



HAL
open science

La smartfiction : une fiction interactive à lire, un rôle à incarner ou une partie à jouer sur son smartphone ?

Manon Picard

► **To cite this version:**

Manon Picard. La smartfiction : une fiction interactive à lire, un rôle à incarner ou une partie à jouer sur son smartphone ?. Sciences de l'information et de la communication. Université de Technologie de Compiègne, 2022. Français. ⟨NNT : 2022COMP2681⟩. ⟨tel-04047003⟩

HAL Id: tel-04047003

<https://theses.hal.science/tel-04047003v1>

Submitted on 27 Mar 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

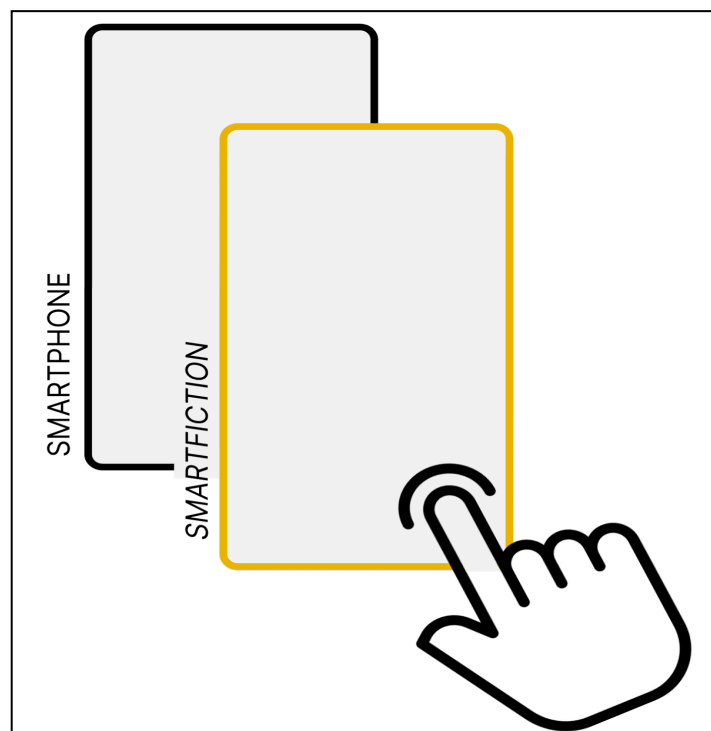


HAL Authorization

Par Manon PICARD

La smartfiction : une fiction interactive à lire, un rôle à incarner ou une partie à jouer sur son smartphone ?

Thèse présentée
pour l'obtention du grade
de Docteur de l'UTC



Soutenue le 20 juin 2022

Spécialité : Sciences de l'Information et de la Communication :
Unité de recherche COSTECH (EA-2223)

D2681

THÈSE CIFRE

Pour l'obtention du grade de DOCTEURE

EN SCIENCES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION

Présentée et soutenue publiquement le 20 juin 2022 par

Manon Picard

Laboratoire Costech — Équipe EPIN

La smartfiction : une fiction interactive à lire, un rôle à incarner ou une partie à jouer sur son *smartphone* ?

Directeur de thèse : **Serge Bouchardon**

Co-directeur de thèse : **Bruno Bachimont**

Jury :

Alexandra Saemmer, Professeure des universités, Université Paris 8 (rapporteure)

Sébastien Genvo, Professeur des universités, Université de Lorraine (rapporteur)

Marine Riguet, Maîtresse de conférences, Université de Reims Champagne-Ardenne (examinatrice)

Clément Mabi, Maître de conférences, Université de technologie de Compiègne (examinateur)

Martin Rossi, co-dirigeant de Collectif Or Normes (membre invité)

Remerciements :

À mes directeurs de thèse. Merci Serge et Bruno pour vos précieux conseils, votre présence, votre temps.
Vous avez été de véritables piliers.

À Christelle Derré et Martin Rossi avec qui je n'ai cessé de grandir professionnellement depuis notre rencontre. J'ai perdu le compte de la quantité de choses apprises à vos côtés et de toutes les expériences de vie et artistiques que nous avons partagées. Sincèrement, merci pour tout, pour toutes ces aventures que nous avons vécues et que nous allons continuer de vivre ensemble (et bien sûr, un grand merci à toute la joyeuse clique d'Or Normes).

À Anaïs Guilet qui m'a ouvert les portes de ce monde d'art et de littérature numérique dans lequel je ne cesse d'évoluer, d'apprendre et de découvrir depuis que je l'ai rencontrée.

À ma famille et à ma famille de cœur, à mes amis pour leur présence et leur soutien infaillible qui ont été précieux dans ce chapitre de ma vie.

Résumé :

La *smartfiction* est un récit à lire et à jouer sur son *smartphone*. Reprenant les codes techniques, esthétiques, sociaux et culturels du *smartphone* pour les réinvestir dans le cadre d'une fiction, la *smartfiction* repose sur une dimension réflexive par rapport au *smartphone*. En exploitant les conventions des pratiques ordinaires du *smartphone*, l'utilisateur d'une *smartfiction* doit se projeter en tant qu'utilisateur de *smartphone* lorsqu'il lit, interprète et joue un récit de vie fictionnel. En effet, le propre du récit est de raconter une vie qui n'est plus la mienne ou qui n'est pas la mienne. « Moi » écoutant, je coïncide avec un temps racontant qui me projette sur le temps raconté. L'écriture et les dispositifs font du temps racontant une construction du « Moi » lisant. Dans le cadre des *smartfictions*, ce jeu sur le temps repose notamment sur la discussion instantanée (*chat fictionnel*) et les notifications (que je nomme *notifictions* pour désigner des notifications fictionnelles).

Ainsi, l'utilisateur **dispose d'un cadre** pour se fondre dans le temps du **récit** en l'articulant à un temps de lecture. Mais ce récit, il l'interprète comme un acteur interprète un rôle au **théâtre**. En **incarnant le rôle** qui lui est attribué, l'utilisateur vit le temps du récit comme un temps joué à la première personne. Pour ce faire, il doit aborder son rôle comme s'il **jouait une partie** et ainsi transformer le temps du récit en un temps de **jeu**. Il doit « jouer le jeu ». Récit, théâtre et jeu sont alors trois modalités temporelles du temps vécu qui sont reconfigurées par la *smartfiction* : une histoire que l'on joue et que l'on incarne.

La *smartfiction* relève donc d'un double statut, phénoménologique et sémiotique. En effet, le lecteur-acteur-joueur interagit avec la *smartfiction* et synchronise son flux de conscience avec les différents objets la composant pour vivre l'expérience de lecture à la première personne. Il synchronise son temps vécu au temps de la fiction. Cette synchronisation est rythmée par l'interaction avec les codes propres à l'utilisation d'un *smartphone*, qui devient le cadre sémiotique et pragmatique de la *smartfiction*. Ce cadre permet à la fois la contextualisation de la *smartfiction* et fonctionne comme une défamiliarisation du *smartphone*. L'étude, qui repose sur un corpus de onze *smartfictions*, articule ainsi une double approche phénoménologique et sémiotique.

La *smartfiction* est un récit sur *smartphone* qui est arrivé à quelqu'un, un récit qui est un jeu dans lequel l'utilisateur joue comme un acteur.

Avec la *smartfiction*, nous assistons à la naissance d'un format, voire d'un genre. L'émergence d'un nouveau genre invite à s'interroger sur son articulation aux genres existants, voire à leurs reconfigurations : la *smartfiction* correspond-elle à une autre manière de raconter, une autre forme de mise en scène, une autre pratique de jeu ? Ces questions renvoient également au rôle des dispositifs, rôle qui se révèle dans ces formes créatives. En particulier, la *smartfiction* invite à objectiver le rôle d'un *smartphone* dans le cadre d'un récit. La *smartfiction* est donc un laboratoire pour l'analyse des genres créatifs et la compréhension du rôle des supports et des dispositifs.

Abstract:

*A smartfiction is a story to be read and played on the smartphone. Taking the technical, aesthetic, social and cultural codes of the smartphone to reinvest them in the framework of a fiction, smartfiction relies on a reflexive dimension in relation to the smartphone. By using the conventions of ordinary smartphone practices, the user of a smartfiction must project themselves as a smartphone user when reading, interpreting and acting out a fictional life story. Indeed, the very nature of the story is to tell a life that is no longer mine or that is not mine. Me listening, I coincide with a telling time which projects me in the told time. The writing of the story and the devices make the telling time a construction of the reading self. Within the framework of the smartfictions, this game on time relies in particular on the instant (fictional) chat and the notifications (which I name **notifictions** to indicate fictional notifications).*

That way, the user has a framework for blending into the time of the story by articulating it to a reading time. But they interpret this story as an actor interprets a role in the theater. By embodying the role assigned to him, the user lives the time of the story as a time played in the first person. To do this, they must approach their role as if they were playing a game and thus transform the time of the story into a time of play. They must “play the ga.Me”. Narrative, theater and game are then three temporal modalities of the lived time that are reset by the smartfiction : a story that one plays and that one incarnates.

A smartfiction has thus a double status, phenomenological and semiotic. Indeed, the reader-actor-player interacts with the smartfiction and synchronizes their flow of consciousness with the different objects composing it in order to live the experience of reading in the first person. They synchronize their living time with the time of the fiction. This synchronization is punctuated by the interaction with the specific codes related to the use of a smartphone, which becomes the semiotic and pragmatic framework of the smartfiction. This framework allows both the contextualization of the smartfiction and functions as a defamiliarization of the smartphone. The study, based on a corpus of eleven smartfictions, thus articulates a double phenomenological and semiotic approach.

A smartfiction is a story on a smartphone that happened to someone, a story that is a game in which the user plays as an actor.

With the smartfiction, we witness the birth of a format, even of a genre. The emergence of a new genre invites us to question its articulation with existing genres, or even their reconfiguration: does smartfiction correspond to another way of telling, another form of staging, another practice of acting? These questions also refer to the role of the device which stands out in these creative modes. In particular, smartfiction invites us to objectify the role of a smartphone in a narrative. Smartfiction is thus a laboratory for the analysis of creative genres and for the understanding of the role of the medium and the devices.

Mots-clés :

- *Smartfiction.*
- Récit, structure, espace, narration, histoire, jeu vidéo, théâtre.
- Temps personnel, temps fictionnel, temps raconté, temps racontant.
- *Smartphone*, support, diffusion, dimension réflexive.

Keywords :

- Smartfiction.
- *Story, structure, space, narration, video games, theater.*
- *Personal time, fictional time, told time, time telling itself.*
- *Smartphone, media, diffusion, reflexive dimension.*

Sommaire

Introduction	9
Démarche d'étude	17
Problématique	18
Annonce du plan	19
Chapitre I : Cadre de la recherche	20
I.1) État de l'art	21
I.1.1) Le <i>smartphone</i> , un support et un milieu	21
I.1.2) Problématisation	28
I.1.3) Périmètre de l'état de l'art	34
I.2) Cadre conceptuel	38
I.2.1) Une démarche d'étude phénoménologique	39
I.2.1.1) <i>Motivation : phénoménologie et expérience esthétique</i>	40
I.2.1.2) <i>Un cadre phénoménologique articulé aux champs perceptifs</i>	42
I.2.1.3) <i>Les champs perceptifs mobilisés pour une unité de discours</i>	45
I.2.2) Une démarche d'étude sémiotique	51
I.2.2.1) <i>Motivation entre sémiotique et pragmatisme</i>	52
I.2.2.2) <i>Cadre sémiotique</i>	54
I.2.2.2.1) La sémiotique comme moyen de navigation	72
I.2.2.2.2) L'apport de la sémiotique pour notre problématique.	72
I.3) Présentation du corpus	77
Chapitre II : Instaurer le temps du récit et l'articuler au temps de lecture : disposer un cadre	87
II.1) Une articulation des territoires	88
II.1.1) Un territoire spécifique au format de la lecture	89
II.1.2) Le territoire comme unité typologique de la <i>smartfiction</i>	92
II.1.3) Le territoire, une unité de mesure du récit	96
II.2) Une articulation des espaces	99
II.2.1) L'espace représenté	100
II.2.2) L'espace structuré	109
II.2.3) Un espace à rejoindre, la métalepse dispositive	110
II.3) Une articulation des temps	113
II.3.1) Le temps représenté	114
II.3.2) Le temps annoncé	121
II.3.3) Le temps programmé	124
II.3.4) Le temps irruptif	127
II.4) Un temps fictionnel (<i>smartfiction</i>) qui se distingue du temps personnel (<i>smartphone</i>)	134
II.4.1) Se familiariser avec le temps fictionnel	134
II.4.2) Interpréter le temps du récit	136
II.4.3) Être immergé dans le temps fictionnel	137
Conclusion du chapitre II	140

Chapitre III. Vivre le temps du récit : monter sur scène et incarner un rôle	142
III.1) Prolonger son récit de vie avec le <i>smartphone</i>	142
III.1.1) Une autosuffisance du récit de vie personnel ?	143
III.1.2) Un récit de vie personnel raconté ou montré ?	144
III.1.3) Ressentir le récit de vie d'« Autrui »	146
III.2) Vivre un récit de vie fictionnel	152
III.2.1) Incarner un récit de vie fictionnel, incarner un rôle	168
III.2.2) Identifier un récit de vie fictionnel, le décor	168
III.2.3) Interpréter un récit de vie fictionnel, les activités	168
III.3) La <i>smartfiction</i>, une théâtralisation d'un vécu fictionnel	172
III.3.1) Incarner, injonction temporelle des vécus	173
III.3.2) Incarner « Je » selon le vécu de « Je fictionnel »	175
III.3.3) Se projeter dans le récit de vie fictionnel vécu	176
III.4) La <i>smartfiction</i>, une théâtralisation du récit	178
III.4.1) Irruption du temps fictionnel	179
III.4.2) Irruption théâtralisée du temps fictionnel	180
Conclusion du chapitre III	182
Chapitre IV. Dompter le temps du récit en le plongeant dans un ici et maintenant : jouer une partie	184
IV.1) Organiser une performance	187
IV.1.1) Cadre de la performance	188
IV.1.2) <i>Game</i> de la performance	192
IV.1.3) <i>Play</i> de la performance	197
IV.2) Plonger dans l'ici et maintenant	201
IV.2.1) Performer le récit	202
IV.2.2) Items de la performance du récit	207
IV.2.2.1) <i>La bifurcation</i>	211
IV.2.2.2) <i>La répétition</i>	213
IV.2.2.3) <i>Le paiement</i>	215
IV.3) Prendre conscience de la performance	219
IV.3.1) Distinction entre temps personnel et temps de jeu	219
IV.3.2) Synchroniser son temps personnel avec le temps fictionnel	223
IV.3.3) Rythme du temps fictionnel	226
IV.3.3.1) <i>Navigation</i>	226
IV.3.3.2) <i>Monstration</i>	230
IV.3.3.3) <i>Cognition.</i>	234
Conclusion du chapitre IV	235
Conclusion	237
Annexes	240
Fiches analytiques du corpus d'étude	243
<i>Ana The Game</i>	244

<i>Another Lost Phone : Laura's Story</i>	250
SIMULACRA	254
<i>Enterre-moi, mon Amour</i>	257
<i>Lifeline</i>	264
<i>L'infiltré</i>	266
<i>Somewhere : The Vault Papers</i>	270
<i>EMMA the Story</i>	273
<i>Seven - Endgame</i>	275
<i>Memento M</i>	281
<i>Tianzhu Phone</i>	284
Glossaire	287
Bibliographie	298
Ouvrages	298
Archives vidéo citées	302
Fictions interactives citées	302
<i>Smartfictions</i> citées	302
Table des figures	303

Introduction

Les êtres humains sont des êtres de récits. Nous produisons les récits avec les outils que nous avons en notre possession. Aujourd'hui, l'être humain produit son récit de vie via le *smartphone*. Ce canal de communication et d'information est devenu également un canal de diffusion. Ainsi et depuis la démocratisation des *smartphones*, de nouvelles formes de récits apparaissent depuis plusieurs années, et sont actuellement en augmentation sensible : les fictions interactives à lire et à jouer sur *smartphone* (autrement dit les *smartfictions*), des récits de vie fictionnels à découvrir au fil des sollicitations interactives du lecteur.

Les premières *smartfictions* qui apparaissent dans le paysage de la culture de l'écrit sont les *cell phone novels*. Elles sont nées au Japon avec Takatsu¹, il y a 20 ans, et sont accessibles en anglais depuis 2008. Quel est le format de lecture de ces *cell phone novels* ? Le lecteur lit une histoire au fil des SMS échangés entre les personnages d'une histoire. Les *cell phone novels* sont donc lues via le téléphone portable qui est à la fois le support de diffusion et le support de création. C'est à partir d'un téléphone portable que les premières *smartfictions* ont été créées.

Plus récemment, le développeur Artyom Gapchenko a mis en ligne sur la plateforme de téléchargement *Google Play* une application intitulée *Smartfiction*². En téléchargeant cette application, l'utilisateur reçoit, chaque semaine, une nouvelle littéraire à lire sur son *smartphone*. Contrairement aux *Cell Phone Novels*, cet objet éditorial ne reproduit pas le *design* du milieu numérique du *smartphone*. L'esthétique de la nouvelle littéraire est sobre et classique : le texte est noir sur blanc. Ici, la terminologie « *smartfiction* » a pour volonté de fusionner le canal de diffusion qu'est le *smartphone* et la nature du contenu éditorial qu'est la fiction. Le lecteur lit de la fiction sur son *smartphone*. Cependant, ce que je qualifie de *smartfiction* pour caractériser mon objet d'étude dans ce mémoire de thèse, se distingue de cet objet éditorial.

Ce que je qualifie de « *smartfictions* », ce sont des fictions à lire et à jouer sur son *smartphone*. Elles ré-interrogent le milieu numérique du *smartphone* tant dans ses propriétés techniques que usuelles, esthétiques et/ou socio-culturelles pour les réinvestir dans un contexte de production d'une fiction. Ainsi, pour lire un récit de vie *smartfictionnel* sur son *smartphone*, l'utilisateur se projette en tant qu'utilisateur de *smartphone*. Une dimension réflexive du *smartphone* est alors engagée.

Aujourd'hui, les histoires jouées selon le *design* narratif d'un échange SMS entre différents personnages sont appelées *chat stories*. Les *chat stories* sont des applications offrant un large catalogue d'histoires jouées au format SMS, aujourd'hui disponibles sur les plateformes de téléchargement *App Store* (pour *iPhone*) et *Google Play* (pour un *smartphone* type *Android*).

La consommation de ces histoires est rapide. Elle est corrélée au rythme de vie des personnes d'aujourd'hui. Un rythme de vie soutenu, ponctué de trajets en bus, en métro, ou encore de files d'attente que les utilisateurs comblent par diverses occupations. Ces moments d'attente sont souvent des moments d'écran. Les utilisateurs consultent leur *smartphone* pour passer le temps en écoutant de la musique, en lisant les dernières actualités, en consultant

¹ Interview de Takatsu sur le site web officiel de Takatsu, URL : <http://stakatsu.com/cell-phone-novels/>, consulté le 6 janvier 2022.

² Artyom Gapchenko, *Smartfiction*, (application à télécharger pour découvrir une nouvelle à lire, toutes les semaines), 2016, disponible sur la plateforme de téléchargement : <https://apkpure.com/smartfiction/aga.android.smartfiction>, consulté le 6 janvier 2022.

les réseaux sociaux, en jouant ou encore, en lisant de la fiction (roman, BD, *etc.*). C'est dans ces moments-là, par exemple, que la *chat story* peut également être consommée. Rapide, son temps de lecture peut parfois être annoncé dans le cadre méta-informatif afin d'orienter le lecteur dans le choix de la *smartfiction* selon le temps qu'il souhaite y accorder (le temps de son trajet en métro, de son attente dans l'abribus, *etc.*)

Ce type de consommation de la lecture est comparable à la pratique de la lecture de gare. Récemment, des bornes de lecture sont apparues sur divers quais ou *hall* de gares ou encore, dans certaines entreprises. Ces bornes offrent à l'utilisateur une à trois minutes de lecture d'une histoire à lire sur ce qui ressemblerait à un long ticket de caisse, un *volumen* de poche en quelque sorte. Ces bornes participent à la désacralisation du livre en créant les « livres » jetables. Ce format de lecture répond à un besoin pour l'utilisateur de la SNCF d'occuper son temps en attendant l'arrivée du train ou pour le salarié d'occuper son temps à la pause-café. Ces différents profils occupent leur temps en se divertissant, mais sur une plus courte durée. Un *timing* est donc à respecter afin de pouvoir rapidement prendre son train ou retourner au travail.

Le temps de lecture relève donc d'une autre strate dans cette société capitaliste de consommation, celui d'occuper son temps et ce, de façon absolue. Chaque minute peut potentiellement être occupée par une activité. Avec les *chat stories*, les histoires à consommer rapidement, l'idée de « *Snack Reading* » est à rapprocher de ce type de pratique de lecture. Ce néologisme anglophone est repris par les internautes pour parler de leur consommation conséquente d'articles dans cette culture et société de l'immédiateté numérique. Cette consommation s'apparente à la pratique du *Fast Food*. Le consommateur se rend dans ce type de restaurant pour avoir rapidement les produits qu'il a commandés et les manger tout aussi hâtivement. On retrouve donc cet empressement, transparent à la lecture du titre en anglais de cette pratique de restauration « *Fast Food* ». C'est de cette corrélation entre le temps de consommation et le petit format qu'est né le néologisme de *Snack Reading*. À partir de là, on peut faire un parallèle entre la culture culinaire et la culture littéraire. La culture culinaire incite à prendre le temps de manger. Quant à la culture littéraire, elle incite à prendre le temps de lire. Cette notion de « prendre le temps » est dépassée par la culture de la consommation. Cette culture de la consommation est sans cesse actualisée par des façons de faire qui balisent les modes ; le « *Snack Reading* » en fait partie.

Depuis les *cell phones novels* et les *chats stories*, d'autres types de *smartfictions* sont apparues. En voici quelques exemples :

❖ *Another Lost Phone : Laura's Story* :

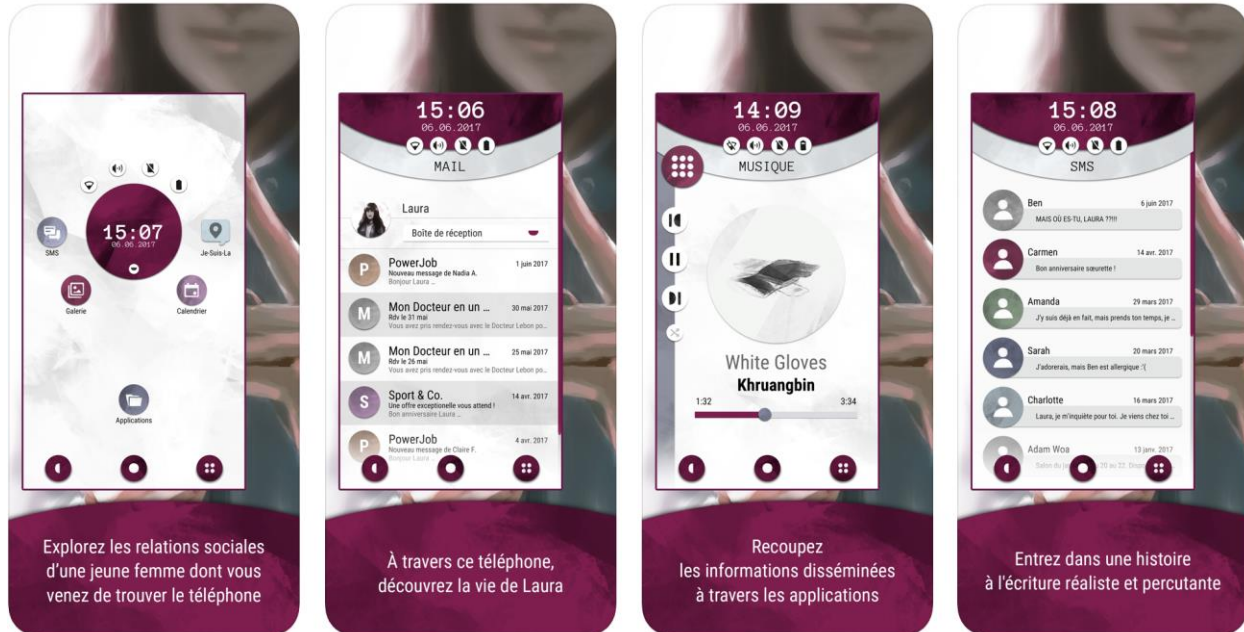


Figure 1 : Visuels de la communication officielle d'*Another Lost Phone : Laura's Story*.

Dans *Another Lost Phone : Laura's Story*, l'utilisateur se retrouve en possession d'un *smartphone* visiblement perdu. Il doit visiter les différents contenus hébergés au sein des applications fictives pour retracer les événements marquant la vie de la propriétaire de ce *smartphone*. Ici, l'enjeu est de mettre en scène le pouvoir narratif de l'écosystème d'un *smartphone*. Qu'est-ce que cet objet dit du propriétaire du *smartphone* ?

❖ *Enterre-moi, mon Amour* :

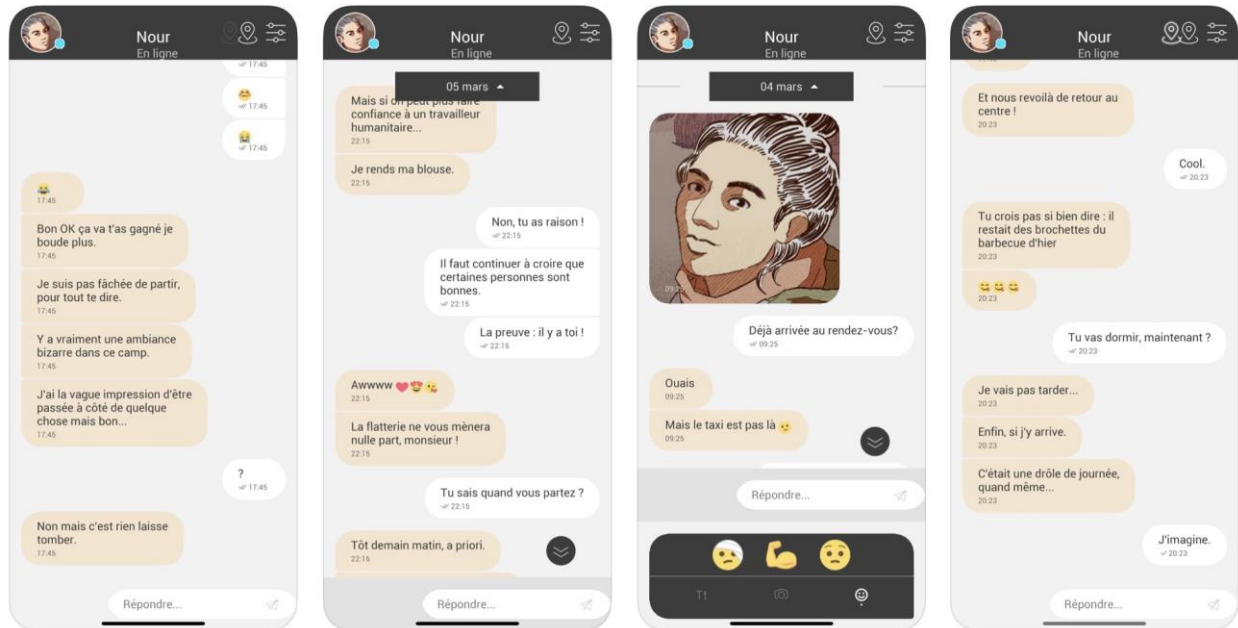


Figure 2 : Visuels de la communication officielle d'*Enterre-moi, mon Amour*.

Enterre-moi, mon Amour est une *smartfiction* co-produite par la chaîne télé-culturelle franco-allemande Arte. L'histoire met en jeu une jeune syrienne, Nour. Elle quitte son pays pour rejoindre un pays d'Europe. Le lecteur suit le périple de cette jeune femme via la simulation d'un fil de discussion instantanée de type *WhatsApp*. Il doit faire des choix de lecture pour progresser dans l'histoire. Ces choix, il les fait en incarnant Majd, le compagnon de Nour. Celui-ci reçoit les messages et répond à sa compagne de fiction. La pratique de la discussion instantanée est ainsi réinvestie dans cet univers fictionnel.

Ces deux *smartfictions* sont représentatives de celles qui constituent le corpus d'étude de mon mémoire de thèse. Ce format est récemment arrivé dans le paysage de la culture de l'écrit et il est intéressant de se demander s'il présente des spécificités en matière de narration. Ce questionnement est lié à la dimension réflexive du *smartphone* au sein des *smartfictions*. En effet, pour lire et jouer les *smartfictions*, l'utilisateur doit se projeter en tant qu'utilisateur de *smartphone*. Une question se pose dès lors : **le support *smartphone* permet-il un nouveau genre de jeu entre réel et fiction, ou encore déplace-t-il ce jeu par rapport à d'autres supports plus traditionnels de narration ?** Autrement dit, dans le cadre de la narration, est-ce que lire et jouer une *smartfiction* revient à dire que l'utilisateur fait l'expérience d'un réaménagement du réel et du fictif ? Cette question est le fil rouge de la réflexion menée dans ce présent mémoire de thèse.

En effet, le *smartphone* est l'espace où est produit et actualisé le récit de vie personnel du propriétaire du *smartphone*. Avec la *smartfiction*, le récit de vie personnel devient un récit de vie fictionnel, et l'espace de vie personnel devient un espace de vie fictionnel. La *smartfiction* est la construction d'un autre espace, d'un autre type d'environnement pour diffuser un type de récit différent.

L'intitulé de ce mémoire de thèse est « la *smartfiction*, une fiction interactive à lire, un rôle à incarner ou une partie à jouer sur son *smartphone* ? » L'utilisateur lit un contenu éditorial de nature fictionnelle. Pour progresser dans la fiction, il doit la jouer, il doit interagir. De quelle manière interagit-il ? Quel est son statut ? Comment l'histoire est-elle représentée ? Quels sont l'ordre, la vitesse et le point de vue engagés ? Si chaque support engendre une nouvelle forme de récit, le *smartphone* est l'objet qui héberge et permet de produire le récit de vie de l'utilisateur. Son récit de vie est structuré selon les échanges SMS, les mails, les photos, les vidéos, les musiques, les notes, *etc.* L'ensemble de ces contenus est présent dans son *smartphone*. Si la *smartfiction* exploite les propriétés techniques, esthétiques, usuelles et socio-culturelles du *smartphone*, comment le récit est-il structuré au sein du format *smartfictif* ?

Tout d'abord, prêtons une attention au récit dans sa définition traditionnelle dans la théorie littéraire. Selon Gérard Genette :

« le récit [est] comme la représentation d'un événement ou d'une suite d'événements, réels ou fictifs, par le moyen du langage, et plus particulièrement du langage écrit. »³

Cette définition permet de garder en mémoire que **le récit est d'abord une structuration d'événements**. Le récit balise les événements. Ceux-ci sont les points d'ancrage au sein de la construction d'une histoire. Gérard Genette précise que le récit existe plus particulièrement par le moyen du langage écrit. Le langage écrit n'est bien sûr pas le seul moyen pour raconter des histoires. L'oralité, notamment, reste le premier moyen de narration, de transmission du récit. Lors de discussions avec « Autrui », l'être humain ne cesse ainsi de raconter ce qu'il a précédemment vécu, et ce qu'ont vécu les autres.

Avec les *smartfictions*, au langage écrit s'ajoute celui du langage de la programmation informatique, du langage graphique, iconique, interactif, cinématique, sonore, *etc.* C'est avec l'ensemble de ces langages et savoir-faire que sont construites les *smartfictions*. C'est via l'unité langagière de ces multiples langages participant à la construction d'un monde, que le lecteur prend connaissance de l'histoire mise en récit au sein de son *smartphone*.

Si le récit repose sur la représentation d'événements, celle-ci met en jeu un **rapport au temps** (le temps de l'histoire, le temps de la narration et celui de la lecture). Ce lien très étroit entre temps et récit est au cœur des travaux de Paul Ricœur, pour qui le récit est la forme première de la temporalité humaine. Ainsi, pour Paul Ricœur,

« Le temps devient temps humain dans la mesure où il est articulé de manière narrative ; en retour le récit est significatif dans la mesure où il dessine les traits de l'expérience temporelle. »⁴

Le récit est, selon cette perspective, notre outil principal pour nous situer dans le temps – et pour situer le temps en nous. Selon Ricœur, notre identité personnelle se construit au fil de nos lectures, et le genre narratif peut constituer une grille d'intelligibilité de notre propre existence. Le récit, et peut-être en particulier le roman, serait ainsi un modèle qui nous aide à nous comprendre nous-mêmes, et à penser notre propre évolution dans le temps sous le signe d'une intrigue. Un tel modèle narratif du soi suppose en creux une certaine représentation de la vie, comme une grande progression linéaire, jalonnée d'étapes et de péripéties qui pourraient se découper en chapitres, incarnée dans des personnages (le héros qui serait le soi, les adjuvants et les opposants qui seraient les autres), et pouvant se lire comme une histoire unitaire.

³ Gérard Genette, *Frontières du récit*, [Communications], *Recherches sémiologiques : l'analyse structurale du récit*, 1966, p. 152. URL : https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1966_num_8_1_1121, consulté le 5 mars 2022.

⁴ Paul Ricœur, *Temps et Récit*, Seuil, 1985.

Dans *Le livre à venir* de Maurice Blanchot, on retrouve l'idée d'une progression et d'un mouvement :

« [L]e récit est un mouvement vers un point [...] c'est de lui seul que le récit tire son attrait, de telle manière qu'il ne peut même « commencer » avant de l'avoir atteint, mais cependant c'est seulement le récit et le mouvement imprévisible du récit qui fournissent l'espace où le point devient réel, puissant et attirant. »⁵

Quel est ce « mouvement » caractérisant le récit ? Le mouvement suppose une action (physique ou cognitive) pour aller d'un point A à un point B. Ce qui me permet d'aller du point A au point B est le trajet à effectuer, trajet physique ou métaphorique. Le commencement est donc le point de départ pour aller jusqu'à la ligne d'arrivée ou une étape intermédiaire si le récit est composé de plusieurs événements. Ainsi, paraphrasant Maurice Blanchot à partir de la dernière idée émise dans la citation, le récit repose sur l'articulation du récit comme données événementielles (espace/temps) et du/de ses mouvements comme trajectoire(s) (directionnelle(s)) que prend le récit. Le Récit est une suite d'événements dont les trajectoires sont définies en amont par l'auteur. Trajectoires définies selon le « point », le point étant l'objectif. Le récit est une histoire ordonnée par les événements qui la balisent et le point de vue qui est emprunté. Le récit a un point de fuite, celui de partager une histoire selon un objectif de discours et de partage d'information établi entre le producteur de discours et l'interlocuteur. Qu'est-ce qui doit être partagé ? Qu'est-ce qui est retenu ? Et de quelles manières ?

Plusieurs interrogations viennent alors à l'esprit : comment les événements sont-ils racontés ? Quel est cet acte de raconter ? Que signifie-t-il ? Comment est-il mis en place ? Comment raconter une *smartfiction* ? Ces interrogations reposent sur les quatre réalités, composant le récit, énoncées par Vincent Mauger :

« le récit peut alors renvoyer à quatre réalités distinctes : différents existants et opérations (l'ensemble des mots, des images ou des gestes qui représentent une série d'événements, réels ou imaginaires) ; l'ensemble des événements que le discours narratif, quel que soit le matériau, est censé représenter (une « histoire ») ; l'acte par lequel est produit le discours narratif (une « narration ») ; enfin, le type de discours particulier qui représente des actions, par opposition au dialogue et à la description. »⁶

Ces quatre réalités seront reprises tout au long de ce mémoire de thèse et confrontées à cette pratique de lecture et d'écriture caractérisant le format *smartfictif*.

Ce qui détermine le format *smartfictif* est le support de diffusion qu'est le *smartphone*. Au fond de notre poche ou posé non loin de l'utilisateur, le *smartphone* se manifeste via un système d'alertes sonores et/ou émettant des vibrations dès lors que l'utilisateur reçoit une notification. La notification est donc l'élément technique faisant événement au sein du *smartphone*. C'est en *swipant* la notification que l'utilisateur est reconduit au sein de l'espace discursif dédié. L'utilisateur est donc d'abord informé de la réception d'un événement selon diverses modalités perceptives sonores ou tactiles, tout ceci dépendant du réglage par défaut ou du réglage personnalisé de la notification (son d'alerte, mode vibreur, etc.). C'est une fois que l'utilisateur perçoit qu'il a reçu une notification, qu'il prend connaissance visuellement de la nature de la notification grâce au régime sémiotique à laquelle elle est rattachée (reconnaissance du logo comme signe identitaire de l'application actualisant un contenu, pseudo de l'émetteur si c'est un message, temps émis, etc.).

⁵ Maurice Blanchot, *Le livre à venir*, éd. Gallimard, coll. Folio Essais, 1986.

⁶ Vincent Mauger, « Design narratif : considérations préalables à son étude et à l'analyse de compositions ludofictionnelles sous le modèle EST », *Sciences du jeu* [en ligne], 9 | 2018, mis en ligne le 06 juin 2018.
URL : <http://journals.openedition.org/sdj/985> ; DOI : 10.4000/sdj.985, p. 2., consulté le 4 mars 2022.

La notification rythme donc la journée de l'utilisateur d'un *smartphone* selon les réceptions des différents événements actualisés au sein des applications présentes par défaut ainsi que celles potentiellement téléchargées par l'utilisateur. Ces événements peuvent être de nature professionnelle ou personnelle/privée impactant chacun les cercles de sociabilité. Le téléchargement d'applications *smartfictives* ne déroge pas à la règle événementielle. En téléchargeant une *smartfiction*, l'utilisateur reçoit un message pré-programmé lui demandant s'il autorise ou non l'émission de notifications. Le contenu du message envoyé automatiquement conseille vivement à l'utilisateur d'autoriser l'émission de notifications afin de vivre une meilleure expérience utilisateur et de faciliter l'immersion dans l'histoire téléchargée. Le système technique utilisé pour actualiser une donnée au sein du système applicatif est donc réinvesti dans le cadre d'une expérience de lecture fictive, dans un récit écrit en amont attendant d'être joué par l'utilisateur. Ce récit est donc composé d'un ou de plusieurs événements. Ces événements, de nature fictionnelle, je les distingue des événements qui rythment ma vie numérique (extension de la vie que je mène dans l'environnement tangible). Ainsi, j'ai créé le néologisme « *notifiction* » que je distingue de « *notification* ». À partir de là, dans quelle mesure le récit est-il reconfiguré par l'irruption de la *notifiction* ?

La *notifiction* fait événement dans la *smartfiction* pour m'informer de l'actualisation de l'histoire que j'ai préalablement téléchargée et que je suis.

👉 *notifiction* : événement dans un environnement numérique fictionnel.

La *notification* fait événement dans mon *smartphone* pour actualiser les données informationnelles et communicationnelles rattachées à mon environnement numérique personnel.

👉 *notification* : événement dans un environnement numérique personnel.

De ce premier distinguo que je fais entre *notifiction* et *notification*, un second est à définir. **Dans le cadre même des *smartfictions***, je distingue les *notifications smartfictives* et les *notifictions smartfictives*.

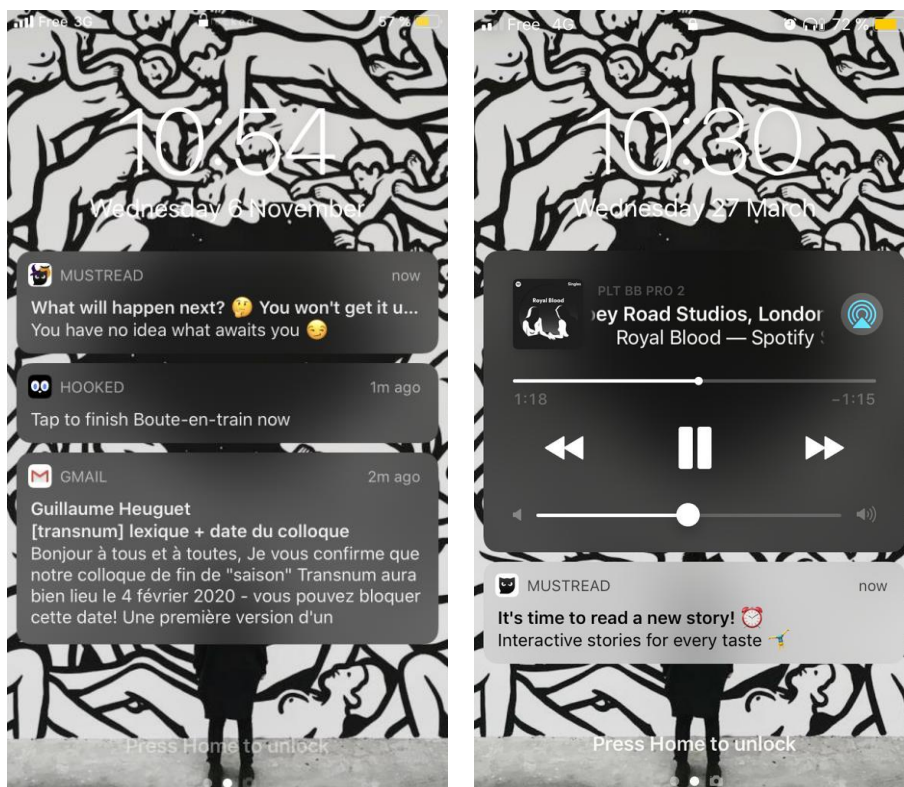


Figure 3 : Deux exemples de notifications à valeur promotionnelle avec les catalogues de *MustRead* et *Hooked*.

La **notification** est rattachée au catalogue des *smartfictions* (application de lecture hébergeant plusieurs *smartfictions*, type : *chat stories*) ; elle a une valeur promotionnelle.

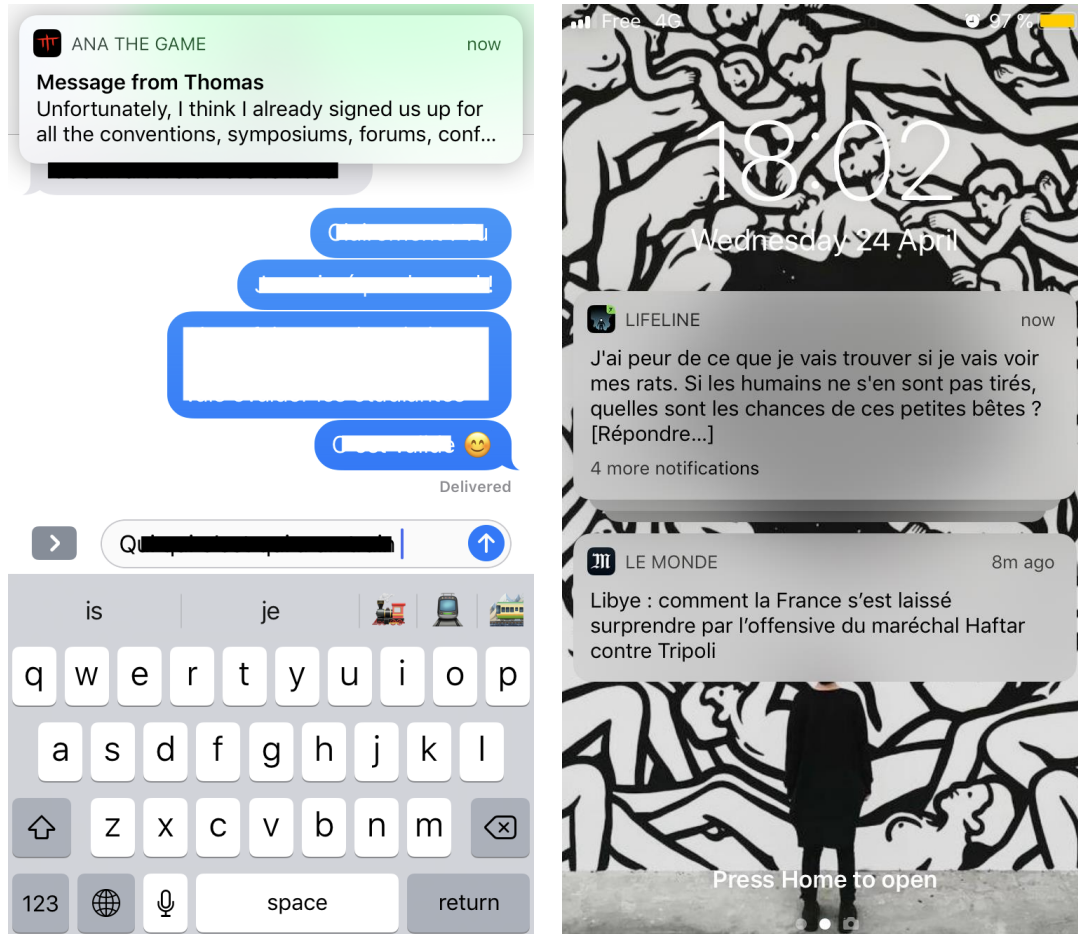


Figure 4 : Exemples de notifications externes avec Ana The Game et Lifeline.

La **notification** est ancrée au sein de la scénarisation de la fiction, elle participe à la structuration et la construction de l'histoire qui est en train de se jouer. La **notification** est le système technique, discursif, narratif, spatial et temporel structurant le récit et informant le lecteur de l'actualisation de l'histoire.

Démarche d'étude

Pour appréhender cet objet d'étude, je me positionne dans une démarche costechienne (c'est-à-dire, souvent mise en avant dans le laboratoire Costech de l'UTC) selon la boucle rétroactive : « faire pour comprendre et comprendre pour faire ». En effet, faisant ce mémoire de thèse dans le cadre d'une thèse CIFRE, je suis chargée d'étude sur les fictions interactives au sein du *Collectif Or Normes*. Le *Collectif Or Normes* est l'entreprise qui me salarie pour accompagner le projet industriel *Poulp* qui, aujourd'hui, est une édition numérique de *smartfictions*. Dans cette nouvelle structure, je suis *UX* et *UI designer* des *smartfictions* que nous produisons avec mon équipe. Les rôles d'un *UX* et d'un *UI designer* sont les suivants :

***UX designer* = construire l'expérience utilisateur - gérer le « faire ».**

Je construis les *smartfictions* en déterminant les pratiques des utilisateurs pour pouvoir naviguer au sein de l'environnement numérique. Par exemple, je détermine de quelles manières les utilisateurs peuvent progresser au sein de leur expérience utilisateur. Est-ce par validation d'un choix multiple, de la réception et de la jouabilité d'une *smartfiction*, de la possibilité de naviguer d'application fictionnelle en application fictionnelle via un menu fictionnel ou encore, de quelles manières l'utilisateur sort et accède à une application pour une autre, et comment une partie de jeu se termine et commence à nouveau ?

***UI designer* = produire l'interface utilisateur - gérer le « voir ».**

Je produis les différents éléments graphiques qui constituent l'interface graphique, ce que l'utilisateur voit à travers son écran.

Avec les membres de mon équipe, nous produisons les *smartfictions* grâce à la plateforme d'édition que nous avons créée : *PoulpStudio*. Nous diffusons les *smartfictions* publiées via l'application *PoulpCollection*. Ainsi, dans le cadre de la thèse CIFRE, j'ai eu une démarche de recherche/conception avec cet objet d'étude qui est relativement récent dans le paysage de la culture vidéoludique.

Pour appréhender cet objet d'étude qu'est la *smartfiction*, la démarche d'étude est la suivante : la réflexion menée ici n'est pas une démarche d'étude empirique sur ce que les personnes lisent et sur ce qu'elles en retirent. La démarche d'étude repose sur la compréhension phénoménologique de ce que cela fait de lire les *smartfictions*. C'est pourquoi j'ai opté pour une démarche participante et à la première personne dans le but de me familiariser avec ce nouvel environnement de lecture : tester, expérimenter, et ainsi porter un regard analytique sur la *smartfiction*. Dans cette démarche autrement qualifiée d'« immersion participante »⁷ par Amato en 2007, l'immersion implique que le chercheur n'est plus seulement observateur d'un résultat, il participe véritablement. Il vit son expérience (ici, de jeu vidéo) en première personne. Reprenant cette démarche d'étude, je justifie ce pourquoi les analyses réalisées dans le cadre de ce mémoire de thèse seront rédigées à la première personne.

⁷ Etienne Armand Amato, « Quelle ethnométhodologie appliquer aux jeux vidéo multijoueur persistants », *Cahiers d'ethnométhodologie*, n° 1, janvier 2007, Les Presses du Lema, Laboratoire Paragraphe, Université Paris 8, 23-45.

Problématique

Selon la réflexion menée sur les jeux de frontières entre fiction et réel caractérisant et distinguant la lecture d'une *smartfiction* de la pratique d'un *smartphone*, se pose la question suivante : la *smartfiction* correspond-elle à une nouvelle façon de raconter ?

En se réappropriant les pratiques communicationnelles ordinaires du *smartphone* dans un contexte de production de récit de vie fictionnel, il est important de prêter une attention particulière à ce qui distingue le récit de vie personnel hébergé au sein de l'espace communicationnel du *smartphone* et le récit de vie fictionnel pris en charge par la *smartfiction*. Autrement dit, comment un déplacement de l'espace communicationnel vers un espace fictionnel est-il alors opéré ? Les conventions liées au *smartphone* sont notamment réinvesties dans un contexte fictionnel, et une dimension réflexive du *smartphone* est également engagée.

De plus, lire et jouer une *smartfiction*, c'est faire appel à un degré de prise de conscience de ce que je suis en train de vivre bien que j'incarne un récit de vie fictionnel qui ne m'appartient pas. Pour ce faire, une articulation entre narration et jeu est alors nécessaire. Je sais que le temps du récit fictionnel n'est pas celui de mon temps personnel et pourtant, je me projette dans un temps vécu et montré. Cette projection est impulsée par le moteur empathique enclenché par la narration. Parallèlement, le dispositif d'identification est mis en place par le jeu. En racontant le récit de vie fictionnel que je joue, un processus d'identification s'opère par rapport à un « Je fictionnel » et un « Je ». Le « Je fictionnel » est le rôle, le personnage que j'incarne pour visiter le monde *smartfictionnel*. Il est la modalité narrative et interactive. Le « Je », c'est moi, utilisatrice de la *smartfiction*. « Je fictionnel » et « Je » sont deux systèmes de valeurs qui se confrontent.

Ainsi, la *smartfiction* est une nouvelle façon de raconter dans le sens où elle permet de revivre des récits de vie sans aplatir le temps. En alternant les modes « raconté » et « racontant », c'est l'ambivalence de « Je » et « Je fictionnel » qui est le moteur du récit.

Historiquement, au temps des récits hypertextuels, l'enjeu consistait dans la tension entre la narrativité et l'interactivité (par exemple, on prend par la main l'utilisateur pour raconter une histoire et on la lui redonne pour accomplir des actions, faire des choix). L'interaction est un moyen de se projeter dans le récit. Par exemple, dans les récits hypertextuels, l'utilisateur clique, il invoque des commandes pour se déplacer ou consulter un inventaire. L'utilisateur interagit avec un périphérique d'Interaction-Homme-Machine, ce qui déporte le geste. Or, dans les *smartfictions*, l'utilisateur interagit directement à la surface de l'écran (*tap*, *swipe*, etc.). Grâce à cette proximité, il n'y a plus de distanciation instrumentée par l'emploi de périphérique assurant la liaison : Interaction-Homme-Machine.

Avec les *smartfictions*, l'enjeu se déplace et consiste dans la tension entre le jeu et le récit, un récit qui est un jeu où l'on joue comme un acteur. Cette articulation est nouvelle ; dans le récit hypertextuel, ce n'était pas le cas. Il y a un véritable appui sur le dispositif qui est mis en place. À partir de là et parce que l'appellation *jeu vidéo narratif* est de plus en plus utilisée pour catégoriser ces objets au sein des plateformes de téléchargements et dans les papiers de communication, une question est à se poser : qu'est-ce qui distingue le jeu vidéo d'une *smartfiction* ? Il y a une différence entre le récit égologique (je raconte mon expérience de jeu comme un récit) et le fait de dire que le jeu est un récit. Le récit, c'est le temps raconté (le locuteur raconte ce qui est arrivé à quelqu'un d'autre). Ce qui n'est pas présent dans les jeux vidéo, **c'est l'autre, en tant qu'être humain véritable**. Dans toutes les

smartfictions, il y a, à chaque fois, un autre. La *smartfiction*, c'est le récit de vie de ce qui est arrivé à quelqu'un. Comment ce récit est-il reçu et vécu par l'utilisateur ? Ce mémoire de thèse tentera de l'exposer.

Annnonce du plan

Le *smartphone* est un dispositif dont le moteur se constitue de *forçages temporels*. Les forçages temporels sont les moyens techniques utilisés pour se fondre dans le temps d'un autre de façon irruptive. Par exemple, lorsque l'utilisateur reçoit une notification, la notification invite l'utilisateur à se fondre dans le récit d'« Autrui » auquel celle-ci est rattachée. Autre exemple, en appelant ou en envoyant un SMS à « Autrui », l'utilisateur force un temps, celui de la communication au sein d'un canal communément admis, le temps de la conversation téléphonique ou d'un SMS.

Dans la mesure où la *smartfiction* repose sur une dimension réflexive par rapport au *smartphone*, les forçages temporels sont également moteurs au sein de la *smartfiction*. À partir de là, **le temps du récit** est le fil rouge qui guidera la réflexion menée au sein de ce mémoire de thèse. Trois axes de recherche permettent de reconfigurer le temps du récit selon le canal de diffusion. Ces trois axes distincts et complémentaires sont les suivants :

1) **Instaurer le temps du récit et l'articuler au temps de lecture : disposer un cadre.**

Dans cet axe, je présente les manières dont le temps du récit de vie de fiction se fond dans le temps personnel de lecture de l'utilisateur. Qu'est-ce que cette fusion des temps implique et comment participe-t-elle à faire expérience ?

2) **Vivre le temps du récit : monter sur scène et incarner un rôle.**

Dans cet axe, j'expose de quelles manières l'utilisateur reçoit la *smartfiction*. Si l'utilisateur d'une *smartfiction* doit se projeter en tant qu'utilisateur de *smartphone* pour pouvoir vivre le récit de vie fictionnel, alors un déplacement de son rôle est opéré. Il n'est plus le protagoniste de son récit de vie personnel, il habite le rôle qui lui a été attribué pour vivre le récit de vie fictionnel. Pour ce faire, une attention portée à la cohérence du récit est alors menée.

3) **Dompter le temps du récit en le plongeant dans un ici et maintenant : jouer une partie.**

Dans cet axe, je mène une réflexion sur les moyens employés pour dompter le temps du récit en le plongeant dans un ici et maintenant. Qu'est-ce que dompter le temps et qu'est-ce que l'ici et maintenant ? Si pour progresser au sein d'une *smartfiction*, je dois interagir avec les éléments qui me sont donnés, j'actualise dans le *ici et maintenant* que je suis en train de vivre comme joueur le récit de vie fictionnel, même si cet ici et maintenant se distingue de celui de mon quotidien, à l'instar de toute expérience de jeu.

Les trois parties ont donc une dimension réflexive puisque les modalités ordinaires du *smartphone* deviennent les modalités interactives de la *smartfiction*. Ainsi, le lecteur devient acteur parce qu'il se comporte comme un utilisateur du *smartphone*. Il devient également acteur au sens « théâtral » du terme, il interprète un personnage. Il est alors nécessaire de revenir à la question du temps de la narration et du temps du théâtre : qu'est-ce qui fait que ces forçages temporels du temps narratif en temps théâtral fonctionnent ? Qu'est-ce qui fait, dans le dispositif du *smartphone*, que le temps théâtral devient un temps ludique et que cela fonctionne également ? Serait-ce possible sur un autre dispositif ? Cela reviendrait-il à dire qu'il y aurait des caractéristiques du dispositif qui seraient essentielles à reproduire pour caractériser la *smartfiction* sur un autre canal de diffusion qu'est le *smartphone* (par exemple, un *iPad* connecté) ? Or, ce n'est pas possible. Le *smartphone* propose des modalités spécifiques de

forçage temporel. Il nous permet d'être en contact avec l'autre, de faire irruption dans son quotidien. Il n'y a pas d'autres dispositifs qui permettent de s'introduire dans le temps quotidien de l'autre, du moins, pas de la même manière.

En amont de la réflexion menée sur la *smartfiction* selon les trois axes précédemment exposés, je rends compte du **cadre conceptuel et contextuel** permettant l'étude de cet objet. Tout d'abord, j'établis un état de l'art pour rendre compte de l'inscription de la *smartfiction* dans l'histoire de la culture de la fiction interactive. Cet état de l'art permet également d'interroger le canal de diffusion qu'est le *smartphone* comme un support et un milieu pour y établir des liens dans la *smartfiction*.

Ensuite, j'expose le cadre conceptuel de l'étude menée ici. Pour étudier l'objet dans sa réception, les *smartfictions* seront appréhendées selon une démarche **sémiotique et phénoménologique**.

La sémiotique permet de relever les différents signes participant à la construction d'un univers de fiction diffusé sur *smartphone*. Quels sont ces signes, quelle est leur nature, quelles sont leurs pratiques usuelles, *etc.* ? Quant à la phénoménologie, cette approche philosophique me permet de rendre compte de mes expériences *smartfictives*, à la première personne, dans une démarche participante.

Enfin, je terminerai la présentation du cadre de recherche de cette thèse par une présentation des *smartfictions* qui constituent mon corpus d'étude, et les raisons pour lesquelles ces *smartfictions* ont été sélectionnées.

Chapitre I : Cadre de la recherche

I.1) État de l'art

D'internautes, nous sommes nombreux à avoir migré vers le statut de mobinautes. Selon l'enquête menée sur la diffusion des technologies de l'information et de la communication dans la société, réalisée en 2019, « le *smartphone* continue de rogner sur l'ordinateur comme équipement privilégié des Français pour se connecter à internet (51% en 2019, +5 points par rapport à 2018). »⁸

Les outils comme le *smartphone* facilitent la disponibilité de l'utilisateur lorsqu'il se rend absent de son lieu de travail ou encore de sa vie de famille, par exemple. Même à distance, il se rend disponible pour « Autrui ». Si le *smartphone* est un objet maintenant une connexion entre l'utilisateur et « Autrui », le *smartphone* héberge également des applications qui permettent de prendre un temps pour soi et de se couper de sa quotidienneté en permettant de télécharger des applications de jeux, de fictions numériques, de *podcasts*, etc.

Le *smartphone* a très vite compté parmi les supports de divertissement puisqu'il permet d'écouter de la musique, de regarder des films, des séries, de lire, de jouer et d'autres divertissements sont encore à explorer. Le *smartphone* n'est donc plus seulement un outil pour communiquer et s'informer, il est un outil avec lequel l'utilisateur prend du temps pour lui. Il se rend présent à cet environnement numérique en y consacrant du temps.

Dans ce mémoire de thèse, mon attention se portera sur les *smartfictions*, des histoires à lire et à jouer sur son *smartphone*, au format applicatif, référencées par la taxinomie « divertissement » au sein des plateformes de téléchargement.

Dans cette première partie, j'exposerai la *smartfiction* en articulant la réflexion sur « supports et pratiques ». Pour ce faire, un détour par la théorie des supports se révèle nécessaire pour mieux appréhender ce type de productions fictionnelles interactives qu'est la *smartfiction* et pour apporter de premiers éléments de réponses aux questions suivantes : pourquoi choisir le support de diffusion qu'est le *smartphone* ? Quel est son intérêt ? Est-il lui-même porteur de discours ?

Les différentes questions posées dans cette première partie guideront la réflexion menée sur la théorie des supports. D'abord, je problématiserai l'enjeu de la mobilisation de ce support de diffusion qu'est le *smartphone*. Ensuite, je définirai l'état de l'art. Enfin, je problématiserai l'objet *smartfictif* dans le but d'établir le terrain d'étude et de recherche.

⁸ BAROMÈTRE DU NUMÉRIQUE - 2019 - Enquête sur la diffusion des technologies de l'information et de la communication dans la société française en 2019, enquête réalisée par le Conseil Général de l'Économie, de l'Industrie, de l'Énergie et des Technologies (CGE), l'Autorité de Régulation des Communications Électroniques et des Postes (ARCEP) et l'Agence du numérique,
URL : https://www.economie.gouv.fr/files/files/directions_services/cge/barometre-numerique-2019.pdf, consulté le 5 mars 2022.

I.1.1) Le *smartphone*, un support et un milieu

Avec la *smartfiction*, le *smartphone* n'est plus seulement support de communication et d'information, il devient également un support de diffusion. Avec son *smartphone*, l'utilisateur peut accéder à des vidéos, des films, des séries, des *ebooks*, des jeux vidéo ou autres selon les applications téléchargées au sein de son *smartphone*. Mener une réflexion sur l'utilisation du *smartphone*, c'est s'intéresser à la manière dont il est utilisé.

La réflexion s'inscrit dans la typologie identifiée comme « divertissement ». Autrement dit, lorsque l'utilisateur du *smartphone* s'adonne à la lecture d'une *smartfiction*, il supprime son environnement numérique personnel pour visiter l'environnement numérique fictionnel constituant l'environnement diégétique de la *smartfiction*. Il reste à voir comment l'utilisateur visite cet environnement *smartfictif* et quel en est l'impact sur l'utilisateur ? Pour ce faire, un ancrage théorique se révèle pertinent pour bien fonder les enjeux de l'emploi d'un *smartphone* comme support de diffusion nécessaire à cette pratique de lecture, relativement récente dans le paysage culturel de l'histoire de l'écrit. Parce que la *smartfiction* est diffusée sur le *smartphone* (un outil numérique), l'écriture d'une *smartfiction* est (par corrélation) numérique. Qu'est-ce que cela implique ? Pour construire cette réflexion, je m'appuierai sur les travaux de recherche menés par Bruno Bachimont dans *Le sens de la technique : le numérique et le calcul*.

« Au-delà des propriétés formelles des langues et langages, l'écriture correspond à un ensemble de pratiques, sociales et culturelles, où lire et écrire résultent d'ajustements et trouvailles matérielles et concrètes allant de la manière de réaliser les supports de lecture et d'écriture aux pratiques liées à l'appropriation des contenus. »⁹

« Langues et langages » étant la nature du moyen pour construire un monde, l'outil qui construit ce monde est l'écriture. Autrement dit, l'écriture est la matérialité du langage et des langues dont la finalité est de pouvoir représenter, partager une pensée selon la matérialité du support technique et des conditions techniques relatives. Ainsi, si l'écriture renvoie à « un ensemble de pratiques sociales et culturelles », qu'en est-il de l'objet *smartfictif* ? Comment est-il construit ? À partir de quoi ? S'il s'agit de contenus audiovisuels hébergés dans un environnement, quel est cet environnement ? Les contenus *smartfictifs* sont constitutifs d'un environnement fictionnel accessible via l'environnement technique du *smartphone*. L'écriture d'une *smartfiction* est donc l'exploitation et l'appropriation de l'environnement numérique du *smartphone* dans le cadre d'une production et d'une diffusion de fiction interactive à lire sur *smartphone*. En investissant ce support d'inscription, je dois me demander : comment est-il utilisé ? Comment écrire une fiction pour qu'elle soit reçue au sein d'un support conditionnant le milieu technique, numérique, sémiotique et social ?

Si je reprends les éléments clés qui me sont livrés dans la réflexion de Bruno Bachimont, retranscrits ici, je dois me demander quelle est la nature de ces langues et de ces langages. Quel est ce couplage « sociales et culturelles » réinvesti dans le cadre de l'interrogation réflexive de l'objet *smartphone* comme support de diffusion ?

« Lire et écrire » sont deux temps bien distincts. « Lire » est le temps de réception, de diffusion de contenus que le lecteur est en train de consulter. « Lire » c'est « être en train de ». Quant à « écrire », ce verbe d'action est relatif au temps de production et au moyen utilisé pour construire et partager le monde fictionnel. Ce monde est construit à partir de contenus. Ces contenus sont multimédias et de nature audiovisuelle. Les contenus sont hébergés dans un environnement dédié avec une logique de réception pré-programmée. Lorsque l'utilisateur est en train de lire

⁹ Bruno Bachimont, *Le sens de la technique : le numérique et le calcul*, éd. Les Belles Lettres, coll. Encre Marine, 2010, p. 102.

un contenu (lire un livre, par exemple), il est en train d'actualiser un contenu par l'acte même de lire. Dans l'environnement numérique, lire c'est également progresser dans l'histoire en interagissant avec les contenus, j'actualise ainsi l'histoire.

Qu'est-ce que je lis ? Je lis une *smartfiction* au sein de mon *smartphone*. Une distinction de pratique liée à l'environnement est à mettre en lumière. L'environnement fictionnel se distingue de l'environnement personnel de l'utilisateur (de son *smartphone*). Et pourtant, cet environnement fictionnel est lu et créé selon les modalités techniques et usuelles du *smartphone*. Selon Bruno Bachimont,

« [L]'écriture, depuis ses origines jusqu'à nos jours, est essentiellement inscription sur un support spatial et statique et on peut caractériser la rationalité qu'elle constitue comme une raison graphique, une manière de penser façonnée par les connaissances constituées *via* l'écriture. »¹⁰

Si les outils techniques balisent l'histoire de l'écriture, alors l'accessibilité économique des outils numériques pour les particuliers a permis d'élargir le champ des supports en ce qui concerne l'inscription de l'écriture. En effet, depuis l'arrivée du *smartphone* sur le marché de la consommation, l'humain n'a jamais autant produit de contenus (textes, images, sons). Le *smartphone* n'est pas un outil dont le support d'inscription est *spatial et statique*. Il est certes spatial mais il est dynamique, fluctuant. Le contenu traverse les flux communicationnels (discussion instantanée) et informationnels (fil d'actualité) entre les utilisateurs concernés dans la boucle communicationnelle (émetteur d'un message - récepteur du message). Par nature, les propriétés techniques de l'écriture sont relatives au dispositif éditorial propre à chacune des applications présentes dans le *smartphone*. Chaque application est structurée selon un *design* (d'interfaces et d'expériences utilisateurs) qui lui est propre. Le *smartphone* pourrait être considéré comme un environnement numérique construit à partir de territoires applicatifs.

Chaque territoire est un moyen d'effectuer une tâche, une action. Considérant une application comme un territoire, le territoire devient une unité de mesure et d'action. Unité de mesure puisque chaque application a sa propre temporalité et son propre espace. Par exemple, l'application « Notes » est un espace dédié pour garder trace d'une pensée, d'une idée. J'écris une note dans un temps présent, mais la fonction initiale de cette application est de consulter une note dans un temps futur. Et c'est dans ce temps futur que j'actualiserai la note écrite dans un temps passé en la lisant dans un temps présent.

Dans un autre exemple, au sein de l'application SMS, le temps est présent. J'é mets et reçois des messages au fur et à mesure des échanges réalisés avec le ou la correspondant-e. À partir de ces deux exemples non exhaustifs et sélectionnés pour démontrer que chaque application a sa propre temporalité et son propre champ d'action, **le territoire applicatif est donc une unité de mesure et une unité d'action**. Le format applicatif conditionne l'agencement et l'accessibilité des contenus.

Au sein de son environnement numérique personnel, via son *smartphone*, l'utilisateur produit et reçoit du contenu au sein du même outil, du même support. Les moyens de production et de diffusion relèvent des raisons computationnelles et graphiques. La « raison computationnelle »¹¹ renvoie aux supports numériques et

¹⁰ Bruno Bachimont, *Le sens de la technique : le numérique et le calcul*, éd. Les Belles Lettres, coll. Encre Marine, 2010, pp. 102-103.

¹¹ Bruno Bachimont, *Le sens de la technique : le numérique et le calcul*, éd. Les Belles Lettres, coll. Encre Marine, 2010.

calculatoires présents pour procéder à la diffusion, alors que la « raison graphique »¹² est relative à l'écrit, à la représentation graphique du contenu produit. Avec le concept de la raison computationnelle, l'écriture est interactive ; selon le concept de la raison graphique, l'écriture est spatiale et audiovisuelle. Le couplage de ces deux dimensions est à prendre en compte lors de la production d'une fiction interactive diffusée sur *smartphone*. Ce couplage problématise l'écriture d'une fiction interactive. Qui dit fiction, dit histoire, dit donc monde possible. Qui dit monde, dit environnement. Ce cheminement de pensée exposé par l'enchaînement de ces mots-clés me conduit à partager la réflexion suivante : la production d'une fiction interactive est la production d'un environnement fictionnel hébergé au sein d'un environnement numérique personnel qu'est celui de l'utilisateur du *smartphone*. Pour ce faire, il est nécessaire de connaître les rouages de ces environnements. Produire du contenu sur un support de diffusion dédié, c'est prendre le temps d'appivoiser le support d'inscription, de prendre le temps de le connaître en l'éprouvant techniquement.

Dans le cadre de la lecture d'une *smartfiction*, le lecteur doit mettre à profit sa connaissance de l'objet *smartphone* pour explorer les possibles techniques, sociaux et esthétiques. La connaissance est liée au milieu numérique et au contexte d'utilisation et à la pratique de l'utilisateur (à l'instant T).

La réception de ces contenus implique une interprétation. Cette interprétation est cognitive, interactive et performative. Comme tout nouvel objet à appréhender, notre être doit se synchroniser avec le milieu auquel il est rattaché. À chaque milieu, sa structure, son système. Le milieu numérique (construit à partir du langage informatique) a ses propres codes. Une sémiotique a été instaurée, manipulée et interprétée par les utilisateurs explorant l'environnement numérique. Cette interprétation est liée à un système cognitif à « reconfigurer ».

Dans l'environnement tangible, ma perception visuelle est l'instrument premier que j'utilise pour appréhender le milieu dans lequel je suis. J'observe mon milieu pour l'identifier et ensuite, m'y déplacer. Lorsque je suis dans un endroit que je ne connais pas, je balaye du regard ce qui m'entoure pour prendre connaissance du milieu dans lequel je suis, comment il se présente à moi, comment il est structuré. Le champ optique est une première clé de perception. Ensuite, vient la perception sonore. Je prête attention à ce que j'entends, le bruit ambiant qui en ressort. Si je suis dans un environnement urbain, le bruit ambiant sera plus dense que dans le milieu rural. Par exemple, en milieu urbain, le trafic routier est plus dense qu'en milieu rural et émet plus de bruit. Selon mon champ de connaissance, je suis en capacité de reconnaître un son en l'identifiant et en l'interprétant selon les paramètres contextuels. Cette interprétation est subjective.

L'interprétation est la subjectivation d'une donnée objective. Par exemple, si j'entends un bruit de klaxon et que je suis un piéton qui me déplace dans un environnement urbain, je peux supposer qu'une voiture alerte un autre usager automobiliste de son comportement routier impliquant un danger à l'instant T.

Pour prendre connaissance du milieu numérique sur support mobile, mon moyen d'accès n'est pas le même, mon champ perceptif non plus. La visibilité que j'ai de ce milieu numérique est restreinte au cadre écranique de mon *smartphone*. Ainsi, le contenu est spatialisé dans l'environnement numérique mais pour le voir, je dois performer. La spatialisation et l'hyper-fragmentation sont les principes de structuration au sein d'un milieu numérique. Lorsque je suis en train d'utiliser mon *smartphone*, mon action est liée au système applicatif. Pour chaque action à réaliser, une application est dédiée, dans la plupart des cas. Certaines fonctionnalités sont transversales. Par exemple, à partir de mon album photo, je peux partager une photo dans plusieurs autres réseaux ou applications. Je peux également utiliser Notes comme un pense-bête, sans passer par l'application *Reminders*. Cependant, ma

¹² Jack Goody, *La Raison graphique*, Éditions de Minuit, 1979.

structure cognitive reste liée à la construction environnementale. Elle est spatialisée et fragmentée. Par ailleurs, le son que j'entends provient de l'objet *smartphone*. Mon champ perceptif sonore converge vers cet objet. Seule la distinction sonore entre les différentes sonneries ou sons d'alertes appliqués par défaut ou personnalisés pour chacune des applications me permet de distinguer, à distance, la nature applicative des contenus que je reçois au fil de la journée. Lorsque j'entends ma sonnerie de téléphone ou un son d'alerte, je suis avertie d'une actualisation de contenus sur mon *smartphone*. Je dois alors aller vérifier visuellement ce dont il s'agit. L'objet *smartphone* fonctionne selon le dispositif applicatif. Selon Bruno Bachimont :

« Les dispositifs sont des organisations spatiales permettant de programmer un déroulement temporel. »¹³

Le dispositif applicatif au sein du *smartphone* permet de spatialiser les différents contenus selon la tâche qui s'y rapporte. L'actualisation pré-programmée des contenus fait événement dans le *smartphone*, elle déroule le temps. L'actualisation fait événement et la consultation de ces contenus fait narration. Consulter un contenu tisse le temps autour de cet événement. Que se passe-t-il lorsque je reçois un contenu ? Concrètement, pour qu'un contenu fasse événement, je reçois une notification m'invitant à aller consulter le contenu dans l'espace dédié. Pour ce faire, je dois *swiper* la notification. Le *swipe* redirige l'utilisateur dans le territoire où a été produit le contenu. La notification n'est que relai informationnel d'un contenu préexistant.

Ainsi, si je reviens sur la structure applicative, le système applicatif est un système de spatialisation et de distribution des tâches. J'investis chacune en consacrant du temps au sein d'un espace défini par le périmètre applicatif représenté à la surface de l'écran (l'expérience est cadrée par la matérialisation du *smartphone*).

Par ailleurs, lorsque je consulte mon *smartphone*, j'adapte mon comportement au milieu dans lequel il est inscrit. Lorsque je consulte une *smartfiction*, j'adapte mon comportement à ce milieu fictionnel dont sa diffusion dépend du dispositif *smartphone*. Ce milieu fictionnel est adapté à la matérialité et au moyen d'inscription du *smartphone*. Sa matérialité est mobile. Le moyen d'inscription est cadré par la surface écranique du *smartphone*. Je dois performer le contenu pour progresser dans la visite du milieu fictionnel (selon la fonction ergodique ou sémiotique du contenu qui détermine mon geste au sein des modes « d'interactions homme-machine-environnement »¹⁴). Mon comportement d'utilisateur au sein de l'environnement numérique personnel migre en comportement lectorial où l'utilisateur appréhende un autre environnement (d'ordre fictionnel - ponctuel) hébergé au sein d'un environnement numérique personnel (permanent). Je prends connaissance de mon milieu selon la perception cognitive, visuelle, kinesthésique, tactile et auditive. La perception tactile est l'instrument qui m'est donné pour réaliser une action. Selon Bruno Bachimont,

« [l]a capacité de réaliser une action renvoie à la possibilité de *répéter* cette action. »¹⁵

Si la réalisation d'une action repose sur le moyen de répéter cette action, cela renvoie à ce que je nomme *semiosis d'action*. La reconnaissance d'un signe induisant une interprétation comportementale type est propre à un environnement. Elle est le moyen technique donné à l'utilisateur pour naviguer dans l'environnement.

¹³ Bruno Bachimont, *Le sens de la technique : le numérique et le calcul*, éd. Les Belles Lettres, coll. Encre Marine, 2010, p. 104.

¹⁴ Claude Cadoz, « Le geste canal de communication homme/machine: la communication « instrumentale » ». *Revue des Sciences et Technologies de l'Information - Série TSI : Technique et Science Informatiques*, Lavoisier, 1994, 13 (1), pp.31-61.

¹⁵ Bruno Bachimont, *Le sens de la technique : le numérique et le calcul*, éd. Les Belles Lettres, coll. Encre Marine, 2010, p. 109.

Avant de le répéter, il doit d'abord le repérer, comprendre son utilité, puis le répertorier cognitivement pour pouvoir ré-orchestrer la gymnastique *perception-action* lorsqu'il verra à nouveau ce signe. Ainsi, répéter une action, c'est repérer un signe, retenir la signification de ce signe pour ensuite, agir en conséquence. La matérialité détermine et conditionne le champ d'action par le système technique et sémiotique mis en place.

En plus des contraintes techniques/ergonomiques, il faut prêter attention à la contrainte usuelle/sociale et aux propriétés de la culture numérique mobile. Il faut donc identifier les propriétés matérielles, techniques et sociales du *smartphone*. Le *smartphone* est un objet mobile que l'utilisateur peut glisser au fond de sa poche et avec lequel il peut produire et recevoir du son, du texte, de l'image (fixe et animée) et du contenu interactif. Techniquement, il peut également vibrer et émettre de la lumière. Socialement, il permet de communiquer avec les personnes qui ne sont pas présentes avec soi.

Pour ce faire, connaître l'environnement numérique du *smartphone* permet de comprendre le milieu dans lequel je navigue, et ainsi comprendre les éléments structurels et sémiotiques relatifs aux territoires applicatifs composant le milieu, l'environnement. Par exemple, dans le cadre des cours que j'enseignais aux étudiants de master *Livres et Médiation* de la faculté de Lettres et Langues de Poitiers (années universitaires 2018-2021), j'ai réalisé avec les étudiants une étude comparative sur le court-métrage *Je ne t'aime pas* coproduit par la chaîne culturelle franco-allemande Arte. Ce court met en scène une jeune femme, Clara, recevant un coup de fil du meilleur ami de son père l'informant que ce dernier est mourant. Son dernier souhait est qu'elle aille à son chevet. Elle décide donc d'y aller. Le spectateur suit le périple de cette jeune femme à travers le *smartphone* de celle-ci. Filmé en format vertical, lorsque je regarde ce court via mon *smartphone*, en plein écran, l'illusion est totale. Le *smartphone* fictionnel se substitue à mon environnement numérique personnel. L'environnement numérique du *smartphone* fictionnel est celui d'un *iPhone*. En tant qu'utilisatrice d'un *iPhone*, je comprends le milieu et je comprends le système de navigation scénarisé par l'utilisation du *smartphone* fictionnel de Clara pour rendre compte de ce périple.

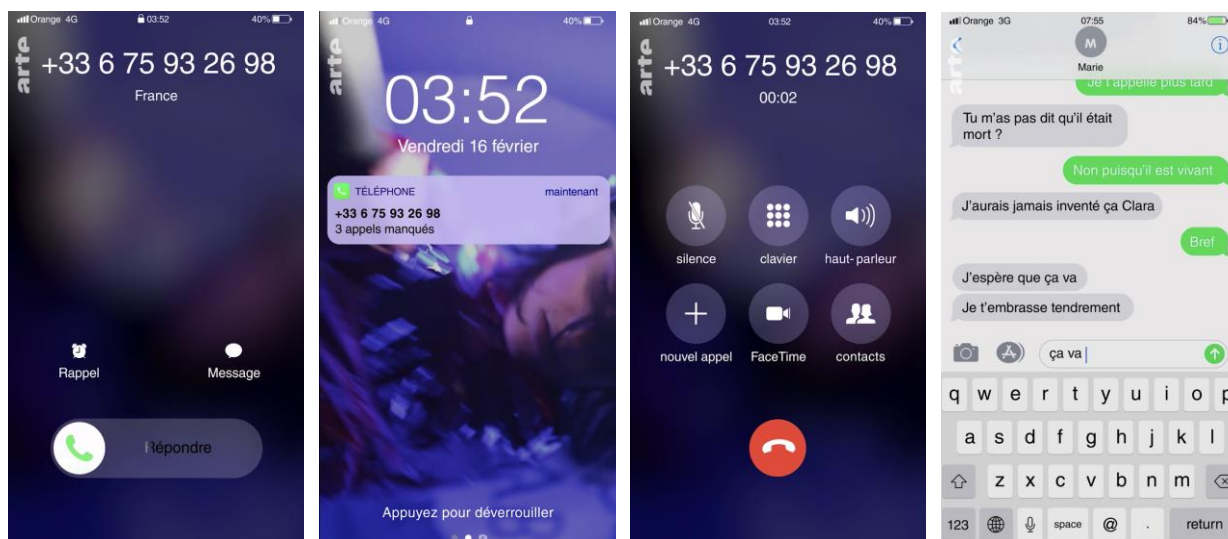


Figure 5 : Captures d'écran réalisées lors du visionnage du court métrage *Je ne t'aime pas*.

Cependant, les étudiants qui n'étaient pas familiers de cet environnement d'exploitation (*iOS*) parce qu'ils avaient un *smartphone* de type *Android*, avaient du mal à suivre la structure de l'histoire et à comprendre le milieu dans lequel l'histoire évoluait. L'environnement diégétique était incompris puisque le milieu d'inscription ne leur était

pas familier. La connaissance d'un milieu induit la qualité de l'expérience utilisateur par le biais de la compréhension.

De plus, l'objet technique qu'est le *smartphone* a ses propres instruments. Pour augmenter ou diminuer le volume sonore, des boutons sont accessibles sur le côté du *smartphone*. Pour mettre en veille ou éteindre le *smartphone*, un bouton est également mis à la disposition de l'utilisateur. Pour retourner au menu principal, un bouton d'accueil est également présent. Seulement, si ce bouton d'accueil est un instrument utile puisqu'il permet à l'utilisateur de se rendre facilement au menu (à l'interface d'accueil du *smartphone*) pour sélectionner une application et faire une action, il n'est pas un instrument compatible avec une **bonne** expérience de lecture d'une *smartfiction*. Si j'appuie sur le bouton d'accueil alors que je suis en train de lire une *smartfiction* (par *habitus* usuel) je sors de la *smartfiction* et donc, je sors de mon expérience de lecture. Je ne navigue pas de la même manière dans mon environnement numérique personnel et dans l'environnement fictionnel. Il faut prêter une attention particulière aux *habitus* usuels pour les réinvestir dans la scénarisation *smartfictive*.

Par ailleurs, liée à l'hyper-fragmentation de la navigation des contenus au sein d'un *smartphone*, l'imagination est la modalité cognitive qui vient pallier les blancs de lecture entre le moment où je quitte une application pour en visiter une autre. L'imagination permet de pallier la navigation hyper-fragmentée propre à l'environnement numérique. Lorsque je suis face à un ordinateur, mon attention s'adapte à ce que je perçois de fenêtre en fenêtre. Je peux avoir plusieurs fenêtres ouvertes au sein d'un même cadre bien que ma perception visuelle se focalise sur une seule fenêtre lorsque je suis en train d'effectuer une tâche. Avec le *smartphone*, mon système de navigation se fait d'application en application. C'est par reconnaissance et interprétation subjective d'un signe synthétisant une action, que je me dirige par intuition vers telle ou telle application pour faire tel ou tel type d'action.

Intuitivement, lorsque je vois un appareil photo représentant graphiquement une application et que j'ai envie de prendre une photo, je me dirige vers l'application dont le visuel la représentant est un appareil photo. Ainsi, l'icône représentant un appareil photo pour l'application appareil photo traduit une synthèse d'intention d'action invitant l'utilisateur à appréhender son environnement grâce à son intuition, grâce à l'« *affordance* »¹⁶. Bien sûr, cette intuition se trouve validée ou réfutée lorsque l'utilisateur visite véritablement l'application et que le résultat de son action est en adéquation avec son espérance.

L'utilisateur ne sait pas vraiment ce qu'il va découvrir en entrant dans le territoire applicatif. Il sait pourquoi il se dirige au sein de cette application. Il souhaite y effectuer un type de tâche mais sa connaissance s'arrête là. Bien qu'il soit conscient de l'action qu'il souhaite faire, il ne peut prévoir ce qui l'attend. Par exemple, si l'utilisateur souhaite prendre une photo, il va ouvrir l'application « photo ». Il peut prendre une photo soit en mode *selfie* soit en mode *paysage*. Ainsi, en ouvrant l'application appareil photo avec la volonté de prendre en photo un paysage face à lui, il pourra avoir la surprise de se retrouver face à lui-même puisque l'appareil photo était resté sur le mode « *selfie* ». Le temps de l'appréhension dépend de cet inconnu technique qui impulse, parfois, un effet de surprise. Cet effet de surprise est dû à l'expérience cadrée (cadre écranique) et territorialisée (cadre applicatif).

L'expérience cadre est liée à l'espace de présentation. Cet espace de présentation est cadré par la surface écranique du *smartphone*. C'est donc via ce rectangle rétro-éclairé que sont représentés les différents contenus hébergés au sein du *smartphone* de l'utilisateur. La structure de présentation dépend de deux axes de présentation. La structure notificative et la structure applicative. **La structure notificative** fait événement dans le *smartphone*. Elle est le relai informationnel d'un contenu spatio-temporel déjà écrit. Une fois activée par l'utilisateur (en *swipant*), ce dernier est redirigé dans l'espace applicatif où le contenu est éditorialement édité. **La structure applicative**

¹⁶ J. James Gibson, *The Senses Considered as Perceptual Systems*. Boston, MA, USA: Houghton Mifflin, 1966.

détermine les actions de l'utilisateur au sein de l'espace « écran d'accueil » du *smartphone*. La structure applicative spatiale de façon fragmentaire le geste de l'utilisateur.

Le *smartphone* est un support de mémoire et un outil de sélection. Il renvoie à deux catégories. Il est un outil d'enregistrement et de restitution de contenus dans un processus de programmation informatique. Le flux de conscience humaine se synchronise au flux de conscience programmée de l'objet *smartphone*. Le rythme de lecture d'un contenu est donc à la fois humain et programmé. L'humain interprète ce qu'il voit à la surface de l'écran. Le contenu apparaissant à l'écran est interprété par la programmation informatique, ce qu'il voit à l'écran, l'utilisateur l'interprète cognitivement. Il perçoit visuellement et progresse dans cet environnement numérique tactilement.

À travers les instruments perceptifs que sont la vue, l'ouïe et le toucher, l'utilisateur prend connaissance de l'environnement numérique restitué au sein de ce support d'enregistrement qu'est le *smartphone*. Ces instruments sont synchrones avec son interprétation. Les interprétations cognitives et gestuelles actualisent le contenu hébergé au sein du *smartphone*. Chaque lecture actualise un point de vue, une perspective et est productrice de sens.

« Hutchins et al. [Hutchins et al., 1986] clarifient le concept de manipulation directe du point de vue cognitif, et évoquent un « sentiment d'engagement dans un monde d'objets plutôt que l'impression de communiquer par un intermédiaire ». Ils définissent une notion de « directitude » mesurée par le fossé d'exécution et le fossé d'évaluation. Le premier réfère à la distance entre ce que l'idée que l'utilisateur se fait de la tâche et la façon dont elle est représentée par le système. Le second évoque la distance entre le comportement du système et les objectifs de l'utilisateur. »¹⁷

L'utilisateur d'un *smartphone* manipule directement le contenu qui est représenté à la surface de l'écran par la perception tactile. Au sein d'une *smartfiction*, comment le lecteur reçoit-il et manipule-t-il le contenu ? Y a-t-il un intermédiaire ? Quel est son statut ? Quelles sont les incidences sur son comportement ? Ces différentes questions soulevées feront l'objet de réponse dans les pages à venir de ce mémoire de thèse. La réception d'une *smartfiction* repose sur ce que Carole Lipsyc qualifie de « perspective » :

« [L]a perspective peut [...] être considérée comme *l'organisation de la représentation de l'espace en vue du déplacement et de l'action*. [...] »

Émerge alors, dans ce troisième âge de l'image, dont le numérique est l'alphabet, ce que j'appelle des *images-actées*. Je préfère ce vocable à celui plus courant d'image interactive parce qu'il désigne plus clairement le rôle de l'acte, non plus seulement mental, mais corporel, dans nos commerces avec les images ; images qui ne sont plus faites pour être vues, mais pour être enchaînées avec des actes. (Weissberg, 2003) »¹⁸

Ainsi, la nature des contenus représentés et construisant la *smartfiction* est une succession d'images actées permettant à l'utilisateur de visiter l'environnement fictionnel. Il doit produire des actes pour progresser dans ce monde.

¹⁷ Pierre Diagicevic, « Les modèles d'interaction », 2005,

URL : https://tel.archivesouvertes.fr/file/index/docid/48279/filename/2_5modelesinteraction.html, consulté le 23 avril 2022.

¹⁸ Carole Lipsyc, « Construction de la perspective, construction du sens ». In : *Communication*, 85. *L'homme a-t-il encore une perspective ?* sous la direction de Philippe Mesnard. 2009, pp. 37-53. DOI : URL :

<https://doi.org/10.3406/comm.2009.2520> www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_2009_num_85_1_2520, consulté le 23 avril 2022.

I.1.2) Problématisation

Après avoir exposé les modalités techniques, usuelles, culturelles et sociales qu'implique la réappropriation du *smartphone* pour diffuser une *smartfiction*, la question à laquelle ce mémoire de thèse tente de répondre (et les enjeux associés qu'il tente de soulever) est la suivante : comment l'utilisateur du *smartphone* est investi et s'investit dans un environnement de fiction numérique superposé à son environnement numérique personnel hébergé au sein de son *smartphone* ?

Pour répondre à cette question, je dois d'abord exposer un cadre définitionnel sur la fiction. Selon Jean-Marie Schaeffer,

« l'intérêt actuel pour la question de la fiction - qui remonte en gros aux années 70 et ne s'est pas démenti à ce jour - est sans conteste lié à la révolution numérique. L'ouvrage d'Olivier Caïra en est l'illustration : l'élargissement et le déplacement qu'opère *Définir la fiction* et qui ressort de son sous-titre - *Du roman au jeu d'échecs* - trouve ses conditions de possibilité dans les nouvelles figures de la fiction aux notions d'axiomatisation et de programmation. »¹⁹

L'axiomatisation structure la fiction alors que la programmation est l'écriture informatique pour définir l'enchaînement des contenus composant la fiction, l'ordre, l'accessibilité et l'interactivité. Ce qui est nouveau avec la « révolution numérique », c'est la dynamisation et l'interaction du contenu. Le lecteur doit interagir avec la machine pour performer le contenu et progresser dans sa lecture.

Ceci étant dit, ce point historique livré par Jean-Marie Schaeffer dans la préface qu'il a rédigé pour l'ouvrage d'Olivier Caïra, *Définir la fiction* - « *Du roman au jeu d'échecs* », nous éclaire sur les raisons de l'attention portée sur la fiction mais non sur sa définition. Olivier Caïra définit la fiction comme :

« une instruction pragmatique levant les contraintes de recoupement et d'isomorphisme sur le cadre d'une communication donnée. Débarrassée de ces contraintes typiquement documentaires, la communication au sein d'un cadre fictionnel n'a plus besoin de sources stables et identifiables, plus besoin de séries de versions continues et concordantes, plus besoin d'une consistance propositionnelle autre que celle voulue par les protagonistes engagés dans ce cadre. Cette définition n'implique aucun respect représentationnel, narratif, linguistique ou logique. Par extension, tout message - version ou formule - qui incorpore cette levée des contraintes de preuve, tout être qui ne peut être engendré qu'au sein d'un tel cadre peut être qualifié de fiction. Le mot désigne donc une famille de cadres - la fiction -, une catégorie d'œuvres - une fiction - et un ensemble d'entités - des fictions. »²⁰

Olivier Caïra définit la fiction en opposant fiction et documentaire. Pour ce faire, il énumère les artefacts nécessaires au processus et à l'exigence de production documentaire. Dans le cadre de la fiction, nul besoin de prouver la véracité d'un message ou même de vérifier les sources par un recoupement des données informationnelles croisées. La fiction n'a pas à répondre à cette exigence-là. Comment se construit la fiction ? Olivier Caïra appréhende la fiction selon deux axes typologiques : mimétiques et axiomatiques. Ces deux axes ne sont pas incompatibles. Ils font l'objet de cas hybrides comme l'expose l'auteur de *Définir la fiction* :

¹⁹ Préface de Jean-Marie Schaeffer, in Olivier Caïra, *Définir la fiction*. « *Du roman au jeu d'échecs* », éd. EHESS, 2011, p. 7.

²⁰ Olivier Caïra, *Définir la fiction*. « *Du roman au jeu d'échecs* », éd. EHESS, 2011, pp. 79-80.

« Le temps semble donc venu de tenter de rassembler - sans les confondre - les branches mimétiques et axiomatiques de la communication fictionnelle, d'autant que les acteurs sociaux ne cessent de le faire depuis la moitié du XX^{ème} siècle, par le biais de ces objets mixtes que sont les jeux de simulation. »²¹

L'axiomatique structure la fiction, la mimétique reproduit un réel dans un processus de fictionnalisation de ce réel. Ces deux branches typologiques ne suffisent pas pour définir la fiction. L'entrée sociologique de la fiction est exposée selon les trois questions posées par Olivier Caïra :

« On ne saurait développer une sociologie de la fiction sans poser ces trois questions : « Est-ce de la fiction ? » (levée des contraintes de preuve), « Pourquoi est-ce de la fiction ? » (soubassements cognitifs de la feintise ludique) et « Comment est-ce de la fiction ? » (manifestations formelles de la fictionnalité). Les trois interrogations sont solidaires : la levée de la contrainte de preuve permet la multiplication des « Je-origine » fictifs (Hamburger) ; le traitement modulaire des messages évite la confusion entre fiction et communication documentaire (Schaeffer) ; enfin, pour satisfaire des besoins cognitifs et affectifs, nous levons la contrainte de preuve sur certains cadres (Searle). »²²

Olivier Caïra définit donc la fiction en l'opposant à l'exigence éthique, scientifique d'un documentaire et à la mise en jeu de divers **Je**. Ce premier élément définitionnel concernant la fiction est à compléter par l'approche réflexive de Françoise Lavocat dans *Fait et Fiction*. Comme le titre de son ouvrage l'indique, si elle ne met pas en tension **documentaire** et **fiction**, elle problématise **fait** et **fiction**. Elle définit la fiction selon l'incapacité à agir pour l'utilisateur. Il est spectateur d'actions mais ne peut intervenir. Sur ce point, l'hypothèse de Françoise Lavocat est la suivante :

« [L]a fiction requiert une suspension, non pas de la croyance, mais de notre impulsion à l'action. L'empathie étant un des opérateurs principaux de l'immersion fictionnelle, celle-ci illustre parfaitement le mouvement contradictoire auquel incitent les fictions : l'impossibilité d'agir [...], alors que nos résonances cérébrales empathiques nous y invitent. »²³

Cette incapacité d'agir est une modalité déterminante pour définir la fiction. À la lumière des exposés définitionnels d'Olivier Caïra et de Françoise Lavocat, je définis la fiction comme :

un espace-temps en marge de ma réalité, que je choisis d'investir en me coupant de ma quotidienneté selon le temps que je décide d'y consacrer.

Concrètement, dans le cadre d'une *smartfiction*, je prends acte que je suis en train de visiter un environnement fictionnel lorsque je prends conscience du fait que je ne connais pas les entités construisant mon réseau social, professionnel, culturel et informationnel. Ou encore, lorsque je dois renseigner un code de déverrouillage pour accéder à un contenu ou rentrer une clé wifi. Vivant une histoire qui n'est pas la mienne mais que j'incarne, je dois fouiller dans les différents contenus construisant la *smartfiction* pour trouver les réponses aux énigmes techniques scénarisées qui me sont posées pour me permettre de progresser dans mon parcours.

²¹ Olivier Caïra, *Définir la fiction*. « Du roman au jeu d'échecs », éd. EHESS, 2011, pp. 30.

²² Olivier Caïra, *Définir la fiction*. « Du roman au jeu d'échecs », éd. EHESS, 2011, p. 71.

²³ Françoise Lavocat, *Fait et fiction* - « Pour une frontière », éd. Seuil, coll. Poétique, 2016, p. 527.

Ainsi, ce qui caractérise la fiction, c'est également l'incapacité d'agir comme je le fais en tant qu'utilisatrice de *smartphone* à cause de la méconnaissance des données. Selon Françoise Lavocat :

« on peut bien dire que les fictions sont des mondes possibles, mais dont la possibilité (l'accessibilité) est en attente, à construire par le lecteur, le spectateur, l'internaute. »²⁴

J'investis cet espace-temps fictionnel selon les codes et règles qui le régissent. Cette définition apporte une première clé de lecture pour appréhender l'objet d'étude qu'est la *smartfiction*. Je l'appréhende à présent selon le prisme scientifique du récit interactif. Qu'est-ce que le récit interactif ? Le récit est une suite d'événements structurant une histoire. Serge Bouchardon apporte des éléments définitionnels complémentaires dans la réflexion qu'il mène sur le « récit littéraire interactif ». Bien que je n'engage pas de réflexion sur l'esthétique littéraire pour les *smartfictions*, je reprends ci-dessous les éléments définitionnels exposés par Serge Bouchardon concernant le récit littéraire interactif puisqu'ils sont éclairants pour l'étude menée ici sur le **récit fictionnel interactif** :

« Le récit littéraire interactif est un objet construit, comme tout objet de recherche. Il suppose :

- la présence d'une succession d'événements constituant une *histoire* (par rapport à une attention portée avant tout sur le jeu sur le signifiant comme dans l'écriture poétique) ;
- que le mode de représentation principal de cette histoire soit une *narration* (par rapport au jeu dramatique, dans lequel le joueur vit l'histoire sans la médiation d'un narrateur) ;
- que ce récit soit *interactif*, c'est-à-dire qu'il comporte une forme de programmation informatique des interventions matérielles du lecteur. »²⁵

De ces trois axes identifiés pour exposer ce qu'est le récit littéraire interactif, auquel je substitue le *récit fictionnel interactif*, il faut garder à l'esprit les trois modalités suivantes : **l'événement** comme élément structurant l'histoire, **le rôle de la narration** et **l'interactivité** gérée par l'écriture du programme informatique.

L'événement

Au sein d'une fiction, c'est l'événement qui structure l'histoire. Au sein du *smartphone*, c'est la notification qui fait événement. Ne serait-il pas pertinent de croiser l'agentivité technique et usuelle du *smartphone* et l'agentivité structurelle du récit pour proposer un nouvel agent structurant un récit au sein d'une fiction diffusée sur *smartphone* ? Ce nouvel agent est ce que je nomme la *notifiction*. Né de la contraction de « notification » et de « fiction », le néologisme *notifiction* permet de distinguer l'environnement numérique personnel de l'utilisateur et l'environnement numérique fictionnel mis en jeu au sein du *smartphone* de l'utilisateur. Cette distinction a donc été faite par nature et par économie de langage. Ainsi, lorsque je parlerai de *notifiction*, l'exposé qui suivra concerne la *smartfiction* et l'ensemble des modalités inhérentes (narration, espace-temps, etc.). Si je mobilise le terme de notification, l'argument qui suivra concerne la pratique usuelle, technique et culturelle d'un utilisateur de *smartphone*.

La narration

Diffusé sur un *smartphone*, l'utilisateur a l'habitude d'être acteur des actions réalisées sur ce support, il est producteur de contenus. L'utilisateur agit à la surface de l'écran à la première personne puisqu'il agit en sa personne. Par exemple, il est celui qui émet ou reçoit des appels téléphoniques ou encore, il est le destinataire et l'émetteur des messages envoyés et reçus. De par sa pratique, il est celui qui a individualisé un objet standardisé

²⁴ Françoise Lavocat, *Fait et fiction - « Pour une frontière »*, éd. Seuil, coll. Poétique, 2016, p. 534.

²⁵ Serge Bouchardon, *Les récits littéraires interactifs*, URL : <http://www.utc.fr/~bouchard/articles/Bouchardon-formules-2006.pdf>, 2006, p. 2., consulté le 5 mars 2022.

en le personnalisant, en appliquant le fond d'écran qu'il a choisi, en sélectionnant une sonnerie plutôt qu'une autre selon les applications auxquelles elle est rattachée. Et il a également téléchargé des applications souhaitées, en plus de celles installées par défaut.

Ceci dit, une nuance reste à exposer. L'utilisateur peut s'approprier les contenus, par exemple choisir son fond d'écran ou des applications, paramétrer des notifications, mais il reste un système de base inaltérable dans la manière de s'approprier les contenus. Avec *iOS*, pour installer une application ou configurer son écran d'accueil, l'utilisateur doit se conformer à la grille restrictive de présentation des applications. Ou pour interagir, malgré les options d'accessibilité, il a toujours des boutons physiques, des menus apparaissant à des endroits définis, *etc.*

Cependant, l'utilisateur du *smartphone* est le narrateur de l'histoire qu'il construit *avec* et *via* son *smartphone* (en première personne). De ce constat observable en pratique ordinaire, comment la narration est-elle gérée au sein d'une fiction diffusée sur *smartphone* ? Quel est le statut de l'utilisateur lorsqu'il parcourt une *smartfiction* ? Et comment la parcourt-il ? L'ensemble de ces questions constitue le terrain d'étude de ce mémoire de thèse.

L'interactivité

L'une des modalités techniques d'une *smartfiction* est l'interactivité. L'utilisateur doit interagir avec les éléments constituant la *smartfiction* en naviguant d'application fictionnelle en application fictionnelle, ou encore en validant un choix textuel plutôt qu'un autre lors de la présentation d'un choix multiple ou bien, en *tapant* la ***notification interne***²⁶ reçue lors du parcours. L'interactivité permet à l'utilisateur de progresser dans l'histoire *smartfictive* qu'il a choisi de visiter. Les modules interactifs sont appréhendés par l'utilisateur selon le statut, le rôle qui lui est attribué dans l'histoire. Ainsi, la narration et l'interactivité sont fondamentalement liées. Selon Serge Bouchardon,

« [p]our tenir ensemble narrativité et interactivité, les auteurs de récits littéraires interactifs proposent des solutions qui sont étroitement liées au support et à l'ensemble du dispositif, confirmant par là même que le support conditionne la narrativité, alors que les théories du récit affichent, pour la plupart, une universalité indépendante du support. Le terme « conditionne » signifie ici que le support est la condition de la narrativité mais aussi qu'il la contraint, sans pour autant induire une vision déterministe : le support numérique est travaillé par des tensions et autorise ainsi une multitude de jeux [BOUCHARDON 2005b].

Si le support *conditionne* la narrativité, nous pouvons avancer également que le support numérique ***objective*** la narrativité. Le support numérique entraîne une forme d'explicitation, et par suite de réflexivité, de ses propres formats et cadres de production. De même que le support numérique suppose une obligation d'explicitation et de verbalisation, de même le récit littéraire interactif ***objective*** certaines propriétés du récit. En ce sens, il joue encore une fois un rôle de *révéléateur*. »²⁷

Si le « support numérique ***objective*** la narrativité », en définissant le rôle de l'utilisateur dans la *smartfiction*, c'est l'acte de lecture de l'utilisateur qui subjective la narrativité de par son implication dans l'histoire. Son implication est, entre autres, induite par le régime interactif inhérent au *smartphone*. Si le support de lecture *conditionne* la narrativité et que la pratique du *smartphone* implique une utilisation à la première personne, est-ce que cette pratique liée à l'objet est réinvestie dans les modalités de réception selon la condition matérielle du support de

²⁶ La *notification interne* est une formule que j'ai créée pour définir le processus de « re-territorialisation » lors d'un parcours de lecture de *smartfiction*. Lorsque je suis en train de lire une *smartfiction*, je peux recevoir une *notification* SMS, ou une *notification* mail. Cette réception *notificationnelle* invite le lecteur à interagir sur la *notification* et à découvrir où cette dernière l'emmène et quel est le discours qui y est rattaché. La *notification* interne actualise et distribue les différents territoires de lecture.

²⁷ Serge Bouchardon, *Les récits littéraires interactifs*,

URL : <http://www.utc.fr/~bouchard/articles/Bouchardon-formules-2006.pdf>, 2006, pp. 13-14., consulté le 5 mars 2022.

diffusion ? En d'autres termes, est-ce que l'utilisateur est également acteur à la première personne lorsqu'il consulte une *smartfiction* ? Comment le mode narratif est-il pris en charge et quel est-il ? Est-il toujours à la première personne (interne) ? ou est-il externe ?

Par ailleurs, les modalités de la narration étant l'**ordre**, la **vitesse** et le **point de vue** (Genette, 1972), comment sont-elles prises en charge ? L'utilisateur du *smartphone* est acteur au sein de son environnement numérique personnel, mais il est aussi récepteur. Ainsi, il n'est pas toujours maître du jeu. Il n'est pas maître de ce qui fait événement dans son *smartphone*. Il ne peut décider de l'ordre et de la vitesse des contenus arrivant sur son *smartphone*. Il n'est pas seul à participer à l'exploitation de l'environnement numérique. Il ne peut prévoir la réception d'un appel téléphonique, d'un mail professionnel, d'un message d'un ami, d'une notification l'informant de la sortie d'un dernier article lié à l'une des applications média de son *smartphone*. Ainsi, bien que l'utilisateur soit présent dans l'environnement numérique, il ne peut accéder à une visibilité globale des événements à venir. Le processus de « sélection » (programmée, intrusive, manuelle) détermine le comportement de l'utilisateur. Il traite les événements comme ils viennent et les exploite un par un (s'il le souhaite).

Conscient de cette pratique liée à l'utilisation du *smartphone*, comment un récit est-il donné à lire sur *smartphone* ? Comment les catégories analytiques formulées par Gérard Genette pour analyser le temps d'un récit, *l'ordre, la vitesse et le point de vue*²⁸, sont-elles scénarisées ? C'est à ces questions soulevées que l'actuel mémoire de thèse tentera de répondre. Ainsi, selon Serge Bouchardon,

« le récit littéraire interactif consiste avant tout en une *réflexion* (à la fois interrogation et jeu de miroirs) sur le récit et son dispositif, en une attitude critique et distanciée à l'égard du récit. »²⁹

C'est en explorant d'autres terrains de création que sont révélées les limites d'un système qu'il faut actualiser selon le nouveau canal de diffusion. Ainsi, en exploitant le *smartphone*, une adaptabilité de la structure doit être prise en compte à l'écriture du scénario et donc, à l'écriture technique. Comment l'utilisateur reçoit-il la *smartfiction* ? Selon quelles conditions techniques ? À quelle vitesse, dans quel ordre ? Si c'est la *notifiction* qui fait événement dans l'histoire, à quelle fréquence le lecteur reçoit-il les *notifications* ? Par ailleurs, pour prolonger la réflexion de Serge Bouchardon dans *Les récits littéraires interactifs* concernant la redéfinition du genre et du format actualisé par le format de récit littéraire interactif, qu'est-ce que la *smartfiction* engendre ?

« La lecture est plus vieille que l'imprimerie, l'écriture ou encore le langage lui-même. La lecture débute avec l'examen du monde qui nous entoure. Elle commence avec la reconnaissance d'événements répétés comme le tonnerre, la foudre, la pluie. Elle commence avec les saisons et la croissance des choses. Elle commence avec cette douleur sourde qui disparaît avec de la nourriture et de l'eau. Elle survient quand le temps est enfin découvert. Lire commence avec la manipulation des signes. »³⁰

Quels sont ces signes ? Quelle est leur nature ? Est-ce vraiment « lire » ? Ce n'est pas seulement cela, ici, « lire » serait synonyme d'« interpréter », interpréter les signes pour en faire une liaison cognitive entre eux et dresser un tableau d'ensemble. **Lire est l'anagramme de *lier*** comme dans « lier les éléments en eux ». L'action de lire

²⁸ Gérard Genette, « Discours du récit », dans *Figures III*. Paris : Seuil, 1972.

²⁹ Serge Bouchardon, *Les récits littéraires interactifs*,
URL : <http://www.utc.fr/~bouchard/articles/Bouchardon-formules-2006.pdf>, 2006, p. 7, consulté le 5 mars 2022.

³⁰ Franck P. Jennings, *This is reading*, in *Théorie et pratique de la lecture littéraire* par Bertrand Gervais et Rachel Bouvet,
URL : <http://excerpts.numilog.com/books/9782760514737.pdf>, Presses de l'Université du Québec, 2007, consulté le 5 mars 2022.

renvoie à ce même processus cognitif : lier les éléments graphiques entre eux et les interpréter. Pour interpréter les signes, il faut d'abord les reconnaître. Comment les reconnaître pour saisir le potentiel phénomène de répétition ou non ? C'est tout l'enjeu de la sémiotique. Visiter un environnement (quel qu'il soit) est une mobilisation croisée, incessante, entre la reconnaissance des signes ou du moins leur ressemblance et l'intuition/appréhension. J'apprends un milieu que je ne connais pas mais je me fie à mon intuition et à mon réseau de connaissance empirique grâce à l'attention prêtée aux signes qui m'entourent et au déchiffrement que j'en fais en les interprétant en convoquant mes connaissances. Ces signes, si je suis en capacité de les reconnaître, c'est parce que je les ai déjà vus avant, ailleurs, dans un contexte espace-temps autre et réinvestis dans un milieu contextuellement proche.

Si je prends pour exemple la sémiotique des icônes graphiques, bien que je sois dans un pays étranger et que je ne sois pas en capacité de reconnaître les signes textuels pour me repérer, je serai capable de repérer les toilettes ou les lieux de restauration grâce à la reconnaissance des icônes graphiques les représentant. À savoir, pour les toilettes, un homme et une femme sont stylisés graphiquement et, pour le restaurant, une fourchette et un couteau croisés dans un style graphique stylisé seront représentés. Les signes ne prennent sens qu'en motivant des modèles que l'utilisateur est capable de contextualiser. Par ailleurs, si « [l]ire commence avec la manipulation des signes », il faut d'abord identifier la « manipulation », pour ensuite l'interpréter. Concernant la reconnaissance des signes et leur manipulation, Alexandra Saemmer rappelle l'utilisation du terme « figure » *dans le domaine du discours numérique* :

« [d]ans le domaine du discours numérique, le terme « figure » s'est rapidement imposé pour circonscrire certains phénomènes de sens émergeant de la combinaison entre le mouvement, la manipulation et le texte ou l'image. »³¹

« La combinaison entre le mouvement, la manipulation et le texte ou l'image » pourrait correspondre à une définition de l'**interactivité**, qui est l'une des figures reconnues au sein de l'environnement numérique ; celle-ci nécessite de la part de l'utilisateur de prendre connaissance des signes qui construisent cet environnement, de les reconnaître et de les interpréter en agissant, en les manipulant. Ces signes peuvent être du texte, ou encore des images. Avec les *smartfictions*, le cadre discursif de cet environnement numérique est lié à son format et les figures qui y sont rattachées en dépendent également. Ces figures relèvent du comportement de l'utilisateur qui applique les pratiques ordinaires de l'utilisation du *smartphone* dans le cadre de la lecture d'une *smartfiction* ; autrement dit, d'une application de l'affordance ou des schèmes mentaux que l'utilisateur a assimilés.

³¹ Alexandra Saemmer, *De la confirmation à la subversion : les figures d'animation face aux conventions du discours numérique*, Protée, 39(1), 23–36, 2011. URL : <https://doi.org/10.7202/1006724ar>, consulté le 5 mars 2022.

I.1.3) Périmètre de l'état de l'art

L'évolution de l'écriture est liée à l'évolution des pratiques techniques et culturelles. Si je prends pour exemple l'évolution de la correspondance entre deux personnes, j'observe que la correspondance se faisait initialement par lettre puis, avec l'apparition des ordinateurs portables personnels, elle s'est faite par mail enfin, par messages instantanés avec le *smartphone*. En suivant le fil de cette évolution, tant en termes de pratique que de technique, il n'est pas étonnant de voir apparaître de nouvelles formes d'écriture pour produire de la fiction liée à l'évolution des pratiques sociales, communicationnelles et culturelles. Ainsi, après avoir fait le constat de l'omniprésence des téléphones portables dans nos vies, Takatsu³² a innové dans le paysage culturel de l'écrit et de la lecture en créant le format *cell phone novels*. Les *cell phones novels* correspondent à un format de lecture né au Japon avec Takatsu³³, il y a 20 ans, et sont accessibles en anglais depuis 2008. Aujourd'hui, ce format de lecture de même type est appelé *chat stories*. Reprenant la pratique d'un *chat* (d'une discussion instantanée entre deux ou plusieurs acteurs pour émettre et recevoir des messages), l'histoire se déroule au fil des messages échangés.

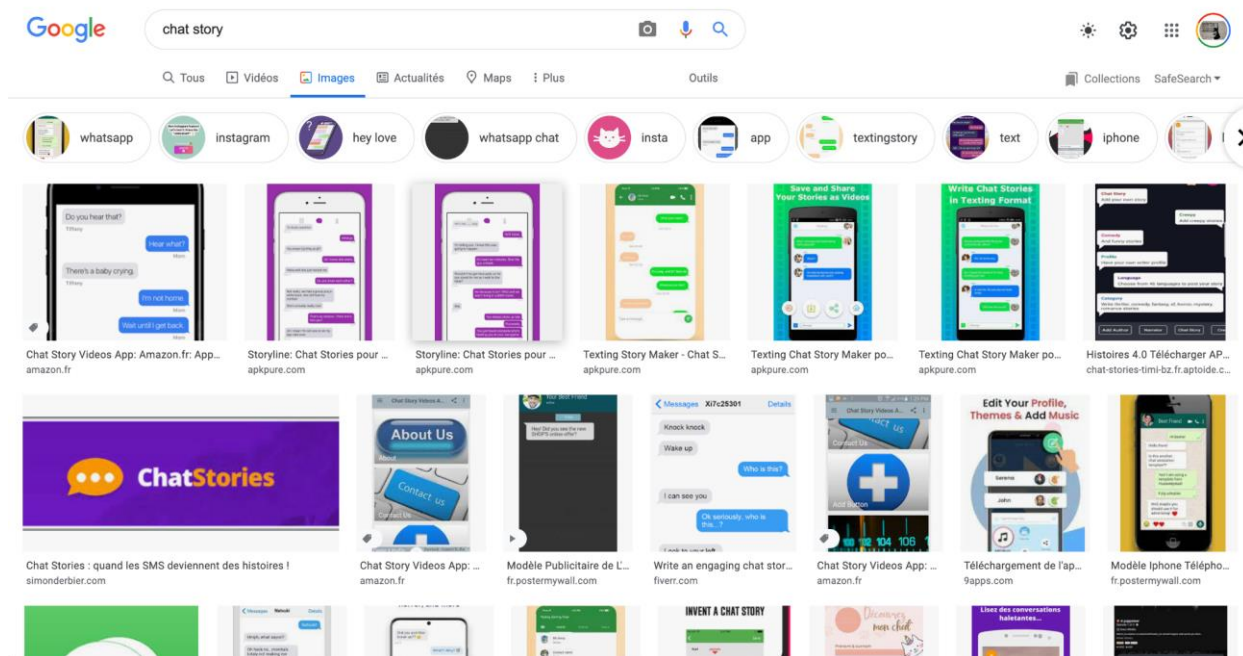


Figure 6 : Capture d'écran illustrant le résultat de recherche après avoir inscrit « chat story » dans la barre de recherche google, onglet [image], réalisé le 04/07/2021.

Selon les *chat stories*, le lecteur est intégré à la scénarisation en tant qu'agent narratif interne (à la première personne) ou agent narratif externe. Externe à l'histoire, le lecteur est spectateur d'une discussion se déroulant devant ses yeux, à la surface de son écran de *smartphone*. Selon le statut interne ou externe, le lecteur est en posture actorielle ou spectatorielle, selon le régime d'agentivité scénarisé. L'implication du lecteur dans l'histoire dépend également du point de vue scénarisé au sein de l'histoire diffusée à partir d'un *smartphone*, outil avec lequel l'utilisateur a l'habitude d'être en posture actorielle et producteur de contenus.

³² Interview de Takatsu, URL : <http://stakatsu.com/cell-phone-novels/>, consulté le 5 mars 2022.

³³ *Idem.*

Les objets numériques mobiles sont omniprésents dans le quotidien de l'utilisateur connecté. Ces outils sont devenus de véritables supports de diffusion de contenus fictionnels interactifs. En plus de produire un scénario cohérent, les auteurs-producteurs de ce type de contenus doivent également maîtriser l'outil avec lequel le contenu est diffusé pour produire du sens *avec* cet outil.

C'est d'ailleurs en prêtant une attention particulière au support de diffusion que la bande dessinée *Phallaina*³⁴ de Marietta Ren a connu un succès aussi grand. C'est la première bande dessinée « défilée » (selon l'expression de son autrice). L'innovation en termes de pratique réceptive lui a valu le privilège de fonder cette typologie « bande dessinée défilée » pour reconnaître un format de lecture nouveau, à identifier. Bien que les « *scroll-comics* » (défilement horizontal ou vertical) existaient et existent encore sur support numérique avant cette dénomination typologique spécifique à *Phallaina*. Ces différentes terminologies exposent le besoin d'ancrer le plus justement possible la terminologie d'un genre, d'une pratique. Ces différents objets artistiques et numériques étudiés et/ou mentionnés ici, amènent finalement une réflexion sur le genre (en tant que modèle d'attente et de reconnaissance) et de détournement d'un genre. Les *smartfictions* composant le corpus d'étude révèlent des genres divers et chacun est exploité différemment au sein de ce même canal de diffusion qu'est le *smartphone*. Chacun détournant les attentes de l'utilisateur en jouant avec son savoir empirique supposé lié à la pratique socio-culturelle et communicationnelle du *smartphone*.

À présent, si je reviens à la « bande dessinée défilée » qu'est *Phallaina*, à lire sur tablette ou sur son *smartphone*, l'utilisateur doit faire défiler la bande dessinée de la droite vers la gauche pour progresser dans cette histoire linéaire, proposant un seul chemin de lecture.



Figure 7 : Capture d'écran réalisée lors du parcours de lecture *Phallaina*
URL : <https://www.sciencesetavenir.fr/assets/referentiel/file/14954464.png>

L'utilisateur déroule temporellement le récit en synchronisant avec sa perception tactile et cognitive. Le procédé cinématique est ici revisité interactivement. De cette expérience de lecture cadrée de par la délimitation de la surface de l'écran, la matérialisation du support de diffusion est productrice de sens. Si le lecteur prête attention à bien défiler le contenu audiovisuel face à lui en exécutant le défilement de l'image en commençant par le bord droit, en bas de l'écran pour aller jusqu'à l'extrême opposé, le bord gauche, en bas de l'écran, il verra se succéder les différentes scènes constituant les séquences de lecture. Les séquences du récit se distinguent grâce au procédé cinématique de « fondu sur image ». Ainsi, la scène représentée à la surface de l'écran est cadrée par la surface de l'écran lorsque le lecteur marque des pauses de lecture pour interrompre le flux audiovisuel qu'il défle. Si

³⁴ Marietta Ren, *Phallaina*, studio Small Bang, co-produit par Les Nouvelles Écritures (France TV), URL : <https://www.francetvlab.fr/articles/phallaina-le-roman-graphique-dun-nouveau-genre/>, 2016, consulté le 5 mars 2022.

Phallaina peut se lire sur tablette numérique mobile et *smartphone*, de par la taille de l'écran, l'expérience spectatorielle est plus grande (qualitativement parlant) lorsqu'elle est réalisée sur tablette. Le procédé d'interaction pour jouer un contenu, revient au procédé de la boîte à musique à manivelle. La bande de papier perforée serait l'équivalent d'un contenu programmé écrit en amont, en attente d'être joué par un humain, d'être interprété selon sa vitesse de lecture (l'ordre de contenus apparaissant étant imposé par le support de lecture) et reproduisant un son, une mélodie à chaque fois différente, actualisé par l'interprétation interactive et cognitive (perception sonore différente).

Cette corrélation artistique et technique entre l'outil utilisé et le contenu en attente d'être joué a toujours été l'objet des créateurs investissant les terrains de recherche et de création. Les auteurs ne créent pas *pour* mais *avec* un outil, en prêtant attention au support de diffusion et de réception. En conservant l'idée suivante : comment le support est-il intégré dans le processus de création pour qu'il soit également porteur de sens ? L'histoire de la culture de l'écrit et de la lecture sur/via écran numérique compte parmi les événements clés : la création de littérature générative, de littérature combinatoire, des œuvres hypertextuelles, hypermédiatiques, de la poésie animée. Ces exemples balisent les différentes pratiques constituant en partie l'histoire de la littérature numérique. Pour revenir à l'objet d'étude de ce mémoire de thèse (marquant une évolution dans les formats d'écriture et de lecture), Jean Clément dresse les origines de cette pratique de :

« la fiction interactive et hyperfiction. Né aux États-Unis dans les années 80, de la rencontre entre jeux d'aventure, littérature expérimentale et techniques hypertextuelles, ce genre s'est rapidement diversifié. [...] Pour la première fois dans l'histoire de la communication littéraire, à l'exception de certaines formes de littérature orale ou de certaines situations théâtrales, l'auteur n'est plus le seul producteur de l'énoncé. L'activité du lecteur n'est plus seulement interprétative, elle génère une manipulation matérielle dont dépend l'énoncé lui-même. Le récit, porté par le texte, les images et l'environnement sonore, se trouve placé à l'intersection des ces différents médias. Il n'est plus figé, mais dynamique, orchestré par un programme informatique capable de prendre en compte les réactions du lecteur. De cette dimension interactive, résulte une certaine primauté du spatial sur le temporel et un déplacement du rôle du lecteur vers celui de l'interacteur. Ce basculement n'est pas sans conséquence sur la narration qui tend à s'affaiblir au profit du jeu dramatique ou même du jeu tout court. »³⁵

L'évolution du format de lecture implique une évolution des pratiques de lecture et d'écriture. L'interactivité est un élément technique déterminant pour reconsidérer et actualiser les structures narratives et l'implication du lecteur. L'interactivité est donc le moyen technique qui marque une vraie évolution dans la production et la réception artistique de fictions. Prenons par exemple le format de création et de lecture *WebToon* pour exposer l'évolution technique liée à l'évolution des pratiques culturelles et sociales. Qu'est-ce que les *WebToons* ? Ce sont des *WebComics* sud-coréens autrement appelés *manhwas*, à lire en ligne. Nés dans les années 2000, les lecteurs accèdent à ces *webtoons* via des portails d'entrée comme Daum (2003) ou Naver (2004). Les premiers *WebToons* se lisaient sur une seule page. L'utilisateur devait cliquer sur les boutons « flèches » gauche ou droite pour revenir au contenu précédent ou activer le contenu suivant. Avec l'arrivée de *Flash*, les animations ont dynamisé la création et la lecture de *Webtoons*. Puis le défilement de contenu à la verticale a permis de fluidifier la lecture et de répondre à un utilisation culturelle cohérente avec la pratique de l'internaute lorsqu'il lit des articles sur son ordinateur personnel. Enfin, l'acquisition des tablettes et des *smartphones* par les utilisateurs a également fait l'objet d'une reconsidération du format *WebToon*. Via le mode applicatif, l'utilisateur peut télécharger un catalogue de *WebToon* pour accéder à plusieurs histoires à jouer dans ce format-là, via son *smartphone* ou sa tablette. Le *smartphone* étant l'objet qui n'est jamais très loin de l'utilisateur (dans sa quotidienneté), il était pertinent de faire évoluer le format *WebToon* au format applicatif pour rendre plus accessible ses histoires. De

³⁵ Jean Clément, « Écritures hypermédiatiques : remarques sur deux CD-ROM d'auteurs », *Cahier du français contemporain* « Multimédia : les mutations du texte », ENS Éditions, n°6 Mai 2000.

supports fixes (ordinateur personnel) aux supports mobiles (tablette et *smartphone*), le *WebToon* a su prendre en considération l'évolution des pratiques de lecture liées au support technologiques pour être en cohérence avec les pratiques culturelles, sociales et techniques de son temps.

Les mobinautes passent beaucoup de temps sur les réseaux sociaux. *Instagram* est l'un des réseaux sociaux les plus utilisés et consultés quotidiennement. C'est à partir de ce constat qu'en 2018, La *New York Public Library* a expérimenté un nouveau format de lecture en rendant accessible la totalité de l'œuvre *Alice au pays des merveilles* de Lewis Carroll sur le réseau social *Instagram*, les *insta novels*. Chaque jour, les utilisateurs découvraient une nouvelle séquence à lire. Depuis cette première expérimentation, les *insta novels* comptent trois cent mille adeptes. Le « catalogue » s'est, par ailleurs, agrandi avec *Carol* de Patricia Highsmith, *La Métamorphose* de Franz Kafka, *La Séquestrée* de Charlotte Perkins Gilman, *Le Corbeau* d'Edgar Allen Poe ou *Un Chant de Noël* de Charles Dickens. L'ensemble de ces *insta novels* est à lire sur son *smartphone*. Le format de lecture « instagrammable » n'est pas nouveau. La fiction estivale *Été*, produite par *Bigger than fiction*, est une bande dessinée et du dessin animé à lire sur le réseau social *Instagram*. Le format éditorial de ce réseau, hébergeant des photos, se prête à la structure narrative d'une fiction de type bande dessinée. Ainsi, de cadre en cadre de lecture, le lecteur progresse dans la fiction diffusée en temps réel. Le support éditorial conditionnant l'écriture, l'utilisateur lit ces histoires au format vertical.

Aujourd'hui, nombre de récits fictionnels sont à lire et à jouer avec/sur son *smartphone*. L'investissement de ce support dans le processus de création est donc à problématiser et à conceptualiser. Si jusque-là un grand nombre de théoriciens ont mené une réflexion sur les récits interactifs *sur* et *avec* un ordinateur (support fixe) ou *sur* et *avec* une tablette (support mobile), un travail reste à mener sur les récits interactifs diffusés sur un *smartphone*, les *smartfictions*.

A la suite de Landow qui est l'un des premiers chercheurs à considérer l'hypertexte comme un moyen technique d'organiser le texte, dans le cadre de ce mémoire de thèse, je pose la problématique suivante concernant la *smartfiction* : pouvons-nous considérer la *notifiction* comme un moyen technique d'organiser le texte ? Comment la *notifiction* est-elle investie dans la structure du récit d'une *smartfiction* et quel est son rôle ? Quel est son impact lors de l'expérience de lecture ? Comment incube-t-elle le récit ? Quelles en sont les conséquences ? L'ensemble de ces questions constitue le fil rouge réflexif que je partage ici. Avant de répondre à l'ensemble de ces questions, reste à présenter le cadre analytique venant apporter la méthodologie de travail pour aborder le terrain d'étude. Ce cadre conceptuel est articulé à la sémiotique et la phénoménologie.

I.2) Cadre conceptuel

Le cadre conceptuel pour mener une réflexion sur l'objet d'étude qu'est la *smartfiction* est de l'ordre de la sémiotique et de la phénoménologie. **La sémiotique**, science des signes, est l'outil théorique qui me permet d'appréhender plus précisément les phénomènes de sens à partir des signes. Par le biais de ce cadre analytique, je m'efforcerai de rendre compte des signes qui participent à la construction de ces mondes fictionnels présentés à la surface de l'écran de nos *smartphones*.

À ce temps présent d'interprétation s'imbrique le triptyque temporel propre à la phénoménologie : temps passé, présent et futur. Je ne ferai pas une actualisation de la discipline phénoménologique dans une perspective de mémoire de thèse philosophique, ce n'est ni la prétention, ni la finalité de ce mémoire.

La phénoménologie, ici, est mobilisée comme moyen pragmatique d'appréhender l'objet d'étude qu'est la *smartfiction*. L'appréhension de l'objet se détermine par la cristallisation de l'adverbe interrogatif « Comment ? ». Comment je reçois ce type de fiction ? Comment je la visite ? Comment j'accède à la *smartfiction* ? La phénoménologie est donc le moyen théorique m'offrant un cadre disciplinaire pour recevoir et analyser la *smartfiction*. De plus, la phénoménologie se caractérise comme une première approche globale d'un type d'expérience. La *smartfiction* est un objet relativement nouveau, pour lequel nul autre compte rendu d'expérience de cet objet n'est jusque-là connu. Pour rendre compte de ces expériences *smartfictives*, la phénoménologie est l'approche la plus susceptible de creuser cette nouveauté. Ainsi, en rendant compte de ces expériences à la première personne et non à la troisième personne, je rends compte d'une subjectivation de l'investissement de l'objet *smartphone* dans un contexte d'expérience fictionnelle. Pour ce faire, je mobilise mon savoir empirique accumulé par l'ensemble des nombreuses expériences personnelles liées à la donation de l'objet *smartphone* pour le recontextualiser et le confronter à la donation d'une *smartfiction*, qui n'est autre qu'un récit de vie fictionnel à jouer sur son *smartphone*.

Finalité :

Mobiliser ces deux disciplines me permet d'appréhender la *smartfiction* selon une identification des signes construisant ces mondes fictionnels en faisant système par la synchronisation de mon flux de conscience face à cet objet de lecture, *hic* et *nunc*. Autrement dit, deux questions sont le fil conducteur et cadrent la réflexion partagée dans ce mémoire de thèse : *Comment je reçois ces mondes ?* (phénoménologie) et *Comment sont construits ces mondes ?* (sémiotique).

I.2.1) Une démarche d'étude phénoménologique

I.2.1.1) Motivation : phénoménologie et expérience esthétique

Dans le cadre de ce mémoire de thèse, j'appliquerai une approche phénoménologique pour rendre compte de l'objet d'étude exposé : la *smartfiction*. La « [phénoménologie,] c'est l'essai d'une description directe de notre expérience telle qu'elle est [...] »³⁶. L'axe phénoménologique cadre les retours analytiques des expériences de lecture menées à la première personne pour les *smartfictions* constituant mon corpus d'étude.

Ainsi, si la discipline phénoménologique est convoquée ici, ce n'est pas par prétention de participer à la construction réflexive de l'évolution de la philosophie phénoménologique, mais bien de se saisir d'une méthode d'approche de l'objet pour appréhender et rendre compte de ce qui est vécu à la première personne lorsque j'expérimente ces objets de lecture.

La démarche d'étude est à la première personne puisque le *smartphone* est, initialement, un objet standardisé que l'utilisateur subjective par son utilisation personnelle. De plus, l'*habitus* d'utilisation du *smartphone* est en première personne. J'alimente et *customize* mon environnement numérique personnel. Les *smartfictions* ne sont autres que la superposition d'un environnement numérique personnel par un environnement fictionnel que je visite à la première personne via un « Je fictionnel ». À partir de là, l'approche phénoménologique paraît très pertinente pour faire une analyse à la première personne.

Il est alors nécessaire d'expérimenter ces objets pour rendre compte d'une première analyse, d'une première expérience de vécu afin de constituer un terrain de recherche en problématisant et en conceptualisant cette pratique de lecture qui investit le support *smartphone*, objet de notre quotidien, devenant canal de diffusion d'objet fictionnel. Comment ce support est-il investi ? Qu'est-ce que cela implique pour ma pratique de lecture ? Comment est-ce que je vis cette expérience de lecture ? Cette analyse à la première personne permet ainsi de prendre conscience de l'appréhension d'un objet. Cette démarche analytique consciente permet d'aller plus loin dans le compte rendu d'une lecture de *smartfiction*. Ce compte-rendu n'est plus seulement technique, mais il est aussi philosophique. Ainsi, au lieu de se demander exclusivement « pourquoi je reçois tel type de contenu ? », lors de mes expériences de lecture, je me suis demandée « comment je reçois cet objet ? », « comment j'accède à cet espace fictionnel ? ». Je déplace alors mon point de vue analytique à la donation de l'objet *smartfictif*. Je ne fais pas uniquement acte de compte-rendu d'un objet de lecture mais bel est bien un compte-rendu de la réception, de la pratique de lecture d'un objet relativement nouveau dans le paysage culturel. Ce compte-rendu serait donc cadré par la perspective d'un « premier acte philosophique ».

« Le premier acte philosophique serait donc de revenir au monde vécu en deçà du monde objectif, puisque c'est en lui que nous pourrions comprendre le droit comme les limites du monde objectif, de rendre à la chose sa physionomie concrète, aux organismes leur manière propre de traiter le monde, à la subjectivité son inhérence historique, de retrouver les phénomènes, la couche d'expérience vivante à travers laquelle Autrui et les choses nous sont d'abord donnés, le système « Moi-Autrui-les choses » à l'état naissant, de réveiller la perception et de déjouer la ruse par laquelle elle se laisse oublier comme fait et comme perception au profit de l'objet qu'elle nous livre et de la tradition rationnelle qu'elle fonde. »³⁷

³⁶ Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, 1945, p. I.

³⁷ Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, 1945, p. 69.

Ce processus « Moi-Autruï-les choses » est le cadre perceptif que je tiendrai pour rendre compte de mes expériences de lecture. « Moi » en tant qu'individu me prêtant à cet acte de lecture. « Autruï » pour ces entités personnages qui participent à la construction de l'environnement diégétique, à la dynamique de l'histoire que je suis en train de lire. « Les choses » sont les éléments techniques, narratologiques et culturels qui sont mobilisés pour construire l'histoire que je suis en train de lire et permettent sa jouabilité. « Les choses » sont le *design* d'interface, le *design* d'interaction, la somme des éléments constituant l'objet *smartfictif*.

Bien que l'objet *smartfictif* soit initialement un objet objectivé, mon expérience de lecture liée à cet objet, l'interprétation que j'en fais, mon investissement, les interactions que j'applique *hic* et *nunc*, les actes cognitifs qui y sont produits participent à sa subjectivation.

Par ailleurs, la spécificité d'une expérience de lecture d'une *smartfiction* repose sur le système de *notifictions*. Elles incubent une approche phénoménologique. La *notifiction* est ce qui fait événement dans l'histoire *smartfictive*. C'est par ce moyen technique et narratologique que le récit est, en partie, structuré et que la réception de cet objet de lecture est conçue. Ainsi, à chacune des *notifictions* que je recevais sur l'écran de mon *iPhone*, je me demandais ce que je ressentais. Comment je vivais la réception de ce type d'événement ? Qui recevait la *notifiction* ? « Moi » ou « Autruï » ? Qui est-ce « Moi » ? Qui est cet « Autruï » ? « Moi », c'est la personne que je suis. « Autruï », c'est cet autre fictionnel. Un autre que j'incarne par le biais de « Je fictionnel » ou d'un point de vue que j'adopte. Est-ce une dualité ou un duo qui s'opère ? « Autruï » ne dissout pas le « Moi ». Au contraire, il le sonde. Par le biais d'« Autruï », je vis d'autres expériences que les miennes, que celles déjà vécues et à venir. Pourquoi ? Parce qu'« Autruï » n'est pas « Moi ». On ne partage pas le même contexte de vie tant au niveau social, politique ou encore culturel. Ainsi, mon « Moi » s'articule à cet « Autruï » pour dérouler les expériences. « Autruï » déroule les expériences de « Moi » à vivre, des expériences scénarisées dans ce récit de vie fictionnel à vivre via le *smartphone*. « Moi » visite le monde selon « Autruï » fictionnel. Ainsi, comme l'expose Merleau-Ponty :

« [I]e système de moi-Autruï-le-monde vécu lui-même est à son tour pris pour objet d'analyse et il s'agit maintenant de réveiller les pensées qui sont constitutives d'Autruï, de moi-même comme sujet individuel et du monde comme pôle de ma perception. Cette nouvelle « réduction » ne connaîtrait donc plus qu'un seul sujet véritable, l'Ego méditant. »³⁸

Cette « réduction » relative à « l'Ego méditant » est la personnification de cet acte philosophique rendant compte, à la première personne, de l'expérience de lecture de l'objet d'étude qu'est la *smartfiction*. Le participe passé « vécu » est important à relever. Il fait état d'une expérience *a posteriori*. Pendant la lecture, « Moi » et « Autruï » se confrontent, s'articulent entre le système de valeurs qui m'est propre et celui exposé par « Autruï ». Cette articulation se distancie après le « en train de vivre » pour prendre un temps et prendre conscience de ce qu'il s'est passé. Qu'est-ce que je viens de vivre via mon *smartphone* ?

Ce cadre méthodologique me permet de prendre conscience de ce que je ressens lorsque des pratiques usuelles et culturelles ordinaires sont réinvesties dans une production de fiction. Selon Elsa Boyer :

« Dans la mesure où notre rapport aux images peut faire l'économie de leur support, ceci engage une réflexion sur le rapport entre perception et technique, et le statut de cette dernière dans la phénoménologie de Husserl et sa

³⁸ Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, 1945, p. 73.

postérité, à travers les travaux de Jacques Derrida et Bernard Stiegler. La technique constitue chez ces deux penseurs un moteur de déplacement au même titre qu'Autrui, la temporalité ou l'imagination. »³⁹

Quel est ce moteur de déplacement ? Avec la technique qui est engagée dans la construction de ces mondes *smartfictifs*, ce qui est intéressant à étudier, c'est la superposition de l'environnement numérique fictionnel à celui de l'environnement numérique personnel. Comment la technique liée au *smartphone* est exploitée dans le cadre d'une production de fiction diffusée sur *smartphone* ? Quel est le degré de familiarité exploité ou, au contraire, déconfiguré pour porter une autre proposition sur la manière de raconter des histoires, de faire récit ? Comment ces histoires sont-elles construites en termes de temporalité et d'imagination ?

La temporalité de la *smartfiction* dépend de l'écriture programmée, du *delay time* entre les différents contenus et de la valeur absolue. Je dépends de l'écoulement d'un temps programmé que je m'approprie par une synchronisation de mon être, de mon temps subjectif à ce temps artificiel. Je me synchronise à cette monstration fictionnelle diffusée sur *smartphone*. Mon imagination comble les blancs de lecture lorsque cette dernière n'est pas actualisée monstrativement.

« Voir un objet, c'est ou bien l'avoir en marge du champ visuel et pouvoir le fixer, ou bien répondre effectivement à cette sollicitation en le fixant. Quand je le fixe, je m'ancre en lui, mais cet « arrêt » du regard n'est qu'une modalité de son mouvement : je continue à l'intérieur d'un objet l'exploration qui, tout à l'heure, les survolait tous, d'un seul mouvement je referme le paysage et j'ouvre l'objet. »⁴⁰

En fermant les yeux, je clos la perception visuelle immédiate de la monstration pour laisser place à l'exploration intérieure de l'objet et mobiliser les autres sens. En effet, lire une *smartfiction*, c'est voir (perception visuelle), entendre (perception sonore), toucher (perception tactile). Cependant, prêtant une attention à la notion de perception visuelle, le verbe *percevoir* est éclairant sur la démarche phénoménologique entreprise ici. « Percevoir » c'est, « perce » - « voir », c'est aller au-delà du voir, aller au-delà de ce qui est visible en surface. Qu'est-ce que cela provoque en moi ? Qu'est-ce que je vois véritablement ? Quelle est cette couche de signifiante que je pose en plus de l'histoire que je suis en train de voir ? Mon récit personnel, la somme de mes expériences vécues se joignent à celles qui me sont montrées et que je vis par cet « Autrui » fictionnel, que j'incarne dans le cadre d'une *smartfiction*.

1.2.1.2) Un cadre phénoménologique articulé aux champs perceptifs

Comment rendre compte d'une expérience d'un monde vécu ? Comment vivre ce monde ? C'est par le moyen du champ perceptif que la prise de conscience phénoménologique prend acte, dans un dépassement de la proprioception.

« La perception doit s'entendre au sens large de voir, toucher, entendre, et même, au-delà des champs perceptifs, comme le simple fait d'être en présence de quelque chose, que ce soit une chose transcendante, un souvenir ou une conscience d'image. »⁴¹

³⁹ Elsa Boyer, *Le conflit des perceptions*, (in. Préface Catherine Malabou), éditions MF coll. Invention, 2015, p. 16.

⁴⁰ Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, 1945, p. 81.

⁴¹ Elsa Boyer, *Le conflit des perceptions*, (in. Préface Catherine Malabou), éditions MF coll. Invention, 2015, p. 23.

Prendre conscience du monde vécu se fait au prisme d'une perception-outil. La perception est l'outil m'appartenant. Il est celui que je vais utiliser pour accéder au monde pour le recevoir, l'appréhender, le tester, le visiter, le voir, l'écouter, le toucher, le ressentir, le sonder, *etc.* La perception est donc un outil qui m'est propre. Je ne peux le partager comme je partagerai un marteau. Je peux partager avec « Autrui » ce que je ressens, en écrivant, en le verbalisant, en le dessinant. Seulement, entre ce que je perçois et les moyens que je me donne pour partager le plus exactement possible mon expérience perceptive, un fossé est creusé. Comment savoir si les mots que j'utilise pour partager une perception seront compris de la même manière que je les entends ? Est-ce que mon interlocuteur perçoit exactement le discours que je partage ici, comme je l'entends ? Non. Pour la simple raison que nous ne partageons pas tous le même réseau de référentialité, et que la subjectivité n'est pas une généralité mais une unité fondant notre être en tant qu'individu. À la lecture d'un mot, d'une formule, d'un exemple, l'image mentale qui se dessine n'est pas la même pour tous puisque nous ne partageons pas le même réseau de référentialité. Par exemple, nous ne rattachons pas le même souvenir à ces mots que nous lisons. Ainsi, l'immédiateté perceptive liée aux verbes d'actions « voir », « écouter » et « toucher » est complétée par ces actes de subjectivation propre à l'activation du réseau de référentialité individualisant et rendant unique la lecture d'une expérience de lecture, ici, *smartfictive*.

Si jusque-là, j'ai évoqué les différents axes constituant la perception, ces axes sont le résultat d'une symphonie pré-programmée. En effet, chacune de ces perceptions se synchronisent entre elles pour recevoir la totalité de l'objet *smartfictif*.

Qu'est-ce que la synchronisation et d'où vient ce procédé ? Selon Elsa Boyer, la synchronisation provient de :

« la généralisation du cinéma parlant dans les années 1930 », la synchronisation entre l'image et le son, qui « fait passer le verbe *synchroniser* dans la langue courante. » »⁴²

Cet ancrage historique lié à l'art cinématographique sur la notion de synchronisation permet de saisir l'importance de cette technicité qui a pour vocation de faire vrai pour le public. Dans les années trente, la synchronisation entre le son et l'image doit donner l'impression que le son et l'image ne font qu'un. « Synchroniser » c'est articuler deux unités distinctes pour qu'elles ne fassent qu'une. Deux unités, deux espaces-temps réunis au sein d'une temporalité spatialisée. Autrement dit, une synchronisation technique pour la constitution de l'objet qui engage un effet de croyance. La synchronisation participe au « faire vrai ». Le comparatif de cette synchronisation image/son est celui de la prise de parole d'un être humain. Lorsqu'un être parle, les muscles de son faciès se synchronisent à ce que j'entends. De cet acte technique « naturel » j'attends de même de l'« artificiel ». Je dois croire en la constitution de cet objet et le recevoir.

Dans le cadre de la *smartfiction*, la technicité de la synchronisation média repose sur la synchronisation de l'image, du son et des interactions. La synchronisation cognitive est la synchronisation de mon être, de la perception, de mon flux de conscience avec cet objet. Ainsi, je synchronise la somme des expériences vécues, mon réseau de croyance à la constitution de l'objet fictionnel.

Par ailleurs, avec les *smartfictions*, je synchronise mon présent avec un présent qui ne m'appartient pas mais que j'investis lorsque je fais mon expérience de lecture. Cette synchronisation temporelle de deux natures est remotivée à la réception des *notifictions*. Selon Merleau Ponty :

⁴² Elsa Boyer, *Le conflit des perceptions*, éditions MF coll. Invention, 2015, p. 97.

« [...] chaque présent fonde définitivement un point du temps qui sollicite la reconnaissance de tous les autres, l'objet est donc vu de tous temps comme il est vu de toutes parts et par le même moyen, qui est la structure d'horizon. »⁴³

Avec la *smartfiction*, quel est cet objet qui participe à la structure d'horizon ? Qu'est-ce que la structure d'horizon ? L'horizon serait la détermination d'un espace plus lointain mais que je perçois dans un temps présent. Ce qui me permet de déterminer un horizon dans la *smartfiction*, c'est la *notification*. La *notification* embrasse les temps passés, présents et futurs. « **Temps passé** » puisqu'à la réception de la *notification*, le souvenir des dernières séquences lues est mobilisé. Le **temps présent** est celui du temps de la lecture du message de la *notification*. Le **temps futur** est celui de la projection liée à l'imagination. J'imagine la suite de l'histoire à la lecture de la *notification*. Il y a une certaine appréhension des événements à venir. **La notification est donc la structuration d'un horizon d'attente.** Une attente de la part du lecteur d'en savoir plus sur l'histoire qu'il est en train de lire. Une attente interrompue avec la réception de *notification* pour pouvoir à nouveau jouer la *smartfiction*. Si la structure d'horizon est temporelle, elle est également spatiale. La *notification* est ce qui fait événement dans l'histoire. Cet événement est lié à un espace-temps défini. La *notification* peut être rattachée à l'actualisation d'une discussion entre deux personnages, ou encore d'une actualisation au sein d'un fil d'actualité. Elle est l'actualisation événementielle d'un territoire diégétique programmé.

Elsa Boyer rappelle que la perception est de deux ordres :

« Pour Husserl en effet, il importe au plus haut point de distinguer nettement entre « perception originaire ou présentation (*Gegenwärtigung*), qui constitue le présent, la réalité effective actuellement présente », et perception non originaire ou présentification (*Vergegenwärtigung*), c'est-à-dire l'apparition d'un non-maintenant dans le maintenant » comme dans le cas du souvenir ou de l'imagination. »⁴⁴

La *notification* serait de l'ordre de la perception originaire. À la représentation de ce présent diégétique, de ce présent de jeu et du jeu, s'articule la perception non-originaire. Le souvenir des derniers passages lus, d'un non-maintenant dans le maintenant qui se superpose au maintenant de la lecture et au maintenant diégétique. À ce souvenir, se joint le maintenant diégétique anticipé par le lecteur en imaginant brièvement ce qu'il va se passer suite à la lecture de la *notification*.

Le discours présent peut être actualisé informatiquement, comme dans les discussions instantanées où l'interface d'affichage automatique cadre le présent du discours en *scrollant* automatiquement les bulles conversationnelles. Le discours présent peut également être actualisé dans une action performative. Par ailleurs, le discours est actualisé lors de l'interprétation cognitive du lecteur. Le noème de Roland Barthes théorisant le « ça a été » de la photographie argentique devient le « c'est » par mon temps présent d'interprétation relié à ma subjectivité. Cette interprétation va évoluer puisqu'elle est en réseau. Elle est en réseau dans le sens où je dois faire un va-et-vient incessant entre ce que je suis en train de lire, ce que j'ai lu et ce que je prospecte dans mon imaginaire.

Il y a donc une synchronisation de mon flux de conscience avec ce que je suis en train de vivre et la façon dont cela m'est présenté.

Un flux de conscience qui se synchronise à la monstration de contenu diffusé sur le cadre écranique de mon *smartphone*. Ce dispositif technique offre une vision partielle du monde fictionnel.

⁴³ Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, 1945, p. 83.

⁴⁴ Elsa Boyer, *Le conflit des perceptions*, (in. Préface Catherine Malabou), éditions MF coll. Invention, 2015, p. 6.

Je découvre le monde fictionnel selon l'engagement corporel et cognitif suscité par l'utilisation du *smartphone* réapproprié dans la production de fiction.

Une dynamique actorielle et spectatorielle est en jeu. Je dois interagir pour progresser dans mon parcours de lecture. Je dois investir ce monde diégétique qui est représenté à la surface de l'écran de mon *smartphone*. Par exemple, dans la pratique du jeu vidéo, le champ visuel est complété par les champs « tactile et kinesthésique ». Selon Elsa Boyer :

« Outre le champ visuel, les champs tactile et kinesthésique nous indiquent que nous sommes en position assise et en contact permanent avec la manette. »⁴⁵

Avec le *smartphone*, je suis mobile mais mon attention est accaparée par cette lumière écranique qui la mobilise en grande partie. En grande partie puisque mon réel n'est pas dissout dans ma perception immédiate. Certes, il requiert moins mon champ d'attention mais il est là. Il suffit que je me fasse interpellé, et mon attention - qui était première pour la *smartfiction* représentée à l'écran - devient seconde pour laisser place à la perception visuelle afin de repérer qui vient de m'interpeller.

Il faut s'aventurer, expérimenter pour découvrir un milieu. L'utilisateur évolue au fil de l'apprentissage de son milieu. Il est guidé discrètement dans les consignes métadiégétiques (par exemple, des signes sémiotiques discrets décrivant le geste à faire) dans les *smartfictions*. Ces consignes métadiégétiques permettent de définir le comportement de l'utilisateur dans le milieu *smartfictif*. Bien souvent, l'utilisateur navigue à tâtons dans ce milieu.

1.2.1.3) Les champs perceptifs mobilisés pour une unité de discours

L'expérience de lecture d'une *smartfiction* est possible grâce aux champs perceptifs comme la vue, l'ouïe, et la perception kinesthésique.

a) La perception visuelle

Pour mener à bien une expérience de lecture *smartfictive*, le premier outil perceptif sollicité est la vue. La perception visuelle est immédiate. Elle synchronise cette immédiateté dans le temps présent de la monstration. Je vois ce qui m'est montré.

La vue me permet de prendre connaissance du *design* d'interface représentant l'univers diégétique *hic et nunc* de la lecture. Cette représentation interfacée cadre l'expérience de lecture et fait système avec la distance optique relative à chacun des utilisateurs selon leur aptitude visuelle. La distance optique et la représentation interfacée cadrent l'espace de lecture. Elles participent à la constitution de mon milieu technique de lecture. L'histoire que je suis en train de lire via mon *smartphone* étant construite en amont, les différents parcours de lecture potentiels sont agencés également en amont pour établir ces différents *sentiers qui bifurquent* (Borges). Il reste au lecteur la liberté de définir son parcours de lecture selon la détermination de ces choix. Ainsi, ce que perçoit visuellement l'utilisateur lorsqu'il est en train de lire la *smartfiction* à la surface de son écran de *smartphone*, c'est le présent de monstration. Ce présent de monstration devient présent de narration lorsque ce dernier interprète cognitivement le contenu représenté. L'utilisateur recompose mentalement le *puzzle* diégétique qui se construit au fur et à mesure

⁴⁵ Elsa Boyer, *Le conflit des perceptions*, (in. Préface Catherine Malabou), éditions MF coll. Invention, 2015, p. 14.

qu'il progresse dans son parcours de lecture. Ce présent de perception, de monstration est le présent discursif qui se synchronise au présent d'interprétation. Un présent d'interprétation qui actualise un contenu d'un temps passé au temps présent et que je m'empresse de projeter par un acte d'anticipation. Mon imaginaire projette la suite de l'histoire en attendant qu'elle soit visible.

À ce présent de monstration, s'imbrique mon présent d'attention. Et c'est sur ce niveau d'attention que repose le bon déroulé d'une expérience de lecture *smartfictive*. Pour que la lecture se passe dans des conditions optimales, mon attention doit être captive. Pour ce faire, des *stimulis* visuels sont représentés. Par exemple, lors d'une discussion instantanée, je reste présente dans l'espace discursif représenté parce que je vois les trois points de suspension à valeur dynamique sautiller. À valeur indicielle, ces trois points de suspension m'informent que la personne avec qui je suis en train de discuter est en train d'écrire un message. Cet effet de latence représenté par les trois points de suspension maintient mon attention. Sans ce présent de monstration, sans ces indices de présences comportementales représentées au sein de l'interface, je n'ai pas véritablement de raison de rester au sein de cet espace.

Par ailleurs, les présents de monstration et d'attention liés à la perception visuelle font système avec la perception sonore.

b) La perception sonore

Dans le cadre d'une pratique ordinaire avec mon *smartphone*, la perception visuelle se double d'une perception sonore. Si je reprends l'exemple de la discussion instantanée, par défaut, l'acte d'écrire un message via le clavier numérique peut être doublé d'une synchronisation sonore selon l'effet *typing*. Ci-dessous, la capture d'écran réalisée lors du parcours de lecture de la *smartfiction Ana The Game* représente le message qui s'écrit automatiquement au sein de l'espace de simili production de texte. L'écriture de ce message automatique s'affichant au fur et à mesure après avoir validé un choix est accompagnée du son effet *typing* pour simuler l'action « en train d'écrire ». Le présent d'écriture simulé est représenté par la synchronisation du présent d'affichage et sonore. Cette synchronisation participe à l'immersion en première personne du lecteur incarnant ce récit de vie qui ne lui appartient pas mais qu'il incarne. La technique employée donne l'impression d'être en simili production de contenus.

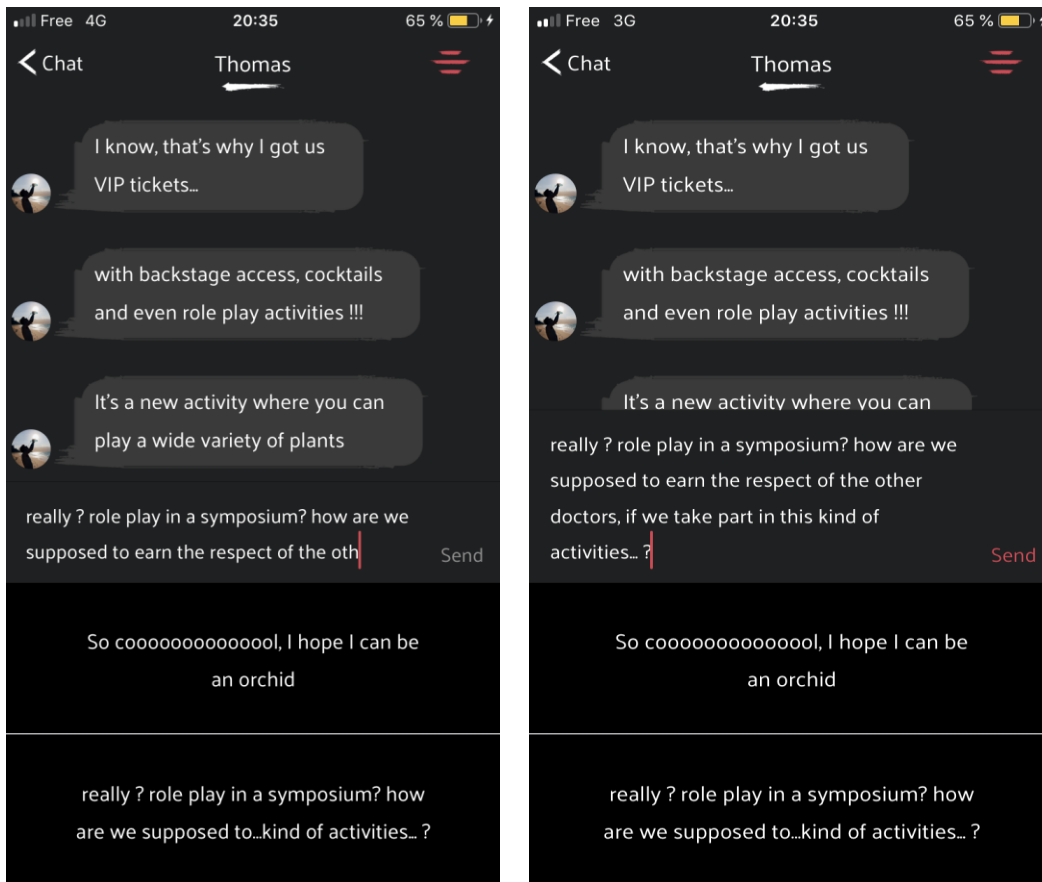


Figure 8 : Captures d'écran d'Ana The Game.

De la même manière lorsque j'envoie ou reçois un message dans l'attente du message de la personne écrivant au rythme des points de suspension sautillant à la surface de l'écran, ces différents sons représentatifs d'une sémiotique comportementale en milieu numérique, co-construisent le milieu technique dans lequel j'évolue. La capture d'écran réalisée lors de mon parcours *smartfictif* d'*Enterre-moi, mon Amour*, représentée ci-dessous, illustre ce comportement.

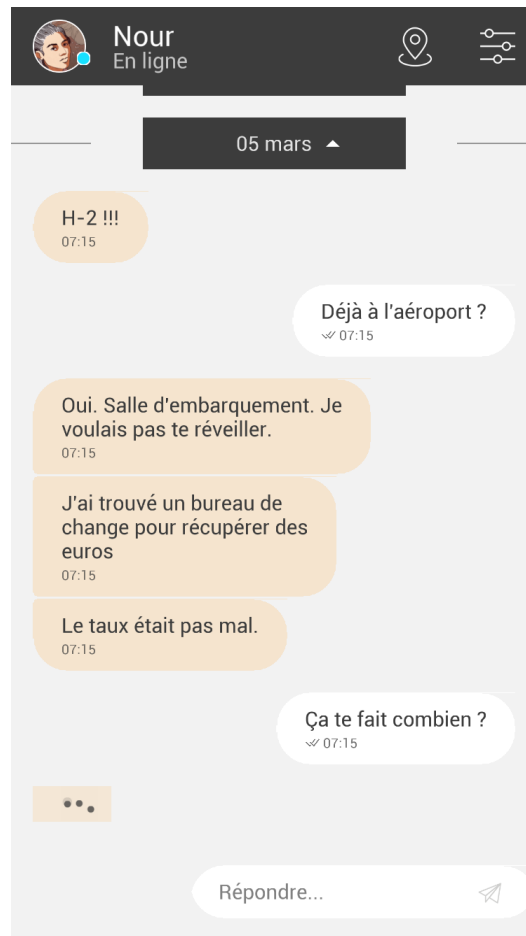


Figure 9 : Capture d'écran d'*Enterre-moi, mon Amour*.

Pour lire *Enterre-moi, mon Amour*, j'incarne le personnage adjuvant Majd qui est le compagnon du personnage principal Nour. Nour est une jeune femme qui va fuir son pays, la Syrie, pour rejoindre un des pays d'Europe (plusieurs parcours différents). C'est au gré des échanges dialogiques au sein d'une interface de discussion instantanée de type *WhatsApp* que je prends connaissance de son périple. Nour (qui fait figure d'autorité auctoriale) rythme et gère, modalement, la jouabilité. C'est elle qui structure l'horizon diégétique.

De la même manière, une désynchronisation perceptive est engagée lorsque les outils techniques ne sont pas synchrones. Par exemple, lorsque je fais une visioconférence pour pouvoir échanger avec des personnes qui ne peuvent être présentes physiquement avec moi, il suffit que le son ne soit pas synchrone avec leurs muscles faciaux, pour que l'unité perceptive soit mise à mal. Cette désynchronisation perturbe un échange qui se veut initialement optimal. Pourquoi ? Parce que mon attention première n'est plus portée sur le discours émis par la personne avec qui je suis en train d'avoir une conversation via l'outil de visioconférence. Mon attention est déplacée. Elle est focalisée sur les aléas techniques qui désynchronisent le présent discursif (sonore) avec le présent représentatif/monstratif (visuel). La synchronisation du son et de la vue est donc primordiale pour maintenir un niveau d'attention correcte reposant sur une unité perceptive et un effet de croyance supporté par une confiance acquise dans la technique.

Dans une *smartfiction*, la perception sonore est de deux ordres. D'abord elle repose sur une ambiance sonore présente dans certaines *smartfictions* (comme *Ana The Game*, par exemple). L'ambiance sonore permet d'instaurer un présent d'immersion et d'attention. En me coupant de l'ambiance sonore immanente à l'environnement tangible

dans lequel je suis corporellement, je me coupe de cet environnement pour concentrer mon attention sur l'environnement diégétique dans lequel j'évolue via les contenus joués au sein de mon *smartphone* devenu (ponctuellement) *smartphone* de fiction.

L'immersion sonore participe à mon présent de lecture. Ce présent de lecture fait système avec les rebondissements diégétiques vécus en tant que lectrice. L'ambiance sonore repose sur un système de boucle sonore. Selon le contexte diégétique, je ne prends pas conscience de cette boucle sonore de la même manière. Dans *Ana The Game*, c'est la même boucle qui m'immerge dans cette histoire, et pourtant mon degré d'attention varie selon le niveau d'intrigue. Parfois je vais y prêter fortement attention parce qu'elle fait système avec ce que je suis en train de lire. Et parfois, je n'y prête pas attention parce que je l'ai intégrée comme « par défaut ». Elle ne fait que « bouclier » technique entre le bruit ambiant de l'environnement tangible et l'ambiance sonore de l'environnement diégétique. Selon les événements mis en jeu, l'ambiance sonore co-construit du sens. La boucle sonore n'est pas productrice de sens de la même manière, selon le contexte diégétique.

Par ailleurs, cette perception sonore à valeur immersive n'est pas l'unique source sonore mise en place. Au présent immersif se joint le présent comportemental qui est inhérent au *design* sonore qui vient doubler les actions sémiotiques représentées à l'écran. Ces actions sont de l'ordre de l'envoi d'un message, de la réception d'un message, de la rédaction d'un message, de la sonnerie de téléphone, *etc.* Le présent comportemental. L'action représentée visuellement est également mise en jeu dans un *design* sonore synchrone avec la représentation visuelle. Cette synchronisation des présents a pour but de rendre présent ce qui est absent de mon environnement tangible. Une synchronisation entre *design* sonore et représentation visuelle d'actes performatifs est donc mise en place.

Dans le cadre d'une *smartfiction*, je ne suis pas productrice de message. Le message est pré-écrit par les concepteurs mettant en jeu un personnage discutant avec un autre personnage ; mais ce personnage, je l'incarne. Pour faire vrai, lorsque je sélectionne un contenu textuel, le contenu s'écrit automatiquement dans l'espace qui lui est réservé pour ensuite donner la possibilité au lecteur de confirmer l'envoi de ce message fictionnel. Cette représentation visuelle simulée de la rédaction d'un message est synchrone avec le *design* sonore simulant la rédaction du message. Ainsi, ce présent performatif participe à cette notion de croyance empruntée à Winnicott (*the capacity to believe*⁴⁶, en lien avec la « *suspension of disbelief* » de Samuel Coleridge). Pour combler mon absence physique, une représentation de ma présence au sein de cet environnement numérique par simulateur graphique est mise en jeu. Les touches du clavier faisant un effet *pop-up* sont les indices d'une présence numérique, ici fictive. Cette représentation *pop-up* est synchrone avec le *design* sonore. Cette technicité simule le fait que j'écris un message. Grâce au *design* sonore synchrone avec les représentations visuelles des actions qui sont faites, c'est un présent de discours qui est mis en jeu.

D'ailleurs, comment est-ce que j'accède à ce présent de discours ? Jusque-là, j'ai exposé la manière dont mon attention est maintenue dans cet environnement, mais qu'est-ce qui attire mon attention ? Que je sois loin ou proche de mon *smartphone* et pour peu que ce dernier soit en mode « sonnerie », je recevrai les signaux d'alertes sonores pour m'avertir des différentes notifications que je suis susceptible de recevoir. Ainsi, lorsque je reçois une notification et/ou une *notifiction*, mon attention est reportée. Si je le peux, lorsque j'entends un son d'alerte, je vérifie visuellement le contenu que je viens de recevoir. Une fois que j'ai pris connaissance dudit contenu, je décide de l'action que je souhaite/peux faire. Ainsi, via le système de signaux d'alerte, cette valeur indiciaire m'informe que je viens de recevoir un contenu que je peux consulter. Cette valeur indiciaire devient valeur

⁴⁶ Hopkins, Brooke, *The International Journal of Psycho-Analysis* ; London Vol. 78, N° 3, (Jan 1, 1997): 485.

informationnelle lorsque je suis en capacité de reconnaître les différents sons propres au système applicatif. Le son émis à réception d'un message via l'application SMS, *WhatsApp* ou encore *Messenger* diffère et pourtant l'action est la même. L'action, qui est celle d'envoyer et de recevoir des messages est la même mais le territoire convoqué pour réaliser ces discussions instantanées est différent. Ne convoquant pas le même territoire (et pas le même réseau relationnel).

c) La perception kinesthésique

La perception kinesthésique est l'outil qui me permet de prendre conscience corporellement de l'expérience de lecture. Le monde fictionnel m'apparaît selon mes aptitudes en tant que sujet lecteur. Selon les *smartfictions*, mon corps peut être projeté dans celui d'un autre, cet autre fictionnel que je/lectrice doit incarner pour vivre l'histoire à la première personne. Je perçois bien le monde fictionnel avec mon corps, ma corporéité physique et cognitive. J'accède à ce monde fictionnel via l'incarnation en première personne, via l'interaction métonymique : doigt, œil, oreille. L'incarnation de cette première personne me permet d'investir une histoire qui n'est pas la mienne bien que cela n'ampute pas qui je suis initialement. Une aire de négociation se dessine entre les valeurs qui sont miennes et le comportement, l'attitude scénarisée dans ce « Je fictionnel » que j'incarne. Ainsi, en vivant une histoire qui n'est pas mienne, à la première personne, en empruntant un « corps » qui n'est pas le mien, je ne vais pas me « retrouver » mais je vais me « trouver » puisque je fais face à des éléments de vie qui ne me sont potentiellement pas familiers. Je ne sais pas comment réagir face à ces inconnus de vie. Je ne sais pas comment ces inconnus se répercutent en mon « Moi » intérieur. Ces inconnus, je les dévoile au fil de ma perception tactile.

La perception kinesthésique participe à la constitution de mon milieu technique. Je tiens entre mes mains le canal de diffusion du monde fictionnel représenté à la surface de mon écran de *smartphone*.

Ce canal de diffusion qu'est le *smartphone* est un objet mobile. Mon corps est également mobile. De par ce prisme de la mobilité, une nouvelle façon de raconter des histoires peut être engagée. La mobilité de l'objet et de la corporéité font ainsi système. Par exemple, pour consulter une image en 360 degrés, il suffit de tenir à bout de bras le *smartphone* et de mouvoir le *smartphone* dans l'espace pour prendre connaissance de l'univers diégétique mis en jeu dans cet espace à 360 degrés.

Par ailleurs, la géolocalisation nourrit une nouvelle façon de concevoir des histoires. Par exemple, dans le jeu vidéo *Pokémon Go*, c'est parce que je peux me déplacer dans l'espace physique que je peux capturer des « pokémons ». Le *gameplay* est pauvre en tant que tel mais ce jeu est riche d'une transmédiaticité qui nourrit sa culture et sa popularité. Les joueurs ont déjà connaissance de l'histoire construisant cet univers diégétique. La pauvreté du *gameplay* est donc palliée par la connaissance de cet univers diégétique procuré par les autres médias (jeux vidéo précédents, dessins animés, livres, films, etc.). Ce qui est intéressant à retenir avec cet exemple, c'est l'imbrication de la fiction et de la réalité qui est mise en place. Mes déplacements ont un impact dans l'espace fictionnel représenté à l'écran. Mon déplacement physique est conscient par le prisme fictionnel qui est la quête menée par les joueurs pour capturer des *Pokémons* à travers ce jeu applicatif, téléchargé au préalable sur leur *smartphone*. Ainsi, une synchronisation entre l'appréhension de l'environnement tangible et la quête menée dans cet environnement fictionnel numérique qui se superpose à la réalité du joueur est également engagée. Le joueur doit à la fois prêter attention au milieu dans lequel il évolue physiquement et prêter attention au milieu dans lequel évolue l'histoire qu'il suit également, représentée à la surface de son écran de *smartphone*. Une co-énonciation entre ces deux milieux est donc mise en jeu.

Cette co-énonciation est prise en charge par le joueur. Il s'assure des points de jonction entre les deux milieux. Avec le jeu vidéo *Pokémon Go*, le *gameplay* repose sur la mobilité du joueur et sur les possibilités techniques du support de diffusion du jeu vidéo, permettant d'explorer des lieux dans l'environnement tangible pour y découvrir des *Pokémons* cachés au niveau international. Le joueur incarne véritablement le rôle de dresseur de *Pokémons*. Il mène la quête en évoluant selon l'appropriation de deux milieux, simultanément.

Les gestes que je réalise à la surface de l'écran au moyen de la perception tactile succèdent à l'interprétation cognitive. De par la motivation et la potentielle reconnaissance des signes qui sont représentés, je performe ces signes pour progresser dans mon expérience de lecture, explorer ce milieu fictionnel qui peut m'être plus ou moins familier.

Dans la mesure où j'évolue dans des histoires qui ont leur propre code, la construction d'un monde suppose la construction d'un langage, un langage numérique, socioculturel et esthétique.

I.2.2) Une démarche d'étude sémiotique

Utilisatrice de *smartphone*, je côtoie au quotidien l'environnement numérique propre à cet objet qui, ici, est canal de diffusion de *smartfiction*. Je suis en capacité de reconnaître les signes qui se présentent à moi pour pouvoir ensuite les interpréter et déterminer mon champ d'actions possibles.

Ces signes, j'en ai acquis le sens au fur à mesure du temps passé sur mon *smartphone*, à naviguer d'applications en applications, à identifier les signes qui me permettaient de faire une action plutôt qu'une autre, à créer des schèmes mentaux anticipatoires. C'est donc un savoir empirique qui s'est constitué au fur et à mesure du temps passé sur mon *smartphone* pour me familiariser avec cet environnement numérique.

À partir de ce savoir empirique, j'ai identifié une typologie des différents signes déterminant le comportement d'un utilisateur (son action⁴⁷, sa valeur présentielle⁴⁸, etc.), les signes à caractères informationnel, communicationnel, social et technique.

Cette identification typologique est mise à l'épreuve lorsque je suis face à une *smartfiction*. Parce que la construction et la réception d'un environnement fictionnel reposent sur une réappropriation des pratiques ordinaires, lorsque je lis une *smartfiction*, je fais appel, inconsciemment, aux typologies des signes que j'ai pu rencontrer jusque-là. Une articulation entre les notions de familiarisation et de défamiliarisation d'un environnement numérique est à saisir. C'est ce que je vais exposer ci-après.

I.2.2.1) Motivation entre sémiotique et pragmatisme

Avant de rentrer dans le vif du sujet par l'établissement d'un terrain d'étude sémiotique au prisme de l'analyse des *smartfictions*, un détour par la notion de « sémio-pragmatique » développée par Roger Odin se révèle nécessaire pour statuer la place du lecteur dans le cadre d'une expérience de lecture de *smartfiction*. Par ce prisme réflexif, je tente de répondre à la question « Qu'est-ce que lire une *smartfiction* ? » :

« Roger Odin [...] a développé une approche « sémio-pragmatique » selon laquelle le spectateur et ses divers affects doivent être pris en considération en tout premier lieu, dans la mesure où « la réalisation et la lecture des films » sont des pratiques sociales programmées » (Odin, 1988 : 121). Pour Odin, le consommateur d'un récit cinématographique de fiction, qu'il appelle l'« actant-lecteur », est le point d'un passage d'un « faisceau de déterminations fictionnalisant » qui l'amène à effectuer, de manière relativement impérative, les sept opérations que sont « la figuration (reconnaissance des signes analogiques), la diégétisation (construction d'un monde), la narrativisation (production d'un récit), la monstration (désignation comme « réel » du monde montré), la croyance (corollaire du précédent), la mise en phase (homogénéisation de la narration grâce à la collusion des diverses instances) et la fictivisation (reconnaissance du statut fictionnalisant de l'énonciateur) ».⁴⁹

⁴⁷ Lorsque je suis au sein d'un groupe de discussion instantanée, je perçois le comportement des utilisateurs en train d'écrire ou non un message, par exemple.

⁴⁸ Lorsque je suis au sein d'une discussion instantanée, il m'est indiqué si la personne est en ligne ou si elle est occupée. Le point de couleur verte accolée à l'identifiant de l'entité avec laquelle je suis en contact m'informe que cette dernière est en ligne. Elle est donc présente au sein de l'espace de discussion, en même temps que moi.

⁴⁹ André Gaudreault, François Jost ; *Le récit cinématographique - Films et séries télévisées* (3e édition revue et augmentée), éd. Armand Colin, 2010, 2017, p. 77.

Aller voir un film est une pratique sociale programmée dans le sens où la date et l'horaire de la séance du film que je souhaite aller voir programme mon expérience de lecture. Sociale, parce que je peux y aller avec des amis, je peux y faire des rencontres, *etc.* Avant d'aller voir le film en tant que tel, je patiente dans la file d'attente avec d'autres personnes, j'échange avec la personne présente au guichet d'accueil. Une fois arrivée dans la salle de cinéma, je suis en présence d'autres personnes, *etc.* Tout un processus de sociabilisation est enclenché avant de voir le film, à proprement parler. De fait, la lecture d'un film dans un cinéma est une pratique collective.

Dans le cadre d'une expérience de lecture *smartfictive*, je ne suis plus dans une instance de « pratiques sociales programmées ». Après avoir téléchargé la *smartfiction* au sein de mon *smartphone*, je suis seule face à mon écran, dans l'attente de *notifictions* venant rythmer mon expérience de lecture même si mon expérience de lecture est programmée, ma pratique n'est pas sociale, elle est individuelle. Cette expérience de lecture programmée est construite à partir des sept opérations énumérées par Odin : la *figuration*, la *diégétisation*, la *narrativisation*, la *monstration*, la *croyance*, la *mise en phase* et la *fictivisation*. Ces sept opérations, je les ai adaptées au prisme d'une expérience de lecture *smartfictive* :

- **Figuration** : signe analogique, elle est la tension entre la pratique ordinaire et l'appréhension d'un environnement fictionnel.
- **Diégétisation** : construction d'un monde.
- **Narrativisation** : acte réalisé par le lecteur pour combler les blancs de lecture. Il se raconte lui-même l'histoire qu'il vient de vivre par le procédé de monstration de l'histoire. Par les choix qu'il réalise, il détermine le récit de l'histoire *smartfictive*.
- **Monstration** : ce que je vois dans ce monde via l'interface de mon écran de *smartphone*. L'écran délimite mon espace de lecture et représente le présent d'affichage qui devient présent d'attention et d'interprétation.
- **Croyance** : je crois ce que je vois.
- **Mise en phase** : système de récit vidéoludique imbriqué au récit narratologique, processus de structuration systémique.
- **Fictivisation** : incarnation de la part du lecteur d'une histoire qui n'est pas la sienne mais qu'il investit (négociation de l'histoire personnelle et de l'histoire fictionnelle).

Je n'adopte pas le même comportement usuel face à un environnement *iOS* et un environnement *Android*, par exemple. Cette distinction comportementale est induite par la familiarisation d'un environnement plutôt qu'un autre. Si l'utilisateur a l'habitude d'utiliser un *smartphone* dont le système d'exploitation est *iOS*, lorsqu'il est face à un *smartphone* dont le système d'exploitation est *Android*, il mettra un temps pour adapter son comportement face aux signes qui se présentent à lui. Bien qu'il y ait une familiarité entre les signes d'un système d'exploitation à l'autre, leur ordonnancement n'est pas le même puisque les codes d'expérience utilisateur diffèrent selon le milieu technique, ici, lié au système d'exploitation différent.

Avec un *iPhone*, à partir de l'écran verrouillé, j'accède directement à l'écran d'accueil où sont rangées l'ensemble des applications selon la pratique de l'utilisateur.

Avec un *smartphone Android*, à partir de l'écran verrouillé, j'accède à un menu rapide pour ensuite accéder à l'espace où sont répertoriées l'ensemble des fonctionnalités du *smartphone* selon le système applicatif.

Cet exemple exposant une distinction technique et de pratique entre deux systèmes d'exploitation ne prend pas encore en compte la subjectivation du *smartphone* liée à son utilisation. En effet, si je prends deux *iPhone* ou deux *smartphones Android* de même modèle, je ne serai pas en face des mêmes écrans de verrouillage et d'écrans d'accueil. Chacun des utilisateurs aura défini une image d'écran personnalisé. Il aura rangé les applications selon ses besoins. D'ailleurs, il n'y aura pas les mêmes applications. Le *smartphone* en tant qu'objet a pu être customisé, les protections (étui de *smartphone*, etc.) ne sont potentiellement pas les mêmes. Le *smartphone* est un objet standardisé mais subjectivé par l'investissement, l'appropriation de l'utilisateur sur cet objet.

Par ailleurs, une prise de conscience de soi résulte de la donation de l'objet. Ainsi, si l'investissement d'un objet tel que le *smartphone* dit quelque-chose de l'utilisateur, comment le *smartphone* impulse-t-il une utilisation qui devient moteur de récit ?

1.2.2.2) Cadre sémiotique

Selon N. Katherine Hayles, nous pensons avec les outils que nous côtoyons.

« Comme l'observe justement Alan Liu à propos des technologies numériques (cela vaut aussi pour l'imprimé) : « Il ne s'agit pas seulement d'outils, mais d'outils avec lesquels nous pensons. » Tout marche ensemble : les outils avec les idées, les hypothèses de modélisation avec les présupposés sur la nature des événements, la signification de la « lecture » avec la place de l'humain. »⁵⁰

Si je pense avec l'outil, je dois penser à la construction de la *smartfiction* dans l'acte de réception. Comment est construite la *smartfiction* ? Quelle est la logique d'agencement structurelle de l'histoire ? Penser avec un outil, c'est penser avec ses possibles mais aussi avec ses limites techniques. À partir de là, il faut déterminer les possibles techniques du *smartphone* et vérifier l'exploitation de ces possibles dans le cadre d'une expérience de lecture *smartfictive*. Je prends pour exemple la *smartfiction Another Lost Phone : Laura's Story* dont le *design* diégétique est similaire au *design* d'interface de l'environnement numérique d'un *smartphone*.

⁵⁰ N. Katherine Hayles, *Lire et penser en milieux numériques - Attention, récits, technogenèse*, ELLUG, 2019, p. 80.

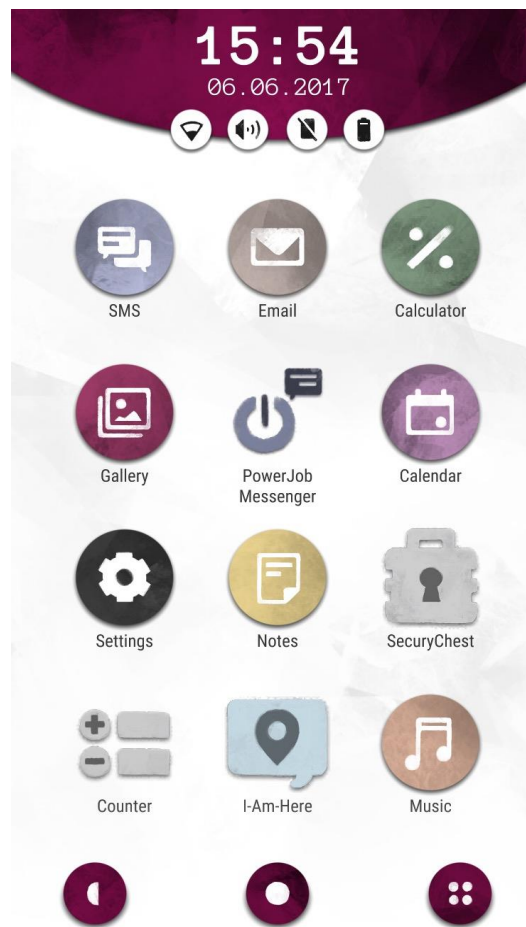


Figure 10 : Capture d'écran du menu (écran d'accueil) d'*Another Lost Phone : Laura's Story*.

Lorsque je veux retourner au menu fictionnel, je flirte avec le danger en allant parfois appuyer sur le bouton d'accueil de mon *smartphone*. En faisant cette action, je sors de la *smartfiction*. Je quitte l'environnement fictionnel pour rejoindre mon environnement numérique personnel. Je mets en péril mon expérience de lecture. Les concepteurs ont dû contourner ce problème technique. Si pour retourner à un menu je ne peux appuyer sur le bouton d'accueil, il leur a fallu implanter un signe performatif représentant l'accessibilité au menu fictionnel.

Ce contournement technique prend acte de la notion de familiarisation et de défamiliarisation exposée plus haut dans ce mémoire de thèse. Le système de navigation a dû être repensé pour l'objet *smartfictif* au prisme de l'objet technique *smartphone*. Dans le cadre d'une expérience de lecture *smartfictive*, une sémiotique du geste est dépendante des possibles et des limites techniques du canal de diffusion avec lequel il a fallu construire l'environnement diégétique. Ainsi, construire des *smartfictions*, c'est construire au prisme de :

« l'existence de ces codes, de ces schèmes mentaux, de ces *appareils représentatifs* qui organisent notre réception lectrice et structurent nos systèmes d'interprétation. »⁵¹

Quels sont ces codes ? Quels sont ces schèmes mentaux ? Quels sont ces appareils représentatifs ? Dans quels sens organisent-ils notre réception et structurent-ils notre interprétation ? Les codes sont les dispositifs de monstrations instaurés à la surface de l'écran permettant à l'utilisateur de déterminer le comportement à adopter à la lecture de

⁵¹ Michel Picard, *La lecture comme jeu*, éd. de Minuit, 1986, p.139.

ces codes : possibilité d'envoyer un message, de sélectionner un contenu plutôt qu'un autre, de confirmer la sélection, d'ouvrir une application fictionnelle, de voir si le *smartphone* fictionnel a de la batterie, si un système de géolocalisation fictionnelle est mis en jeu, si j'accède au wifi, *etc.* L'ensemble de ces codes montrés participent à la construction de l'environnement diégétique et donnent des clés de lecture. Ainsi, si le *smartphone* fictionnel que je suis en train d'investir n'a presque plus de batterie, peut-être que cela implique une fin proche de mon expérience de lecture puisque je n'aurai plus les capacités techniques (scénarisées) de jouer. Il me sera alors peut-être demandé de brancher mon *smartphone* pour poursuivre l'expérience de lecture, par exemple.

Les schèmes mentaux sont la représentation structurelle de l'environnement diégétique que je suis en train d'investir en tant que lectrice. Au fil de ma lecture, je dresse une image mentale de mon parcours de lecture, un des possibles parmi d'autres parcours de lecture. Mon interprétation organise ma réception selon la représentation de l'histoire que je suis en train de jouer. Le concepteur définit la structure du récit *smartfictif* en amont. Il définit les espaces fictionnels qui seront investis par l'utilisateur pour ensuite les jouer selon une structure temporelle déterminée. C'est donc le temps qui construit l'espace de représentation dans l'acte de réception d'une *smartfiction* ; le temps et la synchronisation de l'interprétation de l'utilisateur. En faisant tel ou tel choix de lecture, en performant tel ou tel signe, l'utilisateur se construit un monde diégétique différent de son voisin lecteur qui n'aura pas fait les mêmes choix, n'aura pas eu la même sensibilité.

Dans le cadre d'une expérience de lecture *smartfictive*, il y a une communication entre « Moi lecteur » et les entités fictionnelles présentes dans ce monde fictionnel que je suis en train d'investir. Ces adresses discursives sont souvent directes (impliquant le lecteur) et parfois indirectes, n'impliquant pas le lecteur dans cette dynamique de message discursif.

Cette dynamique discursive détermine mon être par rapport à « Autrui ». « Autrui », au sein de la *smartfiction*, ce sont les entités fictionnelles que je rencontre dans ce monde discursif qui participent à la construction diégétique. Ces entités ont un « style d'être » déterminé par les différents contenus produits pour leur donner une identité. Ces différents contenus peuvent être les messages, leur photo de profil et le nom qui leur est attribué qui constituent une corporéité. Les messages relèvent de la stylistique identitaire, la photo de profil impose une identité graphique/physique et le nom ou pseudo peut révéler une information sur la dynamique relationnelle entre les différentes entités.

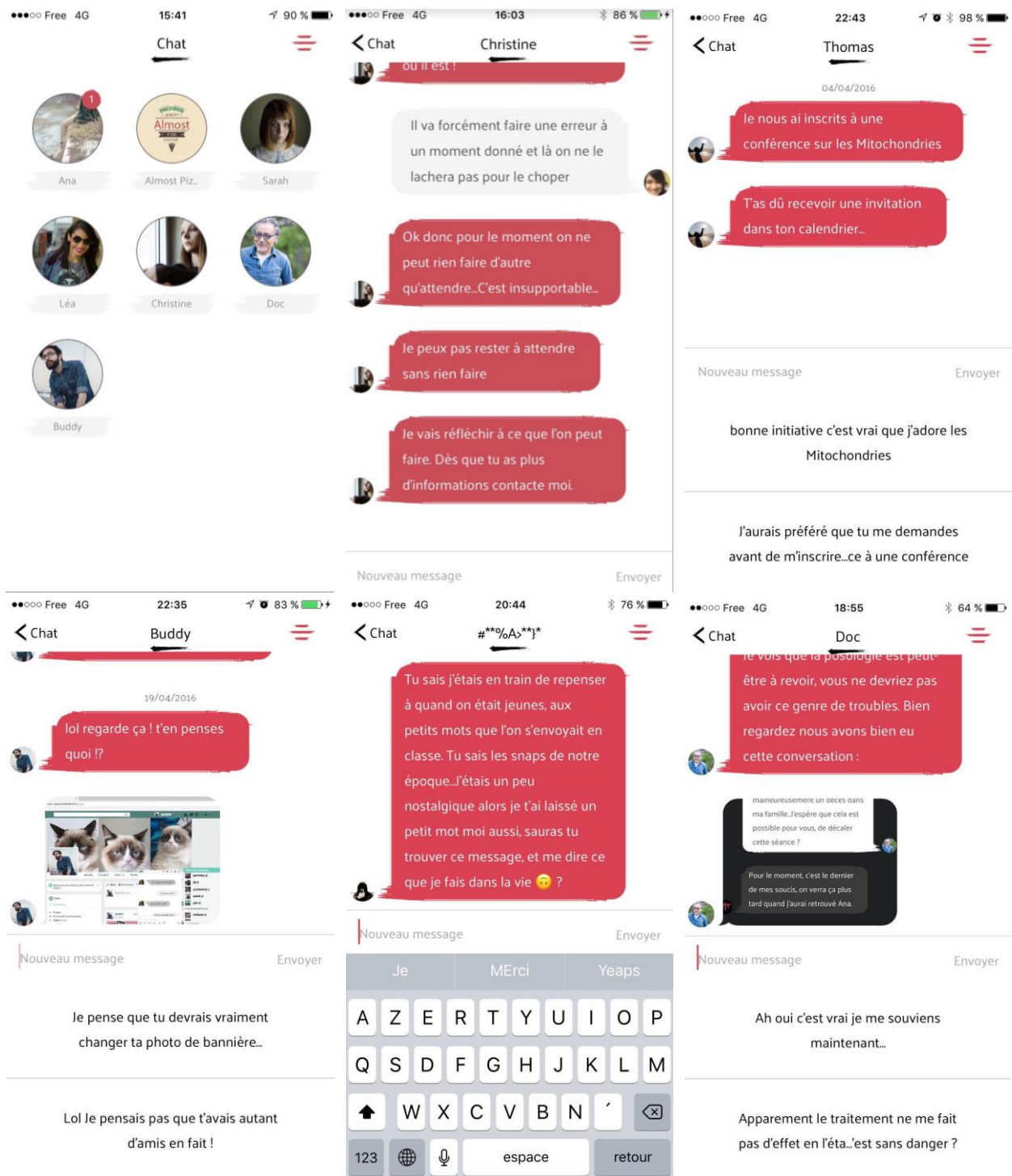


Figure 11 : Identité graphique et stylistique des personnages représentés ici dans *Ana The Game*.

Ainsi, selon le nom ou surnom qui est attribué, je peux identifier l'entité comme un collègue, un ami ou une personne malveillante, par exemple. Ainsi, dans *Ana The Game*, lorsque je lis « Buddy », les personnes anglophones comprennent qu'il s'agit d'un ami proche du Personnage Joueur que j'incarne pour vivre cette histoire à la première personne. De la même manière, lorsque je reçois une *notifiction* du kidnappeur fictionnel, à la lecture du pseudo je ressens un danger puisque son identité sémantique relève de codes alphabétiques propres à l'environnement numérique. Comme si ce nom présageait un *bug* événementiel mettant en péril l'histoire que je

vivais relativement sereinement jusque-là. Par ailleurs, lorsque ma compagne fictionnelle se fait enlever, je distingue un changement radical dans le style d'écriture entre les messages que je recevais d'Ana et les quelques messages que j'ai reçus de son téléphone. À ce moment-là de mon parcours de lecture, je n'étais pas informée que ma compagne fictionnelle avait été enlevée mais je pressentais que quelque chose n'allait pas par ce changement stylistique qui ne ressemblait pas à l'identité préconçue que je m'étais faite de ma compagne fictionnelle, suite aux messages échangés avec elle, en amont.

1.2.2.2.1) La sémiotique comme moyen de navigation

La construction d'un monde repose sur la mobilisation de signes venant structurer, habiter ce monde pour lui donner une identité culturelle, sociale et technique. Dans le cadre de la construction d'un monde *smartfictif*, la mobilisation de signes pour construire ces mondes repose sur une réappropriation du *design* sémiotique propre à l'environnement numérique de l'objet *smartphone* et d'un *design* sémiotique propre à chacune des *smartfictions* permettant une navigation sans encombre technique. Ainsi, le *design* sémiotique est à mi-parcours entre le réinvestissement d'un réel et la fictionnalisation des pratiques ordinaires. Ce réinvestissement est lié au processus de défamiliarisation reposant sur une solution de continuité (dissolution) : *design* similaire (*Enterre-moi, mon Amour*) ou un *design* détourné (*SIMULACRA*).

a) Système de Navigation

L'environnement numérique fictionnel se superposant à l'environnement numérique personnel, les concepteurs de *smartfictions* ont dû repenser un système de navigation interne et autonome pour ne pas mettre à mal le système de navigation au sein des *smartfictions*.

Le Menu Fictionnel :

Le menu fictionnel est l'espace où l'utilisateur accède à l'ensemble des possibles espaces fictionnels applicatifs construisant l'environnement diégétique de l'histoire. Il est propre aux *smartfictions* dont la construction de l'histoire repose sur une structuration du récit dépendant de la mobilisation de plusieurs applications fictionnelles telles que : la discussion instantanée, l'album, le calendrier, les notes, *etc.* Le menu fictionnel est le moyen donné à l'utilisateur pour établir le champ de ses actions possibles et ce à quoi il peut accéder en visite « autonome » (non relative à une expérience de lecture automatisée). Il peut aller explorer les différentes applications fictionnelles où sont accessibles différents contenus dont le lecteur prend connaissance selon une logique de lecture fragmentée.

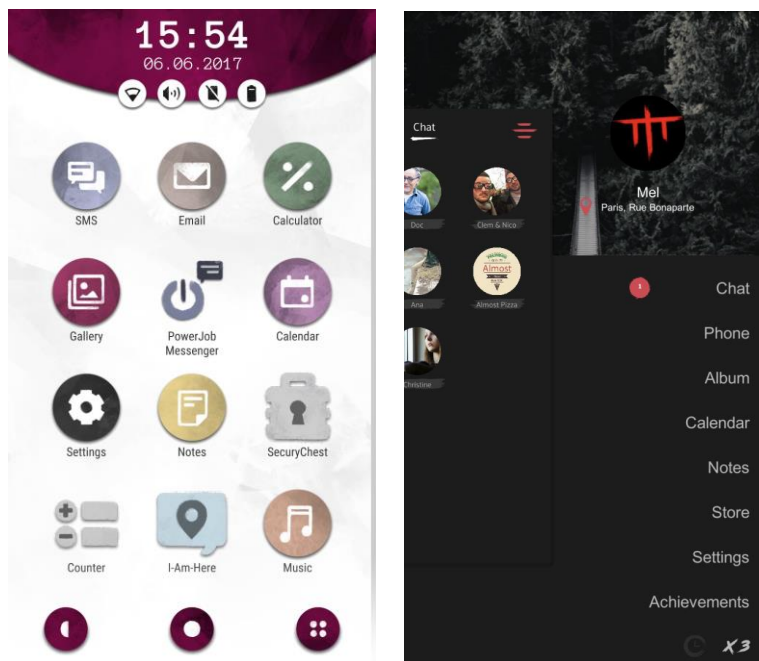


Figure 12 : Le menu fictionnel dans *Another Lost Phone : Laura's Story* et dans *Ana The Game*.

C'est au lecteur d'établir une image mentale de l'ensemble des contenus dont il prend connaissance et de les garder en mémoire, puis de les actualiser en les interprétant et en leur donnant du sens au moment clé. La notion de cohérence est ici à mobiliser. Le contenu que le lecteur aura précédemment lu dans l'espace de lecture fera sens lorsque celui-ci tombera *hic et nunc* sur l'élément précédemment manquant qui ensuite donne sens. Le menu fictionnel n'est pas seulement un espace d'actions performatif. Il est la représentation synthétique de la construction et de la structuration de la diégèse. Il est la grammaire systémique (inhérente au système, pas au récit) de la *smartfiction*. En prenant connaissance de ce menu fictionnel et des éléments qui le composent, l'utilisateur note les différents espaces de lecture à visiter et il comprend quels sont les espaces où seront joués un temps de discours présent et un temps de discours passé. Ainsi, le menu fictionnel est la synthèse du *gameplay* de la *smartfiction*.

S'il est l'espace des possibles d'actions, le menu fictionnel est aussi représentatif du profil identitaire du Personnage Joueur. En effet, lorsque je consulte un *smartphone* qui n'est pas le mien et que je suis face à un écran d'accueil, grâce à la représentation des applications qui sont présentes, je peux dresser le profil identitaire du ou de la propriétaire du *smartphone* que j'ai en mains. Ainsi, si le/la propriétaire a un *iPhone* et qu'il ou elle a pris le temps de faire des capsules applicatives pour ranger les applications selon les fonctions, je peux avancer que cette personne est ordonnée et/ou recherche l'efficacité d'action. De la même manière, l'ordonnancement des applications au sein de l'écran d'accueil (qu'est nommé *SpringBoard* pour l'*iPhone*) permet de savoir quelles actions sont les plus utilisées. Au sein de l'écran d'accueil, en bas de l'interface, je retrouve les applications les plus utilisées, celles qui ne bougeront pas de place même si je télécharge d'autres applications au sein de mon *smartphone* et que par cet acte, l'écran d'accueil est modifié. En ce qui concerne les utilisateurs des *smartphones* de type *Android*, c'est assez similaire. Lorsque l'utilisateur déverrouille le *smartphone*, il accède au menu rapide, là où sont accessibles les applications qu'il a choisi d'insérer pour y accéder rapidement. Il peut ensuite aller consulter le menu applicatif dans sa totalité.

Observer les applications présentes au sein d'un *smartphone* permet de dresser un profil identitaire sommaire du ou de la propriétaire du *smartphone* par la nature des applications. Par exemple, s'il y a des applications liées au

transport en commun, cela donne des indices sur l'endroit où habite le ou la propriétaire (application des lignes de métro ou fiche horaire des bus et/ou des cars). S'il y a des applications relatives à l'actualité (applications radiophoniques, les journaux, *etc.*), ces applications peuvent établir le quotient d'intérêt et l'identité politique du ou de la propriétaire, par exemple. Prêter une attention aux applications de divertissement (jeux, application accédant à une plateforme de vidéo comme *YouTube, Netflix, etc.*) permet également de savoir quelle identité culturelle s'en dégage. L'ensemble des applications permet de dresser un profil identitaire du ou de la propriétaire, d'ordre social et culturel.

Dans *Ana The Game* ou dans *Another Lost Phone : Laura's Story*, aucune application n'attire vraiment mon attention. Le menu fictionnel du *smartphone* fictionnel ne donne pas vraiment de clé de lecture pour dresser un profil identitaire du personnage que j'incarne. Le profil identitaire n'est pas visible. En tant que lectrice je me dis que j'ai à faire un personnage digne d'un utilisateur *lambda*, et que les péripéties viendront plus tard, dans le déroulé de l'histoire.

Dans *SIMULACRA*, en revanche, le menu fictionnel donne des premiers éléments de lecture.

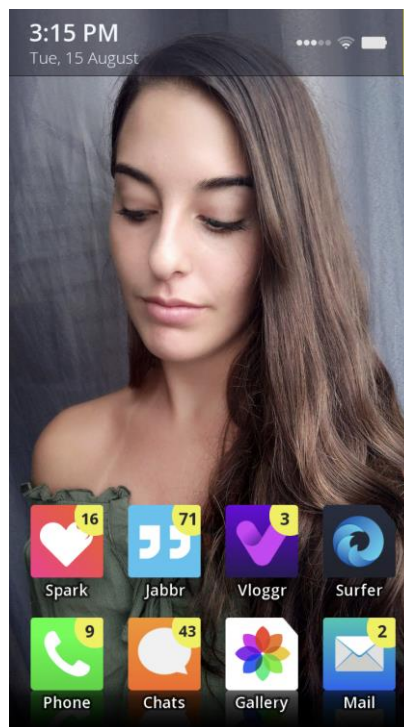


Figure 13 : Capture d'écran du menu fictionnel de *SIMULACRA*.

Parmi les applications fictionnelles qui sont présentes, deux attirent mon attention : *Vloggr*, une application permettant de faire des vlogs (faire un blog dont le contenu principal est au format vidéo) et une application me renvoyant à un site de rencontres par système de *chat*. Je peux donc avancer que cette personne est présente sur les réseaux en produisant du contenu, en exposant sa vie au moyen du vlog. C'est par ce biais que je vais en savoir plus sur la protagoniste. *Spark* est l'application de rencontres qui me permet de connaître son orientation sexuelle, le nombre de personnes avec qui elle est en contact.

Lors de l'expérience de lecture, j'accède au menu fictionnel via le symbole de trois barres horizontales se superposant, que l'on nomme « menu hamburger ». Ce signe n'est également pas méconnu des utilisateurs familiers de l'environnement numérique.

Deux systèmes techniques sont liés au menu fictionnel : l'espace où est représenté le menu fictionnel et le signe performatif pour y accéder.

La croix

Ce signe est connu de tout utilisateur adepte de l'environnement numérique. Celui-ci peut identifier l'icône de la croix comme moyen performatif de quitter l'espace qu'il est en train de visiter. Quitter cet espace annule la représentation du présent espace pour automatiquement conduire l'utilisateur au sein d'un autre cadre de lecture, un autre cadre représenté. Après avoir quitté l'espace initial, l'utilisateur prend connaissance de l'espace dans lequel il est à présent pour définir l'action qu'il souhaite faire ensuite. La croix est donc la métonymie interactive de la dissolution d'un cadre de lecture pour un autre en quittant l'espace initial.

La flèche (←)

Ce signe permet de revenir au sein de l'espace précédent du cadre de lecture actuel. Bien que ces espaces soient distincts de par leurs représentations et/ou de leurs fonctions, ils sont contigus. Ainsi, lorsque je suis dans la *smartfiction* *SIMULACRA* j'accède au répertoire des différents interlocuteurs avec lesquels la protagoniste discutait (temps du discours présent dans une action au passé) et lorsque « Moi » discutant, je sélectionne un interlocuteur, je rejoins une discussion instantanée (temps du discours présent dans une action au présent). Pour revenir au répertoire, je *tap* sur la flèche. L'écosystème discursif est encapsulé dans ce moyen technique de navigation. Contrairement au signe **croix**, le signe **flèche** permet de revenir dans un espace connu par le lecteur puisque visité précédemment. Ce signe implique un retour en arrière. Il est le moyen donné à l'utilisateur pour naviguer au sein d'un environnement encapsulé au sein d'un environnement plus grand.

b) Codes sémiotiques comme clés de compréhension

Dans une pratique ordinaire, au sein d'une discussion instantanée, l'utilisateur *lambda* a pu acquérir un certain niveau d'informations pour comprendre la dynamique communicationnelle. Ainsi, lorsque l'interlocuteur est en ligne, sa présence est signalée par une pastille de couleur verte collée au pseudo de l'interlocuteur. Si ce dernier est occupé, la bille sera rouge et s'il est hors ligne, la bille sera grisée ou de couleur orange. Ainsi, la valeur chromatique de la bille fait système avec la valeur comportementale de l'interlocuteur. La bille m'informe du statut de présence de la personne avec qui je souhaite communiquer au sein d'un espace de discussion instantanée. Lorsque l'interlocuteur est en ligne, je peux potentiellement communiquer avec lui. À son bon vouloir de me répondre. Par contre, s'il est occupé ou hors ligne, il m'est indiqué que bien que j'envoie un message, ce dernier ne fera pas l'objet d'une réponse immédiate puisque techniquement, il n'est pas « connecté » à l'espace. Cette hiérarchisation comportementale présentielle est réinvestie dans la *smartfiction*. Ainsi, lorsque le Personnage Non Joueur est en ligne, le Personnage Joueur que j'incarne peut communiquer avec ce dernier. Par contre, lorsque le PNJ est indiqué comme « occupé », il m'est indiqué qu'il ne communiquera pas avec le PJ (donc « Moi lecteur ») selon un temps défini par le concepteur de la *smartfiction*. Ci-dessous, la capture d'écran de la *smartfiction* *Enterre-moi, mon Amour*, illustre ce procédé.

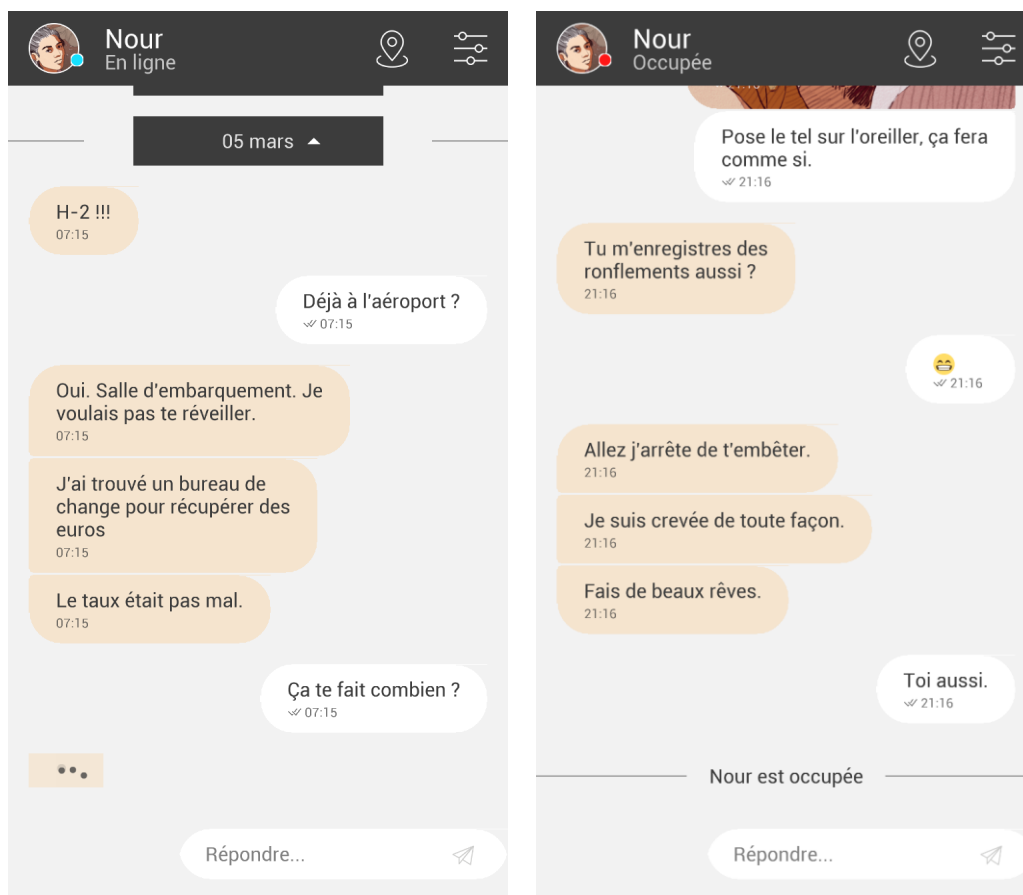


Figure 14 : Signes de présence dans la dynamique communicationnelle dans *Enterre-moi, mon Amour*.

Ainsi, la simulation du présentiel fait système avec la notion de jouabilité entre le PNJ et le PJ. Cette hiérarchisation de la présence fait système avec la jouabilité et détermine en partie le *gameplay*.

Par ailleurs, au sein même des messages envoyés ou reçus (toujours dans une pratique ordinaire), je peux noter la présence du symbole **v**, se déclinant en **v** - **vv** - **vvv**. Ce triptyque m'indique que le message est envoyé, qu'il est reçu et qu'il a été lu. Cet ordonnancement est réinvesti dans l'écriture de *smartfiction* lorsque je suis en train de lire un dialogue au sein d'une discussion instantanée fictionnelle. Ce type de détails sémiotiques relevés dans le cadre d'une pratique ordinaire réinvestie dans le cadre d'une production de fiction a pour but de faire vrai et d'intégrer un *habitus* d'action et de compréhension dans un cadre fictionnel. Ils participent également à la cohérence scénaristique et assurent au lecteur la bonne communication entre les différentes parties (émetteur et récepteur). *A contrario*, si le message était indiqué comme « non reçu », il pourrait y avoir une incidence dans le scénario lié à la non réception du message. Les concepteurs construisent donc l'histoire avec les attributs techniques, culturels et sociaux propres au *smartphone* pour les réinvestir dans la *smartfiction*.

Enfin, au sein de la discussion instantanée, la présence de l'autre m'est également signalée par la représentation graphique des trois points de suspension à valeur dynamique. Cette représentation est la synthèse métonymique graphique de la formule « être en train de ». Ce présent d'action de l'interlocuteur représenté pour le/la destinataire du message annonce le présent du discours à venir. Ce présent d'action incite également le/la destinataire à rester au sein de l'espace de discussion. Sans cet apport informationnel sur la présence d'« Autrui » en train de produire un contenu, il n'est pas garanti que le/la destinataire resterait au sein de cet espace puisqu'aucune indication ne l'incite à rester.

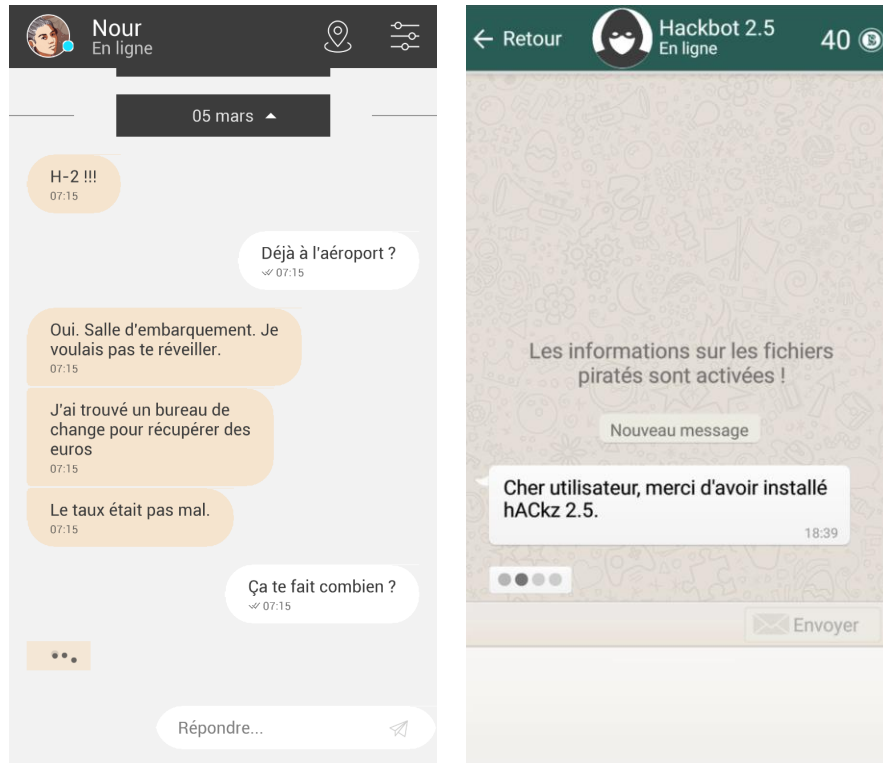


Figure 15 : Captures d'écran des trois points de suspension à valeur dynamique d'*Enterre-moi, mon Amour* et de *Seven - Endgame*.

Ces différentes représentations graphiques signalent un comportement présentiel. Elles sont des clés de lecture indispensables pour construire une dynamique communicationnelle viable pour les entités qui ne sont présentes au sein de ces interfaces communicationnelles ; étant absentes au sein de l'environnement tangible, dans un espace commun.

À présent, au sein d'une discussion instantanée, je dois prêter une attention particulière à la dialogique qui s'établit entre émetteur et récepteur de messages. Les contenus (souvent grisés) reçus au sein de l'espace discursif sont situés sur le côté gauche de l'interface de l'écran de mon *smartphone*. Les messages que j'émets sont situés à droite de l'interface de mon écran de *smartphone*, ils se distinguent également par la colorisation de la bulle souvent verte ou bleue (messages envoyés entre iPhones connectés). L'agencement des messages et leur colorimétrie m'informe sur la nature d'émission ou de réception du message et de l'environnement dont il provient. Si le message que j'envoie est représenté dans une bulle conversationnelle de couleur bleue, alors je suis propriétaire d'un *iPhone* et le message que j'envoie est à destination d'une personne également propriétaire d'un *iPhone*, qui plus est connectée (la personne ayant activé l'envoi et la réception d'*iMessage*, ce phénomène technique est propre à l'environnement *iOS*).

Cette représentation dialogique pour distinguer émetteur et récepteur de messages est réinvestie dans le cadre d'une mise en jeu d'un dialogue entre personnages de *smartfiction*. Les messages du ou des Personnage.s Non Joueur.s sont situés à gauche et les messages émis par le Personnage Joueur (personnage que le lecteur incarne) sont situés à droite. Ainsi, la représentation communicationnelle identifiée dans une pratique ordinaire est ici réinvestie. C'est le cas pour les *smartfictions* *Enterre-moi, mon Amour*, *Ana The Game* ou encore *SIMULACRA*.

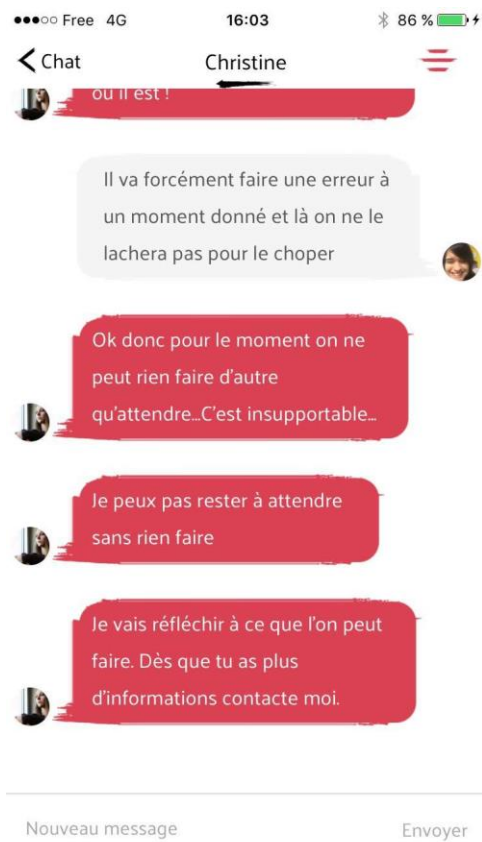
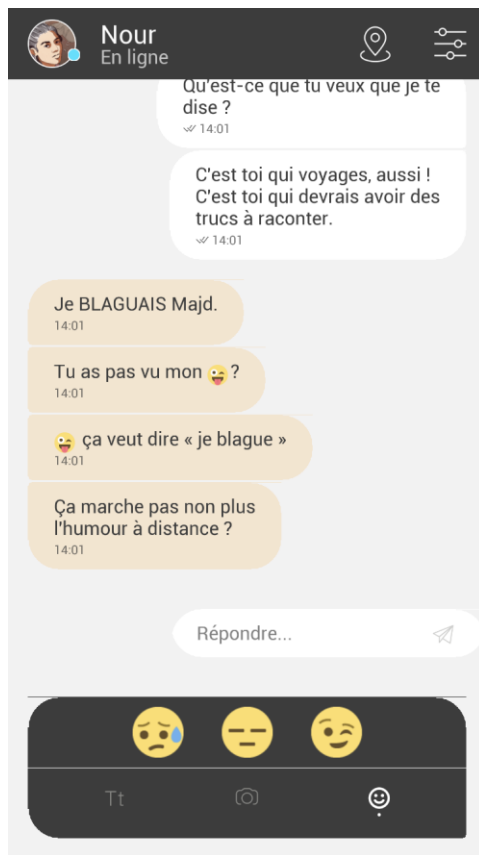


Figure 16 : Représentation dialogique dans *Enterre-moi, mon Amour* et *Ana The Game*.

Une nuance est à apporter avec *EMMA the Story*, lorsque le lecteur lit les messages que le protagoniste reçoit sur son *smartphone* au sein d'une discussion instantanée de groupe entre ses collègues et lui (comme l'illustre la capture d'écran ci-dessous).

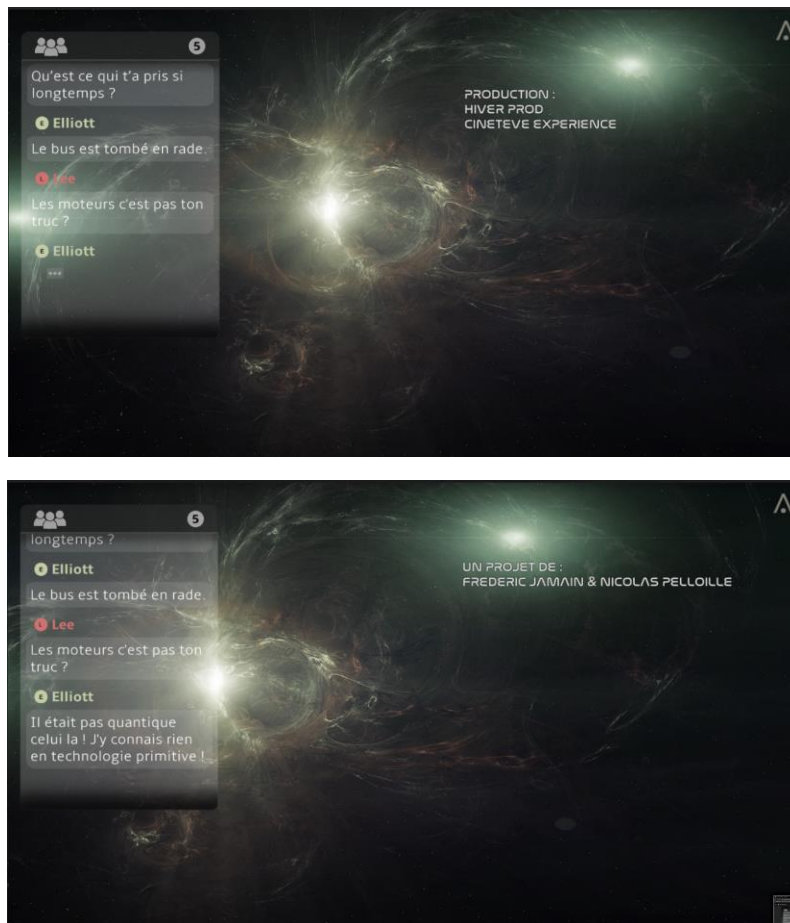


Figure 17: Captures d'écran de la fenêtre pop-up de la discussion instantanée dans *EMMA the Story*.

Ici, la représentation dialogique selon la logique des messages situés à gauche lorsque le lecteur reçoit un message et à droite lorsque le « Je Fictionnel » en envoi, n'existe pas. Par ailleurs, la représentation communicationnelle au sein de cette discussion instantanée groupée est biaisée puisque le code sémiotique des trois points de suspension est à la fois utilisé pour les Personnages Non Joueurs et pour le Personnage Joueur Elliott (celui qui devrait envoyer des messages en réponse à ses amis).

Dans une pratique ordinaire, lorsque je suis au sein d'une discussion instantanée, je vois les trois points de suspension sautiller ou en mode dynamique lorsque la personne avec qui je dialogue est en train d'écrire. Mais lorsque « Moi » j'écris, j'accède au clavier numérique tactile. Il n'y a pas de représentation des trois points de suspension à valeur dynamique. Les codes sémiotiques ici sont mal utilisés. Ils ne respectent pas la logique dialogique implantée par l'habitude communicationnelle au sein de l'environnement numérique ordinaire. Cependant, au fur et à mesure de l'histoire d'*EMMA the Story*, en tant que lectrice, j'ai mémorisé les noms des différentes entités fictionnelles. C'est ainsi que je sais qu'Elliott est le Personnage Joueur au sein de cet espace de discussion instantanée et que les autres sont statuéés comme Personnage Non Joueur. Ceci étant dit, une confusion s'installe dans mon esprit. Tout au long de mon expérience de lecture, en tant que lectrice, je suis externe à l'histoire, je n'incarne pas de personnage, je ne vis pas l'histoire à la première personne. Au sein de cette discussion instantanée groupée, il s'agit peut-être de la volonté des concepteurs de conserver ce statut narratologique et c'est pourquoi les messages d'Elliott seraient au même niveau que les entités fictionnelles. Seulement, bien que je suppose qu'il y ait prolongement du point de vue externe par cette représentation dialogique, la représentation de la discussion groupée ne colle pas.

Pourquoi, et surtout comment est-ce que j'accède à cette discussion instantanée, si ce n'est pas par l'intermédiaire d'Elliott ? Qui est propriétaire du *smartphone* où se joue la discussion instantanée ? Je n'ai pas la réponse à cette question. Ce trouble scénaristique expose la nécessaire cohérence entre les codes sémiotiques employés et la mise en jeu de l'environnement diégétique.

Le *design* communicationnel similaire à une pratique ordinaire n'est pas repris dans *Lifeline*, par exemple. Bien que je sois en communication avec le PNJ selon une logique de discussion instantanée, les capsules conversationnelles sont centrées. Une volonté de se distinguer d'une pratique ordinaire est donc à noter. Les messages que Taylor m'envoie sont contenus dans un *design* de type capsules communicationnelles centrées au sein de l'interface. Les messages que je lui « envoie » sont centrés également. Les messages que j'émetts se distinguent de ceux de Taylor, par la couleur dont la bordure est grisée, le fond noir et le message écrit en bleu comme l'illustre la capture d'écran ci-dessous, réalisée lors du parcours *smartfictif* de *Lifeline*.



Figure 18 : Capture d'écran de la valeur chromatique des messages dans *Lifeline*.

Je choisis les messages à émettre parmi plusieurs contenus proposés, présentés sous la forme d'un choix multiple. Je choisis entre contenu A ou contenu B. Les deux contenus sont situés au centre, l'un à côté de l'autre dans une capsule jaune, le texte est écrit en noir.



Figure 19 : Capture d'écran du choix multiple dans *Lifeline*.

Après sélection du texte en *tapant* dessus, la capsule devient bleue et le choix de texte non retenu devient plus sombre. Ainsi, un système de rétroéclairage et de colorimétrie met en avant le contenu textuel sélectionné. Lorsque je remonte le fil de discussion, je peux reprendre connaissance des choix que j'ai pu faire en sélectionnant tel contenu plutôt qu'un autre pour répondre à Taylor et déterminer mon parcours de lecture.

Dans *L'infiltré*, l'ensemble des contenus textuels sont situés à gauche, exceptés les métadiégèses à valeur informationnelle de type [transmission suspendue] qui m'informe que la communication jusque-là entretenue est interrompue jusqu'à ce que le PNJ reprenne contact avec moi (selon l'écriture du scénario programmé par le concepteur).

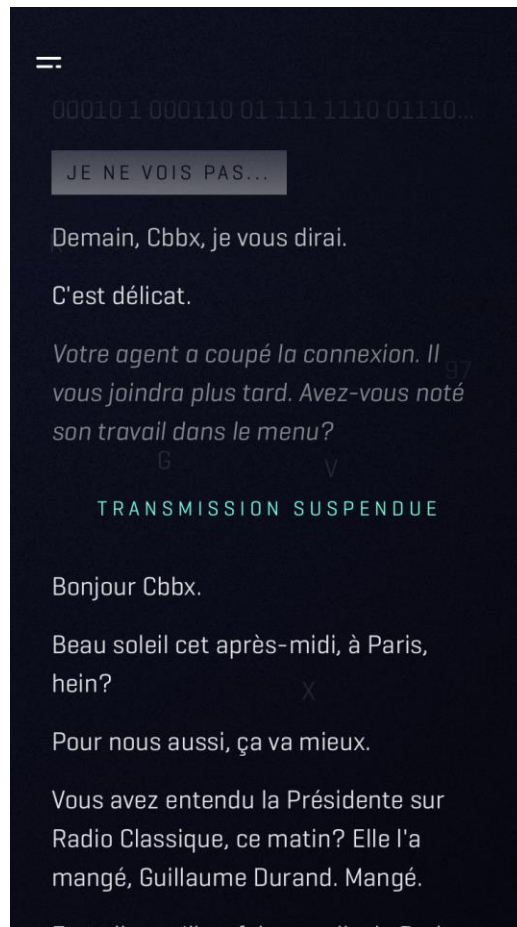


Figure 20 : Capture d'écran de la « transmission suspendue » dans *L'infiltré*.

Je distingue les messages reçus de ceux envoyés par le système colorimétrique. Les messages reçus sont en blanc sur fond noir (couleur de fond de l'interface de discussion instantanée « cryptée »). Les messages que « j'envoie » sont encapsulés dans une bulle conversationnelle de couleur blanc-gris et le texte est écrit en noir.



Figure 21 : Captures d'écran exposant la distinction entre messages sélectionnés et non sélectionnés dans L'infiltré.

Cette représentation dialogique se distingue d'un *design* communicationnel en pratique ordinaire pour maintenir la cohérence diégétique. En effet, le personnage que j'incarne est en contact avec un agent infiltré dans le groupe politique FN (Front National, groupe politique de droite en France). Par précaution, le dialogue entre les deux entités se fait via une interface de dialogue cryptée, une interface communicationnelle non connue du grand public et donc, qui ne relève pas d'une pratique ordinaire.

Jusqu'ici, pour définir l'intérêt de la mobilisation de la sémiotique, j'ai prêté attention à la discussion instantanée puisqu'elle est la fonction la plus utilisée avec le *smartphone*. À présent, je prête attention à un motif repris dans plusieurs des *smartfictions* constituant le corpus d'étude comme *SIMULACRA*, *Ana The Game* ou certaines des *chat stories* : le motif du *glitch*.

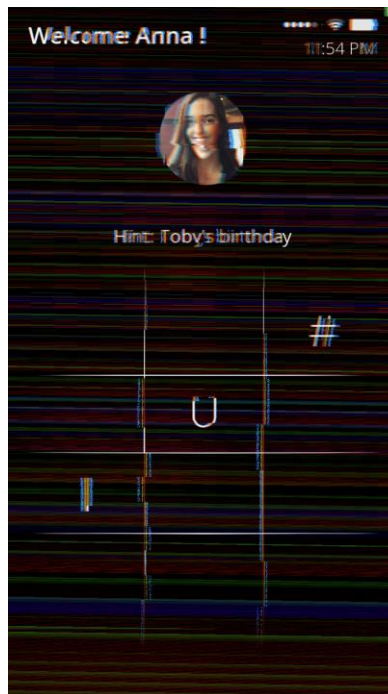


Figure 22 : Capture d'écran du Glitch dans *SIMULACRA*.

Le *glitch* est d'abord une représentation graphique d'un *bug* informatique. Dans la construction d'une diégèse, lorsque les concepteurs veulent signifier une bascule diégétique dans le récit, ils peuvent (parmi nombre de scénarisations possibles) réinvestir le motif du *glitch* pour signaler non plus un *bug* informatique mais un *bug* psychologique d'un personnage, représenté un danger imminent ou à venir. Du moins, complexifier la situation initiale sans donner une clé de lecture claire sur la situation à venir. Le lecteur comprend seulement que quelque chose de « mauvais » est présagé. Quel qu'il soit, un *bug* n'est jamais annonceur de bienfaisance. Ainsi, la sémiotique de l'environnement informatique est également investie dans l'écriture de scénario *smartfictif* en la recouvrant de couche de signifiante autre selon la mise en jeu et la contextualisation diégétique *hic et nunc*.

c) Les moyens performatifs de sélection

Comment circuler au sein de la *smartfiction* ? Quels signes connus par les utilisateurs et réinvestis sont mobilisés au sein des *smartfictions* ? L'écriture de *smartfiction* est une attention portée à l'équilibre entre l'habitude de l'utilisateur et le réinvestissement de cette habitude dans une pratique de production de fiction où la sémiotique du geste et la sémiotique de l'inscription font système.

La sémiotique d'inscription détermine la sémiotique de geste, donc mon comportement en tant que lecteur. J'adapte mon comportement selon les signes qui me sont montrés au sein de cet espace diégétique. Ces signes me permettent de performer mon parcours de lecture. La sélection est la construction de mon monde en tant que lecteur. Lorsque je sélectionne cognitivement tel ou tel contenu, je le performe, puis un processus de représentation du résultat de ma sélection est mis en place. Ce résultat, je le sélectionne selon ma perception visuelle ou sonore. De l'ambiance sonore ou de la représentation visuelle de la *smartfiction*, je vais retenir des détails potentiellement différents de ceux retenus par un autre lecteur. C'est donc la sélection que je fais dans le monde dans lequel j'évolue qui fait acte de constitution de mon monde. Pour construire ce monde selon le motif de sélection, je dois donc prêter attention aux signes qui se présentent à moi. Je dois être en capacité de les identifier, de les reconnaître et de les interpréter.

Contrairement à une dynamique communicationnelle de l'ordre de la pratique ordinaire, dans le cadre d'une *smartfiction*, le lecteur ne peut intervenir dans la communication comme bon lui semble. Son action, et en l'occurrence ses réponses, sont déterminées en amont par la scénarisation pré-programmée du dialogue entre Personnage Non Joueur et Personnage Joueur par les concepteurs. Ainsi, le Personnage Joueur/lecteur participe à la dynamique de communication en n'écrivant pas une réponse mais en sélectionnant une réponse parmi un choix multiple de réponses prédéterminées.

Cette dynamique communicationnelle cadrée et scénarisée en amont est ce qui fait acte de fiction dans le cadre d'une réappropriation d'un habitus de pratique ordinaire dans la construction d'une *smartfiction*. La sélection de la réponse parmi un bouquet de choix multiples définit mon parcours de lecture. Pourquoi ai-je choisi un contenu plutôt qu'un autre ? Qu'est-ce que cela dit de « Moi » ? Je reviendrai sur ces notions dans le chapitre IV de ce mémoire de thèse.

Pour construire mon monde par le motif de la sélection, un travail sémiotique a donc été mené pour me permettre de sélectionner et de valider cette sélection et ainsi, poursuivre mon parcours de lecture. Ainsi, un système d'interface a été conçu pour formaliser cette logique communicationnelle propre à la fictionnalisation de cette pratique. Dans le cadre de *Ana The Game* ou *Enterre-moi, mon Amour*, lorsque je suis au sein des discussions instantanées, en bas de l'interface de discussion, je n'ai plus un clavier à l'écran pour émettre du contenu comme j'aurais dans le cadre d'une pratique ordinaire.

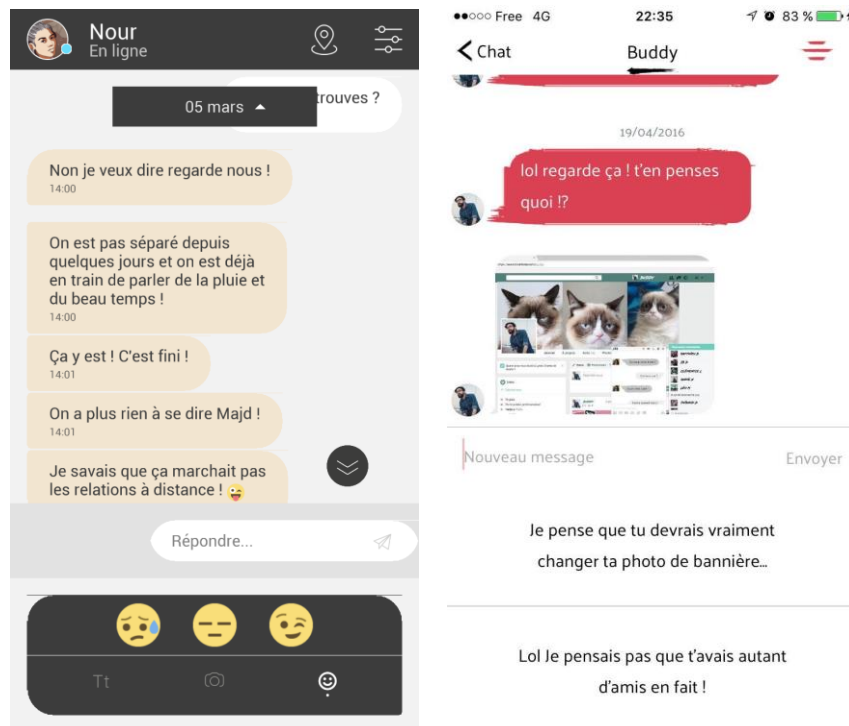


Figure 23 : Captures d'écran du choix multiple dans *Enterre-moi, mon Amour* et *Ana The Game*.

J'ai un choix multiple représenté par du contenu encapsulé dans des bulles conversationnelles. J'en prends connaissance, et je sélectionne un contenu en le *tapant*. S'ensuit alors la rédaction automatisée du message dans l'espace de rédaction d'un contenu textuel ordinaire selon la simulation d'un *typing*. Le lecteur prend alors connaissance du message dans sa totalité, puis valide l'envoi du message sélectionné par le signe « envoi » situé à droite de la fenêtre du message *typé*.

Bien qu'il y ait réappropriation d'une pratique ordinaire, un *design* d'interface a dû être repensé dans le cadre d'une production de fiction pour déterminer le comportement du lecteur et inscrire un *gameplay* clair.

Dans le cadre de la lecture d'une *smartfiction*, la sémiotique du geste participe à la construction de sens du récit. En effet, avec les *smartfictions* comme *Another Lost Phone : Laura's Story*, *SIMULACRA* ou encore *Ana The Game*, mon geste produit un discours au présent alors que je suis en train de prendre connaissance d'un discours passé. Pour connaître l'histoire entre un PNJ et le PJ, la nature de leur relation, leur dynamique communicationnelle, je dois remonter les fils de discussions respectifs. Je dois donc littéralement remonter le temps pour donner un sens à ma présence et au discours présent qui se joue à réception des *notifications*. Ainsi, la sémiotique du geste participe à la construction de l'image mentale du récit que se fait le lecteur au fil de son exploration.

Seulement, bien qu'il y ait scénarisation d'une liberté cadrée pour le lecteur en lui permettant de déterminer son parcours de lecture en sélectionnant tel ou tel choix, la sélection est imposée par la pré-programmation/détermination des concepteurs. En effet, je perçois uniquement ce que le concepteur veut bien me laisser percevoir *hic* et *nunc*. L'histoire *smartfictive* étant construite en amont, la totalité des parcours de lecture et des possibles sont écrits en amont. Mon investissement dans une histoire *smartfictive* va déterminer un parcours de lecture parmi d'autres possibles. Ainsi, la sélection que « Je lecteur » fait et la sélection pré-programmée de ce qui m'est donné à lire *hic* et *nunc* lors de mon expérience de lecture font système pour établir un monde smartfictif unique, au même titre qu'une performance. Cette performance est de nature humaine et informatique.

La sélection dépend également du système *notifictif* qui vient encadrer et diriger le lecteur au sein de l'espace de lecture déterminé. Lorsque le lecteur reçoit une *notification*, le contenu à suivre est pré-déterminé.

1.2.2.2) L'apport de la sémiotique pour notre problématique.

À présent, je prêterai attention à une approche systémique du terrain sémiotique selon les territoires applicatifs référents.

À chaque application, chaque territoire fictionnel correspond un langage qui lui est propre. Ci-suit une étude sémiotique portée sur l'ensemble des territoires fictionnels composant l'univers diégétique.

Notes

Par exemple, dans le territoire « Notes », le contenu est éditorialisé selon le principe d'« effet de liste ». Le lecteur est face à un *listing* de mots, de références, de chiffres, *etc.*, dont il prend connaissance. Par exemple, certains de ces contenus feront sens lorsque le dit contenu sera mobilisé pour résoudre une énigme, par exemple. « Notes » est organisé selon deux espaces : le répertoire de notes et la note liée à ce que j'ai perçu dans le répertoire de « Notes ». Le contenu présent au sein de ces espaces est en rédaction libre. Le contenu peut être un contenu synthétique où chaque ligne est un mot ou un numéro. L'espace « Notes » peut être un espace d'inscription de type mémo pour les concepteurs (par exemple, c'est là où ils peuvent glisser des mots de passe dont le lecteur aura besoin pour résoudre une situation technique et accéder à d'autres contenus) et un espace mémo du personnage (liste de films à voir, de romans à lire, liste de chose à faire).

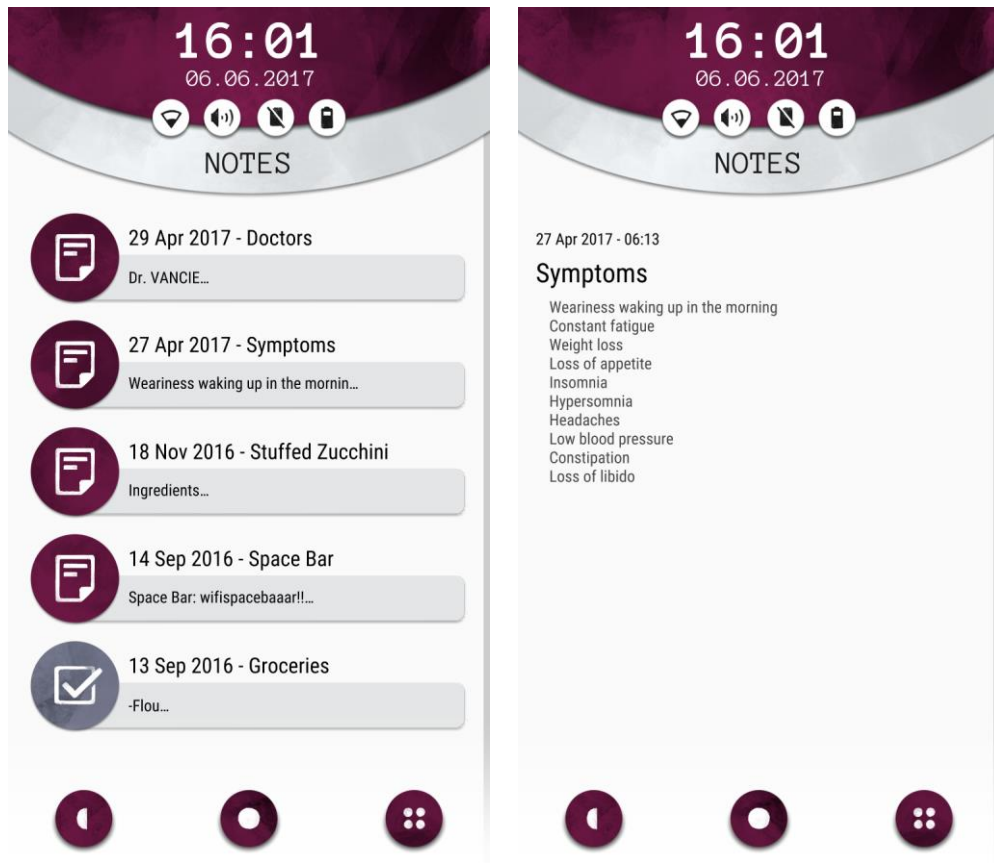


Figure 24 : Capture d'écran des « notes » dans *Another Lost Phone : Laura's Story*.

Calendrier

Dans cet espace, le lecteur prend connaissance des différents événements marquant le parcours de vie du personnage. Les titres des rendez-vous/des événements et les notes complétant (parfois) les événements inscrits sont fragmentaires. Le calendrier représente l'identité événementielle du propriétaire fictionnel de la *smartfiction*.

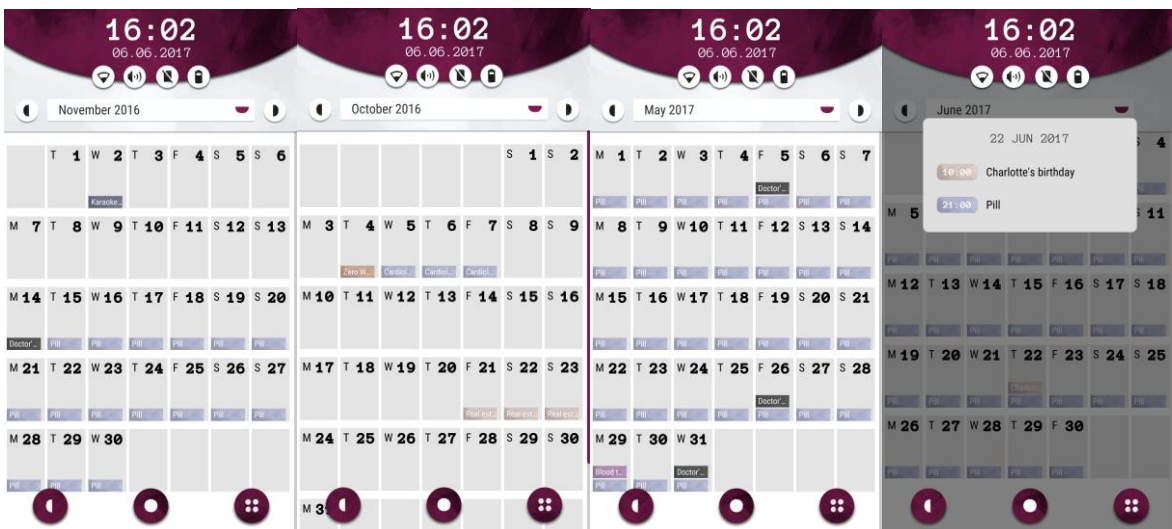


Figure 25 : Captures d'écran du calendrier dans *Another Lost Phone : Laura's Story*.

Mail

L'adresse *mail* donne un indicateur sur l'entité qui m'envoie un mail (« Moi lecteur »). Selon le nom qui est apposé au nom de domaine (la seconde partie de l'adresse mail, présente après le « @ »), je peux savoir si ce qui est mis en avant c'est l'identité de l'entité ou la fonction. Par exemple, si c'est l'identité qui est mise en avant, je recevrai un mail de nom.prénom@nomdedomaine.com. Si c'est la fonction, je recevrai un mail de communication@nomdedomaine.com. Vient ensuite l'objet et le contenu du message. L'objet est le premier indice de la nature du message, il incite le lecteur à aller consulter le message pour découvrir la totalité du contenu annoncé dans l'encart objet.

SMS - discussion instantanée

Le discours est direct. Les noms des Personnages Joueurs sont les noms que le concepteur a attribués sous forme de pseudos simulant ce que le PJ aurait inscrit.

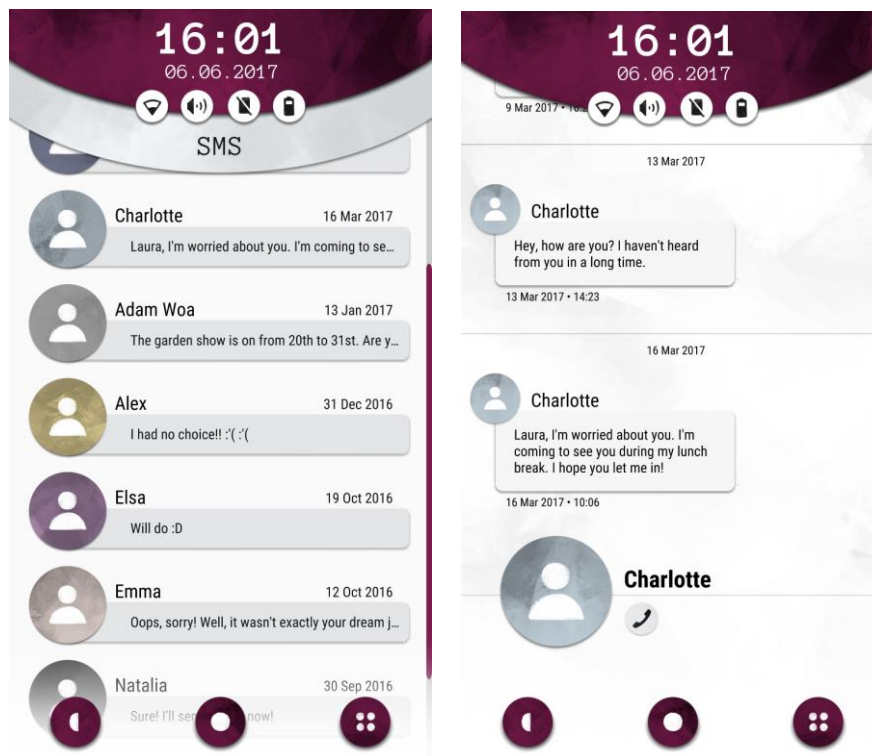


Figure 26 : Captures d'écran des SMS dans *Another Lost Phone : Laura's Story*.

Par ailleurs, une réappropriation de la sémiotique communicationnelle ordinaire est réinvestie dans l'écriture d'un dialogue entre les personnages au sein d'un espace de discussion fictionnelle. La sémiotique permet également de définir les différents niveaux de discours au sein d'une discussion instantanée.

En plus de l'utilisation des pseudos ou des photos de profils, le terrain sémiotique permet également d'identifier les différents personnages selon le style discursif mis en jeu. En effet, en littérature, l'identité d'un personnage est travaillée par l'identité stylistique que l'auteur lui attribue lorsque ce personnage expose un discours dans un dialogue. Contrairement à la lecture d'un roman où le lecteur peut se faire une idée de l'identité d'un personnage à force de détails sur le physique ou la psychologie du personnage en discours externe, dans le cadre d'une lecture *smartfictive*, l'identité du personnage est saisie autrement. En effet, le lecteur découvre l'identité des personnages

présents au sein de l'histoire au fil des échanges qu'il peut entretenir avec chacun ou des contenus photo, vidéo ou encore, des messages vocaux reçus. La stylistique permet de donner une identité à un personnage.

La sémiotique *smartfictive* repose sur une pratique d'écriture forte d'un bagage usuel et culturel lié à la pratique communicationnelle évoluant avec la technologie. Par exemple, il est d'usage de ne pas mettre de point typographique à la fin d'une phrase lorsque je suis en train d'échanger avec une personne dans une discussion instantanée.

Le discours des émetteurs du message est défini selon le *design* des bulles conversationnelles. Avec l'évolution du milieu numérique, les pratiques culturelles et communicationnelles ont également évolué. Avec ces nouvelles technologies sont apparus de nouveaux langages tels que le T9, les abréviations, les phrases sans point et sans majuscule, *etc.* Le point marquant la fin d'une phrase marquerait davantage la fin d'une conversation, laissant entendre que la personne ne souhaite pas poursuivre la conversation. Le point typographique marquant la fin de la dernière phrase de la bulle conversationnelle serait le signe marquant la clôture conversationnelle. Le point n'est alors plus une convention grammaticale mais une convention relationnelle participant à la dynamique communicationnelle entre deux personnes échangeant à distance, par interface interposée.

Les personnes ne se voyant pas, d'autres moyens sont nécessaires pour entretenir une dynamique communicationnelle et mettre en place des clés de lecture. Par exemple, lorsque j'ai une conversation en face à face, je peux voir si ses propos sont sérieux ou ironiques ou encore, si la personne a terminé son discours ou ne fait que reprendre sa respiration pour poursuivre.

Dans le cadre d'une discussion instantanée, l'emploi d'*emojis* permet de contextualiser le discours ironique, joyeux ou triste éprouvé par l'émetteur du message. L'emploi d'*emoji* contextualise l'état émotionnel grâce au *design* graphique standardisé. L'étonnement peut également se traduire typographiquement. Il peut se traduire par l'ajout de points d'exclamation et d'interrogation successifs pour exprimer un désarroi, ou encore, par l'emploi de majuscules pour inscrire un propos qui expriment un énervement ou un agacement. Ces jeux sémiotiques (propres à l'écriture numérique ont une dynamique relationnelle au sein d'un espace de discussion instantanée) sont repris dans les *design* typographiques et d'interface des *smartfictions*.

Dans *Enterre-moi, mon Amour* ou dans les diverses *chat stories* que j'ai pu parcourir, j'ai remarqué qu'il n'y avait pas de point ponctuant typographiquement la fin de la dernière phrase des bulles conversationnelles.

La bulle conversationnelle devient l'unité discursive. L'émetteur du message fait l'économie de la majuscule ou de point qui marquerait le début ou la fin d'une phrase. Par exemple, il n'est pas rare de recevoir un point d'interrogation, seul, dans une bulle conversationnelle. Inhérent au contexte dialogique, le récepteur du point interrogatif comprend que l'émetteur du message n'a pas compris quelque chose dans l'échange précédent. Il n'a pas besoin de formuler une phrase. La bulle conversationnelle, encapsulant l'intention discursive et déterminant qui parle, se traduit par une économie de mots. De la même manière que le paragraphe est l'unité visuelle d'un discours, la bulle conversationnelle est l'unité visuelle d'un discours. Une réappropriation de ce *design* communicationnel propre à l'environnement numérique de type *smartphone* est réinvestie dans la scénarisation de l'écriture *smartfictive*.

Cette réappropriation est possible lorsque la construction diégétique visible repose sur un *design* similaire à celui de l'environnement numérique réel. Quand je suis dans un contexte de production de fiction de type *Somewhere* :

The Vault Papers ou encore *Lifeline*, le *design* n'est plus familier. Il faut donc prêter une attention particulière à la sémiotique de ces milieux fictionnels puisqu'ils déterminent les niveaux de discours.

Par ailleurs, le jeu sémiotique est lié à la contextualisation diégétique *hic et nunc*. Dans *EMMA the Story*, l'évolution de la dynamique relationnelle entre les deux hommes discutant sous l'abribus est marquée par un jeu sémiotique. Au début de l'histoire, l'un des deux protagonistes est présenté comme « Homme sur le banc » puis, une fois les présentations faites entre les deux hommes, le nom Alphonse supplante la fonction « Homme sur le banc ». Ce procédé est vu fréquemment dans les *RPG* (*role playing game*), notamment dans la série des *Final Fantasy* ou encore dans les jeux *Pokémon*.

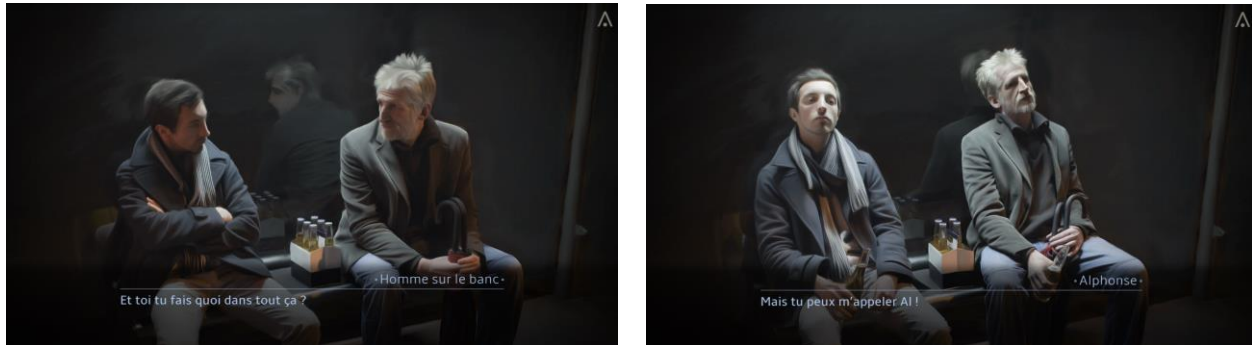


Figure 27 : Captures d'écran illustrant le changement de pseudonyme dans *EMMA the Story*.

Les notifications

Concernant les *notifications*, un travail de recherche sémiotique a été mené lors de la lecture des différentes *smartfictions* pour identifier les marqueurs sémiotiques. Ainsi, à la réception des *notifications*, j'ai pu identifier différents moyens mettant en jeu deux niveaux de discours : le discours direct et le discours indirect.

Le discours direct est l'adresse discursive du Personnage Non Joueur au Personnage Joueur et par extension, au lecteur incarnant le Personnage Joueur. Par exemple, dans *Enterre-moi, mon Amour*, Nour m'envoie (« Moi lecteur » incarnant Majd) « J'ai besoin de toi ». Je distingue le discours *notifictif* direct du discours *notifictif* indirect par la phrase de relance « Nour a besoin de vous », émise par le concepteur.

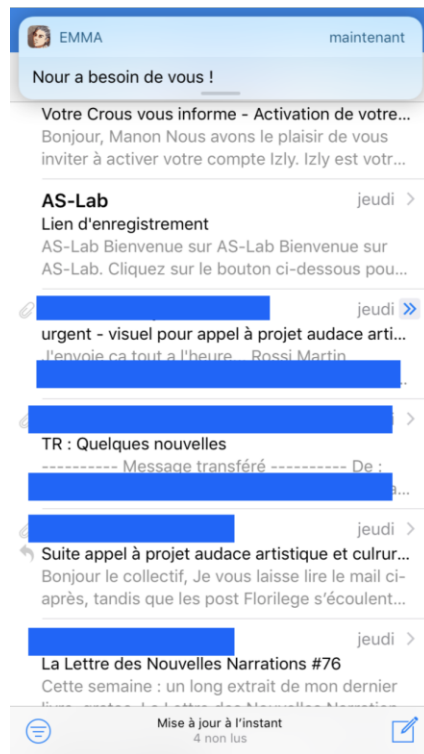


Figure 28 : Capture d'écran de la *notification* externe d'*Enterre-moi, mon Amour*, superposée à mon espace personnel numérique, ici, mon répertoire de mail.

Le discours indirect peut également être représenté par l'emploi typographique des crochets, dans *Lifeline* « [Taylor a besoin de vous] ». L'emploi du « vous » met à distance le lecteur. Le discours lui est adressé mais l'histoire qu'il a construit jusque-là avec le PNJ n'est pas relayée dans cette adresse de discours. Par ailleurs, une consigne métatextuelle peut être également représentée « Glisser pour répondre ». Cette consigne métatextuelle informe le lecteur sur le comportement qu'il doit adopter à réception de la *notification*.

Enfin, le relai *notifictif* entre les *smartfictions* en tant qu'applications dédiées et les *smartfictions* rattachées à un catalogue applicatif ne sont pas les mêmes. Les *notifications* rattachées à un catalogue de *smartfictions* sont visuellement identifiées par le logo de la maison d'édition numérique qui diffuse le catalogue de *smartfiction* et non, le logo de la *smartfiction*, en tant que tel. Par conséquent, si l'utilisateur est abonné à plusieurs *smartfictions* issues de la même application éditoriale, un effort non trivial de sa part est nécessaire pour qu'il puisse se sentir concerné par ladite *notification* l'invitant à retourner au sein du milieu fictionnel. C'est le cas pour l'application *PoulpCollection* qui répertorie les *smartfictions* produites sur la plateforme d'édition *PoulpStudio*. Lorsque l'utilisateur reçoit une *notifi.c.a.tion*, la hiérarchisation de l'information est telle que c'est *PoulpCollection* qui « entre en contact » avec l'utilisateur pour l'avertir de la jouabilité de la *smartfiction* et non, la *smartfiction*. Ce niveau de hiérarchisation informationnelle liée aux modalités techniques du *smartphone* peut amoindrir le degré de prise de conscience de l'utilisateur. Bien que le titre de la *smartfiction* soit mentionné au sein du cadre *notifictif*, nul élément graphique ne peut distinguer de façon immédiate deux *smartfictions* provenant de ce même catalogue éditorial.

I.3) Présentation du corpus

La réflexion menée dans le cadre de ce mémoire de recherche est construite à partir de l'ensemble des *smartfictions* que j'ai étudiées. Sur mon chemin d'expérimentation, j'ai rencontré beaucoup de fictions interactives et j'en ai retenu onze constituant l'actuel corpus d'étude.

Ces onze fictions interactives répondent, *a minima*, à l'appellation **smartfiction** qui suppose un rapport de sens entre le support de diffusion et le contenu. Par conséquent, chacune de ces *smartfictions* exploite les conventions des pratiques ordinaires d'un *smartphone* dans un contexte de production de récit de vie fictionnel diffusé sur *smartphone*. Le support de diffusion étant déjà porteur de sens, une *smartfiction* peut être qualifiée comme telle lorsqu'elle explore les conventions du milieu numérique de cet objet communicationnel devenu objet de diffusion. Un déplacement de nature du récit de vie est alors mis en jeu : le récit de vie personnel devient récit de vie fictionnel. Comment ces récits de vies fictionnels sont-ils présentés ?

Ces onze *smartfictions*, se distinguent et se complètent au-delà de leurs similitudes d'utilisation et de présentation. Chaque *smartfiction* apporte une complémentarité dans la réappropriation des conventions des pratiques du *smartphone* exploitées dans un contexte de production de fiction, par leurs propriétés techniques, esthétiques, usuelles, sociales et culturelles.

- ❖ ***Another Lost Phone : Laura's Story*** : est une *smartfiction* proposant comme cadre du récit, la récupération d'un téléphone perdu dont l'utilisateur doit percer les secrets. L'utilisateur a, entre ses mains, un téléphone perdu, celui de Laura. Au gré de la lecture des différents contenus hébergés au sein de ce téléphone, l'utilisateur interprète l'histoire de Laura. Contrairement aux autres *smartfictions*, *Another Lost Phone : Laura's Story* dévoile un récit de vie dans un temps passé. L'utilisateur ne reçoit pas de *notification* qui le plongerait à vivre l'histoire en un temps présent lors d'un échange au sein d'une discussion instantanée. Toutes ses actions sont liées à la fouille de contenus pour accéder à la totalité des pans de l'histoire passée de la propriétaire du *smartphone*. L'expérience narrative se clôt lors de la réception de l'unique *notification* présente dans la *smartfiction*. La propriétaire envoie un mail à l'utilisateur pour éclaircir le mystère qui commençait à s'épaissir. Dans ce dénouement, l'utilisateur comprend l'histoire vécue par la propriétaire du téléphone et pourquoi ce dernier avait en possession son téléphone perdu. Mon intérêt se porte ici sur la construction d'un récit de vie donné à lire et à jouer et ce, exclusivement dans un temps passé tout en offrant un dénouement avec l'irruption événementielle qui vient clore l'expérience narrative. Lorsque je reçois la *notification*, j'accède au mail final constituant l'épilogue de la *smartfiction*.

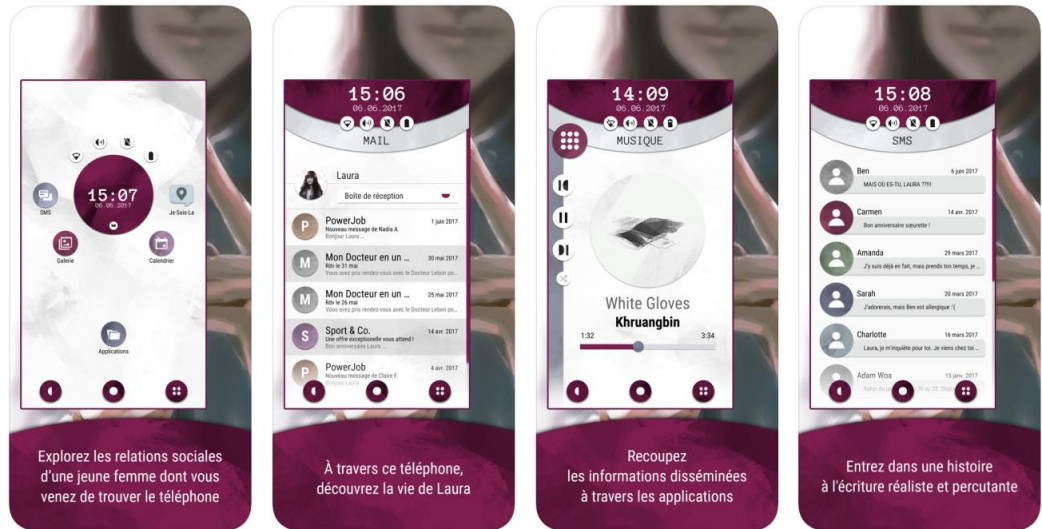


Figure 29 : Visuel de la communication officielle d'*Another Lost Phone : Laura's Story*.

- ❖ **SIMULACRA** : est une *smartfiction* de type *lost phone* mais qui, contrairement à *Another Lost Phone : Laura's Story*, se joue dans un temps présent. L'utilisateur doit sauver Ana, une jeune femme disparue en prenant connaissance des contenus hébergés au sein du téléphone d'Ana. L'utilisateur se retrouve donc à être en possession d'un téléphone perdu et les Personnages Non Joueurs (qui sont les amis de la propriétaire du *smartphone*) entrent en contact avec l'utilisateur. À partir de là, les parties de jeu se déroulent en un temps présent. Avec cette *smartfiction*, deux choses principales ont retenu mon attention. La première, jouer la *smartfiction* d'un *smartphone* perdu en un temps présent et observer toutes les conséquences qui en résultent en termes d'interaction sociale et communicationnelle entre le rôle qui m'est donné et les Personnages Non Joueurs. La seconde est l'exploitation du *glitch*. Le *glitch* est ici utilisé pour représenter les troubles psychologiques d'un personnage ou plus largement, les mésaventures qui seront jouées dans l'histoire et pour mettre en suspense l'utilisateur. De la même manière que le *glitch* est le résultat d'un défaut technique, la représentation du *glitch* dans un contexte de *thriller smartfiction* met en jeu une intrigue plus haletante.



Figure 30 : Visuel de la communication officielle de *SIMULACRA*.

- ❖ **Ana The Game** : est la *smartfiction* la plus représentative du genre. Elle exploite le plus fidèlement les conventions des pratiques ordinaires du *smartphone* dans les propriétés techniques, esthétiques, communicationnelles et sociales. Au gré des interactions sociales que j’entretiens avec mes amis de fiction et les membres de ma famille de fiction, j’apprends que ma compagne fictionnelle s’est fait enlever. Je dois alors tenter de sauver ma compagne (Ana) en répondant aux énigmes posées par son kidnappeur pour tester mes connaissances sur Ana. Dans cette *smartfiction*, trois points ont retenu mon attention et m’ont incité à conserver cette *smartfiction* dans le corpus d’étude. Le deuxième point est l’exploitation de la *notifiction* comme procédé technique permettant de mettre en jeu des ellipses. En effet, à réception d’une *notifiction*, l’utilisateur peut découvrir tout un pan de l’histoire qui lui avait jusqu’à présent échappé. Ce procédé narratif est particulièrement intéressant pour développer une nouvelle manière de raconter une histoire. Le troisième point est l’exploitation du filtre photographique « flou » qui invite l’utilisateur à cliquer sur une photo pour lever le voile sur toute l’histoire et découvrir ainsi la vérité. Ce qui est intéressant à retenir ici, c’est l’exploitation des utilisations de filtre photographique en pratique ordinaire qui, dans un contexte de fiction, peuvent donner un tout autre sens. Le dernier point est la construction d’une *smartfiction* sur plusieurs territoires applicatifs représentant un véritable *smartphone* fictionnel : menu, album photo et vidéo, calendrier, SMS et mail.



Figure 31: Visuel de la communication officielle d’Ana The Game.

- ❖ **Enterre-moi, mon Amour** : est une *smartfiction* jouant sur un seul territoire applicatif, au sein d’une discussion instantanée. Mon attention est captivée par l’exploitation de la progression de l’itinéraire du Personnage Non Joueur avec lequel est en contact le Personnage Joueur que j’incarne. Je suis en contact avec Nour, une jeune femme syrienne qui fuit son pays pour rejoindre un des pays d’Europe. Je suis son périple en simili temps réel via une discussion instantanée et en incarnant Majd son compagnon. Son itinéraire représente la progression de mon parcours de lecture. Plus le Personnage Non Joueur se rapproche d’un des pays d’Europe, plus je comprends que je me rapproche de la fin de l’histoire. Les différents jeux sémantiques liés à la pratique communicationnelle du *smartphone* jouent de la complicité avec le lecteur.

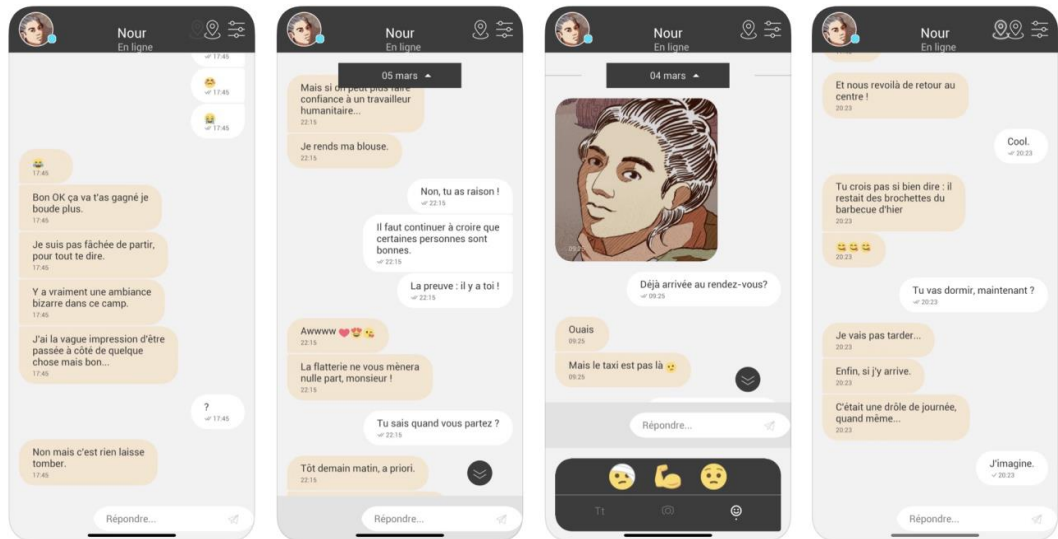


Figure 32 : Visuel de la communication officielle d'Enterre-moi, mon Amour.

- ❖ **Lifeline** : se joue sur un seul territoire applicatif, celui de la discussion instantanée. Après avoir atterri en catastrophe sur la lune d'une exoplanète, Taylor a enfin réussi à joindre quelqu'un (« Mou utilisateur »). Il nous apprend que tout son équipage est mort, nous sommes la seule personne à être entré en communication avec lui. Ce qui a retenu mon attention dans cette *smartfiction* est la mauvaise gestion de la réception des *notifictions* lorsque je quitte la *smartfiction* et quand je reviens pour y jouer à nouveau. La manifestation intempestive et technique des *notifictions* (appels serveurs) nuit à une bonne expérience narrative car elle sort l'utilisateur du contexte fictionnel. Avec cette *smartfiction*, j'ai pu identifier les codes utilisés pour baliser les différents choix validés. Les codes chromatiques utilisés ont une valeur indicielle sur le déroulé de mon parcours de lecture.



Figure 33 : Visuel de la communication officielle de Lifeline.

- ❖ **L'infiltré** : est une *smartfiction* intéressante tant par son esthétique que par son contenu. En effet, l'utilisateur est plongé dans les coulisses de la campagne présidentielle de 2017 et il joue le rôle

d'un personnage ayant infiltré le parti politique du Front National. La *smartfiction* se joue au sein d'une discussion instantanée qui est un simili crypté. Esthétiquement, je retrouve les tropes de la cybernétique avec le chiffrement de 0 et de 1 qui habille l'arrière-plan à chaque actualisation de contenus. C'est donc un code culturel et esthétique mobilisé pour rendre compte d'une discussion instantanée cryptée.

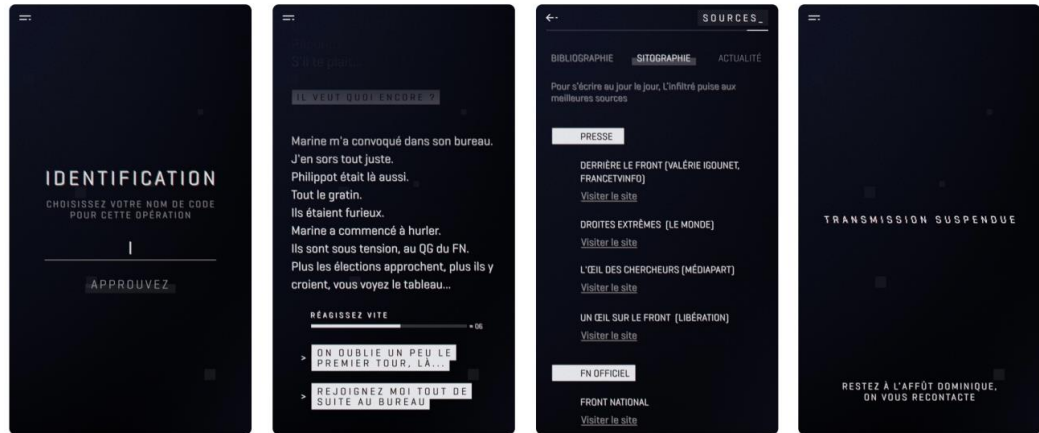


Figure 34 : Visuel de la communication officielle de *L'infiltré*.

- ❖ ***Somewhere : The Vault Papers*** : est une *smartfiction* invitant l'utilisateur à quitter la *smartfiction* pour se rendre au sein des plateformes telles que *WikiHow* ou encore *Google Maps*. Il doit aider Cat, une journaliste qui est plongée, malgré elle, dans une affaire de lanceur d'alerte. Il doit l'aider à prendre des décisions et à s'échapper de situations extrêmes pour qu'elle reste en vie. J'ai retenu cette *smartfiction* pour l'exploitation *méta* de ces plateformes au service du scénario interne de la *smartfiction*.

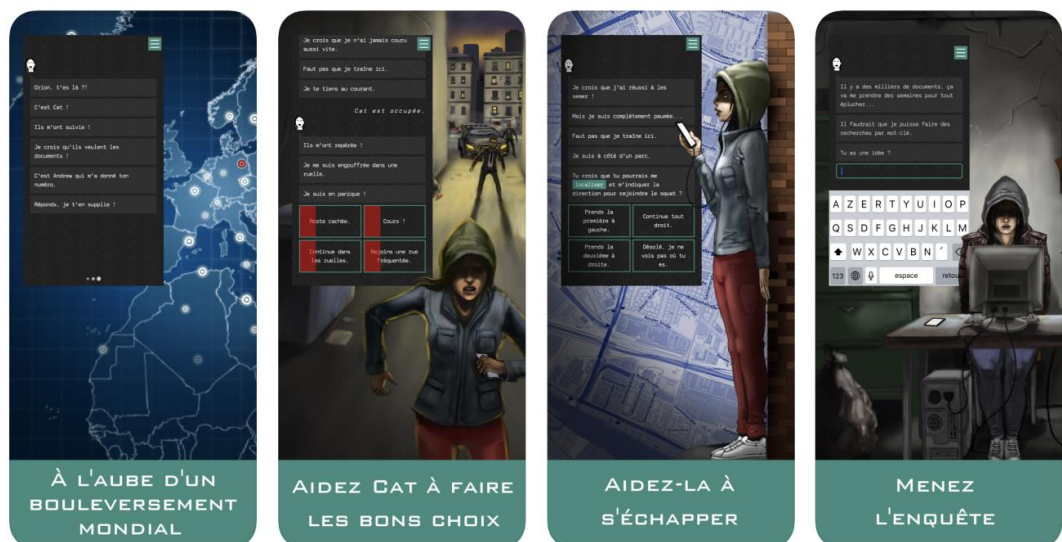


Figure 35 : Visuel de la communication officielle de *Somewhere : The Vault Papers*.

- ❖ ***EMMA the Story*** : est la seule *smartfiction* du corpus d'étude à se lire au format paysage. Si elle est un pas de côté *smartfictif* par rapport aux autres dans sa pratique, elle reste très pertinente. L'utilisateur est témoin des doutes d'Elliot, à la veille de son départ en tant qu'astronaute pour

rejoindre la planète EMMA. Dans cet espace-temps, Elliot rencontre Alphonse, un homme assis sur un banc, dans un abribus, avec lequel il va dialoguer. L'histoire se passe donc en huis clos, dans un abribus, le format de cet élément urbain est horizontal et rectangulaire. C'est pourquoi, le *smartphone* est à consulter au format paysage. Le *smartphone* devient le lieu de la diégèse. Techniquement, lorsqu'il n'y a plus de lumière au sein de l'abribus, l'écran de mon *smartphone* s'éteint pour se rallumer ensuite. L'exploitation des propriétés techniques du *smartphone* pour donner sens au discours premier est très approprié. Dans le discours second de la *smartfiction*, je retrouve l'exploitation de la discussion instantanée affichée ponctuellement pour suivre la discussion de groupe d'« Autrui fictionnel ». Je retrouve cette représentation au cinéma. Dans certains films, le discours premier est dit par les acteurs et le spectateur voit ce qui est dit dans les *smartphones* des personnages via un procédé d'affichage de l'écran du *smartphone*, cela relève du procédé tropique. Une sensation de vivre l'expérience narrative en simili temps réel est alors mise en jeu.



Figure 36 : Visuel de la communication officielle d'*EMMA the Story*.

- ❖ **Seven - Endgame** : est la suite du thriller d'horreur interactif dans lequel j'apprends qu'un *serial killer* a tué ma petite amie et mon enfant. Le meurtrier en série me tourmente à nouveau ainsi que mes proches et ma famille. Cette *smartfiction* m'a interpellé pour plusieurs raisons. Tout d'abord, elle est la seule (avec *Memento M*) qui affiche les fiches profils des personnages. De plus, les choix que je réalise parmi les choix multiples ont des conséquences sur l'évolution des curseurs de sociabilité affichés pour chaque Personnage Non Joueur avec qui je suis en contact. En un seul coup d'œil, je peux comprendre la nature de la relation entretenue entre le personnage que j'incarne et « Autrui fictionnel ». Enfin, c'est la seule *smartfiction* qui m'amène à devoir jouer à des petits jeux pour aller plus vite dans le déroulé de l'intrigue. Je dois donc faire preuve de compétence vidéoludique pour gagner des bonus, et ainsi aller plus vite dans mon parcours *smartfictif*.



Figure 37: Visuel de la communication officielle de *Seven - Endgame*.

- ❖ **Memento M** : est la seule *smartfiction* qui pratique le *switch* de Personnage Joueur. Je suis l'affaire portée sur des meurtres qui se passent en ville et ne cessent d'augmenter. Je joue la même histoire selon deux points de vue différents : celui de Sarah Carter qui fait partie de la police en tant qu'experte en cybersécurité et celui de Jeremy Night, le père de la première victime qui se trouve piégé et reçoit d'étranges messages venant d'une personne inconnue. Le carton cinématique a donc pour rôle de s'assurer de l'annonce du *switch* identitaire du Personnage Joueur que j'incarne. L'exploitation du carton cinématique dans ce type de production donne encore un autre sens que son utilisation initiale.

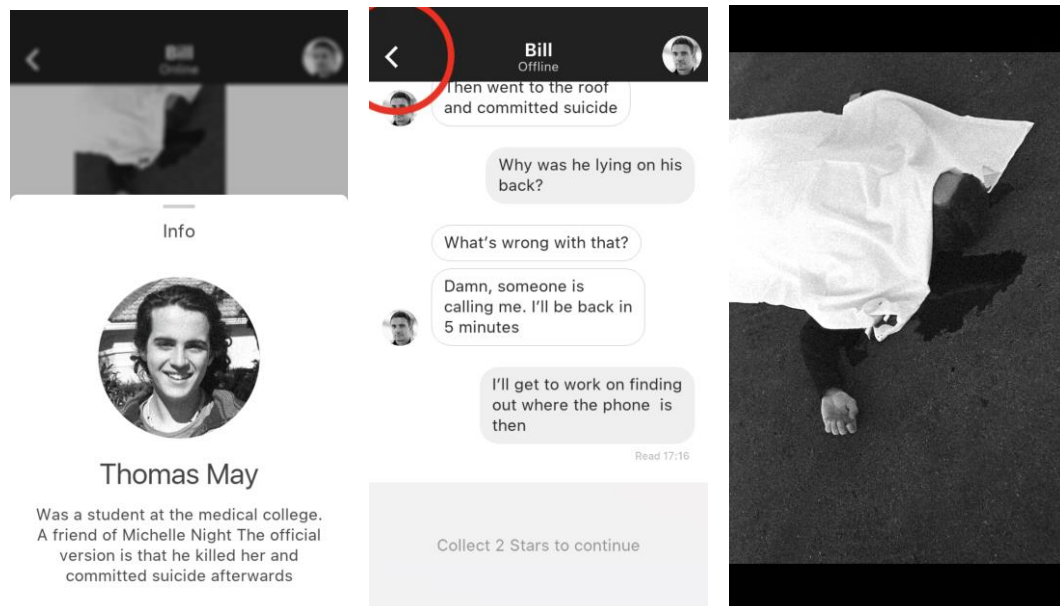


Figure 38: Visuels de la smartfiction *Memento M*.

- ❖ **Tianzhu Phone** : en incarnant un des trois Personnages Joueurs (Nova, John ou encore Virgile), l'utilisateur découvre le quotidien d'un citoyen confiné dans un vaisseau parce que la terre n'est plus habitable, vivant dans la société Tianzhu, une société régit par un système politique dictatorial. Cette *smartfiction* représente la dynamique de travail recherche-crédation menée lors de ma thèse CIFRE, puisqu'elle a été réalisée avec la plateforme d'édition et d'agencement de contenus *PoulpStudio* qui a été développée pour produire des *smartfictions*. En tant que chargée d'étude de fictions interactives, le travail scientifique mené sur les *smartfictions* citées précédemment a nourri le travail de recherche et de développement nécessaire à la construction de cette plateforme d'édition. En plus de la plateforme d'édition, mon équipe et moi-même avons développé l'application de lecture *PoulpCollection*, à télécharger sur son *smartphone* pour accéder à un catalogue de *smartfictions* que nous produisons. *Tianzhu Phone* est une *smartfiction* issue d'un projet transmédia. Elle est le préquel de la bande-dessinée *Shangri-La* de Mathieu Bablet. Pour la réaliser, j'ai collaboré avec l'auteur original de cette bande dessinée, en tant que chargée d'étude ainsi que *UX* et *UI designer*. Pour ce faire, Mathieu Bablet a produit tous les contenus, de façon inédite (scénario et illustration). L'enjeu de cette *smartfiction* était de représenter la manipulation du gouvernement dictatorial qui régit la société « Tianzhu » et l'endoctrinement des citoyens qui l'habitent. Nous avons mis en jeu trois personnages avec des profils distincts selon leur hiérarchie au sein de la société pour rendre compte du quotidien d'un citoyen vivant au sein de ce régime politique via son *smartphone*. Ainsi, en lisant et jouant *Tianzhu*

Phone, l'utilisateur prend connaissance de la manipulation médiatique sous couvert de consumérisme montré via le *smartphone* fictionnel du Personnage Joueur sélectionné. Outre l'intérêt de rendre compte d'une dynamique de travail représentative d'une thèse Cifre, cette *smartfiction* est intéressante à mobiliser puisqu'elle est la seule à être en mode multijoueur au sein de mon corpus d'étude.

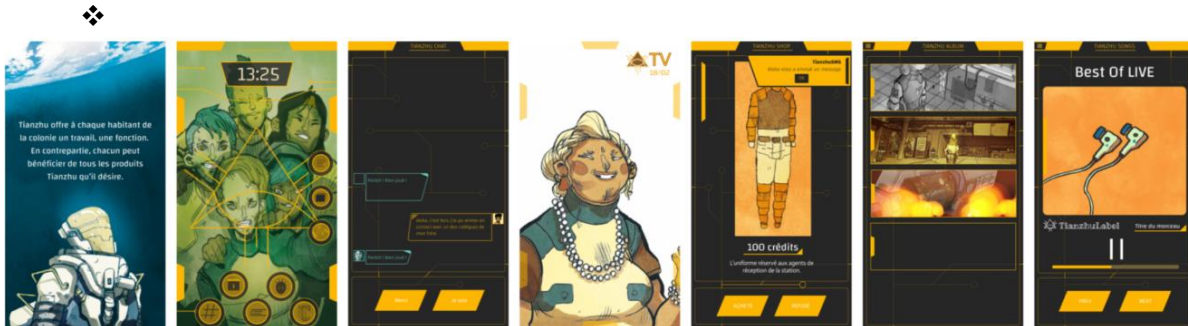


Figure 39 : Visuel de la communication officielle de *Tianzhu Phone*.

Avec l'exposé des différents éléments qui ont retenu mon attention pour chacune de ces *smartfictions*, je souhaite mettre en avant les différences et les complémentarités entre ces *smartfictions* et les raisons pour lesquelles elles ont retenu mon attention. Ces *smartfictions* m'ont semblé pertinentes pour constituer un corpus d'étude me permettant d'analyser finement l'exploitation des conventions des pratiques ordinaires du *smartphone* dans un contexte de production de fiction. Ci-suit la synthèse graphique de ce premier chapitre :

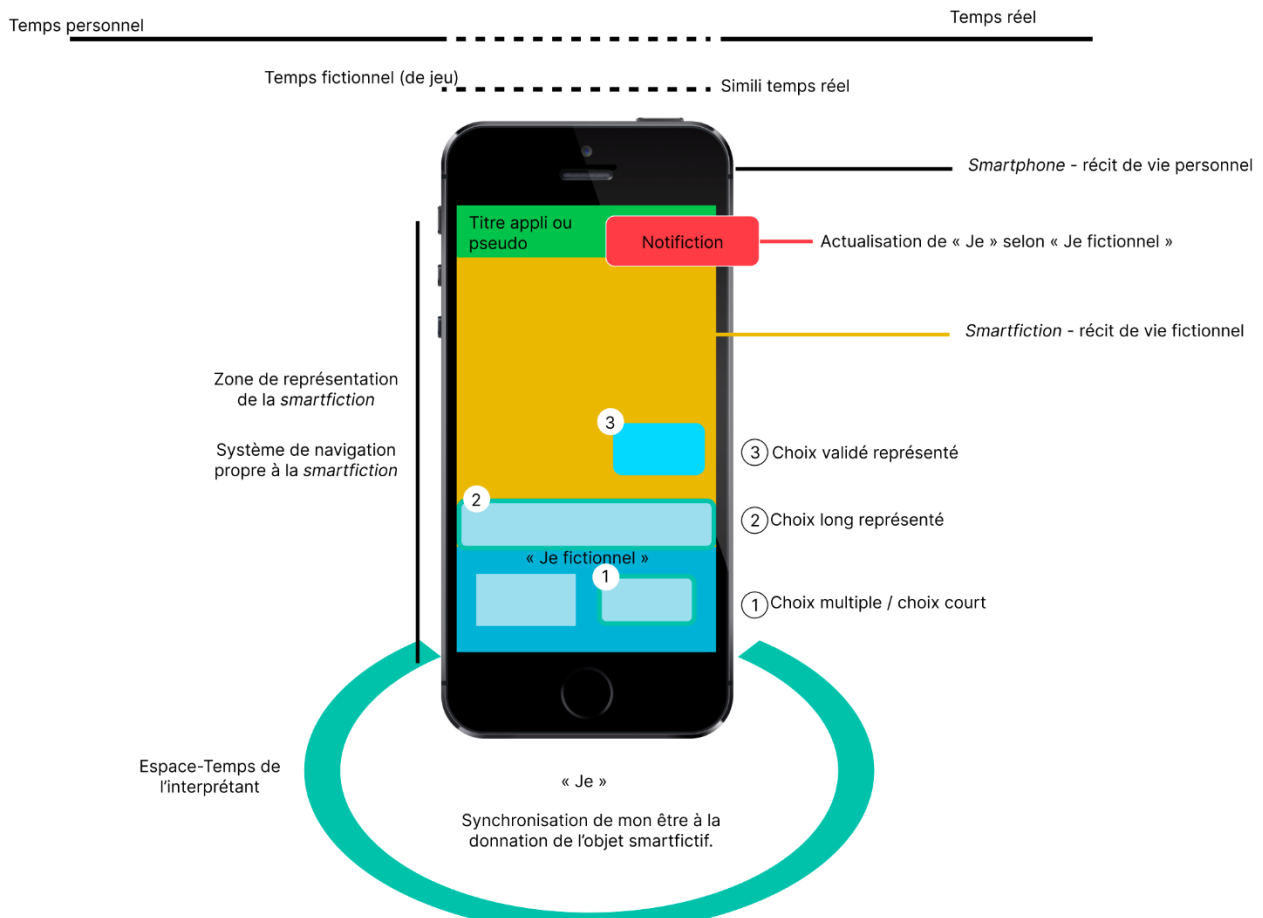


Figure 40 : Synthèse graphique du chapitre I

Transition

Dans la suite de ce mémoire articule trois axes qui me permettent d’appréhender la *smartfiction* selon le forçage temporel. En effet, le temps du récit de la *smartfiction* est forcé sous deux modalités, celle du théâtre où le lecteur joue à vivre et où il incarne un rôle, et celle du jeu où le lecteur vit le récit dans une performance de l’ici et maintenant. Cette réflexion se structure comme suit :

- Instaurer le temps du récit et l’articuler au temps de lecture : disposer un cadre ;
- Vivre le temps du récit : monter sur scène et incarner un rôle ;
- Dompter le temps du récit en le plongeant dans un ici et maintenant : jouer une partie.

À partir de l’articulation des trois axes réflexifs, je synchronise mon flux de conscience à la donation de l’objet. Ainsi, je théorise la *smartfiction* en m’interrogeant sur la ou les manières dont elle est reçue.

Dans un premier temps, je problématise la *smartfiction* en m’interrogeant sur la ou les façons dont la *smartfiction* structure le récit. Est-ce que la mobilisation du *smartphone* comme canal de diffusion induit une reconfiguration du récit ou est-ce que le récit a des invariants en termes de fondamentaux structurels ? Pour y répondre, le postulat de l’utilisateur du *smartphone* est modifié, il devient lecteur.

Dans un deuxième temps, j’interroge la *smartfiction* selon le principe de l’absence. Le *smartphone* est l’un des canaux communicationnels qui rend présents celles et ceux qui sont initialement absents de moi. Je me rends présente à un espace-temps média avec « Autrui » parce qu’« Autrui » est absent de moi. Pour aborder cette partie, je me suis donc posé la question : de quelles manières cette injonction de l’espace et du temps vécu impacte la *smartfiction* ? Comment la présence du lecteur est-elle manifestée au sein de la *smartfiction* ? En incarnant un Personnage Joueur, le lecteur incarne le récit de vie fictionnel, il se rend présent au sein du *smartphone* fictionnel pour y découvrir l’histoire. Une vectorisation de mon statut est alors opérée, d’utilisatrice de *smartphone* je deviens actrice (au sens d’interprète) pour visiter la *smartfiction*.

Dans un troisième temps, j’interroge la *smartfiction* selon la notion de jeu. Pour progresser au sein d’une *smartfiction*, je dois en comprendre les règles ainsi que les manières dont fonctionne le milieu numérique fictionnel. Pour ce faire, je performe l’*ici et maintenant*.

Chapitre II : Instauration du temps du récit et l'articulation au temps de lecture : disposer un cadre

Le temps du récit est conditionné par le dispositif *smartfiction*, qui lui-même est conditionné par le dispositif *smartphone*. En prolongeant la production de mon récit de vie personnel au sein de mon *smartphone*, j'instaure le temps de mon récit au sein des divers espaces applicatifs que j'investis selon les actions que je réalise. Au sein d'une *smartfiction*, je ne produis pas un récit de vie mais je le consomme par le biais d'« Autrui fictionnel ». Je déroule le temps du récit de vie fictionnel selon les interactions que je réalise au sein du *smartphone* fictionnel que je visite selon les divers espaces qui me sont montrés.

Ainsi, si le concept de dispositif est la traduction du temps en espace et réciproquement, le temps du récit sera spatialisé par le dispositif *smartfictionnel*. C'est pourquoi, au sein de cette partie, j'exposerai les différents espaces qui participent à la construction de la *smartfiction* pour mieux percevoir ce dispositif.

Tout d'abord, définissons ce qu'est l'espace. Bien que je le perçoive en substance, une approche définitionnelle plus rigoureuse s'avère éclairante. Nous n'interrogeons pas forcément les mots, ou du moins les indications graphiques que nous côtoyons quotidiennement. Or, ces indications ont un impact sur notre comportement, au sein du milieu dans lequel nous nous trouvons. Par exemple, je suis en train de me promener et je perçois une pancarte « espaces verts ». Je corrèle cette information graphique au paysage qui se trouve derrière le panneau et je prends conscience de ce qui est nommé « espace vert » : un parc dans lequel je peux me promener. Autrement dit, un espace identifié, et dans lequel je peux me déplacer. **L'espace pourrait être défini comme un lieu de déplacement et de représentation.** L'espace défini ainsi est celui du milieu tangible. Au sein du milieu numérique, je définirai l'espace avec une légère variation terminologique. Conditionné par le support et son milieu, **l'espace numérique est un lieu d'interaction contraint (par la manière d'agir, par le système et par le matériel qu'est l'écran) et de représentation (d'information).** Par exemple, au sein du *smartphone*, je ne me déplace pas, j'interagis dans divers territoires applicatifs. Dans un contexte fictionnel, comment cet espace est-il défini ? Comment est-il reçu ? Quel est cet espace ? C'est à l'ensemble de ces premières questions que je répondrai dans cette partie.

Pour appréhender une *smartfiction*, plusieurs espaces sont à identifier :

- L'espace de lecture comprenant l'utilisateur/lecteur et l'objet de lecture qu'est la *smartfiction* ;
- L'espace où est diffusé l'objet de lecture, ici le *smartphone* ;
- L'espace de représentation de cet objet de lecture qu'est la surface écranique du *smartphone*.

L'espace est également de nature hybride. L'environnement fictionnel se superpose à l'environnement numérique personnel au sein de l'objet *smartphone*. Cette hybridation environnementale se fait parfois de façon intrusive. En effet, lorsque je reçois des *notifications* au sein de mon écran de verrouillage de mon *smartphone*, la *notification* côtoie les notifications affichées au sein du même espace. Comment reconnaître et recevoir ces deux environnements hébergés au sein du même canal qu'est le *smartphone* ?

Les premiers éléments de réponse sont d'ordre technique, esthétique et socio-culturel :

- **Technique**, l'objet de diffusion d'une *smartfiction* est le *smartphone*,
- **Esthétique**, l'objet d'étude est une *smartfiction*,
- **Socio-culturel**, lire une *smartfiction* repose sur un réinvestissement **empirique des pratiques socio-culturelles ordinaires** acquises au fur et à mesure de l'utilisation du *smartphone* dans un contexte fictionnel.

La réhabilitation des pratiques socio-culturelles du *smartphone* en contexte fictionnel m'amène à la prise de conscience du corps, à me questionner sur la présence nécessaire du lecteur pour appréhender l'espace *smartfictif*. Merleau-Ponty, dans *Phénoménologie de la perception*, apporte un éclaircissement sur la réflexion sur la prise de conscience de son corps :

« [ê]tre corps, c'est être noué à certains mondes [...], et notre corps n'est pas d'abord dans l'espace : il est à l'espace. »⁵²

Prendre conscience du corps, c'est lier notre corps de façon consciente à son milieu : qui je suis, l'endroit dans lequel je me trouve et comment je suis ? Ainsi, lors d'un parcours *smartfictif*, lorsque je prends conscience de mon corps, je l'intègre à la donation de l'espace *smartfictif*. Je prends conscience de qui je suis lorsque je lis une *smartfiction*, où je suis et comment je suis à réception de la *smartfiction*. Je synchronise mon flux de conscience et de perception à cet objet. Comment est inscrit mon corps dans cet espace de lecture ? Comment est-ce que je reçois la *smartfiction* ?

⁵² Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, 1945, p. 173.

II.1) Une articulation des territoires

Objectif :

La *smartfiction* est diffusée sur un *smartphone*. Comment est représenté l'environnement fictionnel au sein d'un environnement numérique personnel déjà présent ? Comment s'articulent ces différents territoires présents au sein de l'environnement numérique personnel et de l'environnement numérique fictionnel ? En partant de cette question fondamentale, je me poserai également les questions suivantes : quels sont les comportements à adopter pour lire une *smartfiction* ? Y a-t-il des pré-requis ? Comment est structurée une *smartfiction* ? Comment distinguer les *smartfictions* les unes des autres et quels sont les éléments théoriques qui me permettent de les distinguer ?

C'est à l'ensemble de ces questions que la sous-partie « Une articulation des territoires » répond.

Dans cette sous-partie, je mène une réflexion sur l'articulation des territoires. Dans un premier temps, je définirai quel est ce territoire spécifique au format de lecture (1). Ensuite, je rendrai compte du territoire considéré comme une unité typologique de la *smartfiction* (2). Enfin, j'exposerai de quelles manières le territoire est une unité de mesure du récit.

II.1.1) Un territoire spécifique au format de la lecture

Le format de lecture est dépendant de la matérialité du support de diffusion et de sa pratique usuelle. Parce que la *smartfiction* se lit via un *smartphone*, la pratique de lecture d'une *smartfiction* rejoint la pratique usuelle ordinaire d'un *smartphone*. Souvent, l'utilisateur positionne le *smartphone* au format vertical pour pouvoir agir. Le *smartphone* est au format horizontal lorsque l'utilisateur est en train de consulter une vidéo en plein écran ou de prendre une photo au format paysage. L'action réalisée avec le *smartphone* conditionne le comportement de l'utilisateur. Au format vertical, l'utilisateur est en posture actoriale. Au format horizontal, l'utilisateur est en posture spectatorielle. Par exemple, je retrouve la posture spectatorielle lorsque je suis au cinéma ou au théâtre ou encore lorsque que je regarde un film sur mon écran d'ordinateur. Le format horizontal, dans la pratique culturelle collective, induit un comportement spectatorial.

Dans une pratique personnelle (individuelle), depuis l'arrivée des ordinateurs portables personnels, le format horizontal n'est plus seulement associé à un comportement spectatorial mais aussi actorial. Lorsque je suis face à mon écran d'ordinateur, je suis face à un écran au format horizontal et pourtant, je peux adopter un comportement à la fois passif et actif. Passif, lorsque je regarde une vidéo. Actif, lorsque, par exemple, je suis en train d'écrire le présent mémoire de thèse, par exemple. À partir de l'exposé de ces faits, le format technique lié à la pratique de l'objet n'induit pas seulement un comportement, il participe à la détermination d'un comportement fluctuant, s'adaptant aux « tâches » que l'utilisateur réalise. Et inversement, si une application rencontre un problème technique ou que je reçois une notification sur mon ordinateur, je vais à nouveau être en mode « actif » si j'étais (initialement) en train de regarder un film. Lié à une rétroaction (sonore, visuelle) de mon ordinateur, je modifie mon comportement. L'*habitus* de prendre le téléphone en mode vertical modifie également les pratiques, puisque nous voyons apparaître des vidéos au format vertical à lire sur *smartphone* pour répondre à la pratique de l'objet.

Parmi les *smartfictions* présentes au sein de mon corpus d'étude, toutes les *smartfictions* révèlent que le comportement souhaité pour parcourir une *smartfiction* est un comportement actorial puisqu'il faut être actif pour

progresser dans l'histoire. Seule, une *smartfiction* ne répond pas à ce souhait comportemental : *EMMA the Story* est une *smartfiction* invitant l'utilisateur à adopter un comportement spectatorial.

Le comportement spectatorial

EMMA the Story est la seule *smartfiction* du corpus d'étude de ce mémoire de thèse à lire au format horizontal et donc, à induire un comportement spectatorial de l'utilisateur. Mon interprétation est que le récit se déroule dans un abribus, un équipement urbain se caractérisant par sa forme géométrique rectangulaire, représentant un format horizontal lorsque je me place face à lui. Le lieu diégétique qu'est l'abribus déterminerait le format ergonomique de lecture, le format horizontal. Ce qui permet de confirmer cette intuition, c'est que lorsque la lumière de l'abribus défaille, l'écran de mon *smartphone* devient noir pour ensuite s'allumer à nouveau. Cette synchronisation technique liée aux événements se passant dans la diégèse est l'une des caractéristiques de la *smartfiction* qui se résumant par la réappropriation technique du *smartphone* en contexte fictionnel. Il est également intéressant de noter que lorsqu'est représenté une discussion instantanée de groupe (au sein de cette histoire), le format de lecture est au niveau vertical. Je retrouve le *design* de l'interface SMS intégré dans une autre représentation de ce monde fictionnel.

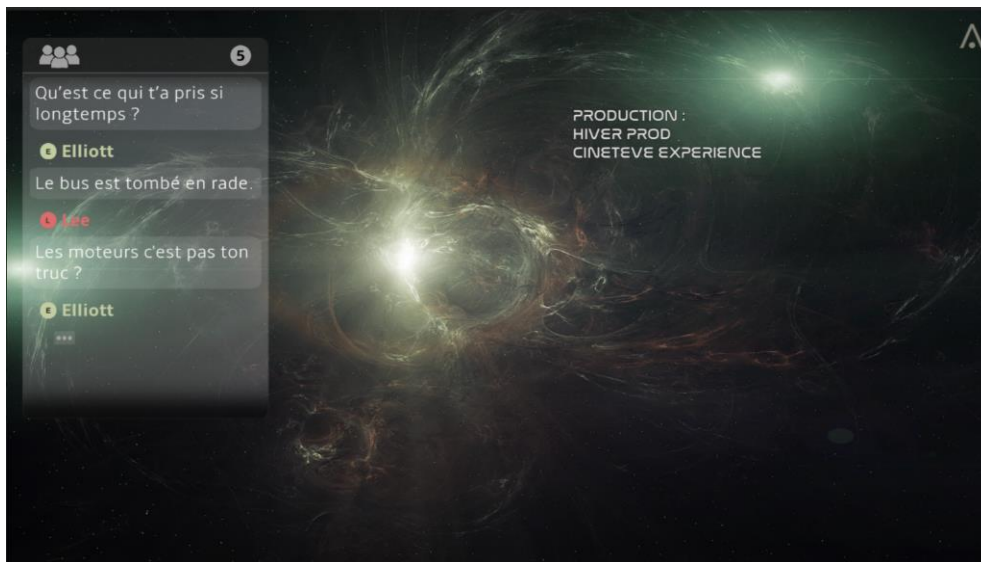


Figure 41 : Capture d'écran d'*EMMA the Story* illustrant le format horizontal et l'intégration d'une discussion instantanée dans l'histoire elle-même.

Le comportement actoriel

Avec *Another Lost Phone : Laura's Story*, je retrouve une dynamique de jeu où la diégèse se déroule dans un environnement similaire à un environnement numérique personnel d'un *smartphone* reproduit, dans un contexte fictionnel avec une esthétique de type « dessinée ».

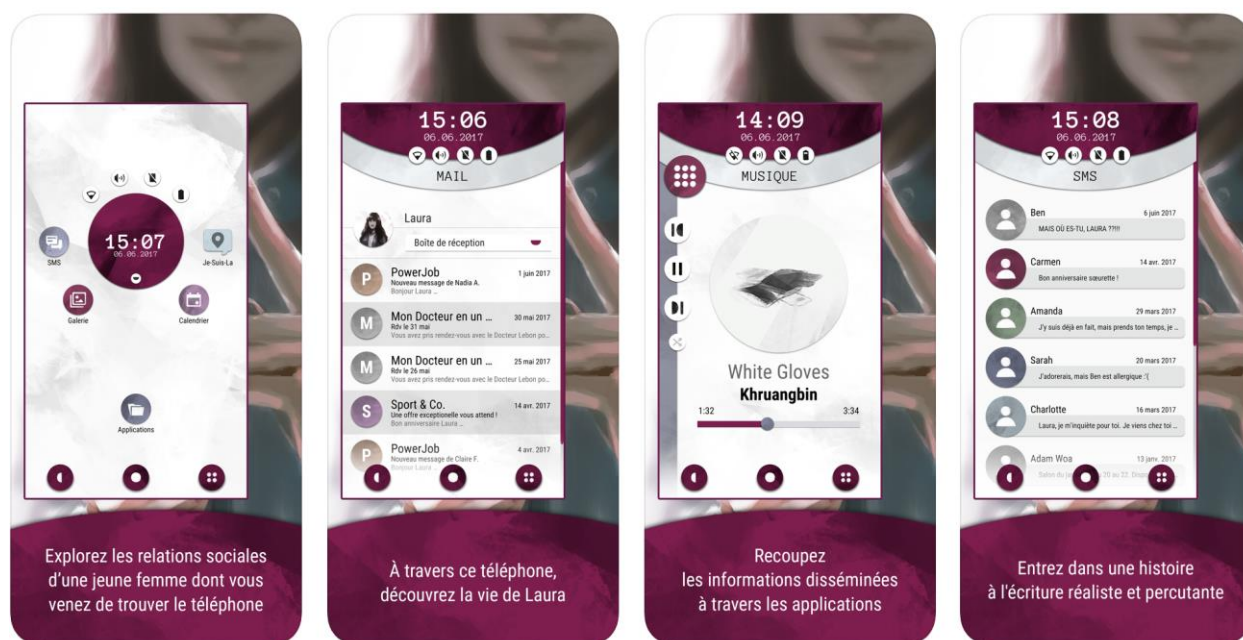


Figure 42 : Visuel de la communication officielle d'*Another Lost Phone : Laura's Story*.

Liant la pratique à l'esthétique, je visite cette *smartfiction* au format de lecture vertical en adoptant une posture actorielle. Me trouvant en possession d'un téléphone perdu, mon rôle est d'explorer les contenus du *smartphone* fictionnel pour comprendre la raison de sa possession. Je prends connaissance de l'histoire de la propriétaire du *smartphone*, au grès des contenus qui me sont accessibles. Je visite son passé hébergé dans ce *smartphone* fictionnel pour tenter de comprendre le présent. Un présent suspicieux puisque je suis toujours en train de me poser la question « pourquoi je suis en possession de ce *smartphone* de fiction ? » « Qu'est-il arrivé à la propriétaire du *smartphone* ? » L'ensemble de ces interrogations a pour but de questionner le temps présent de ma présence de lectrice en train d'explorer le passé.

À partir de ces deux exemples, le format de lecture d'une *smartfiction* est induit par le support de diffusion qu'est le *smartphone*. Techniquement, l'utilisateur peut voir, entendre et ressentir (vibration) des choses avec un *smartphone*. Grâce à l'écran du *smartphone*, c'est au sein de cette surface délimitée par la matérialité du support que je visite ce monde numérique, que j'en prends connaissance. La représentation interfacée à la surface de l'écran a la même valeur perceptive que le champ cinématographique : elle est le présent de perception. Elle est ce qui se présente face à moi, maintenant. Selon André Gardies :

« Chaque succession de plans actualise et organise un espace précédemment hors-champ. L'« ici-maintenant » du plan en cours n'est que le « là » du plan antérieur, tandis que le « là » du plan en cours deviendra bientôt un « ici-maintenant ». »⁵³

Le champ n'est autre que l'ordonnancement temporel de la succession de données spatiales. Il est la visibilité restreinte des possibles. Le champ est le temps présent de la technique. Il est le temps présent de la monstration. Alors que le hors-champ est le temps passé et futur, **la notion de champ est la détermination d'un espace temporel**. Il est l'imposition d'une image au sein d'un espace limité dépendant du dialogue entre la perception visuelle du regardeur et de sa capacité à interpréter ce qui est présenté face à lui. Cet espace limité qu'est le champ induit une notion d'hors-champ qui invite le regardeur à construire, à compléter par image mentale le discours

⁵³ André Gardies, *Le récit filmique*, Paris, Hachette, 1993.

présent à l'écran. Par phénomène d'anticipation et de curiosité, le regardeur comble le blanc de lecture du hors-champ. Au cinéma, c'est le mouvement de caméra qui vient balayer le hors-champ et compléter le discours dans le cadre de lecture en offrant une image globale. Dans la *smartfiction*, c'est l'automatisation de l'affichage des contenus qui actualise le champ ou l'interactivité de l'utilisateur. La manipulation tactile des données pour accéder à différents espaces applicatifs génère d'autres champs. Ces différents espaces applicatifs sont constitutifs des unités terminologiques que j'expose à présent. Ces terminologies permettent de classer structurellement les différentes *smartfictions* composant ce corpus d'étude.

II.1.2) Le territoire comme unité typologique de la *smartfiction*

Lire une *smartfiction*, c'est visiter un monde spatialisé dont l'ordonnement des contenus à voir *hic* et *nunc* dépend de l'interactivité du lecteur et/ou de l'automatisation des contenus pré-programmés en amont. Par conséquent, ce que le lecteur voit à la surface de l'écran n'est qu'une infime partie de l'univers diégétique. L'univers diégétique de la *smartfiction* est architecturé selon la monstration des contenus de l'histoire, à l'instant T, hébergés dans des territoires applicatifs respectifs.

Une *smartfiction* peut être construite à partir d'un ou de plusieurs espaces applicatifs. Ces espaces ne sont pas visités de la même manière selon l'intention des concepteurs. Ces « espaces », je les identifie comme **territoire**. Avant d'aller plus loin dans cette réflexion, je prends un temps pour expliciter pourquoi je mobilise cette terminologie.

Pour ce faire, regardons d'un peu plus près ce qui se présente à la surface de mon *smartphone* personnel, lorsque je regarde la page d'accueil.

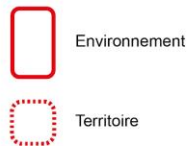
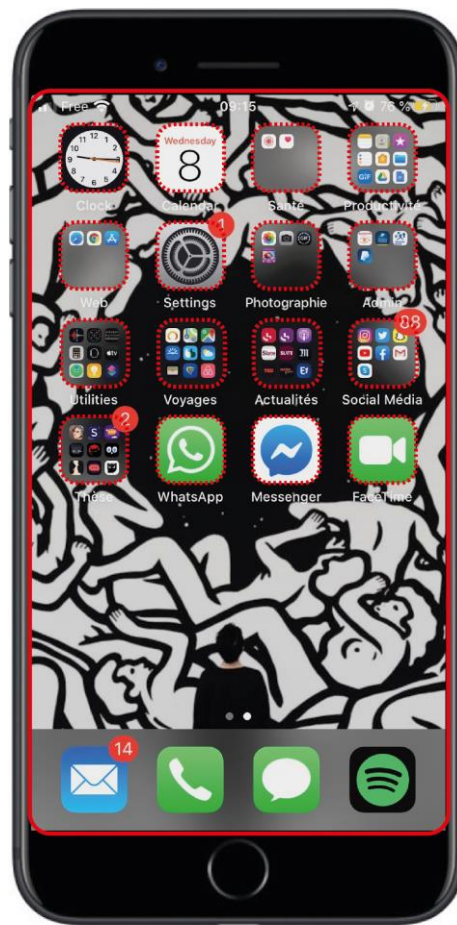


Figure 43: Capture d'écran de mon écran d'accueil personnel.

Au sein de cette interface, deux choses sont à retenir pour comprendre comment je conçois ce qui est devant moi. Ici, je suis au sein de mon environnement numérique personnel. L'environnement est représenté par le cadre rouge dont le trait est plein. Cet environnement est composé d'applications que je nomme : territoire. Les territoires sont encapsulés d'un trait rouge pointillé dans la capture ci-dessus. Je distingue l'**environnement numérique personnel** de l'**environnement numérique fictionnel** lorsque je suis en train de parcourir une *smartfiction*. Au sein de mon environnement numérique personnel, je peux visiter tel ou tel **territoire** (application) pour faire une action précise. Cette action pourrait être : « écrire un message », « écouter de la musique » ou encore, « regarder une vidéo », *etc.* Mon action dépend du territoire de l'application que je consulte.

Je mobilise les terminologies **environnement** et **territoire** pour identifier deux niveaux d'espace lorsque je suis dans le milieu numérique d'un *smartphone*. Le premier me permet d'identifier la nature environnementale dans laquelle je suis. Et le second me permet de saisir l'action que je peux faire au sein de ce territoire applicatif, de comprendre le système de navigation lié aux systèmes de territoires applicatifs qui structurent l'environnement ainsi que les règles qui régissent le territoire. Les deux captures d'écran ci-dessus illustrent l'emploi de ces deux terminologies pour distinguer des environnements de nature différente et donc, des territoires différents.

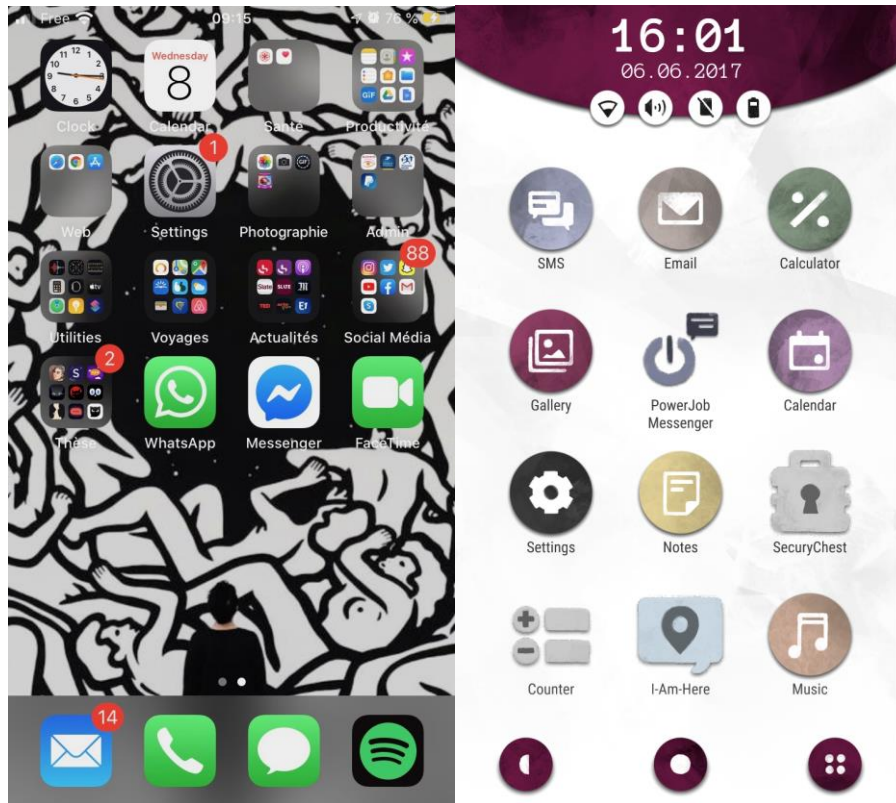


Figure 44 : Captures d'écran de mon écran d'accueil personnel et de l'écran d'accueil d'*Another Lost Phone : Laura's Story*.

La capture d'écran de gauche est la représentation de mon environnement numérique personnel avec les différents territoires applicatifs rattachés qui structurent mon histoire que j'alimente via le *smartphone*. La capture d'écran de droite représente l'environnement diégétique de la *smartfiction Another Lost Phone : Laura's Story* avec les territoires applicatifs fictionnels qui structurent l'histoire du propriétaire du *smartphone*.

L'environnement diégétique d'*Another Lost Phone : Laura's Story* est construit à partir des territoires applicatifs suivants : « SMS », « Email », « Calculator », « Gallery », « Power Job Messenger », « Calendar », « Settings » « Notes », « SecurityChest », « Counter », « I am here » et « Music ». J'accède à ces différents territoires par cette page d'accueil.

Selon les *smartfictions*, l'environnement diégétique est construit à partir d'un ou de plusieurs territoires. À partir du nombre de territoires convoqués et des moyens mis en place pour visiter l'environnement diégétique, le schéma tensif suivant expose l'ensemble des *smartfictions* qui composent mon corpus d'étude. Ces *smartfictions* sont agencées selon quatre axes définis à partir de l'unité territoriale :

mono-territorial / uni-territorial / deri-territorial / pluri-territorial.

Les préfixes de ces quatre typologies renvoient à l'effectif des territoires convoqués (« mono » et « pluri ») et à la structure de la *smartfiction* déterminant la succession de ces territoires (« uni » et « déri »).

<i>Ana the Game</i>	pluri-territorial
<i>Another Lost Phone : Laura's Story</i>	
<i>SIMULACRA</i>	
<i>Seven - Endgame</i>	
<i>Memento M</i>	
<i>Tianzhu Phone</i>	
<i>Enterre-moi, mon Amour</i>	deri-territorial
<i>Lifeline</i>	
<i>L'infiltré</i>	
<i>Somewhere : The Vault Papers</i>	
<i>EMMA The Story</i>	uni-territorial
<i>Chat Stories</i>	mono-territorial
LÉGENDE	
pluri-territorial	Plusieurs territoires fictifs, plusieurs parcours de lecture
deri-territorial	Un seul territoire fictif, plusieurs parcours de lecture
uni-territorial	Un seul territoire fictif, un seul parcours de lecture
mono-territorial	Un seul territoire fictif

Figure 45: Tableau des *smartfictions* composant le corpus d'étude.

L'axe **mono-territorial** renvoie au fait que l'environnement diégétique est construit à partir d'un seul territoire.

→ **1 seul territoire**

L'axe **uni-territorial** renvoie au fait que l'environnement diégétique est construit à partir d'un seul territoire et que le lecteur visite cet environnement selon un seul parcours de lecture possible.

→ **1 seul territoire + 1 parcours de lecture**

L'axe **deri-territorial** renvoie au fait que l'environnement diégétique est construit à partir d'un seul territoire et que le lecteur visite cet environnement en déterminant son propre parcours de lecture en validant un choix de lecture plutôt qu'un autre.

→ **1 seul territoire + plusieurs parcours de lecture**

L'axe **pluri-territorial** renvoie au fait que l'environnement diégétique est construit à partir de plusieurs territoires et que le lecteur visite cet environnement en déterminant son propre parcours de lecture en validant un choix de lecture plutôt qu'un autre.

→ **plusieurs territoires + plusieurs parcours de lecture**

Ainsi, la mobilisation de ces préfixes permet de déterminer le système de structuration et de navigation d'une *smartfiction* lié aux territoires qui sont mobilisés pour construire la diégèse. L'unité territoriale est donc ici un outil de mesure.

II.1.3) Le territoire, une unité de mesure du récit

Représenter un monde à partir de l'unité territoriale, c'est représenter un monde à partir du *design* d'interface relevant de l'unité applicative qui révèle une couche de signifiante. Lorsque j'observe un *template* applicatif, je peux deviner la nature du territoire applicatif représenté (un article, une discussion instantanée, un album photo, *etc.*) En observant un *template*, mon rôle est de trouver les points d'ancrages informationnels pour reconnaître l'application. La construction d'un univers de *smartfiction*, c'est d'abord la construction d'espaces de fictions à visiter selon un système de navigation propre à celui utilisé au sein d'un *smartphone*. Espace et histoire sont ainsi imbriqués.

Chaque espace, chaque unité territoriale participant à la construction d'une *smartfiction* est un espace explorant un potentiel narratif. Tous ces espaces sont autonomes puisqu'ils sont construits selon la logique de l'unité applicative propre à l'unité des pratiques usuelles du *smartphone*, mais c'est ensemble qu'ils construisent une unité diégétique. L'unité territoriale est l'unité de lieu, de temps et de discours. L'unité territoriale est également un gage d'identité. Chaque espace héberge une micro-histoire pour nourrir la macro-histoire qu'est la *smartfiction*.

Lors de sa visite, l'activité du lecteur est de nature interactive et cognitive. Cette attitude assure les liaisons entre les différentes unités applicatives pour constituer un tout et déterminer le parcours de lecture. Ainsi, à partir du même matériau scénaristique exposé dans le cadre d'une *smartfiction*, ce matériau est subjectivé lors de l'expérience de lecture. Le lecteur visite la *smartfiction* sans savoir où chacune de ses prises de décisions, de ses actions le conduit. Son parcours est déterminé par avance par l'auteur, mais le lecteur n'a pas conscience de cette détermination.

Par ailleurs, l'unité applicative est représentative de l'espace-temps. Vera Gandelman Terekhov partage une réflexion sur ces lieux, ces espaces qui ne sont pas vierge d'histoire ou d'expérience :

« Le souvenir n'émane pas des mémoires individuelles mais des lieux empreints des présents et des absents par l'intermédiaire des objets. Le démiurge omniprésent multiplie les points d'intersections entre les personnages [...] »⁵⁴

L'interaction entre les différents personnages mis en jeu au sein de ce monde créé par l'auteur laisse une trace dans l'univers *smartfictif*. L'extrait de *Jeu d'échecs : littérature et mondes possibles* de Vera Gandelman Terekhov est très révélateur du concept des *lost phones*. En effet, en téléchargeant ce type de *smartfiction*, le lecteur/joueur a en sa possession un *smartphone* fictif perdu. Il doit visiter les différentes applications hébergées au sein du *smartphone* pour reconstituer une identité du propriétaire et découvrir ce qui lui est réellement arrivé et pourquoi en tant que lecteur/joueur, il se retrouve à avoir en sa possession un *smartphone* d'« Autrui ». Chacune des applications est donc un espace que l'utilisateur d'un *smartphone* investit pour conserver en mémoire des notes, capturer des instants présents avec l'appareil photo ou encore la caméra. Il permet également de combler une absence *in situ* par la présence communicationnelle établie entre l'émetteur et le récepteur du message. Visiter les données hébergées au sein d'un *smartphone* ne nous appartenant pas permet également de définir l'identité sociale, professionnelle, politique, culturelle, événementielle et intime du propriétaire du *smartphone*.

⁵⁴ Vera Gandelman Terekhov, *Jeu d'échecs : littérature et mondes possibles* (Perec, Nabokov, Zweig, Lewis Carroll...), éd. L'Harmattan, coll. L'ECARLATE, 2013, p. 145.

Ainsi, en visitant les différentes données, le lecteur/joueur établit des points de connexion entre les différentes données à lire pour établir un portrait identitaire du propriétaire du *smartphone*. Le créateur de ces univers de fictions joue des potentiels narratifs et discursifs propres à chacune des applications pour établir des « points d'intersections » entre elles et c'est au lecteur/joueur de les interpréter et de rassembler les pièces du puzzle. Cette visite fragmentée est restructurée cognitivement par l'interprétation du lecteur/joueur. Pour compléter ce point, Vincent Mauger apporte un éclaircissement sur la distinction entre « le récit interactif » et le « système de narration interactive » :

« le design des récits numériques interactifs (interactive digital narratives) requiert la distinction entre le récit interactif (interactive narrative) comme produit singulier et le système de narration interactive (interactive storytelling system) comme technologie le supportant (Koetnitz, 2016). »⁵⁵

Le système de narration conditionne la réception de la *smartfiction* pour le lecteur. Par extension, le système de narration définit le rôle du lecteur pour visiter la *smartfiction* et son statut. Est-ce qu'il parcourt la *smartfiction* d'un point de vue interne, externe ou omniscient⁵⁶ ? Selon ces trois niveaux de narration, la réception et la visite d'un environnement fictionnel diffèrent.

Si je suis en focalisation interne, je visite l'histoire selon les modalités techniques et narratologiques d'un Personnage Joueur. Le point de vue fait système avec les modalités interactives et détermine la structure du récit et donc la réception de la *smartfiction*. Ainsi, lorsque je suis en point de vue interne, je visite les différents espaces qui participent à la construction de la diégèse en incarnant le rôle du propriétaire du *smartphone* de fiction que j'ai entre les mains. Ces espaces sont :

- Notes,
- Album photo,
- Album vidéo,
- Messagerie vocale, *etc.*

Ces espaces à visiter ont pour dénominateur commun d'être des espaces dont l'interface d'affichage est fixe, et donc renvoie à un temps passé. Étant en point de vue interne, je reçois les messages des entités fictionnelles au fur et à mesure de ma progression dans le parcours de lecture entrepris. Ainsi, la focalisation fait système entre la narration et l'interaction et surtout, elle détermine la temporalité discursive de la diégèse.

Lorsque je suis en focalisation externe, dans un format de lecture type *lost phone*, je ne viens qu'actualiser des contenus déjà hébergés au sein des différents espaces construisant la diégèse. Ainsi, mon présent d'action n'est pas synchrone avec un présent de discours. Par conséquent, la temporalité discursive propre à chacun des espaces construisant l'environnement d'un *smartphone* fictionnel fait système avec la narration et les modalités interactives.

⁵⁵ Vincent Mauger, « Design narratif : considérations préalables à son étude et à l'analyse de compositions ludofictionnelles sous le modèle EST », Sciences du jeu [en ligne], 9 | 2018, mis en ligne le 06 juin 2018.

URL : <http://journals.openedition.org/sdj/985> ; DOI : 10.4000/sdj.985, p. 7, consulté le 23 avril 2022.

⁵⁶ Selon la théorie grammaticale exposée par Gérard Genette sur les trois points de vue de narration.

Par ailleurs, « [l']ensemble des paramètres d'une œuvre vidéoludique (la musique, les graphismes, l'interactivité, le texte...) sont [...] potentiellement porteurs d'une part de récit.⁵⁷ » La musique et le graphisme sont les contenus que je perçois immédiatement - audiblement et visuellement - pour saisir l'ambiance de la *smartfiction*. Je viens ensuite prendre connaissance de l'histoire qui est représentée au fur et à mesure de ma lecture des contenus textuels et des moyens techniques et narratologiques mis en place pour interagir et progresser dans la visite de cet espace fictionnel.

L'unité territoriale permet d'identifier et d'articuler les différents espaces qui structurent le récit de la *smartfiction*.

Conclusion de l'objectif :

En présentant l'articulation des différents territoires, cette première sous-partie avait pour finalité de rendre compte des éléments observés, représentatifs de la monstration d'un monde diégétique qui dépend du canal de diffusion. Ce premier point a précisé ce qu'est l'objet *smartphone* et le rapport de l'utilisateur à l'objet *smartphone*, pour mieux comprendre le cadre de lecture et sa dynamique dépendant du canal de diffusion. À ce premier niveau, se joint le deuxième, celui de l'unité de mesure du territoire *smartfictionnel* puisque la *smartfiction* est une réappropriation structurale de l'agencement des territoires applicatifs qui composent l'environnement numérique d'un *smartphone*. Cette réappropriation est d'ordre technique, culturel, esthétique et social.

Enfin, déterminer l'unité territoriale comme unité de mesure participant à la structuration d'un environnement numérique permet de comprendre l'articulation de la dynamique espace-temps, narration et rythme.

⁵⁷ Fanny Barnabé, *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*. Nouvelle édition [en ligne]. Liège : Presse universitaires de Liège, 2014 (généré le 18 mai 2018). URL : <https://books.openedition.org/pulg/2613>. ISBN : 9701036512360, consulté le 23 avril 2022.

II.2) Une articulation des espaces

Objectif :

La *smartfiction* est une articulation des espaces. Au sein de cette sous-partie, j'exposerai quels sont ces espaces et quelles sont leurs dynamiques. Je rendrai compte également des moyens qui me sont offerts pour y accéder et de ce qu'il y a à voir et à entendre.

L'espace *smartfictif* est le résultat de la création d'un monde fictionnel à parcourir sur son *smartphone*. Comment ce monde a-t-il été créé ? Comment a-t-il été pensé et structuré en amont pour que le lecteur puisse le parcourir ? De quoi et de qui est composé ce monde ? Ce sont à ces premières questions que la présente sous-partie va répondre. En reprenant la réflexion exposée par Seymour Chatman, Vincent Mauger apporte un éclaircissement sur ces questions en formulant la question :

« Mais comment créer un monde ?

Les éléments du monde sont les composantes élémentaires des histoires. Selon la terminologie de Seymour Chatman (1978), ces éléments sont: 1) des existants, les personnages et les éléments du cadre spatio-temporel (*setting*), puis 2) les événements (*events*), c'est-à-dire soit des actions, des actes produits par les agents, ou des happenings, des incidents, des fruits du hasard et de la situation pour le bien du récit dont les personnages seront sujets. »⁵⁸

Au sein d'une *smartfiction*, les personnages sont identifiés comme les Personnages Joueurs et les Personnages Non Joueurs. Ils sont visibles ou invisibles. Le cadre spatio-temporel fictionnel se superpose au cadre spatio-temporel communément admis. Ce monde fictionnel est rythmé de façon irruptive par le système *notifictif* qui fait événement au sein des *smartfictions*. Ces événements balisent et structurent l'histoire. Ils actualisent le rôle du Personnage Joueur et des Personnages Non Joueurs.

« Le Lego est un jeu de construction, mais il est avant tout un jeu de recherche. De la même façon qu'en parlant on cherche le *mot juste*, en construisant on cherche la *juste brique*. »⁵⁹

Ainsi, si je poursuis la réflexion menée par Tommaso Bertolotti, chaque brique participe à la construction du monde que le joueur est en train de créer. Le joueur recherche la « juste brique » pour reproduire le plus fidèlement ce qu'il a en tête. De la même manière, un locuteur cherche le « juste » mot, celui qui retranscrit le plus fidèlement possible sa pensée. Pour produire des *smartfictions*, ce n'est pas la brique ou le mot le plus juste qui est recherché, c'est la *frame* (le modèle éditorial d'une unité territoriale) qui fait l'objet de recherche pour construire le plus justement le monde de fiction. Ci-suit, je schématise l'articulation de la recherche du mot, de la brique ou encore de la *frame* « juste » pour construire un monde :

mot = construction d'un monde
brique = construction d'un monde
frame = construction d'un monde

⁵⁸ Vincent Mauger, « Design narratif : considérations préalables à son étude et à l'analyse de compositions ludofictionnelles sous le modèle EST », Sciences du jeu [en ligne], 9 | 2018, mis en ligne le 06 juin 2018.

URL : <http://journals.openedition.org/sdj/985> ; DOI : 10.4000/sdj.985, pp. 11-12, consulté le 4 mars 2022.

⁵⁹ Tommaso Bertolotti, *Légosophie, petite philosophie du Lego*, PUF, 2017.

Lorsque nous travaillons à la conception des modèles éditoriaux applicatifs avec mon associé Martin Rossi (avec Poulp) pour produire des *smartfictions*, nous devons imaginer un modèle éditorial le plus standardisé possible, pour ensuite créer un formulaire qui permet de personnaliser le modèle éditorial applicatif. En quelque sorte, nous pensons les modèles éditoriaux comme les briques de *Lego*. Ces moyens de constructions sont standardisés mais en contexte, ils prennent un sens bien précis. Selon la personnalisation des *templates*, le contexte diégétique est illustré. Cette standardisation des moyens de construction est liée à l'économie. Une économie de moyens qui amène le concepteur d'une *smartfiction* à choisir le « juste » modèle éditorial pour le discours qu'il souhaite montrer.

Le modèle éditorial est également à rapprocher de ce qu'Alexandra Saemmer, en menant une réflexion sur les figures de la lecture, qualifie de « formes-modèles » [...] « qui marquent et cadrent le texte sur la page-écran »⁶⁰. Les « formes-modèles » relèvent d'une ergonomie graphique et textuelle. Ainsi, elles participent à la structuration de la « page écran », de l'interface utilisateur des *smartfictions*. Le format *smartfictif* révèle ses propres « formes-modèles », constituant ainsi les divers modèles éditoriaux nécessaires à la construction de l'environnement fictionnel. Ces modèles sont les différentes applications reconnues au sein de l'environnement numérique du *smartphone* ré-exploité dans les *smartfictions*, c'est-à-dire SMS, album photo, appareil photo, calendrier, mail, téléphone, *etc.*

Qu'importe l'application mobilisée au moment du parcours de lecture, les informations données qui structurent l'interface utilisateur sont : l'en tête (à valeur informationnelle), le corps de l'interface (l'espace où est représentée l'histoire), et le bas de page (l'espace où l'utilisateur agit et prend des décisions pour progresser dans son parcours de lecture). Ainsi, ces « formes-modèles » ne sont autre que le cahier des charges qui régit le comportement de l'utilisateur pour lire une *smartfiction*.

II.2.1) L'espace représenté

La construction des environnements diégétiques de *smartfictions* est similaire à l'environnement numérique personnel d'un utilisateur de *smartphone*. Elle repose sur une réappropriation de la part des concepteurs des pratiques usuelles, culturelles, sociales et techniques du *smartphone*. La réappropriation renvoie à la problématisation des théories des supports mobilisés au sein d'un contexte de production de *smartfiction* diffusée sur *smartphone*.

La particularité du *smartphone* est d'être un objet standardisé que j'utilise comme ordinateur de poche. Il me permet de communiquer, de m'informer et de me divertir. En investissant cet objet, je le subjective. Il est support d'inscription et de flux de l'histoire que j'écris avec lui. L'histoire que je vis, que je construis dans mon environnement réel tangible, je la prolonge et la poursuis dans mon environnement numérique personnel. Seulement, bien qu'il y ait extension de ma réalité, cet objet la déréalise. Je prends acte d'une réalité grâce à mon corps, aux moyens perceptifs que j'ai en ma possession à l'instant T. De cette manière, on a une expérience vécue et corporelle où l'on est au monde, c'est le rapport des sciences descriptives et qualitatives au réel. Avec le *smartphone*, la relation au réel est médiatisée. Par ce dispositif technique, on interroge le réel. On passe d'une expérience vécue à une expérimentation médiatisée, d'une technique du corps à une technique intellectuelle.

⁶⁰ Alexandra Saemmer, *Rhétorique du texte numérique. Figures de la lecture, anticipations de pratiques*, Villeurbanne, Presses de l'Enssib, séries: « Papiers », p. 129, 2015.

Par exemple, lorsque nous faisons du sport, nous faisons l'expérience physique du sport. L'expérience est ensuite mesurée au sein de l'application « Santé » de notre *smartphone*. Les données récoltées mesurent notre performance. En ce sens, une expérience vécue devient une expérience intellectuelle. Cependant entre le vécu et l'intellect, une différence de réalité est à considérer. Admettons que je parcours à distance égale le même nombre de kilomètres pour une course à pied sur piste et pour une course à pied en mode *training* : les résultats obtenus seront similaires (nombre de kilomètres, équivalent des étages montés, *etc.*) mais l'effort fourni n'est pas le même, le vécu de cette expérience sportive diffère.

De par cette intellectualisation d'une expérience vécue suite à la lecture des résultats obtenus via le dispositif technique et son interprétation, l'expérience vécue est interprétée autrement par le sujet. Quel est mon rapport au monde médiatisé ?

Le *smartphone* a pour caractéristique de structurer le monde médiatique en unité applicative. Chaque action souhaitée, chaque mode d'existence se manifeste par le biais d'une application spécifique. En plus de celles présentes par défaut, je peux télécharger des applications au sein de mon *smartphone* pour communiquer, m'informer, me divertir. Ces applications cristallisent mon histoire et celles que je suis, que j'alimente, que je produis avec les différents interlocuteurs avec lesquels, je suis en contact. L'expérience médiatisée m'amène à compartimenter mon mode d'être selon le segment applicatif.

À cette expérience compartimentée, s'articule une déréalisation de l'expérience vécue par le *smartphone* et rythmée par le motif de l'événement notificateur. À chaque notification, la déréalisation est actualisée. La notification fait événement dans l'histoire que j'écris, que je co-écris avec les entités composant mon réseau social, culturel, professionnel et informationnel. À chaque fois que je reçois une notification, une actualisation de mon statut est opérée. Si je reçois un SMS d'un ami, ce message actualise l'histoire que l'on co-écrit ensemble. Les différentes histoires participent à la construction de mon histoire personnelle. L'outil *smartphone* se prête donc déjà à l'écriture d'histoires.

Ci-dessous, une liste non exhaustive des espaces applicatifs dans lesquels je produis et/ou co-écrit des histoires pour alimenter mon histoire personnelle :

➤ SMS

Lorsque je souhaite consulter un SMS d'une personne en particulier, je me rends au sein de l'application SMS. Je visualise alors l'ensemble des personnes avec qui je suis en contact via cette application et avec qui j'ai échangé des messages. Cet espace n'est autre que le répertoire des personnes avec lesquelles je suis en contact. C'est un espace à valeur informationnelle. Ainsi, si je n'efface pas les discussions au fur et à mesure, je peux remonter le fil de mes discussions échangées jusqu'au moment où j'ai acquis mon *smartphone*. Mon réseau social n'étant pas figé, si je reprends mes anciens téléphones et que je consulte le même espace, je verrai d'autres communications répertoriées, des personnes avec qui je ne suis plus en contact.

A contrario, si je compare d'anciens répertoires communicationnels avec celui que j'ai actuellement, je pourrai noter d'autres personnes faisant partie de mon réseau social. Ainsi, ce répertoire communicationnel est l'espace témoin et représentatif de la dynamique de mon réseau social actualisé à chaque fois que je reçois un SMS. Par ailleurs, si ce répertoire représente les personnes avec qui je suis en contact, il me permet également d'apercevoir le début du dernier message échangé. Ainsi, (re)prenant connaissance des éléments inscrits au sein de cet espace, j'actualise cognitivement les différentes histoires que je partage avec les personnes avec qui je suis et/ou j'étais en

contact. À la lecture de ce répertoire communicationnel, je prends conscience également des personnes avec qui je suis le plus en contact, avec qui j'échange le plus. Potentiellement, ces personnes sont celles qui prennent le plus de place dans mon histoire personnelle.

D'ordinaire, les marques identitaires des personnes sont : leur nom, leur prénom et leur apparence physique (dans le monde tangible). Au sein de mon répertoire, ces personnes sont identifiées par le nom/pseudo que je leur choisis et l'avatar que je leur ai attribué ou celui affiché par défaut. Pour certains, l'identité que j'ai inscrite est similaire à celle de leur identité civile. Pour d'autres, je les ai inscrits et identifiés avec leurs surnoms, ou alors j'ai précisé à quel organisme ils appartiennent. Le nom inscrit pour identifier les personnes dans mes contacts téléphoniques peut être un indice pour connaître la nature de la relation entretenue avec la personne. Cette identité textuelle peut être complétée par une identité graphique en renseignant une photo ou une image pour finaliser le profil identitaire de la personne. Ces inscriptions identitaires ne sont pas figées, elles peuvent évoluer dans le temps si je choisis de modifier le nom ou la photo/image. En plus d'indiquer la nature de la relation, les compléments identitaires comme le nom d'un organisme accolé au prénom d'une personne s'avèrent être un ancrage textuel mnémotechnique pour se souvenir de la personne.

Par ailleurs, le répertoire SMS se tient garant de l'actualisation de l'histoire partagée avec les différentes personnes avec qui je suis en communication. En effet, ce répertoire n'est pas figé. Dès que je reçois un nouveau message, le dernier message reçu sera vu en premier puisqu'il est placé en haut de la liste des messages reçus. Ainsi, l'ordonnancement des messages reçus est affiché dans ce répertoire SMS. Il est témoin de la chronologie des échanges SMS réalisés. Je n'ai pas la main sur l'actualisation de ce répertoire SMS, et par conséquent je ne suis pas maître de l'actualisation des diverses histoires ; pourtant, j'en suis la protagoniste dans le sens où je suis le dénominateur commun de l'ensemble des messages reçus. Si j'accède à ces messages, c'est parce qu'« Autrui » me les a envoyés et que je les ai reçus.

Au sein d'une *smartfiction*, je retrouve de façon assez équivalente la même dynamique, le même comportement isomorphe. Les pseudos des personnages fictionnels avec qui Je fictionnel est en contact sont également indicateurs de la nature de la relation qui est en jeu. La photo est quant à elle représentative de l'identité diégétique du personnage et est cohérente avec l'ensemble de l'esthétique représentée au sein de la *smartfiction*. Par exemple, dans *Ana The Game*, l'ensemble des photos accolées aux personnages sont des photos extraites d'une plateforme de photos dont l'exploitation est libre de droits. Dans *Another Lost Phone : Laura's Story*, l'identité des personnages représentés au sein du répertoire SMS est de type dessiné, ce qui est cohérent avec la direction artistique de cette *smartfiction*. Contrairement à une pratique usuelle ordinaire, une cohérence graphique est maintenue pour rendre homogène l'esthétique de la *smartfiction*. Cette esthétique participe à l'identité et à l'identification de la *smartfiction* par le lecteur. De plus, le répertoire SMS joue un rôle important dans la construction d'une *smartfiction* puisqu'il est garant de l'évolution *hic* et *nunc* de l'histoire qui est jouée.

Par exemple, lorsque je débute mon expérience de lecture d'*Ana The Game*, très peu de contacts fictionnels sont inscrits au sein du répertoire. Au fur et à mesure que d'autres personnages fictionnels me contactent, je vois la liste des contacts fictionnels s'étoffer. La réception des messages des différentes entités fictionnelles induit un ordonnancement de mes contacts fictionnels inscrits au sein de ce répertoire SMS. Ainsi, je sais avec qui « Je fictionnel » a été dernièrement en contact.

Ci-suit, trois captures d'écran représentant l'évolution du répertoire SMS lors de ma progression dans *Ana The Game*.

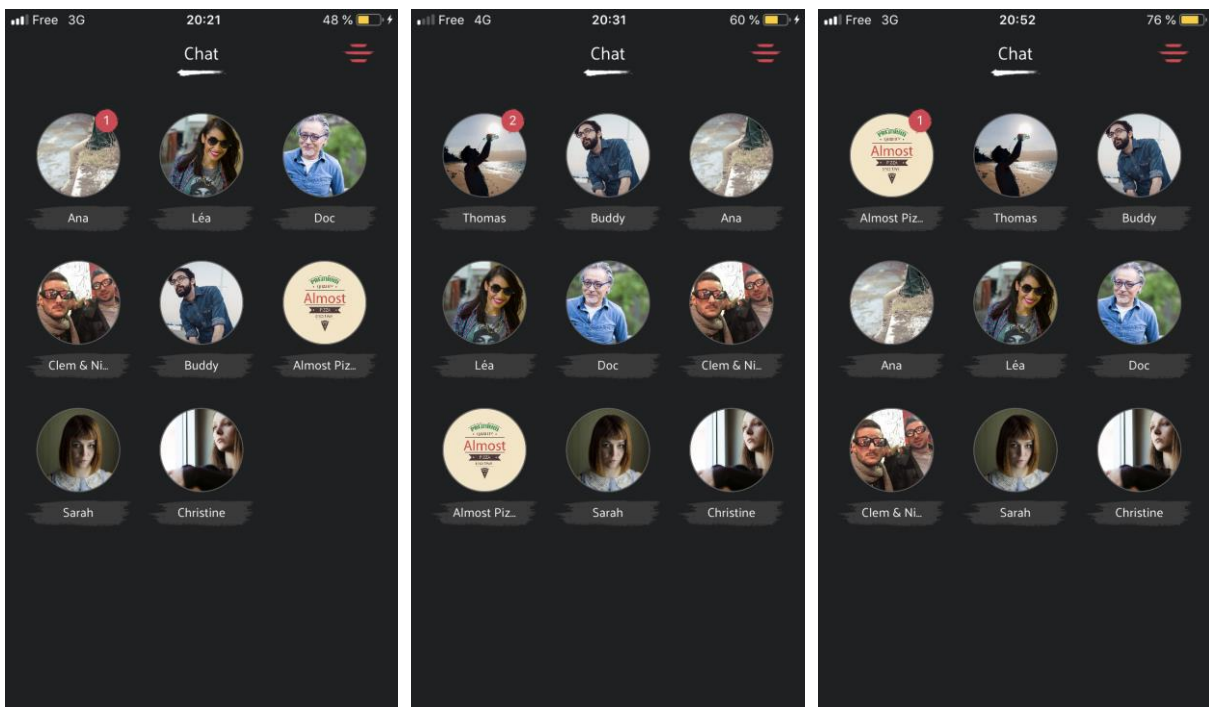


Figure 46 : Captures d'écran exposant l'évolution des relations qui sont en contact avec « Je Fictionnel » dans *Ana The Game*

Ces captures d'écran indiquent qu'à ces trois moments du jeu, je n'étais pas en contact avec Sarah et Christine puisqu'elles sont en dernière position au sein du référencement de ce répertoire SMS. *A contrario*, à 20h21, 20h31 et 20h52, les dernières personnes fictionnelles ayant envoyé un message à Je fictionnel sont Ana, Thomas et Almost Pizza. L'affichage de *notifications* correspondant aux entités fictionnelles. La réception du dernier message actualise ma jouabilité. Je peux donc accéder à de nouveaux contenus à lire. Il me suffit ensuite de *tap* sur le contact pour accéder à la discussion entre « Je fictionnel » et les Personnages Non Joueurs. Ainsi, les différentes discussions SMS sont les différentes histoires qui s'inscrivent et structurent l'histoire mise en jeu au sein de l'environnement diégétique référent. Ces histoires dépendent d'« Autrui fictionnel ».

Cette dynamique d'actualisation et de structuration d'histoires vécues est similaire à l'espace « répertoire des mails ».

➤ Mails

Contrairement à la réception d'un SMS, lorsque je reçois un mail, je n'ai pas choisi l'identité de la personne/entité qui me contacte. L'inscription identitaire via le mail est propre à l'émetteur du message. Au sein du mail, l'identité est double. Elle permet d'identifier la personne et ou la fonction mais aussi à quel « organisme » elle est rattachée à la lecture du nom de domaine. Au sein d'une *smartfiction*, l'identité d'un personnage qui me contacte par mail me permet de cerner si le personnage est un collègue fictionnel.

Par ailleurs, l'ordonnancement de la réception des mails est similaire au répertoire SMS. Ainsi, la progression du parcours *smartfictif* est également représentée via la liste des mails reçus *hic et nunc* de l'histoire.

➤ Album Photo / Album Vidéo / Notes / Calendrier

Dans le cadre d'une pratique ordinaire, je produis les données qui seront hébergées au sein des divers espaces : album photo, vidéo, notes et calendrier.

Au sein d'une *smartfiction*, je ne suis pas productrice de contenus. Je consulte les contenus déjà présents et ceux à venir. C'est dans ces espaces que je peux prendre connaissance de l'intimité de Je Fictionnel. Je découvre des pans de sa vie archivés et capturés par des photos ou des vidéos. Je peux également deviner une partie de son identité grâce aux rendez-vous qui sont inscrits au sein du calendrier. Au sein de l'espace Notes, je découvre des listes de choses à faire, à ne pas oublier, des listes de films à voir ou de musiques à écouter. Ces différents éléments donnent des clés de lecture pour dresser un portrait identitaire du personnage que j'incarne, de Je fictionnel.

L'album photo et l'album vidéo sont des répertoires d'instantanés présents capturés et archivés.

Le calendrier est l'espace où se tient toute la chronologie personnelle/professionnelle de Je fictionnel. Il a pour fonction de dresser un portrait identitaire événementiel selon le cercle social, professionnel, familial, intime. Grâce aux événements inscrits au sein de cet espace, le lecteur prend connaissance des données passées et à venir. Autrement dit, le calendrier est le moyen utilisé pour mettre en jeu des analepses et des prolepses selon le temps présent de la fiction.

La répétition d'un événement peut être interprétée différemment selon le contexte diégétique et être une clé de lecture supplémentaire. Par exemple, l'inscription d'un événement de type « rdv médecin » répété plusieurs fois dans le mois, voire dans la semaine, peut être un élément suspect qui amène le lecteur à s'interroger sur les raisons de la répétition de l'inscription de cet événement. Est-ce que Je fictionnel a un traitement médical spécifique ? Est-ce que « rdv médecin » est bien un rendez-vous médical ou est-ce un code pour dire autre chose ? Le doute s'installe et c'est au fur et à mesure de la progression du lecteur dans la *smartfiction* que la réponse arrivera et clôturera les suspensions.

En ce qui concerne la représentation de la progression du parcours du lecteur, certaines *smartfictions* détournent les unités applicatives de leur fonction première. Par exemple, l'application « Maps » permet de se repérer dans l'espace. Or, ce repère n'est pas seulement une mesure spatiale, il est également une mesure temporelle. Lorsqu'un itinéraire est indiqué, une durée pour effectuer la distance entre les deux points géographiques est également précisée. Quand je me mets en marche, la durée restante pour parcourir l'itinéraire au fur et à mesure de mon approche du point de destination diminue. Cette expérience vécue est mesurée par le dispositif média. Elle est réinvestie dans le cadre du format *smartfictif* pour donner une clé au lecteur en lui donnant la possibilité de se repérer dans cet espace-temps fictionnel qui lui est inconnu. La carte devient le moyen de représenter la progression du parcours de lecture à l'instant présent. Lorsque le lecteur accède à la carte, il accède à une représentation de sa progression de lecture.

Par exemple, dans *Enterre-moi, mon Amour*, je progresse dans le périple de Nour via la balise de géolocalisation, située en haut à droite de l'espace de discussion instantanée. En *tapant* cette balise, je visualise la progression de Nour représentée au sein d'une carte dont le point de départ est son pays d'origine pour ensuite, aller vers un des pays d'Europe. Au sein de cet espace cartographique, l'itinéraire représente un déplacement géographique mais aussi une temporalité. Cette temporalité est synchrone avec la progression du parcours du lecteur. Dans cette *smartfiction*, plus le lecteur progresse dans son parcours de lecture, plus il s'approche d'un des pays d'Europe qui

est la destination finale de Nour. Par conséquent, plus le lecteur se rapproche d'un des pays d'Europe, plus il se rapproche de la fin de son parcours de lecture.

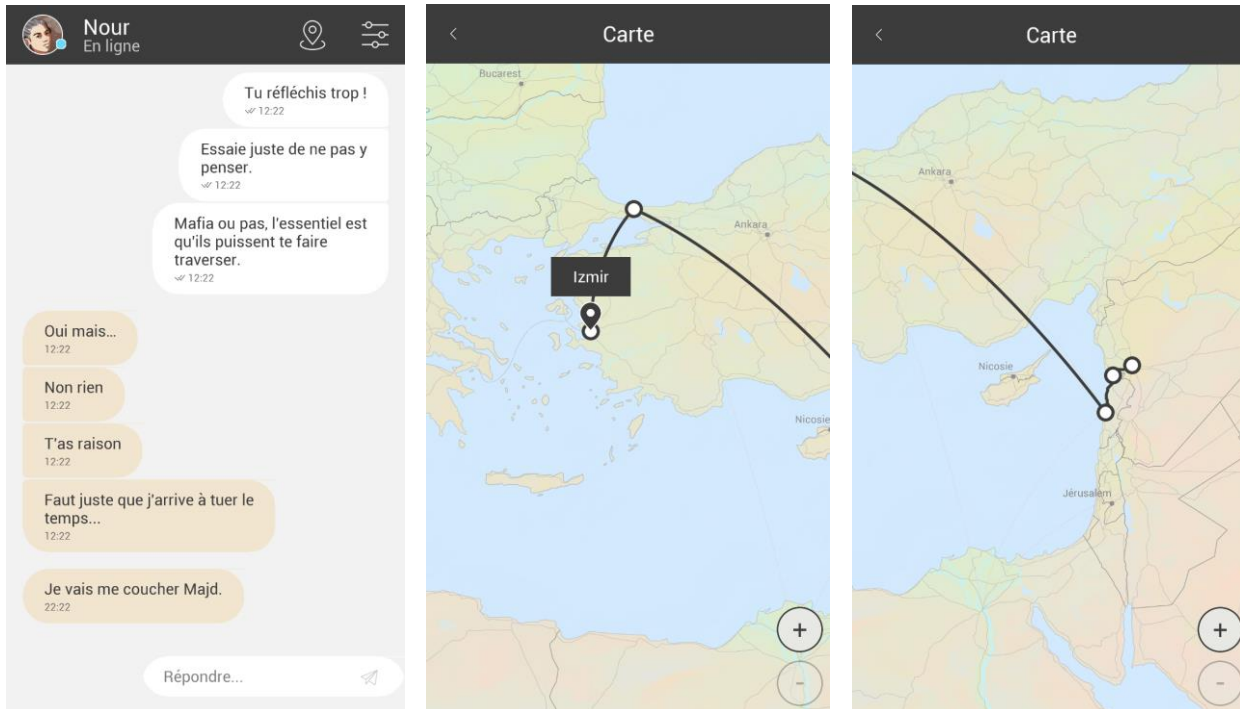


Figure 47 : Captures d'écran exposant la progression de Nour dans son périple et la progression du lecteur dans son parcours de lecture dans *Enterre-moi, mon Amour*.

La représentation du parcours de Nour via cette carte est l'une des représentations de la diégèse de façon fragmentée, puisqu'elle est à suivre en temps réel.

a) La Topographie interne, unité applicative et système de géolocalisation fictionnalisé

La topographie interne est une mise en fiction de l'espace simili-géolocalisé. Ce concept invite le lecteur à une déterritorialisation de son être pour se projeter dans un espace géographique qui n'est pas le sien. Dans *Ana The Game*, par défaut, les concepteurs fictionnalisent ma géolocalisation. Il est inscrit que je suis « Rue Bonaparte », à Paris. En tant que lectrice, je n'habite pas à Paris et à l'instant présent de ma lecture, je n'étais pas non plus à Paris. Je comprends donc que cette information liée à la fictionnalisation de ma géolocalisation aura un impact sur l'histoire que je vis en première personne.

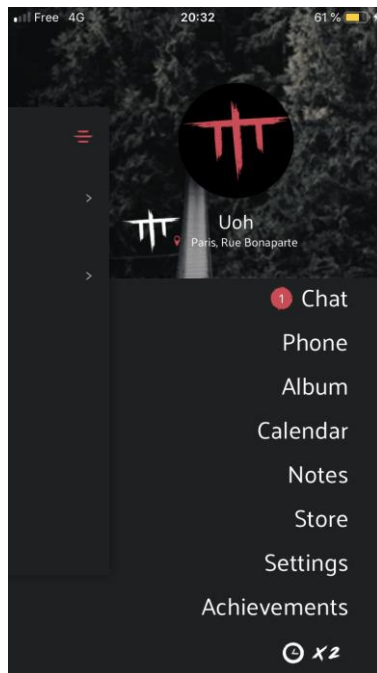


Figure 48 : Capture d'écran du menu d'*Ana The Game*.

Le territoire n'est pas seulement une unité de mesure, il est également abordé comme lieu de la diégèse, lieu de l'action.

Dans *Ana The Game*, la fictionnalisation du lecteur passe par les six étapes à réaliser pour construire son avatar (son incarnation numérique dans la *smartfiction*), « Je fictionnel » me permet d'accéder à l'histoire. Cette fictionnalisation passe par différentes composantes construisant une identité. Je devais ainsi renseigner mon pseudo, le genre féminin ou masculin que je souhaitais incarner, si je souhaitais être en couple avec une compagne ou un compagnon de fiction, créer une photo de profil, déterminer mon humeur et inscrire un code secret. Ces six étapes représentent le protocole d'entrée pour accéder ensuite à l'histoire.

Ces six étapes impliquent une déterritorialisation de mon être. Dans la vie, je suis Manon. Mais dans cette vie fictionnelle, je peux choisir d'être une autre. Je décide du nom que je souhaite porter, je peux changer mon genre, mon apparence, *etc.* Ces six étapes marquent le moyen de déterritorialiser mon être existant pour un autre dans le cadre de cette entreprise fictionnelle.

Par ailleurs, mon être est déterritorialisé dans le sens géographique du terme. Je ne suis plus où je suis initialement ; je suis à Paris, rue Bonaparte. Cette déterritorialisation géographique participe à la déterritorialisation de mon être pour un être fictionnel. L'identification de cette fictionnalisation géographique me permet de comprendre le sens de la question du livreur de pizza. Lorsqu'il m'interroge sur l'exactitude de l'adresse de livraison prétendue en me posant la question « On n'est pas rue Bonaparte chez Noone ? », « Noone » étant le pseudo que j'avais alors renseigné, la fictionnalisation a une incidence sur le scénario selon le choix fait.



Figure 49 : Capture d'écran de la « géolocalisation fictionnelle » d'*Ana The Game*.

Dans *Somewhere : The Vault Papers*, je suis en contact avec un personnage qui est enfermé dans un coffre. Le personnage me contacte pour que je puisse lui venir en aide en lui donnant des informations pour la sortir du coffre de la voiture et échapper à ses kidnappeurs. Selon le régime informationnel que je dois lui fournir, la notion de territoire intervient selon différents degrés. Elle intervient à la fois comme unité de mesure et unité géographique. En effet, lorsqu'elle arrive à sortir du coffre, le personnage me donne des éléments sur sa géolocalisation, ce qui me permet de déterminer une destination parmi d'autres.

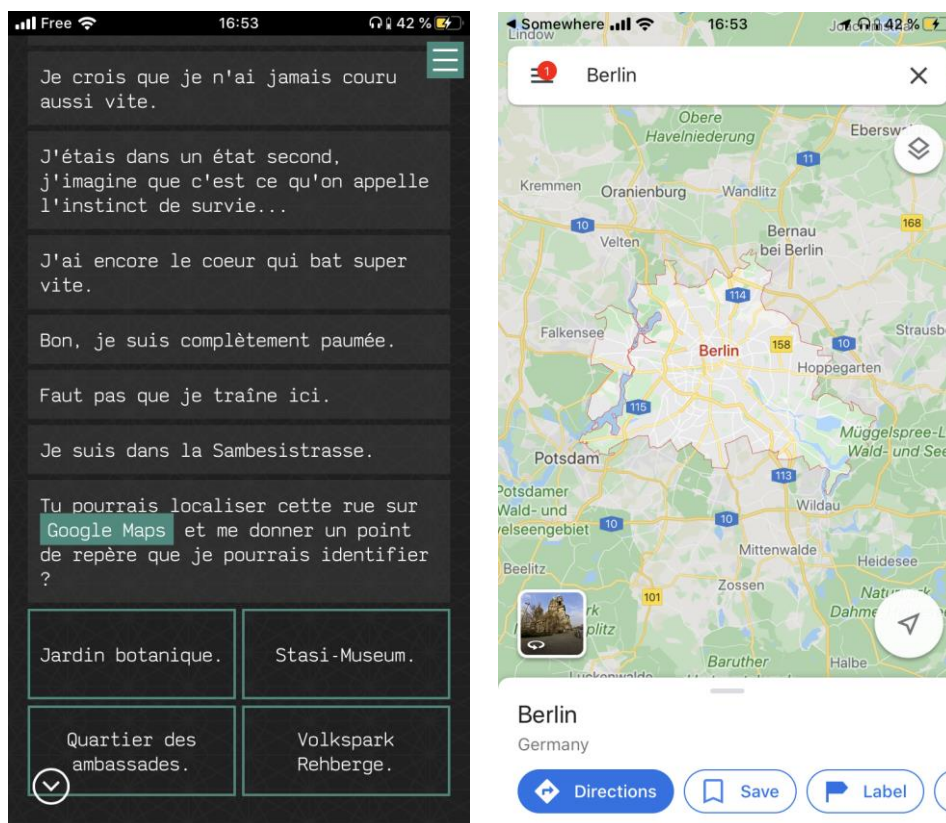


Figure 50 : Captures d'écran de la fictionnalisation de la topographie interne dans *Somewhere : The Vault Papers*.

Quel que soit mon choix, j'accède à *Google Maps* qui sera par défaut situé au niveau de la zone de Berlin. Je dois ensuite zoomer pour repérer le lieu que j'aurai sélectionné. Par la mise en jeu de cette unité diégétique, je sors de la *smartfiction* pour être redirigée vers un autre espace, celui de *Google Maps*. On joue sur la mobilité supposée, fictionnalisée. Le système de géolocalisation est perçu comme un incubateur de récit. Le lieu n'est plus un espace de représentation, de déplacement ; il est un lieu d'action, de scénarisation.

Les topographies internes engagent une fictionnalisation de mon être et une redéfinition de mon parcours de lecture. Qu'en serait-il si les paramètres topographiques étaient externes ? Comment influeront-ils sur l'environnement diégétique ?

b) La topographie externe, géolocalisation et mobilité

Le *smartphone* enregistre et interprète les données personnelles de l'utilisateur. Si le lecteur active le système de géolocalisation, comme il lui serait demandé lors du protocole d'entrée d'une *smartfiction* qui intégrerait ce système à la construction de son environnement diégétique alors, sa géolocalisation influencerait le déroulé de son parcours de lecture et la monstration de l'environnement diégétique. Avec la mise en jeu d'une topographie externe (c'est-à-dire, dépendante du système de géolocalisation de l'utilisateur), c'est la géolocalisation de l'utilisateur qui actualise les données de l'histoire en dépendant d'un régime de conditionnalité. Si le lecteur est dans la zone géographique prédéfinie par les concepteurs, alors il pourra ou ne pourra pas accéder au contenu de lecture. La position géographique réelle a un impact sur la suite de l'histoire diffusée sur *smartphone*. Ainsi le rapport au corps dans l'environnement tangible est instrumentalisé par le dispositif média. Ici aussi, l'expérience vécue a un impact sur l'expérience médiatisée.

II.2.2) L'espace structuré

Pour progresser dans les *smartfictions*, le lecteur est invité à faire des choix pour déterminer son parcours de lecture. L'un des moyens techniques mis en place pour structurer l'environnement diégétique est la « bifurcation ». Ce moyen était déjà mis en place dans les « livres dont vous êtes le héros ». Au sein des livres, la bifurcation matérialisée par l'indication du numéro de page auquel le lecteur doit se rendre. Avec ce médium, la rejouabilité (revenir sur ses pas ou reprendre l'histoire à zéro) est transparente, le lecteur « tricher » autant qu'il le souhaite. Au sein des *smartfictions*, je ne peux pas tricher. Une fois que le choix est validé, je ne peux pas revenir en arrière.

Au sein des *smartfictions*, les bifurcations se présentent sous forme de « choix multiple ». Ils sont instaurés au sein des espaces de discussion instantanée. Le choix multiple est le moyen technique et narratologique mis en place pour impliquer le lecteur dans une discussion instantanée représentée à la surface de l'écran.



Figure 51 : Distinction entre la *frame* d'information et la *frame* d'action qui structurent les modalités de monstration et d'action de *smartfiction*.

Les bifurcations ponctuent le parcours du lecteur. Elles déterminent les différents chemins possibles constituant l'histoire. Elles sont des temps de pause lors du parcours du lecteur. Ce dernier se remémore les contenus passés en ce temps présent de lecture tout en projetant les conséquences correspondant aux différents choix qui s'offrent à lui. Sébastien Wit expose l'idée que chaque bifurcation offre potentiellement une nouvelle partie. Cela pose également le problème de la rejouabilité des *smartfictions*.

« Cependant, comme dans *Le Jardin aux sentiers qui bifurquent*, les bifurcations du T-RPG ne s'abolissent pas entre elles. Chaque choix ouvre le possible d'une nouvelle partie, d'une autre expérience de jeu dans laquelle ce sont les

autres alternatives qui pourront être explorées. Face à des situations potentiellement sources d'une bifurcation narrative, le joueur projette « divers avenir », qui seront ou non actualisés dans la réalité. »⁶¹

Tout se passe comme si chaque bifurcation représentait un *checkpoint* des possibles. Si je fais le choix A plutôt que le B, que se passe-t-il, et inversement ? En validant un choix plutôt qu'un autre, le lecteur incube un pan du récit plutôt qu'un autre. Ce procédé pose également la question de la jouabilité de la *smartfiction*. Est-ce je découvre une toute autre histoire si je la rejoue ? Face aux choix qui lui sont présentés, le lecteur négocie entre ce qu'il a lu jusqu'ici, les choix qui s'offrent à lui et les projections qu'il réalise à la lecture des différents choix. Il négocie entre le « Moi » et le « Je fictionnel ». En effet, bien que je visite une *smartfiction* à la première personne, cette histoire ne m'appartient pas et les actions que je réalise ont seulement des conséquences dans ce monde fictionnel. Et pourtant, je me prête à l'histoire parce que je suis curieuse de connaître la fin de l'histoire que j'incarne.

Selon mon niveau d'implication, je réalise mes choix en soupesant cognitivement les conséquences de mes actes. Bien que je lise les différents contenus présents dans la bifurcation, je n'ai aucun moyen de connaître par avance le chemin où elle mène. Les choix qui me sont proposés peuvent être tronqués, ne montrant pas l'intégralité du message que je m'appête à transmettre. Je ne peux faire que des projections.

Deux niveaux de contenus sont donc mis en place. Le premier niveau est celui que je qualifierais de fidèle entre le contenu de synthèse qui est représenté, puis le contenu qui est ensuite représenté dans sa totalité. Le second niveau est celui que je qualifierais de leurre. Il peut y avoir un leurre entre ce qui est représenté dans le contenu de synthèse en contexte et ce qui est ensuite représenté dans l'espace où la totalité du contenu est donné à lire (avant validation du choix). Il peut y avoir une évolution du discours entre le moment où je lis les différents choix qui me sont présentés, le moment où je sélectionne un choix pour enclencher la représentation de la totalité du contenu (qui n'était jusque-là que représenté en une synthèse sémantique ou tronquée typographiquement par l'emploi des trois points de suspension) et le moment où je vois le contenu validé, affiché au sein de l'espace où est représentée la discussion instantanée.

Les bifurcations sont donc de véritables espaces de négociation, et ceci à plusieurs niveaux. Une négociation entre « Je » et « Je fictionnel », entre « Je » et ce qui m'est donné à lire, puis à valider. Entre « Je » sujet lecteur et le concepteur qui se joue de moi en utilisant le phénomène de bifurcation pour leurrer mon choix initial et la projection que j'avais faite à partir du contenu tronqué. Ceci est dû à l'opacité de la bifurcation. C'est pourquoi, une bifurcation est le *checkpoint* d'une potentielle rejouabilité de la *smartfiction*.

Le phénomène de la bifurcation n'est plus seulement synthèse d'intention mais un véritable espace de création. La bifurcation repose sur l'incrédulité du lecteur/joueur. Il ne sait pas ce qui l'attend en empruntant un chemin plutôt qu'un autre mais la curiosité le pousse à en choisir un. Le choix pour déterminer le parcours de lecture est révélateur de ma personnalité et de mon état émotionnel à l'instant présent. Ainsi, la bifurcation est une actualisation d'une donnée préprogrammée, mais aussi une actualisation de mon état, de ce que je ressens *hic et nunc*.

⁶¹ Sébastien Wit, « Les jeux qui bifurquent : narration non-linéaire et spatialisation de l'intrigue. Le cas du Tactical RPG », *Sciences du jeu* [en ligne], 9 | 2018, mis en ligne le 07 juin 2018, URL : <http://journals.openedition.org/sdj/1022> ; DOI : 10.4000/sdj.1022, p. 11, consulté le 2 mars 2022.

II.2.3) Un espace à rejoindre, la métalepse dispositive

La structure d'une *smartfiction* est déterminée par sa nature vidéoludique. Sébastien Allain expose une réflexion sur le rôle de la métalepse au sein de ce type de récit. Quel est l'enjeu de la métalepse au sein d'une *smartfiction* ? Tout d'abord et selon Sébastien Allain, « il y a deux types de métalepses à l'œuvre avec d'un côté interaction et de l'autre récit. »⁶² Au sein de la *smartfiction*, le contenu métaleptique réside au sein de la *notification* que je reçois sur l'écran de verrouillage de mon *smartphone*. La consigne « Faites glisser pour en savoir plus » inscrite en dessous du contenu textuel lorsque je reçois les notifications d'*Enterre-moi, mon Amour* est un contenu métaleptique qui m'invite à glisser le contenu pour prendre connaissance de ce qui va se dérouler par la suite. Ainsi, cet espace d'inscription métaleptique donne une consigne claire au lecteur pour qu'il adopte le comportement souhaité.

Cette inscription métaleptique à valeur informationnelle pourrait être personnalisée pour que la consigne se corrèle au ton de la diégèse. De cette manière, en attachant les détails scénaristiques jusque dans les consignes, l'immersion est d'autant plus grande. De plus, le degré de conscience de mon être à l'être fictionnel que j'incarne serait accentué. Par ailleurs, si j'ai créé le néologisme *notification* pour le distinguer de la **notification**, c'est justement pour valoriser cette immersion fictionnelle.

Fort d'une pratique usuelle ordinaire, l'utilisateur d'un *smartphone* identifie l'architexte d'une notification. Il sait que l'entête de la notification l'informe du nom de l'application accolé du logo (côté gauche), et du temps écoulé depuis la réception du contenu (côté droit). Dans le corps de la notification, on trouve en gras l'origine du message puis, en dessous le corps du message et enfin, en police plus petite, la consigne métadiégétique. L'architecture de cette structuration informationnelle est standardisée et est réinvestie dans le cadre de la *notification*.

Par ailleurs, dans *EMMA the Story*, les consignes métaleptiques sont iconiques pour informer l'utilisateur du comportement à adopter afin de poursuivre son parcours de lecture. Au sein d'*EMMA the Story*, la consigne n'est donnée qu'en aval de l'expérience de lecture. La métalepse permet de structurer la *smartfiction* dans un processus de déterritorialisation.

Intégrée à la scénarisation de la *smartfiction*, la métalepse peut faire sortir ou entrer le lecteur dans un autre cadre, dans un autre environnement. Si la métalepse est de nature environnementale, alors elle sort le lecteur de l'environnement fictionnel pour le conduire au sein d'un environnement de nature autre. Ainsi, dans *Somewhere : The Vault Papers*, lorsque le Personnage Non Joueur me demande de trouver la solution pour sortir d'un coffre, je peux aller consulter le moteur de recherche « Google » ou aller sur la plateforme « WikiHow » pour me renseigner sur le problème fictionnel rencontré et trouvé une solution au sein de ces environnements numériques réels. Les captures d'écran ci-dessous illustrent cette sortie de cadre fictionnel.

⁶² Sébastien Allain, « Métalepses du récit vidéoludique et reviviscence du sentiment de transgression », *Sciences du jeu* [en ligne], 9 | 2018, mis en ligne le 30 mai 2018. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/909> ; DOI : 10.4000/sdj.909, p. 10, consulté le 2 mars 2022.

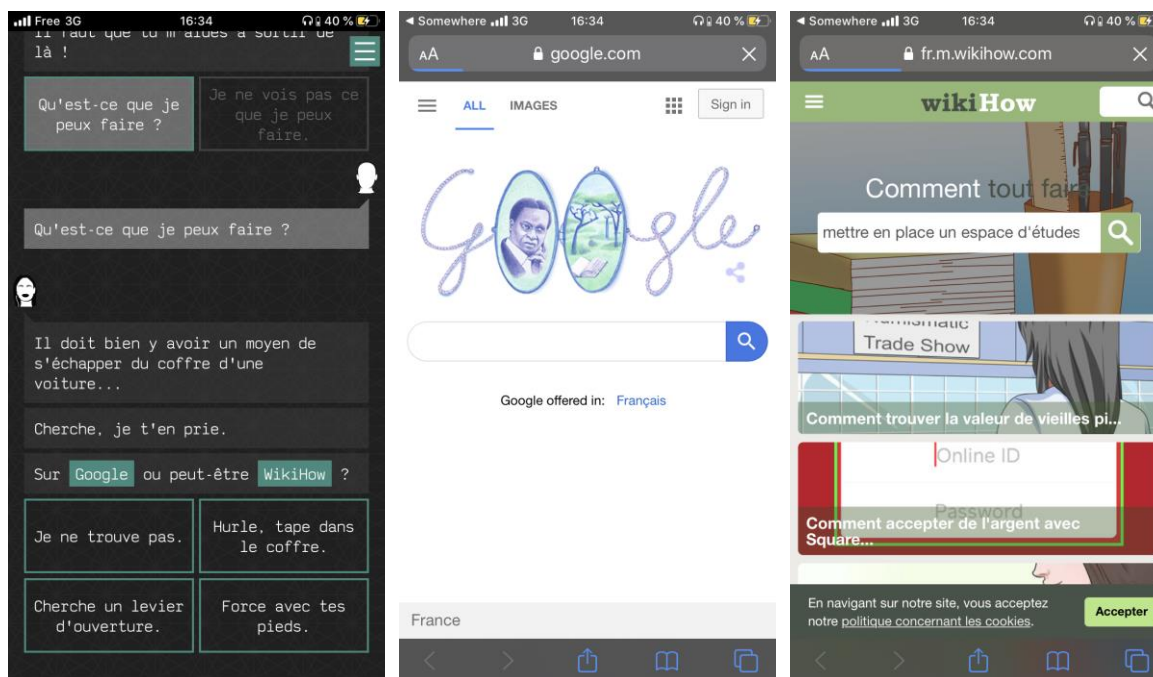


Figure 52 : Captures d'écran de *Somewhere : The Vault Papers* - procédé métaleptique.

Cependant, bien que je quitte cette représentation environnementale, ma cognition ne quitte pas l'environnement fictionnel. J'ai quitté un environnement pour un autre mais la liaison environnementale est maintenue grâce à la prise de conscience de mon comportement articulé à mon implication cognitive. Je joue le « rôle de ». Dans ce cas-là, la métalepse fait acte de déterritorialisation. Elle me conduit d'un territoire de nature environnementale fictionnelle vers un territoire de nature environnementale réelle.

Dans *Ana The Game*, l'intrusion métaleptique est toute autre. Elle introduit les concepteurs qui se manifestent au sein du répertoire de « chat ». Ils sont au même niveau que les Personnages Non Joueurs. Ils nous informent des différentes modalités techniques pour accélérer le parcours de lecture en utilisant des bonus techniques et ainsi réduire le temps d'attente entre deux séquences de lecture. Le plus étonnant est de retrouver un élément promotionnel scénarisé et pris en charge par le Personnage Non Joueur Ana (notre compagne fictionnelle) qui m'informe que je peux aller voir le travail des graphistes dans la boutique « store ». Cette scénarisation métaleptique est d'ordre informationnelle et promotionnelle puisqu'elle m'invite à me rendre dans la boutique de la *smartfiction* pour acheter un décor autre que celui qui est représenté par défaut. Une invitation à la consommation est alors formulée dans un acte de scénarisation rappelant que je suis en train de consulter un produit marchand et de participer à un système économique.

Une autre catégorie de *smartfiction* expose la réappropriation du principe de la métalepse dans une perspective promotionnelle : les *chat stories*. Elle se dévoile après que le lecteur tape sur l'image floutée pour découvrir ce qu'il se cache derrière. Lié au phénomène de répétition médiatique et après l'avoir fait une première fois, le lecteur comprend vite que l'emploi de l'image floutée est le moyen de pousser le lecteur à acheter la *smartfiction* pour pouvoir accéder à l'ensemble des contenus composant l'histoire. Ici, l'image floutée, de par son opacité, pousse le lecteur à cliquer dessus. Ce type de technique promotionnelle est propre à l'écosystème numérique. Lorsque je télécharge une application, bien que je télécharge l'application au sein de mon objet personnel, je télécharge un moyen d'accès et non une propriété. Je télécharge le contenant, pour ensuite m'abonner au contenu (que je ne posséderai jamais : on est plutôt, même si l'application est téléchargée ainsi que la *smartfiction*, dans le domaine de la location). Ainsi, ce moyen d'accès peut évoluer si je paye pour des « services en plus », d'une accessibilité

d'autres contenus. La problématique rencontrée avec ce procédé de métalepse promotionnelle dans le cadre de la *chat story* est qu'il me sort de mon expérience de lecture. Voire ne me donne pas envie de poursuivre. Ce procédé est reconnu dans le milieu du jeu vidéo de type *Candy Crush* où le joueur a la possibilité de donner de l'argent pour débloquer une partie, mais ce n'est pas dans ma pratique ordinaire personnelle. Ainsi, n'étant pas consommatrice de ce type de pratique, je ne me retrouve pas dans cette imposition promotionnelle pour accéder à la totalité des contenus.

Conclusion de l'objectif :

La *smartfiction* est composée d'un ou de plusieurs espaces qui sont les territoires applicatifs. Chaque territoire applicatif prend en charge un pan de l'histoire de la *smartfiction*. Ainsi, au gré de la navigation du lecteur, l'enchaînement de ces pans d'histoires que le lecteur découvre au fur et à mesure de son parcours, fait récit.

De plus, lire une *smartfiction* c'est lire une histoire que le lecteur incarne mais qui ne lui appartient pas ; il la lit selon les modalités techniques et narratologiques du rôle qui lui est attribué. Lire une *smartfiction*, c'est lire selon le cadre perceptif de « Je fictionnel » et le cadre interprétatif de « Je ». L'incarnation d'un récit de vie n'est pas l'amputation de mes émotions qui me sont propres.

L'interaction est le moyen de générer les espaces. En assurant la liaison entre les différents contenus, mon interprétation permet de pallier la fragmentation qui dissout le cadre de lecture. Générer de l'espace, c'est prendre conscience d'un espace, d'un espace fictionnel qui se superpose à mon espace numérique personnel.

Dans cette deuxième sous-partie, l'objectif était donc d'exposer de quelles manières les espaces participant à la construction des histoires *smartfictives* sont producteurs de sens et de quelles manières le lecteur les appréhende (selon la dynamique « Je » et « Je fictionnel »).

II.3) Une articulation des temps

Objectif :

Les *smartfictions* simulent des récits de vie à lire en simili temps réel. À partir de ce simili spatio-temporel réel du déroulé d'un récit de vie, de quelles manières les unités de temps et d'espace configurent-elles le récit *smartfictif* ? Quelles sont ces unités de temps et d'espace ? Comment les identifier ? Par ailleurs, de quelles manières les unités spatio-temporelles impactent-elles la lecture d'une *smartfiction* ? C'est à l'ensemble de ces questions que la sous-partie répond.

À présent, je porte mon attention sur la structure de l'espace et du temps au sein d'une *smartfiction*. Comment ces deux unités participent-elles à la production d'un environnement diégétique et offrent-elles le moyen de le visiter ? Deux modes de visite sont identifiés : un mode de visite qualifié d'**autonome** et un mode de visite qualifié de **guidé**. Ces deux modes dépendent de la structure spatio-temporelle de la *smartfiction*.

Pour parcourir une *smartfiction*, l'**autonomie** du lecteur dépend de l'accessibilité des différents contenus. Lorsque la *smartfiction* est structurée en plusieurs territoires applicatifs et que le lecteur peut les parcourir librement (selon le *gameplay*) alors, ce temps de visite est autonome. Les *smartfictions* comme *Ana The Game*, *Lost phone* et *Tianzhu Phone* donnent la possibilité au lecteur de visiter librement les contenus.

Ce que je qualifie de **visite guidée**, c'est lorsque le *gameplay* de la *smartfiction* cadre spatialement et temporellement le lecteur. Ce cadre dépend du système *notifictif*, de l'automatisation de l'affichage des contenus et des choix multiples du système de navigation.

L'espace-temps *smartfictif* est également l'espace-temps que le lecteur consacre à la *smartfiction*. Je délaisse mon temps personnel pour m'investir dans ce temps fictionnel. Ce temps fictionnel est celui du temps de l'histoire articulé au temps du discours. Selon Rémi Cayatte :

« Lorsqu'il évoque Metz, Juul s'intéresse principalement à la notion de distance qui existe sur le plan du récit entre le « temps de l'histoire » et le « temps du discours ». Reformulant l'idée que la fonction du récit serait de « monnayer un temps dans un autre » (Metz, 2013, p. 31), il constate que « lire un roman ou regarder un film revient en majeure partie à reconstruire une histoire à partir du discours auquel l'on est confronté » (Juul, 2005, p. 222, notre traduction). »⁶³

Dans le cadre du format *smartfictif*, lorsque je suis en train de lire une *smartfiction*, la représentation diégétique s'hybride à mon espace-temps représenté au sein de l'environnement numérique personnel sur l'interface d'accueil de mon *smartphone*.

⁶³ Rémi Cayatte, « Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique : comment le jeu vidéo raconte ? », Sciences du jeu [en ligne], 9 | 2018, mis en ligne le 31 mai 2018. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/936> ; DOI : 10.4000/sdj.936, p. 2, consulté le 2 mars 2022.

II.3.1) Le temps représenté

Lire une *smartfiction* c'est lire ce qui est montré au sein de l'interface. Au fil des apparitions et des disparitions de contenus, le lecteur synchronise son flux de conscience à la donation de l'objet *smartfictif* pour actualiser son mode d'être en tant que sujet percevant. Renaud Barbaras reprend la formule « il y a » en articulant deux modes :

« Il y a » apparaitre, « il y a » un monde, et la question est de savoir quel est le mode d'être du percevant et donc en quoi consiste le percevoir, en tant que moment conditionnant de la structure d'apparition. »⁶⁴

Comment je perçois ? Qu'est-ce que je perçois ? Quel est mon statut au moment où je perçois les choses ? Ce sont ces questions que je dois me poser lorsqu'un nouveau contenu apparaît ou disparaît à la surface de l'écran. À qui ce contenu est-il adressé ? Comment je le reçois ? Ces phénomènes d'apparition et de disparition cristallisent mon mode d'être, je suis à la fois « Moi » et sujet lecteur interprétant un rôle pour lire la *smartfiction*. De plus, ce mode d'être peut-être actif ou passif selon la sollicitation interactive de la *smartfiction*. Cette sollicitation interactive cristallise mon mode d'être. Qui agit ? « Moi » ou « Je fictionnel » ? C'est à ces questions que la partie sur l'interface va à présent répondre.

a) Présent d'affichage - Quelle représentation à l'écran ?

Lire une *smartfiction*, c'est lire un monde représenté à la surface de l'écran de mon *smartphone hic et nunc*. C'est donc via l'interface que j'accède au cadre diégétique représenté. Qu'est-ce que l'interface, dans le domaine informatique, quelle est sa fonction ? Selon Fanny Barnabé :

« Dans le domaine de l'informatique, la notion d'interface sert à désigner tous les intermédiaires qui assurent la connexion entre un logiciel et son utilisateur. »⁶⁵

L'interface est donc le moyen technique pour représenter un monde et le rendre manipulable. « L'interface est la projection sur la surface écranique des symboles d'interaction et des contenus « la possibilité pour l'utilisateur de concrétiser une idée en minimisant l'effort pour y parvenir » »⁶⁶. En interprétant les contenus qui sont représentés et en interagissant avec les symboles qui y sont présents, l'utilisateur manipule les données au sein de l'interface pour y percevoir un résultat.

Dans le cadre d'une *smartfiction*, l'interface fait d'abord acte de monstration d'un environnement diégétique. D'autres éléments qui construisent la diégèse viennent assurer l'agentivité de la narration et l'interactivité. Avec la *smartfiction*, j'observe, j'apprends, puis je prends connaissance des objets qui constituent l'environnement de la *smartfiction*. En interagissant à la surface de l'écran, je visite l'environnement dans lequel j'avance à l'aveugle à cause de la restriction de mon champ perceptif.

⁶⁴ Renaud Barbaras, *Le désir et la distance, Introduction à une phénoménologie de la perception*, Librairie Philosophique J. Varin, coll. « Problèmes et Controverses », 1999, 2006, p. 91.

⁶⁵ Fanny Barnabé, *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*. Nouvelle édition [en ligne]. Liège : Presse universitaires de Liège, 2014 (généré le 18 mai 2018). URL : <https://books.openedition.org/pulg/2613>. ISBN : 9701036512360, consulté le 6 mars 2022.

⁶⁶ Jean-François Jégo. *Interaction basée sur des gestes définis par l'utilisateur : Application à la réalité virtuelle*. Autre [cs.OH]. École Nationale Supérieure des Mines de Paris, 2013. Français, consulté le 6 mars 2022.

Je visite également l'espace diégétique par le biais de ma perception tactile. Lorsque je concentre mon attention sur la notion d'interface, mon présent perceptif (ici visuel) s'articule à mon présent de corps. Je possède entre mes mains mon *smartphone* qui héberge la *smartfiction*.

Comment est inscrit le corps dans le processus de réception d'un objet ? En revenant sur les idées de métonymie, je dois me poser la question suivante : Quelle(s) partie(s) de mon corps, quels sens sont mobilisés lorsque je consulte une *smartfiction* ? Pour « Autrui », le corps du lecteur d'une *smartfiction* n'est pas distinctif du corps d'un utilisateur ordinaire de *smartphone*.

Si l'interface est mon présent d'écran, ma cognition m'informe du présent affiché tout en maintenant la liaison sur ce qui vient d'être lu (un temps passé) tout en se projetant dans un avenir proche (temps futur). C'est parce que je suis de l'autre côté de l'écran, que je manipule l'objet de diffusion qu'est le *smartphone*, que je vois ce qui m'est donné à voir au sein de la *smartfiction*. L'interface est donc le présent d'écran mais aussi la représentation écranique du présent de ma présence, de mon moment de lecture. Pour cette notion de représentation, de présent d'écran, il est intéressant de faire un rapprochement théorique entre l'objet *smartfictif* et l'objet cinématographique. Concernant l'objet cinématographique, André Gaudreault et François Jost avancent que :

« [L]e cinématographe était donc destiné à re-présenter (à rendre présent une deuxième fois) à des spectateurs un espace qui s'était, dans un premier temps, présenté devant l'appareil et qu'ils découvraient, ne l'ayant jamais vu auparavant. »⁶⁷

Avec l'art cinématographique, c'est l'art du montage de différentes unités filmées en amont qui fait le film et qui est ensuite montré. Si je reprends les *rushes* et les monte différemment, un autre film sera proposé, montré. Pour la *smartfiction*, la totalité de l'environnement diégétique est d'abord construite puis, en interagissant, le lecteur détermine son parcours de lecture via les modalités d'agentivités narratologiques et interactives programmées.

Si l'interface est le moyen de rendre présent ce qui a été produit en amont, d'un point de vue narratologique, quelle est la couche de signifiante de l'interface ?

b) Présent de discours - interface d'affichage progressif

L'interface d'affichage progressif pourrait être défini dans ses capacités techniques comme « l'autonomie de l'apparaître ». Selon Renaud Barbaras :

« L'autonomie de l'apparaître signifie que le monde n'est pas constitué par le sujet, que le donné phénoménologique est le champ phénoménal et le non vécu ; mais cela n'implique pas que l'apparaître puisse reposer en lui-même et se passer d'un sujet. »⁶⁸

La phénoménologie repose sur la réception subjective de la donation d'un objet. Bien que l'objet soit autonome, le champ phénoménal ne peut être approuvé sans la présence du sujet.

⁶⁷ André Gaudreault, François Jost ; *Le récit cinématographique - Films et séries télévisées* (3^e édition revue et augmentée), éd. Armand Colin, 2010, 2017, p.131

⁶⁸ Renaud Barbaras, *Le désir et la distance, Introduction à une phénoménologie de la perception*, Librairie Philosophique J. Varin, coll. « Problèmes et Controverses », 1999, 2006, p. 104.

Au sein du *smartphone*, en pratique ordinaire, le système d'interface progressif est référent au système de discussion instantanée. Lorsque je suis en train de discuter avec un ami, la succession des messages reçus et émis enclenchent une automatisation d'un *scroll* pour que je puisse lire les derniers messages reçus et ceux que j'émets. Grâce à l'automatisation de l'affichage des contenus, je peux me concentrer sur ce qui est donné à lire sans me soucier de devoir interagir à chaque message. Une fluidité dans l'acte de lecture est ainsi opérée. Le système d'affichage progressif impulse un présent de discours.

Au sein d'une *smartfiction*, c'est également dans l'espace de discussion instantanée qu'est pris en charge ce présent de discours. Ainsi, les œuvres présentes dans mon corpus telles que *Somewhere : The Vault Papers*, *L'infiltré*, *Enterre-moi, mon Amour*, *Lifeline*, et les *chat stories* sont des fictions reposant sur la synchronisation d'un système d'interface progressif. Ce moyen technique reproduit un présent de discours qui simule le fait de vivre l'histoire en « temps réel ». Cette fictionnalisation d'un discours présent me pousse dans cette envie de me prêter davantage au jeu et de croire à ce que je lis, d'incarner ce que je lis. Cette réflexion est à articuler à celle de l'interface isomorphe entre la *smartfiction* et le système Messages qui participe à l'immersion dans la fiction (c'est un schème qu'en tant qu'utilisatrice de *smartphone*. Je connais, je sais donc à quoi m'attendre et je m'y attends. Je me projette dans la *smartfiction* comme je me projeterai dans une discussion instantanée avec un·e ami·e).

Lorsque je suis en train de lire un contenu au sein d'une interface progressive et de participer à l'alimentation de contenu dans un acte performatif, ma curiosité me pousse à rester au sein de cet espace. L'automatisation pré-programmée de l'affichage de contenu est le système technique qui permet de rendre visible dans le champ interfacé ce qui était jusqu'alors non visible. L'interface est considérée comme le champ (ce qui est visible). Ce qui n'est pas reproduit au sein de l'interface est considéré hors-champ donc non visible. C'est cette invisibilité qui ensuite est rendue visible qui titille ma curiosité et maintient mon attention.

Mon attention est également maintenue par le module technique des trois points de suspension à valeur dynamique. Au sein d'une discussion instantanée, ils simulent la présence d'« Autrui », de l'entité avec laquelle je suis en train de partager une discussion au sein de l'espace discursif dédié. Ici, ce signe typographique utilisé exclusivement dans l'environnement numérique incite l'utilisateur à rester au sein de l'espace dialogique pour connaître la suite de l'histoire.

En pratique ordinaire, cette représentation typographique à valeur dynamique est la métonymie de la présence d'« Autrui » au sein d'un environnement numérique. Une métonymie d'un contenu **en train** d'être rédigé par « Autrui », invisible pour moi, mais bientôt rendu visible si « Autrui » valide la rédaction du contenu en l'envoyant. Cette métonymie est à rapprocher de l'effet *Eliza* qui est un procédé simulant une attente qui n'a pas lieu d'être pour anthropomorphiser le programme et faire croire qu'il y a un humain derrière l'écran.

Ces trois points de suspension simulent l'effet de latence dans l'environnement numérique. Au sein d'une *smartfiction*, la variabilité temporelle de la durée d'affichage de ces trois points de suspension à valeur dynamique est relativement courte et est automatisée selon le principe du *delay time*. Le *delay time* varie selon la donnée numéraire attribuée : il y a 2, 3, 4, 5, 6 secondes, etc. Ces niveaux de *delay time* impliquent une dépendance de la vitesse de la lecture à la technique. La vitesse de lecture dépend du système de calcul. Mais ce système n'est pas sans leurre. La vitesse de lecture étant subjective, la standardisation d'une vitesse de lecture par l'automatisation du moyen d'affichage du discours peut mettre à mal une expérience de lecture. Si les messages s'affichent trop vite, je perds le fil de la discussion et cela peut agacer le lecteur. Si la vitesse de lecture est estimée trop lente par le lecteur, il peut être agacé également. Ayant tous (lecteurs) des rythmes de lecture différents, le lecteur doit se

caler sur le rythme de lecture automatisé par les données entrées dans la scénarisation programmée et par conséquent, rythmant la vitesse d'affichage des contenus.

Par exemple, dans *Enterre-moi, mon Amour*, je lis les messages de Nour au fur et à mesure qu'ils s'affichent dans le fil de discussion. Je lis les messages de Majd (personnage que j'incarne) au fur et à mesure des messages qui s'affichent automatiquement dans le fil de discussion et des messages qui s'écrivent devant moi après avoir validé un choix parmi un choix multiple. La séquence de lecture commence lorsque Nour est en ligne. La séquence de lecture prend fin lorsque Nour est occupée. Le module sémantique « en ligne » et le module « occupé » sont les conventions techniques informant le lecteur de la présence de l'autre au sein de cet espace dialogique. Les entités fictionnelles n'étant pas présentes physiquement, elles se rendent présentes au sein du canal qu'est la discussion instantanée. En raison de la distance et de l'opacité du dispositif communicationnel ne permettant pas de voir ce qu'« Autrui » est en train de faire de l'autre côté de son écran, il est nécessaire de trouver des moyens techniques, sémantiques et sémiotiques pour signaler la présence de l'autre au sein du même espace média.

Ainsi, lorsque Nour est occupée, l'automatisation d'affichage des contenus est interrompue. Nour étant absente, elle ne peut émettre de message. Lorsqu'elle est de nouveau en ligne, le lecteur reçoit une *notification* de la part de Nour, l'informant du dernier message envoyé à Majd (« Je fictionnel ») et l'invite à rejoindre la discussion jusqu'à présent interrompue. Une fois le lecteur de nouveau présent au sein de la discussion instantanée, l'automatisation d'affichage des contenus est de nouveau accessible. L'affichage progressif des contenus s'arrête lorsque s'affiche un choix multiple. Le lecteur doit alors interagir en validant un choix pour que l'histoire puisse se poursuivre. Selon le contexte diégétique et mon interprétation cognitive, je sélectionnerai tel ou tel contenu. Cette interruption de l'affichage progressif des contenus donne au lecteur le moyen de déterminer son parcours de lecture et de faire une pause dans le discours présent synchrone avec l'automatisation de l'affichage progressif pour instaurer un temps présent non plus seulement de discours, mais un temps d'interprétation et de mobilisation consciente de la part du lecteur.

Dans *Enterre-moi, mon Amour*, quand je n'ai pas de choix à faire, la réponse que Majd envoie pour nourrir le fil de discussion (et progresser dans la lecture) se fait automatiquement. Cette automatisation du discours biaise la communication issue de la pratique ordinaire. Le lecteur devient spectateur d'une conversation, il est impuissant. Il est sans pouvoir décisionnel alors que face à un choix multiple, il retrouve un pouvoir décisionnel et se sent davantage acteur de la conversation par la sollicitation de son action.

Dans *Seven - Endgame*, ce ne sont pas trois points de suspension à valeur dynamique qui sont représentés, mais quatre points de suspension à valeur dynamique. Comme s'il y avait une volonté de la part des concepteurs de distinguer la pratique ordinaire de la pratique fictionnelle par l'utilisation d'un code typographique similaire mais modifié. Cette légère modification typographique étonne. En détournant les codes « classiques » usuels, est-ce un moyen de me projeter dans la *smartfiction*, une manière détournée de promouvoir l'immersion ? Je m'attendais à voir quelque chose, mais c'est autre chose qui m'est proposé, cela attise de fait ma curiosité



Figure 53 : Capture d'écran de la communication officielle de *Seven - Endgame*.

De plus, les trois ou quatre points de suspension, à valeur dynamique et représentant un effet de latence, assurent également une liaison entre le contenu affiché et le contenu à venir. Ils sont le pont présent entre le temps passé et le temps futur. L'inscription des contenus dans l'espace inscrit une valeur temporelle. Ces unités temporelles et spatiales ont été questionnées au cinéma. Ainsi, André Gardiès a mené une réflexion sur les photogrammes.

« Comme le dit André Gardiès (1981 : 78), l'espace « figure sur le photogramme, le temps non. » Et, puisque *le photogramme* vient avant *la succession de photogrammes*, la temporalité au cinéma doit effectivement s'appuyer sur l'espace pour arriver à s'inscrire au sein du récit. Le temps n'y est *en devenir* que lorsqu'on opère le *passage* entre un premier photogramme (qui est *déjà* espace) et un deuxième (qui est, lui aussi, *déjà* espace). »⁶⁹

Si je dresse un parallèle avec l'exposé d'André Gardiès sur l'unité de mesure qu'est le photogramme avec l'agencement de contenus d'une discussion instantanée, je m'aperçois que la bulle textuelle pourrait être considérée comme l'unité photogrammatique, au sens où elles ont une caractéristique commune, la figuration d'un espace.

Seule, la bulle textuelle figure sur l'interface mais son contexte (la fenêtre de discussion prise à un instant T) figure l'espace de discussion. Le photogramme n'est pas un message seul, mais bien le message dans le contexte de la discussion (sans forcément d'affichage de la durée). La bulle textuelle, en contexte, détermine qui est émetteur et récepteur de message grâce à son inscription dans l'espace dialogique. Si la bulle textuelle est à gauche de l'interface, alors les messages sont des messages reçus. Si les messages sont à droite alors, les messages sont des messages émis. La dynamique conversationnelle entre émetteur et récepteur de message est représentée selon ce principe de spatialisation.

Si je reviens à la notion d'unité photogrammatique, la bulle textuelle encapsule un message dans un espace donné. C'est la succession des bulles textuelles qui détermine une durée et qui instaure une unité de mesure temporelle. C'est donc la succession d'affichage de contenus et le temps écoulé entre les deux contenus qui impulse une durée de lecture.

⁶⁹ André Gaudreault, François Jost; *Le récit cinématographique - Films et séries télévisées* (3e édition revue et augmentée), éd. Armand Colin, 2010, 2017, p. 125.

c) L'interface d'affichage fixe pour un présent d'histoire.

Lorsque je parcours une *smartfiction* construite à partir de plusieurs territoires, certains de ces territoires hébergent des contenus informationnels affichés au sein d'une interface d'affichage fixe. Ce qui est affiché au sein de l'interface, c'est le présent de monstration d'un discours. Un parallèle avec le plan cinématographique et la monstration de contenu au sein d'une interface est à dresser.

« Comme le souligne Jost à propos du cinéma — le plan est un énoncé déictique : « l'image d'une maison ne signifie pas une maison, mais « voici une maison » »⁷⁰

L'interface est le moyen technique d'afficher, de présenter un énoncé déictique : ceci n'est pas un dialogue mais voici un dialogue *hic* et *nunc*. Voici ce qui est montré et comment il est montré. Ma présence rend présent un contenu passé qui rend présent une monstration et surtout, une présentation de l'objet. Les contenus présents au sein des espaces applicatifs dont l'interface d'affichage est fixe sont des contenus d'un temps passé.

Ainsi, en distinguant l'interface d'affichage fixe et l'interface d'affichage progressif, je distingue deux temporalités. Si au cinéma, la notion de champ est à articuler avec la notion de *maintenant* ; au sein d'une *smartfiction*, l'interface est le moyen technique qui rend visible un maintenant également. Mais ce n'est pas un « maintenant » temporel. Le « maintenant » est de l'ordre de l'accessibilité. En effet, le système d'interface d'affichage fixe rend visible une accessibilité.

L'écoulement du temps dépend du support technique et de la distinction entre temps de l'histoire et temps du discours. L'écoulement du temps d'une histoire est balisé par des données factuelles. Le temps du discours se caractérise par le temps écoulé entre deux événements. L'histoire est liée au principe d'objectivité alors que le discours qui fait récit est lié au principe de subjectivité.

L'articulation de l'interface à affichage dynamique et de l'interface à affichage fixe instancie une monstration immédiate de la temporalité de là où je suis. En effet, lorsque je consulte les photos au sein de l'album photo fictionnel d'une *smartfiction*, je consulte un contenu qui était déjà présent et que j'actualise dans mon temps présent de lecture. Lorsque je suis au sein d'une discussion instantanée qui se déroule lors de ma présence, j'ai une impression de dérouler un temps présent. Cette articulation est également exposée par André Gaudreault et François Jost lorsqu'ils comparent le média photographique du média cinématographique.

« Si la photographie semble nous présenter quelque chose qui a déjà eu lieu, un « avoir-été-là » (Barthes, 1964[a] : 47), le cinéma donne plutôt l'impression d'un « être-là vivant » (Metz, 1968 : 16) »⁷¹

« Avoir été là » et « l'être-là vivant » sont articulés au sein de la *smartfiction* pour cristalliser un profil identitaire de « Je fictionnel ». Les contenus des temps passés alimentant le récit de vie de « Je fictionnel » sont actualisés et interprétés par le lecteur qui les confrontent aux propos tenus dans les temps de discours présents comme les discussions instantanées ou encore, les appels téléphoniques. La complémentarité des discours médias (nature de contenus et temps présent/passé) sont actualisés à chaque élément nouveau donné dans un temps présent.

⁷⁰ Fanny Barnabé, *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*. Nouvelle édition [en ligne]. Liège : Presse universitaires de Liège, 2014 (généré le 18 mai 2018). URL : <https://books.openedition.org/pulg/2613>. ISBN : 9701036512360, consulté le 6 mars 2022.

⁷¹ André Gaudreault, François Jost ; *Le récit cinématographique - Films et séries télévisées* (3e édition revue et augmentée), éd. Armand Colin, 2010, 2017, p.135.

Autrement dit, c'est comme si un regardeur observait un tableau et que son interprétation s'actualisait au fil des légendes qui se modifieraient sous ses yeux. La complémentarité de l'image fixe et de l'information textuelle qui complète l'image fixe en un temps présent, modifie l'interprétation initiale, et actualise le récit. Cette dynamique temps présent/passé des médias qui sont au sein de la *smartfiction*, la caractérise et participe à la prise de conscience du récit de vie *smartfictif* à lire en simili temps réel.

D'autres moyens techniques permettent d'annoncer le temps au sein de la *smartfiction*.

II.3.2) Le temps annoncé

Au sein du jeu vidéo, le temps peut être annoncé par le carton cinématique. Le carton cinématique est une séquence non jouable. Il a pour rôle de représenter le contexte diégétique de la séquence à jouer, à venir. Au sein du récit cinématographique,

« [I]e carton permet donc de donner à la succession des images une autre valeur que la seule chronologie : il nous projette dans l'avenir et introduit une autre temporalité, tout en affirmant l'omniscience de l'instance racontante, qui tire des leçons que le spectateur n'a encore pu tirer. »⁷²

Au cinéma, le carton introduit un propos. Il a une valeur prospective liée à la séquence à venir. Au sein de la *smartfiction*, le carton cinématique peut retrouver cette valeur. Ainsi, dans *Tianzhu Phone*, à chaque début de séquence jouée, je retrouve l'émission de télévision de Tianzhu qui introduit la séquence. Ce sas médiatique contextualise l'espace-temps de la diégèse. Il illustre également le contexte socio-politique qui rythme le quotidien des citoyens de Tianzhu. Ainsi, incarnant un de ces citoyens, je prends connaissance du contexte sociopolitique du monde fictionnel que je visite.

⁷² André Gaudreault, François Jost ; *Le récit cinématographique - Films et séries télévisées* (3e édition revue et augmentée), éd. Armand Colin, 2010, 2017, p. 104.



Figure 54 : Carton cinématique, émission de télévision de *Tianzhu*, dans *Tianhu Phone*.

De façon générale, le carton cinématique a pour rôle d'annoncer l'espace-temps diégétique dans lequel le lecteur va être plongé. Il a également pour rôle de marquer une pause dans l'activité de lecture puisqu'il n'est pas jouable. Ce temps de « pause » est un espace-temps transitif qui permet au lecteur de prendre conscience de son acte de lecture à venir, du contexte diégétique à venir. Ainsi, le carton cinématique joue le rôle de sas transitif diégétique mais aussi cognitif.

Dans *Memento M*, le carton est utilisé pour informer le lecteur d'une bascule identitaire. En précisant l'identifiant du *login*, le changement de la photo de profil ainsi que la caractéristique de « Je fictionnel », je comprends que le *smartphone* de fiction que j'ai entre les mains n'appartient pas au même propriétaire fictionnel. À l'affichage de ce carton « *login* », je bascule de « *Je fictionnel* ». Ainsi, j'alterne le rôle de « *Je fictionnel* » de Jeremy Night qui est docteur à celui de Sarah Carter qui est officier de police.

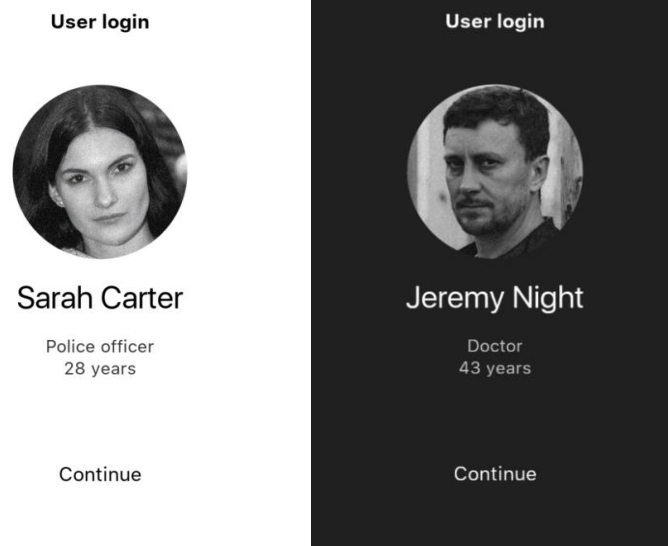


Figure 55: Captures d'écran de *Memento M* exposant les cartons cinématiques.

Cette bascule de « Je fictionnel » représente un changement de point de vue sur une histoire commune aux Personnages Joueurs. Selon le « Je fictionnel » interprété, le lecteur accède à des parties de l'histoire auxquelles il ne pourrait d'ordinaire avoir accès avec l'autre « Je fictionnel ». Une complémentarité de lecture globale de l'histoire est ainsi opérée grâce à la complémentarité des points de vue scénaristiques mis en jeu ici. D'autre part, cette bascule fictionnelle impulse un changement cognitif chez le lecteur. À la lecture du carton identitaire, il doit mobiliser les connaissances acquises précédemment avec ce Personnage Joueur pour établir des connexions logiques avec ce qu'il s'apprête à lire.

Par ailleurs, le carton peut être utilisé pour informer le lecteur de la continuité de l'histoire liée à un autre événement inscrit dans un autre espace-temps. Dans *Memento M*, le carton sur lequel est affiché « Meanwhile, in another part of town »⁷³ informe le lecteur qu'une autre situation se déroule en parallèle de celle qu'il vient de lire.

⁷³ Ma traduction : Pendant ce temps, dans une autre partie de la ville.

Meanwhile, in another
part of town

Figure 56 : Capture d'écran du carton cinématique de *Memento M.*

Il doit donc assurer les liaisons de ces différentes situations affichées à l'écran tout en prenant acte des indices spatio-temporels intégrés au sein des cartons. Si cet emploi n'est pas vraiment représentatif d'une recherche scénaristique, la fusion des médias dans les cartons cinématiques pour rendre compte d'un discours politique, social, culturel, économique et esthétique d'un contexte diégétique est plus intéressant puisqu'ils se fondent dans le scénario *smartfictif*.

Par exemple, la *smartfiction Tianzhu Phone* représente une société confinée dans un vaisseau des millions d'années après notre ère, vivant sous le joug du consumérisme et sous une dictature qui prive les citoyens de toute liberté. Chaque citoyen doit travailler, consommer, acheter, travailler, acheter encore, *etc.* Pour recontextualiser et représenter ce quotidien de vie de vaisseau, chaque partie est introduite par l'émission de TV officielle de Tianzhu qui informe le lecteur de l'actualité politique, de l'évolution de la vie du vaisseau et de l'avancée des projets scientifiques. Ainsi, le carton cinématique est employé ici pour contextualiser un espace-temps diégétique et préparer le lecteur en annonçant le sujet via l'émission de télévision. Il rythme également le parcours *smartfictif*. Le carton cinématique joue le rôle de sas transitif avant de jouer véritablement la partie.

II.3.3) Le temps programmé

La prise de conscience du rythme de lecture d'une *smartfiction* est régie selon deux instances perceptives principales : la perception visuelle et la perception tactile. Elles dépendent de la programmation informatique de ce qui m'est montré *hic* et *nunc* à l'écran.

En effet, mon premier contact avec une *smartfiction* dépend de ma capacité à voir la *smartfiction*. Je la vois et je progresse dans la *smartfiction* grâce à ma perception tactile et au système interactif mis en place.

Le rythme oculaire est régi par le *design* d'expérience. Qu'est-ce qui m'est donné à voir en tant que lectrice ? Comment sont mis en page ces différents espaces de lecture mimétiques aux espaces médiatiques qui habitent nos *smartphones* ?

Tout d'abord, au sein d'une discussion instantanée, la bulle de texte est une unité de sens en tant que telle, un « message » en quelque sorte. Elle dispose de ses propres codes orthographiques et typographiques, y compris l'absence de point final comme déterminant. Lorsque je suis en train de lire un échange textuel entre deux entités au sein d'une discussion instantanée, je m'aperçois qu'il n'y a pas de point final à la dernière phrase. C'est la bulle de texte qui prend en charge la ponctuation des phrases. Ainsi, l'espace de lecture délimité par la bulle informe le lecteur qu'il a lu le contenu du début à la fin. D'ordre général, la ponctuation sert à hiérarchiser et à organiser les informations qui nous sont données à lire. La majuscule marque le début d'une phrase et le point en marque la fin. Ici (en contexte numérique et au sein d'une discussion instantanée) le point (et parfois la majuscule) a/ont été remplacé.s par la bulle qui prend en charge le code ponctuoographique du point en fin de phrase. La capsule énonciatrice structure le discours.

Le rythme typographique marque également le rythme oculaire. En effet, lorsque je suis face à une discussion instantanée, les casses de caractère en majuscule vont davantage attirer mon attention par rapport aux casses de caractères minuscules. Par conséquent, selon la casse de caractères utilisée, un effet de convergence oculaire est instauré et participe au rythme de mon expérience de lecture.

L'automatisation informatique des données qui me sont données à lire au sein de l'interface graphique participe à l'actualisation de mon expérience de lecture grâce à l'actualisation des données affichées à l'écran. Par conséquent, mon rythme oculaire est régi par la programmation informatique. Les bulles se succèdent les unes aux autres, réparties sur le côté gauche ou le côté droit de l'interface graphique selon si le message est émis ou reçu. En plus de la disposition de la bulle textuelle au sein de l'interface graphique m'informant du statut du dit message (émission ou réception), selon si le message est émis ou reçu, la colorisation de la capsule informationnelle ne sera pas la même. Le statut se distingue par une dichotomie chromatique à valeur indicielle. Par conséquent, le rythme oculaire dépend de la mise en page du dialogue par le *design* interactif, chromatique, graphique, sémiotique, ergonomique et informatique. Le rythme oculaire est chargé de récolter l'ensemble des informations qui sont données à lire pour ensuite les interpréter.

De plus, de par le système informatique de l'actualisation des données, lorsque je reçois une *notification* interne, l'affichage de cette donnée se fait de façon tout à fait intrusive, elle parasite mon espace de lecture et donc perturbe mon rythme oculaire. Initialement, mon attention converge vers un espace de lecture spécifique, à son apparition, mon attention est déportée vers un autre point au sein du même espace de lecture.

Les langages naturels et artificiels participent également au rythme oculaire. Dans *Ana The Game*, lorsque je prends connaissance des dernières *notifictions* potentielles au sein de la page d'accueil de mes contacts, mon attention est portée vers la bulle avatarique où est mis en scène une personnage faisant un selfie, tout de noir vêtu et dont son pseudo est « #**%A>**}* ». L'utilisation des symboles informatiques propres au langage artificiel a attiré mon attention. Parce que la pratique de ce type de pseudo composé de symboles informatiques est isolée des autres pseudos écrits à partir du langage « naturel ».

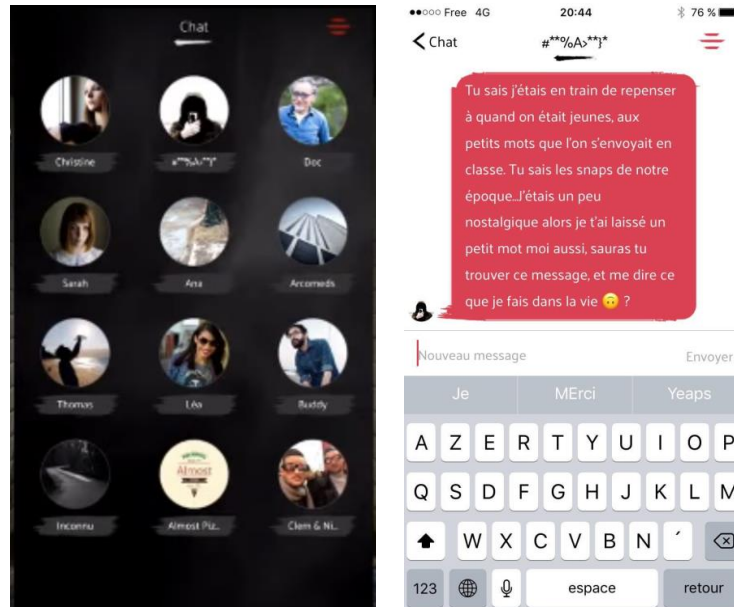


Figure 57 : Captures d'écran d'*Ana The Game*.

Par conséquent, une norme pseudonomique s'est posée au fur et à mesure de la rencontre que je faisais avec les différents personnages. C'est pourquoi l'entité fictive présentée plus sombre que les autres a attiré mon attention. Si l'emploi du langage naturel versus langage artificiel peut avoir pour conséquence un effet convergent sur l'attention optique, la condensation de ces deux pratiques langagières peuvent également participer à la mise en rythme de mon expérience de lecture.

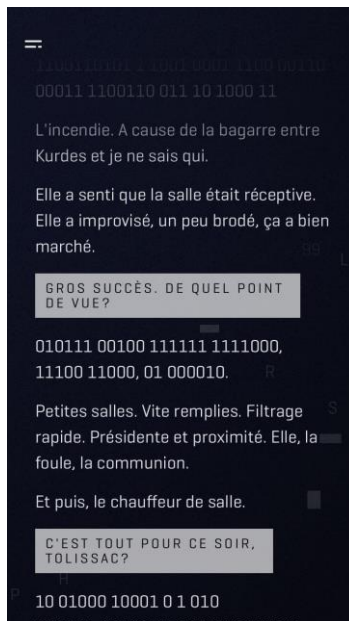


Figure 58 : Capture d'écran de *L'infiltré*.

En effet, à chaque fois que je scrolle dans *L'infiltré*, un affichage dynamique de suite de 0 et de 1 (mise en jeu du code binaire) vient habiller temporairement l'interface graphique pour laisser place ensuite au message textuel. De cette pratique résulte un rituel perceptif à l'affichage dynamique de ce code binaire qui ensuite se substitue au message textuel. Cette mise en jeu d'un échange dialogique crypté est rythmée par cette suite de « 0 » et de « 1 » qui vient habiller temporairement mon écran et simuler le fait que la discussion entretenue au sein de cet espace de discussion instantanée est cryptée.

Ainsi, le rythme oculaire dépend du rythme gestualisé. C'est parce que j'explore tactilement et performativement la *smartfiction* que certaines données apparaissent à l'écran et me sont données à lire. Ainsi, la corporéité de ma lecture dépend de ces deux moyens perceptifs. Ces deux moyens perceptifs participent à la construction de mon cadre de lecture et à sa dynamique.

Ce qui rythme le parcours de *smartfiction*, ce sont également les *notifications* qui font irruption dans le temps du récit *smartfictionnel*.

II.3.4) Le temps irruptif

Le temps irruptif se caractérise par ce qui fait événement au sein de la *smartfiction* : la *notification*. La *notification* est le module technique et narratologique qui actualise l’histoire et invite le lecteur à se rendre dans l’espace diégétique lié. La *notification* possède les mêmes caractéristiques techniques et bénéficie de la réappropriation socio-culturelle et usuelle du *smartphone* au sein de la *smartfiction*. Avant d’exposer les tenants et aboutissant de la *notification* au prisme de la temporalité, qu’en est-il de la réception de la notification au sein de mon *smartphone* ?

Dans mon *smartphone*, la *notification* change mon rapport au temps. Je l’identifie comme une unité de mesure puisqu’en recevant la notification, un espace-temps s’impose à moi. Lorsque je reçois une notification de l’album photo qui souhaite « partager un souvenir », une imposition d’un moment passé dans mon temps présent est montrée. Sans que je cherche à revivre un souvenir, on me l’impose ne serait-ce qu’en me rappelant ce contenu média daté, hébergé au sein de mon *smartphone*. De la même manière, lorsque je reçois une alerte notificative de l’application calendrier qui m’informe d’un événement à venir, cette notification me projette dans un événement futur et me le rappelle dans un temps présent pour que je puisse m’organiser et faire en sorte que cet événement à venir se passe dans les meilleures conditions. La notification fait également relai d’une actualisation d’un contenu dans une application. Au temps présent, m’informant de cette actualisation et m’invitant à aller consulter cette information nouvelle.

Ainsi, au prisme du *smartphone*, le récit de ma vie est donc composé de plusieurs histoires hébergées au sein de différents territoires applicatifs, chacun ayant une fonction particulière. Par exemple, la carte me permet d’aller d’un point A à un point B. Selon l’application carte utilisée, lors de l’itinéraire, je pourrai recevoir des notifications à vocation publicitaire géolocalisée m’incitant à modifier mon itinéraire initial en répondant à l’incitation commerciale.

Seulement, si j’observe plus précisément la temporalité de la notification, la notification n’est que relai d’un contenu préexistant pour m’informer de l’existence du contenu. Ce relai technique est anti-chronologique.

Les *notifications* font également événement dans les *smartfictions*.

a) Définition de la *notification* interne

La *notification* interne est l’unité narratologique mobilisée lorsque l’on est exclusivement sur des *smartfictions* pluri-territoriales. Dans *Ana The Game*, la *notification* interne est standardisée. Lorsque je reçois une *notification* m’informant de la réception d’un nouveau message d’un destinataire, les seules informations qui me sont livrées sont la nature du territoire qui est actualisé (ici, **message**) et le Personnage Non Joueur qui est concerné (ici, Ana). Ainsi, la standardisation d’une *notification* interne provient du système technique qui gère la conditionnalité (si je reçois ça, alors je peux faire ça). Le renouveau de la *notification* interne se réalise en contexte, au fil de l’intrigue.

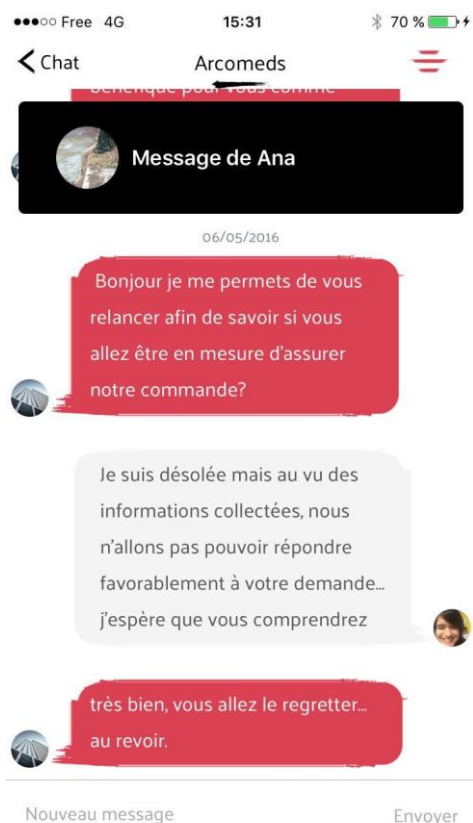


Figure 59 : Capture d'écran de la *notification* interne dans *Ana The Game*.

L'affichage des *notifications internes* est une invitation pour l'utilisateur à explorer un autre espace de lecture. En interagissant avec la *notification*, j'enclenche le processus de **re-territorialisation** de mon espace de lecture. Les différents territoires fictifs construisent l'histoire au fil de mes réponses aux sollicitations. Lors des visites de ces différents territoires fictifs, l'utilisateur doit établir mentalement le chemin de fer de l'histoire qu'il est en train de construire. Si le système de *notification interne* régit la circulation de mes différents espaces de lecture au sein du territoire fictif, quel est le système mis en place pour m'inviter de nouveau au sein du territoire fictif lorsque j'ai quitté ce dernier ? C'est la *notification externe*.

b) Définition de la *notification externe*

La *notification externe* est la *notification* que je reçois sur mon écran de *smartphone* personnel, m'invitant à revenir à la partie de jeu précédemment quittée. Elle participe au processus de déterritorialisation. À réception de la *notification externe*, je quitte mon territoire personnel pour rejoindre l'environnement fictionnel.

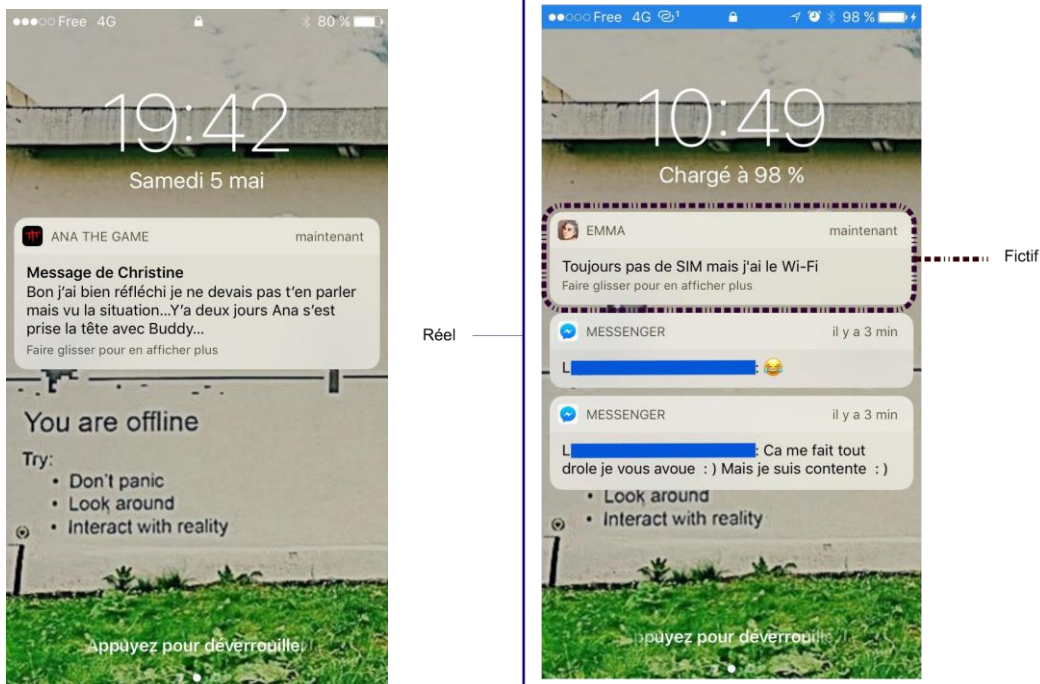


Figure 60 : Captures d'écran des *notifications* externes hébergées au sein de l'écran verrouillé de mon *smartphone* (à gauche, *Ana The Game* et à droite, *Enterre-moi, mon Amour*.)

La *notification* est d'abord une unité relai. Elle distribue et incube temporellement et spatialement une séquence de lecture à venir. Ainsi, de la même manière que le point de contrôle vidéoludique ancre temporellement et spatialement une expérience vidéoludique, les *notifications* sont des points de repères dans mon expérience de lecture et participent à la structuration du récit. Si j'indexe les *notifications* externes et internes, je pourrai retracer les différents événements qui ont balisé mon parcours de lecture. Ainsi, je pourrai réaliser le chemin de fer des différents territoires fictifs que j'ai visité.

De plus, à la lecture de la *notification* externe, l'imaginaire inhérent à la construction du monde diégétique que je suis en train de visiter est actualisé. Lorsque je reçois une *notification*, ce n'est pas seulement un relai technique m'informant de l'actualisation de l'histoire, c'est un livrable de mon stimulus perceptif : une superposition de l'espace réel à l'espace fictif se fait ressentir. La *notification* m'extrait, l'espace d'un instant, de mon quotidien pour m'offrir une parenthèse fictionnelle. Mon flux de conscience se synchronise à la réception de la donnée fictive pour me projeter dans un espace-temps et une construction sociale, politique, esthétique autre. Autrement dit, un monde autre que le mien et que je choisis d'investir.

Par ailleurs, la *notification* est répertoriée au sein du même espace que les notifications au sein de mon écran verrouillé de *smartphone*. Cependant, la notification et la *notification* ne renvoient pas au même régime cognitif. Lorsque je reçois la *notification* externe, elle me projette dans le territoire fictif dédié d'abord de façon cognitive puis, (selon mes possibilités) de façon performative.

Quelle est la nature de ce régime cognitif ? Dans un premier temps, il est d'ordre interprétatif. Je suis en capacité de distinguer une *notification* d'une notification de par leur *design* respectif puis, de prendre connaissance du contenu de par la mise en jeu du *design* narratif. Ainsi, cette première accroche relève d'une fonction informationnelle. Selon mon investissement émotionnel pour la *smartfiction*, ma disponibilité et mon degré d'implication, je ne recevrai pas la *notification* externe de la même manière. La *notification* externe m'ancre dans une projection spatiale et temporelle autre que celle que j'étais en train de vivre jusqu'à présent. Sa seule présence

sur le support écranique qu'est le *smartphone* actualise la présence et la jouabilité potentielle de ce territoire fictif. À la réception de la *notification*, un cadre fictif vient se superposer à mon cadre réel. Ainsi, dans un second temps, lorsque je reçois la *notification* externe, elle met fin à une attente. Elle présentifie un passé pour laisser place à un devenir qui me reste à jouer.

Entre le moment où j'ai quitté l'application de lecture (autrement, dit la *smartfiction*) et le moment où je reçois une *notification* externe, ma présence et mon investissement dans l'espace-temps tangible s'est poursuivi pendant qu'un autre espace-temps s'apprêtait à s'actualiser pour me permettre de visiter le territoire fictif. Seulement, entre ces deux espaces-temps, ma perception n'est pas univoque. Bien que visuellement ma perception soit connectée à mon environnement tangible, un va-et-vient entre ma perception fictive et réelle s'opère lorsque je nourris ma réflexion (supposée) sur la suite de l'histoire que je suis en train de lire. Ainsi, les *notifications* externes mettent un terme aux blancs de lecture, présentifient le passé et le devenir de l'histoire à jouer. Surtout, elles me poussent à arrêter mes réflexions supposées sur les événements de la *smartfiction* pour prendre connaissance de l'histoire à jouer.

À la réception de la *notification* externe, un cadre de lecture se dessine littéralement sur l'écran et dans la fiction (car le lecteur s'y projette déjà). Cognitivement, une projection de ce que j'ai lu jusqu'à présent au sein des territoires fictifs que j'ai pu visiter me revient à l'esprit, s'actualise. L'actualisation d'un passé interprétatif est présentée par la *notification* externe qui m'invite à lire ce futur annoncé dans les trois petits points de suspension marquant la fin typographique de la *notification* ou encore, de l'injonction qui y est jouée. Le contenu des *notifications* externes est de valeur variable selon l'intention auctoriale. Par conséquent, ma réception est inhérente au contenu de la *notification* et participera à mon envie de replonger ou non dans l'histoire.

Le régime performatif relève du comportement de l'utilisateur. De la même manière que lorsqu'un lecteur tourne les pages d'un ouvrage imprimé, il pallie au blanc de lecture en anticipant sur le « à venir », la perception optique globale prend en charge cognitivement ce qui est donné à lire à la fin de la page pour permettre au lecteur de tourner la page et de prendre connaissance de ce qui est donné à lire sur la page suivante. Ainsi, la perception optique globale pallie les potentiels blancs de lecture suscités par le déplacement du cadre de lecture (page de gauche à droite ou page tournée).

Dans le cadre de production *smartfictive*, la *notification* externe cadre mon expérience de lecture dans le sens où elle borde cognitivement la projection d'un espace-temps fictif joué en parallèle de mon espace-temps réel.

De plus, la *notification* externe requiert deux fonctions puisque deux utilisations distinctes. Elle peut être utilisée comme rappel : je reçois une *notification* parce que je ne suis pas allée lire l'histoire depuis un moment. Le système *notifictif* me rappelle que j'étais en train de lire une histoire et qu'elle est prête à être jouée. Cette fonction de rappel est pauvre, dans le sens où elle ne présente pas de valeur au sein des modalités diégétiques requises pour construire une histoire. Elle est un système technique me rappelant que j'étais en train de lire une histoire que j'ai délaissée au fur et à mesure pour diverses raisons.



Figure 61 : Capture d'écran de mon écran verrouillé pour exposer la *notification* « rappel » de *Lifeline*.

La *notification* externe la plus pertinente (pour la structure de l'histoire et l'incitation à poursuivre mon expérience de lecture) est celle qui met en jeu les modalités diégétiques au niveau interne, narratologiquement parlant. Ici, la capture d'écran expose la *notification* externe reçue sur mon écran de verrouillage, m'incitant à revenir à la conversation entretenue entre Taylor et « Moi lectrice » via le message du narrateur externe. La mise entre crochet et l'emploi de la deuxième personne du pluriel pour signifier un « vous » de politesse met à distance mon implication au sein de l'histoire co-énoncée entre Taylor le Personnage Non Joueur et mon « Je fictionnel » (Personnage Joueur). Cette distanciation via les marqueurs typographiques et grammaticaux instaure une certaine hiérarchisation dans les degrés d'implication. Lorsque c'est Taylor qui me « renvoie » un message, je me sens concernée par ce qui est écrit dans le discours *notificatif* qui m'est transmis. Alors que, lorsque c'est le narrateur externe, du fait que je ne co-construise pas d'histoire avec cette entité, je me sens moins concernée et je vais plutôt considérer les messages *notificatifs* que je reçois comme des relances informationnelles plutôt que comme de véritables invitations à revenir au sein de l'espace conversationnelle pour poursuivre l'histoire.

La manifestation des *notifications* externes au sein de mon environnement réel s'apparente à la manifestation de balises acousmatiques. En effet, si le paramétrage par défaut n'a pas été modifié par l'utilisateur et que le *smartphone* n'est pas en mode vibreur ou en mode silencieux, alors un son est émis pour m'informer que je viens de recevoir une *notification*. Ainsi, à l'émission du son *notificatif*, un processus de désacousmatisation est opéré par le lecteur pour trouver le point d'ancrage de cet indice sonore et ainsi repérer d'où le son est émis.

Le déplacement territorial n'est pas seulement relatif à la prise de conscience, il est également (voire d'abord) d'ordre géographique. Bien que mon téléphone ne soit jamais très loin de moi, il n'est pas, de façon omniprésente, à portée de main. Par conséquent, son bavardage intempestif via le système de notifications me rappelle régulièrement sa localisation géographique. De par le son émis à chaque réception de notification, la désacousmatisation me permet de localiser mon *smartphone* et de vérifier, par source visuelle, la nature de la donnée informationnelle qui vient de m'être envoyée. Ainsi, selon le réglage par défaut des sonneries de mon

smartphone, le son émis de l'application jouant la fiction que je suis en train de lire peut potentiellement être distinct des autres sons notificateurs émis par les autres applications présentes au sein de mon *smartphone* (réception de mails professionnels, personnels, messages instantanés, actualités, *etc.*) Si techniquement le son émis par la *notification* pour m'informer de l'actualisation de la jouabilité de l'histoire est distinct de la notification, alors le son a également une incidence sur le déplacement de mon statut, en plus de mon déplacement géographique opéré pour atteindre mon *smartphone*. Le déplacement de mon statut est le suivant : de Manon, je passe à Manon/« Je fictionnel ».

Le degré d'implication du lecteur à la lecture de *notifications* externes diffère si la *notification* externe dépend d'une *smartfiction* hébergée au sein d'un catalogue éditorial ou si la *smartfiction* ne dépend pas d'un catalogue éditorial. En effet, la structure d'une notification est la suivante : logo de l'application / nom de l'application / délai d'émission / titre / corps de texte / consigne.

Lorsque la *smartfiction* est hébergée au sein d'une application dédiée, le lecteur aperçoit immédiatement, le logo et le titre de la *smartfiction*, il synchronise immédiatement son flux de conscience à la *smartfiction*. Lorsque la *smartfiction* est hébergée au sein d'un catalogue éditorial comme pour *PoulpCollection* (application hébergeant un catalogue de *smartfictions*), le lecteur doit faire un effort pour synchroniser son flux de conscience à la *smartfiction* à laquelle il s'est abonné auparavant. Pourquoi ? Parce que la *notification* qu'il reçoit montre qu'il y a une actualisation de contenus liée à l'application catalogue mais il n'a pas de visibilité immédiate sur la *smartfiction* concernée. Le lecteur doit lire attentivement le titre inscrit au sein du corps de la *notification* pour connaître la *smartfiction* liée à la *notification*. Il a fallu reprendre la hiérarchie informationnelle dans l'espace *notificatif*. En haut, le nom de l'application, *PoulpCollection* puis, dans le corps de la *notification*, les éléments informationnels sont inscrits : la première ligne est le titre de la *smartfiction*. La deuxième ligne est le nom de l'émetteur de message et la nature du territoire. À partir de la troisième ligne, le corps du texte est rédigé.

Conclusion de l'objectif :

Cette troisième sous-partie avait pour finalité d'exposer les différents moyens mis en jeu pour dynamiser une expérience de lecture d'une histoire qui n'appartient pas au lecteur mais qu'il choisit de suivre et de montrer les éléments techniques et narratologiques mis en place pour inscrire un espace-temps fictionnel qui se superpose à son espace-temps personnel.

Cette dynamique dépend de l'articulation des deux modes de lecture d'une *smartfiction* : le mode autonome et le mode visite guidée. Mon temps de présence et de lecture se synchronise à la monstration technique du discours qui m'est montré à la surface de l'écran du *smartphone*. De plus, la dynamique spatio-temporelle est prise en charge par la mobilisation du modèle « carton cinématique » au sein des *smartfictions* permettant d'inscrire un contexte, ou encore un point de vue, et de donner au lecteur la possibilité de prendre conscience de cet espace-temps qui n'est pas le sien.

Par ailleurs, la lecture d'une *smartfiction* se lit au rythme des *notifications* que le lecteur reçoit. La *notification* est la modalité technique et narratologique qui fait irruption dans l'espace-temps du lecteur pour actualiser son statut ainsi que la diégèse. Elle est la modalité qui coordonne la jouabilité.

II.4) Un temps fictionnel (*smartfiction*) qui se distingue du temps personnel (*smartphone*)

Objectif :

Lorsque je lis une *smartfiction*, je déroule le temps fictionnel de la *smartfiction* inscrit dans un environnement qui m'est familier, celui de l'environnement numérique d'un *smartphone*. Cependant, par certaines modalités techniques, il se distingue de l'environnement numérique personnel.

Le lecteur doit alors faire un effort de défamiliarisation d'un environnement qu'il connaît pour mieux appréhender celui de la *smartfiction*. Qu'est-ce qui est familier ? Qu'est-ce qui ne l'est pas ? Pourquoi se défamiliariser d'un environnement familier et de quelles manières ? C'est à l'ensemble de ces questions que cette sous-partie répond.

Le concept de défamiliarisation est important à garder à l'esprit lorsque le travail d'étude est consacré aux *smartfictions*. Reposant sur le milieu technique, esthétique et socio-culturel du *smartphone*, je me projette en tant qu'utilisateur de *smartphone* pour explorer la *smartfiction*. À partir de là, je dois alors m'interroger sur les éléments qui me permettent de distinguer l'environnement numérique fictionnel de l'environnement numérique personnel. Comment est-ce que je me défamiliarise d'un environnement qui, somme toute, semble assez familier ? Le régime de référentialité, au sens plus large du terme, est la colonne vertébrale du principe de fictionnalisation. Ainsi,

« la fictionnalité n'a de sens que s'il y a possibilité de référentialité (non-fictionnalité). Autrement dit, [...] la peinture ne peut être fictionnelle que si elle peut être référentielle. C'est une opposition qui va de pair. »⁷⁴

La *smartfiction* reposant sur le milieu référentiel du *smartphone*, l'effet de surprise et la curiosité sont les prérequis pour une bonne expérience *smartfictive*. Ceux-ci reposant sur la capacité du lecteur à appréhender un environnement qui lui semble familier dans un principe de défamiliarisation.

II.4.1) Se familiariser avec le temps fictionnel

Le *smartphone* n'est pas un objet dont il n'existe qu'un modèle. La tension industrielle entre les produits multimédia dont le système d'exploitation repose sur *iOS* ou *Android* implique des modèles de navigation différents selon le modèle du *smartphone*. À partir de là, la familiarisation constituée à partir de l'utilisation de mon *smartphone* relève de mon *habitus*. Utilisatrice d'*iPhone*, mon *habitus* usuel différera d'une personne propriétaire d'un *smartphone Android*. Cette familiarisation ne convoque pas les mêmes référents et codifications. Par conséquent, lorsque l'auteur construit un univers de fiction mimétique à un *design* d'interface de celui d'un *smartphone*, le *design* d'interface de la fiction jouée ne doit pas être représentative d'un *design* d'exploitation spécifique (*iOS* ou *Android*). Sans cette attention particulière portée au *design* d'interface, l'utilisateur pourrait se perdre et ne pas comprendre le système de navigation qui lui est proposé pour visiter la fiction.

Ainsi, le court *Je ne t'aime pas* exploitant le système de navigation de l'*iPhone* au service de l'écriture scénaristique fonctionne lorsque le spectateur lit le court via un *iPhone* et qu'il a l'habitude d'utiliser ce système

⁷⁴ Lorenzo Menoud, *Qu'est-ce que la fiction ?*, coll. chemins philosophiques, Paris, éditions Vrin, décembre 2005, p. 50-51.

d'exploitation. Mais si le spectateur lit le court via un *smartphone* de type *Android*, l'illusion est brisée puisque le système référentiel est nul, défaillant par nature et non cohérent entre le système d'exploitation reconnu par l'utilisation du support de diffusion et la représentation du système d'exploitation propre à l'environnement diégétique.

Par conséquent, les concepteurs de *smartfictions* doivent concevoir des systèmes d'exploitation fictionnels dont le système de navigation repose sur un *habitus* d'utilisation que tout utilisateur de *smartphone* doit être en capacité de saisir. Les concepteurs doivent donc créer un système d'exploitation factice propre à la navigation d'un univers de fiction et non une reproduction exacte d'un système d'exploitation pour que chacun des utilisateurs puissent lire (naviguer) dans la *smartfiction* sans être perdus. Ainsi, l'enjeu de la *smartfiction* est de recréer un environnement numérique où se déroule la diégèse, et cet environnement numérique est similaire à celui d'un *smartphone*.

Par ailleurs, d'un point de vue technique, les concepteurs sont obligés de repenser le système de navigation pour créer une nouvelle habitude du lecteur/joueur lisant une *smartfiction*, puisque le système de navigation réel est défaillant pour un objet de lecture de ce type. Une « faille » technique majeure ne permet pas de reproduire exactement un système de navigation réel dans le cadre d'une fiction. Cette faille est le « bouton d'accueil ». En effet, j'ai pris pour habitude de quitter une application en appuyant sur le bouton d'accueil de mon *smartphone*. Si certaines *smartfictions* sont construites à partir de plusieurs applications simulées, l'histoire que je joue est avant tout une application que j'ai préalablement téléchargée. Par automatisme, si je quitte un territoire fictif pour en visiter un autre, je ne quitte pas seulement un territoire fictif en appuyant sur le bouton d'accueil, je quitte l'histoire, je me retire de cette expérience de lecture. Une rupture brutale est ainsi opérée.

Le système de navigation, bien que proche de celui de la pratique réelle, répond à d'autres lois, d'autres consignes. De par cette désorientation imprévue, je peux être agacée et dois reprendre un temps pour me replonger dans cet univers de fiction quitté abruptement.

Dans *Ana The Game*, c'est l'icône située en haut à droite de l'écran de mon *smartphone* qui me permet de rejoindre en accès direct le menu des unités applicatives. Cette icône est homogène au traitement graphique de l'ensemble du *design* graphique composant l'histoire. Elle est représentée selon trois traits rouges horizontaux se superposant, le menu *hamburger*. Cette icône ne m'est pas inconnue. En tant qu'habituée de l'environnement numérique, je la reconnais. Ainsi, ne pouvant utiliser le bouton d'accueil, les auteurs ont dû trouver un autre moyen d'accès pour donner la possibilité au lecteur de consulter le menu applicatif, et ainsi faire son périple fictif. Ce moyen technique implique un processus de défamiliarisation de l'écosystème numérique propre au *smartphone*, pour en inclure un autre qui reste dans l'*habitus* de la navigation sur les sites internet et sur certaines applications.

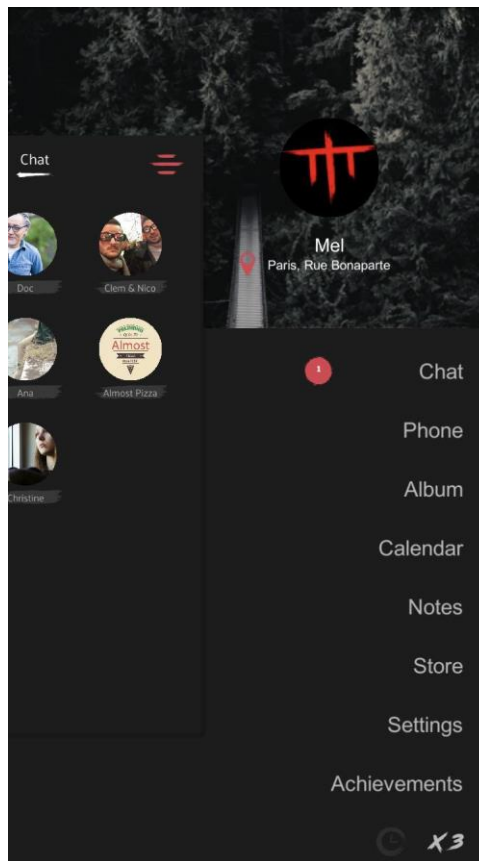


Figure 62 : Représentation du menu hamburger dans *Ana The Game*.

Une tension entre réel et fiction est distillée par le **processus de défamiliarisation** qu'il faut penser dès la scénarisation de l'interactivité pour visiter les territoires fictifs composant la *smartfiction*.

II.4.2) Interpréter le temps du récit

Lorsque je me rends présente à la *smartfiction*, je dois interpréter le temps du récit. Pour ce faire je dois prendre connaissance de ce qui m'est montré et l'interpréter (si besoin) en interagissant sur les éléments qui me sont donnés. Par conséquent, face à la *smartfiction* et selon le territoire dans lequel je suis, je dois distinguer l'espace informationnel de l'espace réservé au champ d'actions pour que le lecteur puisse interagir et progresser dans son parcours de lecture. Ainsi, l'espace informationnel est la monstration du récit qui est en cours alors que l'espace réservé à l'action est la monstration de la sollicitation de mon être agissant. Seulement, je dois agir dans un milieu qui m'est familier mais qui n'est pas gouverné de la même manière que mon environnement numérique personnel. Par exemple, le processus de défamiliarisation de l'*habitus* d'action lorsque je suis dans un contexte *smartfictif* est identifiable par la notion de *I to I* vectorisée en *I by I*. En effet, dans une pratique ordinaire, lorsque je souhaite envoyer un message à un correspondant ou que je souhaite intervenir dans la discussion que je suis en train d'entretenir avec le correspondant, j'ai le moyen technique me permettant de répondre à ce souhait : je peux envoyer un message ou répondre aux messages que je viens de recevoir en émettant un contenu à mon tour et en l'envoyant dans l'espace conversationnel convenu.

Lorsque je suis en train de suivre un échange au sein d'une discussion instantanée fictionnelle, je ne peux intervenir comme bon me semble. Les règles conversationnelles ne sont pas les mêmes dans cet environnement *smartfictif*. Mes réponses sont scénarisées et pré-programmées en amont. Ainsi, mes interventions au sein de la discussion instantanée sont pré-établies en amont. Une vectorisation comportementale du *I to I* en pratique ordinaire se résulte en *I by I* dans une pratique de lecture *smartfictive*.

Dans cet environnement *smartfictif*, le processus de défamiliarisation se fait également ressentir par la méconnaissance des contenus et des données qui alimentent l'environnement numérique fictionnel participant à la construction diégétique. Par conséquent, l'utilisateur/lecteur doit faire des manipulations qu'il n'aurait jamais faites au sein de son environnement numérique personnel : rechercher un code confidentiel pour accéder à la boîte mail du Personnage Joueur que j'incarne, rechercher les codes pour accéder au *wiki* fictionnel, *etc.* Les champs d'actions dépendent de la scénarisation pré-écrite. Mon champ d'action dépend du scénario et est une réponse à la sollicitation des concepteurs envers le lecteur/utilisateur pour progresser dans le parcours de lecture. En intervenant dans le champ d'actions, le lecteur/utilisateur accepte le pacte établi entre les concepteurs et lui lecteur/utilisateur de *smartphone*. Bien qu'il soit sur son *smartphone*, les règles sont régies par le *gameplay* de la *smartfiction*.

II.4.3) Être immergé dans le temps fictionnel

Chacune des *smartfictions* composant le corpus d'étude s'ouvre sur cette consigne métadiégétique « pour plus de confort ou pour une meilleure immersion ou pour une meilleure expérience, veuillez mettre votre casque audio ». L'un des attributs pour être immergé dans le cadre de la lecture, c'est le son. En mettant le casque audio, le lecteur accepte de se couper du bruit ambiant qui l'entoure dans l'environnement tangible. En s'émancipant du bruit ambiant, en se privant volontairement des sons émanant de l'environnement, il se rend disponible à l'environnement fictionnel. Il s'émancipe d'une réalité commune à « Autrui » pour se rendre présent à une réalité qu'il est seul à pouvoir vivre.

Dans les *smartfictions*, j'ai pu identifier deux sources sonores : le son ambiant et le son actif. Le son actif est le son lié à une action volontaire de ma part. La synchronicité du son performatif avec l'action est produite lorsque je suis au sein d'un territoire dont le discours est au présent. Ce territoire est la discussion instantanée. En effet, le son présent au sein de la discussion instantanée matérialise ma présence simulée ainsi que celle de mon ou ma correspondant·e fictionnel·le. Ainsi, l'envoi et la réception des messages sont des actions reproduites avec du son. L'effet de latence représenté par les trois points de suspension à valeur dynamique est également signifié par le son, la représentation visuelle de la rédaction d'un message que le Personnage Joueur écrit est également complété par du son. Le discours joué au présent au sein d'une discussion instantanée est complété par un *design* sonore apportant une couche supplémentaire sur le temps présent d'action, de jeu et de discours. Visitant différents espaces constituant l'environnement diégétique global, le territoire discursif de la discussion instantanée se distingue des autres de par la reproduction sonore des actions, contrairement aux autres territoires. Cependant, comme annoncé au début de cette partie, la *smartfiction* est composée à partir de deux sources sonores, le son performatif comme on vient de le voir et le son ambiant.

Le son ambiant participe à la contextualisation diégétique. Elle apporte une couche de signifiante supplémentaire en complétant l'expérience de lecture. Le son ambiant contextualise ce que voit le lecteur/utilisateur à la surface de l'écran de son *smartphone*. Selon Fanny Barnabé :

« Dans le jeu vidéo, comme dans les autres médias audiovisuels, le son constitue une donnée diégétique importante : il permet de créer une ambiance, de colorer certaines images qui, sans cette intervention, auraient été dépourvues de sens narratif (une musique peut, par exemple, rendre un paysage inquiétant) et, plus généralement, d'accroître l'immersion du spectateur dans l'univers fictif en augmentant sa cohérence et sa crédibilité. »⁷⁵

Par ailleurs, le son rend cohérent une expérience de lecture fragmentée. « Dans le cinéma de facture courante, c'est à l'*ambiance* que revient le rôle de cimenter la discontinuité des images engendrées par le montage ».⁷⁶ Si la fonction de l'*ambiance* est identifiée, quelle est sa nature ? L'*ambiance* se mesure d'abord par la perception visuelle. Elle relève de l'esthétique graphique participant à l'homogénéisation de la *smartfiction*. Cette homogénéisation est indispensable pour identifier le monde fictif qui est joué. Si l'*ambiance* est visuelle, graphique, elle peut également être sonore. Le son vient lier l'expérience de lecture. Au sein des *smartfictions*, l'*ambiance* sonore relève (souvent) de boucles sonores. Elles participent à l'immersion du lecteur dans son expérience de lecture mais aussi à construire son cadre de lecture. L'*ambiance* sonore est le créateur de liens dans le parcours hyper-fragmenté d'un lecteur, allant de territoire fictif en territoire fictif.

Cette homogénéisation pallie « l'une des plus grandes violences jamais faites à la perception « naturelle » (Aumont, 1989 : 97) : le *changement de plan*. »⁷⁷ Le *design* esthétique requiert la « valeur cognitive de l'ocularisation ». Au cinéma « [l]a valeur cognitive de l'ocularisation peut dépendre des actions mises en scène et du décor. »⁷⁸ Avec les *smartfictions*, le décor est implanté par le *design* graphique et les actions mises en scène sont les données dynamiques et actualisées lors de la jouabilité du lecteur.

Tantôt en posture actoriale ou en posture spectatorielle, le statut du lecteur/joueur est donc également défini par le son. Le son participe à la corporalité fictionnelle de mon être, à un certain degré d'incarnation. Il participe à un certain degré de croyance de la fiction. Mais ce degré de croyance peut être porté à mal lorsque le son n'est pas reconnu par le lecteur/joueur et donc, le son émis n'est autre que le son d'une certaine étrangeté qui potentiellement peut me sortir de mon expérience de lecture. Effectivement, préoccupée à essayer de reconnaître le son qui a été émis lors d'une expérience de lecture sans pouvoir être reconnu peut venir perturber l'expérience de lecture puisque l'attention première n'est plus portée aux discours diégétiques mais à la mécompréhension de ce contenu diégétique. La mécompréhension d'un événement, quel qu'il soit, me sort d'une expérience puisque je n'ai plus les prédispositions qui me poussent à croire ce que je suis en train de vivre.

C'est ce qui m'est arrivée en lisant *Somewhere : The Vault Papers*. En effet, pour immerger davantage le lecteur, un bruit inquiétant venait de temps à autre perturber le bruit ambiant pour créer une certaine angoisse. Seulement, ce son ne fonctionne pas, scénaristiquement parlant. Bien que son rôle soit de participer à la construction diégétique et de rendre encore plus immersive l'expérience de lecture et de recréer une certaine angoisse chez le lecteur/joueur pour simuler quelque chose qui ne va pas (comme c'est le cas dans l'histoire qui est proposée), un équilibre entre

⁷⁵ Fanny Barnabé, *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*. Nouvelle édition [en ligne]. Liège : Presse universitaires de Liège, 2014 (généré le 18 mai 2018). URL : <http://books.openedition.org/pulg/2613>. ISBN : 9701036512360, consulté le 3 février 2022.

⁷⁶ André **Gaudreault**, François **Jost**; *Le récit cinématographique - Films et séries télévisées (3e édition revue et augmentée)*, éd. Armand Colin, 2010, 2017, p. 153.

⁷⁷ André **Gaudreault**, François **Jost**; *Le récit cinématographique - Films et séries télévisées (3e édition revue et augmentée)*, éd. Armand Colin, 2010, 2017, p. 136.

⁷⁸ André **Gaudreault**, François **Jost**; *Le récit cinématographique - Films et séries télévisées (3e édition revue et augmentée)*, éd. Armand Colin, 2010, 2017, p. 226.

l'environnement fictionnel proposé et l'environnement tangible auquel mon corps de lectrice est raccroché ne fonctionne pas.

En effet, la *smartfiction* est un objet lu sur support mobile, mon *smartphone*. Ainsi, bien que je retrouve le même environnement via la surface de mon écran de mon *smartphone* lorsque j'ouvre la *smartfiction*, mon corps de lecture n'est pas forcément dans le même environnement au fur et à mesure de ma progression dans la *smartfiction*. Par conséquent, mon environnement changeant, je ne peux recevoir une intention de jeu comme c'est le cas dans *Somewhere : The Vault Papers*. Simulant le bruit d'un plancher qui craque de temps à autre (semblerait-il) ne fonctionne pas puisque ma corporéité de lecteur est telle que je ne suis pas forcément dans un environnement où le sol est constitué de parquet.

Par ailleurs, cette intention de jeu n'est que trop courte et rare pour la considérer comme telle. De plus, contrairement au son performatif qui complète un présent d'action du lecteur/joueur ou à l'ambiance sonore qui complète une ambiance graphique ; le son qui scénarise un moment ponctuellement angoissant ne fonctionne pas puisqu'il ne se frictionne pas à un quelconque point d'accroche et est trop discontinu pour pouvoir être identifié comme tel. Le fait que cette intention de jeu soit une écriture autonome sans complément de discours la rend caduque. Elle ne participe pas à la prise de conscience de mon être fictionnel puisqu'elle brise le flux de conscience.

À partir du moment où je ne suis plus en train de vivre l'histoire mais que je me rends externe à l'histoire parce que je suis en train de me demander d'où vient ce bruit, je n'ai pas envie de croire à ce que j'ai brièvement entendu et donc, je me rends imperméable à ce type de proposition scénaristique.

« Jost introduit ensuite les termes « ocularisation » pour caractériser la relation entre ce que la caméra montre et ce qu'un personnage est censé voir ainsi que « auricularisation » pour le « point de vue » sonore. Ces notions seront qualifiées de zéro lorsque le visuel ou le sonore sont gérés par l'omniscience du grand imagier. Jost parle d'ocularisation/auricularisation : 1) interne primaire du moment que l'image ou le son apparaissent comme étant filtrés par le corps d'un personnage sans avoir recours au contexte formel du film pour trancher sur la question et 2) interne secondaire dès l'instant où l'ancrage de l'image et du son dans la subjectivité d'un personnage dépend d'une contextualisation des procédés formels du montage image et du montage son. » ⁷⁹

Dans *Somewhere : The Vault Papers*, j'ai en possession le *smartphone* fictionnel de la protagoniste selon la focalisation externe, « Moi lectrice ». Je prends en compte les histoires co-énoncées en cours de route, au sein des différents espaces de discussions référents (application SMS, de rencontre, mail, *Vlog*). Ainsi, je vis l'histoire à la première personne, la focalisation est interne, selon le procédé d'ocularisation et d'auricularisation interne. Bien que je n'incarne pas un personnage, j'incarne un rôle, celle de la personne qui a en sa possession le téléphone de quelqu'un d'autre et qui va poursuivre les différentes histoires co-énoncées entre les différentes entités fictionnelles de la diégèse, celles constituant le réseau social, intime, de la propriétaire du *smartphone*.

L'élément perturbateur sonore porte bien son nom, il vient perturber l'expérience de lecture sans en prendre part dans une couche de signification pertinente. Ainsi, **l'écriture du son est une écriture qui vient synchroniser et unifier des médias ainsi que le comportement utilisateur.**

⁷⁹ Hugo Montembeault et Bernard Perron, « La Focalis-action : Des savoirs narratifs aux faïces vidéoludiques », Sciences du jeu [en ligne], 9 | 2018, mis en ligne le 30 mai 2018. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/897> ; DOI : 10.4000/sdj.897, pp. 2-3, consulté le 19 février 2022.

Par ailleurs,

« [...] même sans être ancré dans un personnage, les sons vidéoludiques peuvent tout de même être reçus par le joueur comme des composantes de la diégèse au vu du caractère invariable et répétitif de leur association à certains éléments de narrativisation. Ce mélange complexe des niveaux intra- et extradiégétique permet, en vérité, de donner un son ludique aux gestes que le joueur accomplit dans le réel et, ainsi, de constituer un intermédiaire entre celui-ci et l'univers du jeu : « le son sert à créer une continuité entre espace fictif, espace physique et plus encore, entre champs de perception »⁸⁰

Cet « intermédiaire » est constitutif du maintien de mon attention au sein de cet environnement fictionnel.

Conclusion de l'objectif :

La finalité de cette quatrième sous-partie était d'exposer de quelles manières le temps fictionnel se distingue du temps personnel.

En effet, la *smartfiction* est un monde construit et à visiter selon les conventions admises des pratiques ordinaires du *smartphone*. Le lecteur doit faire un effort non trivial de défamiliarisation d'un environnement qu'il connaît pour se familiariser avec un autre, celui de l'environnement de fiction pour pouvoir agir en conséquence et interpréter le temps fictionnel. De plus, ce qui distingue l'environnement numérique fictionnel de l'environnement numérique personnel, c'est l'ambiance sonore caractérisant le genre de *smartfiction* que le lecteur visite (thriller, romance, etc.).

⁸⁰ Fanny Barnabé, *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*. Nouvelle édition [en ligne]. Liège : Presse universitaires de Liège, 2014 (généré le 18 mai 2018). URL : <https://books.openedition.org/pulg/2613>
ISBN : 9701036512360, consulté le 25 janvier 2021.

Conclusion du chapitre II

Dans cette partie, j'ai porté une attention particulière à l'instauration du temps du récit et à son articulation au temps de lecture pour disposer un cadre. Le support de diffusion conditionne la spatialisation et la réception d'une histoire à lire sur son *smartphone*. La structure du récit personnel d'un personnage de fiction dépend du système technique de mon *smartphone* personnel. Je distingue deux environnements numériques : personnel et fictionnel. Une vectorisation et une prise de conscience de cette cohabitation environnementale entre un récit de fiction et mon récit personnel est également à prendre en considération lorsque le canal de communication devient le canal de diffusion d'une *smartfiction*. Pour la recevoir, je ne suis plus Manon utilisatrice de *smartphone* mais j'incarne un « Je fictionnel » pour vivre le récit de vie fictionnel par procuration. Le temps fictionnel a une affordance sur la manière dont je reçois la *smartfiction*. Ci-suit la synthèse graphique du deuxième chapitre :

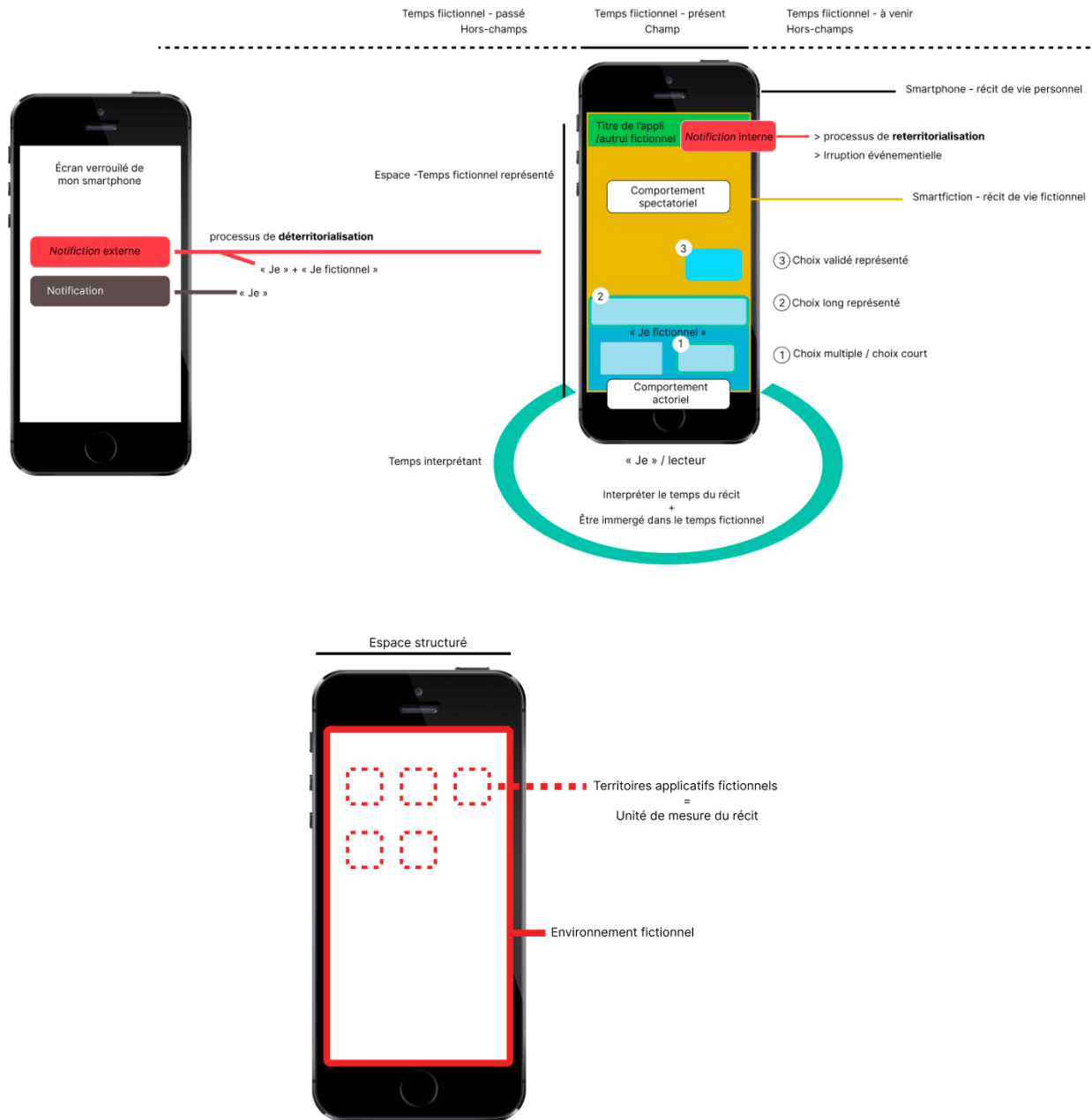


Figure 63 : Synthèse graphique du chapitre II

Chapitre III. Vivre le temps du récit : monter sur scène et incarner un rôle

En utilisant mon *smartphone*, j'incarne mon propre récit de vie personnel. Je le déroule au sein de la scène écranique et je joue mon propre rôle. Parce qu'« Autrui » est absent de moi, l'objet *smartphone* comble l'absence en rendant possible un mécanisme de présence. Avec mon *smartphone*, je me rends présente à l'autre pour pouvoir produire et partager mon récit de vie et/ou écouter le sien. Ainsi, se rendre présente au sein de cet espace communicationnel communément admis entre « Moi » et « Autrui », c'est se rendre présente pour dérouler le temps du récit de vie personnel, propre à chacun. Cette réflexion fait écho à la formule populaire « je ne t'ai pas raconté ? Attends, je te raconte ». Le temps de présence communément admis rend présent le récit. Si lire une *smartfiction* c'est vivre le récit de vie d'un personnage de fiction en se projetant comme un utilisateur de *smartphone*, alors je dois incarner le temps du récit de cet « Autrui fictionnel » pour le vivre. Les modalités d'incarnation du temps de récit fictionnel induisent les manières dont je vais jouer mon rôle fictionnel au sein de la scène écranique de mon *smartphone* personnel pour héberger le *smartphone* fictionnel, théâtre des péripéties que je vais vivre par procuration.

À partir de là, il est nécessaire de porter une réflexion sur l'objet *smartphone* comme moyen de prolonger son récit de vie personnel en se posant la question suivante : de quelles manières ce prolongement est-il rendu possible ? Comment est-ce que je le vis ?

De cette première réflexion, j'exposerai de quelles manières l'incarnation du temps du récit de vie personnel se déplace en une incarnation du récit de vie fictionnel lorsque je suis en train de vivre une *smartfiction*. Pour ce faire, un parallèle disciplinaire avec le théâtre sera alors proposé pour expliciter pourquoi la *smartfiction* peut être considérée comme une théâtralisation d'un vécu fictionnel et une théâtralisation du récit.

III.1) Prolonger son récit de vie avec le *smartphone*

Objectif :

Cette première sous-partie a pour fonction d'introduire l'articulation entre l'**absence** et le *smartphone*.

D'ordinaire, j'utilise mon *smartphone* pour communiquer avec « Autrui », parce qu'« Autrui » est absent. Selon la nature de la relation que j'ai avec « Autrui », j'interprète un rôle différent par rapport à « Autrui » (celui de mère, de fille, de cousine, de sœur, de collègue, *etc.*). Par ailleurs, parce qu'« Autrui » est absent de moi, je me rends présent par la médiation du langage. Cette médiation du langage est construite à partir des codes usuels et socio-culturels propres à l'objet *smartphone* et continue d'évoluer dans la pratique. Je ne réagis pas de la même manière et je ne m'exprime pas de la même manière sur *smartphone* que dans l'environnement tangible. Je dois interpréter (au sens d'acteur) ce que je veux donner à lire et/ou à entendre. Pour ce faire, je dois interpréter une situation, un contexte qui me sont donnés.

À partir de là, comment la prise en compte de l'absence conditionne-t-elle la réception d'une *smartfiction* ?

III.1.1) Une autosuffisance du récit de vie personnel ?

Les êtres humains sont des êtres de récits. Chacun construit son histoire au fur et à mesure de l'évolution de son existence. Cette existence est constitutive d'une histoire qui, elle-même, est composée de différents récits : de récits personnels, professionnels, familiaux, intimes, sociaux et culturels. Ces récits se construisent à partir de faits qui font événements dans la vie de chacun. Pour faire part de ces événements de vie qui arrivent dans un temps présent, l'être humain a recours à la médiation du langage. Ainsi, en communiquant à « Autrui » ce qui lui est arrivé, l'être humain rend présent un événement qui s'est produit dans le passé. Pour ce faire, le locuteur se remémore l'événement passé pour le rendre présent. De cette manière, « Autrui », qui était absent à l'événement, vit l'événement par procuration, par le discours émis par le locuteur. « Autrui » accède au récit de l'événement selon un point de vue. Si une autre personne raconte ce même événement, le récit en sera différent puisque le point de vue est propre à chacun et que la mémoire est subjective.

Par ailleurs, si une personne participe à un événement à venir et qu'elle en fait part par la médiation du langage, elle rend présent ce qui n'est pas encore arrivé. Projeter un événement futur et en faire part à « Autrui », c'est rendre présent ce qui n'est pas encore arrivé, ce qui est absent.

Aujourd'hui, en tant qu'êtres de récits, nous produisons les récits avec le *smartphone*. La médiation du langage évoluant avec les outils de communication développés au sein des sociétés dans lesquelles nous vivons, le *smartphone* est devenu le canal de diffusion et de communication privilégié des êtres humains pour partager leurs récits avec « Autrui ». Par le biais des SMS, des appels téléphoniques, des messages vocaux/vidéos, ou encore des photos que nous nous envoyons, l'être humain a développé et fait évoluer la médiation du langage au gré des outils de communication mis à sa disposition. Cette évolution, propre à l'utilisation du *smartphone*, mérite un temps de réflexion que je partage avec vous dans le cadre de ce mémoire de thèse pour cadrer les tenants et les aboutissants des *smartfictions*.

Le *smartphone* héberge les récits de vie du propriétaire du *smartphone*. Ces récits de vie y sont présents parce qu'« Autrui » était absent. Ainsi, l'absence d'« Autrui » justifie la présence de l'utilisateur du *smartphone* à ce canal de communication pour partager ce qu'il souhaite. Seulement, si une discussion entre deux personnes, en présentiel est d'ordinaire assez fluide, le dialogue au sein d'une discussion SMS peut être étayé dans le temps. Le dialogue se construit selon la possibilité et l'envie de chacun de se rendre présent au sein de l'espace dialogique et d'alimenter la discussion.

« Autrui » étant absent, je peux prendre le temps de lire le message qui m'a été envoyé, de le comprendre et de l'interpréter pour ensuite y répondre. Parfois, la réponse nécessite plusieurs essais d'écriture jusqu'à arriver à un résultat satisfaisant. De plus, « Autrui » n'étant pas physiquement présent, je n'ai pas accès à l'ensemble des éléments permettant une bonne communication : je n'ai pas accès au langage du corps, aux marques émotionnelles exprimées sur son visage, au timbre de sa voix, ou encore à l'endroit. En raison de l'absence de ces éléments contextuels, la libre interprétation des messages reçus conduit parfois à une mécompréhension entre le locuteur et le récepteur. Il faut donc apprendre, au fur et à mesure, à analyser, appliquer et interpréter la manière dont chacun s'exprime lorsque chacun fait état de ces récits par ce canal de communication. L'expression de chacun (par ce

biais-là) est une monstration de son être à un moment précis. Ces moments de monstractions peuvent être textuels, photographiques, audibles, ou encore vidéographiques.

Ces moments partagés à l'instant T dans l'espace borné qu'est le *smartphone* peuvent de nouveau survenir, par le biais de la notification. La notification a pour fonction de rendre présent un événement, passé, en train de se produire ou à venir. En effet, hébergeant divers contenus participant aux différents récits de vie de l'histoire personnelle du propriétaire du *smartphone*, ces divers contenus peuvent être des photos ou encore des vidéos prises il y a un certain moment. Avec la fonctionnalité « souvenirs » de l'application « album photo », l'utilisateur du *smartphone* peut recevoir des notifications « partageant un souvenir » indépendamment de sa volonté. Cette fonctionnalité technique est une monstration mémorielle d'un fait passé rendu présent par la notification algorithmique. En recevant cette notification, l'utilisateur est renvoyé dans un temps passé, un espace-temps absent de celui communément admis. La notification incube une séquence du récit de vie personnel. La notification déterritorialise cognitivement l'Être par la capacité de se projeter mentalement dans un ailleurs, dans un autre espace-temps que celui où se situe son corps.

Par ailleurs, une déréalisation de la réalité communément admise est mise en récit par le biais du *smartphone*. Par exemple, il arrive très souvent que lorsque je regarde l'application météo, il m'est indiqué qu'il pleut à l'instant même où je regarde par la fenêtre de ma maison. Or, dehors, il ne pleut pas, il fait grand soleil. Une déréalisation de ma réalité est alors programmée et m'est montrée via mon *smartphone*. Une certaine autonomie dans la production de récit est donc à noter. Une autonomie liée à la divergence des réalités de nature environnementale. L'exemple de l'application météo souligne que les événements hébergés au sein du *smartphone* sont des événements liés à une réalité qui nous est montrée mais qui n'est pas nécessairement vécue. En ce sens et par une autonomie de l'objet, le *smartphone* permet la monstration de récits, une autosuffisance de récits. Comment sont reçus ces récits ? Sont-ils racontés ou montrés ?

III.1.2) Un récit de vie personnel raconté ou montré ?

L'utilisation du *smartphone* est une pratique subjective. L'une des modalités de cette subjectivité est retranscrite par la médiation du langage propre à chacun lorsqu'il ou elle s'exprime au sein de discussions instantanées. Certains préfèrent nourrir un fil de discussion par discours textuel, d'autres par émission de vidéo, ou encore de messages audio. Chacun possède sa pratique, et celle-ci n'est pas figée dans le temps. Elle est évolutive et contextuelle. Évolutive selon le développement des outils de communication et de leur pratique. Contextuelle parce que je n'utilise pas les mêmes pratiques de communications pour l'ensemble des personnes avec qui je souhaite être en contact. J'adapte les pratiques de communication selon mon interlocuteur et la sphère relationnelle à laquelle il appartient : professionnel, personnel, familial, *etc.*

Avec le *smartphone*, je peux donc me raconter, me montrer de multiples manières selon la pratique communicationnelle choisie et la monstration de soi souhaitée. Les pratiques communicationnelles que je m'apprête à énumérer sont exploitées avec le *smartphone*. Si elles ne sont pas techniquement spécifiques au *smartphone*, les propriétés socioculturelles auxquelles elles sont rattachées impliquent une nouvelle manière de se raconter et de se montrer. Ces pratiques communicationnelles identifiées sont importantes puisqu'elles peuvent être exploitées dans la scénarisation de *smartfictions*.

Communication avec « Autrui »

- Discussion instantanée, dialogue (non fluide) par la médiation du langage produit et lu
 - Contenu textuel
 - Correcteur automatique (quiproquo)
 - Prendre le temps de peser les mots
 - Contenu vidéographique
 - Se prendre en vidéo pour les autres
 - Donner un cadre
 - Donner un contexte
 - Contenu audio
 - Identifier le timbre de voix
 - Appel téléphonique
 - Communiquer par la médiation du langage oralisé et écouté

Par exemple, dans *Enterre-moi, mon Amour*, une scène révèle une complicité entre le lecteur et ce qu'il lit à l'écran lorsque Nour est victime du correcteur orthographique. En essayant d'envoyer un message à Majd, Nour doit s'y reprendre plusieurs fois pour envoyer le bon mot. À cause du correcteur orthographique, le discours initial de Nour se trouve modifié indépendamment de sa volonté, ce qui conduit à un quiproquo qu'elle tente de réparer immédiatement. Cette scénarisation de la pratique ordinaire fait sourire le lecteur, mais surtout elle révèle le pouvoir de la réappropriation technique et usuelle du *smartphone* pour produire de potentiels rebondissements scénaristiques. Liés à l'irruption événementielle de la technique du *smartphone*, le lecteur pourrait être témoin d'une toute autre tournure du récit et ce, de façon impromptue.

Par ailleurs, la sélection d'une pratique communicationnelle plutôt qu'une autre dépend de la disponibilité de l'utilisateur, de sa pratique personnelle et de son envie de communiquer à ce moment-là.

Communication propre

- Se prendre en photo/vidéo
- Prendre en photo/vidéo ce qui nous entoure
- Inscrire dans l'agenda
- Écrire des notes

L'ensemble de ces contenus dévoile une autre manière de se raconter ou de se montrer. La monstration est la faculté de se rendre présent au sein d'un environnement qui n'est initialement pas le sien. Ce qui distingue les récits dans un *smartphone* par rapport à d'autres récits, ce sont des récits dont je suis mon propre héros. Des récits dans lesquels je joue un rôle, celui d'interlocuteur ou de locuteur.

Qu'est-ce que la **monstration de soi** raconte de nous ? Cela dépend de l'interprétation d'« Autrui » sur les éléments que je donne à lire, à voir et à entendre. En effet, « Autrui » étant absent de moi, il est absent du contexte dans lequel a lieu la production de contenu. Ce que je montre peut-être insuffisant à la bonne compréhension du message que je souhaite communiquer.

En racontant un fait, je verbalise une histoire, un événement passé, en engageant un point de vue. J'interprète moi-même ce que je souhaite partager pour le diffuser, et mon interlocuteur l'interprète. En faisant cet acte de communication, je provoque une fusion des temps et une fusion des espaces entre « Moi » et « Autrui ». Je raconte

par la monstration de soi : montrer un présent d'action, l'actualisation d'un discours passé dans un discours présent. Un dispositif de re-présentation est alors engagé. De plus, cette monstration de soi à un espace-temps donné est à considérer comme une balise d'une séquence de notre récit de vie. L'être humain est un être multiple et c'est la somme de ses récits qui font son récit de vie. Je suis la personnification d'un récit de sœur, de fille, de femme, de tante, d'associée, d'éditrice, *etc.* ; et ces différents récits de vie ne font qu'un avec ma personne. Finalement, une *smartfiction* n'est qu'une production d'une monstration d'un soi fictionnel. Selon le point de vue qui est engagé, le lecteur découvre la séquence de vie de cet être fictionnel. Et c'est selon le parcours que le lecteur réalise, que le récit de vie se distingue d'un autre, bien que le point de départ de la séquence de vie soit la même *smartfiction*. Par exemple, *Lifeline* est le dévoilement d'une séquence de vie d'un astronaute, *Somewhere : The Vault Papers* c'est venir au secours d'une femme enfermée dans un coffre, *etc.*

Ces différentes monstrations de soi fictionnels sont vectrices d'empathie, ce qui me permet de ressentir le récit de vie d'« Autrui ». Cette mise en jeu de récits de vies fictionnels raisonne dans mon propre récit de vie. En ce sens, une certaine culture de l'empathie est mise en jeu. Lié à la familiarisation de l'environnement numérique où se joue les séquences de vie fictionnelles, une certaine projection de soi est dynamisée.

III.1.3) Ressentir le récit de vie d'« Autrui »

Lorsque je suis en focalisation interne, je lis, je joue l'histoire grâce au module technique et narratif qu'est le Personnage Joueur. Dans la culture vidéoludique, cette appellation fait souvent système avec la notion d'avatar, la représentation graphique du joueur au sein de l'environnement diégétique. C'est via l'instrument avatars que le joueur visite le monde numérique et peut y faire des actions qui auront des conséquences dans l'environnement diégétique. Comment l'« avatar » est-il utilisé au sein de la culture vidéoludique et comment est-il perçu ?

« Pour remplir idéalement sa fonction et accueillir l'investissement du joueur, l'avatar est constitué comme une coquille vide. Cette nature le rapproche fortement des signes nommés embrayeurs : comme eux, il n'acquiert un sens que lorsqu'il est assumé par un énonciateur et réfère donc à la situation de communication. En conséquence, chaque actualisation de l'avatar est unique puisque le « je » qui l'investit n'est jamais tout à fait identique. Le jeu débute lorsque le joueur décide d'embrayer ce corps virtuel, de l'assumer comme propre et, dès ce moment, il devient un point de repère, un centre par rapport auquel tout l'espace va s'organiser. »⁸¹

L'avatar est la représentation identitaire du joueur en attente du jouant, en attente d'une activité du joueur lorsqu'il investit l'avatar pour évoluer dans l'environnement diégétique grâce à cet agent narratologique et ludique. S'il est stipulé que l'avatar est une « coquille vide », c'est parce que sans l'investissement d'un joueur, d'une subjectivité pensante et agissante, l'avatar est inerte. Il n'est qu'instrument laissé pour compte. L'avatar pourrait être comparé à un costume de scène au théâtre.

Lorsque le comédien porte un costume de scène, il devient personnage. Il devient entité fictionnelle autour de laquelle les actions se réalisent. Contrairement à l'avatar, le corps du comédien ne se décentralise pas. L'acteur interprète son rôle, avec le même corps. Avec l'avatar, le joueur se décentre de son corps pour se recentrer sur l'avatar, comme lieu de sa corporéité vidéoludique. Cette analogie à l'avatar pour progresser dans le parcours

⁸¹ Fanny Barnabé, *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*. Nouvelle édition [en ligne]. Liège : Presse universitaires de Liège, 2014 (généré le 18 mai 2018). URL : <http://books.openedition.org/pulg/2613>. ISBN : 9701036512360, consulté le 28 janvier 2021.

smartfictif est intéressante puisque l'avatar est le lieu où le joueur agit, là où il est. L'avatar n'a pas besoin d'être figuré car il est le moyen qui lui permet d'agir comme présence.

Le costume de scène est la matérialisation de la présence d'un personnage au sein d'un récit. Ce costume est également en attente d'être investi par un ou une comédienne. Ainsi, en portant le costume de scène, l'individu devient comédien, il se fictionnalise par le port du costume. Le costume participe à l'identification d'un personnage pour le spectateur et facilite l'identification de l'ipséité fictionnelle.

Par ailleurs, à partir du moment où le comédien revêt le costume, le jeu théâtral est imminent, il s'apprête à habiter et à faire vivre le personnage qu'il joue. L'investissement du costume est donc embrayeur de récit. Lorsque le joueur incarne un avatar, il se rend présent pour rendre compte d'une subjectivité pensante et agissante initialement absente à cette coquille vide. Par sa présence, il stipule l'embrayage d'un récit à venir et à construire au fur et à mesure de ses actions. Ce récit, le joueur le perçoit spatialement selon le cadre perceptif de l'avatar. L'avatar est « un centre par rapport auquel tout l'espace va s'organiser ». Via l'avatar, le joueur perçoit visuellement, audiblement et interactivement le monde dans lequel il est amené à évoluer.

De la même manière, lorsque je suis au sein de l'environnement tangible, je perçois mon environnement, je prends conscience de mon environnement par ma corporéité, par mes champs perceptifs. Au sein d'un environnement diégétique dans lequel je ne peux être présent corporellement, je suis dépendante de l'avatar qui a pour rôle de me donner corps par phénomène de virtualisation. C'est donc bien en prenant en charge la présence de corps comme point de repère perceptif que l'espace s'organise ; le corps est réel, fictionnel et/ou virtuel.

Le corps du comédien « prend l'espace » de la scène pour jouer la comédie. Son corps investit l'espace de la scène pour y proposer un parcours chorégraphique cohérent avec la mise en scène et jouer spatialement et temporellement le récit. C'est via la présence de son corps, son temps de jeu et sa présence au sein de cet espace, que le spectateur prend acte de sa présence. Sa présence sur la scène stipule le jouant (il est en train de jouer) et son absence, lorsqu'il sort de scène, il stipule le « joué » ou le « à venir » (il a fini de jouer).

Au sein d'une *smartfiction*, bien qu'il ne soit pas véritablement question de l'instrumentalisation de la présence du joueur par l'avatar, la présence du joueur est tout de même définie narratologiquement par l'incarnation d'un rôle. S'il serait biaisé d'employer le terme d'« avatar » pour analyser l'expérience de lecture d'une *smartfiction*, c'est parce qu'il n'y a pas de « corporéité virtuelle » représentée. Cependant, d'un point de vue narratologique, je retrouve l'ensemble des qualités exposées précédemment. Un phénomène d'avatar spectralisant plâne tout de même. Si je ne cède pas à la tentation d'employer la formule d'avatar c'est parce qu'elle ne convient pas pleinement et qu'elle ne remplit pas l'ensemble des champs narratologiques possibles identifiés au sein des *smartfictions* composant mon corpus d'étude.

Finalement, l'avatar n'est que l'une des corporéités virtuelles représentée d'un point de vue, d'un possible. Dans la *smartfiction*, je parlerai d'incarnation d'un point de vue, un point de vue diégétique qui se modifie, évolue au fil des actions du lecteur. La présence du lecteur au sein d'une *smartfiction* se fait toujours par l'incarnation d'un point de vue, un point de vue interne intradiégétique (dans *Enterre-moi, mon Amour*, le lecteur incarne le personnage Majd), le point de vue interne extradiégétique (dans *Another Lost Phone : Laura's Story*, le lecteur joue le rôle de détective à la Sherlock Holmes) et le point de vue externe (dans *EMMA the Story*, le lecteur est témoin du récit). C'est par l'interprétation de ces points de vue que le lecteur prend connaissance de l'espace dans lequel il évolue, en investissant ce temps de lecture, en se rendant présent. Et c'est donc en se rendant présent, en

investissant un point de vue qu'il se rend disponible à vivre des émotions. Fanny Barnabé distingue les émotions fictionnelles des émotions vidéoludiques :

« Les émotions fictionnelles, tout d'abord, sont les « émotions enracinées dans le monde fictionnel et émergeant des préoccupations issues de ce monde ». Les émotions vidéoludiques, quant à elles, découlent des actions du joueur ainsi que des conséquences de celles-ci. »⁸²

Les émotions fictionnelles sont celles exprimées au sein de l'univers diégétique, elles sont autonomes et ne dépendent pas de la présence du lecteur/joueur. Les émotions vidéoludiques sont inhérentes aux actions du joueur. C'est-à-dire que selon l'action produite par le joueur pour évoluer dans l'environnement vidéoludique et les conséquences de celle-ci, il en résultera l'expression d'une émotion. Si l'action est réussie, une émotion de joie sera alors ressentie ou au contraire, si l'action réalisée se révèle être un échec alors l'émotion ressentie pourra être de la colère ou encore de la déception. Une émotion vidéoludique dépend du moyen en ma possession pour vivre une expérience de jeu. L'avatar fait donc partie du schéma émotionnel pour me donner le moyen de ressentir une émotion.

Au sein des *smartfictions*, en découvrant ce récit autre que le mien mais que j'interprète, je vivrai des émotions diverses et variées selon ce que je suis en train de lire et de comment je le lis. Cette expérience de lecture est aussi une expérience empathique.

« Le concept d'empathie n'est pas nouveau et il en a plusieurs fois été fait l'histoire. Suzanne Keen (2006) rappelle que le mot est une traduction anglaise, en 1915, par le psychologue Edward B. Titchener, du terme « *Einführung* », utilisé par le philosophe allemand Theodor Lipps, à partir de 1903, pour désigner le fait d'éprouver le sentiment de quelqu'un d'autre. [...] »

La réponse empathique est, par conséquent, presque entièrement involontaire. Selon des travaux plus récents, les réseaux neuronaux responsables de la représentation et de l'imitation de l'action observée (dont témoigne l'activation du cortex fronto-pariétal interagissant avec le cortex temporal supérieur) communiquent avec les zones limbiques (associées à l'émotion), par le biais de l'insula et de l'amygdale. La réaction ne nécessite pas obligatoirement un contenu mental représentationnel précis mais s'apparente à un effet d'écho ou de miroir (Carr *et al.* 2003). »⁸³

À ces premiers éléments de réponses donnés par Olivier Caïra sur ce qu'est l'empathie, j'ajouterai les éléments théoriques exposés dans le documentaire *Entre toi et moi, l'empathie* afin de compléter l'approche empathique et de mieux cerner cette notion.

Dans le documentaire, Serge Tisseron (docteur en psychologie) fait part de trois niveaux d'empathie, [a] l'empathie émotionnelle (je suis en capacité d'identifier les émotions d'« Autrui »), [b] l'empathie cognitive (je suis en capacité de comprendre les raisons pour lesquelles « Autrui » ressent telle ou telle émotion) et enfin [c] l'empathie impactant un changement de perspective émotionnelle (j'identifie et je comprends les émotions d'« Autrui » et, je suis en capacité de me dire « moi aussi, à ta place je ressentirai telle ou telle émotion »).

De ces trois niveaux empathiques, Vittorio Gallese (neuro-scientifique faisant partie des chercheurs de l'université de Parme ayant posé le concept de neurones miroirs) complète le discours de Serge Tisseron en exposant le concept de neurones miroirs, concept découvert dans le début des années 90.

⁸² Fanny Barnabé, *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*. Nouvelle édition [en ligne]. Liège : Presse universitaires de Liège, 2014 (généré le 18 mai 2018). URL : <https://books.openedition.org/pulg/2613>. ISBN : 9701036512360, consulté 12 février 2022.

⁸³ Olivier Caïra, *Définir la fiction*, édition EHESS, 2011.

Le principe de ces neurones miroirs se réalise lorsque j'exécute une action ou quand j'observe une action réalisée par « Autrui » et que je suis en capacité de le reproduire. Le mot « empathie », vient du grec *empathia* qui signifie « éprouver dans l'être », « ressentir de l'intérieur ». Vittorio Gallese parle de mimétisme des gestes représentés ; à partir de là, une émotion est ressentie, puis l'émotion est mise à distance pour que le mimétisme du geste et l'émotion vibrent à l'unisson.

Pour expliquer le mimétisme du geste et l'émotion ressentie, Vittorio Gallese prend pour exemple un regardeur face à une œuvre d'art. Lorsque le regardeur voit les gestes évoqués dans le tableau par les protagonistes de la scène, par mimétisme, le regardeur peut ressentir des émotions, c'est un mimétisme dans l'esthétique. Si le regardeur est, cette fois, face à un tableau abstrait, il ne peut alors observer les gestes de protagonistes puisqu'ils sont inexistantes. Le regardeur va donc se concentrer sur un autre niveau de mimétisme du geste. Cette fois, le geste est représentatif de celui que le créateur a réalisé pour exécuter le tableau. Ce qui lie le regardeur au travail artistique, c'est la projection mentale du geste du créateur. Le regardeur simule le geste qui a été produit. C'est cette même simulation qui est en jeu lorsque j'incarne un point de vue au sein d'une *smartfiction*. Je suis dans un acte de projection motrice. Parce que j'incarne un point de vue qui s'hybride au mien pour prendre connaissance d'un récit autre que le mien, je ressens des émotions de l'intérieur par projection mentale.

Pour définir plus précisément ces émotions et comment je les reçois, Vittorio Gallese fait part d'une expérience réalisée où j'observe un funambule, qui permet de distinguer la sympathie de l'empathie. Lorsque je regarde un funambule, je me projette, j'ai l'impression d'être moi-même au-dessus du vide ; j'ai peur avec lui. Je suis donc dans la « contagion émotionnelle ou en sympathie ». Être en sympathie, c'est se mettre à la place de. J'ai peur avec le funambule (sympathie). Alors que si je suis dans l'empathie, j'ai peur pour le funambule. Je mets de la distance, je sais que c'est lui qui est en train de vivre la situation, ce n'est pas moi qui est concerné. Autrement dit, la sympathie est la fusion entre soi et « Autrui ». L'empathie est la prise de conscience d'« Autrui ». Au sein d'un environnement *smartfictionnel*, qu'est-ce que la sympathie et/ou l'empathie provoquent chez le lecteur/joueur ?

Au sein de certaines *smartfictions*, un mimétisme des pratiques ordinaires réinvesties en contexte fictionnel est prégnant. À ce mimétisme gestuel, s'articule le mimétisme culturel et subjectif inhérent à l'objet *smartphone*. Le *smartphone* n'est pas seulement un outil technique, il est également la matérialisation de souvenirs et de ceux en devenir. Utilisateurs de *smartphones*, nous avons tous été victime du correcteur orthographique qui a pu biaiser l'envoi d'un premier message, et finalement instaurer un moment de drôlerie et/ou de complicité entre le producteur de message et le récepteur. Nombre de souvenirs sont inscrits avec l'objet *smartphone*.

Au fil des récits construits avec le *smartphone*, nous avons pu éprouver de la sympathie ou de l'empathie. Lorsque je suis en pratique ordinaire, je peux éprouver de l'empathie et ou de la sympathie à l'égard du récit d'« Autrui ». Ce déterminisme de la sympathie ou de l'empathie à l'égard d'« Autrui » dépend de mon être, du contexte et de la relation que j'entretiens avec la personne. Selon le déterminisme, la réception du récit différera et mon discours qui s'en suivra différera également. Je n'agirai pas de la même manière. Si je suis dans un déterminisme sympathique, je recevrai le récit en « me mettant à la place d'« Autrui » alors que si je suis dans un déterminisme empathique, je serai en capacité de mettre de la distance entre ce qu'« Autrui » vit et ce que « Moi » je vis.

Au sein d'une *smartfiction*, le déterminisme sympathique ou empathique est variable. En effet, il dépend du niveau d'incarnation du point de vue. Si je suis en point de vue interne ou externe, je ne vivrai pas la situation de façon émotionnelle de la même manière. Le récit d'*EMMA the Story* est structuré d'un point de vue externe. Ma posture en tant que lectrice est spectatorielle. Ainsi, je suis davantage dans une démarche empathique. De par la structure

du récit, une distance est déjà mise en place entre les émotions scénarisées et ce que je suis en train de lire. Bien qu'il y ait, ponctuellement, la discussion de groupe instantanée qui s'affiche au sein de l'environnement fictionnel, le protocole de lecture étant majoritairement donné par le point de vue externe, lorsque je prends connaissance des messages je ne me sens pas davantage concernée.

Lorsque je suis en point de vue interne, j'accède au récit en incarnant un Personnage Joueur, comme c'est le cas dans *Enterre-moi, mon Amour, Somewhere : The Vault Papers* et *Lifeline*. Je fluctue entre sympathie et empathie. La réception des *notifictions* externes actualise également des émotions réelles que je ressens via ce récit fictionnel. Mais ici aussi, au sein des *notifictions*, selon la relation entretenue avec « Autrui fictionnel », je serai dans une démarche sympathique ou empathique.

Dans *Another Lost Phone : Laura's Story*, je suis dans l'empathie, « Autrui fictionnel » (propriétaire fictionnel du *smartphone*) étant absent ; je ressens des émotions à la lecture des contenus hébergés au sein du *smartphone* mais n'étant pas impacté par un présent de discours direct, une distance est instaurée.

« L'empathie provoquée par la fiction ne nous invite pas à l'action : c'est une différence fondamentale avec l'empathie provoquée par une situation réelle. [...] Le propre de la fiction n'est-il pas de placer le lecteur ou le spectateur dans la position de témoin impuissant ? Nous sommes bien obligés de refouler notre désir d'intervention. Notre obligation de coopération dans la sauvegarde de notre espèce est suspendue. [...] Selon toute probabilité, l'impossibilité d'intervenir dans la fiction et le mélange de plaisir et d'insatisfaction qu'elle suscite modèlent la réponse empathique propre à une situation fictionnelle. Il est également probable que l'empathie s'exerce plus librement à l'égard des personnages fictionnels, justement parce qu'elle ne nous invite pas à l'action. »⁸⁴

L'empathie fictionnelle ne nous invite pas à l'action, de fait, parce que si je suis dans une posture spectatorielle, par exemple, je suis en train de lire le contenu défilant au sein d'une interface d'affichage progressif, je ne peux intervenir. Seulement, lorsque je suis dans une posture actorielle et qu'il m'ait donné les moyens techniques d'agir, l'empathie fictionnelle provoque une prise de conscience d'« Autrui fictionnel » vécu plus intensément lors de cette prise de pouvoir décisionnel. Ce pouvoir décisionnel est ponctuel. Il se produit lorsque je suis face à un choix multiple par exemple, ou lorsque je reçois un appel fictionnel et que je choisis de décrocher ou de décliner l'appel. Le pouvoir décisionnel est lié à l'action qu'il m'est possible de faire, il est lié au phénomène d'interaction. L'empathie fictionnelle inhérente à un roman diffère donc de l'empathie fictionnelle inhérente à la pratique vidéoludique, ici les *smartfictions*. Elle diffère parce qu'il m'est donné les moyens d'agir.

De plus, « l'empathie [...] [est] un embrayeur d'immersion »⁸⁵. Si j'ai de l'empathie, c'est parce que je prends conscience des émotions, je prête attention à ce qui se présente à moi. Je suis dans une attention active et non passive. Dans le cadre des *smartfictions*, je suis dans une immersion participante (avec l'interactivité) et consciente. Dans le cadre de l'empathie, lorsque j'incarne un Personnage Joueur, je ressens les émotions par la lecture du récit mais je ne me les approprie pas. Je distingue « Je » de « Je fictionnel ». Lorsque je suis dans un niveau d'immersion plus totale, je suis alors en sympathie, « Je » et « Je fictionnel » fusionnent. Cependant, dans le cadre de la pratique fictionnelle, je suis rarement dans la sympathie. Je ne suis pas dans la sympathie parce que je sais que c'est de la fiction et que dans la chaîne communicationnelle fictionnelle : Je + Je fictionnel + Message + Autrui ; le fait qu'il y ait l'agent « Je fictionnel » en supplément, cela permet de prendre de la distance.

L'incarnation n'est pas l'amputation de mes émotions propres.

⁸⁴ Françoise Lavocat, *Fait et Fiction*, pour une frontière, Seuil, 2016.

⁸⁵ Françoise Lavocat, *Fait et Fiction*, pour une frontière, Seuil, 2016.

Ceci étant, actualiser le récit d'« Autrui » par mon acte de lecture, partager et vivre des émotions par le biais de la fiction participe à l'immersion. Plus je ressentirai d'émotions, plus la lecture sera active, vivante. Ainsi, lorsque je reçois des *notifications*, les *notifications* peuvent mettre fin à des émotions liées à l'attente pour plonger dans d'autres à la lecture du récit à venir.

Lorsque je suis notifiée du message de Nour (dans *Enterre-moi, mon Amour*) après qu'elle ait passé trois heures dans un bateau pour quitter son pays, je ressens comme un soulagement. La *notification* met fin à l'inquiétude précédemment ressentie lorsque j'apprenais que Nour prenait un bateau avec les risques mentionnés. Cette inquiétude était liée à un sentiment d'angoisse dû au récit fictionnel mais aussi à l'ensemble de récits de migrants qui me reviennent en mémoire. Cette dilution entre fiction et réel fait naître un sentiment confus chez moi, distillé ensuite par l'attente de la *notification* à venir. La réception de la *notification* (discours direct) de Nour m'informant qu'elle est bien arrivée est vécue comme un véritable soulagement. Bien que les émotions ressenties soient inhérentes à une fiction, les sentiments sont bien réels.

Ainsi, il y a plusieurs couches émotionnelles à prendre en compte, trois niveaux d'émotion. L'émotion que « Je » ressens qui est l'émotion première. Ensuite, l'émotion affichée par « Je fictionnel ». Et enfin, l'émotion ressentie à la lecture de l'émotion de « Je fictionnel ». Cette troisième émotion peut être partagée entre « Je » et « Je fictionnel » ou alors elle est discordante entre celle affichée par « Je fictionnel » et « Je », à la lecture de son émotion. L'émotion affichée par « Je fictionnel » est une émotion programmée. Le personnage est l'entité permettant de communiquer avec le lecteur. Au gré de la communication, le lecteur s'identifie au personnage. La rencontre du personnage avec le lecteur engage un voyage introspectif du sujet lecteur dans son être. « Je fictionnel » se condense à « Je ».

L'absence de contexte est comblée grâce à la présence des personnages. En communiquant avec eux, en découvrant au fur et à mesure leurs discours, je peux me projeter dans le récit de vie de la *smartfiction* et l'interpréter. Ne connaissant pas le récit de vie en amont, je dois l'interpréter et redoubler de vigilance face aux signes qui me sont montrés pour les considérer comme des indices et avancer ainsi, à tâtons, dans la progression du récit de vie incarné.

Selon la manière dont l'histoire est construite, je ne ressentirai pas les mêmes émotions. Si j'interprète en première personne ou que je suis témoin d'un récit de vie, ma sensibilité ne sera pas convoquée de la même manière puisqu'elle répondra à d'autres modèles de construction.

Conclusion de l'objectif :

La finalité de cette première sous-partie était d'exposer de quelles manières le *smartphone* est un objet exploité par l'utilisateur pour produire et partager son récit de vie personnel avec « Autrui ». De quelles manières ? En ayant recours à la médiation du langage, l'utilisateur incarne son récit et en fait part dans un temps présent de discours partagé avec son interlocuteur. Ce récit de vie personnel est actualisé à chaque notification reçue. La notification fait événement dans le *smartphone* et relance le récit de vie là où il s'était précédemment arrêté.

Avec le *smartphone*, c'est une autre manière de se raconter, de se montrer qui est engagée puisque l'utilisateur choisit d'exposer ce qu'il souhaite être partagé via ce dispositif communicationnel. Je reçois ce qui est partagé avec « Moi » en interprétant un point de vue donné. C'est ce qui a été étudié par le biais de la culture de l'empathie dans cette sous-partie. Étudier la culture de l'empathie m'a permis de cadrer ce qu'est interpréter un point de vue. L'empathie n'est autre que l'investissement d'un point de vue, il me permet de me fondre dans le temps de l'autre et de me rendre disponible pour vivre des émotions. C'est le processus de prise de conscience nécessaire à l'expérience de lecture devenue une expérience empathique. Lire une *smartfiction*, c'est lire une histoire selon le point de vue de « Je fictionnel », « Je » interprète « Je fictionnel » pour vivre et ressentir son histoire.

Cette sous-partie avait donc comme finalité de mieux exposer les rouages communicationnels propres pour mieux comprendre l'ensemble des données qui les font vivre. Et de quelles manières retranscrire ses données au sein d'une *smartfiction* pour donner cette impression de vivre une histoire qui ne m'appartient pas et pourtant dans laquelle je me sens concerné. Ce point est fondamental pour comprendre les mécanismes de prise de conscience mobilisés pour vivre une *smartfiction*, pour se fondre dans le temps du récit fictionnel.

III.2) Vivre un récit de vie fictionnel

Objectif :

La *smartfiction* se distingue d'autres formats de récits tels que le roman ou le film cinématographique dans le sens où le récit que je suis en train de lire, je l'incarne. Je joue un rôle, j'ai l'impression d'être l'utilisateur du *smartphone* fictionnel qui se trouve entre mes mains.

Avec le procédé de caméra embarquée, le cinéma fait en sorte que le spectateur ait la sensation d'incarner un rôle. Ce procédé cinématographique donne l'illusion de se fondre dans le temps présent de l'action vécu en focalisation interne selon le procédé d'auricularisation et d'ocularisation interne primaire. J'ai le sentiment d'entendre et de voir ce que le protagoniste perçoit comme si j'incarnais son rôle. C'est ce même sentiment qui est vécu et partagé lorsque j'incarne le récit de vie fictionnel au sein d'une *smartfiction*. Cette sous-partie a pour finalité de montrer de quelles manières cette incarnation est possible. Comment me fondre dans le temps du récit d'un autre ?

Tout d'abord, je me dois de poser la question suivante : qu'est-ce qui distingue **fondamentalement** un *smartphone* d'une *smartfiction* ? C'est la connaissance des contenus. En effet, en utilisant le *smartphone* quotidiennement pour actualiser ou de façon plus large produire des micro-récits afin d'alimenter mon macro-récit de vie, je connais le contexte de vie puisque c'est l'histoire que je vis.

Lorsque je lis, je joue une *smartfiction*, où j'incarne un « Je fictionnel » pour découvrir le récit de vie personnel fictionnel incarné, pourtant je ne connais pas l'histoire de ce « Je ». Plus précisément, je ne connais pas le contexte de vie de ce « Je fictionnel ». Bien qu'un sas transitif exposé sous la forme de présentation de l'histoire, type *synopsis*, prépare le lecteur à l'histoire qu'il va vivre, celui-ci ne connaît pas les fondements ipséiques de ce « Je fictionnel ». Il ne connaît pas ses pratiques sociales, culturelles et esthétiques mises en jeu au sein du *smartphone* fictionnel, ni l'appropriation technique du *smartphone* pour le *smartphone* fictionnel. Par conséquent, comment puis-je incarner un « Je fictionnel » en l'absence de contexte de vie et comment une *smartfiction* est-elle construite pour que l'histoire fictionnelle vécue soit tout de même comprise ?

La compréhension d'une histoire tient en sa cohérence. Au sein des différentes disciplines artistiques, c'est la dramaturgie qui assure la cohérence d'un récit.

En favorisant la dramaturgie plutôt que la narratologie comme boîte à outils théorique, je reprends certains éléments fondamentaux de la dramaturgie : les personnages, le décor et les activités au sein d'une unité de lieu, de temps et d'action. Ces fondamentaux sont abordés au prisme de la *smartfiction*.

III.2.1) Incarner un récit de vie fictionnel, incarner un rôle

Pour incarner un récit de vie fictionnel, un rôle, je dois avoir un cadre constituant ma perception et mes actions. Au théâtre, c'est l'incarnation d'un rôle, d'un personnage qui permet de constituer ce cadre de perception et de déterminer les actions de l'acteur. Il donne son corps pour faire vivre cette entité fictionnelle qu'est son personnage. Au sein d'une *smartfiction*, je retrouve cette proximité. Pour incarner un récit de vie fictionnel, je dois incarner un personnage, un rôle. Cette incarnation offre les modalités techniques, esthétiques et contextuelles nécessaires pour constituer mon cadre de perceptions et d'actions. Ainsi, je vais exposer à présent de quelles manières les personnages sont mis en jeu au sein de la scène écranique de mon *smartphone* de fiction et quels sont leurs rôles.

Les personnages sont montrés par leur pseudo, et parfois leur identité graphique. Ces signes permettent de recenser une identité mais elle n'est pas explicite. Je découvre les personnages au fur et à mesure du déroulé de l'intrigue. Selon les événements auxquels ils participent, les personnages dynamisent l'histoire et déroulent l'intrigue. Je découvre également d'autres caractéristiques identitaires des personnages selon les histoires rapportées par « Autrui fictionnel ». Le portrait identitaire des personnages se dresse au fur et à mesure de la lecture de *smartfiction*. Dans certaines *smartfictions*, j'ai davantage de précision sur l'identité et le rôle des personnages qui sont présents à l'histoire. Cette fiche d'identité permet de saisir immédiatement le rôle du personnage et de dresser, mentalement, la cartographie des différents récits de vie qui participent à la production du théâtre *smartfictif*.

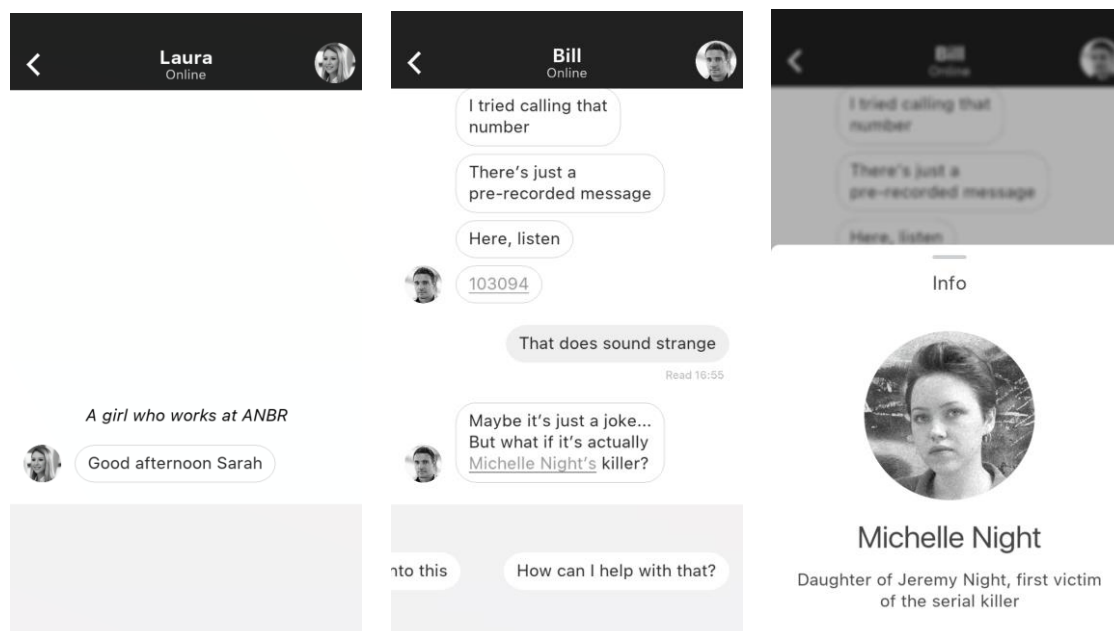


Figure 64 : Captures d'écran de *Memento M* représentant la description du rôle des personnages.

Dans *Memento M*, le pseudo du personnage est souligné. Cette attention typographique invite le lecteur à cliquer sur le pseudo pour y découvrir la description du rôle du personnage dans l'histoire. Avec ces caractéristiques diégétiques explicites et accessibles immédiatement grâce à l'affichage de fenêtre *pop-up* à valeur informationnelle, le lecteur comprend mieux le rôle de chacune des entités fictionnelles de l'histoire *smartfictive*. Ce type de présentation est similaire à la présentation des personnages en amont d'une pièce de théâtre à lire.

Dans *Seven - Endgame*, les personnages sont caractérisés par :

- Le regard que « Je fictionnel » pose sur « Autrui ». En amont de chaque conversation entretenue avec « Autrui », une petite phrase permet de définir qui est « Autrui » et l'évaluation de la relation.

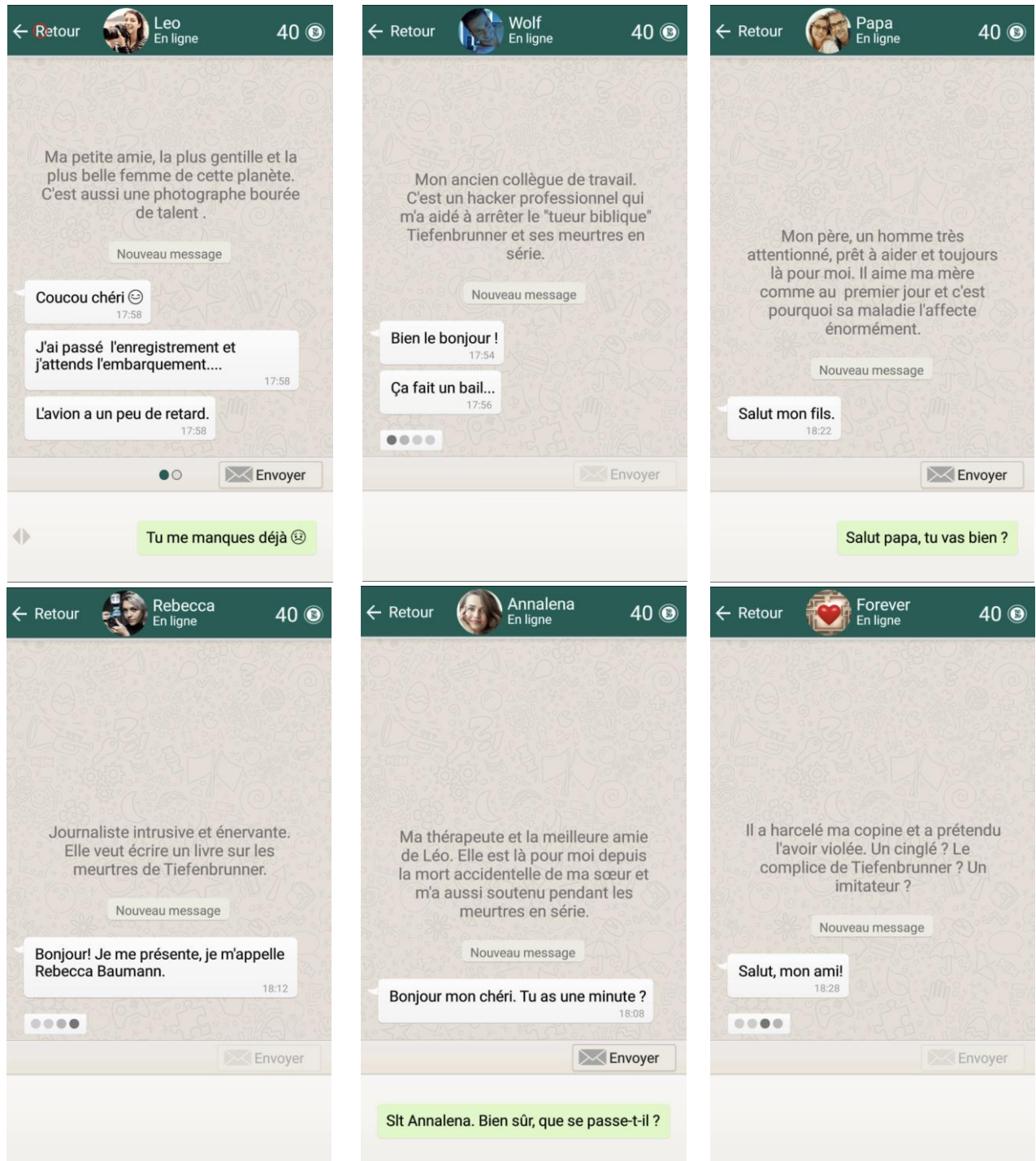


Figure 65 : Captures d'écran de la phrase définissant « Autrui fictionnel » dans *Seven - Endgame*.

- Une *punchline* qui caractérise l'esprit du personnage. Cette saisie immédiate est en complément du rôle et de l'identité du personnage.

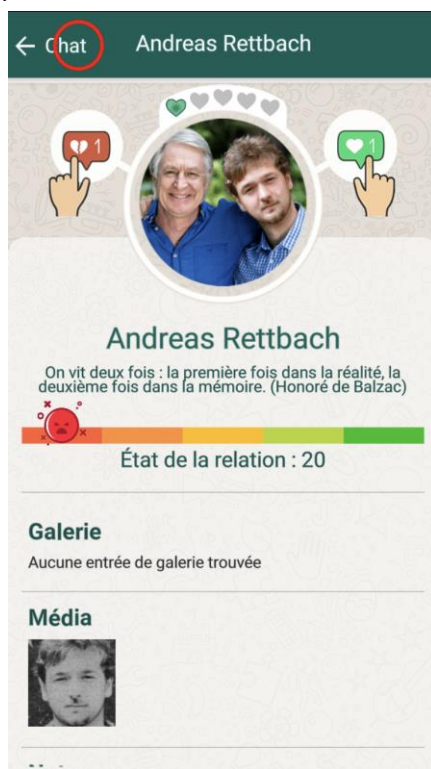


Figure 66 : Capture d'écran de l'évaluation de la relation entretenue entre « Je fictionnel » et « Autrui fictionnel » dans *Seven - Endgame*.

- Évaluation de la relation entretenue entre « Je fictionnel » et « Autrui fictionnel ».

Dans *Seven - Endgame*, les personnages sont donc définis selon quatre strates identitaires : le nom, le prénom et la photo, une phrase du Personnage Joueur définissant la relation avec le Personnage Non Joueur, une *punchline* caractérisant l'esprit du Personnage Non Joueur et enfin, le degré d'appréciation de la relation entretenue entre le Personnage Joueur et le Personnage Non Joueur. Ces différentes strates identitaires dressent un portrait suffisamment complet pour que comprendre le contexte du récit de vie du Personnage Joueur incarné. En accédant à tous ces éléments, je peux davantage me projeter et interpréter le récit de vie. Ainsi, au fur et à mesure de ces éléments, je prends conscience du rôle, de l'identité et de l'esprit de « Je fictionnel ».

Pour saisir l'identité d'un personnage, il y a donc plusieurs manières de faire. Tout d'abord, le personnage peut être saisi selon l'identité média.

Utilisation d'une photo libre de droit :

Dans certaines des *smartfictions*, les photos libres de droits sont exploitées. Ces photographies sont généralement « lissées ». Elles montrent des scènes de vie, elles les esthétisent. Intégrées dans un contexte diégétique, ces photographies complètent la monstration d'un récit de vie. La photographie est un support qui embraye une mémoire. Les photos de famille par exemple, nous racontent des scènes de vie dont nous connaissons les contextes, les personnes et où nous identifions l'espace-temps. Notre mémoire complète la scène de vie qui est exposée sur la photographie, nous faisons un récit à partir de la photographie de famille.

Les photographies libres de droit n'ont pas cette essence diégétique. Il n'y a pas de souvenir ou de référents rattachés à ces supports médias. L'exploitation de la photographie libre de droits est souvent faite pour des raisons économiques. La photographie prend ensuite sens dans le contexte diégétique. Elle permet d'identifier plus facilement le Personnage Joueur et les Personnages Non Joueurs afin de dresser un réseau identitaire constituant la diégèse.

« Je fictionnel » est le ou la propriétaire du *smartphone* de fiction que le lecteur a en sa possession. L'histoire de « Je fictionnel » est relatée par ce canal de monstration, il n'y a pas de personnage narrateur au sens genettien du terme. Il n'y a pas de narration, il y a de la monstration selon les modalités d'incarnation. Ainsi, je visite l'histoire à travers un autre « Je » que moi-même, un « Je » de fiction, un « Je » de composition. Cet autre « Je » est construit à partir d'une identité sémantique, graphique et interactive.

L'identité sémantique est construite à partir des contenus dialogiques et des contenus textuels présents dans les différents espaces applicatifs constituant la diégèse. C'est notamment par le biais de la sémantique que sont inscrits les pseudos des personnages permettant de saisir la relation entretenue entre les deux personnages. Si, en consultant le répertoire SMS du personnage que j'incarne, je lis « maman », « je lecteur » peux en déduire qu'en allant sur « maman » j'accède au dialogue échangé entre la mère et le Personnage Joueur, et donc que le Personnage Joueur que j'incarne est fils/fille d'un parent. La lecture d'un pseudo d'un personnage n'est pas seulement la lecture d'une attribution identitaire, elle est l'actualisation du statut du « Je Fictionnel » à l'instant T. La lecture des pseudos des personnages en relation avec le personnage que j'incarne enclenche un processus de synchronisation avec le statut de « Je fictionnel ».

En effet, dans la *smartfiction*, deux types de personnages sont identifiés : Personnage Joueur et Personnage Non Joueur. Dans ces formules, le « personnage » renvoie à la grammaire alors que « joueur » ou « non joueur » renvoie à la technique et à la jouabilité de cette modalité narrative devenue instrument de perception. Les Personnages Non Joueurs sont les personnages avec lesquels le Personnage Joueur ou plus largement « Je fictionnel » est en relation. Ils sont représentés graphiquement et textuellement au sein de l'interface et selon les modalités techniques propres à l'espace diégétique, lui-même représenté. L'espace applicatif dans lequel est représenté le personnage conditionne sa monstration. Je ne vais pas percevoir de la même manière un personnage s'il est mis en scène dans un dialogue SMS (représentation selon la saisie du pseudo et un avatar) ou s'il est mis en scène au sein d'une photo que le lecteur consulte au gré de ses visites au sein d'un album photo de fiction. Ces différents éléments de mise en scène des Personnages Non Joueurs alimentent la construction identitaire du Personnage Joueur, de « Je fictionnel ».

Selon les *smartfictions*, le Personnage Joueur peut ne pas être représenté. Il n'a pas d'avatar attribué ni de pseudo. Dans *L'infiltré*, « Je fictionnel » n'est pas représenté. Cette absence de représentation est cohérente avec le contexte diégétique. Dans cette *smartfiction*, la discussion entretenue entre l'interlocuteur et « Je fictionnel » est une discussion représentée comme cryptée. L'interface est esthétiquement sobre. Le fond noir de l'arrière-plan laisse ressortir l'affichage dynamique de blocs rectangulaires plus grisés et des lettres alphabétiques en capitales, grisées également.



Figure 67 : Captures d'écran de *L'infiltré*.

Ces inscriptions graphiques à valeur dynamique reprennent les codes d'écriture au sein de dossier classé confidentiel. Lorsque des informations sensibles ne doivent pas être partagées, l'information est rayée au marqueur, rendant illisible l'information inscrite au préalable. Une opacité du partage de l'information est ainsi mise en place. Ici, la conversation entretenue entre les deux interlocuteurs fictionnels étant sensibles, une réappropriation de cette pratique est opérée. Par ailleurs, grâce aux captures d'écran réalisées lors du parcours de *L'infiltré*, nous pouvons noter qu'aucun des personnages n'est représenté graphiquement. Ainsi, je distingue les deux personnages lors de mon présent de lecture. Lorsque c'est mon interlocuteur qui me parle, le message s'affiche. Lorsque c'est « Moi » qui émet un message, c'est toujours après validation d'un choix parmi un choix multiple. Après validation, un curseur blanc à valeur dynamique s'affiche, ce code graphique me fait comprendre que c'est « Je fictionnel » qui émet le message. Pour cette *smartfiction*, il faut donc être plus attentive que pour d'autres pour distinguer quel personnage émet le message.

Dans *Lifeline*, les personnages ne sont pas représentés non plus, comme l'atteste la capture d'écran ci-dessous :

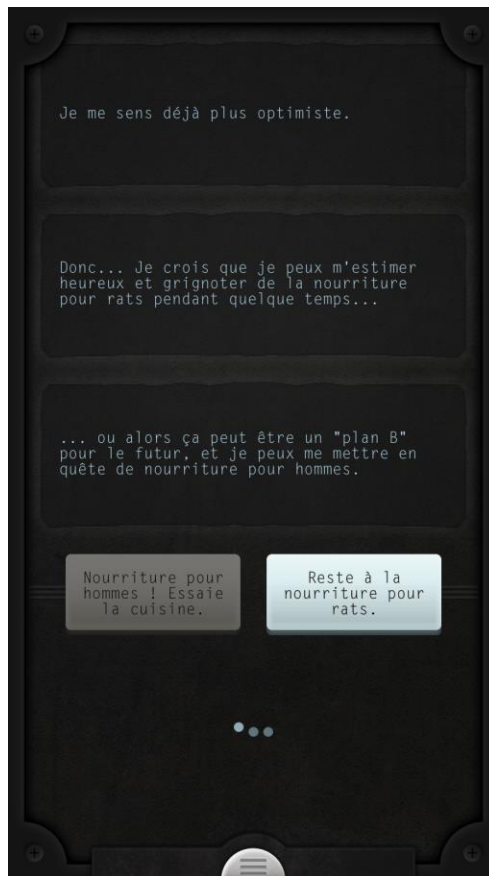


Figure 68 : Capture d'écran de *Lifeline*.

Ni Taylor ni « Je fictionnel » n'est représenté graphiquement. Cette absence de représentation laisse plus de place au lecteur pour se projeter dans les entités fictionnelles qui lui sont exposées, pour remplir cette coquille vide. Cependant si l'avatar d'un personnage permet de capter une identité liée à son esthétique, ici, l'esthétique est prise en charge par le décor interfacé. L'esthétique du décor interfacé participe à une monstration immédiate de l'identité des personnages qui sont mobilisés pour les *smartfictions* comme *Lifeline* et *L'infiltré*.

Pour *Somewhere : The Vault Papers*, la représentation graphique des personnages est assez sommaire :

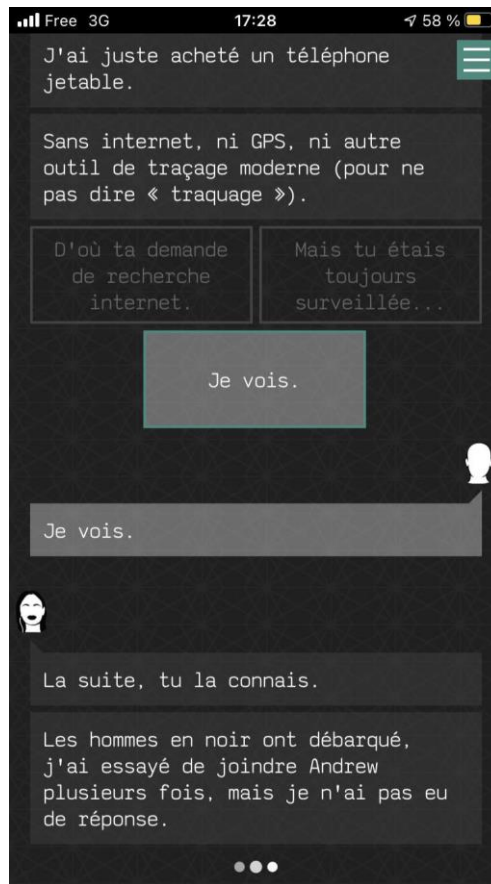


Figure 69 : Capture d'écran de *Somewhere : The Vault Papers*.

« Je fictionnel » est représenté avec un avatar par défaut qui est souvent accolé lorsque l'utilisateur d'un compte numérique ne personnalise pas la photo de profil. Cette représentation graphique est assez intéressante en termes de cohérence scénaristique puisque je suis présente à cette *smartfiction* suite à la composition hasardeuse d'un numéro de téléphone de mon interlocutrice pour que quelqu'un lui vienne en aide. Il s'avère que ce « quelqu'un » est « Je fictionnel ». Quelqu'un pouvant être n'importe qui, la représentation de « Je fictionnel » comme une image par défaut s'avère pertinente et est cohérente avec le trait graphique représentant esthétiquement mon interlocutrice.

Ce procédé peut se justifier par le fait de laisser le lecteur investir pleinement le « Je fictionnel ». En ne montrant pas de fortes marques identitaires, le lecteur peut davantage se projeter.

Dans *Enterre-moi, mon Amour*, le Personnage Joueur n'a pas de pseudo ni de représentation graphique. Le lecteur prend connaissance du nom de « Je fictionnel » qu'il incarne lorsque Nour l'interpelle directement dans ses messages. Par ailleurs, le lecteur prend connaissance du « physique » de Majd lorsqu'il réalise un *selffiction*.

Dans *Ana The Game*, c'est au lecteur de renseigner les champs qui constitueront son avatar (pseudo et photo de profil). En personnalisant le Personnage Joueur, le lecteur se projette dans une dynamique de jouabilité et intègre un processus de fictionnalisation de soi. L'auteur fait croire au lecteur que ce dernier a une certaine prise sur ce personnage qu'il incarne, or il n'en est rien.

En tant qu'utilisatrice de *smartphone*, j'ai pu vivre des situations similaires à celles qui sont représentées au sein de la *smartfiction*. Ces situations similaires peuvent être : les aléas du correcteur automatique lorsque l'utilisateur envoie un message. L'autonomie de l'objet déréalise le message produit initialement. Cette autonomie de l'objet, caractérisée par ces capacités techniques, crée des situations qui font événements dans l'habitus d'un *smartphone*. La correction automatique en fait partie. L'emploi des majuscules pour exprimer une émotion forte, également. Je reconnais ces codes utilisés et la situation en contexte parce que je les ai vécus précédemment. Ainsi, la projection dans ce récit de vie que je ne connais pas est possible parce que je suis familière à l'environnement où se déroule l'histoire de « Je fictionnel ».

La *smartfiction* est une représentation d'un récit de vie de fiction dans lequel se projette mon récit de vie personnel parce que j'ai vécu des événements ou des représentations d'événements similaires à l'écran. Une mise en abyme des récits ou, plus justement, de situations de vie est alors opérée entre « Je » et « Je fictionnel ». C'est grâce à cette familiarisation environnementale de l'utilisateur d'un *smartphone* que la lecture d'une *smartfiction* fonctionne et comble l'absence de contexte de récit de vie d'un personnage de fiction. Sans cette familiarisation environnementale, le lecteur serait dépourvu de codes, de pratiques, de moyens pour comprendre ce qui est devant lui.

Le lecteur interprète donc le rôle qu'il doit endosser en incarnant le personnage-joueur pour visiter la *smartfiction*. Il adopte un ton discursif qui n'est pas le sien mais celui de « Je fictionnel », une manière d'agir qui est contrôlée par la diégèse et est en relation avec des personnes qu'il ne connaît pas. Il avance à tâtons dans ce récit de vie qu'il ne connaît pas mais qu'il incarne. Il l'interprète en synchronisant son flux d'expérience au temps de monstration et d'interprétation pour comprendre ce qu'il se passe au sein de la scène écranique. Yves Lavandier précise :

« La dramaturgie consiste à imiter des actions humaines, donc à créer des personnages, à commencer par le protagoniste. L'art de créer des personnages s'appelle la « caractérisation ». C'est un élément fondamental de la dramaturgie. »⁸⁶

Reposant sur l'imitation des pratiques humaines, plus précisément, sur la réappropriation des pratiques usuelles et socio-culturelles d'un *smartphone* en contexte de fiction, la caractérisation des personnages dépend de ces pratiques. La caractérisation d'un personnage varie selon les *smartfictions*. Elle peut être d'ordre esthétique, technique et sémantique.

La caractérisation esthétique

L'esthétique renvoie à la représentation graphique du personnage grâce à la photo de profil ou encore de mise en scène de ce dernier au sein d'une photo ou d'une vidéo illustrant une situation type dans lequel il est mis en scène, seul ou avec « Autrui ».

La caractérisation esthétique d'un personnage permet de donner corps à une entité fictionnelle, de le rendre présent. Dans l'ensemble des *smartfictions* présentes au sein du corpus, lorsque « Je fictionnel » est représenté graphiquement, sa représentation reste fixe, elle n'évolue pas au cours de l'histoire. Cette constante est justifiée pour que le lecteur puisse aisément reconnaître un personnage. Elle reste également figée parce que la partie d'une *smartfiction* est l'interprétation d'une séquence de vie d'un personnage liée à un événement. Simulant une durée de parcours en temps réel, le personnage ne change pas.

⁸⁶ Yves Lavandier, *La dramaturgie*, « L'art du récit », éd. Les Impressions nouvelles, 2019, p. 158.

Seulement, ce traitement graphique inchangé ne révèle pas le pouvoir graphique des signes et de sa valeur discursive. En prêtant une attention particulière à l'esthétique d'un personnage représenté sous forme d'avatar, ce signe pourrait couvrir une intention dramaturgique plus intéressante qu'une « simple » représentation d'une entité de fiction.

En effet, en faisant évoluer graphiquement l'avatar d'un personnage, le lecteur pourrait, par exemple, être témoin de l'évolution des tourments psychologiques d'un personnage. L'avatar ne serait plus seulement représentatif d'un corps absent rendu présent par l'affichage d'une identité graphique, il serait vecteur de discours et d'intention dramaturgique. La représentation avatarique se synchroniserait avec le déroulé de l'histoire vécu par le personnage à l'instant T ce qui influencerait sur la réception du lecteur. Le lecteur recevrait et interpréterait les contenus émis par le personnage d'une manière autre puisqu'il synchroniserait également son interprétation à l'évolution graphique de l'avatar. Une évolution qui pourrait représenter la psychologie d'un personnage, un trouble (emploi du *glitch*) ou une émotion. Cependant, la jouabilité d'une *smartfiction* repose sur une dynamique de *simili* temps réel. Par conséquent, les *smartfictions* présentes dans le corpus d'étude n'excèdent pas sept jours de lecture. Ainsi, la temporalité du cadre diégétique étant assez courte, l'évolution de la représentation avatarique est un traitement qui doit être fin pour ne pas perdre le lecteur et ne pas tirer de grosses ficelles sur les intentions de discours et de représentations.

Par ailleurs, la caractérisation esthétique d'un personnage est conditionnée par le modèle éditorial de l'application fictionnelle. Selon l'application où le personnage est mis en scène, la représentation de soi fictionnel diffère. Selon si le personnage est représenté au sein d'un espace de discussion instantanée ou intégré au sein d'une photo ou d'une vidéo, la représentation ne sera pas la même. Cependant, dans un souci de cohérence et de cohésion, l'esthétique reste la même afin de permettre au lecteur de reconnaître le personnage et donc, de combler l'absence de contexte du récit de vie de fiction.

La caractérisation technique

La caractérisation technique d'un personnage dépend de son statut de joueur ou de non joueur. Si le personnage est joueur, une « discrétisation »⁸⁷ des caractéristiques techniques est alors opérée. S'il n'y a pas de *bug* technique représenté à l'affichage sur l'écran du *smartphone*, le lecteur ne prête pas nécessairement attention aux caractéristiques techniques d'un personnage (comme le moyen utilisé pour émettre un message au sein d'une discussion instantanée, l'émission de l'appel téléphonique, *etc*). La caractéristique technique d'un Personnage Non Joueur est perceptible par le lecteur au gré des contenus s'affichant sur son écran ou des contenus audibles. Les contenus s'affichent sans que le lecteur n'ait à interagir directement avec les Personnages Non Joueurs. Les contenus s'affichent parce que le lecteur est présent, et il est présent grâce au Personnage Joueur. C'est de cette prise personnifiée par le Personnage Joueur que s'interopère les caractéristiques techniques de cette entité de fiction interagissante.

La caractérisation sémantique

Elle se caractérise par la médiation du langage. En effet, dans le cadre d'une pratique conversationnelle ordinaire avec « Autrui » par le canal SMS, « Autrui » étant absent de moi, je ne peux que me projeter dans ce qui m'est donné à voir et à lire pour me représenter et interpréter ce qu'« Autrui » est en train de me dire. Seuls les contenus s'affichant sur mon écran de *smartphone* constituent la ressource informationnelle constituant la conversation. Par conséquent, une distanciation entre ce qui est affiché à l'écran et ce que la personne vit véritablement peut être

⁸⁷ Bruno Bachimont, *Le sens de la technique*, éd. Encre Marine, 2010.

pointée. En effet, la médiation du langage permet une représentation de soi mais cette représentation est une monstration subjective et contextuelle.

Au sein d'une *smartfiction*, le lecteur se projette dans les mots d'« Autrui » et dans ceux du personnage qu'il incarne pour saisir l'identité sémantique d'un personnage. Bien que le lecteur interagisse par le biais d'un Personnage Joueur, il n'est pas producteur de discours mais seulement récepteur et interacteur. En effet, dans un souci de cohérence et de cohésion scénaristique et sémantique d'un personnage, le lecteur ne peut produire de contenu. Sa production est restreinte par la validation d'un choix textuel parmi d'autres selon la présentation du choix multiple. Pour mieux se projeter et interpréter une intention discursive, les signes numériques que sont les *emojis*, contextualisent une émotion, un sentiment, il donne un ton au discours qui est écrit. Au cinéma, c'est le timbre de la voix qui permet de moduler émotionnellement un discours. En l'absence de cette ressource informationnelle lorsque l'on reçoit un message, il est parfois difficile de comprendre et de recevoir les subtilités du langage comme l'ironie. L'emploi des *emojis* participent à pallier l'absence d'« Autrui » et donc l'absence de ressource informationnelle pour mener à bien une communication. Dans une conversation en face à face, la médiation du langage n'est pas seulement verbale, elle est corporelle. En l'absence du corps de l'autre, l'*emoji* rend présent une émotion, il donne un ton au discours textuel. Ce langage iconique « corporalise » un sentiment. La notion de corporalisation est fondamentale dans la *smartfiction* puisqu'elle rend visible l'invisible. Par ailleurs, Yves Lavandier déclare qu'« une émoticône relève de l'activité, pas du dialogue »⁸⁸ Une activité émotionnelle qui contextualise un discours, qui le complète mais ne peut le remplacer. La notion de corporalisation est liée au processus d'interprétation du lecteur et donc, à sa présence au sein de la *smartfiction*.

Un *acting* simulé pour rendre visible l'invisible.

Au théâtre, l'acteur est visible sur scène. Par son interprétation d'un texte, il rend visible ce qui n'est pas visible initialement. L'interprétation est la subjectivité d'un fait reçu, vécu par un individu. Ainsi, cet investissement n'est autre que l'actualisation d'une donnée factuelle en un temps présent. Si le corps du personnage ne peut être présent au sein du *smartphone*, le corps agissant du lecteur présent à la surface de la *smartfiction* rend visible la *smartfiction*. Une extériorisation des corps agissant sur l'objet *smartphone* est alors nécessaire pour rendre visible ce qui ne l'est pas initialement. Ce qui s'affiche alors, au fur et à mesure de mes interactions, sont les résultats affichés de mon *acting*. Si le corps est externe au média, comment donner corps à une entité de fiction ? Comment la rendre vivante, présente ? Pour pallier l'absence de corps qui pourrait discourir comme le ferait un acteur interprétant un rôle, une attention particulière à la typographie et plus largement aux signes numériques conversationnels à affichage dynamique est portée. Une certaine corporéité discursive est prise en charge par l'attention portée à un *acting* représenté ; autrement dit, un corps présent sous couvert d'agissement simulé dans un temps présent.

La corporéité discursive est également prise en charge par l'attention particulière accordée à la typographie. Ainsi, la typographie corporéise un discours au même titre qu'un acteur de théâtre corporéise un discours. Tout d'abord, le discours est caractérisé par l'esthétique typographique. Si la typographie est d'esthétique mécanique ou manuscrite ou encore représentative de la cyberculture, le choix de la typographie n'instaure pas la même ambiance. De plus, en tant que marques discursives, selon si les polices de caractères sont en majuscule, en minuscule ou tout attaché ne distinguant pas les espaces entre les mots, le ton ne sera pas le même et l'intention de jeu différera. Par exemple, si un message représenté est écrit tout en majuscule, le message représente une émotion forte. Par ailleurs, le rythme du dialogue est déterminé par l'émission et la réception des bulles

⁸⁸ Yves Lavandier, *La dramaturgie*, « L'art du récit », éd. Les Impressions nouvelles, 2019, p. 555.

conversationnelles. Ces bulles conversationnelles déterminent qui parle et rythme la conversation. Je synchronise mon temps de lecture à l’affichage dynamique de ces bulles conversationnelles. Le temps présent de monstration discursive conditionne mon temps d’attention au sein d’un espace de conversation.

La simulation de l’*acting* est représentée par l’affichage des signes numériques à valeur présentielle. Lorsque je suis au sein d’une conversation instantanée et que le Personnage Joueur souhaite émettre un contenu, le lecteur valide un contenu parmi un choix multiple et ce corps agissant à la surface de l’écran enclenche une simulation de production d’un message en train de s’écrire dans l’encart rédactionnel dédié. L’affichage du *typing* du message se synchronise avec le temps d’action du lecteur et donc une harmonisation synchronisée entre corps agissant et affichage progressif des contenus met en jeu une présence initialement absente. Les corps des acteurs étant absents de cette scène écranique, il a fallu les rendre présents autrement. Ainsi, les souffles, importants au théâtre, sont marqués par les trois points de suspension au sein d’une conversation SMS. Les hésitations, les reprises, sont marquées par l’apparition répétée des trois points de suspension. Une attention particulière portée à ces signes de présence, de manifestation discursive permet de mieux se représenter l’*acting*. Les trois points de suspension à valeur dynamique articulent une relation entre l’attente et le résultat de production annoncée, une articulation entre l’invisible et le visible. L’affichage des trois points de suspension fait monter le suspense chez le lecteur, jusqu’à ce que l’on voit le résultat de cette activité affichée, de cet autre qui manifeste son activité, sa présence au sein de l’espace dialogique qui se fait attendre et maintient son interlocuteur en alerte. Le fait qu’une personne reste au sein d’un espace de discussion instantanée tient-il à ces trois points de suspension à valeur dynamique ? Ils signalent au locuteur qu’« Autrui » est en train de produire un message à venir. Sa curiosité piquée, le locuteur reste pour connaître la suite et poursuivre le dialogue. Sans cette manifestation d’activité affichée de la part d’« Autrui » le rendant présent bien qu’initialement absent, nul moyen de savoir si « Autrui » est bien *avec* « Moi » au sein de l’espace dialogique, et donc présent synchroniquement au sein du même espace-temps que « Moi » et désireux de poursuivre une activité commune, celle de l’échange dialogique.

Par ailleurs, contrairement au cinéma où la caractérisation d’un personnage tient également aux caractéristiques de sa voix, aux marques identitaires de sa voix, la *smartfiction* met en scène des personnages s’exprimant essentiellement par du contenu textuel écrit. Par conséquent, il n’y a pas de marques identitaires fortes retenues comme un accent, par exemple. Aucune marque d’oralité, volontaire ou involontaire, dans ces bulles de texte, alors que dans la réalité on peut en trouver (volonté de transmettre un accent, un vocabulaire spécifique comme le patois). Cette absence de caractéristique identitaire donnée par la voix permet au lecteur de mieux se projeter pour mieux interpréter un rôle.

« Dans toutes ses composantes, y compris le dialogue, la dramaturgie est un médium d’actions et d’images, pas d’idées. Un dialogue doit donc bannir l’abstrait et privilégier le concret. »⁸⁹

Si, selon Yves Lavandier, le dialogue doit privilégier le concret, le recours au pseudo pour identifier la nature des relations entre les différents personnages au sein des *smartfictions*, comme Maman ou Buddy dans *Ana The Game*, permet de mieux comprendre le dialogue à venir et le situer relationnellement. La bonne compréhension de **qui parle avec qui** est fondamentale pour pallier l’absence de contexte du récit de vie du Personnage Joueur que le lecteur incarne. Sans ça, le lecteur ne peut comprendre ce qui est affiché devant lui.

⁸⁹ Yves Lavandier, *La dramaturgie*, « L’art du récit », éd. Les Impressions nouvelles, 2019, p. 560.

Par ailleurs, le dialogue a pour fonction de :

- « Caractériser celui qui parle »
- « Illustrer les relations entre celui qui parle et les autres »
- « Donner des informations sur ce que désire, pense ou ressent celui qui parle »
- « Faire avancer l'action »
- « Rendre l'action vraisemblable »⁹⁰

Cette vraisemblance de l'action participe à cette porosité entre fiction et réel. Celle-ci est due à la simulation du déroulé du récit de vie en temps réel par l'emploi des discussions instantanées qui instaurent une activité dialogique. Le temps présent du discours se synchronise au temps présent de l'action et au temps de présence du lecteur.

La lecture d'une *smartfiction* repose sur ce triptyque de **lecteur personnage**, **acteur personnage** et de **narrateur personnage**. Il est lecteur personnage puisqu'il lit ce qui lui est donné à voir selon le personnage qu'il incarne et découvre le récit de vie en même temps qu'il endosse un rôle. Il est acteur personnage au sens d'interprète d'un rôle d'un personnage qui lui est attribué pour visiter la *smartfiction*. Et enfin, il a le rôle de narrateur personnage puisque c'est en visitant les différents contenus de l'histoire que le lecteur lie/lit cognitivement ce qu'il perçoit, son corps agissant et pensant enclenche un processus d'interprétation permettant de faire récit. C'est le montage cognitif articulé à l'interprétation du lecteur qui fait narration.

Ce qui détermine le statut du lecteur-personnage, ce sont les prises de décisions du lecteur dans le conflit. À ce moment-là, il y a une véritable fusion entre « Je » et « Je fictionnel ».

« Les personnages rencontrés au fil d'un jeu comportent un intérêt certain dans notre questionnement. Ils « assume[nt], par le biais des fonctions qu'il[s] rempli[ssent], les transformations nécessaires à l'avancée de l'histoire » (ils sont donc au cœur du récit qui oriente la diégèse) et incarnent la dimension « humaine » de l'univers représenté, son caractère habitable. »⁹¹

Quel est ce « caractère habitable » et comment son univers est-il représenté ? Au théâtre, c'est le décor qui représente un univers, qui instaure un contexte, une ambiance, donne des indices topographiques et temporels. Il représente une esthétique dans laquelle évoluent les acteurs-personnages. Il est représentatif d'une époque, d'un genre, d'une politique ; il est complémentaire au discours porté par les acteurs-personnages mis en scène et se représentant dans les situations de jeu. Comment les personnages évoluent-ils au sein d'une *smartfiction* ? Comment l'univers de la diégèse est-il représenté ?

⁹⁰ Yves Lavandier, *La dramaturgie*, « L'art du récit », éd. Les Impressions nouvelles, 2019, p. 560.

⁹¹ Fanny Barnabé, *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*. Nouvelle édition [en ligne]. Liège : Presse universitaires de Liège, 2014 (généré le 18 mai 2018). URL : <http://books.openedition.org/pulg/2613>. ISBN : 9701036512360, consulté le 15 février 2022.

III.2.2) Identifier un récit de vie fictionnel, le décor

Le décor n'a pas comme seule fonction l'implantation d'une certaine esthétique. Il est une unité de discours qui contextualise l'activité des personnages. Dans le décor, des clés de lecture sont parfois intégrées. Bien que nous pouvons comprendre une scène de jeu en l'absence du décor, le décor réserve une unité de sens et une certaine immédiateté dans le discours. D'un seul regard, un univers est montré, nul besoin de longue description pour instaurer une ambiance. Cependant le décor, bien qu'il soit très plaisant pour le regard du spectateur, n'est pas indispensable dans la compréhension d'une scène. Le décor devient adjuvant, plus ou moins, au service de l'histoire. Quel est le statut du « décor » au sein d'une *smartfiction* ? Quel est son degré d'importance ? Le discours tenu sur le décor pour le théâtre peut-il être le même pour une *smartfiction* ?

D'ailleurs, quel serait le décor au sein d'une *smartfiction* ? Au théâtre, si le décor est la représentation esthétique du lieu où se déroule l'activité des personnages tout en y diffusant une ambiance et prenant en charge un pan narratif, au sein d'une *smartfiction*, le décor est le résultat du *design* d'interface.

Pour évaluer l'importance du décor au sein d'une *smartfiction*, imaginons un *smartphone* sans *design* d'interface, qu'est-ce que cela donnerait ? Sans *design* d'interface, aucun moyen de reconnaître les différents espaces applicatifs dédiés à des activités distinctes. Nul moyen de les reconnaître puisqu'ils seraient inexistantes. Ici, l'importance du décor n'est pas moindre. Le décor interfacé au sein du *smartphone* est indispensable pour que l'utilisateur puisse déterminer où il se trouve et quelles sont les activités qu'il peut pratiquer.

Ainsi, en élaborant un *design* d'interface, une ambiance est instaurée et une praticité des activités l'est également. Par ailleurs, le travail du *design* des interfaces instaure une certaine homogénéité visuelle et une cohérence esthétique. Ces éléments relevés, inhérents aux fonctions du *design* d'interface, sont réinvestis dans la *smartfiction*. Le *design* d'interface permet également une économie de mots. D'un seul regard, l'utilisateur d'un *smartphone* identifie une application et ses fonctions. Ainsi, la connaissance des signes de cet environnement numérique réinvestie dans une *smartfiction* permet une immédiateté de discours, une projection pour le lecteur.

C'est d'ailleurs ce qui différencie la lecture d'une *smartfiction* d'un roman : l'économie de mots pour une immédiateté de discours. Le lecteur est directement projeté dans le récit de vie qu'il a choisi de suivre. Cette immédiateté est due, en partie, à l'absence de description qui plante le décor diégétique au sein d'un roman. En effet, dépendante de l'appropriation des pratiques usuelles et techniques propres au *smartphone*, la structure du récit d'une *smartfiction* est spatialisée selon la représentation d'interfaces applicatives que l'utilisateur d'un *smartphone* connaît telles que les applications SMS, Calendrier, Notes, etc. Bien que ce ne soit pas les mêmes appellations selon les systèmes d'environnements (Android ou iOS), la reconnaissance des signes numériques et la culture de l'interface propre à cet environnement permet à l'utilisateur d'un *smartphone* de prétendre à une certaine habileté perceptive pour visiter l'environnement et reconnaître ce qui est visible à l'écran.

Cependant, le décor n'est pas seulement un indice de là où je suis à l'instant T, il peut être représentatif de la psyché d'un récit. Par exemple, si nous nous projetons dans l'adaptation *smartfictive* de *Le portrait de Dorian Gray* d'Oscar Wilde dans une démarche de recherche-crédation, le *smartphone* de fiction du personnage Dorian Gray pourrait être considéré comme l'objet reflétant le miroir de son âme. Ainsi, au fur et à mesure de la progression du lecteur dans l'histoire, l'esthétique de l'arrière-plan de l'écran d'accueil pourrait évoluer en reflétant une galerie de portraits du protagoniste, de plus en plus dégradés. Évoluant de cette manière, l'arrière-plan d'un écran d'accueil jouerait un rôle dans la dramaturgie, dans le sens où il représenterait la psyché du protagoniste au fur et à mesure de l'avancée de l'histoire. La présence de l'arrière-plan n'est plus seulement

esthétique, elle est signifiante, narrativement parlant. L'arrière-plan d'une application n'est ainsi plus un simple habillage esthétique, il a une valeur narrative. Il raconte.

Le décor de l'arrière-plan conditionne la réception de la *smartfiction* auprès du lecteur. Il instaure une ambiance, un contexte spatio-temporel. De plus, selon l'esthétique apportée, un certain impact psychologique peut être mis en avant. Dans *Ana The Game*, je dois renseigner sept champs informationnels pour construire mon avatar. L'un de ces champs demande à l'utilisateur de choisir entre une humeur blanche ou noire. Selon le choix validé, je n'aurai pas le même impact psychologique. Si je choisis l'humeur blanche, je vais moins me soucier de ce qui se présente au sein de l'écran pour dérouler le début de l'histoire. *A contrario*, si je choisis l'humeur de couleur noire, le ressenti d'une atmosphère inquiétante et angoissée voile la *smartfiction*. Bien que le déroulé de l'histoire soit le même quel que soit le choix fait, l'impact psychologique dans la réception de la *smartfiction* n'est pas le même. Les choix réalisés conditionnent psychologiquement la réception d'une *smartfiction*.

Par ailleurs, l'évolution du décor de l'arrière-plan peut avoir une unité temporelle. En effet, de par ce procédé monstratif, la contextualisation d'une temporalité peut alors être exposée. Par exemple, en conceptualisant diégétiquement la temporalité de l'arrière-plan, le décor interfacé pourrait prendre la création d'une ellipse temporelle dans la structure de récit de *smartfiction*. Une reconfiguration diégétique et non plus seulement esthétique de la mobilisation de l'arrière-plan est alors à considérer. Ainsi, une réflexion sur la date ou la chronologie des événements prise en charge par le décor interfacé de l'arrière-plan est couvert d'une unité de sens autre. L'arrière-plan est une unité esthétique et narrative.

Le décor peut contextualiser une époque. Dans la production de *Tianzhu Phone*, prequel de la bande dessinée originale de Mathieu Bablet créé par *PoulpStudio* et *Umanimation*, une esthétique d'un *smartphone* futuriste a été choisie. L'univers de science-fiction de cette histoire plonge le lecteur dans un monde futuriste dystopique poussant la société de consommation à son paroxysme. Le lecteur découvre le quotidien d'un citoyen de la société de *Tianzhu* en incarnant un des trois personnages mis en jeu. Cette découverte de la quotidienneté est scénarisée par l'appropriation du *smartphone* fictionnel propre à chacun des personnages. En possession du *smartphone* du personnage qu'il incarne, le lecteur découvre ce récit de vie à la première personne.



Figure 70 : Templates réalisés par Manon Picard, UX/UI designer à PoulpStudio.

Les clés de lecture, les indices inscrits au sein du décor exposent un contexte spatio-temporel et affichent le décor diégétique. La compréhension pour le lecteur de ce contexte spatio-temporel repose sur la réappropriation des codes esthétiques, sociaux et culturels du lecteur, appliqués au sein de l'objet de lecture qu'est la *smartfiction*. Le décor d'une *smartfiction* s'interchange selon la monstration territoriale de la diégèse, à l'instant T. Le décor n'est pas figé dans le temps, il peut être évolutif. De plus, en incarnant un personnage pour visiter l'histoire au sein de ce décor interfacé, le quatrième mur est brisé. En brisant ce quatrième mur, le lecteur personnage devient acteur-personnage. Il reçoit et interprète l'histoire selon le rôle de composition qu'il doit incarner. Ce rôle de composition à la première personne cadre techniquement et perceptiblement les activités du lecteur à la surface de l'écran.

III.2.3) Interpréter un récit de vie fictionnel, les activités

Bien qu'il y ait une absence de contexte du récit de vie que j'incarne, je peux visiter la *smartfiction* et surtout, comprendre cette visite. Dès lors, comment est-il possible que je comprenne ce qui est affiché à la surface de mon écran sans que le récit ne m'appartienne ? Parce qu'un récit de vie se superpose au mien (personnel) au sein de mon *smartphone* (objet également personnel), une certaine harmonisation dans la diffusion du récit de fiction doit être opérée. Sans cette attention particulière, l'expérience de lecture d'une *smartfiction* serait un échec puisqu'incomprise par le lecteur.

Au sein d'une *smartfiction*, les actions du lecteur sont à articuler aux mécanismes d'appropriation de l'écriture de geste propre à l'utilisation du *smartphone* en contexte de fiction. Ces mécanismes d'appropriation interactifs sont

instaurés dans un mécanisme de répétition lié au territoire applicatif. Chaque application commande une utilisation. Ces diverses activités exercées à la surface de l'écran favorisent la projection du lecteur dans le récit. La répétition de gestes interactifs liés à l'activité du lecteur est fondamentale pour progresser dans le parcours de lecture. Ils participent également au rythme du parcours de lecture. La cohérence de geste résulte d'une cohérence diégétique et donc d'une cohérence de structure de récit. La cohérence du geste repose également sur l'articulation du présent d'interprétation, d'action et donc d'**interaction**. De plus, l'activité du personnage est ce qui fait avancer l'intrigue, elle est la dynamique de ce récit. L'activité est le **temps présent** de lecture et le **temps de présence** d'un lecteur à la surface de la *smartfiction*.

Par le prisme du personnage-joueur, le lecteur interagit avec les autres personnages dans le cadre d'échanges dialogiques au sein des discussions instantanées afin d'alimenter les péripéties. Ainsi, de la même manière que l'acteur joue au travers d'un autre (du personnage qu'il incarne), le lecteur d'une *smartfiction* lit, agit au travers d'un autre. Cet autre de fiction est le personnage-joueur, ou encore un point de vue qu'il incarne. C'est donc un rôle de composition (au sens noble du terme) qui est créé et que le lecteur incarne pour visiter une *smartfiction* et agir au sein de cet environnement diffusé au sein du *smartphone*. L'ensemble des activités exercées à la surface de l'écran, qu'elles soient cognitives et/ou interactives, sont réalisées par le prisme du rôle attribué au lecteur. Il interprète ce qu'il doit faire comme un acteur interprète un rôle selon le personnage qu'il doit *corporaliser*.

À l'exception des autres *smartfictions* du corpus d'étude, *EMMA the Story* ne positionne pas le récepteur de la *smartfiction* comme un acteur. Il n'est pas impliqué dans l'histoire, dans le sens où il ne doit pas jouer un rôle. Il est positionné en tant que spectateur d'une scène qui se passe devant ses yeux. Le huis-clos de cette scène est l'abribus où les deux protagonistes Elliot et Alphonse s'entretiennent, comme l'illustre la capture d'écran ci-dessous.



Figure 71 : Capture d'écran illustrant le statut de témoin du lecteur dans *EMMA the Story*.

Je suis en position de témoin de cette séquence de vie montrée. De cette position de témoin, mon activité diffère. L'un des seuls moments où le canal de diffusion qu'est le *smartphone* retrouve son habitude technique dans cette réappropriation fictionnelle, c'est lorsqu'Elliot reçoit un message au sein de la discussion instantanée groupée, affichée à gauche de l'écran (comme l'illustre la capture d'écran ci-dessous).

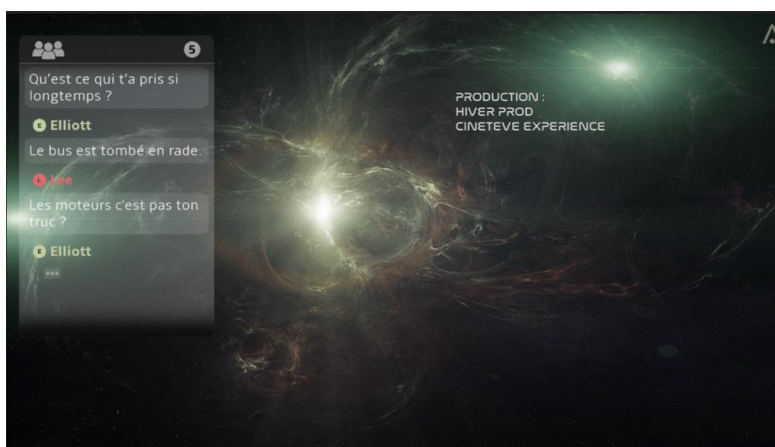


Figure 72 : Capture d'écran de la fenêtre de discussion entretenue entre Elliott et ses collègues de travail, dans *EMMA the Story*.

Ce dispositif technique synchronisé avec l'affichage des messages pour Elliott fait en sorte de concerner encore plus le lecteur par ce qu'il se passe à la surface de son écran de *smartphone*. Étant mis davantage à distance par rapport aux autres *smartfictions*, ce dispositif technique permet d'éveiller ponctuellement le lecteur. Avec cette *smartfiction*, ce n'est pas l'activité du lecteur qui permet d'entretenir un lien plus étroit avec le récit de vie fictionnel mais c'est l'activité autonome du *smartphone* qui provoque une relation moins distanciée entre le lecteur et l'activité des personnages.

L'ensemble des activités exercées à la surface de l'écran cadre un contexte temporel, topographique et de statut. Les interactivités exercées inter-opèrent sur la prise de conscience de mon parcours de lecture. Mon présent d'activités s'articule à mon présent de conscience, je me sens investi dans ce que je lis par le prisme de l'agissement cognitif et physique. Autrement dit :

« L'activité est véhiculée par les personnages.

[...]

L'activité qui nous intéresse est celle qui fait avancer l'action, qui produit du conflit, qui enrichit une caractérisation ou une relation entre deux personnages, qui nous renseigne sur une situation ou un événement, passés ou présents. Bref, qui est porteuse de sens.

Le jeu de l'acteur.

Si l'activité est portée par les personnages, elle doit être prise en charge par l'acteur. De fait, tout le jeu de l'acteur peut être considéré comme de l'activité. Ses regards, ses hésitations, le ton de sa voix, ses gestes, ses mimiques, ses silences, *etc.*, sont des éléments signifiants. « *Les bons acteurs* » disait André Antoine [004], « *savent (...) qu'à certains moments de l'action, leurs mains, leur dos, leurs pieds peuvent être plus éloquents qu'une tirade.* ». »⁹²

En comparant le lecteur d'une *smartfiction* à un acteur, le lecteur agit selon les activités prises en charge par le rôle qu'il incarne, que ce soit un Personnage Joueur, ou encore un point de vue. Les activités réalisées ne sont autre qu'une manière de vivre un récit de vie, de l'interpréter. Les activités réalisées par le personnage-joueur et les Personnages Non Joueurs forment une unité et une cohérence dans la structure d'une diégèse spatiale et temporelle comme peut l'être une *smartfiction*. L'activité fait prendre conscience de vivre au présent ce récit de fiction. L'activité lie le lecteur à la monstration du récit qu'il incarne. Une unité de corps et de discours est engagée. La monstration des activités des personnages, notamment au sein des applications conversationnelles, sont parfois plus éloquentes que les contenus textuels. En montrant les hésitations par l'apparition et la disparition successive des points de suspension, le lecteur est informé qu'« Autrui » de fiction se reprend à plusieurs fois pour « écrire le

⁹² Yves Lavandier, *La dramaturgie*, « *L'art du récit* », éd. Les Impressions nouvelles, 2019, p. 535.

message ». Cette monstration hésitante peut être plus éloquente qu'un long message. De plus, les activités réalisées ont des conséquences sur l'ordonnancement des contenus et des événements faisant récit. Ainsi :

« si le récit [...] a bien fondamentalement quelque chose à voir avec la manière dont nous éprouvons le temps, cette profondeur temporelle n'apparaît jamais avec autant d'éclat que dans l'incertitude anticipatrice qu'éprouve l'interprète (le lecteur) durant l'expérience esthétique, dans ce suspense ou cette curiosité qui font la force des intrigues fictionnelles » (Baroni, 2007 : 18) »⁹³

Ce qui pousse le lecteur à rester, à être présent à une *smartfiction* c'est la curiosité. Sa présence ne tient qu'à ce pari de curiosité. Une curiosité qui me pousse à rester pour connaître la suite de l'histoire et les conséquences de mes actes au sein de la *smartfiction*. Comment, à mon échelle, je déroule l'intrigue de l'histoire. C'est bien le seul pouvoir que possède le lecteur : dérouler l'intrigue pour définir son parcours de lecture. Bien qu'il incarne un personnage, il ne produit pas de contenu.

Par exemple, si une *smartfiction* me donne l'illusion de produire du contenu mais, au moment d'envoyer le message, un autre message que le mien s'affiche : cette illusion de liberté est décevante et décourageante. Je l'interprète comme un leurre et une intention illusoire. Ce semblant de liberté offre le moyen de mettre en place une double énonciation or, elle n'est pas productrice de sens. Elle me perd plus, voire, me décourage plus qu'elle ne sert.

Le propre de la *smartfiction* est l'incarnation par le lecteur d'un rôle, il ne produit pas un rôle. Il n'y a pas de place pour l'improvisation. Bien que la *smartfiction* soit diffusée sur le *smartphone* du lecteur, lieu où l'utilisateur exerce son activité de production de contenu, le lecteur ne peut en produire. La production de contenu est une pratique usuelle qui ne peut être réinvestie dans la *smartfiction*. En tant qu'utilisatrice de *smartphone*, lorsque je produis du contenu, je prends conscience de l'intention et de la finalité de mon activité agissante à la surface de mon écran. Cette prise de conscience entre mon activité agissante et ce qui s'affiche de façon synchrone sur la surface de l'écran est cohérente et permet de conduire à bien « l'expérience utilisateur ».

Au sein d'une *smartfiction*, le lecteur étant visiteur d'un monde et non producteur, il ne peut pas prendre conscience de ce qui s'affiche à l'écran indépendamment de lui. Ainsi, si l'auteur choisissait de simuler une production de contenus de façon inopinée, le lecteur ne pourrait prendre conscience de ce qui s'affiche à l'écran dans un processus d'action-monstration puisque l'action n'existerait pas. C'est pourquoi les activités du lecteur sont dirigées par la *notification* pour simuler un temps réel. Son activité doit être cohérente avec son rôle (celui de visiteur d'un monde). Le lecteur ne reçoit que des *notifictions* et **progresses à travers un autre, il n'est pas l'autre**. C'est pourquoi, il ne peut envoyer lui-même de message ou arriver de façon abrupte au sein d'un territoire applicatif.

Prendre conscience des activités restreintes d'un lecteur de *smartfiction*, c'est également porter un soin particulier à l'expérience utilisateur. Ce type d'expérience ne rejoint aucun code usuel ordinaire et serait une torsion au contrat établi entre l'auteur et le lecteur. En ne prêtant pas une attention particulière à ce type de réception spécifique, ce serait considérer le *smartphone* de fiction comme un objet réagissant de façon indépendante à la présence du lecteur. Or, dans un souci de cohérence et de bonne expérience utilisateur, il est important que le lecteur puisse prendre conscience de ce qui est montré à la surface de l'écran en s'assurant des liaisons cognitives entre son *gestalt* et ce qui est affiché à l'écran selon le point de vue du Personnage Joueur déterminant l'angle de perception de la monstration de l'histoire.

⁹³ André Gaudreault, François Jost ; *Le récit cinématographique - Films et séries télévisées* (3e édition revue et augmentée), éd. Armand Colin, 2010, 2017, p. 239.

Conclusion de l'objectif :

La finalité de cette deuxième partie était de montrer comment l'histoire d'une *smartfiction* m'est donnée à lire. Il en résulte que pour vivre une *smartfiction*, je vis un récit de vie fictionnel qui ne m'appartient pas et que j'incarne selon les modalités techniques, esthétiques et contextuelles de la diégèse prises en charge par « Je fictionnel ». Le cadre de perceptions et d'actions me permet de me fondre dans le temps du récit de vie fictionnel. Je synchronise mon temps présent personnel à celui du temps présent du discours. Autrement dit, je me rends disponible au temps du récit de la *smartfiction* que je vis en simili temps réel. Le temps présent fictionnel se superpose à mon temps présent personnel.

Les personnages, les décors, les contenus médias qui alimentent l'histoire de vie de « Je fictionnel » et d'« Autrui fictionnels » participent à cette illusion de vivre le récit de cet autre « Je » que « Moi ». La somme de ces éléments, « Je l'ecteur » les interprète et il en résulte le récit de vie de « Je fictionnel » déterminé à la fin de mon parcours de lecture.

III.3) La *smartfiction*, une théâtralisation d'un vécu fictionnel

Objectif :

Lorsque je me rends présent au sein d'une *smartfiction*, je me rends présent temporellement, cognitivement et spatialement à la *smartfiction*. Je me rends disponible à cet espace-temps de fiction.

Pour ce faire, une synchronisation des vécus entre « Je » et « Je fictionnel » est alors opérée. Cette synchronisation des vécus est similaire à celle, observable, d'un acteur et de l'interprétation du rôle d'un personnage. Il synchronise son espace-temps à celui de l'être de fiction qu'il interprète. À partir de ce constat et en poursuivant cette réflexion comparatiste entre le théâtre et la *smartfiction*, cette partie a pour objectif de déterminer de quelle manière la *smartfiction* pourrait être considérée comme une « théâtralisation des vécus ».

III.3.1) Incarner, injonction temporelle des vécus

Ce qui caractérise le théâtre, c'est le constat de l'injonction temporelle des vécus liée au rendez-vous artistique donné, celui de la performance. En assistant à une pièce de théâtre, lors du temps de la performance, le spectateur synchronise son temps à celui de l'acteur, en train de performer sur scène. Le spectateur vit ce que vit l'acteur, par procuration, par projection. Un vécu commun entre celui qui exerce une activité et celui qui la regarde, l'écoute, la reçoit est ainsi opéré. Cette coïncidence temporelle des vécus est possible grâce au cadre temporel qu'offre une représentation d'une pièce de théâtre. Ainsi, en se rendant au sein d'un même espace-temps, une synchronisation des temps est possible : le temps présent de l'acteur se synchronise au temps présent du spectateur. Lorsque je regarde un film, je synchronise mon temps à l'objet cinématographique mais je ne synchronise pas mon vécu à celui des acteurs. Regarder un film c'est regarder maintenant le résultat d'une scène qui a été tournée avant, qui est antérieur à mon temps de spectateur. André Gaudreault et François Jost reprennent cette opposition des temps entre théâtre et cinéma en formulant qu'une :

« [opposition de] la prestation de l'acteur de théâtre, toujours en simultanéité phénoménologique avec l'activité de réception du spectateur, à la projection du film, qui relaie au contraire une action complètement révolue et qui présente donc *maintenant* au spectateur ce qui s'est passé *avant* (sur cette hypothèse et ses prolongements, voir Metz, 1977). »⁹⁴

Au théâtre, le spectateur prend conscience de la synchronisation du temps présent vécu partagé avec le temps présent d'interprétation de l'acteur. Phénoménologiquement parlant, mes perceptions cognitive, visuelle, auditive, olfactive, même parfois tactile (lorsqu'il s'agit de théâtre participatif) sont reliées à ce que je vis. Je suis dans un temps présent.

Au cinéma, je suis dans un temps présent de projection d'un film, je regarde maintenant un film qui a été tourné dans un temps passé. Phénoménologiquement parlant, il ne peut y avoir de synchronisation des vécus entre

⁹⁴ André Gaudreault, François Jost ; *Le récit cinématographique - Films et séries télévisées* (3e édition revue et augmentée), éd. Armand Colin, 2010, 2017, p. 155.

spectateur et acteur dans un temps présent puisque la temporalité est disruptive, l'un étant inscrit dans un temps présent alors que l'autre appartient au passé.

Cette observation comparatiste entre le théâtre et le cinéma sur la synchronisation temporelle des vécus me conduit à cette question. Quel est mon vécu en tant que lecteur ? En synchronisant mon temps de présence à celui de mon temps de lecture par l'interprétation d'un « Je fictionnel », une synchronisation temporelle du « Je » et du « Je fictionnel » est observée. Le lecteur se rend présent au sein de la *smartfiction* comme un acteur se rend présent pour interpréter un rôle sur scène. Le lecteur d'une *smartfiction* interprète le rôle qui lui est attribué au prisme perceptif et pragmatique de « Je fictionnel ».

À partir de là, il vit une expérience de lecteur. Le terme d'**expérience** est choisi pour démontrer l'unicité de la réception d'une *smartfiction* prêtant à réaliser un parcours de lecture. L'expérience se prête à l'unicité d'événements s'enchâssant, et donc des vécus montrés à la surface de l'écran et ressentis comme tels, à l'instant T par le lecteur. En ce sens, l'expérience de lecture d'une *smartfiction* est similaire à une performance d'un acteur au théâtre. L'un et l'autre convoitent l'unicité de l'événement et de l'interprétation. De la même manière qu'au théâtre, l'injonction temporelle est articulée entre la représentation de l'acteur et la réception du spectateur. Le temps de la diégèse fait irruption dans le temps personnel du spectateur. Il en va de même avec le média *smartfiction*.

Avec le procédé de *notifiction* externe, le temps de la fiction fait irruption sur l'écran de mon *smartphone*. Il se superpose à mon temps personnel. Le temps fictionnel capte l'attention du lecteur. Il fait autorité sur le temps personnel jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de jouabilité de contenus ou que le lecteur reçoive une notification personnelle l'extrayant de cet environnement de fiction pour l'inciter à rejoindre son environnement personnel. Ce temps de captation cognitive est synchronisé au temps de monstration média. Au sein d'une *smartfiction*, le temps fictionnel n'est pas calculable, ni fixe, contrairement au temps d'un film.

« Si le temps de la lecture d'un roman est aléatoire, celui de la vision d'un film est fixe et quantifiable. Le temps écranique (Souriau, 1953), soit le temps de la projection, le temps du signifiant, est une donnée objective que partagent également les spectateurs (du moins dans des conditions habituelles de consommation des films dans les salles de cinéma) et qui peut être comparée, mise en parallèle, avec cette autre donnée, si importante en narratologie, qu'est le temps diégétique, soit le temps de l'action montrée, le temps du signifié, le temps de l'histoire ou, encore, le temps du raconté. »⁹⁵

Si au cinéma, le temps est montré et ordonné selon le principe de narration qu'est celui du montage cinématographique, dans la *smartfiction*, le temps est montré et interprété. Il est montré par le temps de la diégèse et la technique du présent d'affichage dynamique, et il est interprété par le lecteur. Ainsi, le temps présent de monstration s'articule au temps présent d'interprétation cognitive et de geste de la part du lecteur de *smartfiction*. Cette non-contingence de cette donnée temporelle quantifiable est également due à la disponibilité du temps de lecture de chacun des lecteurs. Étant disponible sur son *smartphone* personnel, le lecteur peut choisir de revenir plus tard à la lecture de la *smartfiction*. Il n'est pas contraint à un horaire de projection d'un film comme c'est le cas lorsque le spectateur se rend au cinéma. L'imposition de la durée d'un film se fait par la temporalité de la projection. La durée d'une *smartfiction* dépend de la jouabilité des contenus et de la disposition du lecteur à se synchroniser au temps présent de la diégèse.

⁹⁵ André Gaudreault, François Jost ; *Le récit cinématographique - Films et séries télévisées* (3e édition revue et augmentée), éd. Armand Colin, 2010, 2017, p. 188.

La synchronisation des temps vécus est dépendante de la présence du lecteur et de la monstration du média de *smartfiction*. La *smartfiction* s'affiche à l'écran selon le dispositif technique et perceptif de « Je fictionnel », de ce rôle de composition créé pour que le lecteur visite le monde de *smartfiction*.

III.3.2) Incarner « Je » selon le vécu de « Je fictionnel »

Ce que le lecteur perçoit visuellement à l'écran lorsqu'il est en train de lire une *smartfiction*, c'est la monstration d'un récit personnel d'un personnage de fiction. En incarnant ce « Je fictionnel », le lecteur incarne le même rôle que celui d'un acteur de théâtre lorsqu'il interprète un personnage. L'acteur a pour rôle d'être une présence incarnée qui se montre. Il donne un corps et une voix au personnage qu'il incarne, il le montre. De la même manière que les sciences du jeu vidéo emploient la formule de « coquille vide » pour caractériser les fonctions de l'avatar ; le personnage est une présence à vide qu'il faut combler en le corporalisant par l'interprétation du jeu d'acteur. Ainsi, lorsque l'acteur se met au service du texte pour montrer le personnage dans un jeu d'interprétation, il synchronise son temps dans celui de cet autre de fiction. Pour le lecteur de *smartfiction*, le constat est le même. La présence du lecteur comble l'absence du « Je fictionnel » en attente de jouabilité et de présence à vide à incarner.

Cette synchronisation du temps dans l'autre immerge le lecteur dans ce récit qui n'est pas le sien mais qu'il interprète. Une simulation d'un récit vécu au présent est alors opérée. Ce discours au présent est possible grâce aux mécanismes dialogiques du récit de *smartfiction*. Le discours présent étant composé de dialogues mis en jeu dans des discussions instantanées, on constate une simulation à vivre l'histoire au présent. Seulement, l'histoire est écrite en amont et je vis le récit au présent selon les mécanismes techniques propres au canal de diffusion qu'est le *smartphone*. Par conséquent, il est plus juste de dire que ce qui est montré n'est pas un présent de discours mais que ma présence montre une actualisation d'un discours dans un présent de geste et de lecture. Au sein d'une *smartfiction*, plusieurs temps sont joués. Un temps passé lié aux contenus fixes et un temps présent lié aux contenus dynamiques. Ainsi, à titre comparatif :

« Le film comme objet serait donc au passé pour la seule raison qu'il a enregistré une action qui *a été*, et l'image filmique serait au présent parce qu'elle nous donnerait l'impression de suivre néanmoins cette action « en direct ». »⁹⁶

Contrairement au film, je n'ai pas l'impression de suivre une action en direct mais d'interpréter (comme l'acteur au théâtre) une action en direct. Dans la *smartfiction*, c'est l'interface à affichage dynamique qui donne cette illusion d'un temps présent qui se joue en direct. Quant à la photographie (ce qui se rattacherait au contenu fixe),

« Fixe, la photographie renvoie moins au passé qu'au révolu : elle est un pur « Ça a été » (Barthes, 1980 : 120), à la fois parce que nous savons qu'elle est la rétention visuelle d'un instant spatio-temporel « réel » (Schaeffer, 1987 : 65), et parce qu'elle ne nous donne pas l'illusion de se dérouler devant nous. »⁹⁷

Dans la *smartfiction*, les contenus que je qualifierai de « fixe » sont ceux déjà présents au téléchargement de la *smartfiction*, qui donnent de l'épaisseur au récit personnel du personnage-joueur. Ces contenus fixes sont de l'ordre

⁹⁶ André Gaudreault, François Jost ; *Le récit cinématographique - Films et séries télévisées* (3e édition revue et augmentée), éd. Armand Colin, 2010, 2017, p. 155.

⁹⁷ André Gaudreault, François Jost ; *Le récit cinématographique - Films et séries télévisées* (3e édition revue et augmentée), éd. Armand Colin, 2010, 2017, p. 157.

des notes, des événements inscrits dans l'agenda, des photos et/ou des vidéos enregistrés dans les albums de photo/vidéo, ses musiques enregistrées dans la *playlist* musicale, etc. Ils sont des contenus déjà présents hébergés au sein d'applications de fiction représentant la pratique socio-culturelle ordinaire de l'utilisateur du *smartphone*. Via les applications précédemment citées, nous enregistrons des moments présents pour capturer le présent selon le cadre ou l'intention de discours porté à ce moment-là. Ainsi, en allant visiter ces contenus *a posteriori*, notre présence actualise un contenu montré dans un temps présent mais qui appartient au passé. Les contenus fixes, les images fixes sont des encapsuleurs de la mémoire que le lecteur actualise lors de son présent parcours *smartfictif*.

Ainsi, mener une réflexion sur la *smartfiction* c'est mener une réflexion en mobilisant trois disciplines : la photographie (image fixe), le cinéma (image dynamique) et le théâtre (image mouvante). Ces trois mécanismes de capture d'un moment présent représenté selon leur spécificité propre sont intégrés au sein de la *smartfiction*.

La photographie est articulée à la formule théorique de Roland Barthes « ça a été » exposant une monstration d'un moment passé dans une image fixe regardée au présent et donc actualisé par cette action perceptive.

Le cinéma est à articuler à la formule théorique « c'est » exposant une monstration dynamique d'une scène tournée et enregistrée dans un temps passé pour ensuite être projetée dans un temps présent.

Enfin le théâtre est un art de l'interprétation d'un rôle par un acteur. Il s'agit de montrer un personnage sur scène et de lui donner une présence corporelle autrement absente. Cela renvoie au rôle du lecteur, lui-même interprète d'un rôle lorsqu'il incarne « Je fictionnel ». Il synchronise son temps présent dans cet autre temps présent de fiction en modulant ses activités selon les possibles techniques et diégétiques de « Je fictionnel ».

Ainsi, le constat d'une théâtralisation d'un vécu de fiction montré est le résultat de cette réflexion triptyque menée conjointement pour aborder le récit de *smartfiction*.

La monstration de ce vécu fictionnel lié à « Je fictionnel » s'effectue seulement lors du présent de lecture. Cependant, la lecture d'une *smartfiction* n'est pas une lecture en continu. La lecture d'une *smartfiction* dépend de la réception des *notifictions* qui commandent la jouabilité. Par conséquent, lorsque la *smartfiction* n'est pas jouable, le lecteur doit prendre conscience des blancs de lecture. Le lecteur n'a d'autres choix que d'attendre d'être à nouveau notifié pour se rendre au sein de la *smartfiction* et découvrir la suite du récit personnel de fiction qu'il interprète. Lors de ces blancs de lecture, une projection du vécu opérée par la lecture est alors identifiée.

III.3.3) Se projeter dans le récit de vie fictionnel vécu

En recevant le récit de vie de fiction au sein de son *smartphone*, une synchronisation des temps vécus entre celui du lecteur et celui du temps diégétique est alors montrée. Ce temps est déterminé selon les activités représentées à la surface de l'écran. Lorsqu'il n'y a plus d'activités à réaliser avec le *smartphone*, l'utilisateur n'est plus présent au sein de son *smartphone*. L'absence d'activité sont des « blancs de lecture ». Ces blancs de lecture perçus comme une rupture d'activités participent à la réception phénoménologique de la *smartfiction*. Si rien ne se passe entre deux séquences de la *smartfiction*, alors le lecteur comble ce blanc de lecture en se projetant dans le récit. Il fait lui-même récit de ce qu'il pourrait se passer dans la suite des événements du récit fictionnel.

Le premier phénomène observable identifié sous la formule de « blanc de lecture » est relatif à la notion d'attente. En effet, lorsqu'il n'y a plus de contenus à lire au sein de la *smartfiction*, le lecteur quitte l'environnement de fiction pour rejoindre son environnement personnel. Quitter un environnement pour un autre est un comportement

déjà observable en pratique ordinaire. Lorsque l'utilisateur a fini une conversation SMS, téléphonique ou encore, que le locuteur tarde à répondre, l'utilisateur quitte l'environnement initial pour un autre. Par ailleurs, si l'utilisateur estime que sa pratique au sein du *smartphone* est satisfaisante et qu'il n'a plus de raisons de rester au sein de cet environnement numérique, il quitte cet environnement pour rejoindre celui qui est tangible. Le phénomène d'attente lié à l'inactivité pousse l'utilisateur à partir.

Au sein de la *smartfiction*, lorsqu'il n'y a plus d'activité, le lecteur quitte alors la *smartfiction* jusqu'à ce qu'il y en ait une nouvelle. Ce qui rend à nouveau présent le vécu bien qu'il soit absent, c'est le phénomène de projection. En effet, en imaginant les différentes activités de « Je fictionnel » lors des blancs de lecture, je rends présent « Je fictionnel » bien qu'il soit absent. Par le processus de projection d'un récit de vie de fiction, en tant que lectrice, je crée mon récit de vie de fiction en attendant la manifestation du véritable récit de vie de fiction que j'interprète. Une certaine puissance de l'attente est alors à souligner.

Le phénomène de projection du vécu est également perceptible selon un autre prisme. Lorsque je suis en train de lire une *smartfiction*, je ne fais pas que lire un contenu qui m'est montré. De par la synchronisation des temps vécus entre mon vécu personnel et celui qui m'est montré à la surface de l'écran, une certaine projection du vécu est observée. Cet autre de fiction cadre la diégèse en imposant le point de vue. C'est par ce biais perceptif que la synchronisation des vécus tant au niveau technique, esthétique et diégétique s'opère. Une synchronisation des temps mais qui a ses limites. En effet, le lecteur ne peut gérer le temps comme il le ferait dans son vécu personnel. Le temps de la monstration du temps vécu et le temps des activités inhérentes au temps vécu interprété ne peut pas aller plus vite ou moins vite que celui généré par la programmation.

Par ailleurs, ce temps de monstration reste un temps éphémère. Ce temps de monstration ponctue un récit de vie. En pratique ordinaire, lorsque je reçois un appel téléphonique, cet appel fait événement dans mon récit de vie journalier. Je synchronise mon temps à mon interlocuteur. Lorsque l'appel téléphonique se termine, alors l'expérience communicationnelle se clôt également. Elle reprendra lors du prochain appel téléphonique. Cependant, contrairement aux récits de vie des personnages de fiction que je suis dans les *smartfictions*, mon récit de vie personnel, je le vis, je l'alimente au sein des outils communicationnels et au sein de mon environnement tangible. Ce n'est pas le cas pour les êtres fictionnels. Je n'accède aux récits de vie fictionnels que par un seul biais, celui de la *smartfiction*. Ainsi, bien que l'expérience *smartfive* soit étayée dans la durée, à chaque reprise de lecture, il est nécessaire d'avoir une concordance des temps entre ce qui a été vécu précédemment et ce qui est à venir.

Le processus de projection s'articule à la notion d'altérité. En me projetant dans le temps d'un autre de fiction, je me projette dans un récit de vie qui n'est pas le mien mais que j'interprète. Cette projection dans un récit autre que le sien (personnel), c'est le propre de l'acteur au théâtre. Son temps d'interprétation, son temps de scène devient temps de fiction corporalisé. Il devient un autre que ce qu'il est. Cette altérité fictionnelle est le propre du théâtre. Bien que j'interprète un récit de vie de fiction et que j'interprète les signes selon « Je fictionnel », est-ce que le degré d'altérité pour un lecteur de *smartfiction* incarnant/interprétant un « Je fictionnel » est similaire à celui d'un acteur de théâtre ?

Au théâtre, l'altérité est radicale. L'acteur « rentre dans son personnage ». Il habite le récit pour lui donner vie et le transmettre sur scène au public. L'acteur est le véhicule discursif rendant visible et audible un récit de vie pour « Autrui » en train de le voir et de l'écouter, « Autrui » étant le public d'une pièce de théâtre.

Lorsque je lis une *smartfiction* selon « Je fictionnel », bien que j'interprète un récit de vie, je ne rentre pas dans la peau de « Je fictionnel ». Je visite seulement l'histoire selon son prisme perceptif.

L'altérité perceptive, lorsque je suis en train de lire une *smartfiction*, c'est une altérité avec soi-même. Je découvre et rencontre un autre que moi-même jusqu'à présent méconnu. Comment ? En interprétant un récit de vie qui ne m'appartient pas, je reçois des événements qui ne sont pas communs à mon expérience de vie personnelle. Par conséquent, en prenant connaissance de cet autre récit de vie pour lequel j'ai un « pouvoir » décisionnel qui influencera sur la suite de mon parcours de lecture, sur la suite de mon parcours de vie de fiction, alors un certain degré d'immersion de l'expérience de vie de fiction est observable.

L'imposition de ces choix me renvoie au système de valeurs qui m'est propre. Un système de valeurs qui repose sur un certain sens de l'éthique socio-culturelle, politique, esthétique. Cet autre de fiction que j'incarne me projette dans ces autres personnels que je ne connaissais pas jusqu'alors. Cette altérité qui est de l'ordre de soi avec soi renvoie à une théâtralisation spéculaire.

Conclusion de l'objectif :

La finalité de cette troisième sous-partie était de comparer l'expérience vécue du spectateur au théâtre avec l'expérience vécue de l'utilisateur d'une *smartfiction*. Le théâtre est l'art de la performance, il n'est autre que l'injonction temporelle des vécus. Le spectateur vit l'histoire d'« Autrui » par procuration, par l'interprétation d'un vécu par l'acteur. En effet, il y a un vécu commun entre ce que le spectateur écoute, vit, regarde et l'acteur. Autrement dit, le spectateur synchronise son vécu à celui de l'acteur.

Au sein de la *smartfiction*, l'expérience vécue par l'utilisateur est similaire à l'expérience vécue du spectateur qui se fonde dans la peau de l'acteur. Cette expérience vécue est liée à « Je fictionnel ». En effet, l'utilisateur devient acteur au sens d'interprète, il vit l'histoire *smartfictive* selon le cadre perceptif et les activités allouées à « Je fictionnel » qu'il interprète. Un processus de projection s'articule à la notion d'altérité, je me projette dans cet espace-temps fictionnel selon une concordance des temps vécus entre « Je » et « Je fictionnel ». L'altérité est radicale au théâtre. L'acteur rentre dans son personnage lors de la performance. Au sein d'une *smartfiction*, l'altérité est davantage nuancée.

Cependant « Je » lecteur devient « Je » acteur, le temps de l'interprétation de son rôle fictionnel, le temps d'écran devient le temps de fiction corporalisé.

La théâtralité du vécu est à articuler à l'observation d'une théâtralisation du récit, liée aux mécanismes du récit et de l'irruption événementielle s'affichant à la surface de l'écran du *smartphone*.

III.4) La *smartfiction*, une théâtralisation du récit

Objectif :

Dans le prolongement de la réflexion menée sur « la *smartfiction*, une théâtralisation d'un vécu », dans quelle mesure peut-on émettre l'hypothèse que le format spécifique qu'est la *smartfiction* trouverait sa spécificité dans une certaine théâtralisation du récit ?
C'est ce que cette sous-partie expose à présent.

Pour faire son parcours de lecture, l'utilisateur doit interpréter les différents événements qui lui sont montrés. Son interprétation, liée à son interactivité, participe à l'ordonnement des différents événements qui singularise l'histoire qui est lue/jouée par un utilisateur. La structure et l'ordonnement des événements constituant une histoire font récit. Pour quelles raisons je qualifie ce récit de « théâtralisé » ?

Le théâtre se distingue d'autres arts par deux choses : la performance et l'irruption. La **performance** offre quelque chose d'unique. Au théâtre, l'acteur peut interpréter dix fois la même tirade, chaque interprétation est unique. Le texte reste le même, seulement l'interprétation diffère par la posture, le timbre de voix, les positions de corps, *etc.* Cet art vivant n'est pas figé dans un espace-temps. En ce sens, un parcours de lecture d'une *smartfiction* est similaire à une performance. Selon les choix que le lecteur fait face à un choix multiple, il n'emprunte pas le même chemin de lecture. S'il recommence la *smartfiction*, bien qu'il rejoue les mêmes événements et ce, dans le même ordre, les prises de décision ne seront pas vécues de la même manière selon le contexte émotionnel dans lequel s'inscrit le lecteur. Chacun de ces éléments exposés participe à la notion de « performance de lecture ». Cette performance est parfois troublée par le phénomène de l'**irruption**. Au théâtre, l'histoire se joue sur scène ; la *smartfiction* se joue sur la scène écranique. De ces espaces bornés, il surgit, par exemple, des personnages. Au théâtre, ce sont les acteurs incarnant un personnage qui font irruption sur la scène. Au sein d'une *smartfiction*, ce sont les *notifications* qui font irruption. La *notification* pourrait être considérée comme l'irruption événementielle dans le temps fictionnel.

III.4.1) Irruption du temps fictionnel

Définie selon un *delay time* ou l'inscription d'un horaire local, la *notification* a pour spécificité de s'afficher sur l'écran du *smartphone* sans qu'aucun indice de sa venue ne soit annoncé. Son irruption sur la scène écranique fait événement au sein d'une *smartfiction*. Elle a pour fonction de marquer un temps au sein de l'histoire qui est parcourue, pour ensuite conduire le lecteur au sein de l'espace diégétique dédié. Cette irruption événementielle, à valeur injonctive, ordonne et balise le récit. Comment est-elle reçue par le lecteur ?

L'affichage d'une *notification* se produit pour diriger le récit. La *notification* encapsule un émetteur de discours et un contenu discursif et/ou informationnel. Si la *notification* est externe, elle s'affiche sur l'écran verrouillé du *smartphone* de l'utilisateur, elle s'immisce dans le temps personnel de l'utilisateur. Si la *notification* est interne, elle s'immisce dans le temps fictionnel de la diégèse. Il est donc, ici, question d'advenir dans le temps de l'autre par la *notification* ; que cet autre soit fictionnel ou non.

De quelle manière la *notification* advient-elle dans le temps d'un autre ?

Lorsque je reçois une *notification* externe sur mon écran verrouillé de *smartphone*, la *notification* qui est un temps fictionnel advient dans mon environnement personnel, dans le temps qui m'est propre. Une première étape dans l'hybridation des temps est ainsi marquée. La *notification* qui vient de s'afficher me renvoie à la *smartfiction* que j'ai choisi de suivre. Elle me renvoie à un récit de vie de fiction. Dans ce récit de vie, plusieurs personnages sont présents. Sauf si la *notification* est relai informationnel de l'auteur ou du narrateur externe, la *notification* encapsule la présence d'un personnage pour que le lecteur se rende présent au sein de l'espace-temps diégétique annoncé dans la *notification* reçue.

Ainsi, la *notification* catalyse plusieurs présences. La présence de personnage, d'être de fiction et la présence du lecteur qui joue le rôle d'acteur, ici, un être fictionnalisant. En choisissant d'agir sur la *notification* après l'avoir reçu, le lecteur recouvre la *notification* d'autre valeur. Agir sur une *notification* revient à être un médiateur qui advient sur le temps de l'autre. Autrement dit, la *notification* est un temps présentifié par l'action.

Cette présentification est aussi d'ordre discursif. Lorsque je reçois une *notification* d'un personnage, elle est explicitement ou implicitement injonctive. Elle est explicitement injonctive lorsqu'est inscrit le discours direct à venir (dans le cadre d'un échange SMS, par exemple). Elle est implicitement injonctive lorsque je n'ai que pour information « @personnage vous a envoyé un message ». La standardisation discursive m'informe seulement de l'identité de l'émetteur du message à venir. Si je veux connaître le contenu du message, je dois me rendre au sein de l'espace diégétique référent. Ainsi, de par l'irruption de la *notification* au sein de la scène écranique, je peux également faire le parallèle avec la notion cinématographique de « champs » et de « hors-champs ». Ce qui est dans le champ est montré. Ce qui n'est pas dans le champ, n'est pas montré. Ainsi, la *notification* peut également être perçue selon une réflexion comparatiste avec la discipline cinématographique, si je considère l'interface de mon écran de *smartphone* dans le champ, et le reste est hors-champ. En advenant dans le champ, une monstration d'un contenu dans un temps présent est révélée.

Ainsi, la *notification* est à mi-chemin entre les procédés cinématographique et théâtral. Quel que soit le champ disciplinaire auquel la *notification* pourrait être comparée, elle surprend. Elle fait irruption dans les champs visuel et auditif du lecteur. De par le procédé de monstration et les instruments de perception mobilisés, je suis en capacité de synchroniser mon temps personnel au temps fictionnel que je suis en train de vivre par procuration. La *notification* actualise également mon statut.

À réception de la *notification* externe, je synchronise ma prise de conscience à incarner « Je fictionnel ». Je quitte le rôle que je jouais à présent dans mon environnement personnel pour incarner « Je fictionnel » et poursuivre mon parcours de lecture. À réception de la *notification* interne, je suis déjà dans le rôle de « Je fictionnel ». La réception de la *notification* interne actualise le statut de « Je fictionnel » selon la sollicitation d'« Autrui fictionnel » par ce biais *notifictif*. Ainsi, « Je fictionnel » est actualisé en tant que « fils/fille de » si je reçois un message de mon parent de fiction, en tant que « collègue de fiction » par rapport à mon collègue de fiction, etc. La *notification* prend en charge la notion de co-présence entre le lecteur et la *notification*.

La *notification* actualise mon statut et mon rôle. La *notification* pourrait être comparée à l'élément technique attendant dans les coulisses du théâtre pour surgir au bon moment sur la scène, ici sur la scène écranique.

À partir de quels éléments puis-je émettre l'hypothèse que la *notification* pourrait être considérée comme le *deus ex machina* de la *smartfiction*, comme l'irruption événementielle théâtralisée dans le temps fictionnel ?

III.4.2) Irruption théâtralisée du temps fictionnel

Bien que j'incarne un rôle pour vivre la *smartfiction*, je ne connais pas les événements à venir (contrairement à un acteur incarnant un rôle lorsqu'il joue une pièce de théâtre). Je ne peux donc anticiper ce que je ne connais pas. Cette imprévisibilité événementielle est ce qui caractérise l'utilisation du *smartphone*. Le propriétaire du *smartphone* ne peut prévoir ce qu'il recevra par le biais de ce canal de communication et de diffusion. Autrement dit, le *smartphone* se distingue des autres objets en faisant événement dans la vie courante de l'utilisateur. Lorsqu'il reçoit des messages ou des appels téléphoniques ou encore des mails, ces contenus de nature différente ont pour trait commun de faire irruption dans la vie courante de l'utilisateur et d'être déterminants dans le déroulé, ensuite, de la journée. Cette irruption, sans crier gare, fait penser au phénomène de *deus ex machina*. Lorsqu'une situation vécue par les personnages d'une fiction devient critique, un événement fait irruption dans le cadre pour sauver (au sens littéral) la situation. De cette manière, l'histoire fait pivot. Dans la *smartfiction*, ce qui fait pivot et qui fait également irruption dans le parcours de lecture c'est la *notification*. À partir de ce constat, de quelle manière la *notification* pourrait être comparée ou du moins, analysée au prisme du procédé dramaturgique *deus ex machina* ?

Tout d'abord, qu'est-ce que le *deus ex machina* et pourquoi mobiliser ce procédé dramaturgique pour le comparer avec la *notification* ? Selon Yves Lavandier, dans *La dramaturgie - l'art du récit* :

« Le *deus ex machina* est l'événement inattendu et improbable qui vient régler les problèmes du protagoniste à la dernière minute. L'expérience signifie « dieu issu de la machine » et fait référence au théâtre grec dans lequel un dieu faisait parfois son apparition par l'intermédiaire d'une grue à la fin des pièces. »⁹⁸

Les mots clés ici à retenir pour définir le *deus ex machina* sont « **événement inattendu** » et « **improbable** ».

Avec la première formule, nous retrouvons l'irruption événementielle : il n'y avait pas d'attente particulière et pourtant, ce procédé s'est tout de même manifesté. Ce procédé est l'événement « improbable », sans preuve, nulle préparation en amont. L'événement fait irruption au sein de la scène écranique sans crier gare. Cette irruption, cette monstration impromptue dans le champ écranique conduit à une certaine théâtralisation. Due à l'effet de surprise, le lecteur est quelque peu désemparé. Désemparé puisque qu'il n'a aucune clé pour « deviner » ce qu'il va suivre. Quel est le lien entre ce qui est advenu et ce qu'il va suivre ? Il ne reste qu'à vivre ce qui suit le *deus ex machina* pour comprendre le pourquoi de cette irruption.

De plus, Yves Lavandier redonne la traduction de ce procédé comme « Dieu issu de la machine ». Cette formule est assez intéressante à rapprocher de la *smartfiction*. Si la *notification* est le « dieu issu de la machine », le point de vue de la *notification* serait l'omniscience. Elle intervient précisément à ce moment parce qu'elle est la seule à avoir une lecture globale de l'histoire. Cette omniscience lui permet d'intervenir dans des espaces-temps clés pour donner une impulsion nouvelle au récit et à le baliser. Elle est l'événement déterminant. Ce dieu est issu de la machine. Ici, la machine est le canal de diffusion qu'est le *smartphone*. En faisant irruption dans la *smartfiction*, elle fait irruption dans ma réception et me déstabilise en dirigeant mon parcours de lecture, elle ne me laisse pas le choix.

Cette déstabilisation n'est pas forcément négative. Elle peut être la clé de lecture qui vient terminer l'ensemble du puzzle et donc éclaircir l'ensemble de la diégèse. Par exemple, dans *Ana The Game*, le personnage que j'incarne reçoit un message de son docteur lui indiquant que « j'ai déjà posé cette question ». Dans ce contexte espace-temps

⁹⁸ Yves Lavandier, *La dramaturgie*, « *L'art du récit* », éd. Les Impressions nouvelles, 2019, p. 126.

diégétique précis, je sais qu'en tant que lectrice, je n'ai posé aucune question à « mon docteur ». Ainsi, par mimétisme de la pratique ordinaire, je remonte le fil de discussion pour vérifier si je n'ai pas râté une séquence de lecture. Il s'avère qu'à réception de cette *notification*, j'accède à une séquence de lecture qui m'était jusqu'alors inaccessible. Je comprends alors que le personnage que j'incarne est malade et qu'il suit un traitement. Ce dernier est depuis quelque peu instable. Ce premier élément fait pivot et « sauve » le lecteur de l'incompréhension qui commençait à persister.

De la même manière, dans *Another Lost Phone : Laura's Story*, la particularité de cette *smartfiction* est de ne recevoir aucune *notification* pendant tout mon parcours *smartfictif*. La seule *notification*, c'est lorsque je suis arrivée à la fin de mon parcours. C'est une *notification* de Laura, la propriétaire du *smartphone*, jusqu'alors perdu, que j'ai entre les mains. Au sein du mail, elle explique pourquoi le lecteur a en sa possession son téléphone et ce qu'il lui est arrivé. La réception de la *notification* très inattendue, puisque les *notifications* étaient jusque-là absentes de l'expérience, est très éclairante sur la raison de la possession de son téléphone et met fin à l'ensemble des questions que le lecteur commençait à se poser.

Conclusion de l'objectif :

La finalité de cette quatrième sous-partie était d'exposer de quelles manières le parcours d'une *smartfiction* résulte d'un récit vécu selon l'incarnation d'un rôle, d'un « Je fictionnel » et donc, de quelle manière la formule « théâtralisation d'un récit » peut qualifier une *smartfiction*.

Le parcours réalisé lors d'une expérience de lecture de *smartfiction* est comparé à une performance réalisée par un acteur au théâtre. De ce parcours réalisé, il en résulte un récit. C'est pourquoi cette quatrième sous-partie prolonge la réflexion menée dans la troisième, entre « théâtralisation d'un vécu » et « théâtralisation d'un récit ». Elle prend en charge l'actualisation événementielle du récit par les *notifications*. Celles-ci pourraient être comparées aux acteurs ou aux événements qui sont en attente dans les coulisses, prêts à être joués et montrés sur le devant de la scène (écranique). Enfin, l'utilisation de certaines *notifications* s'apparentent à l'emploi technique et dramaturgique du *deus ex machina* ; arrivant de nulle part, le dénouement s'est produit.

Conclusion du chapitre III

Le temps de monstration est un temps présent d'un discours interfacé. Il est un temps technique, d'objet. Il est ce que voit le lecteur/joueur via son interface. Ce temps de monstration fait système avec le temps d'attention du lecteur/joueur. **Le temps d'appropriation** est un temps présent cognitif. C'est un temps humain, comportemental. C'est un temps distillé, du moins ressenti comme tel. Cette distillation temporelle dépend du rythme, de l'appropriation de la *smartfiction*, de la réception subjective du lecteur/joueur de cet objet. Le temps n'est pas ici mesuré selon une mécanique objective (type montre, horloge, chronomètre) mais une mécanique subjective, l'humain.

Dans ce chapitre, la réflexion menée sur la *smartfiction* était articulée à la dramaturgie. Cette articulation permettait de cadrer la réflexion sur la « cohérence du récit », une cohérence qui se tient par l'uniformisation et la complémentarité des discours textuels, graphiques, sonores et leur espace de diffusion. En reprenant les fondamentaux théoriques appliqués à la *smartfiction*, l'attention était portée sur la question suivante : quels sont les éléments mis en jeu et comment le sont-ils pour montrer une histoire ? Lorsque le spectateur va au théâtre, il assiste à une pièce de théâtre qui lui est montrée, jouée par des comédiens. Elle lui est montrée maintenant, et ce, durant toute la durée de la performance.

Avec la *smartfiction*, l'histoire que je choisis de suivre est également montrée (par le biais de la surface écranique de mon *smartphone*) et jouée.

Contrairement au théâtre, l'utilisateur de la *smartfiction* n'est pas seulement spectateur d'une histoire, il est joueur. Il est à la fois spectateur et acteur de l'histoire. Il endosse à la fois le rôle d'acteur au sens d'interprète du terme, et de spectateur. Il n'est plus témoin d'un jeu d'acteur, il se prête au jeu d'acteur également. C'est bien cette terminologie qui est utilisée : le « jeu d'acteur », le « jeu de scène ». Quel est ce jeu ? Michel Picard mène une réflexion éclairante sur ce point :

« Voilà un cas exemplaire, sans aucun doute de la littérature comme jeu ! Freud faisait remarquer qu'on dit *Lustspiel*, *Trauerspiel*, *Schauerspieler* ; l'anglais utilise *play* pour désigner la pièce ; le français, « jeu » pour des aspects de la mise en scène (« jeux de scène »), le style du comédien (le « jeu d'un acteur »), ou, au Moyen-Âge, la représentation elle-même et sa transcription (*Le jeu d'Adam*, *de la Feuillée*, *de Saint Nicolas*, *de Robin et Marion*, etc.). Apparemment, et qu'elles qu'en soient les origines, le théâtre a constamment été conçu, ou, du moins, senti, comme activité ludique dans notre culture. »⁹⁹

D'après cette réflexion, Michel Picard synthétise les trois fondamentaux de l'activité ludique : la performance (« le *play* ») qui prend en charge la durée de l'activité et se caractérise par le côté **unique**, l'espace délimité et dédié à l'activité (« jeu de scène ») et il identifie les personnes qui investissent l'espace : les comédiens. Autrement dit, les personnes jouant un rôle au sein d'un espace et en un temps délimité. Ci-suit la synthèse graphique du troisième chapitre :

⁹⁹ Michel Picard, *La lecture comme jeu*, éd. de Minuit, 1986, p. 198.

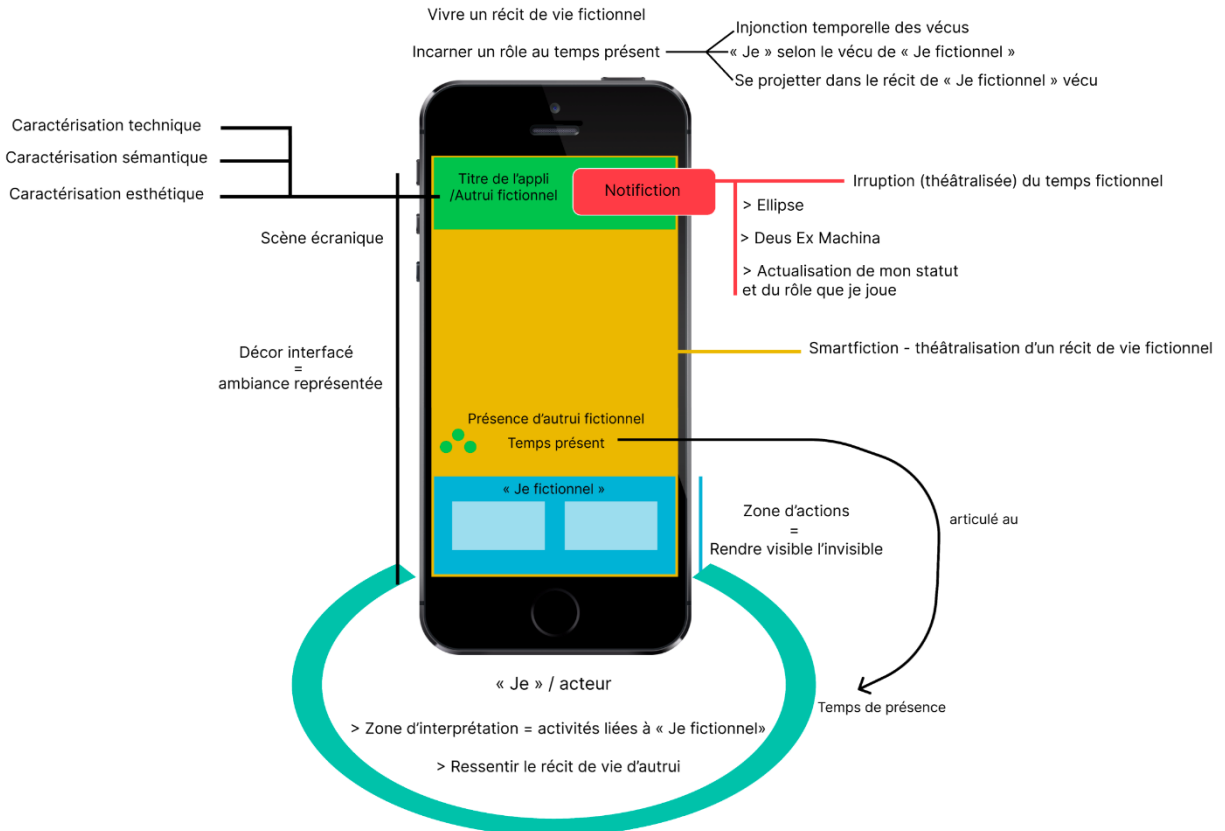


Figure 73 : Synthèse graphique du chapitre II

Chapitre IV. Dompter le temps du récit en le plongeant dans un ici et maintenant : jouer une partie

Dans ce quatrième chapitre, je porte une attention à la performance du joueur qui fait récit, en exposant la pertinence de l'articulation réflexive prêtée à la *smartfiction*, tout en interrogeant la formule « dompter le temps du récit en le plongeant dans un ici et maintenant ».

Tout d'abord, que signifie le mot performance ? La performance (au sens artistique du terme) est l'investissement d'un·e ou plusieurs artiste·s dans un espace-temps défini. À cette définition sommaire, il manque un élément fondamental : celui du caractère unique de la représentation artistique. Lorsqu'un acteur de théâtre joue une pièce, une même histoire, et ce, plusieurs fois, l'histoire reste la même mais la représentation est unique. Unique dans sa façon de jouer, d'interpréter le rôle attribué au comédien. Il cristallise un possible parmi d'autres. L'acteur investit l'espace métrique qu'est la scène pour performer une pièce de théâtre. L'utilisateur de la *smartfiction* investit l'espace métrique où se joue la fiction (le *smartphone*) pour performer une partie, pour jouer l'histoire selon le rôle qui lui est attribué. Autrement dit, il s'investit dans un temps présent qualifié d'ici et maintenant. Un ici et maintenant qu'il dompte, avançant dans le récit à tâtons, découvrant au fur et à mesure les péripéties de l'environnement fictionnel qu'il performe. Le temps de jeu devient ainsi temps de récit. Ce domptage fait partie de la performance que j'expose ici, au prisme du jeu. Selon Géraldine Wuyckens :

« [L]'approche narratologique s'est rapidement révélée insuffisante concernant les formes interactives du récit du jeu vidéo, ses approches étant « majoritairement menées à partir du critère de l'action et du scénario, celles qui privilégiaient le *level design* et qui observaient le jeu vidéo de l'extérieur » (Marti, 2012, p. 12). Trouvant son origine dans les travaux de Johan Huizinga (1938) et de Roger Cailliois (1967) sur le jeu, « la ludologie s'est affirmée comme une science des jeux prenant en compte l'organisation de la pratique ludique (espace, temps, règles), mais aussi sa dimension sociale (position du joueur, effets du jeu) » (Marti et Baroni, 2014, §14). Le croisement de ces deux disciplines a permis de prendre en compte le rôle du joueur dans l'actualisation du récit du jeu vidéo. »¹⁰⁰

La narratologie permet d'observer la structure de l'objet, ici la structure du récit. De quelles manières sont construits les mondes fictionnels ? La ludologie permet de porter un regard analytique sur la pratique de l'objet et de rendre compte de son expérience. Cette articulation entre narratologie et ludologie m'amène à faire une parenthèse sur le débat qui a été entretenu par les ludologues et les narratologues ces dernières années. Les ludologues critiquaient les narratologues pour leur application au jeu vidéo des outils théoriques permettant d'analyser la littérature et le cinéma. Or, bien qu'il puisse y avoir de la narration dans les jeux vidéo, ce n'est pas vrai pour tous les jeux vidéo car tous ne racontent pas une histoire. Ainsi, les ludologues souhaitaient s'appuyer sur d'autres concepts pour analyser le jeu vidéo, à savoir le *gameplay*, ou encore l'interactivité. D'après Fanny Barnabé, « les ludologues reprochaient aux narratologues de surévaluer la présence de la narration dans le jeu vidéo pour l'approcher du cinéma et de la littérature »¹⁰¹. À partir de là, les ludologues ont développé une nouvelle discipline : la ludologie, pour s'émanciper de l'influence de la littérature et du cinéma afin d'étudier le jeu vidéo comme médium à part entière. Aujourd'hui, le débat s'est un peu apaisé, bien qu'en 2017, Ian Bogost (chercheur

¹⁰⁰ Géraldine Wuyckens, « La triple narrativité du MMORPG à travers la pratique du roleplay », Sciences du jeu, 9 | 2018, mis en ligne le 21 juin 2018. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/1032> ; DOI : 10.4000/sdj.1032, p. 15, consulté le 6 mars 2022.

¹⁰¹ Fanny Barnabé dans « Introduction à la culture vidéoludique » dans MOOC Université de Liège.

dans le domaine des jeux vidéo, et *game designer*) ait publié un article s'intitulant : *Video Games are better without stories*¹⁰².

Depuis, les narratologues et les ludologues semblent s'être accordés sur le fait que tous les jeux vidéo ne sont pas narratifs, mais que la narration reste une modalité importante dans le médium vidéoludique. Selon Fanny Barnabé :

Certains chercheurs qui étaient dans le camp ludologue reconnaissent que les règles et la fiction constituent les deux facettes du jeu. C'était un conflit plus institutionnel que théorique. L'objectif des ludologues était de faire exister une discipline indépendamment des études littéraires et cinématographiques et ils y sont arrivés.¹⁰³

À partir de ce débat, Dominic Arsenault a travaillé sur la spécificité de la narration dans le jeu vidéo en posant une paire de concepts qui distingue la narration vidéoludique d'autres types de narrations, à savoir : le récit enchâssé et le récit vidéoludique. Le récit enchâssé est l'histoire dans le jeu vidéo, c'est l'histoire fixe. Le récit vidéoludique renvoie à la logique narrative qui est appliquée lors de la partie du joueur. Cette distinction permet de montrer que la narrativité ne réside pas seulement dans l'histoire, elle réside également dans l'interactivité. Cette distinction se poursuit avec deux modes identifiés : le mode narrativisant et le mode performatif. Ces modes s'appuient sur l'analyse des actions du joueur.

C'est donc à partir du cadre théorique de Dominic Arsenault distinguant le récit enchâssé et le récit vidéoludique que cette dernière partie du mémoire de thèse rendra compte de la pratique de la *smartfiction* selon une approche phénoménologique. Ce compte rendu d'expérience narrative en première personne expose ma subjectivité liée à la donation de l'objet.

L'un des traits qui caractérisent la *smartfiction* est l'investissement du joueur au sein de cette fiction interactive. Bien que l'histoire qu'il incarne ne lui appartienne pas, il la vit selon le rôle de composition qui lui est attribué. Ce rôle de composition est fondamental puisque c'est autour de lui que la *smartfiction* est produite (l'esthétique, la technique et la jouabilité).

À partir du moment où le joueur prend conscience de son rôle, il prend conscience de **ce qu'il doit faire et comment** il doit le faire. Cet acte conscient que j'exposerai à présent est guidé par l'attention donnée à « l'organisation de la pratique ludique » d'une *smartfiction* : l'espace, le temps et les règles qui distinguent la *smartfiction* des autres récits de fiction interactive.

Entre l'ouverture et la clôture de cette dernière partie, je rendrai compte de l'ensemble des aspects qui participent à la cristallisation d'une performance, d'une partie de jeu. Ces aspects font partie d'un système. Quel système pour quelles expériences ? Selon Vincent Mauger :

« Les fictions spatialisées, les parcours éducatifs ou touristiques et le contexte muséal offrent leur lot de situations pour mettre en place des récits interactifs. Dans un contexte numérique, les champs d'application du design d'expérience (Laurel, 1990, 1991; Shedroff, 2001) et du design d'interaction (Moggridge, 2007), comme, dans une certaine mesure, celui du design de jeu (Schell, 2008) relevant lui-même du domaine de l'esthétique des systèmes interactifs (Salen, 2008, p.185), peuvent prendre part à l'élaboration, à l'encadrement et à la communication de

¹⁰² Ian Bogost, *Video Games are better without stories*, 2017,

URL : <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2017/04/video-games-stories/524148/>, consulté le 13 février 2022.

¹⁰³ Fanny Barnabé dans « Introduction à la culture vidéoludique » dans MOOC Université de Liège.

matières narratives et fictionnelles, le concepteur de jeu (*game designer*) étant une forme de concepteur de système (*system designer*) (Heussner et al., 2015, p. 24). »¹⁰⁴

La *smartfiction* est une fiction spatialisée, elle reprend les propriétés techniques et usuelles du *smartphone* sans pour autant les reproduire fidèlement, pour permettre au joueur de circuler au sein de la *smartfiction*. Quel est le système propre à la *smartfiction* ? De quelle manière la *smartfiction* est-elle une mise en abyme d'un *smartphone* dans un *smartphone* tout en validant le fait que la *smartfiction* se distingue du *smartphone* ?

La reproduction est relative au processus de fictionnalisation d'un système d'exploitation existant pour que chacun des utilisateurs d'un *smartphone* puisse s'investir. Le joueur a en sa possession un autre téléphone que le sien. Et c'est parce que le joueur a accès à un autre téléphone que le sien, qu'il a accès à une histoire qui n'est pas la sienne. La reproduction de l'univers d'un *smartphone* dans un contexte de fiction implique de repenser le *smartphone* dans son utilisation et d'interroger ses propriétés techniques, anthropologiques, usuelles, sociales et culturelles pour le mettre au service d'un jeu. Autrement dit, la *smartfiction* serait-elle l'objet d'une mise en valeur des possibles vécus avec un *smartphone* ? Comment jouer des histoires à travers cet objet issu de l'industrialisation et de la consommation ? Comment cet objet captant le réel dans un processus de déréalisation est devenu objet hébergeant la création d'un univers de fiction ? C'est à l'ensemble de ces interrogations que cette dernière partie va répondre.

IV.1) Organiser une performance

Objectif :

Jouer une *smartfiction*, c'est performer un récit de vie qui ne m'appartient pas mais que je choisis d'incarner. Pour ce faire, j'investis un espace-temps qui n'est pas le mien. De quelles manières est-ce que je l'investis ? Comment est-ce que j'incarne ce récit de vie ? Quel est mon statut ? C'est ce que je vais exposer au sein de cette sous-partie.

Avant de commencer une partie de jeu (que ce soit pour un jeu de plateau, un jeu vidéo ou encore un jeu en plein air), il est nécessaire de s'organiser en amont pour que la partie se déroule convenablement. Tout d'abord, une organisation matérielle est opérée. Elle rend visible l'expérience. **L'organisation matérielle structure l'espace dans lequel le corps du joueur est inscrit dans le dispositif ludique.**

À ce premier point s'ajoute un deuxième, celui de la prise de connaissance des règles, qu'elles soient explicites ou implicites. Si le jeu ne possède pas de règles rédigées dans un livret, ou encore si les règles ou consignes n'apparaissent pas à l'écran au fur et à mesure du jeu vidéo, c'est qu'elles sont implicites. Les règles du jeu sont induites par la jouabilité du support du jeu qui conditionne le comportement du joueur. **Les règles organisent les moyens attribués au joueur pour se déplacer au sein du jeu et la manière dont il peut coopérer avec ses coéquipiers (si le jeu est collectif).**

¹⁰⁴ Vincent Mauger, « Design narratif : considérations préalables à son étude et à l'analyse de compositions ludofictionnelles sous le modèle EST », Sciences du jeu, 9 | 2018, mis en ligne le 06 juin 2018, consulté le 22 juin 2018. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/985> ; DOI : 10.4000/sdj.985, consulté le 11 avril 2022.

Le troisième et dernier point expose le processus constituant le déroulé d'une partie de jeu d'une *smartfiction*. L'espace de fiction se superposant à l'espace personnel et se bornant à cet objet qu'est le *smartphone*, le *smartphone* devient l'espace du jeu. Quels sont les moyens mis en place pour que le joueur prenne conscience qu'il est en train de jouer un récit de vie de fiction hébergé au sein d'un support qui héberge également son récit de vie personnel ? C'est cette question qui guidera les hypothèses exposées dans ce dernier point. **L'attention portée au déroulé d'une partie participe à la prise de conscience d'une pratique ludique en prenant en charge l'organisation et la représentation du système smartfictif.**

Ces trois points balisent la réflexion menée dans **le cadre de la performance.**

IV.1.1) Cadre de la performance

Quel est ce cadre ? De façon générale, la matérialité et l'organisation matérielle d'un jeu conditionnent le comportement d'un joueur ainsi que la jouabilité. Par exemple, lorsqu'un joueur souhaite faire une partie d'un jeu de société, si ce jeu est un jeu de plateau, il faudra probablement poser ce jeu sur une table. Selon le nombre de joueurs autorisés à participer, ces derniers se placent autour de la table tout en prêtant attention à ce que chacun d'eux puissent accéder au plateau. Le plateau est la surface où est représenté le monde ludique à investir. La table est le support du jeu de plateau. Elle est redéfinie comme l'espace accueillant les joueurs et le jeu. Elle délimite l'espace de jeu dans l'espace commun. La matérialité conditionne le comportement du joueur. Si je me place en témoin d'une scène de jeu, il est aisé de définir si les joueurs font un jeu collectif, s'ils sont adversaires (type : *Bataille navale*) ou encore, si le joueur joue seul. L'organisation matérielle d'un jeu de plateau est une expérience de jeu visible pour « Autrui ».

La matérialité cadre donc l'expérience de jeu. Or, pour la *smartfiction*, la matérialité reste la même si le joueur joue seul ou en mode multijoueur. À partir de là, la question à se poser est : de quelle manière la condition matérielle affecte-t-elle la jouabilité d'une *smartfiction* et se distingue-t-elle d'un jeu de plateau ? La jouabilité d'une *smartfiction* reprend la logique de la pratique usuelle du *smartphone*. Le *smartphone* est un objet personnel avec lequel l'utilisateur produit son récit personnel avec « Autrui ». C'est donc : « Je » et les autres. Pour la *smartfiction*, c'est sensiblement le même schéma : « Je fictionnel » et les autres (fictionnels). « Je fictionnel » est subordonné par « Je » (le joueur). Autrement dit, dans les pratiques usuelles ordinaires « Je » est l'utilisateur en tant qu'instrument percevant et agissant à la surface de l'écran du *smartphone*, selon le cadre offert par « Je fictionnel ».

La narrativité détermine le rôle de « Je fictionnel » et par extension, celui de « Je » (joueur). Le *smartphone* est défini comme l'espace de représentation et d'action. L'espace de représentation se joue au sein de l'interface graphique. L'espace d'action est défini à la surface de l'écran par le système tactile et performatif propre à l'ergonomie du *smartphone*. Ce qui m'est donné à lire est régi selon le concepteur de système. D'après Elsa Boyer :

« [I]es textes de Husserl regroupés dans *Sur l'intersubjectivité I et II* proposent plusieurs modalités de ces *structures intersubjectives*. Il s'agit alors de savoir comment un champ de perception peut apparaître en première personne et donner lieu, comme dans le ressouvenir, à une « quasi-vie ». L'empathie et la perception de la chair étrangère ne sont plus explorées pour éclairer la rencontre avec Autrui, mais en viennent à constituer l'examen indépendant et autonome d'un nouveau type de perception. Dans ces *structures intersubjectives* qu'explore Husserl, une main

étrangère peut être appréhendée « de la même manière que ma main », c'est-à-dire comme le support d'un champ de sensations et de kinesthèses, comme un organe de perception et d'action. »¹⁰⁵

Si « Je » fictif est un état d'esprit étranger au mien (à « Je »), par processus d'incarnation, « Je fictif » possède une corporéité, la mienne, notamment ma main. C'est grâce à cette corporéité que je peux intervenir interactivement à la surface de l'écran. Ma main agissante, elle est l'extension corporelle de mon « Je » investissant et remotivant l'univers de fiction par le biais de « Je fictif ». Elle est une extension mais elle est ressentie comme un corps étranger. Si c'est bien « Je » qui prend les décisions sur la suite du déroulé de l'histoire tout en performant via « Je fictif », le discours original énoncé et représenté n'est pas le mien. La subjectivité de « Je fictif » s'intercale avec la mienne.

a) *Le cadre matériel :*

Le **cadre matériel** est l'espace défini par les objets matériels pour faire une partie. Les objets rendant visible cette expérience sont :

- Un *smartphone* (canal de diffusion et le support de lecture)
- Des écouteurs ou un casque audio (canal de diffusion audio pour une meilleure expérience utilisateur ; cette consigne est donnée dans le protocole d'entrée à l'ouverture des différentes applications de *smartfiction*, elle pourrait être considérée comme un code de bonne pratique)
- Un·e jou·eur·euse (sujet agissant et percevant)

¹⁰⁵ Elsa Boyer, *Le conflit des perceptions*, (in. Préface Catherine Malabou), éditions MF coll. Invention, 2015, p. 145

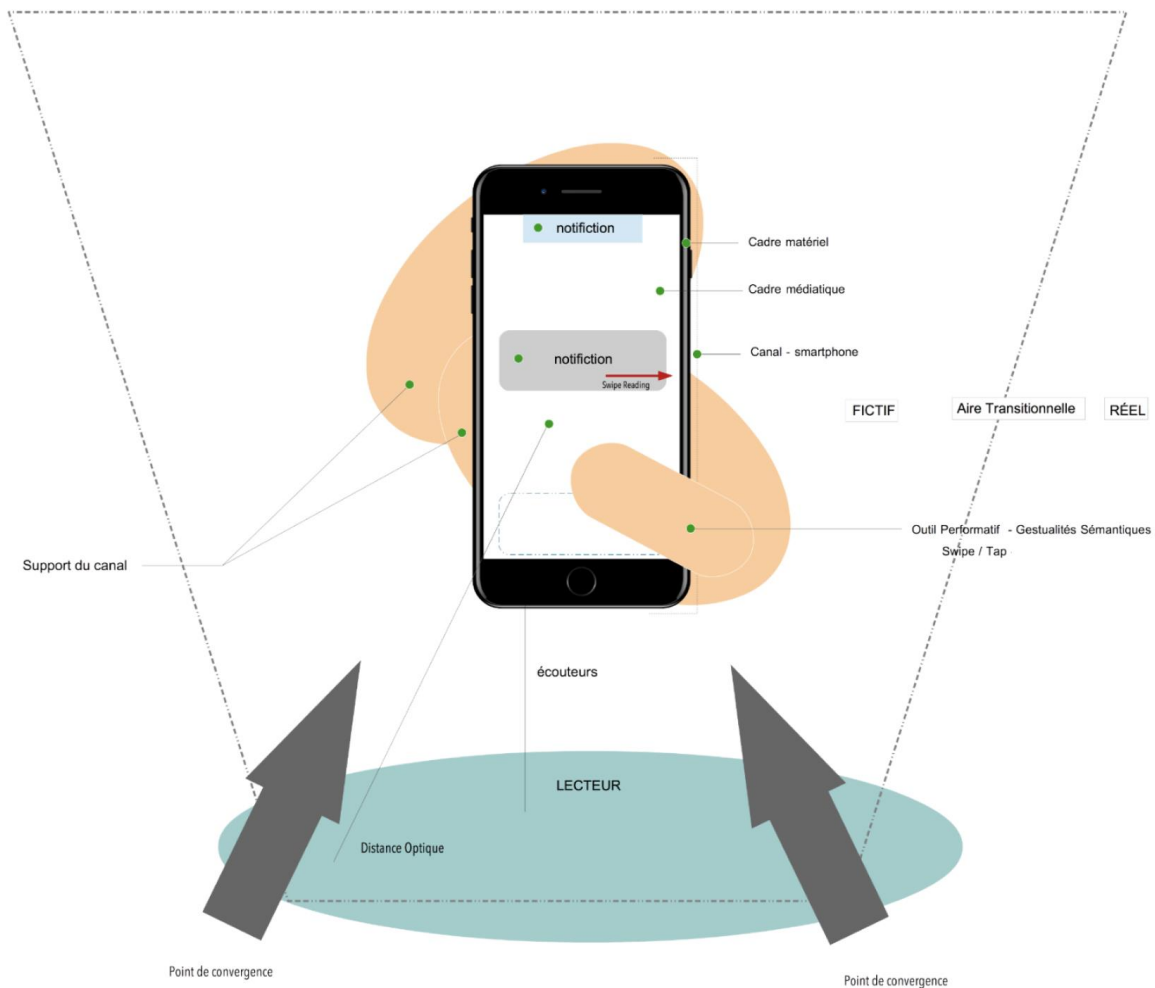


Figure 74 : Schéma représentant le cadre matériel.

La liaison physique :

- Les bras et les mains du joueur assurent la liaison physique entre le support du canal de lecture et le corps du joueur. Un point de convergence entre l'interprétant et le support de lecture se dessine. Les bras participent à la structuration du cadre de l'expérience de jeu convergeant vers le *smartphone*.
- Les écouteurs ou casque audio filaire(s) ou connectés en *bluetooth* participent à la représentation schématique de ce point de convergence puisqu'ils relient physiquement et techniquement le canal de diffusion (*smartphone*) au canal interprétatif (utilisateur).

La liaison cognitive :

- Distance optique.
- Valeur interprétative entre ce qui est donné à lire et à interpréter.

Liaisons physique et cognitive :

- L'index et/ou le pouce. Ces outils humains recouvrent une signification autre dans un contexte de jeu sur écran tactile puisqu'ils participent à l'interaction nécessaire pour progresser dans le parcours de jeu. Ainsi, selon le *swipe-reading* ou le *tap-reading*, le joueur doit d'abord interpréter puis, interagir selon ce qui lui est montré.

La matérialité structure l'espace de jeu et constitue l'expérience cadre. Selon Rémi Cayatte, l'expérience cadre est une expérience qui « a été décidée, conçue, et implémentée dans le logiciel de jeu avant que l'utilisateur ne s'y trouve confronté. »¹⁰⁶ Elle est celle qui marque les modalités structurant le jeu par l'énoncé de consignes, de pratiques de jeux afin que tout un chacun puisse l'investir. De façon assez transparente, « l'expérience cadre » représente les modalités de jeu établies par les concepteurs de jeu pour assurer une bonne pratique aux utilisateurs.

Ce cadre participe à maintenir mon attention de joueur dans ma pratique ludique. Cependant, je n'ai qu'à détourner mon attention de ce cadre, à en sortir pour me reconnecter (cognitivement, et de façon instantanée) à l'environnement tangible dans lequel je suis inscrite physiquement. Ainsi, je quitte un environnement pour un autre ou du moins, un cadre pour un autre. Entrer et sortir du cadre de jeu revient donc à s'inscrire dans une prise de conscience d'un statut. Être conscient du statut occupé *hic et nunc* s'articule aux référents qui côtoient le cadre qui capte mon attention. En effet, lorsque je suis dans le cadre d'un jeu de *smartfiction*, les référents sont les noms des Personnages Non Joueurs, le *design* d'interaction, l'image de mon avatar, l'esthétique propre à cet environnement, *etc.* Les référents sont d'ordre graphique, technique et nominatif. Grâce à ces éléments, je prends conscience que je suis en train de jouer. Si dans l'environnement tangible dans lequel je suis, on m'interpelle verbalement, cette interpellation capte mon attention et me renvoie à un statut autre que celui de joueur. Le cadre matériel et les référents qui l'habitent participent à la prise de conscience du statut du joueur. Cette attention captive lors de l'expérience de jeu participe à la suspension d'une quotidienneté.

L'espace-temps du divertissement séparé de notre quotidienneté n'a pas de conséquence sur notre réalité. Selon Rémi Cayatte :

« La distinction entre fabrication (dans le passé) et matérialisation (dans le présent), si elle peut sembler triviale, nous semble au contraire être tout à fait essentielle. Elle nous donne l'opportunité d'insister à nouveau sur l'aspect préprogrammé et préexistant de ce qui fait le cœur d'une expérience de jeu, aussi bien sur les plans ludiques, qu'audiovisuels et narratifs. »¹⁰⁷

La matérialité du jeu impose un espace dans l'espace. Que le jeu soit un jeu de plateau ou un jeu en plein air, sa configuration et l'aménagement qu'il nécessite reconfigurent l'espace. Les joueurs se créent un espace dans un espace existant, comme une mise en abyme spatiale. Cet espace est donc apparent et visible par les joueurs mais aussi par « Autrui ». Les joueurs sont présents tout le long de la partie, « Autrui » peut surprendre une partie ponctuellement, comme surprenant un espace-temps autre vécu par les joueurs. « Autrui » surprend donc un

¹⁰⁶ Rémi Cayatte, « Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique : comment le jeu vidéo raconte ? », *Sciences du jeu* [en ligne], 9 | 2018, mis en ligne le 31 mai 2018.

URL : <http://journals.openedition.org/sdj/936> ; DOI : 10.4000/sdj.936, pp. 6-7, consulté le 31 mars 2022.

¹⁰⁷ Rémi Cayatte, « Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique : comment le jeu vidéo raconte ? », *Sciences du jeu* [en ligne], 9 | 2018, mis en ligne le 31 mai 2018.

URL : <http://journals.openedition.org/sdj/936> ; DOI : 10.4000/sdj.936, p. 9, consulté le 31 mars 2022.

monde matérialisé par le jeu et dont l'espace est également défini par les placements et les déplacements des joueurs.

Une fois cet espace défini, les joueurs peuvent investir le jeu et s'accorder ce temps de jeu. En plus de cette saisie d'un espace-temps autre, il faut concevoir le jeu comme gage d'un moteur narratif où chacun des éléments participe à la construction de l'histoire.

Chacune des actions du joueur participe à la toile narrative qui se tisse au fur et à mesure de la partie en train de se jouer. Il « se met dans la peau de » pour pouvoir jouer. « Le concepteur de jeu (*game designer*) [est] une forme de concepteur de système (*system designer*) (Heussner et al., 2015, p. 24). »¹⁰⁸ Un concepteur de système narratif, ludique et de divertissement. La fabrication du jeu est le temps passé, et c'est lors de l'investissement de ce jeu, lors d'une partie que le présent de jeu actualise le jeu. Dans la *smartfiction*, c'est également l'espace où je me trouve qui détermine les actions et définit mon rôle. Par exemple, lorsque je consulte mon répertoire SMS, je prends conscience des différents statuts fictionnels que je peux incarner : « mère/père de », « fille/fils de », « ami.e de », « collègue de », *etc.*

Pour l'investir, un processus ludique régissant les interactions des joueurs selon les règles établies est mis en place. J'expose dans la sous-partie « *game* de la performance », les règles participant à l'expérience cadre.

IV.1.2) *Game* de la performance

Lorsque des utilisateurs souhaitent jouer à un jeu de société qui leur est méconnu, ils prennent connaissance des règles pour se familiariser avec les différents éléments composant le jeu (le plateau, les dés, les cartes, les pions, *etc.*), pour savoir comment pratiquer et mettre en jeu cet objet ludique qui leur est présenté. Comment est structuré temporellement et spatialement le jeu ? Quelles sont les conditionnalités ? Qu'ai-je le droit de faire ou de ne pas faire ? Comment dois-je le faire ? Quel est mon rôle ? Les règles du jeu répondent à l'ensemble des questions posées. Ainsi, le système formel régit le système pratique du jeu. Les règles du jeu ayant une valeur juridique, les joueurs se réfèrent à ce texte de loi pour régler tout litige. Une fois que tous les joueurs ont saisi les règles du jeu, la partie peut commencer.

Ce conditionnement relève autant de la pratique que du rôle endossé par le joueur dans cet espace-temps défini. Les règles permettent au joueur de se saisir de l'ensemble des clés régissant le jeu pour mieux synchroniser sa conscience à ce qu'il doit faire selon ce qu'il est, ce qu'il incarne. Les règles participent à la construction de l'expérience cadre, à son protocole d'entrée. Leur lecture constitue le sas transitif entre le quotidien et l'espace-temps dans lequel le joueur s'investit dans la pratique ludique.

« Le va-et-vient entre le jeu en tant qu'expérience encadrée par des règles (*game*) et la manière dont l'utilisateur procède en tenant compte de ces règles (*play*) dénote de la présence d'une construction ludique qui est intervenue avant l'interaction de l'utilisateur. »¹⁰⁹

¹⁰⁸ Vincent Mauger, « Design narratif : considérations préalables à son étude et à l'analyse de compositions ludofictionnelles sous le modèle EST », *Sciences du jeu* [en ligne], 9 | 2018, mis en ligne le 06 juin 2018.

URL : <http://journals.openedition.org/sdj/985> ; DOI : 10.4000/sdj.985, p. 6, consulter le 31 mars 2022.

¹⁰⁹ Rémi Cayatte, « Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique : comment le jeu vidéo raconte ? », *Sciences du jeu* [en ligne], 9 | 2018, mis en ligne le 31 mai 2018. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/936> ; DOI : 10.4000/sdj.936, p. 9.

Le *play* est la performativité du *game*. Si le jeu donne les moyens au joueur d'interagir, ce sont les règles qui donnent la manière d'interagir. Ces règles, ces codes applicables et appliqués à cet espace-temps défini participent à cette coupure du quotidien. Je quitte un rythme quotidien, personnel, pour un autre. Le rythme de la partie est inhérent au système de tour à tour des joueurs, aux conditionnalités et surtout, aux consignes qui vont régir le comportement des joueurs lors de la partie.

La lecture des règles est un espace-temps reconnu et valable pour les jeux de plateaux. Pour les jeux vidéo, les règles qui régissent la jouabilité du *game* peuvent être montrées en amont de la partie de jeu, dans le *game setting*. Ou encore, si la pratique est collective, ce sont les joueurs expérimentés qui informent les joueurs novices sur la manière de jouer.

Seulement, bien que la *smartfiction* soit un jeu vidéo, il n'y a pas de règles. Le joueur n'est pas informé sur la manière dont il joue l'histoire qu'il incarne. Cette invisibilité des règles est palliée par la prise en charge de la jouabilité par la conception du système. Le système d'une *smartfiction* repose sur la connaissance de l'utilisateur de l'environnement numérique d'un *smartphone*. À partir de cette connaissance des schèmes mentaux acquis à force de manipuler cet objet personnel, le joueur retrouve un système d'interaction proche de ce qu'il connaît déjà, à la croisée de l'environnement numérique personnel d'un *smartphone* et des livres dont vous êtes le héros (choix multiple et régime de conditionnalité pour progresser dans l'histoire). Les règles sont implémentées par le canal de diffusion.

Cependant, un protocole d'entrée métadiégétique peut informer le joueur sur les précautions techniques à prendre pour vivre une expérience utilisateur optimale. Par exemple, à l'ouverture de l'application de la *smartfiction* *Somewhere : The Vault Papers*, une note à destination du joueur a été rédigée pour l'informer que certaines autorisations vont lui être demandées, s'il les accepte, son expérience utilisateur n'en sera que meilleure.

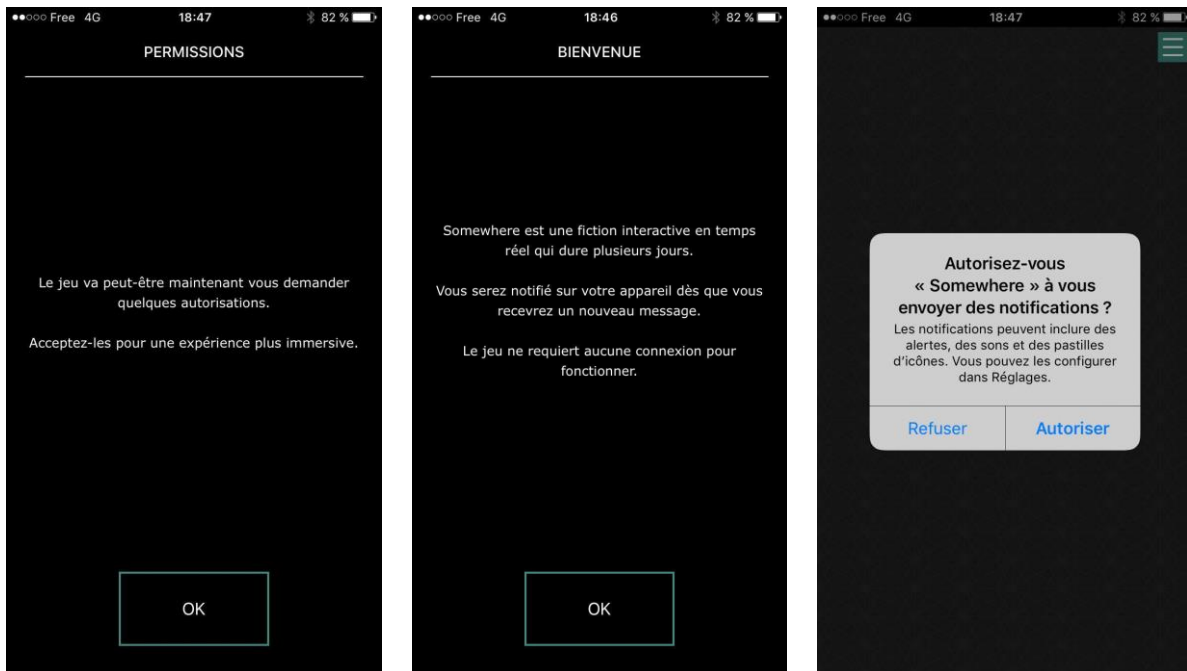


Figure 75 : *Somewhere : The Vault Papers*, ©2018 Norseman Interactive ©2018 Playdius

Avec le format *smartfiction*, le protocole d'entrée n'est pas celui de la lecture des règles et/ou de leur prise de connaissance ; le protocole d'entrée se définit par la lecture des permissions et recommandations pour le joueur et c'est à lui de les refuser ou de les accepter.

Ce protocole d'entrée inscrivant les permissions pourrait être considéré comme le pacte de jouabilité entre le concepteur et le joueur. Le concepteur informe le joueur de ses préconisations, au joueur de les accepter ou non, au risque de ne pas vivre véritablement l'expérience conçue en amont. En n'acceptant pas les autorisations (sous-entendu : les préconisations), le joueur n'accepte pas le véritable système pensé en amont. En effet, reposant sur le système irruptif de la notification, ce qui fait événement dans le *smartphone*, la *smartfiction* est structurée selon ce phénomène d'irruption événementielle. Ainsi, à réception des notific.a.tions, le joueur accède à un autre pan de l'histoire qu'il est en train de jouer.

Lorsqu'un joueur s'abonne à une *smartfiction* au sein du catalogue applicatif *PoulpCollection*, avant de jouer, il prend connaissance d'un encart qui l'invite à activer les notifications et le système d'alertes et à s'équiper d'un casque audio ou d'écouteurs audio pour vivre une meilleure expérience utilisateur :

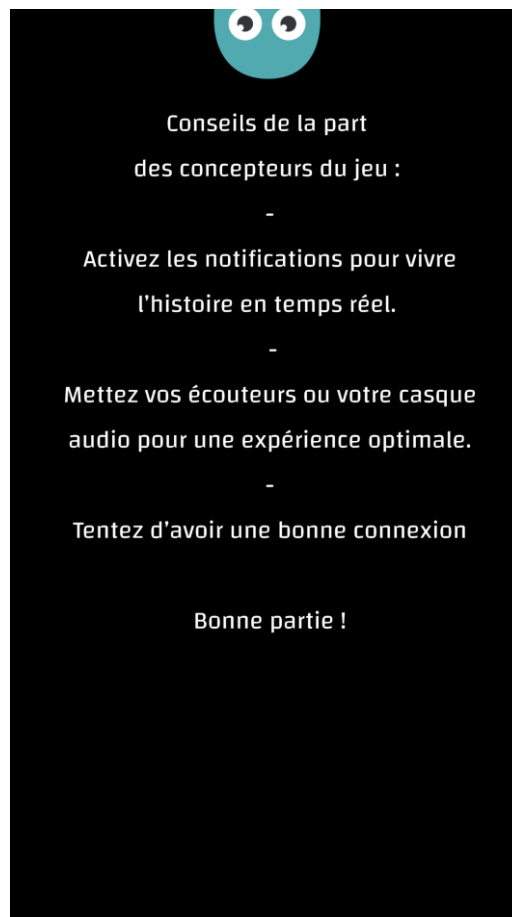


Figure 76 : Capture d'écran de l'encart informationnel de *PoulpCollection*.

Dans les *smartfictions*, seuls des éléments métatextuels ou méta-iconiques renseignent le joueur sur le comportement qu'il doit adopter.

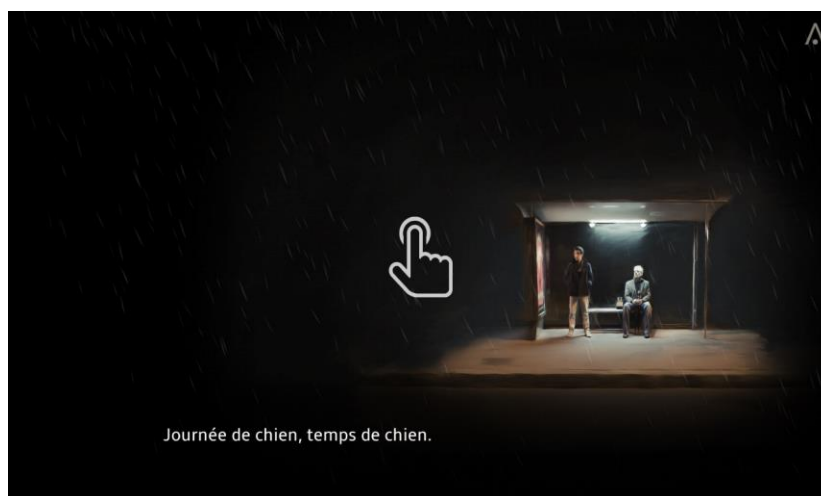


Figure 77 : *EMMA the Story*, Hiver Prod, 2018.

Les règles gouvernent un monde précis. La prévisibilité est scénarisée en amont par le jeu, sa matérialité et les règles gouvernent la mise en place du jeu et les actions des joueurs. Cependant, d'autres *smartfictions* sont plus pédagogiques que d'autres. Dans *Seven - Endgame*, l'affichage d'un cercle rouge (en début d'expérience de jeu) oriente le joueur sur les zones d'interactions au sein de l'interface d'affichage.

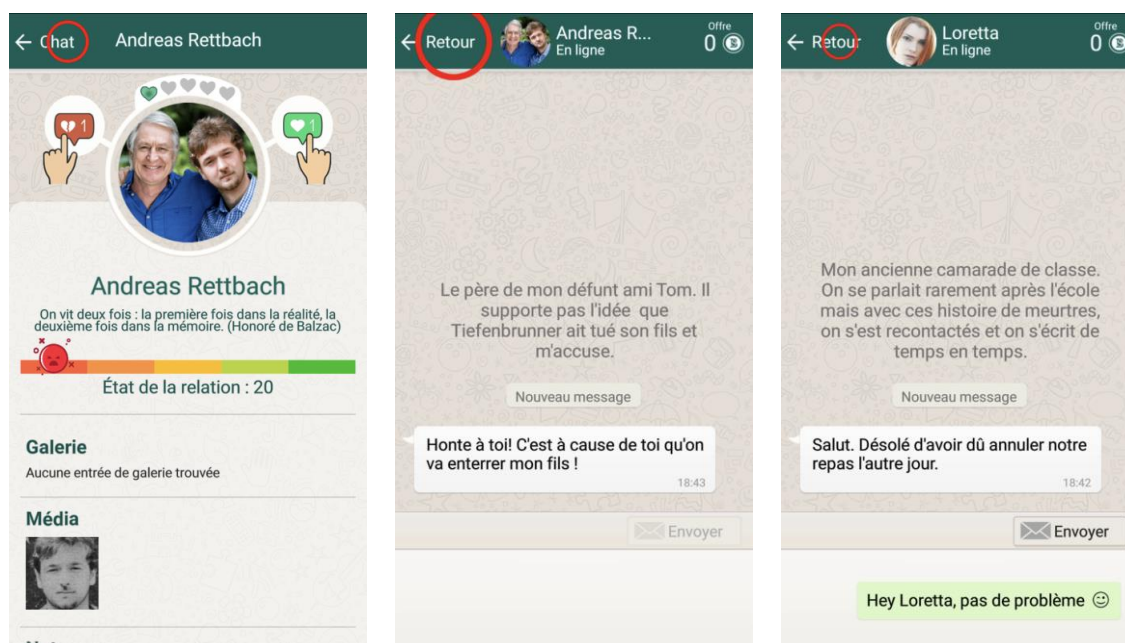


Figure 78 : Captures d'écran de *Seven - Endgame*.

La fenêtre *pop-up* informationnelle apparaît au début de l'expérience de jeu pour renseigner le joueur sur la structure de cette *smartfiction* et sur la manière d'accéder aux contenus.



Figure 79 : Captures d'écran de *Seven - Endgame*.

La consigne « glisser le doigt pour choisir parmi les réponses » m'informe que la *smartfiction* est (*a minima*) de nature déterritoriale, plusieurs parcours sont possibles et donc plusieurs fins sont à jouer, comme le titre de la *smartfiction* me l'annonce. Par ailleurs, l'affichage de la consigne assure la bonne jouabilité et visibilité d'actions pour le joueur. N'étant pas une action référencée dans les pratiques ordinaires et dans les autres *smartfictions*, il est bienvenu de renseigner le joueur sur les champs d'actions possibles. De plus, la consigne fait prendre conscience de la valeur actorielle du joueur.

Par ailleurs, les règles du sont posées en amont et structurent l'expérience utilisateur. Les conditionnalités sont, quant à elles, scénarisées et participent à la navigation de l'expérience utilisateur. Selon Vera Gandelman Terekhov :

« Tout jeu implique l'application d'un ensemble de règles mais le *ludus* s'avère impossible sans part de prévisibilité. Cette composante constitue le plaisir même du jeu et sa dominante créative. L'équilibre entre l'ordre et le chaos permet la création échiquéenne. Les pièces sont rangées selon un ordre précis en début de partie et correspondent, selon leur valeur, à des mouvements déterminés : ces règles ne peuvent en aucun cas être transgressées. Cependant, la notion même de « variantes » laisse entrevoir la part de bifurcation, d'alternative et de liberté qui font que le jeu n'est pas une mécanique répétitive, ce qui le rend intéressant et le situe hors du domaine de la certitude. La réponse de l'adversaire n'est en aucun cas prévisible, elle ne constitue qu'une probabilité parmi un grand nombre de possibles. La partie dans son ensemble est une inconnue totale. Chaque joueur explore un monde possible à chaque coup auquel répond la partie adverse en suivant sa propre logique. Ainsi se tisse, au fil du temps, la création qu'est la partie d'échecs, fondée sur un caractère binaire, résultant d'une tension entre deux logiques qui s'affrontent : leurs buts sont diamétralement opposés, puisqu'il s'agit de mettre le roi de l'adversaire en situation d'échec et mat. »¹¹⁰

¹¹⁰ Vera Gandelman Terekhov, *Jeu d'échecs : littérature et mondes possibles (Perc, Nabokov, Zweig, Lewis Carroll...)*, éd. L'Harmattan, coll. L'ECARLATE, 2013, p. 115.

Au sein d'un échiquier, les déplacements de mon pion dépendent de sa valeur. Ces valeurs sont inscrites dans les règles. Bien que les règles soient là pour diriger ce monde, elles ne le scénarisent pas. Chaque coup donné par un joueur participe au phénomène de variation et vient perturber les prévisions mentales du joueur sur les intentions de l'adversaire. Le système de variation dépend des coups des joueurs. Dans la *smartfiction*, le phénomène de variation d'une partie de jeu à une autre dépend des décisions du joueur lorsque se présente un choix multiple. Ce phénomène de variation définit les récits en constellation offrant de multiples chemins à visiter au sein d'une même histoire. Les récits en constellations sont de l'ordre des récits « dériterritoriaux ».

Après avoir pris connaissance de ce protocole d'entrée et s'être familiarisé avec ces règles implicites, quel est le déroulé d'une partie de *smartfiction* ? Quelles sont les modalités qui participent au *Play* de la performance ?

IV.1.3) *Play* de la performance

a) Le début, le développement, la clôture de l'expérience de jeu

La caractéristique d'une *smartfiction* est que le joueur ne connaît pas le contexte de vie du personnage qu'il incarne. Ainsi, le contexte de la diégèse est donné pour que le joueur ait le contexte de l'histoire qu'il s'apprête à jouer. Ce préambule permet également d'informer et surtout, de préparer le joueur au rôle qui lui est attribué pour jouer la partie. Cette préparation contextuelle est similaire à celle qui est donnée dans le cadre d'un *Escape Game*.

Lorsqu'un groupe de joueurs s'inscrit à une séance pour jouer un scénario d'*Escape Game*, le maître du jeu introduit le récit de l'histoire aux joueurs en donnant le contexte diégétique. Il les informe de leur rôle pour mieux saisir l'objectif et l'enjeu de la partie. Cette préparation à valeur informationnelle est fondamentale. Ainsi, les joueurs prennent conscience de ce qu'ils s'apprêtent à vivre en synchronisant leur être à cet espace-temps de divertissement.

Dans les *smartfictions*, le joueur doit synchroniser son « Je » au « Je fictionnel », au rôle de composition qui lui est attribué pour performer la partie *smartfictive*. Sur ce point, Michel Picard apporte un autre élément à la réflexion avec la notion de « thème d'identité » :

« Chaque individu se caractériserait par son « thème d'identité ». [...] L'être humain est un « être cybernétique », son « thème d'identité » le programme donc rigoureusement et ses lectures ne seront jamais que des « variations sur son thème d'identité ». »¹¹¹

Cette notion de « thème » articulée à l'« identité » est intéressante puisqu'elle conduit à la conception structurale dépendant de l'éditorialisation. En effet, lorsque nous concevons un site web, nous devons définir un *thème*. Ce thème détermine éditorialement la structure du site web que nous créons : la manière de valoriser un contenu web plutôt qu'un autre, son système de navigation, son *design*, etc. Il suffit de changer de *thème* en cours de conception du site web pour modifier son identité graphique, le système de navigation et la valorisation de l'information. Cette modification de thème ne modifie pas le fond des contenus qui composent le site, mais elle modifie une identité esthétique, ergonomique et informationnelle. Cette réflexion exposée sur le thème d'un site web peut être appliquée pour le « thème d'identité » d'un être humain. « L'identité » serait le constitutif du « Moi » et le

¹¹¹ Michel Picard, *La lecture comme jeu*, éd. de Minuit, 1986, pp. 138-139.

« Thème » le constitutif du « Je ». Bien que mon thème identitaire soit variant, l'essence de mon « Moi » est toujours là. Un « Moi » actualisé par les « Je » qui balisent mon parcours de vie, la personne que je suis et qui synchronise son être aux différents contextes de vie (sphère professionnelle, intime, sociale et familiale) et à la progression de ses chemins de vie. « Je » prend les décisions et interprète dans un processus d'actualisation du « Moi ». Dans les *smartfictions*, le rôle du joueur est défini par le biais technique et narratologique. « Je » est appelé à se synchroniser avec cette entité de fiction, le « Je personnage », le « Je fictif ». Via « Je fictif », « Je » prend les décisions et est producteur de sens par les interprétations cognitives et performatives.

Dans la *smartfiction Tianzhu Phone* (accessible sur le catalogue applicatif *PoulpCollection*), il est possible de choisir un personnage parmi trois : Virgile, Nova ou encore John. Ainsi, selon le « Je fictif » que le joueur choisit de performer, il incarnera une identité de fiction différente puisque l'identité des personnages est différente. Respectivement, le joueur performera un pilote de vaisseau ou une étudiante faisant partie du mouvement de la rébellion, ou encore un animoïde qui est une espèce créée par les humains de cette fiction pour représenter la minorité bouc-émissaire de cette société fictive. À partir de là, l'incarnation d'un « Je fictif » plutôt qu'un autre est l'incarnation d'une perception au lieu d'une autre, d'un citoyen d'une société vivant sous le régime de la dictature consumériste Tianzhu : un citoyen gradé, Virgile ; une citoyenne en formation, Nova et un citoyen représentant une minorité, John. Dans *PoulpCollection*, la sélection d'un personnage se fait dans le *game setting*, dans une partie en mode mono-joueur ou en mode multijoueur. Le *game setting* est le sas préparatoire pour ensuite jouer une partie. Dans cet espace-temps technique, le joueur sélectionne le personnage qui définit sa perception pour jouer la *smartfiction*. Ainsi, le prisme d'actions se définit par l'articulation de l'être à l'être ludique. Selon Hugo Montembeault et Bernard Perron :

« [d]ans ces conditions, en tant qu'expérimentateur du jeu, le joueur est fréquemment amené à se considérer lui-même, et non pas son personnage, comme focalisateur dont la sélection de l'information dépend entièrement de ses compétences perceptivo-cognitives et sensorimotrices. »¹¹²

Le personnage ou le rôle attribué au joueur est l'instrument perceptif qui permet au joueur de pouvoir jouer et d'avancer dans la partie. Sébastien Genvo apporte des éléments complémentaires sur les « modalités du faire » de « Je fictif » avec la réflexion qu'il mène sur l'avatar :

« la sémiotique narrative décèle différents types de compétences que le sujet doit acquérir pour réaliser son objectif. Ces compétences sont dénommées les « modalités du faire » et sont au nombre de quatre : le pouvoir-faire, le savoir-faire, le vouloir-faire et le devoir-faire. Le pouvoir-faire et le devoir-faire sont pris en charge par le système de jeu, qui indique au joueur ce qu'il peut et doit faire (Genvo, 2008). Le vouloir-faire et le savoir-faire relèvent quant à eux du joueur, qui est libre ou non de vouloir jouer et qui doit pour ce faire acquérir ou disposer d'un certain savoir-faire dans la manipulation du système (ce savoir-faire devant souvent être acquis lors de la progression dans le jeu). »¹¹³

Le « sujet » est l'avatar, l'instrument permettant au joueur de découvrir et de progresser dans le jeu vidéo. Cet instrument est pris en charge par le *gameplay*. Le *game* détermine ce que le joueur doit et peut faire dans le jeu vidéo alors que le *play* relève ce que le joueur souhaite faire et montrer comme compétence pour évoluer dans le jeu vidéo. Ainsi, les quatre « modalités du faire » exposent les qualités offertes par l'entité fictionnelle qu'est

¹¹² Hugo Montembeault et Bernard Perron, « La Focalis-action : Des savoirs narratifs aux faires vidéoludiques », *Sciences du jeu* [en ligne], 9 | 2018, mis en ligne le 30 mai 2018.

URL : <http://journals.openedition.org/sdj/897> ; DOI : 10.4000/sdj.897, p. 7, consulté le 17 mars 2022.

¹¹³ Sébastien Genvo, « Le rôle de l'avatar dans la jouabilité d'une structure de jeu vidéo », *Adolescence*, 2009/3 (T. 27 n°3), p. 645-655. DOI : 10.3917/ado.069.0645. URL : <https://www.cairn.info/revue-adolescence-2009-3-page-645.htm>, consulté le 18 mars 2022.

l'avatar au sein d'un jeu vidéo, ce que je qualifie de « Je fictionnel » pour la *smartfiction*. Ces modalités du faire dépendent de la co-énonciation entre « Je » et « Je fictionnel ». « Je fictionnel » cadre la performance mais c'est bien « Je » qui agit. Pour que le joueur agisse en toute connaissance de cause, il est important que le contexte diégétique soit donné et que le joueur soit informé du rôle qui lui est attribué. Pourquoi ? Parce que le joueur d'une *smartfiction* joue un récit de vie à la première personne. À partir de là, l'ensemble du système de la partie (ce qu'il perçoit, les éléments avec lesquels il doit interagir) est défini selon son rôle. Le joueur est au centre du système de la *smartfiction*. Le scénario est construit selon ce que le joueur perçoit et est amené à faire.

Une fois passée la préparation et le protocole d'entrée, le joueur performe la *smartfiction*, il est dans le jeu. Il la performe selon l'appropriation des territoires qui composent la diégèse de la *smartfiction* et sa structure, son système. Selon la manière dont il a été conceptualisé, le joueur pourra progresser de façon cohérente. La progression dépend des choix validés par le joueur plutôt que d'autres lorsqu'est présent un système de choix multiple. Elle dépend également de l'enchaînement des séquences de jeu et du *gameplay* au sein des séquences.

À l'intérieur des séquences, c'est également le système de *notifications* internes qui permet au joueur de se déplacer de territoire en territoire. Ce déplacement n'est pas lié à un système d'*alea* (Roger Caillois, 1958), il est imposé parce que programmé en amont. Selon les modules interactifs mis en jeu, le joueur a la possibilité de rejoindre le menu du *smartphone* de fiction pour aller plus librement de territoire applicatif en territoire applicatif. Il y a donc deux modes de jouabilité au sein même d'une séquence de jeu : un mode dirigé (*notification* interne) ou un mode libre (menu de fiction). Selon la mécanique du système de *PoulpStudio* qui est une plateforme d'édition de *smartfictions* pour agencer les contenus spatialement et temporellement, la performance d'une *smartfiction* est davantage guidée. La structure temporelle fait autorité sur la structure spatiale.

En effet, les *smartfictions* conçues au sein de cette plateforme sont davantage linéaires qu'arborescentes, puisque la mécanique de conception (à ce jour) ne permet pas d'intégrer le menu de fiction comme nous le connaissons avec *Ana The Game* ou *Another Lost Phone : Laura's Story*, par exemple. Cette contrainte éditoriale empêche la conception d'un mode libre. Par conséquent, les *smartfictions* conçues avec *PoulpStudio* sont des *smartfictions* qui ont pour particularité de penser les territoires de jeu selon une logique temporelle, d'enchaînement de territoires et non de spatialisation de territoires. Lorsque la modalité de temps ou d'espace prend le pas sur l'un ou l'autre (spatialisation ou enchaînement), cela a une incidence sur la structure et le système de la *smartfiction*, et donc de sa réception et des moyens donnés pour performer une partie.

Le joueur progresse sans connaître en amont les coups qui seront joués par le scénario computationnel. La partie se termine lorsque l'expérience de jeu se clôt sur elle-même. Dans une *smartfiction*, contrairement à des jeux vidéo de combat ou de courses automobiles, il n'y a pas véritablement d'objectif. La seule raison qui pousse le joueur à poursuivre cette expérience vidéoludique c'est la curiosité : la curiosité d'en découvrir davantage sur l'histoire de vie qu'il est en train de jouer. Pour ce faire et pour satisfaire cette curiosité, il faut que le joueur croie en ce qu'il perçoit.

« Tous les enfants mais aussi tous les lecteurs adultes, pourraient à leur manière souscrire aux protestations du narrateur. « Je sais bien que ce n'est pas vrai, mais je ne veux pas qu'on me le dise. » (in Chateau) On notera enfin l'aptitude spéciale de la philosophie sartrienne, clivant le sujet entre « je » et « moi », à distinguer cet aspect du jeu : « L'hypothèse de la réalité d'un jeu existentiel apparaît comme la condition de possibilité de l'être dans ce qu'il y a de dialectique », écrit Henriot (on se souvient peut-être de « Si l'être peut jouer, c'est parce qu'en lui-même cela joue »). (in Henriot) »¹¹⁴

¹¹⁴ Michel Picard, *La lecture comme jeu*, éd. de Minuit, 1986, p. 114.

Le joueur se prête à cette expérience vidéoludique en pleine conscience. Il sait que l'histoire qu'il performe n'est pas vraie, mais dans cet espace-temps vidéoludique, il se coupe de son quotidien pour vivre autre chose, selon un être différent de lui, un être imaginaire. Le jeu est un jeu quand le joueur en prend conscience. En se prêtant à la performance d'une *smartfiction*, il détermine son parcours, construit au gré des choix faits et de ses interprétations. Le parcours d'une *smartfiction* est donc une version actualisée parmi les différents actualisables offerts par le scénario. Ces actualisables dépendent de la subjectivation du lecteur/joueur.

b) Principe de défamiliarisation d'un environnement familier pour mieux l'appivoiser

Un utilisateur de *smartphone* est producteur de contenus. Un joueur de *smartfiction* est consommateur de contenus. Cette distinction est fondamentale puisqu'elle détermine la conception du système de la *smartfiction*. Lorsqu'un utilisateur utilise son *smartphone*, il a conscience de ses faits et gestes, il sait ce qu'il souhaite faire avec son *smartphone*. Il connaît, par avance, la raison pour laquelle il utilise le *smartphone* à un moment précis (exemples : il consulte un SMS après réception de ce dernier ou il en envoie un, il prend une photo, il écoute un podcast, etc.). Il est acteur au sens de **producteur**. Or, au sein d'une *smartfiction*, le joueur est acteur au sens d'interprète. Il ne sait pas ce qu'il va trouver dans cet environnement, il ne connaît pas par avance les raisons qui le conduisent à aller de territoire de jeu en territoire de jeu. En investissant cet environnement de fiction, un processus de défamiliarisation de ce qu'il connaît jusqu'à présent s'opère.

Par ailleurs, le décor *smartfictif* est relatif au *design* d'interface propre à chacune des applications fictives représentées selon la pratique usuelle d'un utilisateur de *smartphone*. Bien qu'il soit similaire dans les codes esthétiques ou/et usuels, le joueur reconnaît que ce n'est pas le sien.

Lorsque je joue à une *smartfiction*, je synchronise consciemment mon champ de vision et d'action à ce nouvel environnement pour l'appivoiser et produire une habitude nouvelle liée à la jouabilité et à la pratique d'une *smartfiction*. Quelles sont ces « nouvelles habitudes » à acquérir ?

Conclusion de l'objectif :

La finalité de cette sous-partie était d'exposer les moyens mis en place pour organiser une partie de *smartfiction* afin de performer le récit.

L'organisation d'une partie est d'ordre matériel. La matérialité est ce qui est visible pour performer une expérience vécue. Cette expérience vécue, je la performe (*play*) selon les règles qui régissent la *smartfiction* (le *game*).

Les règles sont présentes pour cadrer ma performance. Elles déterminent la manière de me déplacer au sein de la *smartfiction* ainsi que la manière dont je dois coopérer si je joue à une *smartfiction* en mode multijoueur.

Enfin, une partie de *smartfiction* s'organise selon comment elle commence, comment elle se termine et ce qu'il se passe entre le début et la fin d'une performance. Le déroulé d'une partie

d'une *smartfiction* n'est autre que l'observation consciente d'une performance d'un joueur en train de jouer le rôle d'un attribut fictionnel pour progresser dans l'histoire.

IV.2) Plonger dans l'ici et maintenant

Objectif :

Jouer le récit d'une *smartfiction* relève d'une performance. Dans quelle mesure jouer une *smartfiction* est-ce plonger dans l'ici et maintenant ? Qu'est-ce que l'ici et maintenant ? Qu'est-ce que cela implique ? C'est à l'ensemble de ces questions que cette sous-partie se propose de répondre.

L'un des facteurs définissant la performance d'une partie de jeu est l'art de procéder à l'actualisation d'un parcours parmi d'autres actualisables. Dans le cadre d'une performance vidéoludique, la spécificité est la complicité du joueur et de l'œuvre pour qu'il y ait actualisation, autrement dit une cristallisation de l'espace-temps dans un « ici » et « maintenant » grâce à l'interaction du joueur. C'est par ce procédé interactif que « chaque partie est une performance », comme le souligne Fanny Barnabé :

« [C]e médium a pour particularité d'impliquer son récepteur non seulement dans l'interprétation des signifiants qui le composent (ce que font aussi les autres arts), mais aussi dans l'énonciation elle-même. En d'autres termes, l'œuvre vidéoludique n'existe pas en dehors du jeu puisqu'elle nécessite impérativement la complicité d'un joueur pour être actualisée : chaque partie est une performance. »¹¹⁵

La présence et les interactions du joueur permettent au jeu d'exister. Chaque partie est une performance puisque **la *smartfiction* est une fiction actualisée offrant des actualisables à déterminer dans le cadre d'une performance de jeu, selon le *play*.** En effet, dans une *smartfiction*, le joueur a la possibilité de réaliser une partie définissant un certain parcours et de rejouer une partie, en déterminant probablement un parcours différent. Tout en jouant la même *smartfiction*, un parcours vidéoludique se distingue d'un autre, par le fait que le joueur ne fasse pas exactement les mêmes choix au sein des choix multiples. Ou encore, il peut jouer une partie différente de la précédente en choisissant un autre Personnage Joueur, bien que la base du monde fictionnel soit la même, il pourra visiter la *smartfiction* selon un point de vue différent.

Dans le système vidéoludique, le joueur progresse dans la partie en interagissant avec les modules jouables présents au sein du jeu vidéo. L'interprétation du monde qu'il a choisi de jouer est de l'ordre cognitif et interactif. Il doit synchroniser son être et son corps à cet espace-temps vidéoludique mais aussi et surtout, au périphérique (ordinateur, console, *etc.*) qui permet de jouer l'œuvre vidéoludique. Ainsi, le corps de l'utilisateur d'un *smartphone* ayant acquis une connaissance empirique de l'objet sait de quelle manière l'utiliser et quel est le mouvement interactif à exercer pour une bonne pratique usuelle. La synchronisation du corps à l'objet spécifique qu'est le *smartphone* est déjà acquise avant même de jouer le monde *smartfictif*. La *smartfiction* renvoie à la dimension réflexive de l'objet *smartphone*, nécessaire pour performer le récit.

¹¹⁵ Fanny Barnabé, *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*. Nouvelle édition [en ligne]. Liège : Presse universitaires de Liège, 2014 (généré le 18 mai 2018). URL : <http://books.openedition.org/pulg/2613>. ISBN : 9701036512360, consulté le 12 mars 2022.

IV.2.1) Performer le récit

Comment et qu'est-ce que performer le récit ? Pour visiter l'espace *smartfictif*, je dois m'investir corporellement dans le cadre de jeu. Mon investissement corporel à la surface de l'écran de mon *smartphone* participe à la constitution de mon cadre de jeu. Ce cadre de jeu est également défini par la matérialité du support de diffusion. La surface écranique de mon *smartphone* comme espace de représentation de la *smartfiction* délimite un cadre de jouabilité et participe à la fragmentation de l'expérience vidéoludique d'une *smartfiction*. Mon interaction articulée à la cognition pallie la représentation visuelle de la fragmentation de ce type d'expérience vidéoludique. Elle est liée au canal de diffusion et à son système de centralisation et de spatialisation des territoires applicatifs. Selon Elsa Boyer :

« Si le jeu vidéo excède la conscience d'image physique, c'est dans la mesure où le cadre cesse de fonctionner. Le cadre ne saurait jouer exactement le même rôle dans le cas d'un dessin, d'un tableau, du cinéma, du stéréoscope et du jeu vidéo. Avec ce dernier, il semble que la possibilité de se mouvoir dans l'image et de faire défier l'horizon produise un espace étale où les bords du cadre se dissolvent. Le stéréoscope comme le jeu vidéo interrogent le cadre et exposent une question d'ordre spatial : la contiguïté de champs perceptifs qui se déploient en se côtoyant, sans entrer en concurrence. »¹¹⁶

Visiter une *smartfiction*, c'est en partie articuler le champ perceptif tactile au champ perceptif visuel. Ainsi, le geste impulse un présent de discours. Le champ perceptif tactile génère un espace, une visibilité de lecture. Cette génération d'espace est articulée à l'ordonnement du temps. L'espace ordonne le temps.

Autrement dit :

« plusieurs arborescences ont été programmées par les concepteurs, mais agissent tout de même sur le rythme et l'ordre dans lesquels celle-ci sera activée. »¹¹⁷

L'activation des contenus diégétiques agit sur le rythme du parcours de jeu et sur l'ordre des contenus apparaissant à la surface de l'écran. Ainsi, bien que les concepteurs aient structuré le récit *smartfictif* pour qu'il soit reçu et joué d'une certaine manière, dans les paramètres de réception de ce type d'objet qu'est la *smartfiction*, il y a bien une variable qui ne peut être contrôlée. Cette variable, c'est le joueur. Le concepteur ne peut contrôler la manière dont le joueur va interpréter ce qui sera visible à la surface de l'écran. Ainsi, en agissant sur les contenus, le joueur ordonnera les contenus spatialisés en amont pour les mobiliser *hic* et *nunc*. Cet ordonnancement participe à la définition d'une performance du récit. Le récit étant le résultat d'un enchaînement spatial et temporel d'événements constituant l'histoire, l'ordonnement des contenus fait événements dans l'histoire de la *smartfiction* aboutit, à la fin d'une partie vidéoludique. Par ailleurs, le rythme de l'expérience vidéoludique dépend du degré et de sa vitesse d'action.

Bien que deux joueurs fassent exactement le même parcours, dans le sens où ils visitent les mêmes contenus diégétiques, empruntent les mêmes chemins ; leur rythme de jeu sera différent. Par exemple, parce qu'ils ne lisent, ni n'interprètent les contenus à la même vitesse, ou encore parce qu'ils n'ont pas la même disponibilité pour jouer

¹¹⁶ Elsa Boyer, *Le conflit des perceptions*, éditions MF coll. Invention, 2015, pp. 190-191.

¹¹⁷ Fanny Barnabé, *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*. Nouvelle édition [en ligne]. Liège : Presse universitaires de Liège, 2014 (généré le 18 mai 2018). URL : <http://books.openedition.org/pulg/2613>. ISBN : 9701036512360, consulté le 8 mars 2022.

la *smartfiction*. En plus d'être défini par le rythme de jeu, la subjectivation d'un parcours vidéoludique se définit par l'ordre avec lequel le joueur génère les contenus. Ainsi, le rythme et l'ordre ne dépendent plus exclusivement de la structure d'un récit comme au sein d'un roman imprimé mais ils dépendent de l'interaction du joueur au sein de la *smartfiction*.

L'articulation du mouvement et du temps est rendue possible grâce aux interactions. Elles sont la prise de conscience de mon statut lors de l'expérience de jeu. Les interactions sont la corporéité d'un présent de discours pour impulser un présent diégétique représenté à la surface de l'écran. Ou du moins, une impression de présent diégétique puisque l'histoire étant construite en amont, la présence du joueur actualise l'histoire et accède à un présent de discours. Pour ce faire,

« [i]l faut qu'il y ait, comme Kant l'admettait, un « mouvement générateur de l'espace » qui est notre mouvement intentionnel, distinct du « mouvement dans l'espace », qui est celui des choses et de notre corps passif. Mais il y a plus : si le mouvement est générateur de l'espace, il est exclu que la motricité du corps ne soit qu'un « instrument » pour la conscience constituante. S'il y a une conscience constituante, le mouvement corporel n'est mouvement qu'en tant qu'elle le pense comme tel ; la puissance constructive ne retrouve en lui que ce qu'elle y a mis, et le corps n'est pas même, à son égard, un instrument : il est un objet parmi les objets. »¹¹⁸

Le corps considéré comme « objet parmi les objets » est la corporéité du joueur. Lorsqu'il vit une *smartfiction* à la première personne ou qu'il joue un rôle de composition (comme c'est le cas pour *Lost Phone*), il n'est plus instrument performatif générant de l'espace, il est objet de la diégèse. Générer de l'espace, certainement. Mais comment est-ce que je génère de l'espace ? Quel est mon statut ? Comment est-ce que je génère consciemment des espaces ?

Narratologiquement parlant, le statut du joueur est interne à la narration, au sens premier du terme. L'histoire se déroule devant mes yeux et j'en fais partie. Les différentes histoires entretenues via le *smartphone* sont le prolongement des histoires que je vis dans l'environnement tangible, elles appartiennent à un espace, celles de mon espace réel et subjectif.

À la lecture d'une histoire qui ne m'appartient et qui est vécue à la première personne ou en étant externe à l'histoire, le fait de devoir m'investir corporellement et cognitivement pour pouvoir en prendre connaissance, au sein d'un support qui est déjà générateur d'histoires, me permet de transférer consciemment l'utilisation de cet objet pour générer de l'espace fictionnel à une pratique vidéoludique consciente. S'impliquer dans une histoire *smartfictive* c'est également générer de l'espace fictionnel par le biais de la cognition. En mobilisant mon réseau de croyance dans un acte de prise de conscience de ce que je suis en train de performer. Je vais générer des images mentales à la lecture des différents contenus de l'histoire que je suis en train de jouer. Générer de l'espace, c'est également prendre conscience d'un espace.

Cette prise de conscience est réalisée selon le principe de *tap playing* ou de *swipe playing*. Lorsque le joueur interprète qu'il doit taper un contenu au sein d'une *smartfiction*, il le fait grâce au système d'interactions. J'agis sur un contenu en étant « Je » dans l'attente des conséquences de mes actes pour « Je fictif ». Le *swipe playing* génère le même procédé. À réception de la *notification* externe sur mon écran verrouillé personnel de mon *smartphone*, je synchronise mon être, mon espace-temps personnel à celui de la fiction pour considérer si je *swipe* la *notification* ou si je le fais *a posteriori*. Lorsque je *swipe* la *notification* externe, je glisse de mon monde personnel,

¹¹⁸ Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, 1945, p. 443.

de mon quotidien à l'univers de fiction. Du bout des doigts, je bascule consciemment dans un autre monde, dans une autre histoire, dans celle de la fiction.

Par ailleurs, au sein d'une *smartfiction*, le système kinesthésique peut également être générateur d'espace lorsque ce dernier dépend de la mobilité du support de diffusion pour voir la totalité du contenu. Par exemple, si je suis en train de visiter une *smartfiction* et que je veux lire une image à 360 degrés, il me sera alors nécessaire de saisir le *smartphone* entre les mains et de le mouvoir dans l'espace pour prendre connaissance du contenu spatialisé dans un environnement numérique à 360 degrés. Le *smartphone* n'étant pas un objet offrant une visibilité immédiate d'un contenu à 360 degrés, je dois donc mouvoir pour sonder l'image à 360 degrés et la faire rentrer dans le champ écranique qu'est la surface de représentation. Autrement dit, faire apparaître l'hors-champ. Tendant mes bras, je prends conscience de mon corps comme instrument de perception pour me mouvoir et synchroniser ma gestualité à la représentation écranique d'un contenu en 360°.

De plus, la *smartfiction* est un monde composé de textes, d'images, de sons, de gestes qui sont donnés à voir, à entendre et à manipuler via le *smartphone*. C'est donc au sein de cet objet que je vais me livrer à une « exploration spatiale ».

« Dans ce paramètre de l'exploration spatiale, plusieurs phénomènes s'offrent à l'analyse : le passage d'une frontière donnant accès à un autre espace, le retour au monde ancestral ou protomonde en fin de parcours, et le lien étroit qui peut s'établir entre métaphore et métamorphose. Enfin, l'association entre les paradigmes discursifs du défrichage et de déchiffrement traduit le lien entre spatialité et sémantique. »¹¹⁹

Cette exploration spatiale se définit par les critères de négociation et de bifurcation ludique qui balisent mon parcours de lecture. Face à un choix performatif, que m'est-il donné à voir par la suite ? Comment cela m'est-il présenté ? Comment le concepteur de jeu se joue-t-il de moi ? Selon les régimes sémiotiques et sémantiques déterminés au sein de la *smartfiction*, une confiance s'installe au fur et à mesure de mon parcours de jeu jusqu'à me faire surprendre à l'instant où le monde que je visite se métamorphose. Étant en train de visiter un univers de fiction, la fiction est le lieu de tous les possibles. Qu'est-ce qui empêcherait le concepteur de jeu vidéo de jouer sur la notion de confiance établie jusque-là avec moi pour me proposer, au détour d'une bifurcation performative, de plonger dans un univers de fiction métamorphosé par rapport au monde visité jusque-là ? Ainsi, si un lien est à établir entre « sémantique et spatialité », il faut étendre cette réflexion jusqu'à « sémiotique et spatialité ». Pour illustrer ces deux modalités, voici deux exemples.

Tout d'abord, l'axe « sémantique et spatialité ». Au sein de la *smartfiction*, je qualifie d'« *aire transitionnelle textuelle* » ce qui participe à la métamorphose d'un monde et pourrait surprendre le joueur. Celui-ci a validé un choix pour finalement découvrir que ce choix n'est qu'un leurre à la première lecture. Le concepteur a créé un leurre sémantique pour emmener le joueur dans un autre axe discursif.

¹¹⁹ Vera Gandelman Terekhov, *Jeu d'échecs : littérature et mondes possibles (Perc, Nabokov, Zweig, Lewis Carroll...)*, éd. L'Harmattan, coll. L'ECARLATE, 2013, p. 85.

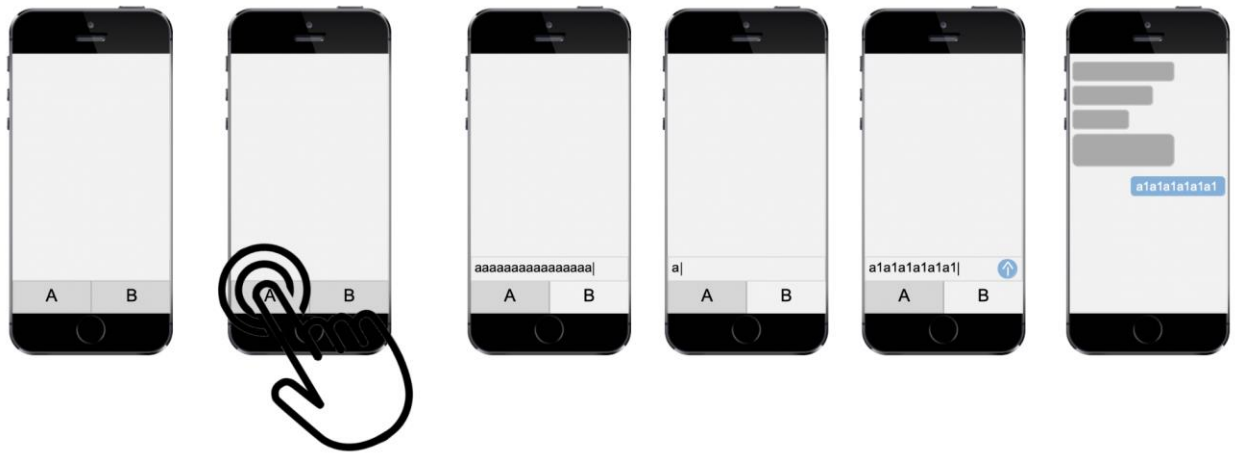


Figure 80 : Schéma représentant l'aire transitionnelle textuelle.

L'aire transitionnelle textuelle repose sur le principe d'une distinction du résultat affiché par rapport au choix validé. Par exemple, dans une conversation *smartfictive*, le joueur a trois étapes pour « émettre » un contenu. Il doit prendre connaissance des choix courts, valider un choix court et prendre connaissance du choix long dans l'encart conversationnel. Seulement, entre l'encart de sélection et l'encart où sont représentés les résultats, il peut se jouer un leurre. Ainsi, bien que je valide ce texte, un autre peut apparaître, c'est le principe de la transition textuelle. Le texte a été modifié lors de son passage d'un encart de jouabilité à l'encart de représentation. Cette vectorisation d'un état à un autre est également possible selon l'axe « sémiotique et spatialité ».

L'axe « sémiotique et spatialité » génère un autre monde lorsque le leurre est conçu selon la logique de l'« aire transitionnelle graphique ». En agissant sur un signe reconnu, je m'attends à percevoir quelque chose (lié à mon régime de connaissance empirique appliqué à l'environnement numérique du *smartphone*) pour finalement découvrir tout autre chose. Entre le moment où j'interprète cognitivement ce qui m'est donné à voir, que je performe et que je découvre ce qui m'est finalement donné à lire, ma cognition pallie à ce « blanc de lecture ». Ainsi un principe de croyance et de reconnaissance est mis en jeu. Lorsque je reconnais un signe (selon le matériau sémiotique mobilisé pour concevoir la fiction), je crois savoir où le concepteur de jeu souhaite m'amener et finalement, ce n'est pas le cas. Le concepteur me leurre et leurre également mon propre réseau de croyance.

À partir de là, je peux avancer que la topographie est un moteur narratif, « la topographie devient le moteur d'une dynamique narrative faisant s'entrechoquer la pluralité des espaces-temps constituant l'intrigue. »¹²⁰ Elle est constitutive de la mise en jeu d'un espace-temps autre.

¹²⁰ - Sébastien Wit, « Les jeux qui bifurquent : narration non-linéaire et spatialisée de l'intrigue. Le cas du Tactical RPG », *Sciences du jeu* [en ligne], 9 | 2018, mis en ligne le 07 juin 2018, URL : <http://journals.openedition.org/sdj/1022> ; DOI : 10.4000/sdj.1022, p. 10, consulté le 6 février 2022.



Figure 81: Schéma représentant l'aire transitionnelle graphique.

Les qualifications d'« aire transitionnelle graphique » et d'« aire transitionnelle textuelle » que je propose pour présenter ce basculement d'un espace à un autre, correspond à ce qu'Alexandra Saemmer qualifie de « zone d'indétermination¹²¹ » lorsqu'elle mène une réflexion sur l'activation d'un hyperlien par un utilisateur pour qu'il puisse être redirigé au sein d'un contenu. Bien que le texte d'un hyperlien paraisse, en première lecture, transparent dans sa signification, l'utilisateur ne peut être certain de ce qui l'attend lorsqu'il va activer l'hyperlien. Que se cache-t-il derrière cette zone d'interaction ? Personne ne peut l'affirmer à cause de l'opacité technique. Les aires transitionnelles graphiques et textuelles sont des *zones d'indétermination* qui renvoient à d'autres contenus.

Mes interactions au sein du monde vidéoludique génèrent des espaces et du temps. À partir de là, de quelles manières mes interprétations cognitives et interactives déterminent-elles le *play* ?

¹²¹ Alexandra Saemmer, Rhétorique du texte numérique. Figures de la lecture, anticipations de pratiques, Villeurbanne, Presses de l'Enssib, séries: « Papiers », 2015, 276 p., ISBN : 979-10-91281-45-4.

IV.2.2) Items de la performance du récit

La performance d'un joueur dépend du *gameplay*. Sébastien Genvo en rappelle la définition :

« Dans un jeu vidéo, cette co-énonciation est donc partagée entre la structure de jeu (désignée en anglais par le terme *game*) et l'attitude ludique du joueur (*play*), comme en témoigne le terme de *gameplay*, qui est couramment employé par les joueurs pour qualifier ce qui fait la qualité d'un jeu vidéo indépendamment de ses seules spécificités techniques. »¹²²

Le *play* est la performance du *game*. Le *play* cristallise les instruments perceptifs du joueur pour investir le monde vidéoludique. Grâce à sa perception visuelle, tactile et sonore, le joueur prend conscience de l'apparition à venir qui vient de s'afficher au sein de la surface écranique. Ainsi :

« L'apparition du perçu est ce qui vient à la fois combler l'écart et le creuser, de sorte que chaque perception finie appelle d'autres mouvements prospectifs. Aussi perception et mouvement apparaissent-ils comme deux faces ou deux dimensions du même événement fondamental. »¹²³

La perception et le mouvement du joueur sont deux unités de conscience de l'être permettant de se synchroniser à la donation de l'objet vidéoludique. La perception et le mouvement du joueur sont mutualisés pour recevoir et interpréter l'événement qui est montré. Les mouvements exercés sont réalisés selon les règles de jouabilité programmées en amont, et ils ne sont autres que la perception tactile du joueur. Ainsi, bien que la *smartfiction* offre une certaine liberté au joueur selon si la *smartfiction* est pluri- ou mono-territoriale (s'il y a plusieurs ou un seul territoire applicatif qui constitue la diégèse) et si la possibilité est donnée d'explorer spatialement la *smartfiction*, le joueur ne peut exercer un régime interactif indépendamment des règles qui régissent le monde vidéoludique.

« Caillois quand il écrivait : « Le jeu consiste dans la nécessité de trouver, d'inventer immédiatement une réponse *qui est libre dans la limite des règles* » (l'invention elle-même étant soumise à des règles, ce qu'il n'envisage pas), réflexe auquel il associait d'ailleurs le plaisir du joueur. Depuis la fin des années 60, Iser insiste sur l'indétermination comme condition d'efficacité du texte littéraire : lire, c'est alors lier - *lego*. De même que la suite des corps, qui constitue la partie, réduit peu à peu la fragmentation cruelle en cases séparées du Jeu de l'Oie et organise un itinéraire suivi, de même - mais le lecteur n'est pas toujours une oie, et du moins jamais blanche - la lecture met en marche une structuration, opère ses essais de cohérence. »¹²⁴

Les règles énoncent les lois de l'environnement de jeu et déterminent l'objectif à atteindre par les joueurs pour clore l'expérience. Or, dans les *smartfictions*, il n'y a pas d'objectif en soi. L'expérience vidéoludique du joueur permet de lier ces éléments fictifs fragmentés. La liaison cognitive établie entre les différents éléments constitue le chemin de fer mental d'un parcours parmi d'autres possibles au sein de la *smartfiction*. Et c'est ce chemin de fer mental qui fait acte de cohérence scénaristique. Bien que j'accède à l'histoire via un « Je fictif », c'est bien « Moi » qui l'établis cognitivement. Ainsi, je mets bout à bout les éléments fictifs que je récolte au fil de mes

¹²² Sébastien Genvo, « Le rôle de l'avatar dans la jouabilité d'une structure de jeu vidéo », *Adolescence*, 2009/3 (T. 27 n°3), p. 645-655. DOI : 10.3917/ado.069.0645. URL : <https://www.cairn.info/revue-adolescence-2009-3-page-645.htm>, consulté le 6 février 2022.

¹²³ Renaud Barbaras, *Le désir et la distance, Introduction à une phénoménologie de la perception*, Librairie Philosophique J. Varin, coll. « Problèmes et Controverses », 1999, 2006, p. 120.

¹²⁴ Michel Picard, *La lecture comme jeu*, éd. de Minit, 1986, p. 50.

bifurcations et de mes visites d'espace-temps fictifs pour établir une image globale de mon expérience de jeu fragmentée. Cet objectif serait la finalité à atteindre dans le cadre d'une *smartfiction*.

Au sein d'une *smartfiction*, je ne dois pas démontrer une compétence stratégique ou de rapidité pour gagner une partie. D'ailleurs, il n'y a rien à gagner au sein d'une *smartfiction* dans le sens où il n'y a ni perdant, ni gagnant (à la fin d'une partie de *smartfiction*). Le jeu vidéo *smartfictif* consiste en l'exploration spatiale et temporelle d'un récit de vie autre que le sien. Un récit déterminé par la manière dont le joueur visite la *smartfiction*. Si la structure du jeu de l'oie organise « l'itinéraire » à suivre pour le joueur, le parcours au sein d'une *smartfiction* n'est pas aussi cadré. C'est pourquoi je préfère le terme de « parcours » à celui d'« itinéraire ». « Parcours » suppose une pratique plus libre pour apprivoiser un environnement, bien que des balises directionnelles structurent *a minima* l'exploration spatiale et donne un indicateur temporel sur la durée de l'exploration. Avec le terme « itinéraire », le champ des libertés est réduit.

Par ailleurs, le *play* affiche une donnée palliant le processus imaginaire enclenché par le lecteur/joueur. Il annule un imaginaire naissant pour laisser place à un imaginaire exposé à la surface de l'écran. Il rend également présent ce qui ne peut être affiché. Il rend présent un sentiment. L'actualisation d'une donnée est synchrone avec l'actualisation de mon statut et de mon « Moi » : ce que je ressens à la lecture du contenu fictif reçu à la surface de mon écran. Seulement, ce sentiment doit être vite digéré pour poursuivre l'histoire. L'affichage des contenus étant également automatisé, le temps n'est pas propice à la réflexion. La séquence de lecture est terminée, je ne suis plus en capacité technique de jouer alors, je peux prendre une pause dans mon expérience de lecture et faire acte (au niveau du ressenti) de ce que je viens de lire. Ainsi, bien que le *play* active un sentiment, ce sentiment sera digéré *a posteriori*. Le labyrinthe subjectif déterminé par le *play* impulse un labyrinthe interne en dernière couche d'interprétation. Selon Rémi Cayatte :

« La critique de Jenkins [...] relie les problématiques de l'intrigue, du récit, du jeu, et de la temporalité.

La confusion contre laquelle Jenkins nous met en garde nous semble par ailleurs également présente chez Neitzel, pour qui « le programme [jeu] ne contient pas en lui-même une chronologie des événements [...] » (Neitzel, 2005, p. 240). »¹²⁵

Si le *game* ne « contient pas en lui-même la chronologie des événements », c'est le *play*, la présence du joueur qui joue, qui performe la chronologie. Le sens accordé fait structure. Par ailleurs, avec *PoulpStudio*, la structure spatio-temporelle qui détermine la chronologie des événements à venir est pensée en amont. Au sein de notre carte interactive, nous agençons les contenus et définissons leurs comportements pour que le lecteur puisse ensuite les performer et dérouler la chronologie des événements lorsqu'il se rend présent au jeu.

¹²⁵ Rémi Cayatte, « Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique : comment le jeu vidéo raconte ? », Sciences du jeu [en ligne], 9 | 2018, mis en ligne le 31 mai 2018. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/936> ; DOI : 10.4000/sdj.936, p. 3, consulté le 14 avril 2022.

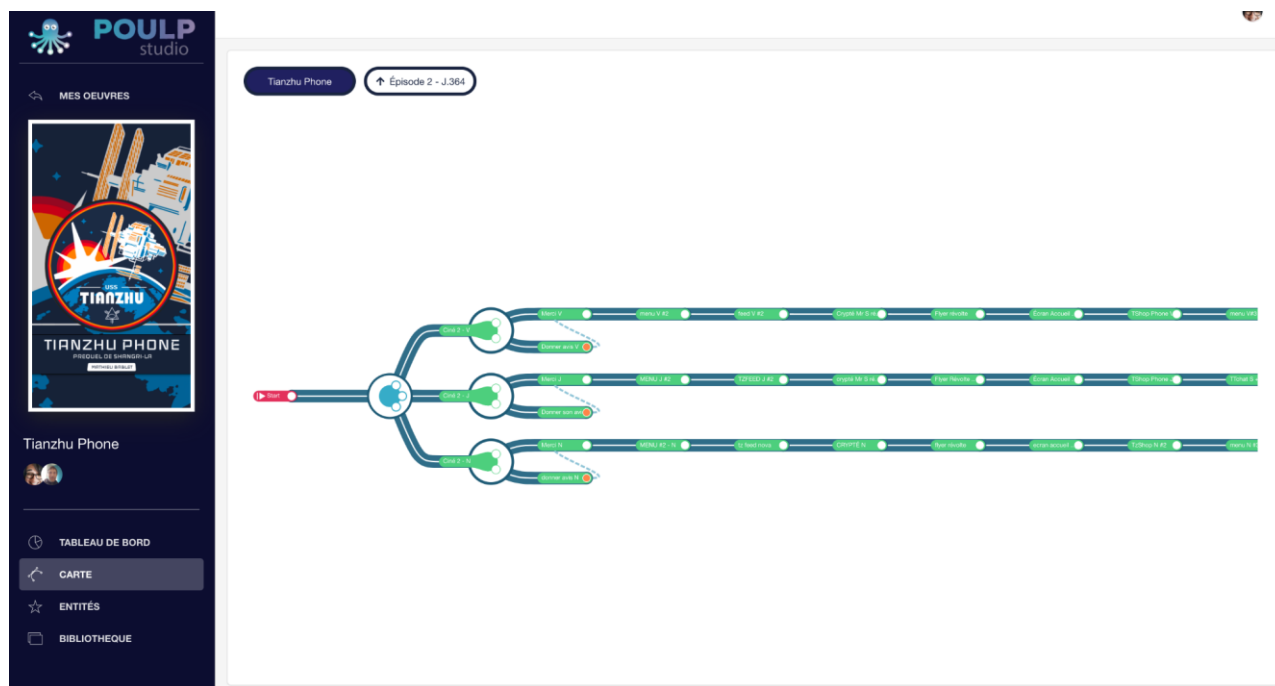


Figure 82 : Capture d'écran de la carte interactive de *PoulpStudio* qui nous permet d'agencer les contenus de la *smartfiction*, ici, *Tianzhu Phone - épisode 2*.

Ainsi, la liberté est moindre en termes d'exploration puisque la structure spatio-temporelle et la jouabilité des contenus sont programmées en amont. Au sein d'une *smartfiction*, trois temporalités sont mises en jeu dans le cadre diégétique et dans l'expérience empirique. Ces trois temporalités, je les expose selon différents cas de figure.

Tout d'abord, dans le cadre d'une attention particulière prêtée à l'unité applicative « discussion instantanée », je m'aperçois que l'affichage dynamique du contenu à lire est né d'une tension « où le présent contient la trace du passé ainsi que les prémices de l'avenir.¹²⁶ » En effet, le présent hébergé dans la bulle textuelle que je suis en train de lire fait trace des bulles textuelles passées. Quant aux trois points de suspension à nature dynamique affichés au sein de cet espace dialogique faisant la césure entre le contenu émis et le contenu à venir, ils ont une valeur prospective. En tant que joueur, je reste dans cet espace de lecture parce que je sais qu'un contenu est à venir. Ainsi, un seul espace de lecture est déjà porteur de différentes temporalités. De la même manière, lorsque je regarde un plateau de jeu lors d'une partie en cours, les pions posés sur le plateau sont indicateurs du temps présent, du temps passé (qui s'est écoulé jusque-là et depuis le début de la partie) et des actions à venir pour terminer la partie. Le plateau de jeu constitue la métonymie temporelle d'une durée d'une partie. Lorsque je regarde une partie en cours de « petits chevaux », je sais si les joueurs sont proches de la fin de partie ou s'ils en sont au début.

Par ailleurs :

« [I]e facteur temporel, qui fait alterner les coups et se traduit par des mouvements sur l'échiquier, reste de l'ordre de l'incertain ; chaque joueur dispose d'une durée de réflexion qu'il choisit. C'est ce qui faisait supposer au narrateur du récit d'Edgar Poe que derrière la machine se cachait un être humain, puisque les durées de réflexion étaient

¹²⁶ Vera Gandelman Terekhov, *Jeu d'échecs : littérature et mondes possibles (Perc, Nabokov, Zweig, Lewis Carroll...)*, éd. L'Harmattan, coll. L'ECARLATE, 2013, p. 70.

irrégulières. Cette modalité du possible fait partie intégrante de l'être humain, la précision mécanique étant de l'ordre de la machine. »¹²⁷

Cette précision « mécanique », ou plus justement ici, cette précision computationnelle est prise en charge par la programmation informatique de la génération du récit où le temps est calculé. Lorsque je suis en train de lire un dialogue joué et généré au sein d'une discussion instantanée fictive, l'émission des messages est trop rapide pour qu'il soit écrit par un humain et les temps d'émissions sont bien trop similaires. Étant dans un acte de lecture, il faut doser la patience du joueur. Aurait-il la patience d'attendre deux à trois minutes derrière son écran au fil des trois points de suspension hypnotiques à valeur dynamique ? La réponse que j'ai envie d'avancer est : non. En tant que joueuse, je ne le ferai pas, je n'aurai pas la patience d'attendre. Il faut qu'un certain rythme soit maintenu pour que le joueur ou la joueuse ne s'ennuie pas. Ce rythme computationnel a un impact sur la réception tout à fait subjective du joueur. Les seuls moments de pause accordés sont lorsque l'auteur sollicite le joueur en lui demandant de faire un choix au gré d'une bifurcation narrative.

Contrairement au jeu de plateau, même si le joueur n'agit pas, le régime de conditionnalité programmé en amont « prend la main » et détermine la suite du parcours. Avec *PoulpStudio*, lorsque le concepteur implémente un choix, il doit renseigner quel est le choix par défaut qui sera joué si le joueur n'agit pas en conséquence. Ainsi, en renseignant le choix par défaut, le concepteur se réserve le moyen de donner la possibilité au joueur de toujours progresser dans une expérience vidéoludique et donc de poursuivre son exploration fictionnelle.

Le joueur joue la *smartfiction* selon la **bifurcation** et la **répétition**.

IV.2.2.1) La bifurcation

La bifurcation nécessite une prise de décision en amont de la part du joueur de faire un choix plutôt qu'un autre pour déterminer quelle sera la suite du parcours vidéoludique qu'il est en train de tracer. La bifurcation est donc l'élément structurel d'une *smartfiction* qui permet également de baliser la performance du joueur. Selon Katherine Hayles :

« Au contraire de ce modèle caractéristique des « anciens media », les « nouveaux media » (comme le jeu vidéo) proposeraient des paradigmes au sein desquels chaque utilisatrice serait appelée à tracer son syntagme particulier, selon les choix offerts à son interactivité. D'où l'opposition développée par Lev Manovich entre la nature paradigmatique propre aux bases de données et la nature syntagmatique de la narration : une base de données structure (dans l'espace) une multiplicité de choix et de branchements possibles (ou... ou...), tandis qu'un récit enchaîne (dans le temps) une certaine succession (fréquemment irréversible) de choix opérés l'un à la suite de l'autre (puis... puis...). »¹²⁸

Les fictions interactives spatialisées donnent la possibilité au joueur de définir son parcours en définissant les choix qui lui sont proposés lors de son expérience de lecture. En effet, lors d'une « partie », je vais pouvoir valider certains choix pour progresser dans mon expérience de lecture puis, si je décide de refaire une partie en ne validant pas les mêmes choix, j'explore d'autres territoires fictifs et un nouveau parcours de lecture.

¹²⁷ Vera Gandelman Terekhov, *Jeu d'échecs : littérature et mondes possibles (Perec, Nabokov, Zweig, Lewis Carroll...)*, éd. L'Harmattan, coll. L'ECARLATE, 2013, p. 116.

¹²⁸ N. Katherine Hayles, *Lire et penser en milieux numériques - Attention, récits, technogenèse*, ELLUG, 2019, p. 13.

À ce moment-là, lorsque ces choix me sont proposés, une aire de perturbation identitaire / de statut se met en place entre « Je fictif » et « Je ». Ces aires de négociations sont révélatrices de personnalité : une joute se met en jeu entre ce que je pense à ce moment précis de façon tout à fait subjective (une subjectivation de ma pensée) et les choix qui me sont donnés qui sont également révélateurs de la personnalité du personnage. Une hiérarchisation de la subjectivation identitaire est donc scénarisée. Selon Vera Gandelman Terekhov :

« Dans ce labyrinthe intérieur, se construisent les lignes kaléidoscopiques fragmentées en diverses possibilités, que le joueur va actualiser ou laisser à l'état de potentialité. À chaque coup, à chaque bifurcation, le joueur actualise une possibilité, qu'il isole des autres pour l'inscrire dans le réel. Ainsi l'ensemble de la partie forme une arborescence parfaitement singulière. »¹²⁹

L'arborescence singulière serait la représentation schématique la plus fidèle de la retranscription du parcours vidéoludique du joueur lors d'une partie. Cette singularité fait œuvre de subjectivation de l'expérience de jeu. À chaque bifurcation se joue en « Moi » : mon « Je » et « Je fictif ». Le Je fictif étant le produit issu du protocole d'accès mis en place au sein de ce système smartfictif pour que je puisse visiter la *smartfiction*. Le « Je fictif » est donc un produit objectivé que je subjective en l'incarnant et en y projetant mes propres valeurs, mon propre imaginaire, mon propre réseau de croyance. Cette incarnation je la fais selon une attitude ludique. L'attitude ludique (que je définis comme une prédisposition de la part du joueur à être ouvert à tous les possibles qui n'ont de conséquence que dans l'espace-temps du jeu) permet de prendre de la distance avec ce que je suis en train de visiter. Tant que je suis en capacité de me dire « ceci est un jeu » dans le sens « ceci est une *smartfiction* », alors j'adopte une attitude ludique de façon consciente. Ainsi :

« les unités fragmentées, constituées par les cases et les pièces, forment un ensemble auquel le joueur, créant sa partie de manière distanciée, instaure son univers : ce monde possible cohabite avec une pluralité d'autres mondes possibles, qui pourraient s'élaborer à partir de chaque embranchement de partie. »¹³⁰

Ce déploiement des différents parcours de lecture repose sur le pouvoir décisionnel du joueur rendu possible grâce aux différentes jouabilités scénarisées et prévu par le concepteur de jeu mais ces prises décisionnelles, qui les réalise vraiment ? « Je » ou « Je fictif » ?

¹²⁹ Vera Gandelman Terekhov, *Jeu d'échecs : littérature et mondes possibles (Perc, Nabokov, Zweig, Lewis Carroll...)*, éd. L'Harmattan, coll. L'ECARLATE, 2013, p. 60.

¹³⁰ Vera Gandelman Terekhov, *Jeu d'échecs : littérature et mondes possibles (Perc, Nabokov, Zweig, Lewis Carroll...)*, éd. L'Harmattan, coll. L'ECARLATE, 2013, p. 6.



Figure 83 : Captures d'écran de l'épisode *Bandersnatch*, de la série *Black Mirror*, diffusé sur Netflix.
 URL : http://fr.web.img6.acsta.net/r_1280_720/newsv7/19/01/04/10/54/54108410.jpg, D.R. Netflix.

Sémiotiquement, je trouve que l'emploi du signe exposé dans la capture d'écran ci-dessus est pertinent dans sa transparence, représentant deux scènes dans l'épisode interactif « *Bandersnatch* », de la série *Black Mirror*, diffusée sur *Netflix*. Je comprends aisément qu'il signifie que l'utilisateur devra faire un choix entre deux propositions exposées pour pouvoir ensuite progresser dans son parcours, et les choix qu'il fera auront des conséquences par la suite. Ce signe est donc représentatif du système vidéoludique mis en jeu au sein de cet épisode pour offrir une expérience utilisateur singulière et subjective par les choix à faire. Ce signe, s'il est signifiant dans la réception de ce type de contenus, il recouvre également une autre couche de signification. En effet, si je ne me place plus dans une posture de réception de données mais d'émissions, ce signe me fait penser au jeu vidéo *Space Invaders*, Taito/Atari (l'un des jeux les plus influents et célèbres de l'histoire des jeux vidéo) où le joueur devait lancer des petites bombes et supprimer les « *invaders* ». Ce jeu vidéo rétro participe à la culture cybernétique. Ainsi, ce signe (celui affiché dans la capture d'écran de l'épisode de *Bandersnatch*) cristallise la réflexion sur la réception et l'émission de données. Psychologiquement, lorsque le joueur doit faire un choix, cette action est révélatrice de personnalité, et donc révèle une part de notre portrait psychologique. Ainsi, selon les choix en contexte que je dois faire, je suis plus ou moins impliquée psychologiquement selon la distance que je mets entre « Je » et « Je fictif ».

Valider une action plutôt qu'une autre génère une forme de performance, une performance dans la prise de décision appliquée. Mais ce n'est pas la seule modalité pour progresser dans une partie. Dans les *smartfictions*, une tension entre « validation » et « imposition » est à articuler. En effet, l'enchaînement des territoires applicatifs, des séquences de jeu ne se fait pas seulement suite à une prise de décision. L'enchaînement des séquences est parfois imposé. Le joueur n'a pas d'autres choix que d'accepter qu'il n'ait pas eu à faire de choix pour poursuivre sa partie.

IV.2.2.2) La répétition

Ce qui détermine le *game* d'une *smartfiction* pour mieux apprivoiser le *play* c'est le motif de répétition. En effet, il y a certains points d'accroche sur lesquels le joueur peut se reposer : la répétition, qui est de deux ordres, elle peut être séquentielle ou/et éditoriale.

La répétition séquentielle est le *leitmotiv* média qui vient structurer et dynamiser une *smartfiction*. Par exemple, dans *Tianzhu Phone*, étant dans une société dictatoriale dont le discours totalisant est médiatique, chaque épisode commence par une émission de télévision qui est le média télévisé officiel de Tianzhu : *Tianzhu TV*.



Figure 84 : Capture d'écran de la séquence Tianzhu Tv dans *Tianzhu Phone*.

Introduisant chaque épisode, ce motif de répétition permet au joueur de synchroniser à nouveau son être à celui de l'espace-temps de la fiction, dans son contexte socio-politique. *Tianzhu Phone* est la représentation d'une société totalitaire dont le discours média occupe une place omniprésente. Dans la bande dessinée originale *Shangri-la* de Mathieu Bablet, le média télévisuel officiel rythme la journée des citoyens de Tianzhu. En reprenant ce code médiatique, le joueur de la *smartfiction* (préquel de la bande dessinée originale) retrouve ce rythme média qui balise l'expérience du jeu et ancre une temporalité fictionnelle représentée par la retranscription média des événements qui participent au dynamisme de vie de la station Tianzhu.

La répétition éditoriale est l'instanciation des contenus qui viennent cadrer l'expérience utilisateur. Ainsi, la répétition éditoriale repose sur la constitution du modèle applicatif suivant :

- En-tête → encart informationnel
- Corps éditorial → espace d'affichage
- Pied de page → choix multiple / espace d'interaction

La répétition éditoriale repose également sur la cohérence sémantique dans les encarts *notificatifs* et les appellations des territoires applicatifs (nom de l'application de fiction). En effet, dans les encarts notifiatifs sont mentionnés :

- Le nom de l'émetteur + le nom du territoire applicatif
- Le corps du message (+ un choix à faire).

La répétition est donc l'un des motifs qui permet de performer une expérience vidéoludique. Ce qui caractérise également la partie d'une *smartfiction*, c'est qu'il n'y a pas de retour en arrière possible. Le joueur est dans l'obligation de progresser. Sans ça, il ne peut performer la *smartfiction*.

IV.2.2.3) Le paiement

Dans certaines *smartfictions*, ce qui caractérise le *play* ce sont les encarts promotionnels, ou encore les mises à l'épreuve vidéoludiques du joueur en train de réaliser un parcours *smartfictif*. Par exemple, dans *Seven - Endgame*, le joueur doit visionner un encart publicitaire promouvant une application de *smartfictions* de type « *love stories* ». Cet encart promotionnel a une valeur économique. Cependant, cette parenthèse promotionnelle casse le rythme du parcours *smartfictif* et sort le joueur de son expérience. Après avoir visionné cet encart promotionnel, le joueur peut à nouveau poursuivre la partie *smartfictive*.

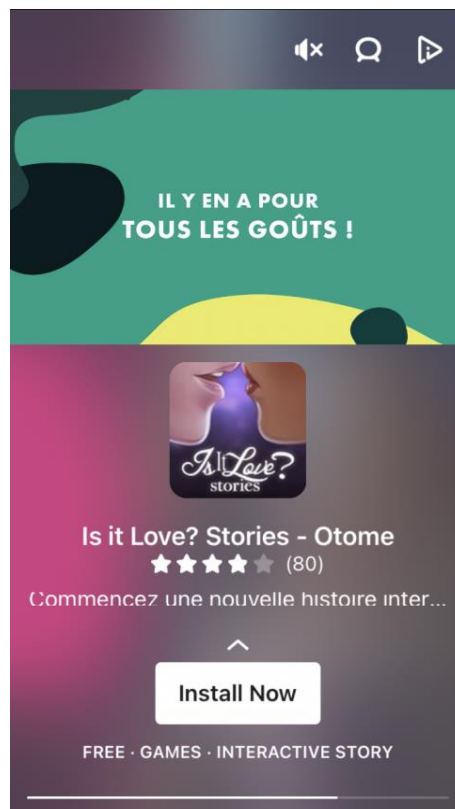


Figure 85 : Capture d'écran du démarchage promotionnel dans *Seven - Endgame*.

Dans cette même *smartfiction*, il y a également le procédé de mise à l'épreuve des compétences vidéoludiques du joueur.

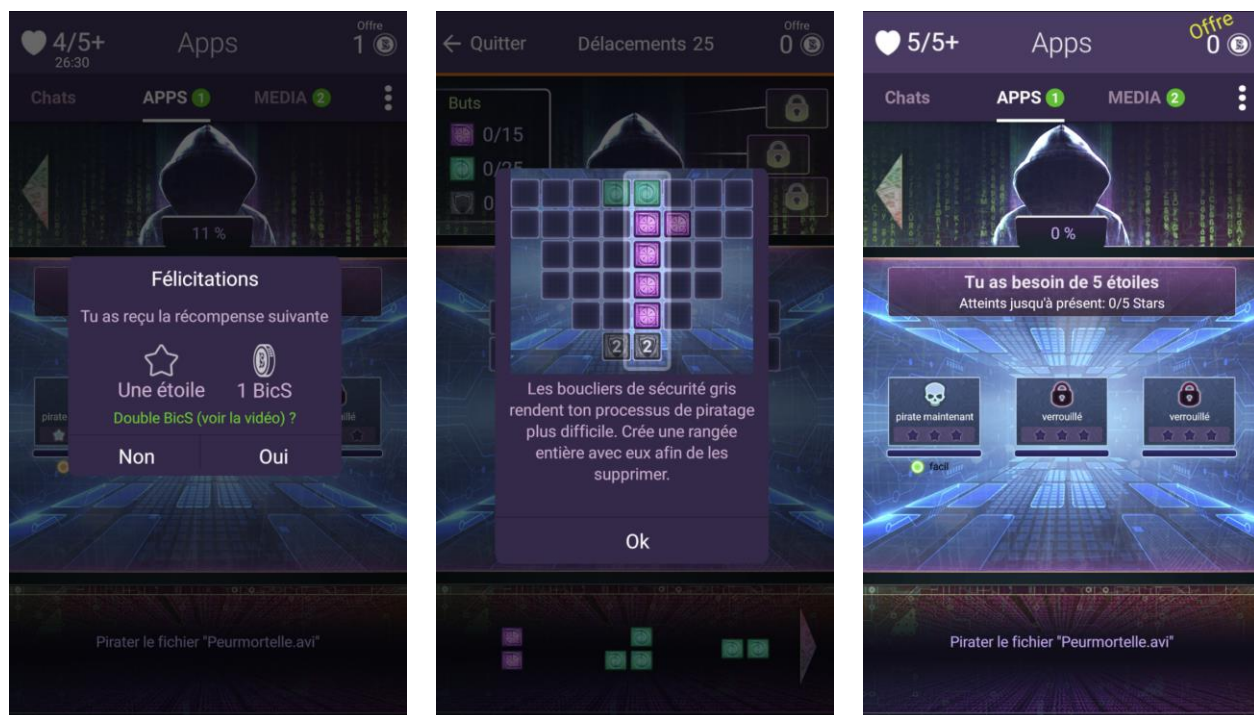


Figure 86 : Captures d'écrans des séquences de jeu dans *Seven - Endgame*.

Dans *Memento M*, le joueur sort de la *smartfiction* pour retrouver un « vrai » rôle de joueur où il doit faire preuve de compétences vidéoludiques en réussissant un jeu vidéo de logique ; sans cela, il ne peut poursuivre la partie de jeu.

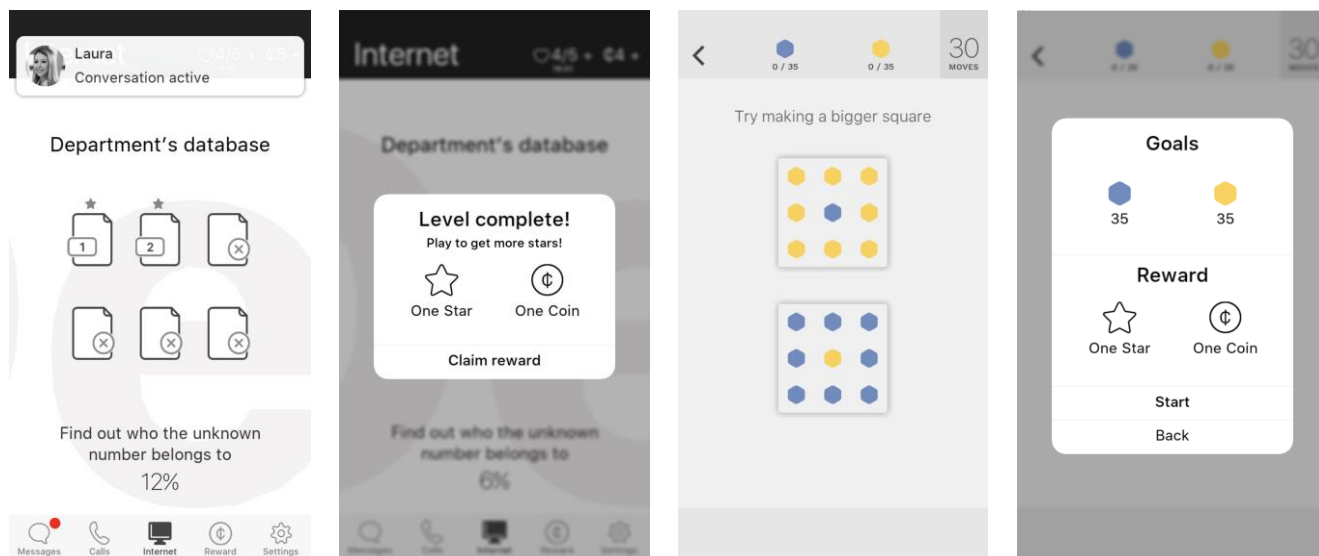


Figure 87 : Captures d'écrans des séquences de jeu dans *Memento M*.

Ces séquences de jouabilité vidéoludique sortent le joueur de l'expérience *smartfictive*. La section « *Reward* » me permet de collecter des fonds pour avancer dans l'histoire.

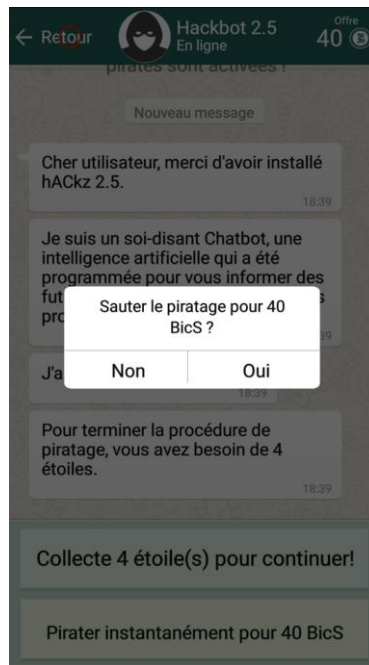


Figure 88 : Capture d'écran de *Seven - Endgame* représentant la monétisation d'une ellipse de jeu.

Pour aller plus loin, je peux « monnayer » la progression de mon parcours de jeu. Ici, grâce aux « 40 *BicS* », je peux faire un *jump to* pour aller plus vite dans l'exécution de mon parcours de jeu en faisant l'économie du « piratage ».

Dans le jeu vidéo, la modalité *jump to* revient à l'ellipse. Dans cette partie de *smartfiction*, il m'est proposé de sauter une partie de la séquence de jeu parce que je possède le nombre de *BicS* suffisant pour le faire. Ici, je suis vraiment dans une démarche de jeu vidéo. Si je le souhaite, les gains que j'ai accumulés sont mis à profit pour aller plus vite dans le jeu. Je retrouve le régime de conditionnalité propre au jeu vidéo : « si je possède ça, alors je peux faire ça ». Seulement, ces parenthèses de jeu non scénarisées me sortent de mon expérience en première personne. « Je » deviens Manon en tant que joueuse et non plus Manon qui incarne un rôle fictionnel. Cependant, l'économie de temps liée à cette pratique vidéoludique me permet de retrouver une dynamique de performance de *gameuse*.

Conclusion de l'objectif :

Dans cette deuxième sous-partie ont été exposés les moyens vidéoludiques nécessaires à la réalisation d'une performance dans une *smartfiction*, plonger dans l'ici et maintenant.

Tout d'abord, pour jouer une partie de *smartfiction*, j'interprète ce que « Je fictionnel » perçoit. C'est par le biais des actions pré-programmées de « Je-fictionnel » que je peux investir et visiter cet espace-temps *smartfictif*. Ainsi, l'interaction est le moyen technique et narratologique pour progresser dans la partie d'une *smartfiction*. Cette partie devient une performance puisque l'expérience jouée est une expérience unique. De plus, le régime de conditionnalité et les activités qui sont faites à la surface de l'écran sont représentatifs d'une performance *smartfictive*. Par ailleurs, reposant sur des phénomènes de répétitions, le joueur comprend ce qu'il doit faire, face à ce qui lui est présenté, et il sait par conséquent comment agir. C'est ainsi qu'il progresse dans la partie.

Il progresse également dans la partie selon la dynamique actorielle et spectatorielle, c'est-à-dire lorsqu'il joue mais aussi lorsqu'il attend que ce soit à son tour de jouer. Ces dynamiques de jeu rythment la partie d'une *smartfiction*.

Ces éléments participent à la performance d'une partie de jeu. En d'autres termes : **Je joue le jeu.**

IV.3) Prendre conscience de la performance

Objectif :

Il s'agit d'exposer les modalités qui incitent le joueur à s'investir dans un espace-temps qui n'est pas le sien. De quelles manières le joueur prend-il conscience d'une expérience de jeu qui fait récit ?

Performer une partie de *smartfiction*, c'est performer un récit de vie qui ne nous appartient pas. Au même titre que notre récit de vie personnel est construit à partir d'un espace-temps qui nous est propre, modifié et ressenti différemment selon le contexte dans lequel je suis, le récit de vie d'un personnage de *smartfiction* est défini par un espace-temps contextualisant le comportement du joueur selon la perception visuelle, sonore et interactive offerte par le Personnage Joueur ou l'entité incarné par le joueur.

À partir de là, lorsque le joueur explore le récit de vie d'un personnage, il synchronise son espace-temps et son flux de conscience à ce qu'il vit lors de cette expérience de jeu. Une distinction entre temps personnel et temps de jeu est alors opérée.

IV.3.1) Distinction entre temps personnel et temps de jeu

La distinction entre temps personnel et temps de jeu est concrétisée par la prédisposition du joueur à rompre avec ce qui rythme sa vie courante pour s'immiscer dans autre chose ou du moins, être en capacité de recevoir autre chose. Pour ce faire, il doit plonger dans le temps de jeu qui constitue un cadre conceptuel.

Le cadre conceptuel serait en quelque sorte ce cadre métaphorique qui délimite mon espace fictif en rupture de mon espace réel. Théoriquement, le cadre conceptuel pourrait se rapprocher de la notion de « cercle magique »¹³¹ de Huizinga. Sébastien Allain expose la théorie du « cercle magique » dans son article « Métalepses du récit vidéoludique et reviviscence du sentiment de transgression » :

« Conway (2009) a été le premier à juger le principe de 4^{ème} mur insuffisant pour décrire les interactions possibles entre jeu et joueur. Toutefois, plutôt que de l'abandonner, il cherche à le rapprocher du « cercle magique » décrit par Huizinga ([1938] 1988), en proposant l'idée d'un « mur circulaire » capable de se contracter autour de la stricte diégèse ou de s'élargir jusqu'à englober joueur, matériel, manuels, boîtes et tout ce qui peut servir l'univers du jeu. Il ne parle dès lors plus de « briser » le 4e mur, mais de le « relocaliser » afin de faire varier l'immersion. [...] Par ailleurs, comme le fait remarquer Turcev (2014), le « cercle magique » peut évidemment entourer le joueur sans même attendre d'événements qui signifient l'annexion du monde commun, car « le joueur est par défaut inclus » dans ce cercle lorsqu'il joue. Et pour ces événements ayant attiré au monde commun, le concept de « métalepses dispositives » proposé la même année par Bouchardon (2009) semble tout indiqué pour décrire l'extension de la fiction : les éléments extratextuels cités par la diégèse – comme un site internet pour résoudre une énigme, ou

¹³¹ Huizinga Johan, *Homo Ludens*, trad. par Cécile Seresia, Gallimard, 1988.

l'utilisation de SMS pour déclencher la suite du récit – étendent le « dispositif de lecture » et la fiction qui l'habite. »¹³²

Le cercle magique *smartfictif* comprend un joueur (interprétation cognitive et interactive), un *smartphone* (canal de diffusion), une *smartfiction* (univers de fiction) et des écouteurs/casque audio (immersion sonore pour se couper de l'environnement sonore ambiant).

Grâce à ses instruments perceptifs (visuel, tactile, sonore), le joueur reçoit et interagit avec ce qui se joue dans ce cercle magique. Cependant, ce cercle magique est fragile. Notre attention peut être reportée au-delà de ce cadre conceptuel de façon presque immédiate. Il suffit que l'utilisateur relève la tête et détache son attention de l'écran de son *smartphone* pour s'extraire de ce monde fictif en détournant les yeux de son *smartphone*. Cependant, si je peux quitter furtivement ce cercle magique, le système technique et narratologique de la *notification* peut également m'inviter à y retourner. Selon Genette¹³³, je peux rentrer et sortir du cadre.

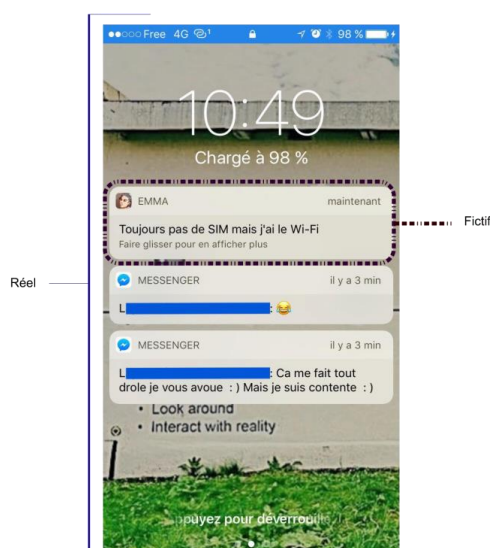


Figure 89 : Schéma représentant l'affichage des *notifictions* et des notifications.

La *notifiction* est une invitation à entrer dans le cadre. Ainsi, par le concept de déterritorialisation inhérente à la *notifiction* externe, en tant que joueur, je reçois une invitation à quitter le monde réel pour m'immerger dans le monde fictif. La *notifiction* externe est à percevoir comme l'invitation à rompre avec sa vie courante le temps de l'expérience de jeu programmée.

Cependant, si le système *notifictif* est une invitation à entrer dans ce cercle, le système notificateur peut fragiliser ce cadre lors de l'expérience de jeu. En effet, si je n'ai pas modifié mon paramétrage des notifications au sein de mon *smartphone*, je recevrai, par défaut, les messages des personnes (de mes contacts) inscrites dans ma sphère personnelle. La tension entre réel et fiction est donc ici très poreuse.

¹³² Sébastien Allain, « Métalepses du récit vidéoludique et reviviscence du sentiment de transgression », Sciences du jeu [en ligne], 9 | 2018, mis en ligne le 30 mai 2018. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/909> ; DOI : 10.4000/sdj.909, consulté le 3 février 2022.

¹³³ Gérard Genette, *Métalepse : de la figure à la fiction*. Paris, Seuil, 2004.

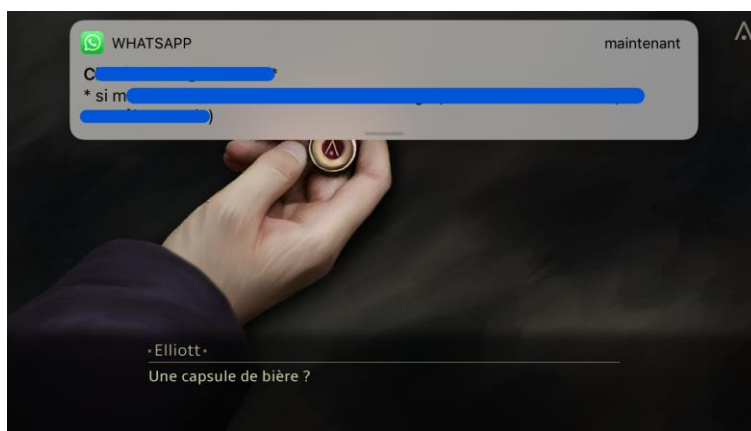


Figure 90 : Capture d'écran de l'intrusion d'une notification WhatsApp se superposant à mon expérience de jeu dans *EMMA the Story*.

Ainsi, si je veux pallier cette fragilisation, je dois faire un effort cognitif pour ne pas détourner mon attention. La conservation de mon statut peut être favorisée par ma condition d'être et mon degré d'immersion au moment où je reçois une notification.

Par ailleurs, le système *notifictif* peut générer un déplacement de statut de l'utilisateur, un dédoublement par le déplacement supposé intramétalectique (W. Nelles¹³⁴, 1997) (de l'ordre de la reterritorialisation) ou extramétalectique [W. Nelles] (de l'ordre de la déterritorialisation). Si je reçois une *notifiction* externe m'indiquant qu'un des personnages a besoin de « Moi » comme c'est le cas pour *Somewhere : The Vault Papers* (« Cat a besoin de vous »), la valeur injonctive m'invite à venir en aide à ce personnage rencontrant des problèmes dans l'univers fictif que j'ai visité. Le système *notifictif* est donc une aire de négociation technique et narrative rendant poreuse la tension entre réel et fiction. Ce qui caractérise la fiction, c'est son caractère illusoire : « je sais que ce n'est pas vrai mais j'ai envie d'y croire ». Ainsi, le temps du jeu de la partie et l'abandon partiel de soi participe à cette prise de l'illusion.

Ce cercle magique n'est pas quelque chose de palpable mais davantage un sentiment, un mode d'être, être en capacité de « se prêter au jeu de », être prêt à me désinvestir de ma vie réelle pour rejoindre cet espace-temps empli d'illusion, où tout est possible. Si le *smartphone* est l'espace de la représentation de cette illusion, le joueur est « l'espace » de l'interprétation cognitive. Le cercle magique est donc un espace de jeu identifié. Mon flux de conscience doit se synchroniser à mon expérience de jeu à ce que je vois, ce que j'entends, ce que je lis, ce que j'interprète. Cette prise de conscience repose également sur le concept de croyance. Si je crois à ce que je suis en train de vivre, j'ai envie de m'investir et alors de « jouer le jeu », de m'immerger dans ce berceau d'illusion.

Matériellement, le cercle magique permet une mobilité et une accessibilité à cette expérience de jeu de façon aisée. Ainsi, la *smartfiction* peut être jouée partout (potentiellement), dès lors qu'il y a du réseau internet (puisque certaines des *smartfictions* nécessitent la connexion réseau). Par ailleurs, Piaget pose la notion de l'« illusion volontaire » à articuler avec la co-existence dans le même sujet (sujet joueur) d'une croyance « pour soi » et de la conscience qu'il y a une fiction « pour les autres ». Ainsi, la notion de croyance est individualisante, subjective. Seul « Je » (sujet joueur) suis en capacité de croire à ce que je lis selon mon degré d'investissement, mon réseau de croyance qui m'est propre, ma capacité à investir un monde imaginaire, *etc.* La notion de croyance m'appartient, elle m'est propre, je ne peux pas la partager. Alors que la lecture d'un autre objet de fiction, je peux la partager.

¹³⁴ William Nelles, *Frameworks. Narrative Levels and Embedded Narrative*, New York, Peter Lang, 1997.

Par exemple, lorsque je vais voir un film au cinéma, je vais vivre une expérience de fiction partagée. Je mobiliserai mon propre réseau de croyance, qui m'appartient et qui n'est pas le même qu'« Autrui ».



Figure 91 : Capture d'écran du bug d'affichage d'*Enterre-moi, mon Amour*.

L'illusion volontaire rejoint le fait que le joueur se prête au jeu à un niveau magique. Lorsqu'un spectateur croit à un tour de magie, il accepte l'illusion qui se joue devant lui sans chercher à comprendre les mécanismes (suspension consentie de l'incrédulité, de l'anglais *willing suspension of disbelief*), concept développé par Samuel Coleridge, en 1817). Le spectateur accepte le résultat sans chercher à identifier les mécanismes et artifices employés. De la même manière que le spectateur synchronise son être au temps du tour de magie, le joueur synchronise son temps à celui de la diégèse et de l'espace fictionnel. Le joueur se prête à l'illusion de ce qu'il se passe devant lui. Il suffit pourtant d'une incohérence scénaristique ou encore d'un bug d'affichage, et c'est toute l'illusion qui est rompue.

Enfin, l'illusion volontaire dépend de la mise en jeu de la *smartfiction*. Ainsi, le premier élément constituant le pouvoir de l'illusion est ce que je vois. « La valeur cognitive de l'ocularisation peut dépendre des actions mises en scène et du décor. »¹³⁵ Qu'est-ce qui m'est donné à voir et comment cela m'est donné à voir ? Y a-t-il un protocole d'entrée jouant le rôle de sas transitif pour me permettre de quitter mon quotidien pour aller vers ce monde de fiction en première prise ? Dans *Enterre-moi, mon Amour*, un générique de présentation vient poser le cadre diégétique. Le texte écrit en blanc est superposé à un univers graphique représentant les ruines, métonymie

¹³⁵ Gaudreault André, Jost François ; *Le récit cinématographique - Films et séries télévisées* (3ème édition revue et augmentée), éd. Armand Colin, 2010, 2017, p. 226.

d'un pays en guerre, en l'occurrence la Syrie. Cette interface de présentation est ensuite balayée automatiquement de bas en haut pour laisser place à l'histoire à jouer (à la manière d'un rideau se levant pour laisser place à la représentation théâtrale). Le lecteur prend contact avec l'espace de lecture dédié, le théâtre où se joue la fiction. Le protocole d'entrée est comparable (en termes de ressenti et d'intention) à mon arrivée au théâtre. Je prends place, le rideau se lève pour ensuite découvrir un univers de fiction joué et mis en scène au sein de l'espace de représentation qu'est la scène.

IV.3.2) Synchroniser son temps personnel avec le temps fictionnel

Performer une *smartfiction*, c'est performer un récit de vie de fiction en synchronisant mon être, mon espace-temps, dans celui de l'autre. Cet autre est « Je fictif » ou le rôle de composition que l'on m'attribue. Lorsque le joueur se rend disponible à un espace-temps qui n'est pas le sien, il se rend disponible à vivre des événements qui balisent le récit de vie fictionnel qui marquent les temps présents de fiction et qui constituent *a posteriori* le récit.

« Neitzel avance une proposition similaire à celle de Juul : « [...] les événements de l'histoire qui se déroule lorsque l'on joue, se développent simultanément avec le discours » (Neitzel, 2005, p. 237, notre traduction). [...] « Les jeux vidéo et un roman à narration intercalée [interpolated] diffèrent cependant en ce que les véritables actions, qui produisent le jeu vidéo et qui laissent des traces au niveau du discours, surviennent simultanément avec le discours et l'histoire. Il y a une simultanéité entre les actions du joueur, les actions narratives, et les actions au niveau de l'histoire. [...] La différence entre les jeux vidéo et d'autres jeux est que l'enchaînement des actions peut être interprété comme une histoire, une histoire qui se déroule maintenant [...] » (Neitzel, 2005, p. 237, notre traduction). »¹³⁶

Si jouer une *smartfiction* c'est jouer l'histoire d'un autre à la première personne, alors les actions qui seront réalisées à la première personne dans cet espace-temps constituent « l'histoire qui se déroule maintenant », devant mes yeux, dans le temps présent ; autrement dit, qui constitue le récit. « L'enchaînement des actions » participe à la performance du récit à réception de cette donation de l'objet *smartfictif*.

« Si le temps de la lecture d'un roman est aléatoire, celui de la vision d'un film est fixe et quantifiable. Le temps écranique (Souriau, 1953), soit le temps de la projection, le temps du signifiant, est une donnée objective que partagent également les spectateurs (du moins dans des conditions habituelles de consommation des films dans les salles de cinéma) et qui peut être comparée, mise en parallèle, avec cette autre donnée, si importante en narratologie, qu'est le temps diégétique, soit le temps de l'action montrée, le temps du signifié, le temps de l'histoire ou, encore, le temps du raconté. »¹³⁷

Avant tout, le temps de lecture d'une *smartfiction* dépend de la disponibilité du lecteur à se rendre présent à l'histoire qui lui est montrée à la surface de son écran de *smartphone* lorsque ce dernier est au sein de l'environnement de fiction. Ensuite, le temps de lecture d'une *smartfiction* est aléatoire et ne peut être quantifié. Lié à l'interprétation cognitive du joueur et au parcours qu'il réalisera parmi d'autres (si la *smartfiction* est à choix

¹³⁶ Cayatte Rémi, « Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique : comment le jeu vidéo raconte ? », *Sciences du jeu* [en ligne], 9 | 2018, mis en ligne le 31 mai 2018. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/936> ; DOI : 10.4000/sdj.936, consulté le 10 mars 2022.

¹³⁷ Gaudreault André, Jost François ; *Le récit cinématographique - Films et séries télévisées* (3ème édition revue et augmentée), éd. Armand Colin, 2010, 2017, p. 108.

multiple) alors, le temps de jeu diffère d'une partie à une autre. Cependant, la durée d'une séquence de jeu d'une *smartfiction* est approximative et n'est pas fixe. L'approximation d'une durée d'une séquence de jeu est réalisée à partir de la prise en compte des contenus audiovisuels et du système interactif constituant la séquence de jeu.

Au sein même d'une discussion instantanée, deux temps sont joués : un temps objectif et un temps subjectif. Le temps de lecture est à la fois objectivé par l'automatisation du texte en affichage dynamique (pré-programmé) et subjectivé par mon acte de lecture ainsi que les pauses que je peux potentiellement marquer lorsqu'un choix entre tel ou tel énoncé m'est donné à faire pour progresser dans l'histoire. Ce temps objectif et ce temps subjectivé sont à articuler à la distinction que fait Sébastien Wit entre « temps du jeu » et « temps de jeu » lorsqu'il prend pour exemple le déplacement d'un joueur lors d'une partie :

« Parce qu'il est automatiquement enregistré dans le temps du jeu (avantage de l'électronique par rapport à l'analogique), chaque déplacement constitue réellement un temps de jeu. Ici, la distinction entre le temps du jeu et le temps de jeu a son importance. Alors que le temps de jeu renvoie à la temporalité vécue de l'expérience ludique, le temps du jeu correspond à la manière dont le jeu vidéo instaure sa propre temporalité. Le temps du jeu est à mi-chemin entre le temps du récit et celui de l'axiomatique. En faisant du temps du jeu l'équivalent d'une horloge interne, Fire Emblem Gaiden déplace la fonction de saturation du récit ; elle ne pèse plus sur le temps de la fabula mais sur celui du jeu. »¹³⁸

Le « temps de jeu » permet donc de rapprocher la donation de l'objet *smartfictif* d'une analyse phénoménologique. En effet, lorsque je visite une *smartfiction*, comment est-ce que je la visite ? Combien de temps dure cette visite ? Quelles sont les règles spatio-temporelles ? L'ensemble de mes actions a des conséquences. *Je fais ça, alors il se produit ça*. Par exemple, dans le simple fait d'investir l'histoire, quand j'ouvre l'application, je signale ma présence. Le temps programmé (calculé) s'articule au temps subjectif. Par ailleurs, je visite la *smartfiction* sans que la durée de la séquence à lire soit indiquée. J'avance à l'aveugle sans réelle conscience du temps qui s'écoule. J'avance à tâtons jusqu'au moment où il ne m'est plus donné la possibilité d'avancer, de progresser davantage dans l'histoire. Mon temps de lecture est comptabilisé à l'avance par l'écriture programmée. Je ne suis pas maître de l'espace-temps que je suis en train de visiter dans cet autre monde.

C'est d'ailleurs l'une des données qui me permet de dire que je suis dans un cadre fictif, dans un monde résultant d'une œuvre de l'esprit qui m'est donné à lire et dont les codes qui régissent ce monde lui sont propres. Je n'ai pas de prise sur ce monde. Je ne peux que le visiter et l'interpréter, je ne peux produire de contenu. Je ne peux vivre la temporalité de ce monde qu'à travers le prisme diégétique et mon interprétation.

De plus, les différents espaces médiatiques peuvent-être médiés par le système *notifictif*. À partir de là, lorsque je reçois une *notifiction*, la valeur temporelle peut être de deux ordres, elle peut être absolue ou relative. **Absolue**, lorsque le concepteur a défini que le joueur doit recevoir la *notifiction* à une heure bien définie, selon une valeur absolue. Une heure définie selon un horaire réel pour qu'il y ait une incidence dans l'environnement fictif. **Relative**, quand le créateur a défini que lorsque le joueur aura fini de lire le contenu [A] alors sera décompté un temps [n] avant de lui donner les moyens de consulter. Ces deux systèmes temporels participent à l'agencement chronologique des espaces qui sont donnés à voir.

Au sein de la *smartfiction Enterre-moi, mon Amour*, des balises temporelles viennent inscrire un temps fictif qui n'est pas en adéquation avec la date de mon temps de lecture, de mon temps réel. Les balises temporelles fictives

¹³⁸ Wit Sébastien, « Les jeux qui bifurquent : narration non-linéaire et spatialisation de l'intrigue. Le cas du Tactical RPG », Sciences du jeu [en ligne], 9 | 2018, mis en ligne le 07 juin 2018, URL : <http://journals.openedition.org/sdj/1022> ; DOI : 10.4000/sdj.1022, consulté le 3 février 2022.

viennent inscrire le lecteur dans un autre temps que le sien. Le métatexte déplace temporellement l'utilisateur. Le métatexte peut également intégrer le temps réel au sein de la fiction. Par exemple, lorsqu'est affiché l'écran d'accueil au sein de la *smartfiction Tianzhu Phone*, c'est l'heure réelle qui est affichée. Le joueur vit le quotidien d'un citoyen de la société de Tianzhu, une société de dictature et de consumérisme, et l'ancrage temporel réel s'imisce dans la fiction pour troubler le joueur.



Figure 92 : Capture d'écran de l'écran d'accueil de Virgile, un des personnages de la *smartfiction Tianzhu Phone*.

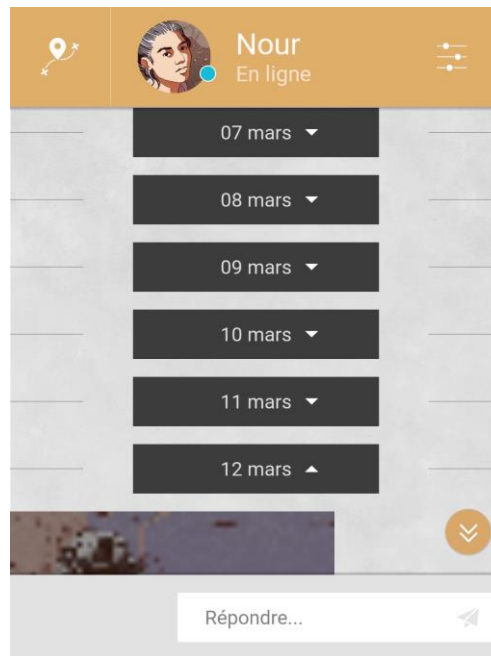


Figure 93 : *Enterre-moi, mon Amour*, capture d'écran pour exposer les balises temporelles.

Entre deux balises temporelles, une durée a été mise en jeu par le temps relatif qui a été programmé et est dépendante de l'expérience subjective de l'utilisateur, de ses actions, de son parcours interprétatif, de la discipline lectoriale qu'il s'impose. A-t-il le temps pour commencer et finir une séquence de bout en bout ou lit-il une séquence de façon tout à fait arbitraire, échelonnée dans le temps ? Le comportement de lecture imbrique une donnée subjective dans un temps calculé hiérarchisant l'ensemble des données à lire au sein d'une fiction interactive. Ce temps calculé participe au rythme du temps fictionnel.

IV.3.3) Rythme du temps fictionnel

Le rythme d'une performance de jeu d'une *smartfiction* dépend du *gameplay*, des modalités de jeu, de l'affichage programmé des contenus et de l'interprétation et de la disponibilité du joueur.

IV.3.3.1) Navigation

Mon rythme de vie personnel n'est pas le même que mon rythme fictif.

Dans les *smartfictions*, le temps est condensé au sein des fictions qui me sont données à lire. En effet, lorsque je lis les échanges entre les différents personnages mis en jeu au sein de la discussion instantanée, je m'aperçois que le temps qui passe est artificiel. Il est régi computationnellement par la programmation informatique écrite en amont renseignant la valeur temporelle du *delay time* ou encore, en représentant une temporalité différente de celle communément admise par l'affichage d'une valeur absolue telle que l'heure de la fiction.

Lorsque je suis en train de lire un message reçu dans une conversation instantanée, les trois points de suspension à valeur dynamique s'affichent pour m'annoncer qu'un autre message est « en train de s'écrire » pour ensuite

m'être envoyé. Ce temps de latence entre les deux messages à lire, représenté par les trois points de suspension à valeur dynamique, est un temps artificiel. Le Personnage Non Joueur n'est pas véritablement « en train d'écrire un message », c'est une simulation. Cette simulation rédactionnelle permet de conserver l'illusion de vivre véritablement une histoire et de maintenir mon attention dans le cadre du jeu parce que je sais que quelque *chose est à venir*. Ce *quelque chose qui est à venir* rythme l'expérience de jeu dans une conversation instantanée. Selon la longueur des messages reçus ou envoyés, le temps de latence sera plus ou moins long. Ce temps de latence n'est pas synchrone avec le temps de rédaction *qu'aurait pu prendre* une personne pour rédiger le message. Le temps de latence entre deux messages au sein d'une conversation instantanée *smartfictive* semble être synchrone avec le temps de lecture moyen d'un joueur. Par ailleurs, le *delay time* attribué à chacun des messages permet de contrôler son ordre d'apparition au sein de l'espace dialogique et de maintenir l'ordre chronologique des messages selon le scénario.

Les valeurs indicielles inhérentes aux balises temporelles que je peux lire dans les espaces métatextuels des fictions interactives peuvent m'informer d'un ancrage temporel autre.

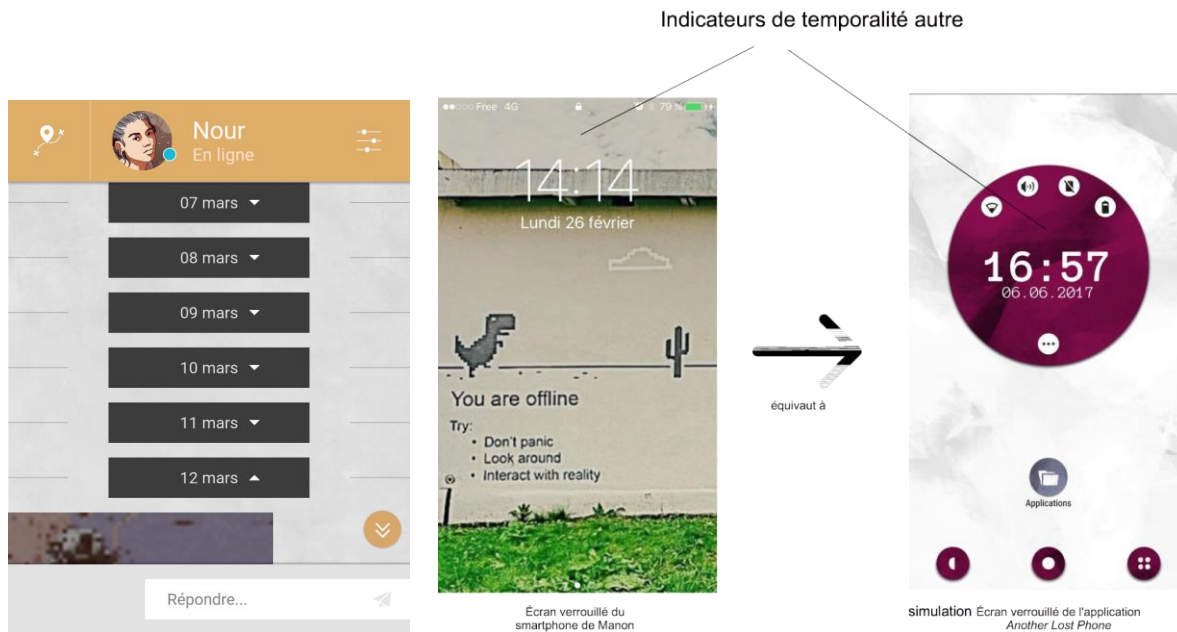


Figure 94 : Captures d'écrans représentant une temporalité autre.

La capture d'écran d'*Enterre-moi, mon Amour* (à gauche) présente les dates qui inscrivent la temporalité de jeu en simili temps réel. « Simili » puisque nous comptons six jours selon l'affichage des dates. Si l'expérience de jeu se déroule bien pendant 6 jours, le jeu n'est pas seulement disponible et accessible du 7 au 12 mars. Ces marqueurs de date à valeur temporelle sont fictionnels. Ils cadrent la temporalité absolue de la diégèse. Cet ancrage temporel fort permet également de dérouler l'expérience vidéoludique en définissant la séquence à jouer, par jour. Autrement dit, en plus d'être des repères temporels, la mobilisation des dates représente le rythme quotidien de cette expérience. L'expérience de jeu est bornée par la temporalité diégétique qui joue de la valeur absolue et du *delay time*.

Par ailleurs, l'inscription de ces encarts temporels joue le rôle d'archive conversationnelle. Si le joueur souhaite relire une conversation déjà jouée, il en a la possibilité. Étant dans une *smartfiction* mono-territoriale dont le seul territoire mobilisé est la conversation instantanée, l'expérience de jeu est au présent. Ainsi, le joueur n'a pas la possibilité de visiter d'autres territoires applicatifs hébergeant des contenus passifs. Le comportement du joueur

est très souvent dans une dynamique actorielle dont son action dépend du rythme présentiel de Nour. Lorsque Nour est en ligne, le temps présent de jeu dépend de la réception et des émissions des messages qui alimentent la conversation et fait progresser le joueur dans son expérience de jeu.

Dans la première version du jeu, Nour était « occupée » ou « hors ligne ». Ces deux indicateurs présentsiels informent le joueur de l'absence de Nour, et donc de l'absence de jouabilité. Cependant, ils se distinguaient dans l'écoulement du temps de l'absence de Nour. Lorsque Nour était occupée, le joueur comprenait (à force de jouer l'histoire) que Nour se manifesterait dans la journée en envoyant, à nouveau, un message. Durant la journée, l'absence de jouabilité se manifestait par l'information Nour « occupée ». Lorsqu'arrivait le dernier message clôturant l'expérience de jeu de la journée, le statut présentiel de Nour était ensuite affiché comme « hors ligne ». À la lecture de ce statut, le joueur comprenait que la jouabilité de l'expérience était finie pour ce jour où elle se poursuivrait le lendemain. Ainsi, le statut présentiel de Nour déterminait le rythme de jouabilité de l'expérience de jeu.

Déterminer la jouabilité de l'expérience vidéoludique selon le statut présentiel du Personnage Non Joueur avec lequel le Personnage Joueur est en interaction est une appropriation des pratiques communicationnelles ordinaires avec le *smartphone*. En effet, en tant qu'utilisatrice du *smartphone*, lorsque j'envoie un message à une personne et que cette dernière se rend disponible de façon quasi immédiate pour me répondre et maintient cette disponibilité pour poursuivre la conversation, alors le statut présentiel des deux parties (émetteur et récepteur de message) permet d'entretenir une conversation dans un temps présent. La dynamique conversationnelle se clôt lorsque l'une des deux parties ne se rend plus disponible, ne se rend pas présente à la conversation. Autrement dit, se rendre présent à une conversation, c'est mutualiser un espace-temps commun au sein d'un espace communicationnel rendant possible la présence de deux entités dans un espace accessible seulement pour ces deux entités.

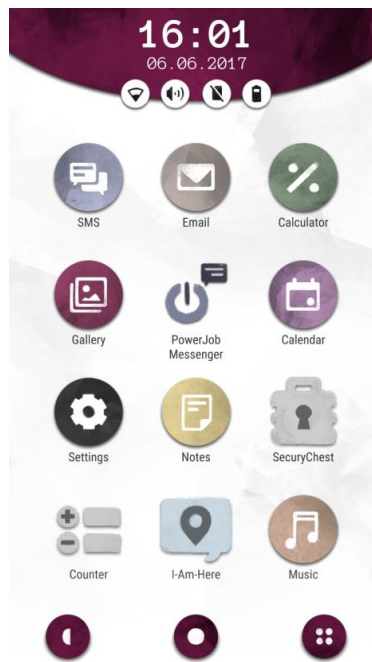


Figure 95 : Capture d'écran de l'écran d'accueil d'*Another Lost Phone : Laura's Story*.

La capture d'écran de l'écran d'accueil d'*Another Lost Phone : Laura's Story* informe le joueur que l'expérience vidéoludique est pluri-territoriale, elle se joue sur plusieurs territoires applicatifs. À partir de là, le joueur peut supposer que le rythme du jeu dépend des contenus hébergés en passif et de ceux joués en mode actif. Alternant

entre la dynamique actorielle et spectatorielle lorsque le joueur joue à *Ana The Game* (consulter les photos, les notes, le calendrier en mode passif, et jouer les conversations dans un temps présent lorsque le Personnage Joueur est en interaction avec le Personnage Non Joueur), le joueur est spécifiquement dans une dynamique spectatorielle lorsqu'il joue à *Another Lost Phone : Laura's Story*. S'inscrivant dans un mode de jeu de type exploratoire, le rythme de jeu dépend de la consultation des contenus dans ce *smartphone* de fiction. L'ensemble de l'expérience vidéoludique repose sur la consultation des contenus passifs qui alimentent le récit de vie de la propriétaire du *smartphone* que le joueur a en sa possession. La seule manifestation au présent est à la fin de l'expérience vidéoludique lorsque la propriétaire du *smartphone* envoie un mail au joueur pour dévoiler la raison pour laquelle celui-ci possède son téléphone.

Ainsi, le rythme de circulation des expériences vidéoludiques dépend de la structure de l'expérience vidéoludique. Elle repose sur la consultation des contenus passifs et la sollicitation/stimulation du joueur par les contenus joués au présent comme le sont les contenus conversationnels. Ces contenus joués au présent peuvent également être les échanges par mail, ou les commentaires d'un post inscrits dans le fil d'actualité d'un réseau social de fiction. L'accessibilité de ces contenus conversationnels dépendent de la réception de la *notification* qui incube la chronologie de l'événement.

Par ailleurs, le rythme de circulation dépend de la compréhension du joueur de l'environnement de fiction affiché sur son *smartphone* et des éléments avec lesquels il doit interagir pour progresser dans sa partie. Le rythme de circulation dépend également de l'interprétation cognitive du joueur.

Dans le cadre d'une expérience de jeu multijoueur, le rythme de circulation dépend d'un autre facteur que ceux précédemment exposés. Avec *PoulpStudio*, les concepteurs peuvent produire des *smartfictions* en mode multijoueur en structurant la jouabilité de l'histoire par la création de plusieurs Personnages Joueurs. Pour que le mode multijoueur soit pertinent, il est nécessaire que les Personnages Joueurs créés se retrouvent au sein de séquences de jeu communes.



Figure 96 : Capture d'écran de la sélection du Personnage Joueur dans *Tianzhu Phone*.

Ainsi, une fois la *smartfiction* en mode multijoueur publiée sur *PoulpCollection*, le joueur a la possibilité d'inviter des amis (selon le nombre de Personnages Joueurs créés) pour performer la partie collectivement. Avec la *smartfiction Tianzhu Phone*, trois Personnages Joueurs ont été créés : Virgile, Nova et John.



Figure 97 : Capture d'écran des fiches des trois Personnages Joueurs de *Tianzhu Phone*.

Trois joueurs peuvent donc performer la partie ensemble.

Lorsque des séquences de jeu ont été pensées avec la présence d'au moins deux Personnages Joueurs au minimum ou trois Personnages Joueurs maximum, le rythme de circulation de l'expérience de jeu dépend de la présence des Personnages Joueurs convoqués dans la même séquence de jeu. Ainsi, si un Personnage Joueur est déjà présent dans une séquence de jeu et qu'il ne peut avancer, c'est que l'autre joueur incarnant l'autre Personnage Joueur convoqué n'est pas encore arrivé à ce stade de l'expérience de jeu. L'attente d'un autre joueur dans une séquence de jeu commune doit être pensée et scénarisée par les concepteurs du jeu. Sans cette attention scénaristique particulière, le joueur pourrait interpréter son attente comme un *bug*. En effet, s'il ne peut plus avancer dans sa partie et qu'aucune indication ne s'affiche à l'écran pour l'informer (de quelque manière que ce soit) que la présence de l'autre Personnage Joueur est requise pour cette séquence de jeu commune, alors l'expérience de jeu pour le joueur qui est en attente pourrait être un échec.

Le rythme de circulation d'un jeu vidéo dépend, finalement, de l'accessibilité aux contenus, du statut présentiel des Personnages Joueurs et Non Joueurs et de la disponibilité des joueurs à se rendre présents à une expérience vidéoludique.

IV.3.3.2) Monstration

N'ayant pas une vision globale du *game* de la *smartfiction* (comme le joueur peut l'avoir d'un plateau de jeu), le joueur doit se constituer une image mentale du *game* au fil de sa progression dans la partie de jeu, cette absence de perception globale est palliée au fil de ses visites dans les différents territoires applicatifs qui structurent la *smartfiction*. La perception visuelle étant l'instrument premier utilisé par le joueur pour prendre connaissance de son environnement, le contrôle du rythme entre les différents contenus qu'il doit voir au sein des différentes interfaces utilisateur dépend du *design* d'expérience. Le *design* d'expérience participe donc à la mise en rythme de la partie de jeu. Il rythme ce qui m'est donné à voir en tant que joueuse, mais comment et de quelle manière le rythme est-il implémenté ?

Le rythme typographique marque également le rythme perceptif. En effet, lorsque je suis face à une discussion instantanée, les casses de caractères en majuscule vont davantage attirer mon attention que les casses de caractères en minuscule. Par conséquent, selon la typographie utilisée, un effet de convergence oculaire se mettra en place et rythmera la lecture de la conversation.

L'automatisation computationnelle des contenus qui me sont donnés à lire au sein de l'interface graphique participe à l'actualisation de mon expérience de jeu par l'actualisation des contenus affichés à l'écran. Par conséquent, mon rythme perceptif est régi par la programmation informatique, au fil des bulles se succédant les unes aux autres, réparties sur le côté gauche ou le côté droit de l'interface graphique, si le message est émis ou reçu. En plus de la disposition de la bulle textuelle au sein de l'interface graphique m'informant du statut dudit message, émission ou réception, la colorisation de la bulle conversationnelle n'est pas la même. Le statut se distingue par une dichotomie chromatique à valeur indicielle. Par conséquent, le rythme perceptif dépend de la mise en page du dialogue par le *design* interactif, chromatique, graphique, sémiotique, ergonomique et computationnel. Le rythme perceptif récolte l'ensemble des informations qui sont données à lire pour ensuite les interpréter. Le rythme perceptif dépend également de la longueur du contenu au sein d'une bulle conversationnelle. Plus le contenu est long, moins le rythme conversationnel est dynamique. Si le concepteur souhaite un rythme conversationnel plus rapide selon l'intention de jeu, il est préconisé de privilégier des contenus courts afin de dynamiser la lecture et de ne pas « décourager » le joueur face à une bulle conversationnelle qui dépassera le cadre éditorial de la conversation instantanée.

Par ailleurs, lorsque je reçois une *notification* interne, l'affichage de la *notification* se fait de façon tout à fait intrusive. Elle parasite mon espace de jeu et donc perturbe mon rythme perceptif. Initialement, mon attention se focalisait sur ce que j'étais en train de lire. Lorsque la *notification* est apparue, mon attention a été déportée par l'affichage de cet événement irruptif au sein de l'interface de jeu. L'irruption d'une *notification* a pour rôle de relocaliser mon attention ailleurs, sur cet ailleurs événementiel, en attente d'être joué.

Enfin, le rythme perceptif dépend de l'action ou de la non-action réalisée par le joueur de façon consciente. Lorsque le joueur interagit avec les éléments affichés à la surface de l'écran, il s'attend à ce que son interaction ait une conséquence sur le jeu pour progresser. Dans cette interaction, il valide, en quelque sorte, un accord de cause-conséquence entre le régime interactif et perceptif. Lorsque le joueur n'agit pas mais que ce qu'il perçoit se modifie sans son intervention, l'imposition de contenus peut le perturber puisque la pratique ordinaire : action-perception n'est pas opérée. Le rythme perceptif dépend du système de validation et d'imposition.

Prenons un exemple dans *Tianzhu Phone*, lorsque je valide un contenu dans le « Tianzhu Shop » quand « j'achète » une combinaison, je m'attends à ce que l'on confirme mon acquisition ou que l'on me signale que malgré mon souhait de l'acheter, je ne peux y accéder pour une raison de classe citoyenne ou de crédits.

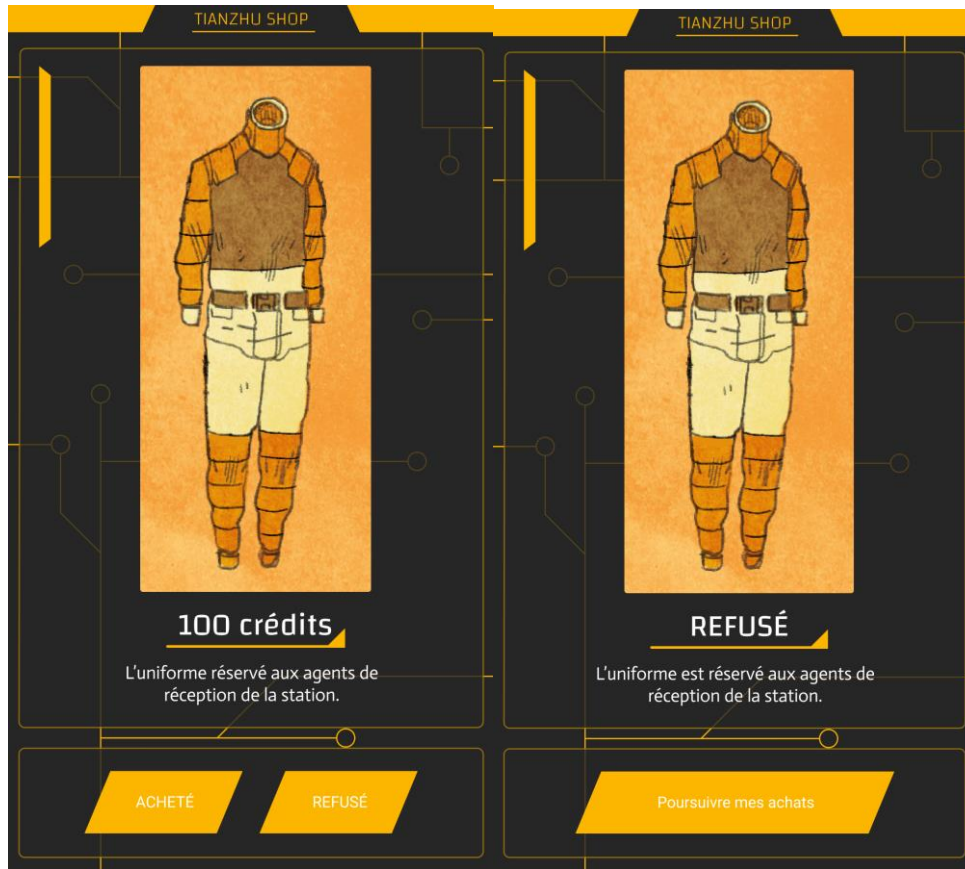


Figure 98 : Captures d'écran de *Tianzhu Phone* exposant le refus.

Effectivement, une réponse à mon interaction se manifeste. Ma perception n'est pas perturbée, un accord de cause-conséquence est validé, en quelque sorte. Or lorsque je reçois une *notification* cryptée pour rejoindre l'espace de discussion réservé au mouvement de rébellion, en tant que joueuse, je joue la *notification* et donc je valide le fait de me rendre dans cet espace conversationnel. La lecture du dernier message est interrompue par la brusque apparition de l'écran d'accueil du *smartphone* du personnage que j'incarne avec l'apparition d'une *notification* de *Tianzhu* (régime totalitaire) qui m'informe qu'une faille technique est survenue.



Figure 99 : Capture d'écran de *Tianzhu Phone* présentant l'interruption brutale de la conversation que je suivais au sein de la discussion instantanée cryptée par l'affichage abrupt de l'écran d'accueil exposant deux *notifications*.

À ce premier message *notificatif* succède un deuxième me demandant de me rendre dans le Tianzhu Shop pour acheter le dernier TzPhone 7 prétendument encore plus performant que le précédent. Ma perception est alors perturbée par cette imposition de séquences nouvelles affichées à l'écran sans que je n'aie eu à agir au préalable. Il est ainsi rendu manifeste le contrôle de la société Tianzhu sur ses citoyens. L'imposition des contenus affichés à l'écran, indépendamment de toute interaction en amont, peut perturber la perception et donc le rythme du joueur. Cette perturbation incontrôlée de la part du joueur demande au joueur de relocaliser son attention sur l'imposition d'un contenu nouveau, une fois l'effet de surprise passé.

Enfin, ce qui rythme également l'expérience de jeu, ce sont les messages validés affichés au sein de l'interface conversationnelle, comme c'est le cas dans *Somewhere : The Vault Papers*, *Lifeline*, ou encore *L'infiltré*. Ces encarts sont les traces de validation d'un choix textuel plutôt que d'un autre de la part du joueur et balisent la dynamique conversationnelle entretenue lors de la partie *smartfictive*.

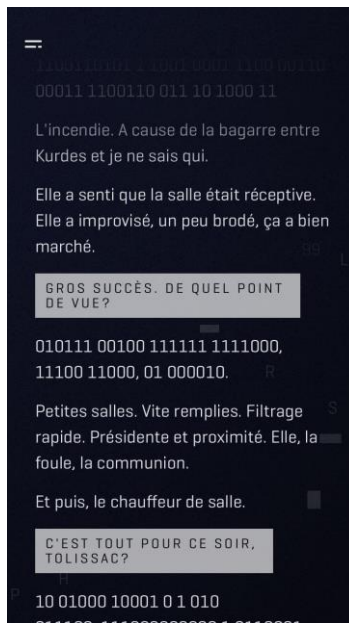


Figure 100 : Capture d'écran de *Lifeline*.

Ces encarts marquent visuellement le rythme de la conversation, et donc de la partie.

IV.3.3.3) *Cognition.*

Au sein de ces fictions interactives, le rythme est également d'ordre psychologique. En effet, à la lecture des contenus et selon le contexte diégétique, je suis plus ou moins engagée psychologiquement. Quels sont les éléments pouvant participer à varier les degrés d'immersion au prisme psychologique ?

L'immersion sonore renforce l'immersion mais elle contribue également à déréaliser, notamment via la musique. En d'autres termes, plus l'utilisateur est immergé dans le son, plus il a conscience de la dimension fictionnelle, il sait que « c'est pour de faux ». L'immersion sonore est également l'un des éléments participant au rythme psychologique. Par exemple, à la première ouverture de l'application *Ana The Game*, l'immersion sonore accompagnant la mise en place du protocole d'entrée est une musique inquiétante, celle que l'on pourrait entendre dans les *thrillers*. Si l'accueil dans un territoire fictif se veut moins angoissant et davantage solaire, serein, une musique douce viendra à nos oreilles pour nous installer dans une humeur psychologiquement saine et positive. L'immersion sonore participe à une instance psychologique en contexte. Dans l'immersion sonore, je distingue la musique extra et intra-diégétique. La musique ou la mélodie que j'entendrais dans la fiction est extra-diégétique. Les sons de l'interface (comme les *notifications* ou les sons d'ambiance) sont intra-diégétiques.

Conclusion de l'objectif :

La finalité de cette sous-partie était d'exposer les différents éléments qui constituent cet espace-temps autre, cette prise de conscience d'une performance d'un temps fictionnel grâce aux éléments techniques et vidéoludiques. Pourquoi ? Parce qu'il existe une rupture volontaire entre mon quotidien et ce que je suis en train de vivre lors de ma performance de jeu d'une *smartfiction*.

En effet, un cadre conceptuel se dessine lors de ma partie de jeu. Lorsque je joue, mon esprit est comme accaparé parce que je suis en train de vivre par procuration, et donc je joue dans cet autre espace-temps qui n'est pas le mien mais que je choisis d'investir. Je synchronise mon temps et mon espace avec celui de l'autre, dans un ici et maintenant que j'investis et que j'actualise.

Conclusion du chapitre IV

La narration est induite par l'action performative du joueur dépendant de l'interprétation cognitive en amont. L'action performative est donc à appréhender de la manière suivante : relever visuellement ce qui m'est donné à voir au sein de la surface écranique, interpréter cognitivement la couche de signification qui s'en dégage et l'interpréter performativement s'il m'en est donné la possibilité (tout en conservant en mémoire ce que je viens de lire et en me préparant au contenu à venir). La *smartfiction* est donc un objet à concevoir comme un ensemble de briques pré-écrites en amont et prêtes à être jouées à l'instant T. C'est la présence du joueur et son interprétation cognitive/performative qui fait acte de narration. La performance d'une *smartfiction* est donc une coopération entre l'auteur fournissant la matière fictionnelle et le lecteur/joueur qui s'en saisit et l'interprète.

La finalité de la *smartfiction* est un jeu qui résulte en un récit. Ci-suit la synthèse graphique du quatrième chapitre :

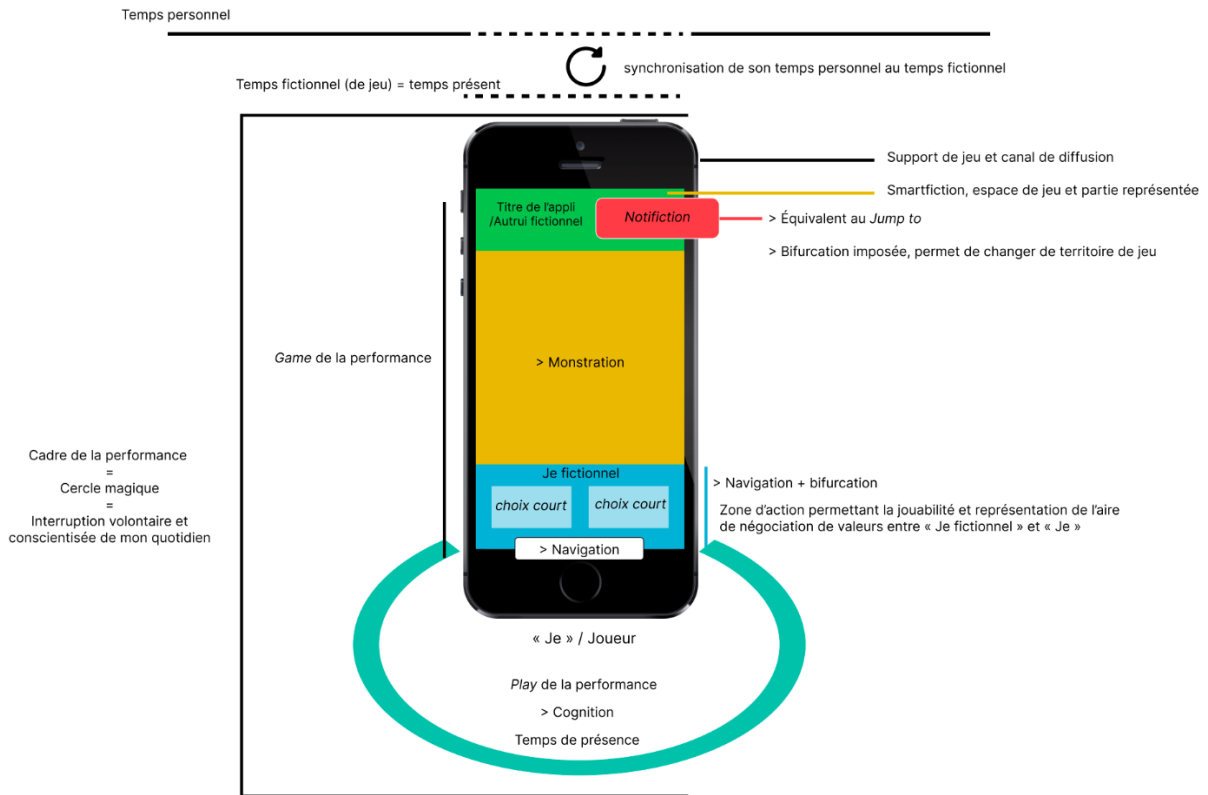


Figure 101 : Synthèse graphique du chapitre IV

Conclusion

Après avoir mené une étude sur la *smartfiction* dans le cadre de ce mémoire de thèse, je peux avancer que la *smartfiction* est une fiction à lire, à incarner et à jouer sur son *smartphone* selon le rôle qui m'est attribué. Ce rôle a pour fonction de déterminer mon cadre d'action et de perception au sein de cet espace-temps fictionnel que j'investis pour visiter et progresser dans le parcours offert par la diégèse. J'y évolue selon le régime de conditionnalité qui régit la *smartfiction* et qui définit, en partie, son *gameplay*.

Une *smartfiction* peut être qualifiée comme telle à partir du moment où elle offre les moyens à l'utilisateur de s'immiscer dans le récit de vie d'un autre pour vivre une histoire qui ne lui appartient pas, mais dans laquelle il joue un rôle décisif. La *smartfiction* emprunte au jeu sans en être un, car dans la *smartfiction*, l'utilisateur ne joue pas à vivre, il vit par procuration ou délégation. Ce récit de vie fictionnel vécu n'a pas de conséquence factuelle sur la réalité de l'utilisateur, seulement dans la fiction.

Ainsi, une *smartfiction* propose le récit de ce qui est arrivé à quelqu'un, c'est l'histoire de quelqu'un. Ce quelqu'un est double : tout d'abord, c'est le lecteur qui a un rôle à jouer, puis ce sont les protagonistes à qui il arrive des événements. Le lecteur partage les événements vécus par les protagonistes en incarnant le rôle qui lui est attribué. Le lecteur vit le récit en simili-temps réel, il se fond dans le temps fictionnel en synchronisant, voire en substituant, son temps personnel à celui de la diégèse. Il vit cet autre récit par procuration. Son temps de présence dans cet univers de fiction devient son temps présent, c'est en cela que se justifie la posture du lecteur qui devient acteur parce qu'il incarne un rôle. De même, l'acteur vit ce qui arrive à son personnage pendant qu'il joue le rôle. Le lecteur de *smartfiction* joue donc un rôle dans le récit qu'il est en train de lire.

À partir de là, si une *smartfiction* est un récit de vie de « Je fictionnel », incarné par Je, alors je vis les événements de « Je fictionnel » (par procuration) dans un simili-temps réel. Je vis le temps présent selon « Je fictionnel », je substitue mon temps personnel à celui de la fiction. Ainsi, selon la visée phénoménologique et ricœurienne, le récit n'est plus défini par le langage ou l'écriture, il est défini par le temps.

Le récit, c'est vivre un temps qui n'est pas le mien, avec un décalage entre le temps actif de mon écoute et le temps raconté, un temps vécu, certes, mais à travers mon écoute. Le langage est le pivot qui me permet d'articuler un temps qui n'est pas le mien avec un temps qui est le mien. Le temps de la parole est lié au temps qui est le mien et il me permet d'accéder à un temps qui est celui évoqué par le temps linguistique. Le langage est donc le pivot permettant d'articuler le temps mais le fondement du récit est la manière de se projeter dans un temps qui n'est pas le sien : c'est la base phénoménologique du récit.

À cette première remarque, se joint l'articulation des trois temps qui font récit. L'histoire, ce sont les événements ; la narration, c'est la manière dont l'histoire est racontée (suite des événements impliquant un séquençage temporel : les événements peuvent s'enchaîner dans tel ou tel ordre et plus ou moins rapidement) ; et le temps de la réception est le temps de la lecture et du visionnage, selon les dispositifs.

Dans l'audiovisuel, le flux de conscience coïncide avec le flux d'images, alors qu'avec le récit imprimé, c'est le lecteur qui maîtrise le temps de lecture. Dans la *smartfiction*, nous retrouvons ces deux postures selon une reconfiguration de ces trois temps (histoire, narration et réception) et c'est en ce sens que je remarque et identifie des forçages temporels.

En effet, la *smartfiction* est un récit que l'utilisateur vit comme au théâtre en y participant comme à un jeu, ou encore comme un jeu dans lequel l'utilisateur joue comme au théâtre. Les deux forçages temporels mis en avant dans ce mémoire font système : le théâtre produit un jeu d'acteur comme dans un jeu vidéo ; le jeu vidéo produit des parties auxquelles l'utilisateur participe comme un acteur de théâtre. Ainsi, le jeu vidéo force le temps raconté vers le temps de l'action que je vis et le théâtre force le temps de l'action sur le temps raconté, ce que je vis devient ce qui arrive au personnage. Le récit est fondamentalement le fait de vivre un temps qui n'est pas le sien. En lisant, en écoutant, je vis dans le temps de ma lecture le temps raconté de l'histoire, l'histoire de ce qui arrivé dans un autre temps, le temps de quelqu'un d'autre. Le forçage vient correspondre au fait de forcer dans un sens ou l'autre l'articulation de ces deux temps, notamment en projetant l'un sur l'autre.

Ces deux forçages temporels sont pris en charge selon le triptyque structurel de la réflexion menée dans le cadre de ce mémoire de thèse : disposer un cadre, incarner un rôle et jouer une partie. Elle articule les trois dimensions complémentaires : **la *smartfiction* est un récit de ce qui est arrivé à quelqu'un, un récit qui est un jeu dans lequel l'utilisateur joue comme un acteur (dans le sens d'incarner un rôle).**

Les unités de mesure que sont l'espace et le temps ont permis de comprendre de quelles manières sont construites ces histoires hébergées au sein du *smartphone* et ont permis de **disposer le cadre**. En exploitant la structuration des récits de vie personnels diffusés sur un *smartphone* dans un contexte de fiction, c'est un jeu sur les conventions des pratiques ordinaires qui est opéré. Cependant, contrairement au récit de vie personnel qui est produit au sein du *smartphone*, le récit de vie fictionnel m'est seulement montré, je ne le produis pas. Ce qui m'est montré, ce sont des espace-temps qui ne m'appartiennent pas mais que j'investis. Je me projette donc dans le récit de vie d'« Autrui » selon l'espace-temps qui est défini et qui structure la diégèse.

En **incarnant un rôle** lors de mes expériences vécues au sein des différentes *smartfictions*, j'ai pu me rendre compte à la première personne de ces performances et ainsi analyser des mécanismes de présence élaborés pour pouvoir habiter ce milieu fictionnel, le comprendre et y progresser. De plus, ce qui distingue une *smartfiction* d'un récit de vie produit sur *smartphone*, c'est le contexte de vie. Pour comprendre ma présence à la *smartfiction*, un encart informationnel est donné en amont de l'histoire pour contextualiser les raisons de ma présence et mieux comprendre le rôle que je dois jouer dans le récit, et ainsi mieux l'interpréter. Cette mise en contexte est similaire au protocole d'accueil des *escape games*. Avant de rentrer dans la salle, les joueurs sont face au maître du jeu qui présente la scène d'exposition ainsi que leur rôle. Ce protocole d'accueil vise à permettre aux joueurs de se mettre dans le « rôle de », de mieux se projeter dans l'histoire pour se sentir concernés et s'investir dans le déroulement du récit qu'ils construisent au fur et à mesure de leurs choix et de leurs actions.

Enfin, en étudiant ce qu'est **performer une partie de *smartfiction***, j'ai pu exposer les enjeux d'un *gameplay* qui prend en charge les mécanismes de jouabilité. En jouant un récit de vie fictionnel, je prends conscience du système de valeurs entre « Je » et « Je fictionnel » pour pouvoir progresser dans le récit. Littéralement, je dois « me prêter au jeu ». Je joue selon les règles et les actions qui me sont données à faire, selon le rôle qui m'est attribué. Mon cadre perceptif et d'action ne dépend plus seulement de « Moi » mais de « Je fictionnel ». Ma progression dans la *smartfiction* a pour finalité de constituer mon expérience narrative. C'est donc à travers le jeu que résulte le récit.

Par ailleurs, ce travail de recherche sur la *smartfiction* a permis d'actualiser un regard sur la narration. La narration a longtemps reposé sur une pratique orale. Cependant, avec la pratique de l'écrit, la narration avait quelque peu perdu la dimension de l'oralité. La pratique vidéoludique réinvestit un registre de l'oralité et un registre performatif que la narration écrite avait perdu. En articulant la narration et la pratique ludique au sein de la *smartfiction*, nous retrouvons la pratique oratoire d'une histoire. La *smartfiction* peut s'apparenter à une table de montage : au fur et

à mesure de notre progression, nous produisons le récit de l'histoire que nous sommes en train de lire, d'interpréter et de jouer. Ainsi, les mécanismes de ma présence au sein de la *smartfiction* pourraient être définis comme suit : je suis un acteur, pas un joueur et en même temps c'est un jeu. Un jeu qui me plonge dans le temps présent d'un autre, celui de « Je fictionnel ». Une expérience qui pourrait se traduire par un « c'est fictionnel », en s'inspirant du noème de Roland Barthes lorsqu'il théorisait le « ça a été » de la photographie argentique.

La référence au noème me permet d'exposer ce par quoi on comprend l'objet, ce qui le rend intelligible. Pour la *smartfiction*, la caractériser vis-à-vis d'une propriété importante comme le temps, l'espace, c'est ce qui permet de la distinguer des autres noèmes : des noèmes du jeu vidéo, du cinéma, du théâtre, etc. La *smartfiction* serait une représentation ludicisée, interactive d'un temps raconté. Les actions que je décris permettent d'identifier le comportement de l'utilisateur-modèle (au sens de « lecteur-modèle » d'Umberto Eco) pour lire, incarner et jouer la *smartfiction*. Cette approche a pour but d'exposer les postures avec lesquelles j'aborde ce que je vais voir. Autrement dit, quel est l'interprétant qui va gouverner l'interprétation que je vais avoir du contenu ? Quand je lis une *smartfiction*, quel est l'idéal qui va être associé ? Le noème de la *smartfiction* serait : j'interviens dans un vécu raconté, une des modalités du raconté qui est montré. Le noème serait un vécu raconté, incarné et joué. Alors que le « ça a été » m'impose cette temporalité, je m'attends avec la *smartfiction* à intervenir sur un vécu : l'histoire de quelqu'un, qui m'est racontée, incluant tous les événements fictionnels ou réels mais présentés comme véridiques. Esthétiquement et fonctionnellement, les auteurs se posent la question « qu'est-ce qu'intervenir » ? Les modalités privilégiées de l'intervention sont incarner - jouer.

La *smartfiction* est donc un format qui permet de raconter des histoires d'une nouvelle manière. Le canal de diffusion est lui-même porteur de sens. Raconter une histoire au format de *smartfiction*, c'est se réapproprier un objet communicationnel qu'est le *smartphone* en interrogeant son milieu numérique et les pratiques usuelles qui y sont liées pour les réinvestir dans un récit de vie fictionnel. La dimension réflexive du *smartphone* dans la production et la réception d'une *smartfiction* est fondamentalement liée aux conventions des pratiques ordinaires du *smartphone*. Pour vivre le récit de vie fictionnel, l'utilisateur de la *smartfiction* doit se projeter en tant qu'utilisateur de *smartphone*. En ce sens, c'est une nouvelle façon de raconter des histoires.

La réflexion menée au sein de ce mémoire de thèse repose sur les *smartfictions* qui composent mon corpus d'étude. Un corpus original et singulier. S'il peut sembler disparate, il a une cohérence organique, une unité. La réflexion menée dans le cadre de ce mémoire de thèse, ainsi que l'ensemble des arguments qui y sont exposés, permet de formuler l'hypothèse que la *smartfiction* est un genre. Le genre est celui d'une écriture où l'utilisateur, comme s'il était un acteur, participe à un jeu. C'est une hypothèse qui semble fondée, mais ce n'est pas une conclusion puisqu'il faut poursuivre l'observation de cet objet par la pratique. Ce n'est pas la première fois que des chercheurs observent un genre qui démarre et qui pose ensuite question. Par exemple, la bataille scientifique se poursuit concernant les jeux vidéo, même si le jeu vidéo est étudié depuis son apparition dans les années 1950 et plus particulièrement depuis 1970.

Il est donc nécessaire de poursuivre l'étude de la *smartfiction* en mobilisant l'hypothèse du genre pour expliciter la *smartfiction* comme genre et en préciser les déclinaisons. Ce prolongement constitue les fondements de mon plan de travail pour la suite. Je continuerai d'explorer la notion de genre avec mes outils dans une approche de création et de participation (comme je le fais déjà dans le cadre d'ateliers d'écriture numérique pour produire des *smartfictions* avec des publics lycéens, universitaires et plus généralement tout public). L'exploration de ce genre ne se poursuivra pas seulement avec des outils d'ordres stylistiques, littéraires, académiques, elle se réalisera dans un *faire pour comprendre*, dans une démarche de création artistique, esthétique et participative, et c'est pourquoi je continue mon aventure professionnelle au sein de Collectif Or Normes.

Cette démarche résulte de mon environnement de recherche, qui est celui du laboratoire auquel je suis rattaché : COSTECH (Connaissance, organisation et systèmes techniques). Au sein de ce laboratoire, le format est défini notamment par des contraintes techniques, et la notion de genre n'est pas autonome par rapport à celle de format. Un genre n'existe pas indépendamment des formats et un format s'inscrit forcément dans un genre. En ce qui concerne la *smartfiction*, j'observe une hybridation intéressante entre un ensemble de dispositifs et de formats qui sont assez contraints et assez structurants, liés à une notion d'écriture et de fictionnalisation. Cela pourrait correspondre à un genre, si l'on considère qu'un genre peut être caractérisé notamment par une articulation réussie entre une écriture et un format technique. À partir de cette hypothèse, je poursuivrai l'étude de la *smartfiction* en posant la question suivante : quel est le lien entre l'hypothèse de l'émergence d'un genre et la créativité que je pourrai observer lors des expérimentations (ateliers d'écriture) que je conduis à Collectif Or Normes en tant qu'actrice et observatrice de la création participative et esthétique ?

Annexes

Ci-suit, une synthèse reprenant l'ensemble des propriétés propres à l'utilisation de la *smartfiction* :

Propriétés techniques :

- S'adapter au système de navigation de la *smartfiction*, indépendamment de celui du *smartphone*.
- Prendre conscience de la fictionnalisation de la récolte des données personnelles de l'utilisateur (par exemple, le GPS, le pseudo, *etc.*).

Propriétés usuelles :

- Mobiliser les schèmes mentaux propres à l'usage du *smartphone* et les appliquer à la *smartfiction*.
- Consommer le contenu et non en produire.
- Dépendre de l'automatisation d'affichage influant sur ma vitesse de lecture.
- Progresser dans mon parcours de lecture selon le régime de conditionnalité et de choix multiples (plus généralement, *gameplay*).
- Réinvestir des pratiques usuelles familières tout en articulant une défamiliarisation usuelle de la *smartfiction*.
- Identifier les applications fictionnelles participant à la construction de la diégèse.
- Se couper du temps de la quotidienneté pour se fondre dans le temps de la fiction, notamment grâce à l'immersion sonore.

Propriétés esthétiques du *smartphone* :

- Identifier la direction artistique de la *smartfiction* pour distinguer esthétiquement une *smartfiction* par rapport à une autre.
- Reconnaître et interpréter l'ambiance de la *smartfiction* grâce à l'esthétique sonore et graphique de la *smartfiction*.
- Identifier et interpréter les intentions dramaturgiques reposant sur l'emploi d'artifices visuels (*glitch* pour traduire une inquiétante étrangeté).
- Distinguer le récit de vie fictionnel de mon récit de vie hébergé dans mon *smartphone* par l'identité esthétique de la *smartfiction* que je vis.

Propriétés sociales/communicationnelles :

- Être en communication avec « Autrui fictionnel » selon la jouabilité.
- Rejoindre une conversation ou un événement après avoir reçu une notification.
- Reconnaître les pratiques communicationnelles liées à l'utilisation du *smartphone* et réinvesties dans la scénarisation de la *smartfiction* (correcteur automatique, *emoji*, *etc.*)
- Interpréter les dynamiques relationnelles entretenues entre « Je fictionnel » et « Autrui fictionnel » dans le discours méta.
- Interférer dans la dynamique relationnelle entretenue entre « Je » et « Autrui fictionnel » selon les choix validés dans mon parcours.

Propriétés narratives :

- Incarner le récit selon le rôle attribué au lecteur, incarner « Je fictionnel ».
- Actualiser mon statut par l'irruption événementielle qu'est la *notifiction*.
- Découvrir la complexité du personnage que j'incarne au fur et à mesure des relations entretenues dans l'histoire.
- Interpréter le temps et l'espace dans un temps et un espace qui n'est pas le mien mais que je vis par procuration.
- Faire des sauts dans la narration grâce à la *notifiction* (ellipse narrative).
- Interpréter les événements affichés au sein des applications comme Notes, Calendrier, Photo. Les événements sont montrés et non racontés.
- Prendre connaissance des événements relatés par « Autrui ».

Fiches analytiques du corpus d'étude

Ci-suit, les fiches analytiques des *smartfictions* composant le corpus d'étude. Ces *smartfictions* ont participé à la réflexion menée pour ce mémoire de thèse et m'ont permis d'articuler une dynamique de travail de recherche-réception avec une dynamique de travail de recherche-crédation.

Ana The Game



Figure 102 : Visuel officiel de la communication d'Ana The Game.

Description

« Si vous répondez à ce numéro inconnu, vous êtes fichu...

À travers Ana The Game, vivez une histoire complexe et immersive à Paris qui vous permettra d'interagir et de discuter avec vos amis. Vous serez plongé dans un thriller profond où tous vos choix et vos actions auront un impact sur votre expérience. »¹³⁹

Des éléments de réel qui interfèrent avec la fiction. Une tension entre fait et fiction

Ana The Game est l'une des *smartfictions* qui reprend le plus fidèlement les conventions des pratiques ordinaires du *smartphone* pour les appliquer à la fiction. La structure du récit est pluriterritoriale, l'histoire est jouée sur plusieurs territoires applicatifs et je progresse au sein de mon parcours de lecture selon la validation d'un choix de lecture parmi un choix multiple. Ce *gameplay* est relativement commun avec les autres *smartfictions* du corpus d'étude et pourtant, Ana The Game se distingue des autres.

Tout d'abord, l'esthétique graphique utilisée pour la *smartfiction* est à mi-chemin entre une esthétique fictionnelle et une esthétique « réelle ». Le *design* d'interface est fictionnel. Les items employés comme les photographies de profils des Personnages Non Joueurs relèvent du réel ainsi que les photographies utilisées pour constituer l'album photo. Ces photographies sont issues d'une plateforme de contenus libres de droits. Lors des ateliers d'écriture

¹³⁹ Lien de téléchargement et de présentation de l'application,

URL : <https://itunes.apple.com/fr/app/ana-the-game/id1202981332?mt=8>, consulté le 2 mars 2022.

menés avec collectif Or Normes pour nourrir le projet de recherche-crédation sur les *smartfictions*, nous avons utilisé la même photo illustrant le personnage Thomas pour donner une identité graphique au Personnage Non Joueur qu'est Johan pour l'adaptation *smartfictionnelle* de *Réparer les vivants* réalisée avec les élèves de BTS du lycée pilote innovant à Poitiers et des étudiants de master Livres et Médiation de la faculté de lettres de Poitiers.

L'esthétique graphique des interfaces participe à la fictionnalisation de l'expérience utilisateur. Bien que les photos de profils soient vraies, la disposition des représentations esthétiques et leur implémentation des personnages dans l'application SMS laisse entendre la mise en fiction, le contexte fait fiction.

Cette articulation entre fait et fiction est également mise en jeu lorsque je reçois des messages d'une société pharmaceutique sous le pseudonyme d'« Arcomeds ». Piquée par la curiosité de cette appellation et souhaitant vérifier si cette société existe réellement ou si ce nom est une création spécifique pour la fiction, j'entreprends comme Thomas de faire une recherche sur internet sur ce nom de société. Il s'avère que « Arcomeds » est éponyme de *Arcomed*¹⁴⁰, une entreprise pharmaceutique existante, qui a été radiée en 2006 suite à une cessation d'activités.

Trois éléments pour progresser dans le parcours de lecture

Pour progresser dans le parcours de lecture, j'ai identifié trois éléments : la *notification* interne, la *notification* externe et la validation d'un choix parmi un choix multiple. Ces trois éléments sont de l'ordre technique et narratif, ils permettent de remotiver mon statut de lecteur à l'instant T lorsque je reçois les *notifications* ou bien, lorsque je dois faire un choix. Quand j'interagis, je suis à la fois Manon en tant que joueuse, et « Je fictionnel ». Je négocie avec le système de valeur qui m'est propre et avec le système de valeur exposé par le Personnage Joueur que j'incarne.

Contrairement aux autres *smartfictions*, je dois résoudre des énigmes qui me sont posées par un Personnage Non Joueur pour pouvoir progresser dans mon parcours de lecture. Si je ne réponds pas correctement alors, je retourne à un *checkpoint* et je dois recommencer la séquence de jeu. Lors de la séquence je découvre l'ensemble des éléments qui participent à la construction du récit de vie que j'incarne et de celui de ma compagne de fiction.

J'incarne une femme qui est en couple avec une compagne de fiction qui vient d'être kidnappée. Pour tenter de la sauver, je dois répondre aux questions qui me sont posées, concernant la vie d'*Ana*. Le kidnappeur me met au défi la connaissance que j'ai sur la femme que j'aime. Pour répondre aux questions, je dois donc aller chercher les réponses dans la *smartfiction* comme la date d'anniversaire de notre rencontre, le nom d'un membre de sa famille, ou encore le nom de son ami. Incarnant un récit de vie qui ne m'appartient pas, je dois alors rechercher les éléments pour répondre aux questions alors que d'ordinaire, je pourrai répondre immédiatement. C'est sur ce point fondamental qu'une *smartfiction* se distingue d'un *smartphone*. Bien que la *smartfiction* et le *smartphone* héberge des récits de vie, la distinction fondamentale entre les deux est la connaissance du contexte de vie du récit hébergé au sein du *smartphone*, c'est le mien. Au sein d'une *smartfiction*, je ne connais pas le contexte de vie du personnage que j'incarne. Je dois alors rechercher les éléments qui reconstituent le récit de vie de fiction.

¹⁴⁰ Lien conduisant à la plateforme web référençant les sociétés,
URL : <https://www.societe.com/societe/arcomed-france-390542306.html>, consulté le 12 juin 2021.

Le lecteur en tension

Un autre élément qui distingue l'utilisation du *smartphone* de celle de la *smartfiction* est mon impossibilité d'agir comme je le souhaite au sein de l'environnement numérique fictionnel. Je dépends du *gameplay* et cette dépendance peut me mettre en tension. Le maître du jeu est l'entité auctoriale, je ne peux pas progresser dans ce parcours de lecture s'il n'y a pas de jouabilité, si l'histoire n'est pas actualisée (réception de *notification*). Une certaine éducation, voire discipline doit être acquise au fur et à mesure de mes expériences de lecture. Je dois accepter ces nouvelles règles du jeu qui ne sont autre que l'actualisation du pacte de lecture de Philippe Lejeune¹⁴¹. En effet, ce n'est plus le pacte autobiographique ou même celui de l'autofiction dont il est ici question, mais le pacte de *smartfiction* : j'incarne un récit qui ne m'appartient pas et pourtant, j'agis en première personne au sein du récit de vie de « Je fictionnel » selon le cadre perceptif interactif qui en dépend.

Lié à la programmation de mon interactivité et donc, de ma jouabilité, je ne peux pas forcer l'envoi d'un message qui est en train d'être rédigé par le dispositif d'automatisation à partir du moment où je choisis de valider sur un choix plutôt qu'un autre au sein d'une discussion instantanée fictionnelle.

Parmi les propositions qui me sont données, je remarque des styles d'écriture différents selon les choix. Soit il est incisif, soit il est conciliant, comme si je devais manier une double personnalité. La stylistique est l'une des briques identitaires qui permet de suivre l'évolution d'un personnage dans un récit. Une fois le message envoyé, je ne peux pas revenir en arrière et changer le contenu de mon message. Une concordance de pratique entre la *smartfiction* et la pratique du *smartphone* est alors à noter. La validation d'un choix permet de progresser dans la discussion instantanée.

Les signes numériques comme moyen de montrer le rôle des personnages

Lors de mon parcours de lecture, je reçois un message d'un personnage que je ne connais pas. Son pseudo est constitué de symboles numériques. Une certaine étrangeté s'en dégage, il est le seul à avoir un pseudo écrit de la sorte. Dans un premier temps, il se présente (dans les messages) comme William, mon beau-papa. Cependant, le doute persiste puisque la photo de profil montre une personne, de face, cachée par sa capuche tendant à bout de bras, un portable. Comme si cette photo de profil exposait la métonymie du pacte de lecture. La fiction se passe sur *smartphone*, l'étrangeté à venir se déroule sur le *smartphone*.

De plus, ce qui caractérise également l'identité d'une personne via un *smartphone*, c'est son numéro de téléphone. Au sein de la *smartfiction*, le numéro de téléphone participe également à la construction d'un personnage, il fait partie du registre identitaire (par exemple, comme le serait un numéro de sécu). Quand j'appelle le correspondant, le téléphone décroche, j'entends le sifflement d'une mélodie intrigante, un rire étrange puis, ça raccroche. Tous les éléments sont réunis pour constituer une séquence angoissante. Lorsque je regarde attentivement la photo, le personnage feint un selfie. En arrière-plan le personnage tient un portable, une mise en abîme est alors exposée. Je vois une photo d'un buste ressemblant étrangement à celui qui tient le portable. Or, si je regarde plus attentivement, ce n'est pas la même photo. Le personnage photographié apparaissant sur l'écran du portable est en tee-shirt noir avec manteau blanc ouvert, son visage a été noirci, graphiquement parlant. Lorsque j'appelle à nouveau ce correspondant, je tombe sur le même contenu vocal étrange, angoissant.

¹⁴¹ Philippe Lejeune, *Le Pacte autobiographique*, éd. Seuil, 1975.

Tous les autres personnages ont un répondeur. Quand j'essaye de les joindre, je tombe sur leur répondeur respectif, aucun des personnages ne répond directement. Aucun, sauf l'« Inconnu ». Lorsque j'appelle, je tombe sur une ligne qui a été coupée. Cela devient très suspect. Les personnages sont des briques participant à la construction de cet édifice fictionnel et c'est seulement à la fin de la fiction que je pourrai voir l'architecture d'ensemble.

Le pacte de lecture

Grâce à la distinction esthétique et graphique entre les photos de profils de mes amis, des membres de la famille de fiction et du kidnappeur, je comprends immédiatement la nature de leurs rôles. Les photos de profils de mes proches ne provoquent pas en moi une sensation d'inquiétante étrangeté contrairement à la photo de profil de mon kidnappeur. Ce soin apporté aux photos de profils pour que je puisse immédiatement distinguer les « bons » et les « méchants » dans l'histoire est assez efficace, et fait partie du pacte de lecture entre l'auteur et le lecteur/joueur.

Au sein d'une *smartfiction*, le pacte de lecture tient également à l'appropriation des pratiques ordinaires dans un contexte de fiction. Lors d'un échange SMS avec mon docteur de fiction, ce dernier me faisait remarquer mes pertes de mémoire. Il m'informe que « Je fictionnel » lui a déjà parlé de l'enlèvement de ma compagne de fiction. Or, en tant que joueuse, je sais que je ne lui ai jamais parlé de l'enlèvement de ma compagne mais pour vérifier, je remonte le fil de discussion. En remontant le fil de discussion, je m'aperçois que tout un pan de discussion a été généré au moment où j'ai reçu le message du docteur concernant les pertes de mémoire.

Par ailleurs, le docteur me fait faire des tests cognitifs mais ces tests sont biaisés. En présentant une grille de lettres mêlées, je dois écrire le premier mot que je vois et l'écrire à l'aide du clavier numérique présent dans l'encart permettant la production de contenu en écriture libre. Or, immédiatement, je perçois qu'il n'y a que deux solutions : « Haine » et « Voir ». Ces trouvailles textuelles ne présagent rien de bon.

La tonalité angoissante de la *smartfiction* se poursuit à la réception du fichier vidéo que m'envoie le kidnappeur. Une vidéo en noir et blanc, montrant au loin une maison, en hauteur. Le fichier vidéo semble endommagé. Lorsque je quitte la vidéo pour retourner dans le fil de discussion, l'espace dialogique semble lui aussi parasité, le temps de trois secondes. Si les dialogues constituent la nature des relations entretenues entre le Personnage Joueur et les Personnages Non Joueurs, ce qui va suivre est inquiétant. Surtout que ce fichier vidéo ne m'est pas inconnu. En effet, cette vidéo je l'ai vue en début de parcours de lecture, dans mon album vidéo. Cependant, la vidéo de mon album vidéo se distingue de celle envoyée par le kidnappeur. Elle montrait une maison dans un décor champêtre, le ciel était bleu et il y avait du soleil. Dans cette vidéo, il n'y a pas d'effet d'annonce de nature angoissante.

Distinction entre fait et fiction

L'immersion dans cette histoire est telle que lorsqu'un des Personnages Non Joueurs souhaite savoir ce que j'ai fait à une date précise, je suis tentée de répondre à titre personnel or, c'est à « Je fictionnel » que la question est adressée. Il faut alors consulter l'agenda de fiction pour prendre connaissance de l'événement inscrit à la date mentionnée et ainsi, connaître ce que « Je fictionnel » a réalisé, cette journée-là.

Repères chronologiques

Dans la *smartfiction*, l'un des repères chronologiques est le répertoire SMS du *smartphone* de fiction. Lorsque je suis en début de parcours de lecture, j'ai peu de contacts inscrits au sein de cet espace, ce qui est assez logique. Au fur et à mesure, je rentre en contact avec d'autres Personnages Non Joueurs via les SMS, et le nombre de contacts inscrits au sein de mon répertoire augmente. La chronologie de mon parcours de lecture est quantifiée, en quelque sorte. De plus, l'affichage des Personnages Non Joueurs avec lesquels je suis en contact s'actualise dans le répertoire SMS. Autrement dit, lorsque je suis en contact avec un Personnage Non Joueur, ce dernier s'affiche en haut à gauche de mon répertoire SMS. Ainsi, lorsque je quitte l'application pour *n* raison et que je reviens au sein de la *smartfiction*, ces repères me permettent de ne pas perdre le fil et de recontextualiser avec qui j'étais en contact dernièrement.

Statut de l'auteur

Au sein de cette *smartfiction* et c'est la seule du corpus d'étude, les auteurs de la *smartfiction* sont intégrés au sein de l'histoire. Ils ont leur propre photo de profil et s'adressent au lecteur comme le ferait un personnage. Ceci étant dit, leurs interventions sont très sommaires et relèvent de la méta-information. C'est une autre manière d'expérimenter les moyens mis à disposition pour donner les consignes au joueur ou encore, de promouvoir des enjeux commerciaux de la *smartfiction* lors de la partie de *smartfiction*.

La stylistique comme empreinte identitaire d'un personnage

Après avoir commencé mon parcours de lecture et avoir échangé des messages avec ma compagne Ana, je reconnais l'identité stylistique accolée à ce Personnage Non Joueur. Cette indication est importante puisque peu de temps après avoir commencé la *smartfiction*, je reçois des messages malveillants d'un livreur de pizza puis, d'« Arcomedes », qui, suite à un refus de collaboration professionnelle, envoie un message menaçant « vous allez le regretter ». Après avoir reçu ce message, je reçois un SMS de ma compagne de fiction que je n'arrivais plus à joindre. Or, à la lecture de son message, je comprends vite que ce n'est pas Ana ou du moins, que quelque chose cloche. Mon intuition se confirme, la personne dit que ce n'est pas Ana, c'est le kidnappeur. Cette anecdote de jeu révèle que l'identité d'un personnage ne tient pas seulement à son image de profil ou au pseudo, elle tient également au style textuel qui lui est attribué, au style de discours. À cet attribut identitaire se joint l'affichage des émotions par la mobilisation des majuscules au sein d'un message pour manifester un sentiment de colère ou encore une impatience. L'emploi stylistique et typographique caractérise l'identité d'un personnage dans une histoire.

Un parcours de lecture qui se finit sur un *deus ex machina*

Au cours de mon parcours de lecture, je commence à avoir des doutes sur la santé clinique de « Je fictionnel ». Quelque chose ne colle pas. Je prends alors le pas sur « Je fictionnel » jusqu'à ce que le docteur m'apprenne que j'ai des pertes de mémoire et que j'ai déjà posé la question concernant le kidnapping de ma compagne Ana. À partir de là, les événements s'accélèrent pour aller jusqu'au dénouement. Il m'est demandé d'aller consulter les photos dans mon album photo. Une photo attire mon attention, elle est floutée. Par curiosité je *tap* dessus, le voile se lève, je découvre une pierre tombale, celle de ma compagne. Je comprends que ma compagne est morte. Celui que je croyais être le kidnappeur n'en est pas un, il est celui qui m'informe que c'est à cause de « Moi » « Je fictionnel » que ma compagne est morte. Ainsi, le filtre photo est exploité, ici, comme le *deus ex machina*. Arrivé de nulle part, le voile sur la vérité se lève.

Another Lost Phone : Laura's Story.

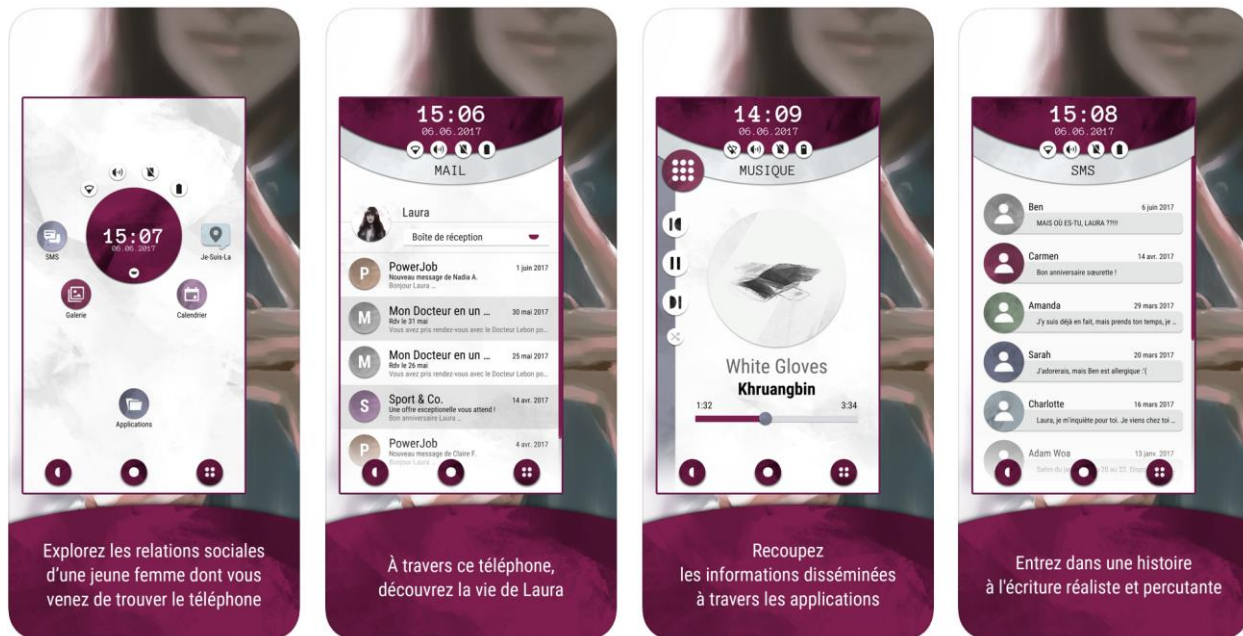


Figure 103 : Visuel de la communication officielle d'*Another Lost Phone : Laura's Story*.

Description

« Dans *Another Lost Phone : Laura's Story*, explorez la vie sociale d'une jeune femme dont vous venez de trouver le téléphone. Le jeu prend la forme d'une enquête narrative : pour progresser, reliez les informations trouvées dans les différents messages, photos et applications. À travers ce téléphone, découvrez la vie de Laura: ses amitiés, sa vie professionnelle, ainsi que les événements qui ont mené à sa mystérieuse disparition et à la perte de son téléphone. »¹⁴²

Another Lost Phone : Laura's Story est une fiction à lire sur son *smartphone*, créée avec **Unity**, un moteur de jeu multi-plateforme.

Intentions de réflexion

Après avoir téléchargé *Another Lost Phone : Laura's Story*, le lecteur a en sa possession, le *smartphone* de Laura. Comment s'emparer des codes d'écriture propres à la pratique numérique de l'objet *smartphone* pour y mettre en jeu une fiction ? Par mimétisme graphique et ergonomique, *Another Lost Phone : Laura's Story* invite le lecteur à découvrir l'histoire de Laura au fil des contenus présents dans son « *smartphone* ».

¹⁴² Source de la description, URL : <https://itunes.apple.com/fr/app/another-lost-phone/id1267197755?mt=8>, consulté le 20 juin 2021.

Contextualisation

Le *smartphone* héberge des contenus que je qualifie de personnels en les distinguant de contenus professionnels. Il stocke certaines séquences de ma vie au sein de cet écosystème numérique. Ses fonctionnalités étant multiples, le *smartphone* peut aussi bien être l'objet conservant des données émises de mon quotidien professionnel que de mon quotidien personnel, familial, *etc.*

La lecture des différentes applications hébergées au sein du menu d'un *smartphone* ainsi que leurs contenus permettent de dresser un profil identitaire du propriétaire du *smartphone* et d'en esquisser le début d'un récit. Le *smartphone* et les contenus qu'il renferme sont vecteurs de l'identité culturelle et sociale de l'utilisateur. Ainsi, comment le support d'inscription qu'est le *smartphone* devient incubateur d'histoires ?

Par mimétisme, tant dans le résultat graphique, ergonomique que dans la pratique usuelle, *Another Lost Phone : Laura's Story* est une application qui invite le lecteur à découvrir l'histoire de Laura à travers cet objet personnel et connecté qu'est le *smartphone*.

Quelle identité se révèle à la lecture d'*Another Lost Phone : Laura's Story* ?

La construction d'un environnement diégétique

Le processus de fictionnalisation est pris en charge par la charte graphique qui homogénéise l'ensemble des contenus présents au sein du *smartphone* fictionnel. Cette homogénéisation tient à l'unité graphique des illustrations de profils représentant les personnages.

Chaque échange entre les entités fictionnelles, chaque fonctionnalité du *smartphone* est une brique narrative. Il me faut donc prendre ces briques une par une pour pouvoir construire au fur et à mesure l'édifice narratif et me faire une image d'ensemble de cet environnement diégétique.

De plus, chaque fonctionnalité du *smartphone* prend en charge une partie de la narration. À partir de là, je dois architecturer mentalement l'ensemble des informations pour ensuite les imbriquer et avoir une image mentale qui se dessine au fur et à mesure des contenus construisant l'histoire de la propriétaire du *smartphone* perdu.

Le support de lecture conditionne la temporalité

Si l'objet conditionne la narrativité (Bouchardon, 2005), il conditionne également la temporalité. L'ancrage temporel nous est indiqué via la fonctionnalité agenda du « *smartphone* » fictionnel. Le lecteur peut remonter le temps sur une période d'août 2016 à juin 2017, la temporalité de la fiction est ainsi clairement indiquée. Ce temps est balisé par les événements indiqués dans ce calendrier.

Ces événements sont de l'ordre de prise de rendez-vous, des week-ends entre amies, des événements professionnels ou encore, des dates d'anniversaire. Ces données brutes sont un premier indice pour dresser une première esquisse du statut social, culturel et professionnel du personnage ayant perdu son « *smartphone* » (les

relations qu'il entretient, la profession qu'il exerce, l'équilibre entre vie professionnelle et vie personnelle, *etc.*). Ces données sont complétées par les contenus SMS et les mails échangés entre les différents personnages.

J'observe que le contenu le plus ancien accessible date du « 1er août 2016 ». Ce contenu est un message de Laura envoyé à sa sœur pour l'informer qu'elle avait enfin investi dans un nouveau téléphone et que c'est avec cet objet connecté qu'elle communiquera avec ses proches, ses collègues, *etc.*

Techniquement, par le fait que le lecteur soit sur un dispositif de lecture type *smartphone*, l'ensemble des échanges entre les différents personnages, que ce soit par SMS ou par mail, sont datés. Ainsi, en reprenant fidèlement les codes sémiotiques propres à l'écosystème du numérique, les indicateurs temporels sont clairement annoncés. Cette transparence participe à la construction du récit et à la mise en tension. En effet, à la lecture des différents contenus, je comprends que quelque chose ne va pas. Médicalement parlant, plusieurs rendez-vous médicaux ont été pris. Je peux lire dans l'application « Notes » que Laura a pris le temps de lister certains symptômes révélant une fragilité physique. À la lecture d'un mail reçu de Paul, je comprends que ce personnage est un collègue de Laura qui la harcèle sexuellement par l'envoi de messages déplacés. Ainsi, ces différentes briques scénaristiques sont les pièces d'un puzzle que seule, « Moi lectrice », peut rassembler. Avançant à l'aveugle, l'intrigue joue sur mon interprétation cognitive au fil de ma progression dans mon parcours de lecture.

L'identité numérique

Sociologiquement, la construction identitaire se fait par le regard de l'autre. Mon identité est toujours construite à partir d'éléments externes à ma personne. Dans la profession que nous exerçons, nous nous définissons par rapport à notre statut, par rapport à notre collègue. Dans l'intimité, nous nous définissons comme copine ou copain de / femme ou mari de / compagne ou compagnon de... Dans notre famille, nous sommes sœur ou frère de, parents de, tante ou oncle de... Notre statut est défini par notre fonction au sein de la société.

Avec *Another Lost Phone : Laura's Story* je retrace l'identité de Laura à travers les histoires racontées, à travers les différents échanges et posts émis. Je plonge dans l'intimité de Laura, ma lecture est tout à fait intrusive.

Les verrous techniques au service d'une expérience de lecture (et seulement à la lecture)

Face à la mise en abîme d'un « *smartphone* » fictionnel au sein de mon *smartphone*, je suis tentée de produire, à mon tour, du contenu. D'appeler les contacts de Laura pour savoir où elle est, et de comprendre ce qu'il lui est arrivé. Tout au long du parcours, une question persiste : pourquoi avoir son « *smartphone* » entre mes mains ? Seulement, lorsque je tente d'envoyer un message, une fenêtre pop s'affiche et m'informe que la carte Sim est manquante. Cette impasse technique légitime mon incapacité à faire ce type de manipulation. L'absence de cette carte SIM cadre mon comportement. Je ne peux pas entrer en contact avec les personnes présentes dans le répertoire de Laura.

Parcours de lecture et rythme

Mon parcours de lecture est rythmé par les sons propres à l'écosystème du numérique. En effet, ancré dans notre quotidien, les sons participent à la construction et à l'identification d'un écosystème numérique et par extension, à l'utilisation qui en est faite. Si j'ai identifié les différents sons émis propres à chacune des fonctionnalités et réseaux sociaux alors, je suis en capacité de dire si mon voisin ou ma voisine (manipulant son *smartphone* et ayant laissé le son par défaut) a reçu un message issu d'un réseau social plutôt qu'un autre.

Le *design* sonore participe également au rythme de lecture. Je peux également vivre cette expérience de lecture en musique en écoutant la bibliothèque musicale de Laura. La bibliothèque musicale est l'un des indicateurs identitaires de la propriétaire du *smartphone*, il est intéressant de joindre cette écoute musicale à la lecture des contenus textuels émis entre les différents personnages. De plus, l'écoute de sa bibliothèque musicale permet d'instaurer un degré d'immersion plus grand en me coupant du bruit de l'environnement ambiant.

De plus, l'ensemble des contenus étant déjà présent et mis en jeu au sein du *smartphone* fictionnel, le rythme de lecture est autonome. Les contenus sont au sein d'interface d'affichage statique. J'accède à des contenus passés que j'actualise par mon interprétation. Dans cette *smartfiction*, il n'y a pas d'interface à affichage progressif, un présent de discours n'est pas joué en temps réel. Par ailleurs, il n'y a pas de *notifications* m'informant de l'avancée de l'histoire, par exemple. L'absence de carte SIM justifie que je ne reçoive pas de « message SMS » qui actualiserait l'histoire.

Le rythme du parcours de lecture est donc subjectif. C'est au fil de la lecture de chacun des contenus que le rythme de lecture se fait.

La notion de clôture de la lecture est mise en jeu à la seule *notification* reçue dans cette expérience narrative. En effet, l'expérience se clôt à la réception d'un mail de Laura qu'elle a écrit à destination d'une éventuelle personne retrouvant son *smartphone*. Dans ce mail Laura me livre sa situation de vie et pourquoi elle m'adresse un mail. Le mail est ici la clé de lecture me permettant d'avoir une image d'ensemble de ce puzzle et de comprendre pourquoi j'avais en main son téléphone « perdu ».

SIMULACRA

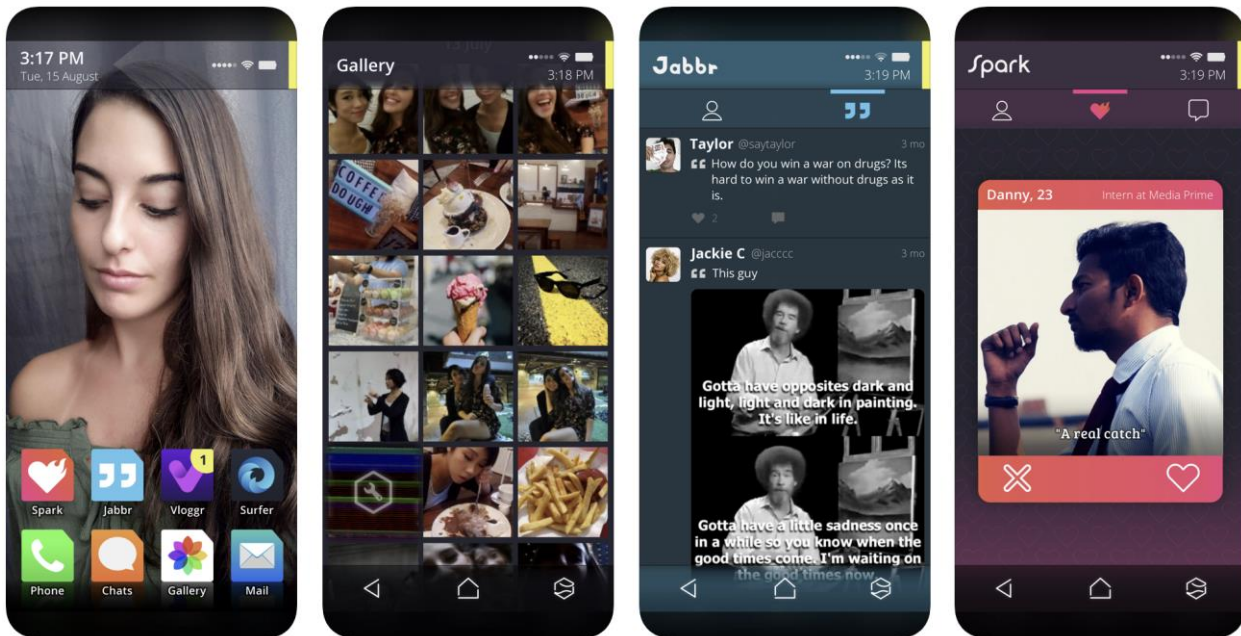


Figure 104 : Visuel de la communication officielle de *SIMULACRA*.

Description

« You found the lost phone of a woman named Anna. In it, you see a desperate cry for help in the form of a video message. The phone behaves strangely as you dive deeper into it. You talk to her friends and they have no idea where she is. Her texts, emails and photo gallery provides fragments of information. It's up to you to piece it together. »¹⁴³

Une défamiliarisation d'un environnement familier

Le *design* d'interface de ce *smartphone* fictionnel est similaire à celui d'un environnement numérique *Android*. N'étant pas utilisatrice de ce type de *smartphone*, j'avance à tâtons. Je fais l'expérience d'une défamiliarisation du système de navigation.

En première lecture, je ne reconnais pas les applications fictionnelles au sein de ce « *smartphone* » fictionnel. Après les avoir ouvertes, je reconnais les fonctions propres à chacune.

Les applications fictionnelles sont :

- « Spark » une application de rencontre dont le système de navigation est *match or not* ;
- « Jabbr » et « Vloggr », une application pour faire des vlog ;
- « Surfer » pour accéder à internet grâce aux « favoris » et accéder à l'historique de navigation.

¹⁴³ Source de la description, URL : <https://apps.apple.com/fr/app/simulacra/id1252035454>.

Grâce à ces contenus scénarisés et aux traces laissées lors de la navigation web de la propriétaire du « *smartphone* » fictionnel, je tisse le récit via l'interprétation faite de ces contenus.

Lorsque je suis en discussion instantanée au sein du territoire « Spark », je suis invitée à répondre au message par l'identification d'une icône verte qui clignote (valeur indicielle). La valeur chromatique et dynamique de ce signe m'invite à cliquer dessus. Lorsque le PNJ est en mode *offline*, je n'ai plus accès au choix de réponse. Le signe performatif est alors en violet et reste fixe. Le changement de couleur est l'un des indices m'informant du comportement à adopter au sein de cet environnement.

De plus, le *design* sonore est très intrusif. Il peut me déstabiliser et les enregistrements audio sont de mauvaise qualité, c'est assez désagréable à écouter.

L'effet de surprise

Au sein de cette *smartfiction*, je suis surprise lorsque je reçois l'appel téléphonique d'un des Personnages Non Joueurs lors de mon parcours de lecture. Comme je suis en posture de lectrice/joueuse, mon attention est plus grande, je suis davantage attentive à ce qui m'est montré.

En pratique ordinaire, lorsque je consulte des contenus sur mon *smartphone*, une fenêtre *pop-up* s'affiche en haut de mon écran m'informant que je suis en train de recevoir un appel téléphonique. Via cette fenêtre superposée, je peux répondre ou décliner l'appel. La discrétion d'affichage de cette fenêtre *pop-up* me tire de mes occupations mais elle n'obscurcit pas pour autant ce que j'étais en train de faire. Ainsi, bien que je puisse être surprise dans le sens où « je ne m'attendais pas à avoir un appel téléphonique à cet instant précis », je ne suis pas surprise dans le sens où « ça m'a fait peur », parce que je connais cette pratique communicationnelle.

Lorsque je suis dans le cadre d'une expérience de lecture *smartfictive*, j'avance sans connaître les codes référentiels (les sons indiciels, je les apprends au fur et à mesure, le *design* d'interface aussi...) Je dois m'approprier un environnement qui n'est pas le mien. De plus, la *notifiction* est intrusive ainsi que mon investissement. Par ailleurs, ce qui pourrait expliquer l'effet de surprise, c'est l'immédiateté avec laquelle apparaît l'interface d'affichage de l'appel téléphonique.

Dans le cadre d'une pratique ordinaire, lorsque je reçois un appel téléphonique alors que j'étais en train d'écouter de la musique ou de regarder une vidéo ; le son se coupe, puis un écran noir apparaît pour ensuite afficher l'interface d'appel. C'est donc un procédé technique mis en place pour ne pas trop surprendre l'utilisateur dans le cadre d'une pratique ordinaire. Au sein de cette *smartfiction*, ce soin apporté à l'utilisateur n'est pas réinvesti. Il n'y a pas de transition assurée par un protocole technique. Lorsque je reçois un appel téléphonique, je suis surprise dans le sens « je sursaute ». Cet effet de surprise participe à la dynamique de ce *thriller smartfictif*.

Un *design* sonore trop atypique

Au sein de cette *smartfiction*, il y a une écriture sonore liée à l'écosystème numérique et un *design* sonore lié à un bruit ambiant scénarisé. L'ambiance sonore qui est instaurée par le *design* sonore ne fonctionne pas. Le code dramaturgique n'est pas clair puisqu'il ne convoque pas un réseau connu. Le *design* sonore avait comme intention de porter deux discours, mais ils sont trop discrets ou ponctuels pour être reconnus et faire en sorte que « je crois » à ce qui m'est donné à entendre. Il y a une trop grande distance entre l'ancrage contextuel de mon environnement tangible et la scénarisation contextuelle de l'environnement numérique.

Le *glitch*, la représentation graphique d'éléments perturbateurs

L'exploitation du *glitch* est représentée graphiquement à plusieurs reprises pour montrer au lecteur que des éléments perturbateurs liés au récit vont dynamiser le parcours de lecture.

En plus de cette première intention, le *glitch* est ici exploité pour représenter les failles psychologiques des personnages. La représentation illustre d'ordinaire un *bug* informatique, ici il représente un *bug* ambiant, de mauvais présages sont annoncés.

Enterre-moi, mon amour

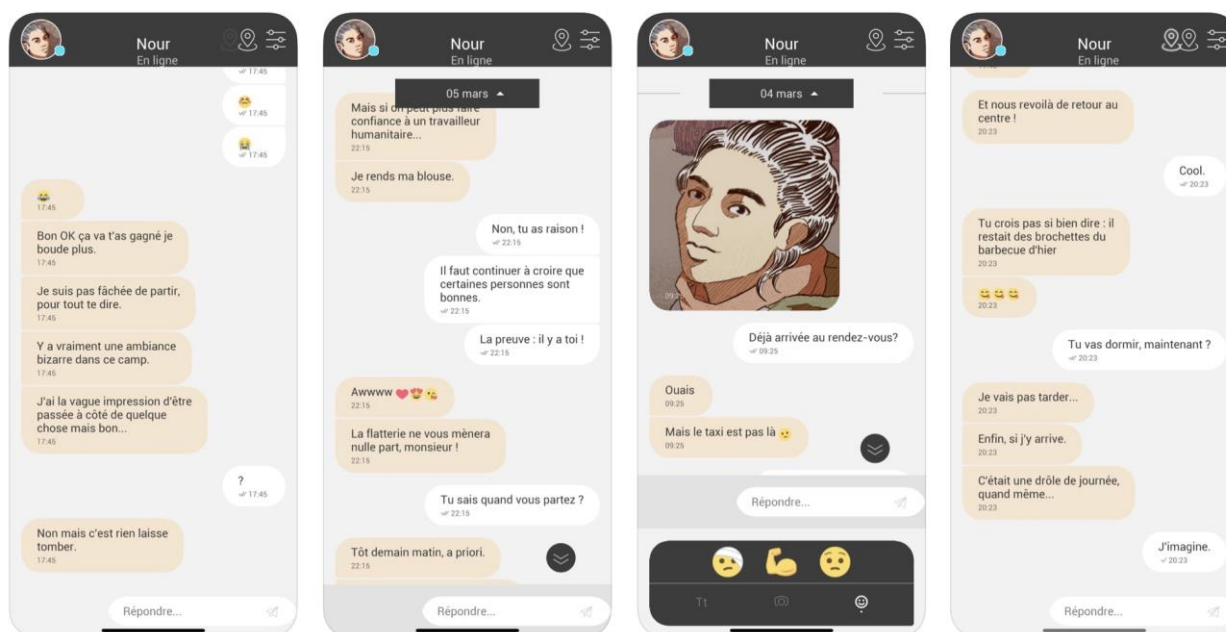


Figure 105 : Visuel de communication officielle d'Enterre-moi, mon Amour.

Description

« Enterre-moi, mon amour raconte l'histoire de Nour, réfugiée syrienne entreprenant un dangereux voyage pour atteindre l'Europe, et de Majd son mari, resté en Syrie.

Enterre-moi, mon amour est un jeu d'aventure qui vous fera vivre le périple de Nour, migrante syrienne essayant d'atteindre l'Europe. Majd, son mari, est resté en Syrie et communique avec elle par messages, en la conseillant du mieux qu'il peut pour qu'elle parvienne à destination en toute sécurité. Enterre-moi, mon amour (Bury me my Love) est une phrase d'adieu syrienne signifiant « Prends soin de toi, ne t'avise surtout pas de mourir avant moi. » Cette phrase, Majd la dit à sa femme avant qu'elle ne commence son dangereux périple vers l'Europe. »¹⁴⁴

Enterre-moi, mon Amour est une fiction interactive à lire sur *smartphone* en simili temps réel. Elle met en scène Nour, une jeune femme syrienne qui entreprend de quitter son pays pour rejoindre l'Europe, dans l'espoir d'une vie meilleure. Le lecteur suit son parcours tumultueux via les messages envoyés entre Nour et son compagnon Majd au sein d'une simulation de fil de discussion de type *WhatsApp*.

¹⁴⁴ Source de la description : <https://apps.apple.com/fr/app/enterre-moi-mon-amour/id1281473147>, consulté le 17 mai 2021.

Le choix du *design* d'interface pour construire le monde diégétique

La fiction met en scène l'histoire réelle d'une jeune femme qui avait créé un groupe *WhatsApp* pour communiquer avec ses proches lors de son périple. Le fait de conserver cet outil ou du moins sa simulation (tant dans l'esthétique que dans l'ergonomie) pour prendre connaissance de l'avancée du parcours de Nour via les échanges type *WhatsApp* entre ces deux personnages est ingénieux. Ingénieux de par la terminologie de l'application. *WhatsApp*, phonétiquement revient à « *what's up ?* » en anglais, traduit par « quoi de neuf ? ». Dans une pratique usuelle ordinaire, l'utilisateur donne de ses nouvelles, communique avec les interlocuteurs qui composent son réseau social et professionnel. L'utilisateur peut donner de ses nouvelles ou en prendre via un échange individuel ou groupé. L'émetteur du message peut donc s'adresser à un seul récepteur ou à un récepteur pluriel. En groupe, l'émission du message est synergique de par la pluralité de la réception. Autrement dit, un seul espace discursif pour plusieurs voix qui se font entendre (son), pour lire (texte), pour regarder (vidéo/image). Cet outil, créé initialement pour communiquer entre personnes réelles, est ici réinvesti dans un contexte de fiction. D'espace discursif, il est devenu espace d'inscription d'une fiction, d'une histoire à jouer bien que cette histoire ne soit pas la mienne. Je l'incarne mais elle ne m'appartient pas. Cette histoire, je la vis au sein de cet espace discursif fictionnalisé. La première marque fictionnelle est visuelle.

Une fictionnalisation du réel

La réappropriation de l'outil *WhatsApp* participe à la construction de l'environnement diégétique. Le *design* de l'application officielle a été reconfiguré selon un *design* graphique type dessiné pour marquer l'ancrage fictionnel. Cet ancrage permet de me donner une clé de lecture et m'informant que bien que j'incarne cette histoire, ce n'est pas la mienne. Cette distanciation est également scénarisée lorsque Majd « Je fictionnel » envoie un selfie à Nour.

Le selfie est un portrait de Majd dessiné selon les conventions graphiques établies par une direction artistique. Le *design* graphique permet également d'avoir une certaine homogénéité. Les « photos » que Nour et Majd s'envoient sont la représentation graphique de l'ordre du selfie ou de la capture photographique d'un lieu réel. La mobilisation de la pratique du selfie dans le cadre d'une production de fiction m'a amené à créer le mot « selfiction » pour définir l'autoportrait fictionnel mis en jeu. Cet autoportrait fictionnel montre et impose une identité de faciès aux personnages.

Lorsque je recommence un parcours de lecture, je m'aperçois que les photographies sont utilisées comme des *rushes* cinématographiques. Selon les besoins de la scénarisation, les photographies viendront implanter une image mentale au lecteur selon l'effet dramaturgique souhaité par les auteurs. Compte tenu du parcours de lecture effectué, l'utilisation et l'implantation des photographies dans le scénario diffèrent. Ces photographies sont inscrites dans un contexte événementiel autre.

Un duo triangulaire

Nour - Majd - « Moi lectrice ».

Le rôle de Majd est incarné par « Moi lectrice ». Ma présence est représentée à la surface de l'écran lorsqu'apparaissent les choix multiples et les réponses pré-écrites par les auteurs que je dois envoyer à Nour pour poursuivre mon expérience narrative. Le Personnage Joueur Majd est l'outil qui m'est donné pour que je puisse avancer dans l'histoire et poursuivre la discussion fictionnelle avec Nour (Personnage Non Joueur).

Bien que j'interagisse pour progresser dans le parcours de lecture, je ne me qualifierais pas d'« interactrice » ; je préfère « lect-actrice ». Je lis plus que je n'agis. Lorsque j'agis, je le fais selon le choix prédéfini par l'auteur. Le choix que je valide peut influencer sur la suite de l'histoire, mais il est également possible que cette proposition de choix ne soit qu'un leurre. Si je choisis un contenu plutôt qu'un autre, le chemin peut être différent selon ma réponse, mais il peut aussi ne pas avoir d'influence. Dans ce cas-là, l'actualisation de la lecture n'est pas seulement technique, mais elle est de l'ordre interprétatif et psychologique.

Rythme

Le rythme de lecture est imposé par le dispositif technique, il est de l'ordre computationnel. Imposé, il peut être l'objet de nombreuses frustrations. Lorsque je suis en discussion avec Nour (Je = Majd + « Moi lectrice »), mon rythme de lecture dépend du comportement présentiel du Personnage Non Joueur qu'est Nour. Lorsque celle-ci est en ligne, peux communiquer avec elle, je peux progresser dans l'histoire. Lorsqu'elle est « occupée », je n'ai plus les moyens techniques de communiquer avec elle, je n'ai plus de jouabilité. Je dois attendre qu'elle me recontacte pour pouvoir progresser à nouveau dans le parcours de lecture. Ce pacte de lecture est similaire à ce que je connais en pratique usuelle ordinaire. Par exemple, lorsque je tente de joindre une personne par téléphone ou par SMS. Si la personne ne me répond pas, je ne peux dialoguer avec elle et donc poursuivre la construction de l'histoire que je construis avec cette personne.

Le code sémiotique et sémantique m'informant que Nour est [en ligne] ou [occupé] m'informe sur la jouabilité ou non de l'histoire.

Une scénarisation selon le principe de plurisémiotité discursive

Nour

À la lecture des messages de Nour, j'ai noté une réappropriation des codes communicationnels propres à la dynamique discursive lors d'un échange au sein d'un espace de discussion instantanée.

Pour traduire le comportement de Nour, un traitement sémantique a été scénarisé. Ainsi, selon le contexte diégétique, j'ai pu relever trois intentions de jeu.

La première est la réappropriation d'une pratique usuelle et communicationnelle apparue avec les téléphones portables. En raison des contraintes économiques, l'utilisateur écrivait ses messages en abrégé pour économiser du forfait téléphonique. Puis, par gain de temps, l'abréviation textuelle est devenue une norme d'écriture. Les utilisateurs ont très vite adopté ce mode d'écriture abrégé qui relève d'une écriture dite phonétique. La transcription est à la fois textuelle et phonétique. La composition d'un mot est l'addition de phonèmes et non de syntagmes. Pour lire un SMS, il fallait user de l'accumulation de phonèmes pour se faire « entendre ». L'évolution de l'écriture est liée à son support d'écriture mais aussi au contexte événementiel dans lequel nous sommes. Dans *Enterre-moi, mon Amour*, le personnage de Nour est dans un contexte diégétique qui fait sens avec la mobilisation de ce type de pratique d'écriture. Nour vit une situation d'urgence, elle est pressée, elle doit amputer la jambe d'une femme. Son état d'urgence se traduit par l'utilisation du langage SMS type T9.

Une autre situation traduite selon un code typographique et textuel est mise en place. Pour nous faire entendre qu'elle s'ennuie, elle va utiliser les lettres capitales et envoyer lettre par lettre la phrase suivante : « je m'ennuie » :

J

E

M

E

N

N

U

I

E

L'état émotionnel est exprimé selon les modalités techniques de l'objet *smartphone* et identifié par le lecteur selon ses pratiques usuelles. Ce traitement me fait esquisser un sourire, une complicité se met en place. Je peux avoir potentiellement déjà vécu cette expérience étant adepte de la discussion instantanée par SMS ou de groupe de discussion. Je m'amuse par jeu sémantique à exprimer mes émotions. Ce jeu sémantique fait, ici, système avec la contextualisation diégétique.

La deuxième intention de jeu est le travail sémantique réalisé pour traduire un comportement de Nour en état d'ébriété. Ce jeu sémantique se traduit par une lettre doublée ou mot composé avec l'ensemble des lettres mais les lettres ne sont pas inscrites dans le bon ordre. Cette désorganisation de lettrage rend le discours difficile en première lecture, mais si le lecteur est attentif, le message est compréhensible. Ce jeu sémantique traduit un discours difficilement compréhensible lorsque la personne en état d'ébriété tente de communiquer oralement avec une autre personne.

La troisième intention de jeu est lorsque Nour est fatiguée. Elle m'envoie un message avec des mots qui ne sont pas espacés, ce qui complique la bonne compréhension du message en première lecture. Je dois redoubler d'attention pour séparer les mots contenus dans le message et rendre ainsi le discours compréhensible. Cette intention textuelle traduit l'état physique de Nour qui, dans une grande fatigue, n'arriverait plus à articuler et donc à bien prononcer l'ensemble des mots pour se faire entendre. C'est pourquoi les mots ne sont pas distincts.

Selon le contexte, le jeu sémantique vient traduire un comportement émotionnel et/ou physique du personnage. De façon générale, le texte est l'identité stylistique de Nour.

Majd

Concernant Majd, deux niveaux de discours peuvent être identifiés. En effet, le discours présent dans les choix de lecture diffère de celui qui est envoyé à Nour. Le discours présent dans la proposition de choix est davantage injonctif par rapport au message qui se dévoile suite à la sélection d'un choix de lecture. Dans un souci de gain de place, le contenu discursif présent dans le choix multiple est un texte synthétique traduisant une intention de discours. Cette intention est ensuite éclairée lorsque je prends connaissance du message à envoyer.

Réception et émission des messages

La réception et l'émission des messages sont traitées différemment. Le son émis n'est pas le même. Ainsi, un code sémiotique est établi pour que, synchroniquement, à l'écoute d'un son, je sois en capacité de dire si le contenu est émis par le Personnage Joueur ou le Personnage Non Joueur. Ce traitement sonore rythme la lecture. La lecture est parfois ponctuée d'un *design* sonore participant à la construction diégétique de la séquence de lecture : d'un état d'urgence ou d'une mise en exergue d'une émotion, d'un souvenir.

Le son simulant la frappe d'un texte au clavier numérique participe au rythme de lecture et à mon immersion en tant que Personnage Joueur. Ce leurre à la fois textuel et sonore fonctionne très bien et participe à la mise en rythme du récit. Le tapotement du clavier joue un rôle inclusif. Je peux davantage me mettre dans la peau de Majd grâce à ce procédé technique.

Le rythme de lecture

Le rythme de lecture diffère quand on lit la fiction en mode « temps réel » ou « temps forcé ». Lorsque je force la lecture pour prendre connaissance de la fiction sans respecter les temps de pause scénarisés en amont, je perds en expérience de lecture puisque les effets dramaturgiques sont biaisés ; je n'adopte pas un comportement de « joueur modèle ».

Le Jeu de l'Auto-correction

Une réappropriation du code sémiotique liée au langage numérique est également réinvestie dans l'écriture du scénario mettant en jeu une complicité entre Nour et « Moi lectrice ». La scénarisation de l'auto-correction prête à sourire et permet de prendre de la distance avec une situation diégétique critique qui vient d'être mise en jeu. Ainsi, lorsque Majd souhaite écrire « courage » à Nour, « courage » devient « courge ». Ce qui change

complètement le discours premier pour le supplanter à un discours second indépendant de la volonté de Majd. Ou encore, « sarcastique » devient « sac plastique ». Ces détournements de discours causés par le système d'auto-correction scénarisé m'invite à une complicité ; je retrouve en effet, dans une fiction à lire sur *smartphone*, ma pratique usuelle d'une communication numérique.

Mise en jeu des personnages

Parce que l'histoire de Nour et de Majd m'est relayée par un dispositif discursif relevant de la discussion instantanée, il n'y a pas de paratexte ou d'autres informations donnant corps aux personnages. Seul le présent de leur discours me donne des clés de lecture pour dresser un portrait de « Nour » et de « Majd ». Cependant, reposant sur un mimétisme des pratiques usuelles et communicationnelles ordinaires, je comprends très vite qui parle à l'instant T (habituee à ce milieu numérique). Les messages de Nour sont sur le côté gauche de l'interface et les messages de Majd sont sur le côté droit de l'interface, reprenant la logique communicationnelle de la représentation « émetteur » - « récepteur » d'un message dans un espace de discussion instantanée.

Le statut du lecteur

De par le dispositif de la discussion instantanée, j'incarne le rôle de Majd, le Personnage Joueur. La lecture est donc à la première personne. Bien que l'histoire ne m'appartienne pas, vivre une histoire à la première personne conduit à un certain degré d'implication et d'empathie. Ce ne sont ni mes mots que j'envoie, ni mes valeurs qui sont véhiculées et pourtant, à travers le personnage de Majd, je ressens des émotions en vivant ces événements à la première personne au fil des réceptions des *notifications*. Bien que j'incarne un personnage en tant que lectrice, cela n'ampute pas mes émotions premières. La proximité entretenue avec Nour peut conduire à des émotions assez denses selon mon degré d'implication.

L'expérience de lecture

Pour se repérer temporellement dans cette histoire à vivre en temps réel, j'ai accès à une carte géographique simulant le départ de Nour. Elle trace l'évolution de son périple, au fil des jours. Lorsque je vois « Nour » s'approcher d'un pays d'Europe, je peux supposer que je m'approche de la fin de l'histoire, puisque l'objectif premier sera rempli. Par ailleurs, les dates et heures des messages envoyés me donnent des éléments de repère. Les chapitres sont répartis selon les jours de périple (« 4 mars », « 5 mars », « 6 mars »...) et les repères métadiégétiques de l'horaire d'émission des messages de Nour et de Majd permettent de faire une chronologie des messages envoyés au fil du jour.

La notion de clôture

L'expérience de lecture se termine avec un message vocal de Nour. L'empreinte identitaire de Nour est finalisée par la voix qui lui a été donnée dans ce dernier instant de lecture. La voix de Nour, les derniers mots qu'elle m'adresse résonnent en moi. Ils accompagnent ma fin d'expérience de lecture pour ensuite se dissiper. Ainsi, ayant

fait plusieurs parcours de lecture, je sais que lorsque « Nour » adresse, vocalement, un message, c'est la fin de l'expérience de lecture. D'autres indices m'informent du comportement à adopter.

Quand Nour est occupée, c'est l'indice que l'histoire va s'interrompre un petit moment. Je quitte la *Smartfiction* pour vaquer à d'autres occupations. Lorsque je mets mon *smartphone* en mode veille, le *design* sonore n'est pas tout de suite interrompu, il reste un petit peu. L'ambiance sonore prend soin de moi. Il ne me coupe pas brutalement de mon expérience de lecture. La coupure entre l'environnement fictionnel et l'environnement réel tangible est moins abrupte. Cette clôture musicale, sonore, fait référence au geste de clôture du lecteur lorsque ce dernier ferme le livre.

Poétiquement, le fait de fermer la page ne veut pas dire que l'on met fin à notre état de lecteur. Des images, des mots résonnent jusqu'à ce que le lecteur choisisse de passer à autre chose. La clôture met en scène la transition entre le monde que le lecteur vient de quitter pour aller dans un autre. Fermer le livre ou mettre en veille son *smartphone* pour un écran noir, c'est mettre en place cette transition. La clôture sonore (lors de la mise en veille) participe à ce processus. Elle m'accompagne, elle m'invite à garder les images (textuelles et graphiques) en tête. Cependant, lorsque je quitte l'application *Enterre-moi, mon Amour* pour revenir au menu principal de son *smartphone*, la transition est brutale. Il n'y a plus d'accompagnement sonore. Cette interruption est similaire à celle d'une personne en train de lire un livre se faisant interpeller. Plongée dans sa lecture, dans un monde fictionnel ou autre, lorsqu'elle se fait interpeller, elle sort abruptement du monde dans lequel elle était impliquée. Elle est retirée de ce monde pour faire face au monde de l'interpellant.

Lifeline



Figure 106 : Visuel de la communication officielle de *Lifeline*.

Description

« *Lifeline est une histoire jouable à choix multiples de survie contre toute attente. En utilisant votre iPhone, iPad ou Apple Watch, vous aiderez Taylor à prendre des décisions de vie ou de mort, et d'en subir les conséquences ensemble.* »¹⁴⁵

Système de navigation

Cette *smartfiction* est uniterritoriale. Elle se joue sur un seul territoire, un espace de dialogue au sein duquel le lecteur est en contact avec le Personnage Non Joueur Taylor. Pour progresser dans son parcours de lecture, le lecteur doit valider un choix plutôt qu'un autre au sein d'un choix multiple.

Notifications

Lorsque je ne peux plus progresser dans la discussion parce que Taylor n'est plus en ligne, je reçois ultérieurement une *notification* externe au sein de mon écran de verrouillage de mon *smartphone*. La *notification* externe m'invite à me replonger dans ce monde de fiction. Au sein de cette *Smartfiction*, le contenu de la *notification* externe est à deux degrés : le point de vue interne et le point de vue externe.

Le point de vue externe est à rapprocher du métatexte vidéoludique « *[Taylor vous attend]* ». Comme dans le jeu vidéo *Sonic*, le héros tape du pied pour montrer au joueur qu'il n'est pas en train de jouer. L'action de cet avatar

¹⁴⁵ Source de la description, URL : <https://apps.apple.com/fr/app/lifeline/id982354972#!platform=iphone>, consulté le 21 mai 2021.

exprime une impatience par cette gestualité signifiante. Ici, l'utilisation des crochets met à distance ce qui est énoncé. Ce code typographique est signifiant.

Lorsque le contenu de la *notification* est rédigé en point de vue interne, une distinction typographique permet de le percevoir immédiatement : les trois points de suspension. Ce code typographique m'invite à prendre connaissance de la suite de l'histoire au sein du territoire fictif dédié. Lorsque je reçois une *notification* externe en point de vue interne, je me sens davantage concernée par l'histoire puisque c'est celle que je suis en train de vivre avec le Personnage Non Joueur, la dynamique relationnelle est directe. Cependant ce qui me tire de l'histoire, ce sont les *notifications* externes qui viennent de façon intempestive. Concrètement, lorsque je quitte la partie de jeu et que je laisse de côté la *smartfiction* pendant quelque temps, voire quelques jours ; lorsque j'ouvre à nouveau la partie, je vais recevoir d'un seul coup, toutes les *notifications* systèmes jusqu'à ce que la dernière soit affichée. Cette caractéristique technique peut agacer le lecteur avant même de rentrer à nouveau dans la discussion avec Taylor puisqu'il se sent « envahit » de messages qui finalement, n'en sont pas. Ces *notifications* ne sont que des relais techniques informationnels. De plus, cette caractéristique technique ne rejoint pas une pratique usuelle ordinaire, elle me sort d'un bon déroulé d'expérience de jeu.

Indices de la progression de la lecture

Pour progresser dans mon parcours de lecture, lorsque je suis face un choix multiple, des cases à valeur chromatique jaune sont affichées. Lorsque je sélectionne un choix plutôt qu'un autre, le choix validé passe donc en couleur bleue alors que le choix qui n'est pas sélectionné, passe en valeur chromatique grisée. La valeur chromatique des choix est à valeur indicielle. Si je remonte le fil de discussion entretenu avec Taylor, alors je serai en capacité de reconnaître les différents choix que j'ai pu faire tout au long de mon parcours et d'observer les conséquences scénaristiques de mon choix plutôt qu'un autre, tout en me posant la question : et si j'avais validé l'autre choix, que ce serait-il passé ?

L'infiltré

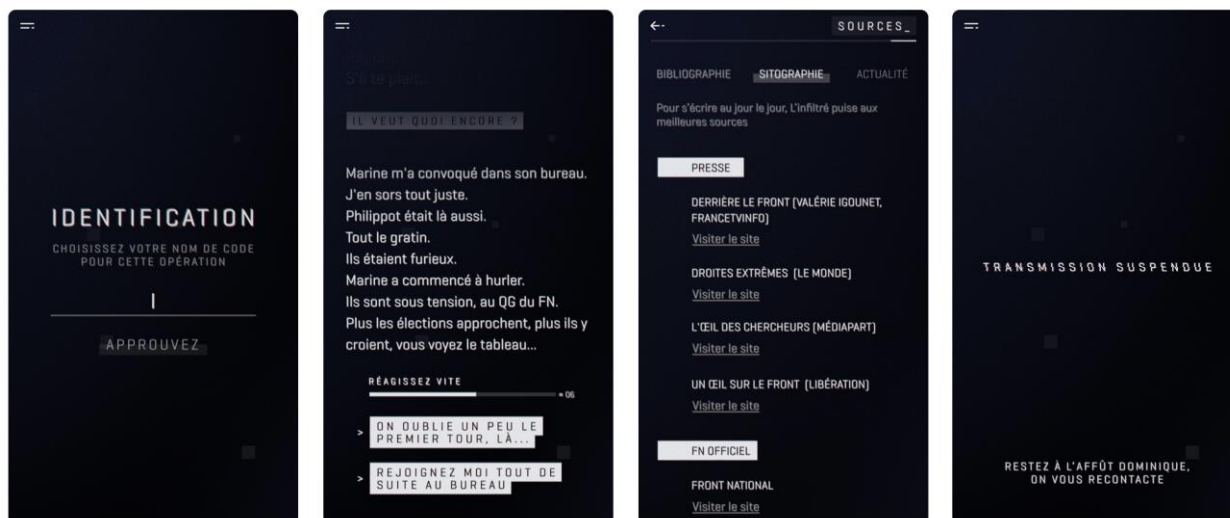


Figure 107 : Visuels de la smartfiction *L'infiltré*.

« *L'infiltré n'est ni un jeu ni une enquête. C'est votre mission, et la première politique fiction en temps réel.* »¹⁴⁶

Description

PRÉSIDENTIELLE 2017: PLONGEZ DANS LA CAMPAGNE DU FN Premier volet de la collection *PhoneStories*, *L'infiltré* vous plonge dans la peau d'un officier de la Direction générale de la sécurité intérieure. Vous devez guider un de vos agents, au cœur de la machine électorale du Front national.

« *Mise à jour et écrite au gré des événements de la campagne présidentielle française, du 10 avril 2017 au 7 mai 2017, l'aventure se joue désormais en différé. Plus de 800 choix possibles, la taille d'un roman, des heures de lecture.* »¹⁴⁷

Retours d'expérience de lecture.

Dans cette *Smartfiction*, je joue le rôle de « L'infiltré ». Ce Personnage Joueur s'est infiltré dans le groupe politique FN lors de la campagne présidentielle française de 2017. En tant qu'« infiltré », mes échanges avec mon interlocuteur sont cryptés puisque ces échanges sont considérés comme étant de la plus haute importance et pourraient être nuisibles pour le corps politique s'ils devaient être amenés à être dévoilés.

¹⁴⁶ Source de la description, URL : <http://phonestories.me/fr/infiltré>, consulté 15 juin 2021.

¹⁴⁷ Source de la description, URL : <https://apps.apple.com/fr/app/phonestories-linfiltr%C3%A9/id1207389725>, consulté le 9 mai 2021.

L'expérience utilisateur n'est pas optimale à cause du non-respect des codes ergonomiques propres à ceux de l'échange instantané. En termes d'ergonomie, après avoir choisi le message parmi un choix multiple, il n'y a pas de distinction entre les messages reçus et les messages émis. L'ensemble des messages reçus et émis sont justifiés à gauche. Cette non distinction graphique gêne la lecture parce qu'elle ne respecte pas la pratique ordinaire. Ainsi, un effort non trivial de ma part est engagé pour faire en sorte que mon expérience narrative soit vécue de façon la plus fluide possible. Cependant, ce mode de lecture particulier se justifie par le fait que je ne suis pas dans le cadre d'une pratique de discussion ordinaire. Je suis « infiltré ». Je retrouve les codes culturels et communicationnels de la culture cybernétique. Cette monstration communicationnelle atypique est cohérente avec l'intention scénaristique.

Univers graphique et sonore

Cette notion d'infiltration est traitée par l'univers graphique et l'ambiance sonore. Le son se prête à celui que l'on connaît dans la culture cybernétique et maintient ma curiosité. Une ambiance angoissante me saisit. Graphiquement, je suis plongée dans l'univers du code avec l'apparition de « 10010010010101 » propre au langage informatique. Il traduit le système de cryptage et de hacking. Une symbolique assez simple mais efficace.

Transformation du contenu textuel au service de la *smartfiction*

Au fur et à mesure de ma progression dans l'histoire, le *scroll* est automatique. L'interface d'affichage est progressif. Les lignes textuelles du haut du cadre se transforment graphiquement en une série de 1001010010101001. Cette transformation du contenu textuel en suite binaire n'est qu'illusion. Si je souhaite remonter la discussion, j'ai toujours accès au contenu textuel précédemment émis et reçu. L'actualisation de l'affichage du texte est de deux ordres. Elle est soit automatique ou actualisée grâce à « Je lectrice » qui remonte le fil de discussion.

Le curseur, indice de la présence de l'Autre...

La présence de l'interlocuteur est traitée par une dynamisation de l'univers graphique. Précisément, elle est induite par la saisie d'un code sémiotique propre au langage informatique lié à l'écosystème du numérique. En effet, lorsque je m'apprête à « écrire » un contenu, un curseur apparaît, clignotant, prêt à sautiller au rythme des lettres tapées sur le clavier tactile du *smartphone*. Cette métonymie dynamique de l'annonce de saisie de contenu via le clavier est intégrée ici au sein de cette fiction interactive. Le curseur implique également la notion de « corps », plus précisément, celle de corps numérique. Parce qu'il simule une action à venir, l'action est bien émise par une entité numérique, ici, un interlocuteur fictif. Dans la construction imaginaire, je reçois ce code sémiotique comme

confirmation d'une présence derrière ce curseur. Cette présence étant l'entité fictionnelle mise en jeu dans cette *smartfiction*.

... Plutôt que les trois points de suspension

Le choix du curseur au lieu des trois points de suspension (code sémiotique à valeur dynamique qui induit la notion de présence au sein d'une discussion instantanée) n'est pas bénigne et attire mon attention. En effet, lorsque j'échange entre différentes entités numériques dans le cadre d'une discussion instantanée (dans le cadre de la pratique usuelle ordinaire), j'ai pris pour habitude de voir apparaître trois points de suspension à valeur dynamique sur l'interface graphique pour m'informer que l'interlocuteur est en train d'écrire. Cet indice implique une mise en attente d'un contenu à venir, auquel j'accéderai lorsqu'il sera émis. Au sein de la *smartfiction L'infiltré*, bien que je sois dans un échange de type discussion instantanée, le code sémiotique retenu n'est pas les trois points de suspension mais un curseur.

Dans la culture cybernétique, notamment dans les films des années 80, le curseur est le signe que l'on voit apparaître en gros, en vert, clignotant au rythme d'une musique assourdissante. Le spectateur est immergé dans une angoisse palpable propre à la mise en scène d'un hacker en train d'infiltrer un système informatique. Dans l'imaginaire collectif (cette réflexion est aussi intimement imprégnée de l'univers graphique mis en jeu dans cette fiction interactive) le curseur clignotant est donc le code sémiotique qui annonce une action irréversible due à la saisie d'une ligne de code qui va faire basculer l'histoire racontée. Ici, jouant le rôle d'infiltré et donc d'hacker, il est pertinent d'avoir intégré le code sémiotique du curseur dynamique pour signifier cette présence entre les deux entités qui sont en train d'échanger au sein de cette simulation de discussion instantanée.

De plus, les trois petits points dynamiques sont le code sémiotique impliquant la notion de présence lors de discussions instantanées accessibles à tous. Avec *L'infiltré*, il est mis en jeu un espace de discussion confidentiel et non accessible au public.

Le son — Gage de l'émetteur et du récepteur

Deux traitements du son sont à noter. Ils ne participent pas de la même manière à l'écriture de la fiction. D'abord, il y a l'ambiance sonore qui me permet de vivre ce parcours de lecture de façon immersive. Puis, sémiotiquement parlant, des sons sont émis pour rythmer le parcours de lecture et veiller au bon déroulement technique.

Pourquoi écrire une ambiance sonore ?

La fiction se jouant sur *smartphone*, le format de cet objet fait que je peux l'avoir partout, tout le temps et pas forcément dans des endroits propices à la lecture parce que l'environnement dans lequel je suis peut-être, par exemple, trop bruyant. Ainsi, je peux m'équiper de mon casque audio pour créer mon cadre de lecture plus facilement et davantage m'immerger dans l'univers de la *smartfiction*.

Le son — Valeur indicielle à l'émission ou à la réception d'un message

À la lecture de cette *smartfiction*, je note qu'un son différent est émis lors de la réception et de l'émission d'un message. Ces sons à valeur indicielle participent à la synchronisation de mon flux de conscience en tant que Personnage Joueur incarnant une histoire qui n'est pas mienne. La synchronisation du *design* sonore au *design* d'affichage renforce une croyance fictionnelle. J'ai envie de croire à ce que je suis en train de lire de par la présentification synchronisée des contenus affichés. La cohérence de ces écritures sonore, textuelle, graphique et technique participent à l'immersion du lecteur.

Somewhere : The Vault Papers

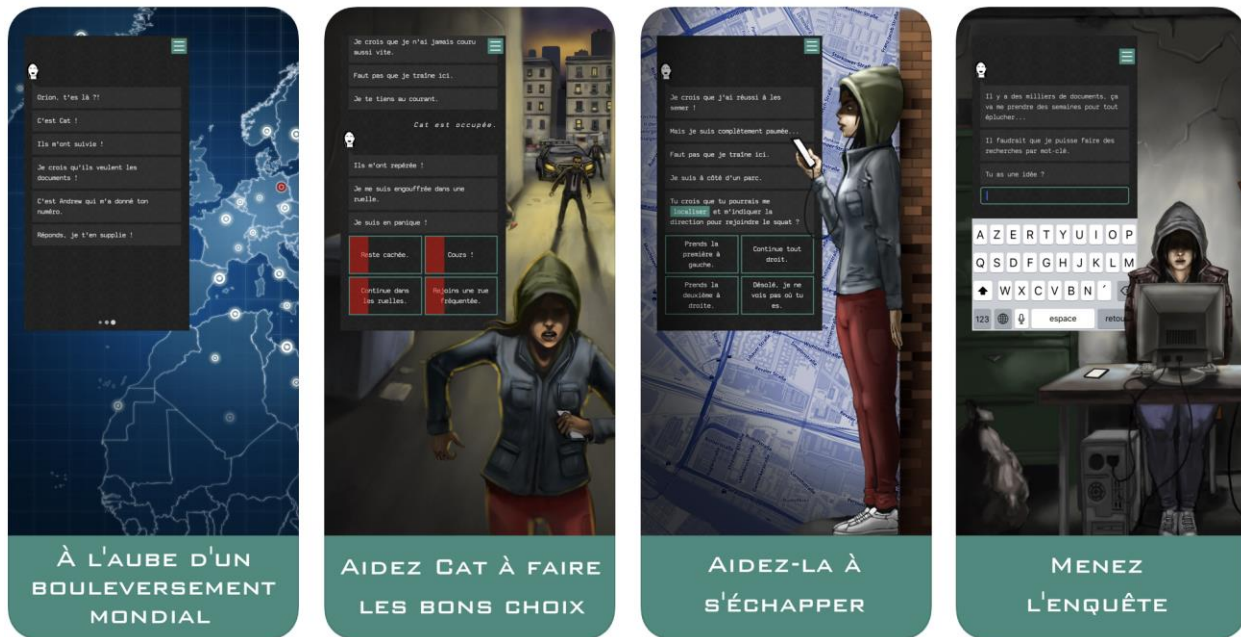


Figure 108 : Visuel de la communication officielle de *Somewhere : The Vault Papers*.

Description

« Vous êtes contacté(e) par Cat, une journaliste qui se retrouve embarquée malgré elle dans une affaire de lanceur d'alerte. Elle communique avec vous par sms et vous devez la guider à travers différentes situations pour l'aider à mener l'enquête et... rester en vie ! Recherchez des indices sur internet, faites face à des événements aléatoires, dirigez-là avec votre application habituelle de navigation. Quoiqu'il arrive, faites les bons choix ! L'aventure se déroule en temps réel sur plusieurs jours : vous recevez des notifications lorsque Cat vous envoie de nouveaux messages. Vous pouvez répondre directement ou reprendre l'histoire lorsque vous êtes disponible. Lorsque vous atteindrez l'une des différentes fins possibles, vous pourrez revenir en arrière dans l'histoire pour changer vos choix et explorer les différents embranchements. Somewhere : The Vault Papers est une fiction interactive réaliste et immersive, un polar haletant offrant de nombreux dénouements. »¹⁴⁸

Procédure d'accueil

Dans le cadre de cette *Smartfiction*, la première chose qui m'est demandée avant de rentrer véritablement dans l'environnement diégétique, c'est de rentrer mon mot de passe Facebook lors du processus de téléchargement de l'application. Une fois ce champ informationnel complété, j'accède à l'histoire. Elle s'ouvre sur un dialogue avec Cat (Personnage Non Joueur) et un personnage lui venant en aide que j'incarne (en mode : Personnage Joueur).

Le Personnage Joueur est représenté graphiquement par une photo de profil que je qualifierais de « par défaut » (une silhouette blanche ne permettant pas de définir un sexe). Cette identité non définie est cohérente avec le cadre diégétique. En tant que lectrice, je suis en contact un peu par hasard avec Cat. Je ne suis pas un ou une proche de

¹⁴⁸ Source de la description, URL: <https://apps.apple.com/fr/app/somewhere-the-vault-papers/id1340903844>, consulté le 15 mai 2021.

« Cat ». Par ailleurs, cette image de profil « par défaut » permet de mieux se projeter et d'investir le rôle qui m'est attribué.

Une ambiance sonore participe à mon immersion. Elle me permet de m'isoler de l'environnement communément admis et de mieux porter mon attention sur l'histoire montrée. L'ambiance sonore est également ponctuée d'événements sonores venant dynamiser la lecture.

Ces événements sonores sont synchrones avec l'émission et la réception de messages ainsi que l'apparition de textes métadiégétiques me renseignant sur la valeur présente de Cat au sein de la discussion instantanée. Par exemple, à la première ouverture de la *Smartfiction*, une alerte notificative s'affiche à l'écran. Elle m'informe qu'il n'est pas nécessaire que je reste devant l'écran de mon *smartphone* lorsque la communication avec Cat est interrompue. Le système *notificatif* m'informera de l'actualisation des contenus et donc de la jouabilité à nouveau possible. Cette alerte notificative fait partie du *gameplay*, de la règle à suivre pour adopter le bon comportement pour jouer la *smartfiction* dans des conditions optimales.

Progression — Parcours de lecture à choix multiples

Pour progresser dans cette expérience de lecture, je dois valider une proposition parmi un/des choix multiple.s. Ce procédé détermine mon parcours *smartfictif*. Lors de mon parcours, il m'est arrivé la chose suivante : quatre choix se présentaient à moi et pourtant, en sélectionnant un, un même choix sémantique revenait à chaque proposition. Cette redondance textuelle n'est pas à considérer comme un *bug* ou une erreur scénaristique de la part des concepteurs. Il est à considérer comme un indice. Si cette proposition revient à chaque fois, c'est qu'elle doit être jouée, sinon le lecteur tourne en rond.

C'est dans ce cas de figure atypique que le lecteur peut percevoir la matrice narrative du procédé du choix multiple. L'hypothèse de jouer un choix qui se présente de façon récurrente a été vérifiée lorsque j'ai rejoué la partie. J'ai volontairement sélectionné ce choix immédiatement et j'ai pu progresser dans la lecture.

Selon les choix que je fais pour progresser dans mon parcours de lecture pour aider Cat à sortir de cette situation, je peux mettre la vie de « Cat en danger » en faisant les mauvais choix. Si c'est le cas, je retourne à un *checkpoint*. Le *checkpoint* m'invite à déterminer un autre parcours en validant de nouveaux choix pour ne pas mettre « Cat en danger » et perdre ainsi ma partie. Je dois donc me souvenir de la précédente combinaison pour ne pas refaire la même erreur. En re-faisant un parcours de lecture, je prends conscience des briques d'écriture qui ont été scénarisées. Ces briques d'écriture sont à percevoir comme des rushes cinématographiques. Au cinéma, c'est le montage qui fait narration, ici, c'est le *play* qui fait narration.

Codes sémiotiques et ergonomiques

Contrairement à la pratique usuelle ordinaire, le *typing* du message est inexistant. Le bloc de texte constituant le discours du Personnage Joueur apparaît de front. Par ailleurs, les trois points de suspension à valeur dynamique pour signaler le message à venir de Cat sont situés en bas, au centre de l'interface. Dans une pratique ordinaire, ils seraient placés à gauche. Le *design* d'interface de cette discussion instantanée est au centre de l'écran. Seule une distinction chromatique des bulles discursives entre Cat et le PJ est mise en place ornées de l'image de profil situé à gauche pour Cat et à droite pour le PJ.

Parce que les systèmes de navigation et d'interaction sont propres à cet environnement diégétique, les codes sémiotiques et ergonomiques marquent également une prise fictionnelle.

Durée de l'expérience de lecture

La consigne métadiégétique « Cat est occupée » informe le joueur de la fin de séquence de la partie. La lecture est donc fragmentée et est possible selon la présence du Personnage Non Joueur. Lorsque le PNJ est « occupé » ou « hors ligne », il n'y a pas de jouabilité possible. Ces codes de *gameplay* renvoient aux codes de la communication ordinaire avec un *smartphone*. Lorsque j'essaye de joindre une personne et que cette dernière ne répond pas, il n'y a pas de communication possible. Dans le cadre d'une *smartfiction*, lorsqu'un des acteurs du message est absent, je ne peux progresser dans la *smartfiction* de façon conjointe (entre PNJ et PJ).

Lien extradiégétique

Ce qui est intéressant avec cette *smartfiction* c'est que certains contenus (colorisés en bleu) m'amènent en dehors de l'environnement diégétique (*Google Maps*, *Google*, plateforme de recherche...) pour trouver des solutions qui pourraient être utiles dans le but d'aider Cat. Cette procédure me renvoie à notre condition de mobinaute. Dans la vie courante, lorsque je n'ai pas de solution, je cherche une réponse sur internet. La pratique usuelle ordinaire est scénarisée dans cet environnement diégétique pour venir en aide à un personnage de fiction.

EMMA the Story



Figure 109 : Visuel de la communication officielle d'*EMMA the Story*.

Description

« Mais la veille de son départ, une rencontre étrange va changer définitivement son avenir. »¹⁴⁹

Format horizontal (ou paysage) — dynamique spectatorielle

La particularité de la *smartfiction* *EMMA the Story* est d'être la seule *smartfiction* du corpus d'étude à se lire au format paysage. Une adéquation entre le lieu de la diégèse et le format de lecture est mise en jeu. La totalité de l'action se déroule dans un huis clos, un abribus. L'abribus étant un élément du paysage urbain sous forme de rectangle horizontal, cette horizontalité est retranscrite par le format paysage employé. Mon *smartphone* devient l'abribus de la diégèse. Cette intuition est validée lorsque mon *smartphone* se met à vibrer pour participer à la mise en jeu de l'éclairage défaillant de l'abribus. La lumière s'éteint, l'écran du *smartphone* devient noir. La lumière de l'abribus revient quelques secondes après, mon *smartphone* affiche de nouveau le contenu de la diégèse. J'accède donc à nouveau à l'histoire qui est représentée à la surface de l'écran.

Ici, je suis témoin de la scène, je n'incarne par le rôle d'un personnage, je suis en position spectatorielle. Cette position est davantage ancrée avec le format paysage qui renvoie au format cinématographique ou encore, télévisée.

La lecture est rythmée par les dialogues entretenus entre Elliott et Alphonse, et les pensées d'Elliott sur la mission spatiale à venir. La séquence de l'abribus est distincte de toutes les autres puisqu'elle plonge le lecteur dans le noir mais les dialogues se poursuivent tout de même. Une certaine intimité se fait ressentir. Comme si être dans le noir était le prétexte à l'échange entre les deux personnages. D'ordinaire, être dans le noir impulse une amorce dialogique pour s'assurer que nous ne sommes pas seul.e.s. Ici, le lecteur est témoin de ce type de situation.

Dynamisation de la lecture

Mon parcours de lecture est également rythmé par les messages que reçoit Elliott sur son *smartphone*. Lorsque le *smartphone* d'Elliott vibre, Elliott reçoit un message. Je vois alors s'afficher la fenêtre de discussion instantanée de groupe auquel Elliott appartient. Elle s'affiche en haut, à gauche de mon écran de *smartphone*. Le mode vibreur du *smartphone* d'Elliott a une valeur indicielle puisqu'il m'annonce l'actualisation de l'échange en discussion

¹⁴⁹ Source de la description, URL : <https://apps.apple.com/fr/app/emma-the-story/id1364484984#?platform=iphone>, consulté le 15 mai 2021.

instantanée qui se poursuit en simultané avec l'échange oral qu'Elliott entretient avec Alphonse. Deux modes communicationnels sont ici retranscrits de manières différentes.

La discussion entretenue entre Elliott et Alphonse est retranscrite textuellement. Ce qu'il est intéressant de noter c'est le *switch* identitaire d'Alphonse. Au début de la conversation, Alphonse est identifié comme « l'homme assis sur le banc ». Il est identifié par une simple description de son comportement dans l'espace-temps donné pour que je sache, immédiatement, de qui il s'agit (Elliott étant l'homme debout). Une fois que les deux hommes se sont présentés, [homme sur le banc] devient [Alphonse]. Ce *switch* identitaire est représentatif des situations ordinaires. Lorsque l'on partage le même espace-temps que d'autres personnes, nous les identifions par leurs caractéristiques physiques et comportementales. Et c'est lorsque chacun.e se présente, que l'on identifie les personnes autour de nous avec leur nom. Une retranscription des pratiques ordinaires au sein de la fiction est ici employée.

De plus, à la fin de mon parcours de lecture, une mise en abîme de l'histoire est mise en jeu. Pendant qu'« Aby » et le capitaine discutent au sein de la discussion instantanée, Elliott profite de cet espace pour raconter sa rencontre avec Alphonse, au sein de l'abri-bus.

Indices chromatiques :

Pour s'y retrouver avec les différents niveaux de discours, différentes couleurs typographiques sont employées selon l'intention des valeurs indicielle et narrative souhaitées :

- Couleur typographique blanche → introspection
- Couleur typographique jaune (Elliott) → dialogue
- Couleur typographique bleue (homme sur banc) → dialogue

Grâce à ce code chromatique employé, je ne suis pas confuse à la lecture des dialogues et je distingue les voix de chacun. La voix donne corps au personnage, le bon code chromatique s'assure de la bonne corporéité de chacun. De plus, la transition de chacune des voix est assurée par une fondu au noir, on retrouve ici une adéquation avec les techniques cinématographiques ou la culture audiovisuelle, plus largement.

Structure du récit

Le récit est linéaire, il n'y a pas de choix multiple. Ici, ce n'est donc pas l'interaction qui fait narration, le récit est construit par la technique du montage. Je retrouve une tension de paradigme entre le cinéma et la *smartfiction*.

Seven - Endgame



Figure 110 : Visuel de la communication officielle de *Seven - Endgame*.

Description

« *Seven (7): EndGames* » est la suite du thriller écrit interactif à succès, le jeu de choix « *Seven (7): Deadly Revelation* » où vous décidez votre propre histoire interactive d'horreur.

👁️ L'HISTOIRE INTERACTIVE DE SEVEN (7, SEPT EN ANGLAIS) 👁️

Alors que vous pensiez l'horreur terminée et pouvoir vivre enfin en sécurité, le mal et le chiffre sept reviennent menacer la vie de vos amis et de votre famille.

Dans cet épisode du jeu de choix et thriller écrit d'horreur, un inconnu vous contacte pour vous forcer à prendre des décisions entre la vie et la mort. Il vous chasse et menace vos proches au travers de ses jeux flippants, mentaux et pervers. Suivez les indices cachés dans les images, les textes, les documents et les appels des psychos inconnus. Découvrez qui se cache derrière le masque et faites les bons choix pour sauver vos proches.

Il les a tous en vue :

Votre petite amie, votre famille et vos amis.

Qui est derrière ces jeux de rôle flippants qui vous ciblent ?

Qui vous envoie ces terribles messages ?

Qui change votre vie en histoire d'horreur psychotique ? »¹⁵⁰

¹⁵⁰ Source de la description, URL : <https://play.google.com/store/apps/details?id=air.de.sponsorads.endgame&hl=fr&gl=US>, consulté le 20 juillet 2021.

Gamification de la progression du parcours de la *smartfiction*

La *smartfiction Seven - Endgame* se distingue des autres *smartfictions* de mon corpus d'étude par l'intégration d'un petit jeu vidéo au sein de la partie de jeu narratif. Pour progresser au sein de cette *smartfiction*, je dois incarner un rôle et surtout, je dois prouver mes compétences vidéoludiques en réussissant les niveaux de jeux qui me sont imposés et que je ne peux contourner. Ainsi, tout en vivant l'histoire d'un autre en incarnant « Je fictionnel », je dois faire face à mon propre « Je ». Plus précisément, face à mes compétences de joueuse de jeu vidéo pour pouvoir avancer dans l'histoire. Sans réussite de ma part, je ne peux progresser. Ainsi, l'avancée de ce jeu narratif dépend de l'avancée du jeu vidéo. La performance de mes actions est littéralement mise à l'épreuve.

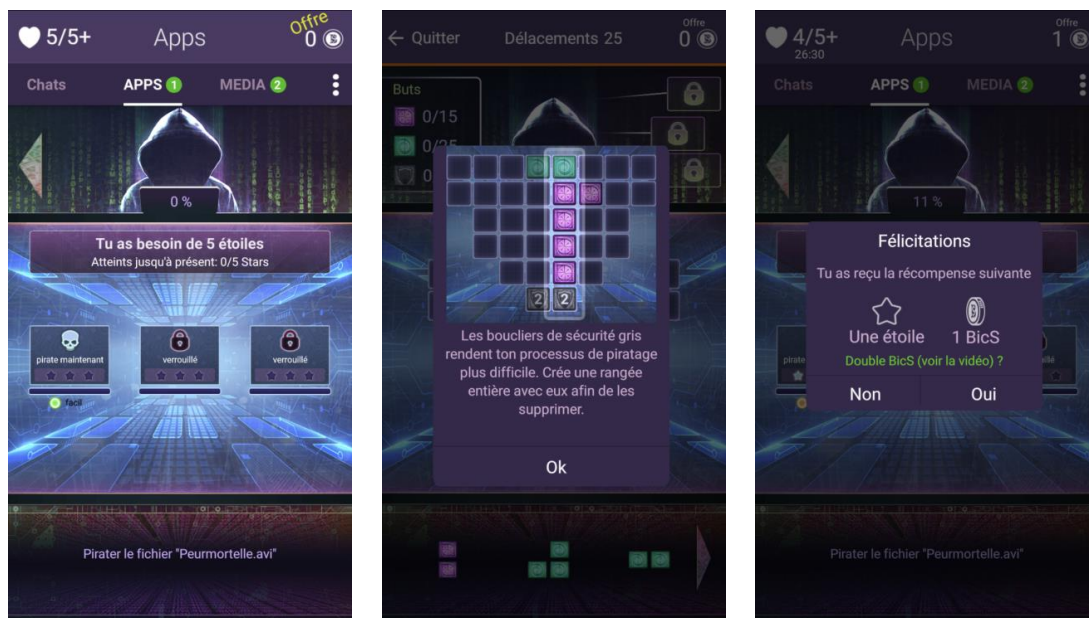


Figure 111 : Gamification de mes actions pour accéder à des contenus de l'histoire.

Les captures d'écran ci-dessus exposent la gamification de mes actions. De plus, si je réussis l'épreuve, je gagne soit des étoiles ou des BicS. Ces *items* propres à la culture du jeu vidéo sont introduits au sein de la *smartfiction* pour me mettre en position de négociatrice et de stratégie. En tant que joueuse ayant réussi une épreuve de compétence vidéoludique, j'acquière des moyens pour pouvoir progresser au sein de la *smartfiction*, voire, provoquer des ellipses narratives en éclipsant la lecture de certains pans du récit donné à lire.

Mes actions ont une conséquence sur l'histoire

Lorsque je suis en train d'échanger avec « Autrui fictionnel » au sein des échanges SMS, je me rends compte de la présence du métatexte « s'aggraver » ou « s'améliorer » au sein de certaines bulles textuelles.

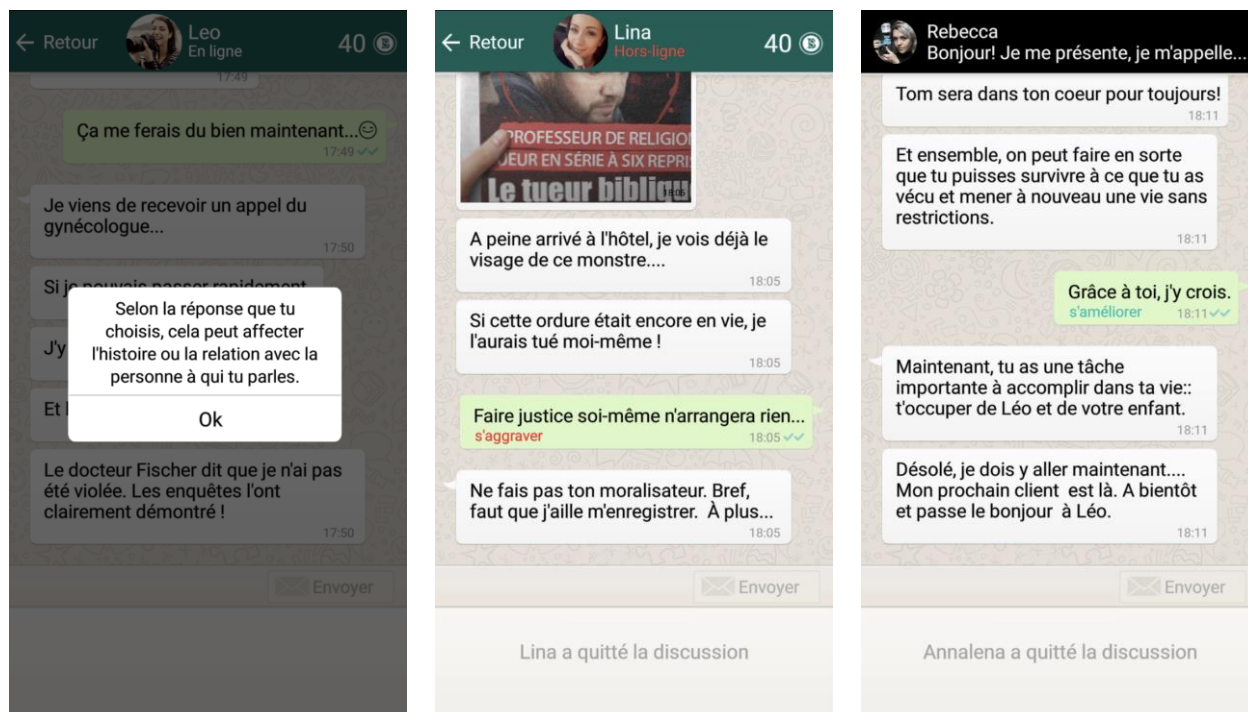


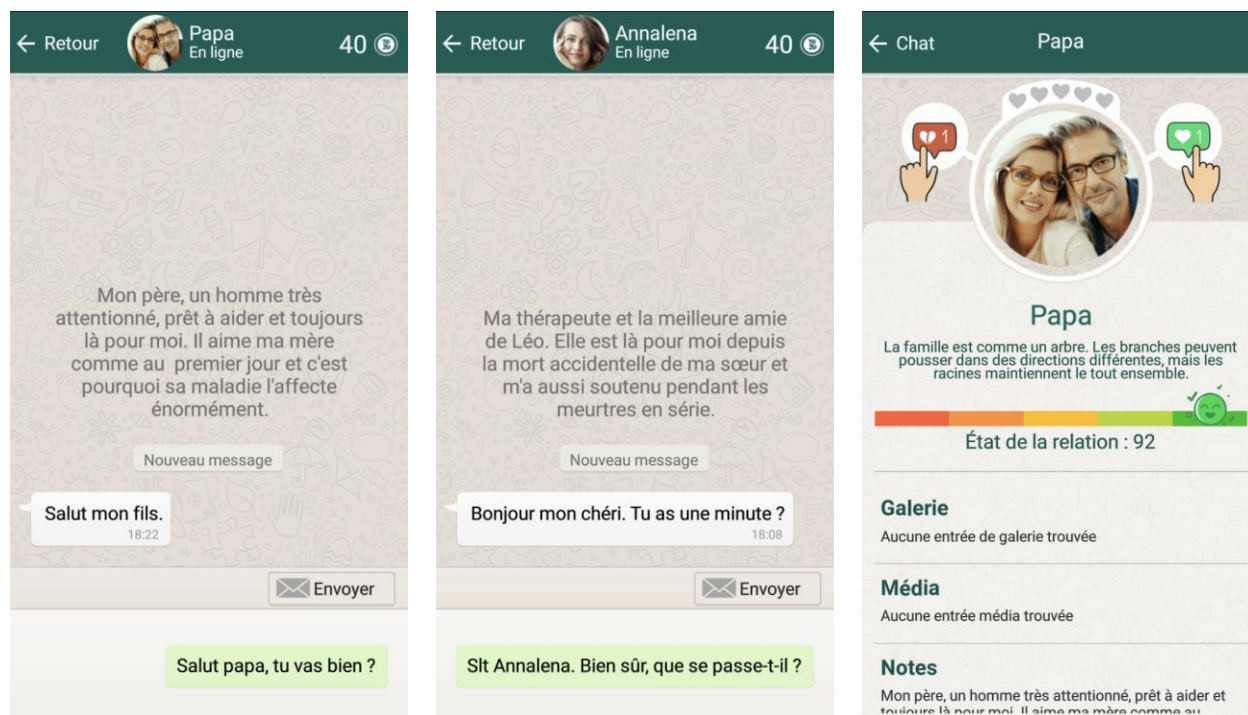
Figure 112 : Métatexte « s'améliorer » ou « s'aggraver » dans *Seven - Endgame*.

En début de parcours, une fenêtre *pop-up* s'affiche pour m'informer de la valeur de mes actions. Ainsi le message explicite que « selon la réponse que [je] choisis, cela peut affecter l'histoire ou la relation avec la personne avec qui [je] parl[e]. » Les conséquences de mes actions sur l'histoire ou sur les relations fictionnelles que je découvre au fur et à mesure de mon parcours sont indiquées en bas à gauche du contenu du discours premier au sein de la bulle textuelle que j'émetts. La couleur rouge et la couleur bleue sont également une valeur indicielle puisque d'un seul regard, je comprends et je prends conscience (par phénomène de répétition après l'avoir déjà vu une fois dans mon parcours de lecture) que j'ai affecté l'histoire.

Cet affichage métatextuel sont des balises qui permettent d'inscrire et de rendre visible les conséquences de mes actions. Ainsi, si je remonte le fil de discussion, je prends conscience de la nature de mes actions.

Métatexte comme instrument de contextualisation

Le métatexte, très présent au sein de cette *smartfiction* comparée aux autres *smartfictions* de mon corpus d'étude, permet également de contextualiser le récit de vie de « Je fictionnel » et de rendre visible/lisible la nature des relations entretenues entre « Je fictionnel » et « Autrui fictionnel » présents au sein de la *smartfiction*. Cette prise de connaissance immédiate me permet de dresser un paysage global du récit de vie.



Ce qui distingue mon récit de vie personnel d'un récit de vie *smartfictif* que j'incarne, c'est le contexte de vie. Au sein d'une *smartfiction*, j'incarne un « Je fictionnel » dont je ne connais rien. Par conséquent j'avance à tâtons et je dois faire un effort non trivial cognitif pour pallier à la fragmentation de mon parcours de lecture et ainsi dresser un tableau d'ensemble du récit de vie joué. Or, avec la présence de ces méta-textes à valeur informationnels (description, citation et notes) je prends conscience immédiatement de la place qu'occupe « Autrui fictionnel » dans la vie de « Je fictionnel » que j'incarne. Je comprends mieux le rôle de tout un chacun, au sein de l'histoire vécue par procuration. Ces éléments de contexte me permettent d'agir ensuite, en conséquence et en connaissance de cause (du moins, ceux que j'interprète).

Certains métatextes donnés à lire ont une valeur informationnelle conduisant à un encart commercial comme l'expose l'exemple ci-dessous.

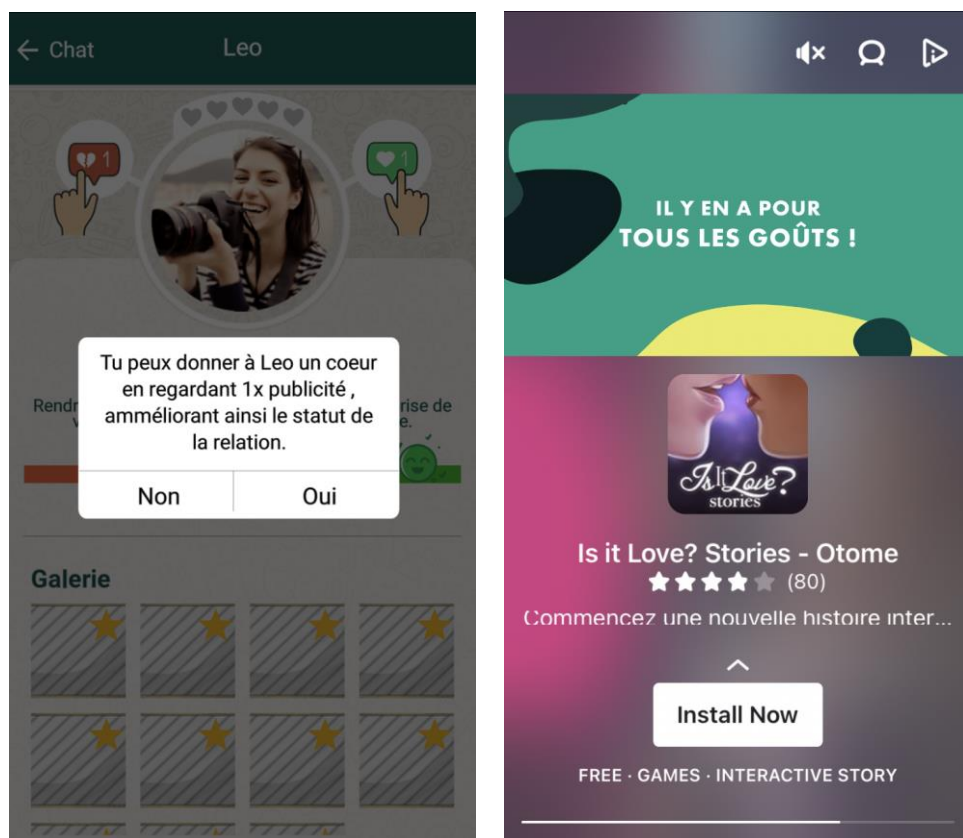


Figure 114 : Action non narrative qui a des conséquences dans l’histoire et la relation entretenue avec « Autrui fictionnel ». Visibilité de l’encart commercial à lire pour améliorer une relation fictionnelle.

Cette possibilité qui m’est donnée de lire la publicité pour améliorer la relation entretenue avec « Autrui fictionnel » n’est autre qu’un détournement commercial. Bien que la nature de la publicité qui vante une application pour lire des histoires sentimentales soit en lien avec ce qui m’est indiqué au sein du métatexte « améliorer la nature de ma relation amoureuse », ce n’est autre que la mise en place d’un *twist* commercial au détriment de la narration. Ce procédé me sort de mon expérience de lecture, il déterritorialise mon être qui « se prenait au jeu », je prends conscience d’être consommatrice de contenus.

Présence du journal intime contextualisant la vie de la victime

Très vite, je comprends les raisons de ma présence et pourquoi j’incarne le rôle d’un petit ami fictionnel. Ma petite amie de fiction a été tuée par un *serial killer*. Ces éléments de contexte de vie me sont donnés par l’intermédiaire du journal intime de ma petite amie que je retrouve au sein de « mes » médias à l’intérieur du *smartphone* de fiction.



Figure 115 : Présence du journal intime de la victime.

Présence d'un récapitulatif par partie

La présence d'un récapitulatif des éléments importants présents au sein de chacune des parties témoignent de la pratique de lecture fragmentaire d'une *smartfiction*.

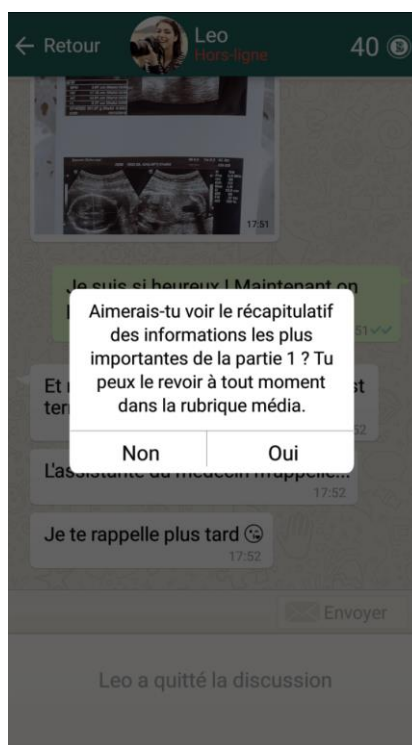


Figure 116 : Présence d'un récapitulatif par partie.

Pour ne pas oublier un élément fondamental me permettant de faire le mystère sur cette histoire épouvantable, j'accède à un aide-mémoire balisant ce que j'ai pu découvrir au fur et à mesure de la progression de mon parcours de lecture.

Memento M

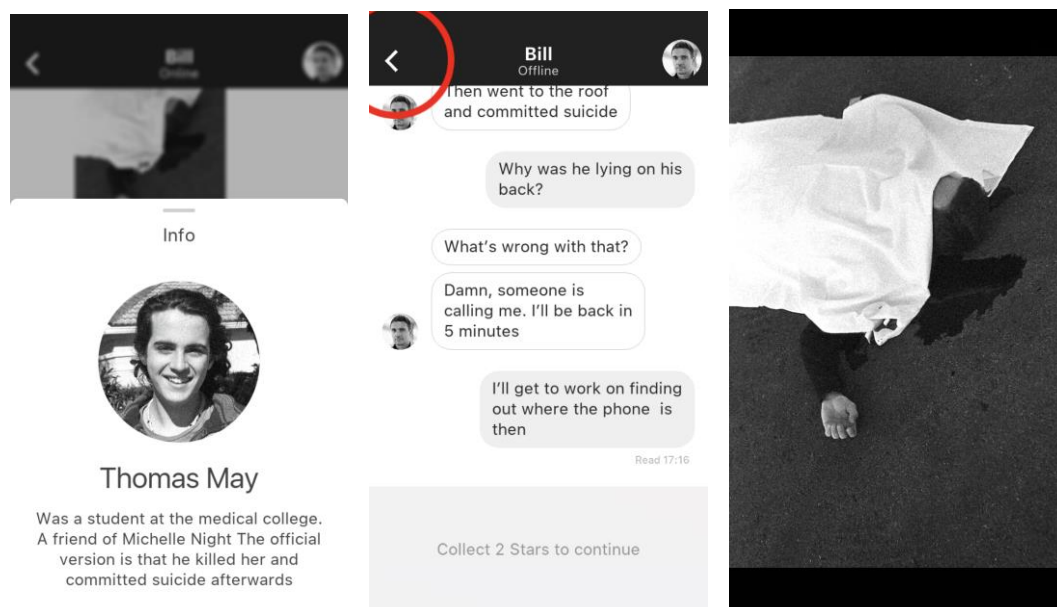


Figure 117 : Visuel de la communication officielle de *Memento M*.

Description

« *Memento M* is an interactive psychological thriller with a touch of family drama.

Strange murders are happening in the city, and the number of victims is rising. Sarah Carter is a police cybersecurity expert. Along with her new colleague Bill, she must stop the killer despite suspicious obstruction by the police command and dilemmas in her personal life as well.

At the same time, Jeremy Night, the father of the first victim, finds himself trapped and starts receiving strange messages from an unknown sender. How is it connected to the murders? What horrible things from the past haunt his nightmares? The end of this story depends on your choices. »¹⁵¹

Présentation des personnages

Tout au long de la progression du parcours de lecture et du jeu, l'utilisateur peut accéder aux fiches des personnages. Cette métalepse à valeur informationnelle permet à l'utilisateur d'identifier les différents rôles des Personnages Non Joueurs avec lesquels le Personnage Joueur que j'incarne est en relation. De plus, au sein de ces fiches identitaires, des remarques semblant être rédigées par le personnage que j'incarne sont intégrées au sein de cet espace informationnel. Ainsi, cet encart permet d'ancrer ce que le Personnage Joueur pense des Personnages Non Joueurs avec lesquels j'interagis. Cet ancrage me permet de mieux me projeter dans ce récit de vie et de mieux comprendre les actions qui me sont ensuite demander de faire par l'intermédiaire de « Je fictionnel ».

¹⁵¹ Source de la description : <https://apps.apple.com/us/app/memento-m/id1533799527>, consulté le 17 septembre 2021.

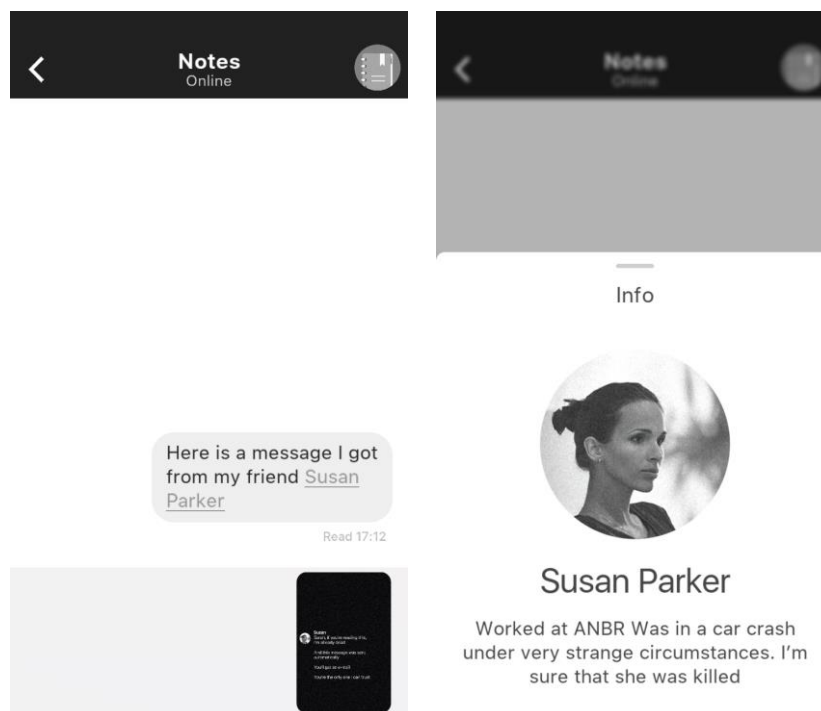


Figure 118 : Fiche d'un personnage en accès direct.

Ces encarts informationnels sont des balises de l'état psychologique du Personnage Joueur et donne un accès à ses pensées sur la manière dont il considère « Autrui fictionnel ».

Carton cinématique comme bascule de point de vue

Ce qui est intéressant au sein de cette *smartfiction* c'est que le carton cinématique n'est plus seulement utilisé comme une manière d'introduire un espace-temps pour la situation à venir ; il est également utilisé dans un procédé de *switch* narratologique. L'histoire que je joue, je la joue selon deux points de vue. Ces points de vue sont introduits par le carton cinématique. L'histoire s'organisant autour du Personnage Joueur ; à partir du moment où le Personnage Joueur est un autre, j'accède à d'autres pans du récit, à d'autres points de vue, à d'autres éléments qui me permettent de partager les différents regards portés au sein d'un même fait.

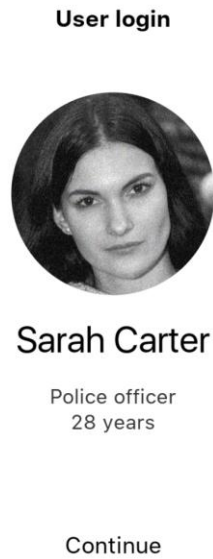


Figure 119 : Carton « login » qui impose le cadre perceptif et narratif Sarah Carter.

Le carton cinématique de Sarah Carter cadre ma perception et me fait vivre l'histoire comme si j'étais une officier de police. De plus, la couleur du carton cinématique est blanche, cette valeur chromatique est un indice pour l'utilisateur lorsqu'il est au sein d'une partie de jeu. En étant dans un décor interfacé où l'arrière-plan est de couleur blanche, l'utilisateur se rappelle qu'il incarne le Personnage Joueur de Sarah Carter.

Lorsque le carton cinématique impose un *switch* narratologique, ce n'est plus Sarah Carter que j'incarne mais Jeremy Night, le docteur, l'arrière-plan du décor des interfaces est noir. Deux valeurs chromatiques sont attribuées aux Personnages Non Joueurs. En plus d'une distinction immédiate qui induit un confort de lecture, cette dualité chromatique entre noir et blanc faire appel à toute la symbolique attribuée aux blanc et noir. Ainsi, en filant la métaphore, si j'incarne l'officier de police, je souhaite lever le voile sur l'histoire si j'incarne le docteur, j'accède aux pans les plus sombres de l'histoire.

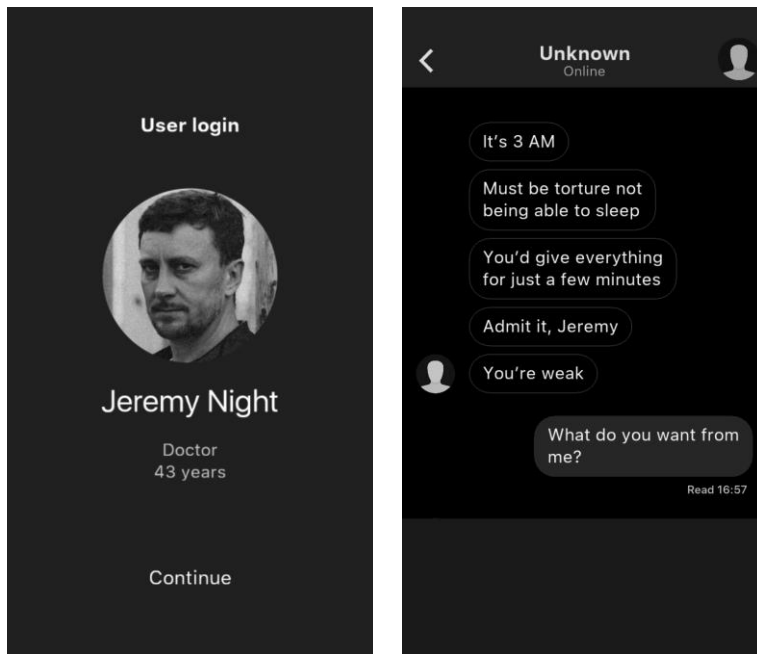


Figure 120 : Carton « login » qui impose le cadre perceptif et narratif - Jeremy Night.

Gamification de la progression du parcours de la *smartfiction*

Pour progresser au sein de la *smartfiction*, je dois gagner des étoiles ou des pièces. De véritables jeux sont alors introduits au sein de la *smartfiction* comme l'illustrent les captures d'écran ci-dessous.

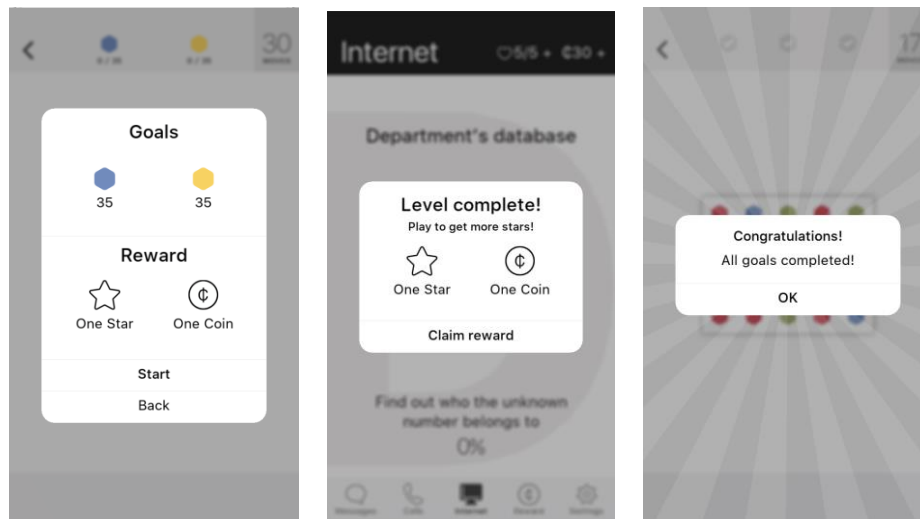


Figure 121 : Gamification des accès aux contenus.

Cette gamification me fait sortir de l'histoire pour mettre en jeu mes compétences de joueuse vidéo. Ces espaces-temps de jeu sont des défis à relever pour me donner les moyens de progresser au sein de l'histoire que je suis en train d'incarner.

Tianzhu Phone



Figure 122 : Visuel de la communication officielle de *Tianzhu Phone*.

Description

En incarnant un des trois personnages :

- *Virgile, le pilote*
- *Nova, l'étudiante*
- *John, l'animoïde*

Découvrez le quotidien d'un citoyen.ne de la société Tianzhu en naviguant dans leur Tianzhu Phone. Au gré des messages SMS, agendas, notes, album photo, playlist musical, Tianzhu Shop et même de l'émission TianzhuTV, vous êtes au cœur de la vie de la station !

Structure des séquences

Tianzhu Phone est structuré selon trois séquences à jouer pour chacun des Personnages Joueurs que l'utilisateur peut incarner. Afin d'introduire le contexte socio-politique de ces séquences, une cinématique de type émission de télévision de Tianzhu est donnée à lire. Cette introduction cinématique prend donc en charge les enjeux sociétaux qui feront écho dans les propos des Personnages Non Joueurs et du Personnage Joueur que l'utilisateur incarne. Ainsi, plongé dans la société Tianzhu, l'utilisateur découvre les projets d'évolution de cette société selon l'un des médias toujours resté aussi populaire, celui de la télévision, celui qui « contrôle la masse ». C'est le rôle de la télévision « Tianzhu », de rendre compte des projets de la société, de montrer les différentes prouesses technologiques et scientifiques pour glorifier cette politique dictatoriale. D'ordinaire, les programmes télévisés rythment les journées des téléspectateurs, ici, ce rythme est reproduit pour un lecteur/joueur manipulant le contenu audiovisuel selon les procédés interactifs.

Distinction des intentions de discours

En incarnant un des trois Personnages Joueurs, l'utilisateur découvre à travers le cadre perceptif de « Je fictionnel » la société Tianzhu. Il découvre également les valeurs et les actions du Personnage Joueur qu'il incarne. Ainsi, il découvre deux types de canal de communication, celui qui est public, commun à tou.te.s et le canal de communication qui est crypté. Ce canal de communication crypté a été mis en place par la résistance. À partir de

là, l'utilisateur comprend que la société Tianzhu est une société qui a ses travers et que certains de ces citoyens font partie de la résistance et vont se rebeller contre le système politique qui les manipule. Le décor interfacé du canal crypté est habillé de suites de codes binaires pour illustrer l'enjeu de la conversation et assurer leurs arrières.

Discours médiatique

Pour rendre compte de l'ensemble de la société Tianzhu, *Tianzhu Phone* reprend les différents discours médias présents dans l'histoire. Les discours politiques et scientifiques sont contrôlés par Tianzhu au sein de Tianzhu TV. Les discours capitalistes et « esthétiques » sont pris en charge de l'application à l'intérieur *Tianzhu Shop*. Et les discours de la résistance sont repris dans le réseau social Tianzhu et adressés directement au sein du canal de communication crypté auprès des résistants.

À la lecture des différents médias hébergés par le canal de communication *Tianzhu Phone* l'utilisateur se rend compte des différentes facettes de la société Tianzhu dans laquelle évolue le citoyen qu'il incarne.

Glossaire

Ce glossaire a pour fonction de répertorier les différents concepts développés dans ce mémoire de thèse.

> *Chat stories*

Les *chat stories* sont des histoires à lire et à jouer via un espace de lecture semblable à celui d'une discussion instantanée. Deux types de *chat stories* existent : les *chat stories* intégrées à un catalogue de *chat stories* et les *chat stories* créées pour être lues au sein d'une application dédiée.

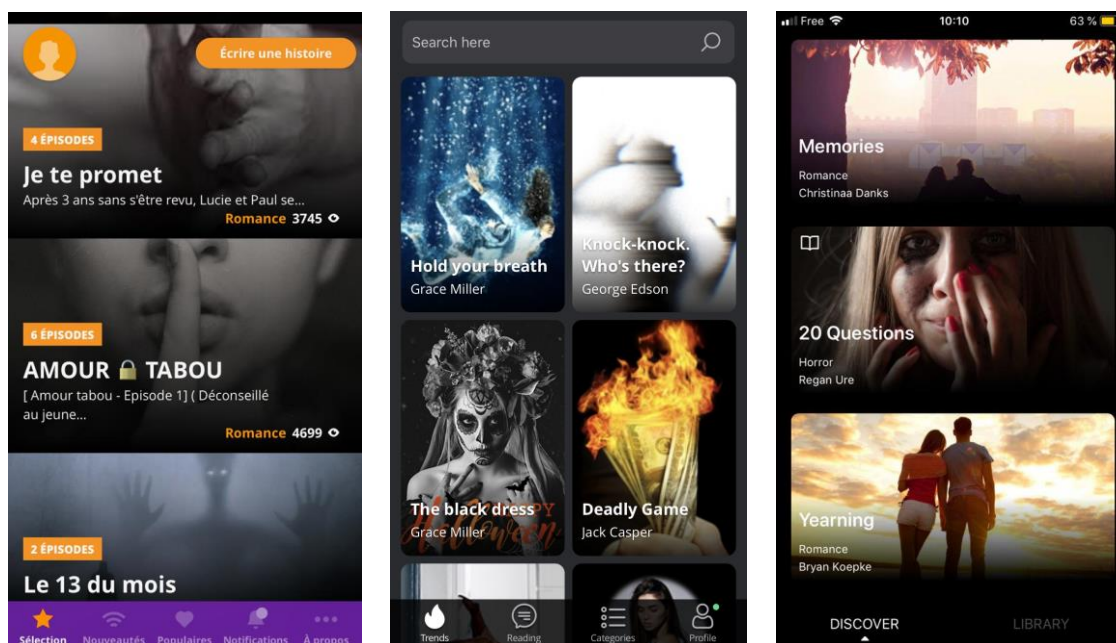


Figure 123 : Captures d'écran des *chat stories* intégrées à trois catalogues applicatifs.

La pratique de lecture de ces *chat stories* relève du *snack reading*. La qualité de ce type d'histoire est souvent pauvre. Éditorialement, la dimension marketing est très présente parce qu'il faut faire vivre un catalogue. Par exemple, certains catalogues modifient leur logo selon les événements marquant l'année.

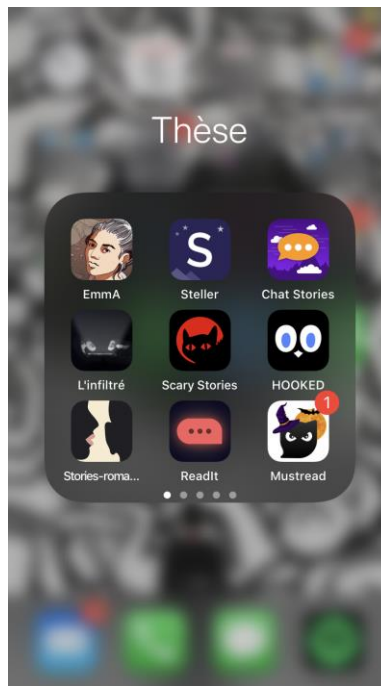


Figure 124 : L'application *MustRead* est habillée d'attributs liés à la fête d'Halloween.

L'édition numérique *MustRead* a personnalisé le logo par l'incrustation d'attributs vestimentaires et décoratifs de type Halloween pour marquer l'événement.

Enterre-moi, mon Amour est une *Chatstory* créée à partir d'une application dédiée.

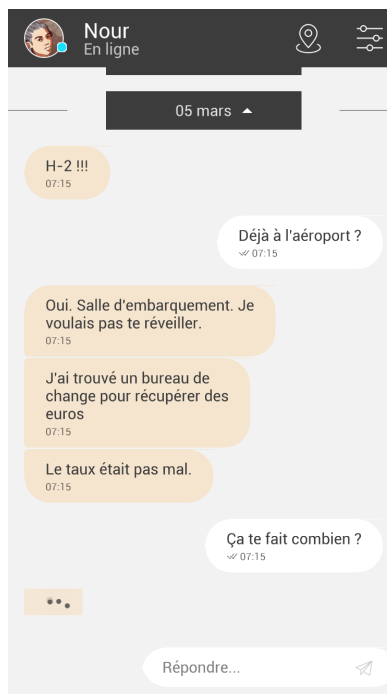


Figure 125 : *Chat story* d'*Enterre-moi, mon Amour*.

> *Smartfiction en première personne*

Le lecteur/joueur visite la *smartfiction* en jouant le rôle d'un personnage, il est à la première personne. Pour ce faire, les concepteurs ont scénarisé un « Je fictionnel ».

NOTIFICTION/NOTIFICATION

Dans le contexte d'étude des *smartfictions*, il est pertinent de distinguer la **notification** de la *notifiction*.

> *Notification*

Initialement, la notification est une fonction d'alerte automatisée relative à un programme informatique (elle est liée à une application, au système lui-même). Ici, elle est un relai promotionnel invitant le lecteur à lire de la fiction. La notification ne participe pas à la structure d'un récit.

> *Notifiction*

Elle dispose des mêmes modalités techniques que la notification mais s'en distingue par sa nature. La notification relaie les informations actualisées au sein d'un environnement numérique personnel. La *notifiction* relaie les données actualisées au sein d'un environnement numérique fictionnel. Elle participe à la structuration de l'histoire donnée à lire sur support numérique (tel que le *smartphone*). Elle distribue narrativement les espaces. Le système *notifictif* est la césure spatio-temporelle entre un contenu lu et ce qui est à donner à lire. Il est également l'outil technique permettant la jouabilité et l'outil narratologique actualisant mon rôle en tant que « Je fictionnel ».

> *Notifiction interne*

Elle est liée au système *notifictif* mis en jeu au cours de l'expérience de lecture. Elle redistribue et actualise en interne les contenus à lire dans les différents espaces de lecture. La *notifiction* rend possible le processus de **re-territorialisation**.

> *Notifiction externe*

Ce système *notifictif* est mis en jeu lorsque le lecteur/joueur a quitté l'application de lecture. Il est celui qui invite le lecteur/joueur à retourner à la *Smartfiction* en l'informant de l'actualisation des données de l'histoire, et donc de la jouabilité. Ce système *notifictif* redirige également le lecteur/joueur au sein de l'espace de lecture dédiée. Ce système *notifictif* rend possible le processus de **dé-territorialisation**.

> *Notifiction narrative*

Elle a pour rôle d'être le relais de l'émetteur d'un message à jouer au sein de l'espace dédié prenant en charge l'instance narrative selon la modalité interne ou externe.

> *Notifriction*

Lorsque l'histoire est mal compilée ou que s'affiche un *bug* au sein de l'histoire ou dans sa cohérence, l'erreur repérée par le lecteur/joueur peut mettre à mal le caractère illusoire de cette expérience fictionnelle. Cette désillusion serait inhérente à la désynchronisation de mon flux de conscience. Tout ce qui est expérimental induit une marge d'erreur, il faut verbaliser cette marge d'erreur, d'où la notion de *notifriction*.

NATURE DU TERRITOIRE

Le territoire détermine la nature d'un environnement, d'un espace régi selon des règles qu'il faut respecter. La nature du territoire participe à la synchronisation du processus de conscience de mon être à l'instant T.

> *Dé-territorialisation*

Externe à la fiction. L'utilisateur doit revenir à l'histoire quittée précédemment. Ce procédé est lié au *swipe reading*.

> *Re-territorialisation*

Interne à la fiction. Processus permettant d'aller d'un territoire fictif à un autre territoire fictif au cours de l'expérience de lecture lorsque la *Smartfiction* est en train de se jouer. La *notification* reterritorialise le cadre diégétique, elle dirige l'expérience de lecture. La re-territorialisation est liée au *tap reading*.

GESTUALITÉ

> *Swipe Reading*

Lorsque je reçois une *notification* sur l'écran verrouillé de mon *smartphone*, je *swipe* pour accéder au contenu de lecture. Procédé lié à la *notification externe*.

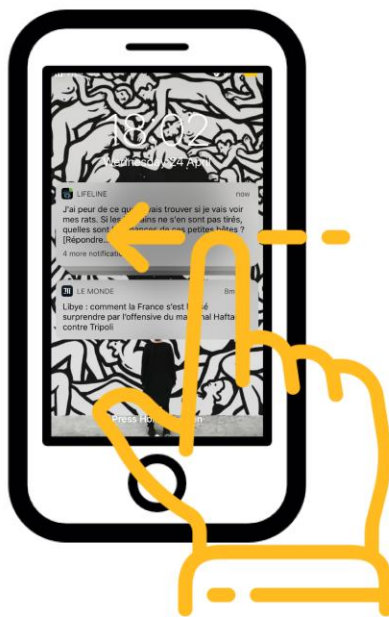


Figure 126 : *Swipe reading*.

> *Tap Reading*

Lorsque je reçois une *notification* lors de mon expérience de lecture, je **tap** la *notification* pour être redirigé au sein du territoire fictif dédié et accéder au contenu de lecture immédiat. Procédé lié à la ***notification interne***.



Figure 127 : *Tap Reading*.

NATURE DU STATUT

La nature du statut du lecteur repose sur une terminologie empruntée à la discipline du jeu vidéo.

> *PJ (Personnage Joueur)*

Le Personnage Joueur désigne le statut du lecteur/joueur lors d'une expérience de lecture de *smartfiction* lorsqu'il incarne un personnage. Il est l'outil avatarique donné au lecteur pour jouer l'histoire et visiter les différents territoires fictionnels selon la modalité de la narration.

> *PNJ (Personnage Non Joueur)*

Le Personnage Non Joueur désigne le statut d'un personnage n'ayant pas les capacités techniques de pouvoir jouer l'histoire. Il est l'outil avatarique d'un programme ou d'un script prédéterminé.

OBJET DE LECTURE

> *Smartfiction*

Une fiction à lire, à incarner et à jouer sur son *smartphone* (contraction terminologique de *smartphone* et de **fiction**).

RÉCIT

> *Récit*

D'après une vision phénoménologique et ricœurienne, le récit n'est ni défini par le langage ni par l'écriture mais par le temps. Le récit, c'est vivre un temps qui n'est pas le mien selon le décalage entre le temps de mon écoute (temps actif) et le temps raconté qui n'est pas le temps que je vis néanmoins, je le vis par procuration, à travers mon écoute. Le temps de la parole me permet d'accéder à un temps signifié qui est celui évoqué par le contenu linguistique. Le récit est la manière dont je me projette dans un temps qui n'est pas le mien. Cette définition de base s'articule au jeu des trois temps l'histoire (= événement), la narration (= façon dont l'histoire est racontée, plus ou moins vite) et le temps de réception (= temps de lecture, visionnage selon les dispositifs).

> *Récit de vie personnel*

Manière de raconter et de structurer temporellement et spatialement les événements qui participent à la production de mon histoire personnelle construite à partir des cercles sociaux, familiaux, intimes, culturels et politiques.

> *Récit de vie fictionnel*

Manière de raconter et de structurer temporellement et spatialement les événements qui participent à la production de l'histoire que je suis et dans laquelle je me projette en synchronisant mon temps personnel à celui du temps fictionnel pour visiter l'espace diégétique. Le récit de vie fictionnel est construit à partir des cercles sociaux, familiaux, intimes, culturels et politiques de « Je fictionnel » que j'incarne, déterminé par l'ipséité du personnage.

STRUCTURE SPATIALE/TEMPORELLE

> *Unité applicative*

Elle est l'unité territoriale mise en jeu au sein de l'histoire offrant un *design* interactif, narratif, énonciatif et graphique inhérent aux applications hébergées dans un *smartphone*. Elle est également l'unité de mesure au sein de l'environnement diégétique.

> *Uni-territorial*

Format de lecture d'une *smartfiction* qui se joue sur un seul territoire fictionnel, offrant un seul parcours de lecture.

> *Mono-territorial*

Format de lecture d'une *smartfiction* qui se joue sur un seul territoire fictionnel (une seule unité applicative).

> *Déri-territorial*

Format de lecture d'une *smartfiction* qui se joue sur un territoire fictionnel offrant différents parcours de lecture (préfixe lié à « dérive »).

> *Pluri-territorial*

Format de lecture d'une *smartfiction* qui se joue sur plusieurs territoires fictionnels (plusieurs unités applicatives).

PRATIQUE DU LECTEUR

> *Pratiques numériques ordinaires*

Formule reprenant les habitudes d'actions acquises au fur et à mesure des objets techniques apparaissant dans le paysage médiatique. Ces habitudes d'actions sont identifiées et empruntées régulièrement voire, quotidiennement par un large panel d'utilisateurs dans un contexte numérique donné. Ici, elles sont liées aux pratiques ordinaires du *smartphone*.

TEMPS

> *Temps relatif*

Durée écoulée entre un contenu précédemment émis et celui qui doit être affiché.

> *Temps absolu*

Unité chronique révélant la date et l'horaire auxquels le contenu doit être émis.

> *Cadre de lecture*

Espace de lecture dédié conditionnant le lecteur à l'expérience narrative qu'il va vivre. Le cadre de lecture est lié à l'environnement et au comportement de l'utilisateur, au support de lecture et au contenu.

> *Focalis-action*

Attention du lecteur maintenu au sein d'un même cadre de lecture. Le lecteur progresse dans ce cadre de lecture grâce à la jouabilité des contenus. **Relatif à la boucle APA (action-perception-action)** d'Edmond Couchot.

> *Point/Champ d'action*

Espace potentiellement interactif où l'inter-lecteur peut interagir, il est lié à la *frame* de navigation.

DÉ/RE-TERRITORIALISATION CONSCIENTE ET TOPOGRAPHIQUE

Principe de synchronisation de mon être en lien avec ces protocoles de distribution territoriale. La prise de conscience et la topographie font système dans la construction de mon être *hic et nunc*.

> *Déterritorialisation*

Mon être se synchronise à l'environnement dans lequel il est inscrit. Lorsque je reçois une notification au sein de mon *smartphone*, alors que j'étais en train d'évoluer dans l'environnement tangible, je dé-synchronise mon être de l'environnement dans lequel j'évoluais pour le synchroniser avec l'environnement numérique. Je synchronise mon être avec un environnement de nature différente.

> *Reterritorialisation*

À réception de la *notifiction* interne, mon être se synchronise avec le contenu qui est lié à la *notifiction* qui l'amène à un autre territoire de lecture et de jeu composant la diégèse. Il quitte un territoire de la diégèse pour être conduit vers un autre.

> *Aire transitionnelle*

Césure spatio-temporelle induite par une interopérabilité technique.

ÊTRE

> *Être fictionnel*

Identité issue de l'univers de fiction que je suis en train de visiter. Vectorisation de mon être pour une appropriation de l'être fictionnel qui m'est attribué et/ou que je m'attribue par mon investissement cognitif au sein de cet univers de fiction.

> *Valeur ipséique*

Éléments participant à la construction identitaire.

> *Avatarisation de mon être*

Un protocole d'entrée incite le lecteur à créer son avatar pour ensuite accéder à l'histoire à jouer. Incarnation fictionnelle permettant la jouabilité technique.

> *Fictionnalisation de mon être*

La fictionnalisation de mon être est liée à l'attitude adoptée pour recevoir les *smartfictions* (par exemple, lorsque je suis PJ). Le temps d'une expérience de lecture, je m'abandonne (Moi) pour prétendre à un être autre « Je fictionnel ». Ce glissement est lié au monde diégétique exposé au sein de l'histoire jouée. Ce glissement fait système avec le processus de conscience.

> *Prendre conscience de mon être*

Prise de conscience de la synchronisation de mon être avec l'expérience que je suis en train de vivre, elle est liée à la proprioception.

PERCEPTION

> *Désacousmatisation*

Recherche de l'émission de la source sonore dans un espace donné.

> *Auricularisation*

Si l'auricularisation est au niveau interne primaire (focalisation interne), l'immersion du lecteur/joueur est immédiate au sein de la *smartfiction* par la modalité focale mise en jeu sur le traitement **sonore**. L'auricularisation participe au degré d'immersion.

> *Ocularisation*

Si l'ocularisation est au niveau interne primaire (focalisation interne), l'immersion du lecteur/joueur est immédiate au sein de la *smartfiction* de par la modalité focale mise en jeu sur le traitement **visuel**. L'ocularisation participe au degré d'immersion.

> *Perception visuelle*

La perception visuelle cadre ce que je vois et la manière dont je le vois.

> *Perception sonore*

La perception sonore cadre ce que j'entends et la manière dont je l'entends.

> *Perception kinesthésique*

La perception kinesthésique est l'engagement corporel. Elle cadre la manière dont j'interviens physiquement pour performer la *smartfiction* suite à une interprétation cognitive.

> *Interprétation cognitive*

Être en capacité de reconnaître les signes présents face à soi, de les interpréter et de les confronter au régime référentiel qui est le mien.

> *Interprétation performative*

Être en capacité de reconnaître que je peux « jouer » un signe. Mon action physique a une conséquence, un impact au sein de l'environnement fictionnel que je suis en train de visiter.

UX (EXPÉRIENCE UTILISATEUR)

> *Aire de négociation*

Aire de tous les possibles. Négociation entre « Je » et « Je fictionnel ». Négociation d'un espace-temps autre. Toute action performative est potentiellement une aire de négociation.

> *Format vertical*

Format propre à l'utilisation du *smartphone*, inhérent à une posture actorielle.

> *Format horizontal*

Inhérent à une posture spectatorielle, ce format rejoint la pratique et la consommation culturelle propre au cinéma ou à la télévision.

> *Twist interactif*

Relatif au retournement de situation rendu possible grâce au dispositif technique et au geste performatif du lecteur. Il revient à l'idée de torsion et de pivot scénaristique.

> *Twist fictionnalisant*

Par mon action performative, je *twiste* d'un environnement numérique personnel pour accéder à un monde numérique fictionnel.

> *Twist textuel*

L'une des entités fictionnelles est en train d'écrire un message puis elle se ravise, elle efface le contenu initial pour écrire autre chose. Via la perception visuelle immédiate, j'accède à ce qui « a été » écrit pour finalement être autre chose. Le degré de la couche de signifiante de ce message non partagé est lié à la situation diégétique en contexte.



Figure 128 : Représentation graphique du twist textuel.

NATURE DE LA RÉCEPTION

> *Posture spectatorielle*

Le public est producteur de sens grâce à l'interprétation cognitive, mais il n'interprète pas gestuellement les signes.


> *Posture actorielle*

Le public doit agir performativement pour recevoir l'œuvre. Ses actions auront une incidence sur l'œuvre. Évolution de l'œuvre via l'intervention d'un tiers.

ÉCRITURE NUMÉRIQUE

> *Emoji*

Ce sont des pictogrammes utilisés particulièrement dans les messages électroniques, permettant notamment de compléter le sens au sein d'un environnement numérique. Par exemple, pour illustrer un propos ironique, je le traduis comme ceci :

- « super  »

Bibliographie

Publications scientifiques

- Allain Sébastien, « Métalepses du récit vidéoludique et reviviscence du sentiment de transgression », Sciences du jeu [en ligne], 9 | 2018, mis en ligne le 30 mai 2018.
URL : <http://journals.openedition.org/sdj/909> ; DOI : 10.4000/sdj.909.
- Amato, Etienne Armand, « Quelle ethnométhodologie appliquer aux jeux vidéo multijoueurs persistants », *Cahiers d'ethnométhodologie*, n° 1, janvier 2007, Les Presses du Lema, Laboratoire Paragraphe, Université Paris 8, 23-45.
- Arsenault Dominic, *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo*, Université de Montréal, 2006.
- Aumont Jacques, *L'Œil interminable*, Paris, Librairie Séguier, 1989, rééd. revue et augmentée, La différence 2007.
- Bachimont Bruno, *Le sens de la technique : le numérique et le calcul*, éd. Les Belles Lettres, coll. Encre Marine, 2010.
- Barbaras Renaud, *Le désir et la distance, Introduction à une phénoménologie de la perception*, Librairie Philosophique J. Varin, coll. « Problèmes et Controverses », 1999, 2006.
- Barnabé Fanny, « Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels ». Nouvelle édition [en ligne]. Liège : Presse universitaires de Liège, 2014 (généré le 18 mai 2018).
URL : <https://books.openedition.org/pulg/2613> ; ISBN : 9701036512360.
- Baroni Raphaël, *La tension narrative. Suspense, curiosité, surprise*, Paris, Seuil, 2007.
- Barthes Roland, *La chambre claire*, Cahiers du cinéma Gallimard, 1980.
- Benveniste Émile, *Le Jeu comme structure*, S.I., 1947.
- Bertolotti Tommaso, *Légosophie, petite philosophie du Lego*, PUF, 2017.
- Blanchot Maurice, *Le livre à venir*, éd. Gallimard, coll. Folio Essais, 1986.
- Bogost Ian, *Video Games are better without stories*, 2017,
URL : <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2017/04/video-games-stories/524148/>.
- Borges Jorge Luis, *Le jardin aux sentiers qui bifurquent*, 1941.
- Bouchardon Serge, *La valeur heuristique de la littérature numérique*, éd. Hermann, 2014.

- Bouchardon Serge, *Les récit littéraires interactifs*,
URL : <http://www.utc.fr/~bouchard/articles/Bouchardon-formules-2006.pdf> , 2006.
- Boyer Elsa, *Le conflit des perceptions*, (in. Préface Catherine Malabou), éditions MF coll. Invention, 2015.
- Cadoz Claude, « Le Geste Canal de Communication homme/Machine. La Communication 'Instrumentale'. » *Technique et science informatiques*, 1994.
- Caillois Roger, *Les jeux et les hommes*, Gallimard, 1958.
- Caïra Olivier, *Définir la fiction*. « Du roman au jeu d'échecs », éd. EHESS, 2011.
- Cayatte Rémi, « Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique : comment le jeu vidéo raconte ? », *Sciences du jeu* [en ligne], 9 | 2018, mis en ligne le 31 mai 2018.
URL : <http://journals.openedition.org/sdj/936>; DOI : 10.4000/sdj.936.
- Chatman Seymour, *Story and Discourse, Narrative structure in fiction and film*, Cornell University Press, 1964.
- Chklovski Victor, « L'art comme procédé », dans T. Todorov, *Théorie de la littérature*, Paris, Seuil, [1917] 1965.
- Clément Jean, « Écritures hypermédiatiques : remarques sur deux CD-ROM d'auteurs », *Cahier du français contemporain « Multimédia : les mutations du texte »*, ENS Éditions, n°6 Mai 2000.
- Compagnon Antoine, *Théorie de la littérature : la notion de genre*, 2001,
URL : <https://www.fabula.org/compagnon/genre.php>, consulté le 30 décembre 2021.
- Couchot Edmond, *La boucle action-perception-action dans la réception esthétique interactive*, revue Proteus 6, 2013.
- Diagicevic Pierre, « Les modèles d'interaction », 2005,
URL : https://tel.archives-ouvertes.fr/file/index/docid/48279/filename/2_5modelesinteraction.html.
- Gallese, Vittorio, Goldman, A.I., « Les neurones miroirs et la théorie de la simulation de la lecture de l'esprit ». *Tendances des sciences cognitives*, 1998.
- Gandelman Terekhov Vera, *Jeu d'échecs : littérature et mondes possibles (Perec, Nabokov, Zweig, 99 Lewis Carroll...)*, éd. L'Harmattan, coll. L'ECARLATE, 2013.
- Gardies André, *Le récit filmique*, Paris, Hachette, 1993.
- Gardies André, *Cinémas de la modernité : films, théories : colloque de Cerisy, du 1er au 11 juillet 1997*, sous la direction de Dominique Château, André Gardiès, François Jost, éd. Klincksieck, 1981.

- Gaudreault André, Jost François ; *Le récit cinématographique - Films et séries télévisées* (3^{ème} édition revue et augmentée), éd. Armand Colin, 2010, 2017.
- Gérard Genette, *Métalepse : de la figure à la fiction*, Paris, Seuil, 2004.
- Genette Gérard, « Discours du récit », dans *Figures III*. Paris : Seuil, 1972.
- Genette Gérard, « Frontières du récit », [Communications], *Recherches sémiologiques : l'analyse 4 structurale du récit*, 1966, [en ligne],
URL : https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1966_num_8_1_1121.
- Genvo Sébastien, « Le rôle de l'avatar dans la jouabilité d'une structure de jeu vidéo », *Adolescence* (T.27 n°3), 2009.
- Goody Jack, *La Raison graphique*, Éditions de Minuit, 1979.
- Hayles N. Katherine, *Lire et penser en milieux numériques - Attention, récits, technogenèse*, ELLUG, 2019.
- Heussner Tobias, *The Game Narrative Toolbox*, éd. Focal Press Game Design Workshops, 2015.
- Huizinga Johan, *Homo Ludens*, trad. par Cécile Seresia, Gallimard, 1988.
- Jego Jean-François, *Interaction basée sur des gestes définis par l'utilisateur : Application à la réalité virtuelle*. Autre [cs.OH]. École Nationale Supérieure des Mines de Paris, 2013. Français.
URL : <http://www.theses.fr/2013ENMP0033>.
- Jennings P. Franck, « This is reading », in *Théorie et pratique de la lecture littéraire* par Gervais Bertrand et Bouvet Rachel, URL : <http://excerpts.numilog.com/books/9782760514737.pdf>, Presses de l'Université du Québec, 2007.
- Lavandier Yves, *La dramaturgie*, « L'art du récit », éd. Les Impressions nouvelles, 2019.
- Landow Georges P., *Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*, éd. Baltimore; London: The Johns Hopkins University Press, 2006.
- Lavocat Françoise, *Fait et fiction - « Pour une frontière »*, éd. Seuil, coll. Poétique, 2016.
- Lejeune Philippe, *Le Pacte autobiographique*, éd. Seuil, 1975.
- Lipsyc Carole, *Construction de la perspective, construction du sens : la responsabilité du lecteur dans le Récit Variable*, Communications (n°85), 2009.
- Mauger Vincent, « Design narratif : considérations préalables à son étude et à l'analyse de compositions 6 ludofictionnelles sous le modèle EST », *Sciences du jeu* [en ligne], 9 | 2018, mis en ligne le 06 juin 2018. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/985> ; DOI : [10.4000/sdj.985](https://doi.org/10.4000/sdj.985).

- Menoud Lorenzo, *Qu'est-ce que la fiction ?* Paris, Vrin, Coll. Chemins Philosophiques, 2005.
- Merleau-Ponty Maurice, *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, 1945.
- Montembeault Hugo et Perron Bernard, « La Focalis-action : Des savoirs narratifs aux faires vidéoludiques », *Sciences du jeu* [en ligne], 9 | 2018, mis en ligne le 30 mai 2018.
URL : <http://journals.openedition.org/sdj/897> ; DOI : 10.4000/sdj.897.
- Nelles William, *Frameworks. Narrative Levels and Embedded Narrative*, New York, Peter Lang, 1997.
- Piaget Jean, *Sagesse et illusions de la philosophie*, coll. « À la pensée », éd. PUF, paris, 1972.
- Picard Michel, *La lecture comme jeu*, éd. de Minuit, 1986.
- Odin Roger et Péquignot Julien, « De la sémiologie à la sémio-pragmatique, du texte aux espaces mentaux de communication », *Communiquer*, 20 | 2017, 120-140.
- Ricœur Paul. *Temps et récit*, 3 vol., Paris : Seuil, 1985.
- Saemmer Alexandra, *Rhétorique du texte numérique. Figures de la lecture, anticipations de pratiques*, Villeurbanne, Presses de l'Enssib, series: « Papiers », 2015.
- Saemmer Alexandra, *De la confirmation à la subversion : les figures d'animation face aux conventions du discours numérique*, *Protée*, 39(1), 23–36, 2011. URL : <https://doi.org/10.7202/1006724ar>.
- Schaeffer Jean-Marie (Préface), in Olivier Caïra, *Définir la fiction. « Du roman au jeu d'échecs »*, éd. EHESS, 2011.
- Takatsu, Interview de Takatsu, [en ligne], URL : <http://stakatsu.com/cell-phone-novels/>.
- Terekhov Vera Gandelman, *Jeu d'échecs : littérature et mondes possibles, (Perec, Nabokov, Zweig, Lewis Carroll...)*, éd. L'Harmattan, coll. L'ECARLATE, 2013.
- Tisseron Serge, *Empathie et manipulations, les pièges de la compassion*, Albin Michel, 2017.
- Winnicott D.W., *Jeu et réalité, L'espace potentiel*, éd. Gallimard, 1971.
- Wit Sébastien, « Les jeux qui bifurquent : narration non-linéaire et spatialisation de l'intrigue. Le cas du Tactical RPG », *Sciences du jeu* [en ligne], 9 | 2018, mis en ligne le 07 juin 2018,
URL : <http://journals.openedition.org/sdj/1022> ; DOI : 10.4000/sdj.1022.
- Wuyckens Géraldine, « La triple narrativité du MMORPG à travers la pratique du roleplay », *Sciences du jeu* [en ligne], 9 | 2018, mis en ligne le 21 juin 2018. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/1032> ; DOI : 10.4000/sdj.1032.

Archives vidéo citées

- Barnabé Fanny dans « Introduction à la culture vidéoludique » dans MOOC Université de Liège, 2019.
- *Quand le Monopoly était anticapitaliste* | Gymnastique, la culture en s'amusant | ARTE, mis en ligne le 15 octobre 2020, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=ZNVYqfZv5xc>.

Fictions interactives citées

- Ren Marietta, *Phallaina*, studio Small Bang, co-produit par Les Nouvelles Écritures (France TV), site web de présentation officiel, URL : <http://phallaina.nouvelles-ecritures.francetv.fr/>, 2016.
- *Smartfiction*, Artyom Gapchenko, 2016, [en ligne], URL : <https://apkpure.com/Smartfiction/aga.android.Smartfiction>.

Smartfictions citées

- The Pixel Hunt, Arte France, Figs, *Enterre-moi, mon Amour*, éd. Plug in Digital et Dear Villagers, 26 octobre 2017.
- Almost Games, *Ana The Game*, éd. Almost Games et Plug in digital, 2019.
- Frédéric Jamin et Nicolas Pelloille, co-produit par Cinétévé Expérience et Hiver Prod, *EMMA the Story*, éd. Plug in digital, 2018.
- PoulpStudio, *Tianzhu Phone*, éd. Poulp, 2021.
- Accidental Queens, *Another Lost Phone : Laura's Story*, éd. Plug In Digital, Dear Villagers, 21 septembre 2017.
- *Memento M : crime investigation*, éd Twinaleblood, 2021.
- *Seven - Endgame*, SponsorAds GmbH & Co.KG, 2019.
- *SIMULACRA*, Kaigan Games OÜ, 2019.
- *Somewhere : The Vault Papers*, Norseman Interactive et Playdius, 2018.
- *Lifeline*, 3 Minute Games, Inc, 2015.
- *Phone stories : L'infiltré*, Akufen Atelier Creatif Inc, 2017.

Table des figures

Figure 1 : Visuels de la communication officielle d' <i>Another Lost Phone : Laura's Story</i>	11
Figure 2 : Visuels de la communication officielle d' <i>Enterre-moi, mon Amour</i>	12
Figure 3 : Deux exemples de notifications à valeur promotionnelle avec les catalogues de <i>MustRead</i> et <i>Hooked</i>	15
Figure 4 : Exemples de <i>notifictions</i> externes avec <i>Ana The Game</i> et <i>Lifeline</i>	16
Figure 5 : Captures d'écran réalisées lors du visionnage du court métrage <i>Je ne t'aime pas</i>	26
Figure 6 : Capture d'écran illustrant le résultat de recherche après avoir inscrit « <i>chat story</i> » dans la barre de recherche <i>Google</i> , onglet [image], réalisé le 04/07/2021.	35
Figure 7 : Capture d'écran réalisée lors du parcours de lecture <i>Phallaina</i>	36
Figure 8 : Captures d'écran d' <i>Ana The Game</i>	47
Figure 9 : Capture d'écran d' <i>Enterre-moi, mon Amour</i>	48
Figure 10 : Capture d'écran du menu (écran d'accueil) d' <i>Another Lost Phone : Laura's Story</i>	55
Figure 11 : Identité graphique et stylistique des personnages représentés ici dans <i>Ana The Game</i>	57
Figure 12 : Le menu fictionnel dans <i>Another Lost Phone : Laura's Story</i> et dans <i>Ana The Game</i>	59
Figure 13 : Capture d'écran du menu fictionnel de <i>SIMULACRA</i>	60
Figure 14 : Signes de présence dans la dynamique communicationnelle dans <i>Enterre-moi, mon Amour</i>	62
Figure 15 : Captures d'écran des trois points de suspension à valeur dynamique d' <i>Enterre-moi, mon Amour</i> et de <i>Seven - Endgame</i>	63
Figure 16 : Représentation dialogique dans <i>Enterre-moi, mon Amour</i> et <i>Ana The Game</i>	64
Figure 17 : Captures d'écran de la fenêtre pop-up de la discussion instantanée dans <i>EMMA the Story</i>	65
Figure 18 : Capture d'écran de la valeur chromatique des messages dans <i>Lifeline</i>	66
Figure 19 : Capture d'écran du choix multiple dans <i>Lifeline</i>	67
Figure 20 : Capture d'écran de la « transmission suspendue » dans <i>L'infiltré</i>	68
Figure 21 : Captures d'écran exposant la distinction entre messages sélectionnés et non sélectionnés dans <i>L'infiltré</i>	69
Figure 22 : Capture d'écran du <i>Glitch</i> dans <i>SIMULACRA</i>	70
Figure 23 : Captures d'écran du choix multiple dans <i>Enterre-moi, mon Amour</i> et <i>Ana The Game</i>	71
Figure 24 : Capture d'écran des « notes » dans <i>Another Lost Phone : Laura's Story</i>	73
Figure 25 : Captures d'écran du calendrier dans <i>Another Lost Phone : Laura's Story</i>	73
Figure 26 : Captures d'écran des SMS dans <i>Another Lost Phone : Laura's Story</i>	74
Figure 27 : Captures d'écran illustrant le changement de pseudonyme dans <i>EMMA the Story</i>	76
Figure 28 : Capture d'écran de la <i>notifiction</i> externe d' <i>Enterre-moi, mon Amour</i> , superposée à mon espace personnel numérique, ici, mon répertoire de mail.	77

Figure 29 : Visuel de la communication officielle d' <i>Another Lost Phone : Laura's Story</i>	79
Figure 30 : Visuel de la communication officielle de <i>SIMULACRA</i>	79
Figure 31: Visuel de la communication officielle d' <i>Ana The Game</i>	80
Figure 32 : Visuel de la communication officielle d' <i>Enterre-moi, mon Amour</i>	81
Figure 33 : Visuel de la communication officielle de <i>Lifeline</i>	81
Figure 34 : Visuel de la communication officielle de <i>L'infiltré</i>	82
Figure 35 : Visuel de la communication officielle de <i>Somewhere : The Vault Papers</i>	82
Figure 36 : Visuel de la communication officielle d' <i>EMMA the Story</i>	83
Figure 37: Visuel de la communication officielle de <i>Seven - Endgame</i>	83
Figure 38: Visuels de la smartfiction <i>Memento M</i>	84
Figure 39 : Visuel de la communication officielle de <i>Tianzhu Phone</i>	85
Figure 40 : Synthèse graphique du chapitre I.....	85
Figure 41 : Capture d'écran d' <i>EMMA the Story</i> illustrant le format horizontal et l'intégration d'une discussion instantanée dans l'histoire elle-même.	90
Figure 42 : Visuel de la communication officielle d' <i>Another Lost Phone : Laura's Story</i>	91
Figure 43: Capture d'écran de mon écran d'accueil personnel.	93
Figure 44 : Captures d'écran de mon écran d'accueil personnel et de l'écran d'accueil d' <i>Another Lost Phone : Laura's Story</i>	94
Figure 45: Tableau des <i>smartfictions</i> composant le corpus d'étude.....	95
Figure 46 : Captures d'écran exposant l'évolution des relations qui sont en contact avec « Je fictionnel » dans <i>Ana The Game</i>	103
Figure 47 : Captures d'écran exposant la progression de Nour dans son périple et la progression du lecteur dans son parcours de lecture dans <i>Enterre-moi, mon Amour</i>	105
Figure 48 : Capture d'écran du menu d' <i>Ana The Game</i>	106
Figure 49 : Capture d'écran de la « géolocalisation fictionnelle » d' <i>Ana The Game</i>	107
Figure 50 : Captures d'écran de la fictionnalisation de la topographie interne dans <i>Somewhere : The Vault Papers</i>	108
Figure 51 : Distinction entre la frame d'information et la frame d'action qui structurent les modalités de monstration et d'action de <i>smartfiction</i>	109
Figure 52 : Captures d'écran de <i>Somewhere : The Vault Papers</i> - procédé métaleptique.....	112
Figure 53 : Capture d'écran de la communication officielle de <i>Seven - Endgame</i>	119
Figure 54 : Carton cinématique, émission de télévision de Tianzhu, dans <i>Tianhu Phone</i>	122
Figure 55: Captures d'écran de <i>Memento M</i> exposant les cartons cinématiques.	123
Figure 56 : Capture d'écran du carton cinématique de <i>Memento M</i>	124
Figure 57 : Captures d'écran d' <i>Ana The Game</i>	126
Figure 58 : Capture d'écran de <i>L'infiltré</i>	127

Figure 59 : Capture d'écran de la <i>notifiction</i> interne dans <i>Ana The Game</i>	129
Figure 60 : Captures d'écran des <i>notifictions</i> externes hébergées au sein de l'écran verrouillé de mon <i>smartphone</i> (à gauche, <i>Ana The Game</i> et à droite, <i>Enterre-moi, mon Amour</i> .)	130
Figure 61 : Capture d'écran de mon écran verrouillé pour exposer la <i>notifiction</i> « rappel » de <i>Lifeline</i> . 132	
Figure 62 : Représentation du menu hamburger dans <i>Ana The Game</i>	136
Figure 63 : Synthèse graphique du chapitre II.....	141
Figure 64 : Captures d'écran de <i>Memento M</i> représentant la description du rôle des personnages.	154
Figure 65 : Captures d'écran de la phrase définissant « Autrui fictionnel » dans <i>Seven - Endgame</i>	155
Figure 66 : Capture d'écran de l'évaluation de la relation entretenue entre « Je fictionnel » et « Autrui fictionnel » dans <i>Seven - Endgame</i>	156
Figure 67 : Captures d'écran de <i>L'infiltré</i>	158
Figure 68 : Capture d'écran de <i>Lifeline</i>	159
Figure 69 : Capture d'écran de <i>Somewhere : The Vault Papers</i>	160
Figure 70 : <i>Templates</i> réalisés par Manon Picard, <i>UX/UI designer</i> à <i>PoulpStudio</i>	168
Figure 71 : Capture d'écran illustrant le statut de témoin du lecteur dans <i>EMMA the Story</i>	169
Figure 72 : Capture d'écran de la fenêtre de discussion entretenue entre Elliott et ses collègues de travail, dans <i>EMMA the Story</i>	170
Figure 73 : Synthèse graphique du chapitre III	184
Figure 74 : Schéma représentant le cadre matériel.	190
Figure 75 : <i>Somewhere : The Vault Papers</i> , ©2018 Norseman Interactive ©2018 Playdius.....	193
Figure 76 : Capture d'écran de l'encart informationnel de <i>PoulpCollection</i>	194
Figure 77 : <i>EMMA the Story</i> , Hiver Prod, 2018.	195
Figure 78 : Captures d'écran de <i>Seven - Endgame</i>	195
Figure 79 : Captures d'écran de <i>Seven - Endgame</i>	196
Figure 80 : Schéma représentant l'aire transitionnelle textuelle.....	206
Figure 81: Schéma représentant l'aire transitionnelle graphique.	207
Figure 82 : Capture d'écran de la carte interactive de <i>PoulpStudio</i> qui nous permet d'agencer les contenus de la <i>smartfiction</i> , ici, <i>Tianzhu Phone - épisode 2</i>	210
Figure 83 : Captures d'écran de l'épisode « <i>Bandersnatch</i> », de la série <i>Black Mirror</i> , diffusé sur <i>Netflix</i>	213
Figure 84 : Capture d'écran de la séquence <i>Tianzhu Tv</i> dans <i>Tianzhu Phone</i>	214
Figure 85 : Capture d'écran du démarchage promotionnel dans <i>Seven - Endgame</i>	215
Figure 86 : Captures d'écrans des séquences de jeu dans <i>Seven - Endgame</i>	216
Figure 87 : Captures d'écrans des séquences de jeu dans <i>Memento M</i>	216
Figure 88 : Capture d'écran de <i>Seven - Endgame</i> représentant la monétisation d'une ellipse de jeu.	217
Figure 89 : Schéma représentant l'affichage des <i>notifictions</i> et des notifications.....	220

Figure 90 : Capture d'écran de l'intrusion d'une notification <i>WhatsApp</i> se superposant à mon expérience de jeu dans <i>EMMA the Story</i>	221
Figure 91 : Capture d'écran du <i>bug</i> d'affichage d' <i>Enterre-moi, mon Amour</i>	222
Figure 92 : Capture d'écran de l'écran d'accueil de Virgile, un des personnages de la smartfiction <i>Tianzhu Phone</i>	225
Figure 93 : <i>Enterre-moi, mon Amour</i> , capture d'écran pour exposer les balises temporelles.....	226
Figure 94 : Captures d'écrans représentant une temporalité autre.....	227
Figure 95 : Capture d'écran de l'écran d'accueil d' <i>Another Lost Phone : Laura's Story</i>	228
Figure 96 : Capture d'écran de la sélection du Personnage Joueur dans <i>Tianzhu Phone</i>	229
Figure 97 : Capture d'écran des fiches des trois Personnages Joueurs de <i>Tianzhu Phone</i>	230
Figure 98 : Captures d'écran de <i>Tianzhu Phone</i> exposant le refus.....	232
Figure 99 : Capture d'écran de <i>Tianzhu Phone</i> présentant l'interruption brutale de la conversation que je suivais au sein de la discussion instantanée cryptée par l'affichage abrupt de l'écran d'accueil exposant deux <i>notifications</i>	233
Figure 100 : Capture d'écran de <i>Lifeline</i>	234
Figure 101 : Synthèse graphique du chapitre IV.....	236
Figure 102 : Visuel officiel de la communication d' <i>Ana The Game</i>	244
Figure 103 : Visuel de la communication officielle d' <i>Another Lost Phone : Laura's Story</i>	250
Figure 104 : Visuel de la communication officielle de <i>SIMULACRA</i>	254
Figure 105 : Visuel de communication officielle d' <i>Enterre-moi, mon Amour</i>	257
Figure 106 : Visuel de la communication officielle de <i>Lifeline</i>	264
Figure 107 : Visuels de la smartfiction <i>L'infiltré</i>	266
Figure 108 : Visuel de la communication officielle de <i>Somewhere : The Vault Papers</i>	270
Figure 109 : Visuel de la communication officielle d' <i>EMMA the Story</i>	273
Figure 110 : Visuel de la communication officielle de <i>Seven - Endgame</i>	275
Figure 111 : Gamification de mes actions pour accéder à des contenus de l'histoire.....	276
Figure 112 : Métatexte « s'améliorer » ou « s'aggraver » dans <i>Seven - Endgame</i>	277
Figure 113 : Métatexte qui contextualise la nature des relation entretenues entre « Je fictionnel » et « Autrui fictionnel » / Présence également de punchline qui identifie « Autrui fictionnel ».....	278
Figure 114 : Action non narrative qui a des conséquences dans l'histoire et la relation entretenue avec « Autrui fictionnel ». Visibilité de l'encart commercial à lire pour améliorer une relation fictionnelle..	279
Figure 115 : Présence du journal intime de la victime.....	280
Figure 116 : Présence d'un récapitulatif par partie.....	280
Figure 117 : Visuel de la communication officielle de <i>Memento M</i>	281
Figure 118 : Fiche d'un personnage en accès direct.....	282
Figure 119 : Carton « login » qui impose le cadre perceptif et narratif Sarah Carter.....	283

Figure 120 : Carton « login » qui impose le cadre perceptif et narratif - Jeremy Night.....	284
Figure 121 : Gamification des accès aux contenus.....	284
Figure 122 : Visuel de la communication officielle de <i>Tianzhu Phone</i>	285
Figure 123 : Captures d'écran des chat stories intégrées à trois catalogues applicatifs.	287
Figure 124 : L'application <i>MustRead</i> est habillée d'attributs liés à la fête d'Halloween.....	288
Figure 125 : <i>Chat story</i> d' <i>Enterre-moi, mon Amour</i>	288
Figure 126 : <i>Swipe reading</i>	290
Figure 127 : <i>Tap Reading</i>	291
Figure 128 : Représentation graphique du <i>twist</i> textuel.	296