

**LES PROBLEMES EPISTEMOLOGIQUES DE LA NOTION TRADITIONNELLE DE NARRATEUR
DANS LE DISCOURS LITTERAIRE NUMERIQUE : CAS DU RECIT INTERACTIF****THE EPISTEMOLOGICAL PROBLEMS OF THE TRADITIONAL NOTION OF THE NARRATOR IN
DIGITAL LITERARY DISCOURSE: THE CASE OF INTERACTIVE NARRATIVE****Amal BASLIMANE**

Université de Ghardaia, Algérie

baslimane.amel@univ-ghardaia.dz**Résumé**

Cet article propose une réflexion sur la notion de narrateur dans la littérature numérique. Il examine les enjeux épistémologiques et narratologiques liés à l'impact des dispositifs numériques sur le processus narratif. De plus, il s'intéresse au caractère interactif du récit, remettant ainsi en question la notion traditionnelle de narrateur, en se basant sur les travaux de Serge Bouchardeau et sur l'analyse d'un corpus de récits interactifs.

Mots-clés : littérature numérique, récit interactif, narration, narrateur, épistémologie

Abstract

This article offers a reflection on the notion of the narrator in digital literature. It examines the epistemological and narratological issues related to the impact of digital devices on the narrative process. Additionally, it explores the interactive nature of storytelling, thereby challenging the traditional concept of the narrator, drawing from the works of Serge Bouchardeau and the analysis of a corpus of interactive narratives.

Keywords: digital literature, interactive narrative, storytelling, narrator, epistemology

La littérature de l'ère du Web 2.0 a connu une révolution qui a bouleversé le contenu et les représentations des notions traditionnelles de l'écriture et de la lecture. La numérisation des supports a provoqué l'émergence d'un nouveau genre littéraire appelé la Cyberlittérature ou la Littérature numérique. Les formes de ce genre varient en fonction des différents supports et dispositifs : la Twittérature, la Littérature hypertextuelle, etc.

La littérature numérique est le conjoint de lettres et de nombres (Serge Bouchardon, 2009) qui s'inscrit dans la perspective du discours numérique. La littérature numérique implique « toute forme narrative ou poétique qui utilise le dispositif informatique comme médium et met en œuvre une ou plusieurs propriétés spécifiques à ce médium » (Philippe Bootz, 2006). Pourtant, malgré cette évolution, la narration, en tant que forme littéraire, demeure une activité humaine résiliente, apte à s'adapter aux mutations culturelles et technologiques tout en

préservant son essence fondamentale, comme l'a exprimé Paul Ricœur en ces termes : « La fonction narrative peut se métamorphoser mais ne pas mourir » (1983).

Dans cet article, nous allons nous intéresser aux problèmes épistémologiques soulevés par la notion traditionnelle du narrateur dans le contexte du récit littéraire interactif. Nous allons nous interroger sur la manière dont la narration interactive en contexte numérique remet en question le concept de narrateur et de narrataire, car ce dernier n'est plus un acteur passif auquel s'adresse le narrateur. En effet, le récit interactif implique une participation active du lecteur qui devient un co-créateur de l'histoire, remettant ainsi en cause le rôle et la fonction du narrateur traditionnel.

Tout d'abord, avant de présenter le corpus, il est nécessaire de préciser et de définir l'objet d'étude. En effet, le récit interactif prend différentes formes telles que les jeux vidéo, les hypertextes de fiction et les œuvres combinatoires. Dans cet article, nous nous intéressons spécifiquement à sa forme littéraire, en excluant la forme de récit multimédia (jeux vidéo). Autrement dit, le corpus se compose d'un ensemble de textes narratifs qui intègrent des formes d'interactions technologiques. C'est pour cette raison que nous avons choisi deux récits interactifs publiés sur le site Fictions-interactives.fr et qui appartiennent à deux catégories et genres différents : le premier est un récit de genre algorithmique qui s'inscrit dans la catégorie de fantaisie et le second est un récit de genre hypertextuel appartenant à la catégorie de drame.

Pour discuter des problèmes épistémologiques posés par la notion traditionnelle de « narrateur » dans l'analyse narratologique dans le contexte numérique, il est nécessaire, dans un premier temps, de cerner la définition de cette notion traditionnelle et son rôle dans le processus de narration, ainsi que sa relation avec le narrataire. Dans un deuxième temps, il convient d'évaluer les limites de cette notion dans les récits interactifs en mettant en lumière les enjeux liés à l'impact du support numérique sur le mode narratif du récit, notamment à la multiplicité des instances qui participent à la narration, telles que le lecteur et le système informatique. En effet, le lecteur ou le narrataire devient un acteur actif dans la création de l'histoire, tandis que le système informatique fournit les outils nécessaires à la narration interactive. Cette multiplicité d'instances soulève des questions importantes quant à la nature de la narration interactive et de ses implications épistémologiques. Enfin, nous allons examiner l'effet du caractère non linéaire du récit en contexte numérique sur le parcours de l'histoire et la construction de l'intrigue en déterminant la fonction de chaque agent ou instance intervenant dans le processus narratif. Plus précisément, Cette étude vise à répondre aux questions suivantes : Comment la nature intrinsèquement numérique du support littéraire pourrait-elle restreindre le rôle traditionnel du narrateur au profit du narrataire ? En outre, en explorant la narration interactive dans la littérature numérique, comment cette évolution remet-elle en question et redéfinit-elle les notions conventionnelles de « narrateur » et de « narrataire » ?

L'objectif de cet article consiste donc à étudier les problèmes et les enjeux épistémologiques posés par le caractère numérique du support sur l'analyse du discours littéraire, et en particulier l'analyse narratologique.

1. LE NARRATEUR TRADITIONNEL : RÔLE ET FONCTION

L'une des questions majeures en analyse du discours de fiction est celle de « qui raconte ? ». En effet, on distingue deux types d'approche : les théories communicationnelles (Barthes, 1966) et les théories non communicationnelles (Ann Banfeild, Sylvie Patron, 2009).

La première défend la thèse qui avance qu'il n'y a pas un texte narratif sans narrateur et narrataire. En revanche, la seconde remet en question le schéma traditionnel de communication narrative. Cette théorie suggère qu'il peut exister des énoncés ou des éléments narratifs qui ne peuvent pas être directement rattachés à un narrateur particulier. Cette remise en question remet en cause l'idée selon laquelle le narrateur est l'unique source d'information dans le récit de fiction.

Il s'agit ici donc, des points de vue qui ne concernent que le narrateur. En effet, la narratologie genettienne ou traditionnelle (Genette, 1972) distingue trois types de points de vue narratif :

1. *Focalisation interne* : La narration se concentre sur un personnage, partageant avec le lecteur un savoir commun et une ignorance commune des événements de l'histoire. Ce procédé renforce le suspense en rapprochant de la perspective ontologique d'un personnage qui ne peut pas prédire l'avenir.
2. *Focalisation externe* : Dans ce cas, l'information est principalement restreinte, car le narrateur ne révèle pas au lecteur les pensées de certains personnages. Ces personnages agissent sans que le lecteur puisse comprendre leur rôle ou leurs intentions, ce qui suscite généralement de la curiosité. Il est important de noter que les intentions des personnages sont souvent révélées implicitement par leurs comportements, leurs discours ou leur conformité à des archétypes culturellement reconnus dans l'œuvre.
3. *Focalisation zéro* : nommée aussi le point de vue omniscient, le narrateur possède une connaissance omnisciente de l'histoire, des pensées et des sentiments des personnages du récit, d'associer les éléments narratifs à l'auteur.

Il est important de noter qu'il est nécessaire de distinguer l'auteur du narrateur. Le « je » du narrateur ne donne pas le droit à l'auteur de s'attribuer les sentiments et les points de vue exprimés à la première personne dans le récit fictif, car ils ne sont pas nécessairement ceux de l'auteur.

En effet, beaucoup d'écrivains tel que Balzac refuse de confondre le « je » de l'auteur avec celui de narrateur.

Beaucoup de personnes se donnent encore aujourd'hui le ridicule de rendre un écrivain complice des sentiments qu'il attribue à ses personnages ; et, s'il emploie le je, presque toutes sont tentées de le confondre avec le narrateur. (Balzac, Le Lys dans la vallée, Préface, 1836)

Le narratologue Genette rejoint l'avis de Balzac lorsqu'il a écrit dans ces termes : « dans l'art du récit, le narrateur n'est jamais l'auteur, [...] mais un rôle inventé et adopté par l'auteur (Genette 1972 : 71).

Le narrateur traditionnel est une instance interne de l'histoire, c'est-à-dire un personnage fictif inventé par l'auteur afin de lui déléguer une voix narrative. Aurora Aragon postule dans son article intitulé « Statut et fonctions du narrateur dans la chanson de geste » que :

Tout acte narratif est assumé par un narrateur fictif, [...]. Cette opinion de Kayser est acceptée par d'autres critiques, tel que Barthes lorsqu'il soutient que le narrateur est "un être de papier" au même titre que les personnages, et qu'il ne faut pas le confondre avec l'auteur matériel du récit. (Aurora Aragon, 1987 : 197)

Dans le même article, Aragon souligne également que l'auteur implicite prend la décision de choisir le récit à raconter, les personnages qui y figureront, ainsi que l'agencement des informations, parmi d'autres aspects. Cependant, cette décision est prise avant même que le texte ne prenne forme. Dès le début du récit, l'auteur s'efface en arrière-plan, laissant place au narrateur qui revêt le rôle de conteur de l'histoire. Cette transition met en évidence le passage de l'autorité de l'auteur à celle du narrateur une fois que l'histoire est en cours.

Selon Genette (1972), le narrateur remplit différentes fonctions essentielles : la fonction narrative, également connue sous le nom de « fonction de représentation ». La fonction de régie qui autorise au narrateur de contrôler la structure du texte, la fonction de communication où il essaye de créer un contact avec son lecteur fictif, la fonction testimoniale qui lui permet d'assurer la vérité de son histoire. Et enfin, la fonction *idéologique* qui autorise au narrateur d'insérer des idées et des opinions pour pousser d'une manière indirecte le lecteur à la réflexion.

Quant au rôle du narrateur en narratologie classique, il consiste en organisation des événements du récit. Il est donc le seul responsable de la construction des étapes de l'intrigue en passant par la situation initiale et l'apogée pour en finir par le dénouement.

Selon Emilie Goin, le rapport narrateur-narrataire est une relation d'ordre idéologique, autrement dit, le narrateur, grâce à son point de vue distinct, a la capacité de formuler des commentaires qui engendrent des effets idéologiques et pathémiques. Ces jugements et émotions ne concernent pas directement le personnage ni ne sont exprimés à travers le point de vue de ce dernier :

La relation narrateur-lecteur : le narrateur étant doté d'un PDV propre, il peut émettre des commentaires générateurs d'effets idéologiques et pathémiques sans que les jugements et marques d'affect ne portent sur le personnage ou ne soient exprimés au travers du PDV de ce dernier. (Emilie Goin, 2013)

Il explique également que cette relation peut influencer la façon dont la relation est représentée et les effets pratiques qui en découlent. En d'autres termes, le narrateur peut révéler à travers ses commentaires des opinions ou des émotions influençant l'interprétation de l'histoire par le lecteur. Cependant, Emilie Goin (2013) précise que ces jugements ne sont pas attribués au personnage principal de l'histoire car le narrateur a son propre point de vue distinct.

2. LA NARRATION INTERACTIVE : UNE REMISE EN QUESTION DU NARRATEUR TRADITIONNEL

La narration interactive a émergé comme une forme novatrice de l'art de narrer qui défie les conventions établies du rôle du narrateur traditionnel. Cette évolution dans la façon dont les histoires sont racontées offre aux lecteurs qui se trouvent au cœur de l'action une expérience immersive et participative. En effet, il n'existe pas une définition précise de ce genre de littérature, la notion de la narration interactive est fluctuante en raison de l'évolution constante de son support numérique.

A partir des distinctions opérées par Genette : le récit, l'histoire et la narration, Serge Bouchardon se sert de la définition proposée par Genette qui considère le récit comme « une représentation d'une suite d'événements [...] par le moyen du langage » (Genette, 1966 :152) pour prendre en compte les deux dimensions du récit : la dimension textuelle (un texte grammaticale avec un début et une fin) et la dimension énonciative (un dialogue entre quelqu'un qui raconte et l'autre qui écoute).

La narration interactive limite le concept traditionnel du narrateur en redistribuant le pouvoir narratif aux lecteurs. Contrairement à la narration linéaire classique où le narrateur détient le contrôle absolu

de l'histoire, la narration interactive permet aux lecteurs de prendre des décisions qui influencent le déroulement narratif. Les lecteurs deviennent ainsi co-narrateurs de l'histoire, remettant en question le monopole narratif du narrateur traditionnel.

Dans son article intitulé « Le récit littéraire interactif : une valeur heuristique », Serge Bouchardeau (2008) aborde la problématique de la contradiction apparente dans l'expression « récit interactif ». Il s'interroge sur la manière de concilier la narrativité et l'interactivité, tout en soulignant que la nature narrative implique de guider le lecteur à travers une histoire linéaire, du début à la fin. D'un autre côté, l'interactivité accorde au lecteur le contrôle pour intervenir à différents niveaux dans le déroulement de l'histoire, que ce soit au niveau de l'intrigue, de la structure narrative ou même de la narration elle-même.

La nature du support numérique permet l'interaction entre le lecteur et le texte. Le lecteur peut changer le parcours de la narration en se mettant à la place du héros du récit. Par exemple, la série « Les Livres dont vous êtes le héros », créée par Steve Jackson et Ian Livingstone, est l'une des plus célèbres dans ce genre. Chaque livre présente une aventure différente dans laquelle le lecteur peut prendre des décisions à la fin de chaque page, ce qui détermine la suite de l'histoire.

Il existe également des récits littéraires interactifs dans lesquels le lecteur peut intervenir dans la narration sans être directement impliqué dans l'histoire. Le support numérique permet au lecteur d'influencer le déroulement de l'intrigue sans être un personnage du récit. Par exemple, le roman policier interactif « Trajectoires », conçu par le programmeur Jean-Pierre Balpe, constitue une adaptation en ligne des générateurs de textes littéraires.

D'après Bouchardon (2008), les textes dans le roman « Trajectoires » ne sont pas pré-écrits, mais les mots sont combinés, en temps réel, à partir des logiciels d'écriture automatique et interactive capables d'engendrer les pages d'un roman sans fin. Ainsi, l'ordinateur devient le créateur du contenu. L'utilisation de générateurs de texte redéfinit la dynamique entre le texte et l'auteur au sein du processus créatif.

La narration interactive crée une expérience immersive et participative en invitant les lecteurs à s'engager activement avec le récit. Le déroulement des événements dépend aux choix pris par les lecteurs qui ont un impact direct sur l'intrigue. La narration interactive remet ainsi en question l'autorité narrative du narrateur.

Dans son article, « à chacun son récit », Archambault, souligne l'idée que dans les nouvelles collections interactives, il existe une interaction dynamique entre le livre et le lecteur :

Dans ces nouvelles collections, dites interactives, parce qu'il y a une action réciproque entre le livre et le lecteur, le récit ne préexiste pas au lecteur, c'est-à-dire qu'il n'y a pas un seul récit construit par l'auteur, mais plusieurs récits potentiels qui prendront forme selon les réactions du lecteur (Archambault, A, 1987 : 92).

Dans ce contexte, le récit n'est pas préexistant à la lecture, ce qui signifie qu'il n'y a pas un unique récit préconstruit par l'auteur. Au lieu de cela, il existe plusieurs récits potentiels qui se façonnent en

fonction des réactions et des actions du lecteur. Le lecteur joue donc un rôle actif dans la création du récit et le développement de l'histoire, contrairement au schéma traditionnel où le rôle du lecteur se limite principalement à la lecture de l'histoire déjà construite par l'auteur.

3. LE NARRATEUR DANS LE RECIT INTERACTIF : NOUVELLES FONCTIONS ET NOUVEAUX ENJEUX

La notion d'interaction suggère l'idée d'une action réciproque entre plusieurs acteurs ou éléments. Selon Serge Bouchardon (2009), le récit interactif implique une succession d'événements qui forment une histoire, et ce récit comprend une programmation informatique permettant les interventions matérielles du lecteur. Ces récits sont conçus pour être joués par les lecteurs, ce qui signifie que le lecteur ne s'engage pas seulement dans une activité de lecture, mais aussi dans une activité ludique.

A partir de cette définition, Serge Bouchardon (2009) a réparti le récit interactif de la manière suivante :

- Les récits hypertextuels, qui proposent une lecture non-linéaire de fragments reliés par des liens qui permettent à chaque lecteur de suivre un parcours unique au sien du même récit.
- Les récits cinétiques, qui sont la conjointe de la dimension temporelle et la dimension multimédia.
- Les récits « algorithmiques », qui sont des œuvres combinatoires et génératives par le programme informatique qui génère des textes en temps réel, deux lecteurs n'auront jamais le même texte.
- Les récits collectifs, comportant des dispositifs qui autorisent aux internautes de participer à l'écriture du récit et d'introduire des événements dans le cadre du récit.

Lors de l'analyse du corpus, nous avons constaté qu'il existe trois instances qui participent à l'activité narrative : le narrateur, le lecteur-joueur et la machine (le programme informatique).

Dans cette partie d'article, nous allons analyser le premier récit du corpus intitulé *Le donjon* de BatteMan¹. Cette analyse consiste à étudier les fonctions de ces trois instances en déterminant leurs rôles dans la narration et la construction de l'histoire. Le premier récit se présente sous la forme de fragments qui se dévoilent progressivement lorsque le lecteur clique sur la touche Entrée ou tape un mot, conformément aux instructions du narrateur. Le lecteur doit cliquer sur la touche Entrée du clavier à plusieurs reprises pour faire apparaître les cinq fragments suivants dans l'ordre :

Le fragment I : « Vous vous éveillez ! »

Le fragment II : « Voici votre dernier souvenir, et c'est aussi apparemment le seul... : Quelqu'un vous a poussé dans un puits, la chute a été interminable et... »

¹<http://www.fiction-interactive.fr/interpreteurs/parchment/?story=http://www.fiction-interactive.fr/fi/batteman/donjon-de-batteman/Donjon.z5>. Publié en 2021, joué sur le site fictions-interactives.fr le 10/05/2023

Le fragment III : « Trou noir... »

Le fragment IV : « Vous semblez toutefois entier. La lourde armure que vous portez vous a, semble-t-il, sauvé la vie ! »

Le fragment V : « Le **donjon de BatteMan** Essayez d'en sortir vivant ! Et pourquoi pas plus riche.

Copyright (c) 2021 par BatteMan (et un peu le livre d'apprentissage du Python de mon fils qui a été à l'origine de mon intérêt pour les "fictions interactives"). Tapez "aide" pour avoir des informations sur le fonctionnement du jeu et quelques "indices". Tapez "crédits" pour afficher les crédits/remerciement. Release 1 / Serial number 210110 / Inform v6.30 Library 6/11 S

L'obscurité Il fait noir, et vous ne pouvez rien voir. > »

Dans ces fragments, on peut identifier la voix narrative. Le narrateur s'adresse au lecteur pour lui expliquer le cadre spatial de l'histoire (un puits), les circonstances (quelqu'un a poussé le protagoniste dans le puits) et la quête (sortir vivant et plus riche). Le cadre temporel n'étant pas spécifié dans cette narration, l'utilisation du présent indicatif revêt une valeur historique. Toutefois, dans ce récit particulier, le présent indicatif est employé afin de présenter les actions de l'histoire comme étant en cours. Il s'agit du présent d'énonciation, qui permet d'insuffler une sensation d'immédiateté au lecteur et de l'impliquer davantage dans le dialogue en tant que personnage principal. Cette utilisation du présent énonciatif crée une proximité entre le lecteur et les événements narrés, donnant ainsi une vivacité et une dynamique supplémentaires au récit.

L'histoire est racontée à la première personne, en utilisant le pronom "vous", invitant ainsi le lecteur à jouer le rôle du personnage principal. Le narrateur décrit l'environnement dans lequel se trouve ce personnage et expose le défi qu'il doit relever : sortir du puits et devenir riche. Dans ce récit, le narrateur est une entité fictive distincte du concepteur de l'histoire, qui est l'équivalent de l'auteur dans la narratologie traditionnelle.

Cependant, dans le cinquième fragment où l'auteur expose la genèse de son intérêt pour les fonctions interactives, nous avons identifié des indices révélant la subjectivité de l'auteur, à travers le déterminant possessif « mon » dans « mon fils » et « mon intérêt ».

Dans le même fragment, le concepteur du récit fournit également des indications au lecteur pour lui permettre d'obtenir de l'aide et afficher les crédits : « Tapez "aide" pour obtenir des informations sur le fonctionnement du jeu et quelques "indices". Tapez "crédits" pour afficher les crédits et les remerciements. »

Quant au narrataire, ici surgit un paradoxe : le narrataire, considéré comme un rôle fictif, n'a pas d'existence en dehors de sa forme textuelle. Cependant, dans le cas de ce récit, le lecteur s'identifie et se substitue à lui en répondant aux instructions du narrateur, afin qu'il puisse « lire » le reste de l'histoire. Le narrataire n'est pas un être de papier, mais une personne réelle qui joue le rôle principal dans la narration en tant qu'un personnage auquel est confiée la mission de terminer le récit.

Après avoir tapé le mot « chercher » dans l'espace destiné au joueur, le programme informatique a répondu avec la suggestion suivante : « Utilisez plutôt le terme "fouiller" ».

Quand nous avons saisi donc le mot « sortir », la réponse indiquait : « Vous n'êtes à l'intérieur de rien pour le moment. » Enfin, en tapant le mot « allumer », la phrase affichée était la suivante : « Pouvez-vous préciser l'objet concerné par cette action, ou l'appareil que vous souhaitez utiliser ? »

Ces répliques sont générées en temps réel par un programme informatique qui s'appuie sur nos réponses. Le déroulement de l'histoire dépend donc de notre réussite à trouver les mots-clés nécessaires pour développer le fil narratif et former l'intrigue. Par conséquent, en suivant le conseil du narrateur, nous avons saisi l'expression « allumer allumettes » pour obtenir la suite de l'histoire ci-dessous :

« Vous vous trouvez actuellement au fond d'un puits obscur. Seule une allumette magique éclaire cet endroit de sa flamme vacillante. Malheureusement, les parois du puits sont extrêmement lisses, tout comme le crâne de votre arrière-arrière-grand-père. Au centre du puits, vous remarquez une flaque d'eau. Vous ressentez également un courant d'air pernicieux qui tourbillonne autour de vous. Vous avez le choix entre quatre passages voûtés : un à l'ouest, un à l'est, un au nord et un au sud. »

Bref, les réponses du programme informatique, générées en temps réel, dépendent de nos interventions et de nos réponses. Ainsi, le déroulement de l'histoire repose sur notre capacité à trouver les mots-clés pertinents pour développer le récit. Cette interaction nous a conduits à découvrir une scène où nous nous retrouvons au fond d'un puits, avec une allumette comme seule source de lumière, et plusieurs passages voûtés s'offrant à nous dans différentes directions.

Par ailleurs, le deuxième récit du corpus, intitulé *A bas et au chant*² d'Eva Simonin, est un récit hypertextuel structuré en fragments et qui commence par le fragment suivant :

Fragment I :

« Une respiration difficile résonne dans vos oreilles. Un voile pesant étouffe tous vos autres sens. Le sang bat dans vos veines en un rythme lourd, juste un peu trop rapide.

Inspiration »

Lorsque le lecteur clique sur l'hyperlien « inspiration » pour poursuivre la lecture, le fragment II apparut au dessous :

Fragment II :

« Un murmure de voix, lointain, traverse votre brouillard sensoriel.

² <http://www.fiction-interactive.fr/a-la-basse-et-au-chant/?fbclid=IwAR2z-X-2uPWSEYyKgSnIC1pUfYj5bac91K3m5LOIqekeNsNrNHHf0VWkOS4>. Publié en 2016 et joué sur le site fictions-interactives.fr le 11/05/2023

Les problèmes épistémologiques de la notion traditionnelle de narrateur dans le discours littéraire numérique...

Expiration »

De même, le lecteur doit également cliquer sur l'hyperlien « expiration » pour que le troisième fragment surgisse.

Fragment III :

« Vous abandonner au brouillard, vous concentrer sur le murmure ou observer vos mains... Le choix vous appartient. »

Le lecteur se trouve devant trois parcours et chacun l'amène à un issu totalement différent de l'autre, soit une bonne fin ou une fin bloquée.

Le rapport entre le narrateur et le lecteur-joueur n'est pas d'ordre idéologique c'est-à-dire le narrateur n'intervient pas pour rapporter des propos didactiques et des jugements pour influencer l'interprétation du lecteur mais il joue le rôle de l'adjuvant qui aide le lecteur-joueur dans sa quête. Donc, il peut être envisagé comme un personnage de l'histoire qui remplit la fonction de l'actant adjuvant.

Quant à la focalisation, le point de vue du narrateur est restreint ou spéculatif : les connaissances du narrateur sont limitées car il ne sait pas quels choix le lecteur-joueur fera. Cependant, il peut évoquer différentes possibilités quant aux conséquences des choix du lecteur-joueur. En revanche, le lecteur, qui joue le rôle du protagoniste, reste ignorant des événements résultant de ses propres réactions.

Quant à la troisième instance, le programme informatique, il occupe le rôle de générateur des réponses aux choix et réactions du lecteur-joueur. Cette instance externe pose un problème narratif : la machine partage avec le concepteur ou l'auteur l'acte de l'écriture. Donc, l'auteur n'est pas le seul créateur de la voix narrative mais elle est créée par deux instances externes : l'auteur ou le concepteur du récit et la machine (le programme informatique).

La narratologie classique se concentre sur l'étude de la structure de l'histoire racontée, c'est-à-dire la narration. Cependant, la narration a subi une métamorphose grâce au support numérique, engendrant ainsi un nouveau genre d'écriture littéraire. Cette révolution numérique a façonné le discours littéraire et remis en question son épistémologie, notamment la notion de narrateur.

La question « qui raconte ? » n'était jamais évidente en narratologie classique, ce qui ajoute encore de la complexité à cette notion dans le genre de la narration interactive. Cet article propose une réflexion sur les limites de la notion traditionnelle de narrateur dans la fiction interactive. La dimension interactive du récit confère au lecteur un rôle important dans la construction de l'histoire et lui offre une expérience unique.

L'analyse du corpus a permis d'identifier trois instances participant à la narration : deux instances externes : le lecteur et le programme informatique et une instance interne qui est le narrateur. Ces trois entités chargées de la tâche narrative partagent les fonctions du narrateur traditionnel : la fonction narrative et la fonction de régie.

Le concepteur et le programme informatique créent une voix narrative pour guider le lecteur dans sa quête. Le concepteur assigne au narrateur d'expliquer au lecteur potentiel les circonstances de l'histoire et son rôle, en lui suggérant des choix, tandis que le programme informatique prend le relais pour générer en temps réel les événements résultant de ces décisions.

Dans la narration interactive, le narrateur est doté d'une focalisation limitée, il ignore les choix du lecteur qui joue le rôle du personnage principal ainsi que les conséquences de ces choix sur le déroulement de l'histoire. Ces choix relèvent des motivations psychologiques et cognitives du lecteur qui se substitue au personnage principal de l'histoire contrairement à la narration linéaire classique où le narrateur traditionnel est le seul médium entre le personnage

de l'histoire et le lecteur. Le rapport entre le narrateur et le lecteur se caractérise par une relation d'adjuvant, dans laquelle le narrateur guide le lecteur tout au long de sa quête.

Par ailleurs, le dénouement de l'histoire repose entièrement sur le lecteur-joueur qui incarne le rôle du personnage principal. Autrement dit, c'est au lecteur-joueur que revient la responsabilité de déterminer le dénouement de l'histoire conférant ainsi une dimension interactive à la narration.

En somme, le support numérique offre à la narration un caractère interactif, remettant en question les conceptions traditionnelles du narrateur et remettant en jeu l'idée même de son unicité. Dans le genre de la narration interactive, la narration peut être une activité partagée entre le narrateur, le lecteur et le programme informatique. Cela place le lecteur-joueur au cœur de l'expérience narrative, avec le pouvoir de façonner l'histoire selon ses choix et ses motivations, tout en étant accompagné par les instructions du narrateur et les événements générés par le programme informatique. Ainsi, la notion traditionnelle de « narrateur monogérant de l'histoire » est remise en question, ouvrant de nouvelles perspectives sur la dynamique narrative et l'implication du lecteur en tant que personnage dans la construction de l'histoire.

BIBLIOGRAPHIE

Banfield, Ann, « Narrative Style and the Grammar of Direct and Indirect Speech », *Foundations of Language*, vol. 10, n° 1, 1973, p. 1-39.

Banfield, Ann (1973 [1973]), « Le style narratif et la grammaire du discours direct et indirect », trad. Mitsou Ronat, *Change*, n° 16-17, p. 188-226.

Barthes, Roland., « Introduction à l'analyse structurale des récits », in *Communications* no. 8, 1966, p. 5

Bootz, Philippe, « Qu'est-ce que la littérature ? » [[archive](#)], disponible sur www.olats.org, décembre 2006 (consulté le 10 avril 2023)

Bouchardon, Serg, « Le récit littéraire interactif : une valeur heuristique. » In : *Communication et langages*, n°155, 2008. *L'écriture au risque du réseau*. pp. 81-97.

Bouchardon, Serge, *Littérature numérique : le récit interactif*, Hermès Science, collection «Ingénierie représentationnelle et construction du sens», Paris, 2009.

Goin, Emilie, « Narrateur, personnage et lecteur. Pragmatique des subjectivèmes relationnels, des points de vue énonciatifs et de leur dialogisme », *Cahiers de Narratologie* [En ligne], 25 | 2013, mis en ligne le 20 décembre 2013, consulté le 20 avril 2023. Disponible sur <http://journals.openedition.org/narratologie/6797> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/narratologie.6797>

Genette, Gérard, *Figures III*, Paris : Seuil, Poétique, 1972.

Genette Gérard, « Frontières du récit » In : *Communications*, 8, 1966. *Recherches sémiologiques : l'analyse structurale du récit*. pp. 152-163, consulté le 22 avril 2023. Disponible sur www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1966_num_8_1_1121 ; DOI : <https://doi.org/10.3406/comm.1966.1121>

Patron, Sylvie, *Le Narrateur. Introduction à la théorie narrative*, Paris : Armand Colin, 2009
Archambault, André. « À chacun son récit », In *Québec français* », 1987. (66), 92–95

Ricoeur, Paul, *Temps et Récit*, Paris, Seuil, 1983.

<http://www.fiction-interactive.fr/interpreteurs/parchment/?story=http://www.fiction-interactive.fr/fi/batteman/donjon-de-batteman/Donjon.z5> (consulté le 10/05/2023)

<http://www.fiction-interactive.fr/a-la-basse-et-au-chant/?fbclid=IwAR2z-X-2uPWSEYyKgSn1C1pUfYj5bac91K3m5LOIqekeNsNrNHHf0VWkOS4> (consulté le 11/05/2023)