UNIVERSITE PARIS 8

Ecole Doctorale Cognition, Langage, Interaction

Laboratoire Paragraphe – CiTu

Doctorat

Sciences de l'Information et de la Communication

Gaétan DARQUIE

L'écriture de récits interactifs : outils dédiés et enjeux de conception

Sous la direction du professeur Khaldoun ZREIK

Soutenance le 4 décembre 2015

Membres du jury :

Rapporteurs :

Serge BOUCHARDON, Université de Technologie de Compiègne

Sylvie LELEU-MERVIEL, Université de Valenciennes

Examinateurs :

Alexandra SAEMMER, Université Paris 8

Stéphane CHAUDIRON, Université Lille 3

Directeur :

Khaldoun ZREIK, Université Paris 8

> Chaque geste que fait le poseur du puzzle, le faiseur de puzzles l'a fait avant lui
>
> Pérec, *La vie mode d'emploi*

Sommaire

Introduction générale 14

1 L'étude des nouvelles pratiques communicationnelles 16

2 Une approche interdisciplinaire 19

2.1 SIC et littérature 20

2.2 Au cœur des SIC 21

2.3 SIC et informatique 22

3 Recherche création et recherche conception 23

3.1 Une recherche conception 23

3.2 Une recherche création 23

3.3 Vers des applications pédagogiques 24

4 Quelles relations entre outils dédiés et utilisateurs lors de l'écriture de récits interactifs ? 24

5 Annonce du plan 27

Partie 1 : Le corpus 29

Introduction de la première partie 30

Chapitre 1 : Le récit interactif 31

1 Qu'est-ce qu'un récit interactif ? 32

1.1 Récit interactif et récit non interactifs 33

1.1.1 La lecture comme geste 33

1.1.2 Détour par les sciences cognitives 33

1.1.3 La lecture comme action 35

1.1.4 *Inter*-action 36

1.2 Cybertexte et littérature ergodique 37

1.3 Ecrire un récit non interactif : 39

1.4 Ecrire un récit interactif : 40

2 La lecture de récit interactif 42

2.1 Les outils d'écriture face aux outils de lecture : une asymétrie 42

2.2 Deux moments de lecture dans les RI 43

2.2.1 Relecture traditionnelle 43

2.2.2 Chercher le texte 44

2.3 Lire dans un contexte d'écriture 45
2.4 Des outils de lectures conditionnés par leurs supports 48
2.4.1 Les systèmes d'exploitation 50
2.5 Les types de supports 51
2.5.1 Lire des RI sur Android 51
2.5.2 Lire des RI sur IOS 53
3 Définitions du récit : 58
3.1 Histoire, narration et récit 58
3.2 Les trois niveaux de l'analyse du récit chez Yves Reuter 58
3.3 Exemple d'analyse – Spider and Web 60
4 L'interactivité 62
4.1 Scénarisation de l'interaction et mise en code 63
4.2 Exemple d'analyse 2 - 9 : 05 73
4.3 Autopsie de l'écriture de RI 78
5 Une activité expérimentale : 79
5.1 Bilan 81
Chapitre 2 : les outils dédiés à l'écriture de RI (ODERI) 82
1 Panorama des outils d'écriture pour le récit interactif 83
1.1 Les bases de données pour les récits interactifs 85
1.1.1 La base de connaissance ELMCIP 85
1.1.2 La base de données de récits interactifs et autres œuvres interactives 89
1.1.3 La base de données IFDB 92
Présentation générale 92
Origine de la plateforme et contributeurs 92
Un espace collaboratif 93
Filtres et suggestions 95
1.1.4 Récit interactif (RI), Fiction Interactive (IF) et jeux d'aventure 95
2 Première exploration des outils à partir de l'IFDB 96
2.1 Les notices 97
2.2 Les données collectées 98
2.3 Méthodologie 99
2.4 Première étude – 1er mars 2014 100
2.4.1 Premier aperçu 100
2.4.2 Présentation rapide des 11 ODERI les plus utilisés 102
Inform, TADS, Quest et Adrift 102
The Quill et PAW 105
EAMON 106
GAC 110
AGT 112

Twine ... 113
Hugo ... 113
2.4.3 La répartition des ODERI – analyse synchronique ... 115
3 Nouvelle exploration de l'IFDB ... 117
3.1 Ebauche d'une étude diachronique ... 117
3.2 Etude du 8 août 2015 ... 118
3.3 Comparaison des résultats entre 2014 et 2015 ... 120
3.3.1 Evolution des répartitions ... 120
3.3.2 Marges de progression brutes : Twine ... 121
3.3.3 Pondération des évolutions et pertes de représentativité ... 123
3.3.4 Progression brute des RI ... 123
3.3.5 Focus sur les quatre plus fortes progressions ... 126
3.3.6 Progressions rapportées à l'outil des 11 ODERI les plus populaires ... 127
3.4 Synthèse de l'analyse ... 128
4 Une plateforme de visualisation de l'évolution des ODERI ? ... 129
4.1 Limites techniques de la méthode ... 129
4.2 L'API de l'IFDB ... 129
4.3 Archivage de données pour la collecte des informations sur les ODERI ... 130
4.4 Module de visualisation ... 130
5 Perspectives pour la définition du corpus ... 131
5.1 Limites de notre corpus ... 131
5.2 Sources de données complémentaires ... 134
5.2.1 D'autres bases de données ... 134
5.2.2 PlayFic ... 135
5.2.3 Des plateformes pour les hyperfictions ... 136
5.2.4 Des collections ou revues ... 137
Les collections de l'ELO ... 137
La revue bleuOrange ... 138
L'actualité des RI ... 138
5.3 Les concours ... 139
5.3.1 L'IFcomp ... 140
5.3.2 Les XYZZY awards ... 141
5.4 Les communautés ... 141
5.4.1 Remarques préliminaires ... 142
5.4.2 Ifwiki ... 142
5.4.3 Les espaces de discussion historiques ... 143
rec.*.int-fiction ... 143
ifmud ... 144
5.4.4 Les forums ... 144

5.4.5 Les forums des ODERI ... 144
5.4.6 Inficton.org ... 145
5.4.7 ifction ... 146
5.5 Vers la définition de notre corpus ... 146
Chapitre 3 : Définition du corpus ... 148
1 Typologie des RI réalisés avec les ODERI ... 148
1.1 Un exemple de typologie française par P. Bootz ... 149
1.2 Les typologies de l'écriture numérique par N. K Hayles ... 153
1.2.1 Les *hypertext fiction* ... 153
1.2.2 Les IF ... 154
1.3 Les RI définis par les outils ... 155
1.3.1 Inform ... 155
1.3.2 Tads ... 156
1.3.3 Quest ... 156
1.3.4 Adrift ... 157
1.3.5 Twine ... 157
1.4 Les RI définis par les comp ... 158
1.4.1 Les IF et les jeux ... 159
2 Typologie des outils ... 160
2.1 La publication ... 160
2.2 La difficulté d'utilisation ... 161
2.3 La compilation ... 162
2.4 La nature technique des outils ... 162
3 La sélection du corpus ... 163
4 Présentation des outils du corpus ... 166
4.1 Inform ... 166
4.1.1 L'IDE d'Inform : ... 167
4.1.2 Le langage de programmation Inform ... 169
4.2 Quest ... 170
4.3 Tads ... 172
4.4 Twine ... 176
4.5 InkleWriter ... 180
4.6 Undum ... 183
Conclusion de la première partie ... 187
Partie 2 : Analyse ... 189
Introduction de la seconde partie ... 190
Chapitre 4 : architexte et tracés, le cadre d'analyse ... 192
1 L'architextualité, une relation clé ? ... 194

2 Les relations transtextuelles chez G. Genette 195
3 Définition de l'architextualité par G. Genette 197
4 L'architexte chez Y. Jeanneret et E. Souchier : 200
4.1 L'écrit d'écran 200
4.2 L'architexte, entre programmation et écrits d'écran 201
4.3 Exemple d'analyse d'architexte 203
5 Retour sur l'architexte de G. Genette 204
6 La notion de « tracé » 206
Chapitre 5 : exemple d'analyse d'un ODERI avec Inform 209
1 L'architexte d'Inform 210
1.1 L'IF, une forme d'écrit 210
1.1.1 Les caractéristiques de l'IF 211
1.1.2 Les éléments de l'IF 211
1.1.3 Les conventions de l'IF 213
1.1.4 Les phases d'interaction 213
1.1.5 IF et littérature potentielle 215
1.1.6 La relation au jeu 216
1.1.7 IF et énigmes 216
1.1.8 Au delà des stéréotypes 218
1.2 Les IF par le concepteurs d'ODERI 219
1.2.1 Les IF pour Graham Nelson 219
1.2.2 Les IF pour Michael J. Roberts 221
1.3 Brève histoire des IF 223
1.4 Imaginaires des IF 230
1.5 Le rejet des IF : vers une réhabilitation ? 235
2 Les tracés 239
2.1 Les prescriptions 239
2.1.1 Les types de prescription au niveau du code 241
2.1.2 Les prescriptions de l'interface 244
2.1.3 Les prescriptions logicielles 244
2.1.1 Bilan sur les prescriptions 245
2.2 Les incitations 247
2.2.1 Evaluer les incitations 247
2.2.2 Typologie des incitations 250
Le niveau du code 251
Les incitations fondamentales 251
Les incitation syntaxiques 252
Le niveau interface 253
Le niveau logiciel 255

Incitations structurelles 255
Les incitations internes 256
Les incitations héréditaires ? 257
Les types d'incitations logicielles 258
2.2.3 D'autres niveaux ? 258
2.2.4 Remise en cause des niveaux de prescription ? 259
3 Bilan de l'analyse d'Inform 7 259
3.1 Typologie des fonctionnalités attendues pour l'écriture d'IF 260
3.1.1 Gestion de l'espace 260
3.1.2 Gestion des objets 261
3.1.3 Gestion des actions 262
Créer une action 262
Les exceptions 263
3.1.1 Gestion des scènes 264
3.1.2 Gestion des PNJ et du dialogue 264
3.1.3 Gestion du méta-récit 266
3.2 Evaluer le rapport à l'outil d'écriture 267
3.3 Les tracés d'Inform 7 268
Chapitre 6 : analyse comparée des ODERI 271
1 Analyse des outils dédiés à l'écriture de fictions interactives (ODEIF) 271
1.1 Les architextes des ODEIF 272
1.1.1 L'architexte des écrits 272
1.1.2 L'architexte des outils 272
1.2 Etude des tracés 273
1.2.1 TADS 273
Une accessibilité limitée 273
Au plus près du code 274
Prescriptions et incitations au niveau du code 276
L'énumération comme moteur d'écriture 276
Les actions 277
Proximité avec les langages informatiques 278
Une autre forme d'incitation à l'emprunt 278
Le dialogue 279
Bilan pour TADS 282
1.2.2 Quest 283
Ecrire de l'IF par des interfaces 283
Ecrire des IF sur le web 283
1.3 Ecrire contre les incitations 284
2 Analyse des ODEH 287

2.1 L'architexte des ODEH ... 287
2.1.1 Les interactions dans l'hypertexte ... 287
2.1.2 Une relative simplicité technique ... 290
2.2 L'utilisation d'outils non dédiés ... 291
2.3 Typologie des hypertextes écrits par ODEH ... 292
2.3.1 La structure ... 292
2.3.2 Les fragments ... 293
2.3.3 Les liens ... 294
2.4 Les tracés des ODEH ... 295
2.4.1 Twine et InkleWriter ... 295
Prescriptions ... 295
Mise en code des liens ... 295
Les interfaces ... 296
Les incitations ... 296
Les fragments ... 296
L'outil de visualisation ... 297
La publication ... 299
Les valeurs de lien ... 300
2.4.2 Undum ... 300
3 Bilan de l'analyse comparée ... 301
3.1 Architextes et tracés des ODEH ... 301
3.2 ODEIF et ODEIF ... 302
Conclusion de la seconde partie ... 304
Partie 3 : Applications ... 306
Introduction de la troisième partie ... 307
Chapitre 7 : recherche création ... 309
1 Recherche & Création ... 309
2 Contexte de notre recherche création ... 310
2.1 Histoires en ligne à suivre ... 310
2.2 Espace Texte ... 310
2.3 e-critures.fr ... 311
2.3.1 Présence Textuelle ... 312
2.4 L'écriture d'IF et l'hyperfiction ... 313
3 dis(re)pair, un récit interactif sur le thème de la rupture amoureuse ... 315
3.1 Trois personnages : L., M. et le narrateur ... 315
3.2 Schéma général du récit ... 315
3.3 Structure des parties ... 316
3.4 Fragments & Multimédia ... 318

3.5 Niveaux de l'intrigue 318
3.6 La rupture amoureuse 319
3.7 Version anglaise de dis(re)pair 320
La fiction interactive 320
3.8 Le récit hybride comme amorce de l'IF 320
3.9 Structure globale de l'IF 321
3.10 La scénarisation des interactions dans dis(re)pair 324
3.11 Les éléments de l'IF de dis(re)pair 325
Chapitre 8 : *infictio*, conception d'une application pour l'écriture de récits hybrides 331
1 Le contexte des outils d'écriture pour le récit hybride – Etat de l'art 333
1.1 Une hybridité web technique : 334
1.1.1 Les outils intégrés dans Inform 7 334
1.1.2 Quixe et Parchment : une communication monodirectionnelle 334
1.1.3 Le design 336
1.1.4 Vorple 343
1.2 Une hybridité web « fonctionnelle » 343
2 *infictio*, framework pour le récit interactif hybride. 345
2.1 Une première démonstration – Vorple/JS 345
2.2 Présentation d'infictio 346
2.2.1 L'éditeur de texte d'infictio V2 346
2.2.2 Les différentes versions d'*infictio* 347
2.2.3 Application et méthodologie 348
2.2.4 Architecture technique globale : 348
3 Description de l'architecture technique 348
4 Aller plus loin 350
4.1.1 La nouvelle version d'infictio (V3) 350
4.1.2 De nouvelles fonctionnalités 350
4.1.3 Le LABoratoire des Ecritures Numériques (LABEN) 351
Chapitre 9 : Applications pédagogiques & projets de recherche 352
1 Les applications pédagogiques 352
1.1 Le point de départ de notre recherche 353
1.2 L'écriture numérique comme interface entre profils techniques et non techniques 353
1.3 L'enseignement d'Inform en DUT informatique 354
1.4 Apprendre à écrire un récit hybride 357
1.5 D'autres expériences 358
1.6 Synthèse des expériences pédagogiques 361
2 Les projets de recherche 361

2.1 Le projet Prévu ... 362
2.2 Visualiser des données de prêts ... 364
2.3 Modules d'exploration ... 364
2.4 BiblioMémos ... 366
2.5 FictioMémos ... 367
2.5.1 D'autres récits interactifs non textuels ... 368
2.5.2 Présentation générale et technique ... 368
2.5.3 Une narration « gamifiée » ... 371
L'amorce ... 371
La rencontre avec les auteurs ... 371
2.5.4 Raconter à partir de l'usage de données sociales ... 372
Conclusion de la troisième partie ... 373

Conclusion ... 375
1 Résumé ... 376
2 Perspectives ... 379
3 Contribution aux SIC ... 382
3.1 L'inscription de notre recherche dans la continuité des travaux SIC ... 382
3.2 Les apports de notre recherche au champ des SIC ... 383
4 La valeur heuristique des ODERI ... 385

Bibliographie ... 387
Références ... 388
Bibliographie complète ... 393
Ressources complémentaires pour les ODERI ... 405
1 Histoire des IF ... 405
2 Communauté ... 406
3 Mieux connaître les IF ... 406
4 Classement des IF ... 406
5 Liste d'outils ... 406
6 Adrift ... 406
7 AGT: ... 407
8 EAMON ... 407
9 GAC ... 408
10 Hugo: ... 408
11 Inform ... 408
12 QUEST ... 409
13 The Quill & PAW ... 410

14 TADS 410
15 Le corpus 410
Liste des RI mentionnés 411
Liste des illustrations 413
Liste des tableaux 418
Annexes 419
Annexe 1 : dis(re)pair – Code source complet de l'IF 420
1 Remarques 420
2 Le code source 421
Annexe 2 : exemple de transcription de la lecture de l'IF 9 :05, d'Adam Cadre 451
1 Présentation 451
2 La session 451
Annexe 3 : Tableau comportant l'ensemble des outils permettant l'écriture de RI recensés sur l'IFDB 466
Remerciements 469

Introduction générale

En 2012, Daniel Dewar et Grégory Gicquel remportent le prix Marcel Duchamp. Sur le fascicule de présentation de l'exposition, il est écrit :

> Daniel Dewar et Grégory Gicquel expérimentent souvent des techniques ancestrales, populaires, cherchant à mettre en œuvre des savoir-faire depuis longtemps éprouvés. Chose devenue rare dans l'art d'aujourd'hui, ils ne délèguent aucune des étapes de fabrication. Car chacune d'entre elles est pour eux source d'invention : « Lorsque nous avons commencé la sculpture, c'était simplement la manière la plus évidente de travailler car nous ne pouvions pas payer des gens pour faire les choses à notre place. Avec le temps nous avons compris que cette méthode nous donnait une forme d'autonomie et nous permettait d'improviser assez largement ».[1]

1 https://www.centrepompidou.fr/media/imp/M5050/CPV/b1/50/M5050-CPV-8d951922-480f-41ef-b150-094c5c175936.pdf (consulté le 20 août 2015)

Les deux artistes en choisissant d'accomplir l'intégralité des tâches nécessaires à la réalisation d'une œuvre, y compris celles de fabrication, sont confrontés au fur et à mesure du développement, à des problématiques liées à l'exécution mais qui les font réinterroger la spécification même de leur création en leur permettant d' « improviser » et de gagner en liberté. Cette ouverture les pousse à explorer de nouvelles *techniques*.

> La discipline à laquelle se soumettent quotidiennement Dewar et Gicquel est rigoureuse et implique la répétition. L'inventaire des techniques qu'ils ont employées à ce jour est vertigineux : sculpture sur marbre, granit, roche volcanique, bois, céramique, peinture sur soie, tissage, travail du métal, du cuir, du tissu.

Ce travail d'appropriation permet, non pas simplement de réactiver des savoir anciens, mais de réactualiser des problématiques d'exécution qui génèrent de nouvelles pistes de créativité.

> Il ne s'agit cependant pas, pour les artistes, d'être dans la nostalgie, de ressasser le passé, mais tout au contraire de s'approprier ces techniques pour se confronter en amateurs à ce qui est pour eux nouveau, inconnu. Ainsi nous offrent-ils, par un effet de joyeuse contamination, la possibilité de renouveler notre propre rapport aux cultures anciennes. Sans chercher à faire œuvre d'anthropologue, ils revendiquent ce qu'ils nomment « le plaisir de faire apparaître quelque chose[2] »

Au-delà de la question de la réactivation d'un savoir ancien, c'est surtout le rapport entre la technique et la création qui retient notre attention et plus particulièrement comment l'exécution d'une technique, sa pratique, peut permettre de faire émerger de nouvelles pistes de création alors qu'elle est toujours active : « un plaisir de faire apparaître quelque chose ».

En effet, Daniel Dewar et Grégory Gicquel proposent une vision de la création où leur relation avec différentes techniques fait émerger des contraintes et des problématiques inspirantes. Cette relation avec la technique devient ainsi l'un des moteurs essentiels de leurs productions, elle est tour à tour redéfinie selon les outils utilisés. Ici vécue comme

2 http://www.adiaf.com/le-prix-marcel-duchamp-2012-est-decerne-a-daniel-dewar-et-gregory-gicquel/ (consulté le 24 août 2015)

un moyen de renouveler la pratique artistique, nous lisons dans ce travail une façon d'évoquer l'impact que l'outil exerce sur la production en train de se faire, un impact qui le détourne de sa fonction principale, qui montre comment il influe sur les décisions et les intentions des auteurs et comment cette influence peut être perçue comme positive.

Puisqu'un outil exerce une influence sur ses utilisateurs, n'est-il pas légitime de chercher à mieux connaître les modalités de cette influence ? Quels types de relations ces outils exercent-ils ? Quels sont les degrés de force de leurs influences ? Comment ces influences se manifestent-elles ? En existe-t-il plusieurs catégories ? Que produit cette médiation ? Cette relation avec l'outil est-elle toujours vécue de manière positive ?

Nous nous intéresserons tout au long de ce travail à l'influence des outils sur leurs utilisateurs dans un contexte de création et plus particulièrement dans le champ de l'écriture numérique.

1 L'étude des nouvelles pratiques communicationnelles

Il est difficile aujourd'hui, aussi bien dans la vie professionnelle que personnelle, de ne pas se servir d'un outil numérique dédié à l'écriture : que ce soit pour la rédaction de rapports, de mémoires, de comptes-rendus, de présentations, de mails, de tweets, de billets de blog, pour l'usage des réseaux sociaux, pour l'achat ou l'échange d'un bien, pour déposer une annonce, jusqu'aux sites de rencontres, de recherche d'appartement, etc. L'utilisateur devra s'il souhaite mener à bien l'une de ces actions compléter des champs de formulaire, et le plus souvent, y écrire des messages complets.
Notre intention ici ne consiste pas à mesurer la différence de volume ente les écrits réalisés aujourd'hui par rapport à ceux hier, mais il est facile de penser que l'écriture numérique occupe une place centrale dans les modes de communication contemporains.
Cette position est renforcée par le fait que le code informatique lui-même est une forme d'écrit. Loin du binaire que seules les machines comprennent, nous oublions souvent

que, derrière nos écrans et les navigateurs web qui nous donnent accès, en plus de nos loisirs, à une grande partie des services qu'il faut accomplir pour mener à bien notre vie sociale et de citoyen (déclarations administratives, démarches de santé, etc.), ce sont des scripts et des fonctions qui sont activées et interprétées, et qu'ils sont codés dans des langages, si ce n'est destinés mais tout du moins adaptés aux humains (aux développeurs en tout cas) comme Javascript, PHP, HTML, Ruby, etc.

Ainsi, si le sujet contemporain produit bien quotidiennement le flux de données que nous décrivent tant de magazines à sensation – en une décennie, année, mois, nous produirions soudain des quantités de données supérieures à toutes celles produites jusqu'ici pendant toute l'histoire de l'humanité ! - comment ne pas voir dans cette nouvelle forme d'écriture, une nécessité d'interroger les modalités de cette production ? de questionner les articulations existant entre ces utilisateurs et leur volonté d'expression d'un côté et de l'autre les outils obligatoires et nécessaires avec lesquels ils doivent opérer pour y parvenir.

Car oui, les outils d'écriture occupent une place déterminante dans notre société, ils sont quotidiennement au contact de milliards d'utilisateurs[3] qui les utilisent, les détournent, les apprennent et les oublient. Pourtant, au-delà de l'étude de leur fonctionnement et de questionnements informatiques liés à l'optimisation des systèmes ou à l'amélioration des fonctionnalités des dispositifs, il est rare que des études interrogent l'impact de la technique dans ce type de médiation par l'écriture numérique. Comment et à quel point l'outil d'écriture influe-t-il sur la pratique d'écriture ? Lui est-il seulement extérieur ? Comment concevoir cette relation utilisateur outil dans le cadre de l'analyse des pratiques d'écriture numériques ?

Dans le cadre de cette recherche, nous souhaitons contribuer à la réflexion sur les articulations entre outils dédiés à l'écriture numérique et utilisateurs. L'une des originalité de notre recherche, au-delà de la spécificité de son corpus, réside dans sa volonté de prendre en compte la réalité technique des outils pour ne plus en faire de vulgaires boîtes noires aux mécanismes invisibles mais pour les penser comme des objets d'étude sans pour autant tomber dans des logiques d'analyse purement fonctionnelles. Nous souhaitons comprendre comment les outils d'écriture contribuent à l'évolution des pratiques, participent de ces pratiques, comment au-delà des intentions des utilisateurs, les fonctionnalités s'imposent ou se négocient, plient ou font rebondir.

---

[3] Nous pensons au milliard d'utilisateur actif journalier de *Facebook*

Pour obtenir des résultats pertinents, une étude de la sorte requiert un corpus restreint puisqu'il nous faudra bien connaître les outils que nous exploiterons. Le champ des récits interactifs (RI), en plus de ses propres singularités « géographiques » (son inscription dans le champ de la littérature numérique, son aspect créatif, et sa proximité avec le jeu), paraît particulièrement bien répondre à ces exigences de volume, d'autant plus, et nous aurons l'occasion de le voir dans cette étude, qu'il est particulièrement bien documenté par des communautés dynamiques.

Aini, ce champ nous permettra d'établir un cadre précis où nous pourrons chercher à observer comment les outils d'écriture travaillent le champ de l'expression écrite. Les outils dédiés à l'écriture de RI (ODERI) sont constituées de multitudes de fonctionnalités pouvant se retrouver ou non d'un outil à l'autre et qui opèrent comme des cristallisations de pratique de l'écriture numérique. Nous pourrons ainsi, tout au long de ce travail, une fois notre corpus établi, observer finement les conditionnements qui opèrent à travers les outils. D'autant plus que la dimension créative de l'écriture de RI en fait un avant-poste des techniques d'expression écrites avec le numérique.
De manière complémentaire, notre étude s'intéressera aux rapports qui sont entretenus entre utilisateur et numérique, entre volonté d'un *écriveur* d'une part et potentialités de l'outil numérique. Nous chercherons à montrer comment les outils s'inscrivent eux-mêmes, à un niveau macro, dans un contexte à la fois social, historique, culturel et technique qui influent sur leur conception, nous décrirons ces relations et en proposerons une grille d'analyse. En même temps, nous nous concentrerons, à un niveau plus *infra*, sur comment les outils eux-mêmes prédisposent ou encouragent certains usages, comment leurs *tracés* sont négociés avec les utilisateurs, dans quelle mesure leurs incitations ou affordances contribuent à déplacer la pratique, à quel point leurs prescriptions sont admises, comment les contraintes sont dépassées et perçues comme inspirantes. Nous chercherons surtout à décrire les niveaux et types de rapports qui se nouent entre utilisateurs et outils dédiés à l'écriture de récits interactifs (ODERI) à travers l'analyse des fonctionnalités de ces outils et nous tenterons d'établir une grille d'analyse complète qui mêle à la fois le niveau du contexte de l'outil : l'architexte et un niveau plus interne : celui des tracés, qu'il s'agisse de prescriptions ou d'incitations.
Le développement d'un ODERI que nous avons appelé *Inficio* en parallèle de ce travail théorique, nous permettra d'être confronté à cette question des rapports entre outils et

utilisateurs depuis la position du concepteur. Cette conception concernera aussi bien la spécification de l'outil que sa réalisation technique.

Elle se doublera par une autre création, celle d'un RI que nous avons appelé dis(re)pair qui nous aidera à mieux comprendre les liens entre utilisateurs et outils depuis la position cette fois de l'auteur.

2 Une approche interdisciplinaire

La discipline des sciences de l'information et de la communication (SIC) rassemble elle-même deux ensembles de théories : celles issues de la communication et celles de l'information, B. Rieder propose une définition des SIC comme carrefour de ces théories en proposant de distinguer « les « théories sociales » relevant surtout de l'observation et les « théories techniques » qui visent à l'amélioration des processus de communication. »[4] Il dresse ainsi un tableau que nous avons reproduits ci-dessous (cf.Table 1 : Distinction de B. Rieder entre théories de la communication et de l'information)

Table 1 : Distinction de B. Rieder entre théories de la communication et de l'information, tableau extrait de (Rieder, 2006)

Communication	**Information**
analyser	synthétiser
parler	faire
critiquer	réaliser
observer	améliorer
problème	solution
discours informel	langage formel
theoria	praxis

[4] (Rieder, 2006)

Dans le cadre de notre recherche, nous proposons de nous appuyer sur cette qualité afin de proposer à la fois des analyses, observations, commentaires et critiques se rapportant aux outils, écrits et communautés gravitant autour de la pratique d'écriture numérique de récits interactifs afin de pouvoir dégager des typologies, dresser des synthèses nous permettant de proposer de nouvelles solutions techniques, de nouvelles grilles d'analyses. Au-delà de ce premier niveau d'interdisciplinarité - une interdisciplinarité historique en quelque sorte - notre approche se construit au croisement de deux autres disciplines exétieures mais voisines du champ des SIC : la littérature et l'informatique.

L'interdisciplinarité nous offre un terrain privilégié pour, comme le dit si joliement B. Rider, « explorer les zones obscures qui persistent entre ces colonnes de lumières que sont les disciplines scientifiques », elle nous autorise à pratiquer cet « échange irrespectueux des frontières disciplinaires»[5]. Comment donc se manifeste-t-elle dans notre recherche ?

2.1 SIC et littérature

Notre approche vise à mieux comprendre les relations qu'entretiennent dans le cadre de la production de récits interactifs (RI) les utilisateurs que nous qualifions d'écriveurs avec l'outil dédié qu'ils utilisent. L'écrit généré, bien que présentant plusieurs caractéristiques proches du jeu, s'inscrit dans le champ de la littérature numérique (LN) (nous discuterons bien sûr de cette appartenance tout au long de notre recherche et nous

[5] « Aujourd'hui encore, le grand mot « interdisciplinarité » est prononcé souvent et avec beaucoup de vigueur, comme si la multiplication des approches était une source de légitimité pour une science qui se trouve contrainte de se justifier en permanence ; justifier son savoir, ses approches, sa signification économique, sociale et intellectuelle. Et voilà encore un travail qui se propose de placer le rassemblement de disciplines au centre de sa démarche, comme si il n'y avait pas déjà assez de ces textes qui promettent d'apporter un regard nouveau en explorant les zones obscures qui persistent entre ces colonnes de lumière que sont les disciplines scientifiques traditionnelles. Il est difficile de nier, malgré les dégâts qui accompagnent son affluence, les grands succès de l'hybridation scientifique : sans cet échange irrespectueux des frontières disciplinaires, ni l'écologie, ni la génétique moléculaire, ni l'informatique n'existeraient aujourd'hui ; l'École des Annales n'aurait pas révolutionné la façon dont nous écrivons l'histoire, le structuralisme ne serait jamais devenu méthode hors de la linguistique et – last but not least – les sciences de l'information et de la communication (SIC) n'auraient jamais vu le jour » (Rieder, 2006)

interrogerons sur les raisons qui l'on conduit à être mise à l'écart de ce champ). L'inscription de la LN dans les SIC a été légitimée par les travaux de J. P. Balpe, de J. Clément, de P. Bootz, d'A. Saemmer et de S. Bouchardon et fait désormais partie intégrante de la discipline ; elle représente l'un des avant-postes de mise en tension des SIC avec la littérature. Notre recherche en s'intéressant aux outils dédiés à l'écriture de RI (ODERI), nous approche évidemment de ce domaine et de ses enjeux. Nous chercherons dans ce cadre à montrer l'importance pour la LN d'intégrer une typologie d'outils particulière que les ODERI permettent- les IF - et qui a été jusqu'ici mise à l'écart. Ce travail sera pour nous l'occasion d'évoquer plusieurs des travaux majeurs qui ont marqué le genre, d'en retracer brièvement l'histoire et d'esquisser la variété des sujets que cette forme est capable de traiter ainsi que sa diversité dans la manière de les aborder. L'étude des RI et de l'activité d'écriture nous pousse à recourir à des travaux issus de ce champ, ainsi nous emprunterons à Genette le travail effectué sur les relations transtextuelles et à Reuter son travail sur les niveaux du récit.

2.2 Au cœur des SIC

Néanmoins notre attention première et nos efforts se porteront surtout sur l'impact qu'exercent les ODERI dans l'écriture de RI. Cette perspective nous contraindra à tester les différents outils, à en détailler les principes de fonctionnement : les fonctionnalités qu'ils proposent à leurs utilisateurs pour en distinguer les différents types de relation entretenues et évaluer les forces d'attraction exercées. Cette réflexion s'inscrit dans la continuité des travaux menés en SIC sur la médiation et interroge justement les différents types de médiations que fabrique l'outil dans le cadre d'une pratique créative. Elle s'appuie sur les recherches menées par E. Souchier, C. Tardy et Y. Jeanneret dans la continuité de ceux de A.M. Christin en nous servant de la notion d'écrit d'écran, et en nous appuyant principalement sur le travail mené sur la formalisation que les outils exercent sur les pratiques sociales avec la notion d'architexte. Cette recherche s'appuiera également sur des concepts clés des recherches en SIC comme la notion de *dispositif* qui nous permet de distinguer des ensembles techniques autour desquels se greffent des *communautés* et dont le recours permet de façonner une *pratique*. Elle nous permettra également de nous concenter sur l'usage d'outils *dédiés*, ce qui interrogerra la notion de *détournement* des outils qui est souvent mise en avant dans les logiques de création

numérique. Est-il nécessaire de détourner un outil de sa fonction première pour créer des œuvres numériques singulières ? Ets-ce le seul rapport aux outils possibles ? Dans quelle mesure, l'artiste peut-il se perfectionner dans la maîtrise d'un système technique et être capable de produire des formes nouvelles ? A quel point ce perfectionnement est-il nuisible à sa liberté d'expression ? Est-il forcément contraint de toujours réinventer ses outils ? Est-ce seulement possible ? Nous montrerons lors de ce travail les différents types de stratégie que les ODERI proposent.

2.3 SIC et informatique

Notre recherche recourt à plusieurs niveaux à des problématiques informatiques. Tout d'abord l'objet même de la LN est déjà une première négocation entre littérature et informatique. Le fait de travailler sur des outils nous amène encore plus directement à cette discipline. Ainsi, les compétences techniques que nous avons dû développer pour apprendre à utiliser les ODERI et parfois leurs langages de programmation sont des compétences informatiques. Toutefois cet apprentissage s'inscrit dans un projet global qui ne vise pas améliorer et optimiser techniquement ces dispositifs mais à en proposer une description suffisamment fine afin d'être en mesure d'évaluer les relations qu'ils entretiennent avec leurs utilisateurs. C'est par cette combinatoire que nous envisageons le premier niveau de notre interdisciplinarité SIC-informatique.

En second lieu, et nous décrirons ce point juste après, nous projetons d'approfondir notre recherche par le développement d'une application afin de mieux comprendre la perspective du concepteur d'ODERI. Ces enjeux de spécification dans un premier temps puis de développement, dans un second, s'appuient sur des connaissances dont nous disposions au préalable en programmation web et particulièrement en PHP et Javascript (JS). Ces compétences sont limitées, et nous espérons ici ne pas être évalué sur la qualité effective de notre code mais plutôt sur les pistes de recherche et les applications pédagogiques ou créatives que le développement d'un tel système soulevera. Nous proposons ainsi un second degré d'interdisciplinarité avec l'informatique où le recours à de compétences techniques nous permet de pratiquer une conception et par conséquent de mieux comprendre la nature de cette activité.

3 Recherche création et recherche conception

Notre recherche visera donc à mutliplier les perspectives autour de la pratique d'écriture de RI en recourant notamment au point de vue du concepteur mais aussi à celui de l'écriveur.

3.1 Une recherche conception

En effet, l'observation des différents ODERI nous pousse à imaginer, spécifier et développer un outil fonctionnel que nous avons appelé *infictio*. L'outil sera destiné à l'écriture d'une forme hybridante de RI. Le développement de cet outil nous confrontera directement aux contraintes de ressources et de compétences : des limites au cœur des enjeux de conception et qui sont parfois difficiles à mesurer depuis une perspective plus extérieure. Nous chercherons ainsi à réaliser un ODERI fonctionnel, gratuit et disponible en ligne qui permettra de mener des expériences pédagogiques.

3.2 Une recherche création

En complément de cette approche conception, notre travail sera porté par des expérimentations créatives qui nous permettront cette fois-ci de ressentir directement les problématiques liées à l'écriture de RI. Afin d'assurer une certaine cohérence à cette démarche création, nous concentrerons notre travail autour de l'écriture d'un récit principal que nous appelerons dis(re)pair. Pour mener à bien cette tâche, nous nous appuierons sur le développement d'*infictio* sans pour autant négliger le recours à des ODERI déjà existants ce qui nous permettra d'assurer le lien avec notre recherche conception tout en approfondissant nos compétences avec les autres ODERI. Ce travail d'écriture nous donnera ainsi le moyen de vivre, depuis l'intérieur, l'écriture d'un RI sans littéralement faire preuve d'*im*-posture.

3.3 Vers des applications pédagogiques

A partir du développement d'*infictio*, nous chercherons à réaliser une expérimentation pédagogique se servant de l'outil. Nous chercherons ainsi à tirer parti de ses spécificités pour donner aux étudiants le moyen d'écrire assez simplement de nouvelles formes de RI. Nous profiterons en même temps du retour d'expérience pour améliorer le dispositif et croiser les conclusions de cette expériementation avec celles plus générales de notre recherche.

Notre recherche création nous aidera quant à elle à mieux comprendre et à distinguer plusieurs négociations et stratégies opérant lors de l'écriture de RI. Nous espérons ainsi pouvoir donner le recul nécessaire aux étudiants pour produire des formes singulières à partir de ces espaces de création.

4 Quelles relations entre outils dédiés et utilisateurs lors de l'écriture de récits interactifs ?

Maintenant que nous comprenons mieux l'orientation de notre travail, son interdisciplinarité et son intégration dans le champ des SIC, il convient d'expliciter d'avantage notre problématique et d'expliquer comment nous comptons étudier l'écriture de récits interactifs, de nous intéresser aux outils qui lui sont dédiés et aux enjeux de conception. Au fond que cherchons-nous à réaliser ?

Quelle influence un outil dédié exerce-t-il sur un utilisateur au moment où il écrit ? Quelles relations cet utilisateur entretient-il lui-même avec le dispositif ? Comment s'articule une pratique mettant en tension la volonté et les intentions d'une personne face à un artefact technique destiné à répondre à ses attentes ? Comment opère cette tension dans un contexte de création ? Que nous apporte l'étude de cette relation ? Quelles applications est-il possible d'envisager ? Pourquoi même interroger cette médiation ? Nous proposons tout au long de ce travail de nous concentrer sur une manifestion représentative de cette tension entre technique et création : la pratique de l'écriture

numérique. En effet les outils d'écriture numérique qui sont au cœur des NTIC offrent un magnifique terrain d'observation.

Cependant ce terrain demeure encore trop large pour l'étude que nous souhaitons mener. En effet, parce qu'il nous faut nous placer au niveau de l'analyse interne des outils et de leurs fonctionnalités, nous nous devons d'observer un champ d'outils appréhensible et commensurable. Nous aspirons donc à un terrain où il est possible à la fois de connaître tous les outils ayant contribué à fonder ce champ, bien documenté, avec une communauté laissant des traces de son activité et en même temps livrant des outils accessibles et cohérent avec le domaine des SIC. C'est pouquoi nous avons choisi le terrain des outils servant à l'écriture de RI qui répond à la plupart de ces caractéristiques, la plus grande difficulté étant liée sans doute à la complexité technique de certains de ces outils (comme Tads, Inform et Undum par exemple). Néanmoins une documentation accessible et souvent très claire a permis de pallier à ce challenge. Ce terrain est d'autant plus pertinent qu'il permet de mettre en avant un ensemble d'écrits importants : les fictions interactives (IF) qui n'ont encore jamais été réellement étudiées en SIC dans la perspective de la littérature numérique (LN). Nous nous concentrons uniquement sur les outils *dédiés* à l'écriture de récits interactifs (ODERI), une notion que nous proposons afin de préciser encore d'avantage notre corpus et parce qu'elle rend visible une cristallisation de certaines pratiques d'écritures.

Dans sa thèse soutenue en 2014[6], Odile Farge, sous la direction d'Alexandra Saemmer propose la notion de « réthorique de la conception » pour décrire l'ensemble des stratégies qui « proposent et parfois imposent des façons de présenter les contenus » dans le cadre des outils de création numérique. Cette orientation qui complète le travail réalisé par A. Saemmer, S. Bouchardon et P. Bootz de mise à disposition de boîtes à outils pour l'analyse d'écrits numériques (notamment les œuvres de littérature numérique) présente de nombreux points communs avec notre recherche. En considérant les outils comme des discours dont les structures se doivent d'être interrogées, le travail d'O. Farge propose lui-aussi une grille d'analyse pour mieux comprendre la médiation des outils sur des créations numériques, cependant plusieurs points décisifs distinguent nos travaux. Nous proposons de justement nous servir de ces divergences pour préciser la singularité de notre recherche.

6 (Farge, 2014)

Tout d'abord, notre corpus se concentre uniquement sur les outils d'écriture dédiés à l'écriture créative et non pas sur les outils de publication de contenus plus génériques de type CMS, cette approche nous empêche sans doute de toucher directement à des problématiques communicationnelles plus larges, mais nous espérons en comparant plusieurs outils proches destinés à la même pratique dégager des résultats et une méthode d'analyse qui par la suite pourront s'appliquer à d'autres outils des NTIC.

Ce choix nous a d'ailleurs contraint à nous concentrer sur les outils d'écriture et leurs concepteurs plutôt que sur les œuvres et les auteurs, le test de chacun des ODERI et l'obligation de se concentrer sur l'apprentissage des plus importants représente une partie considérable du travail mené dans cette recherche qui limite sans doute d'autres points de questionnements. Nous ne cherchons donc principalement pas à savoir si les auteurs sont conscients ou non de l'influence des outils mais plutôt à comprendre les fonctionnalités que les outils proposent et de comprendre comment elles participent de l'activité d'écriture. Plus qu'une remise en cause du statut d'auteur, nous nous concentrons sur une remise en cause du statut de l'outil comme médiation positive pour l'activité d'écriture.

Positive, car en effet, nous pensons que l'outil d'écriture dédié, plutôt que de « conditionner », permet à ses utilisateurs de jouer avec les architextes et autres modèles formalisant les écrits. A partir des analyses de notre corpus, nous espérons pouvoir présenter plus en détail la valeur heuristique de l'outil au sein de la pratique d'écriture.

Enfin, la specificité de notre corpus le nécessitant, nous distinguons les auteurs que nous qualifions souvent d'*écriveurs* (un terme que nous estimons plus neutre car sans évaluation de la qualité littéraire des écrits produits) - ce sont ceux qui écrivent les RI - des concepteurs qui réalisent les ODERI.

Notre travail visera ainsi à montrer les relations qu'entretiennent les outils dédiés à l'écriture de RI avec leurs utilisateurs. Ce dévouement des outils à une pratique clairement établie nous aidera à comprendre comment les outils peuvent être sources d'inspiration au-delà d'une logique de détournement : comment la maitrise d'un outil numérique peut générer des contraintes d'écriture positives et inspirantes pour les écriveurs. Nous chercherons à évaluer, à mesurer, à décrire les modalités d'exécution des rapports que les outils entretiennent. Comment procéderons-nous à cette recherche ? Il est temps de présenter le programme de notre étude et d'en détailler le déroulé tout en évoquant les questions que chacune ces étapes risque de soulever.

5 Annonce du plan

Ainsi, lors de ce travail, se succéderont trois parties elles-mêmes subdivisées en neuf chapitres (trois par parties). Dans la première partie, nous chercherons à définir le corpus à partir duquel nous pourrons mener ensuite notre analyse des rapports entre outils et utilisateurs. Pour ce faire, notre travail se concentrera sur les outils dédiés à l'écriture de RI (ODERI), il nous faudra en choisir un nombre restreint à partir desquels travailler.

Pour mener à bien notre sélection, nous proposons de commencer dans notre premier chapitre à nous interroger sur la nature des RI afin de mieux comprendre leurs caractéristiques : au fond, de quoi parlons-nous quand nous parlons de RI ? Nous compléterons cette présentation en évoquant quelques exemples d'écrits, puis nous en proposerons une définition qui nous permettra de situer cet objet dans le champ scientifique et nous nous intéresserons aux modalités de sa lecture : qu'implique la lecture d'un RI ? Cette première définition du RI s'avérera nécessaire pour explorer les outils qui sont dédiés à leur écriture – puisque nous connaissons mieux les RI, il est logiquement plus simple de comprendre ce que sont sensés être les outils destinés à les faire écrire- et nous permettra de nous consacrer aux ODERI qui composeront notre corpus.

Nous chercherons à connaître d'avantage ces outils dans le chapitre 2 en tentant d'abord d'en dessiner un premier panorama à partir de plusieurs bases de connaissances et en particulier de l'IFDB, nous nous demanderons comment collecter des données capables de nous de donner une estimation de la popularité et de la fréquence d'usage des différents ODERI. Une fois ces données recueillies, nous procédérons à leur analyse et établirons une première hiérarchisation qui nous aidera à mieux comprendre leur répartition. Nous ne manquerons pas néanmoins de soulever les limites de notre approche et nous la compléterons le cas échéant avec d'autres sources de données complémentaires afin de pallier le plus possible à ces défauts. Nous espérons ainsi pouvoir dégager de premiers éléments d'observation qui nous aideront à définir notre corpus.

Ce sera justement l'objectif du chapitre 3. Pour y parvenir, nous chercherons à dégager des typologies d'écrits et d'outils afin d'être en mesure d'en extirper des critères de sélection utiles pour la sélection des ODERI. Nous préciserons ensuite et justifierons les critères retenus ce qui nous permettra de définir notre sélection. Nous présenterons alors

rapidement les outils retenus pour notre corpus à travers leurs principes généraux de fonctionnement.

Ce travail nous permettra de passer à la seconde partie de notre étude : l'analyse du corpus. Dans le cadre du chapitre 4, nous nous efforcerons d'établir le cadre de notre analyse : comment nous livrerons-nous à l'étude des rapports d'influence et des relations entre ODERI et utilisateurs ? Quels sont les différents niveaux où se jouent ces relations ? Comment faire pour les rendre visible et observer leurs modes opératoires ? Nous nous appuierons sur les travaux de G. Genette, Y. Jeanneret, C. Tardy et E. Souchier.

Avec le chapitre 5, nous mettrons à l'épreuve d'un premier outil cette grille d'analyse, nous en profiterons pour la réajuster et la recalibrer de manière à ce qu'elle rende compte de la façon la plus claire possible des différents types de relation entre utilisateur et ODERI.

A l'issue de cette première analyse, nous serons dès lors en mesure de proposer un premier bilan et de passer à une étude comparée des différents ODERI avec le chapitre 6. Ce travail nous permettra ainsi d'établir une cartographie gloable des types de rapport que les outils génèrent et de mieux comprendre leur rôle dans la pratique d'écriture de RI.

La troisième partie de ce travail se concentrera sur les applications de notre recherche. Notamment sur notre perpespective de recherche création. Nous prendrons soin dans le chapitre 7 de préciser les enjeux de ce type de recherche dans le champ universitaire avant de raconter le contexte de notre démarche. Puis nous nous concentrerons sur dis(re)pair, le récit interactif que nous avons écrit en parallèle de notre recherche.

Le chapitre 8 se portera quant à lui sur l'aspect recherche conception et présentera plus en détail *infictio*, en détaillant son contexte technique, son architecture technique et son fonctionnement.

Enfin le chapitre 9 nous permettra d'aborder dans un premier temps les applications pédagogiques qu'*infictio* permet, des expériences qui nous ont aidé à bâtir notre recherche puis de revenir sur le travail que nous réalisons dans le cadre de projets de recherche à partir de la notion d'écriture numérique.

Partie 1 : Le corpus

> Ensuite je l'ai entendu remercier la bonne et partir. S'il revient me voir, ai-je pensé, je serai légitimé, si un jour il revient chez moi, sans s'annoncer, pour parler avec moi, pour écouter mes vieilles histoires, pour soumettre ses poèmes à mon jugement, je serai légitimé. Tous les poètes, y compris les plus avant-gardistes, ont besoin d'un père. Mais ceux-ci étaient orphelins par vocation. Il n'est jamais revenu.
>
> Roberto Bolaño, *Les détectives sauvages* (p.264)

Introduction de la première partie

Dans cette partie nous définirons le corpus à partir duquel nous mènerons notre étude. Après avoir présenté la notion de récits interactifs (RI), nous nous tournerons vers l'objet premier de notre corpus : les outils dédiés à l'écriture de RI (ODERI), ce parcours nous aidera à mieux connaître la nature, la répartition et la fréquence d'usage des outils, il nous permettra de délimiter un terrain destiné à la définition du corpus. Enfin, nous achèverons cette partie en proposant plusieurs typologies d'ODERI et de RI selon des critères de définition que nous justifierons pour pouvoir, à partir des résultats obtenus, élaborer le corpus que nous analyserons dans la partie 2.

Chapitre 1 : Le récit interactif

Nous proposons ainsi d'entamer notre réflexion en présentant notre corpus. Cette introduction se déroule en deux temps : puisque nous travaillons sur les outils d'écriture dédiés à l'écriture de récits interactifs (ODERI), il convient de poser la question de la définition du récit interactif pour ensuite se concentrer sur un corpus d'outils liés à ce type d'écriture. Lors de ce premier chapitre, nous chercherons donc à mieux connaître le récit interactif.

Bien sûr, il n'existe pas une définition figée du récit interactif, le récit interactif est une forme toujours instable, cette instabilité est d'autant plus délicate qu'elle est liée aux outils qui permettent de les produire, c'est pourquoi nous n'hésiterons pas à nous risquer à des allers-retour entre outils et récit interactif (RI). Nous pouvons caricaturer la démarche originelle de notre travail (une démarche qui ne manquera pas d'évoluer tout au long de la recherche) ainsi : l'écriture d'un récit est permise par la création d'un outil, le récit laisse voir de nouvelles fonctionnalités qui vont contribuer à faire émerger un nouvel outil (ou une nouvelle version d'outil) dont la (ou les) pratique(s) va(/vont) favoriser la création de nouvelles formes qui vont à leur tour faire émerger de nouveaux outils, etc. Pour étudier le rapport entre écrits et outils et afin d'être le plus clair possible, nous commencerons par artificiellement séparer les outils des écrits tout en gardant la simultanéité qu'ils impliquent en tête, une simultanéité que nous n'hésiterons pas, si nécessaire, à rappeler ponctuellement.

Toutefois, nous n'oublions pas que notre premier corpus est constitué avant tout par les outils dédiés à l'écriture de récit interactif (ODERI)[7].

Ainsi, le regard que nous porterons sur les textes servira toujours à mieux connaître les outils qui permettent de les produire, et ce, pour mieux comprendre une pratique communicationnelle contemporaine, l'écriture numérique. Nous ne visons pas à mesurer la valeur littéraire des œuvres mais bien plutôt à chercher à comprendre comment leurs outils de création permettent de favoriser des formes d'écriture voire l'inverse (c'est pour nous, une raison importante de l'intégration de notre réflexion dans le champ des SIC). Toutefois, nous ne manquerons pas, tout au long de cette partie, de faire référence, de citer et, dans la mesure du possible, de retranscrire des lectures de récits qui ont su marquer le champ afin de faire « transpirer » l'univers culturel propre aux récits interactifs (RI) et de rendre plus palpable (et critiquable) les fondements de notre réflexion.

Nous nous interrogerons donc tout au long de cette partie sur les modalités de lecture des RI et sur les outils qu'elles impliquent, puis nous proposerons une définition du RI en commençant par interroger celle du récit « traditionnel » à partir, dans un premier temps, des travaux de S. Bouchardon et de G. Genette et dans un second temps, de l'approche narratologique notamment en nous inspirant d'Y. Reuter, puis nous questionnerons *l'interactivité* que le RI sous-entend. Enfin nous reviendrons sur le caractère expérimental de l'activité qu'implique le RI. Mais tout d'abord, nous commencerons par présenter la notion de RI.

1 Qu'est-ce qu'un récit interactif ?

Avant de nous lancer dans une définition plus détaillée du récit interactif et afin de faciliter la lecture de ce travail, il nous semble important d'en proposer une première ébauche qui donnerait un aperçu des enjeux gravitant autour de cette notion.

[7] Contrairement à une thèse en littérature par exemple dont l'attention première se concentrerait principalement sur le rapport entretenu entre les œuvres et le littéraire

Nous proposons ainsi une approche graduée qui commence par interroger la distinction entre récit interactif et non-interactif, pour ensuite revenir sur la notion de cybertexte, et nous demander à quel point ce concept nous permet de stabiliser une définition de RI. Puis nous nous attarderons sur le point de vue de l'écriveur de RI avant de nous demander ce qu'implique l'anticipation de l'interaction dans l'écriture de fiction.

1.1 Récit interactif et récit non interactifs

1.1.1 La lecture comme geste

En parlant de récits « interactifs », nous sous-entendons implicitement que d'autres récits ne le sont pas. Pourtant tout récit implique une action du lecteur sur ce qu'il lit : une *lecture* est, en d'autres mots, une circulation par le lecteur dans un texte afin de s'en approprier le sens. Cette circulation nécessite à la fois une action physique et un processus de traitement mental[8] : physiquement, un lecteur déplace son regard de gauche à droite (en Europe), ligne par ligne, de haut en bas et tourne des pages, ou effectue une action simple équivalente (*scroll* vers le bas comme sur un traitement de texte, simple clic, passage du doigt sur les tablettes, etc.). Des actions physiques qui n'ont au fond d'autre but que de faire « passer » ou défiler, morceau par morceau, le texte au travers des mailles que représentent les outils cognitifs dont nous disposons pour l'interpréter. Cognitivement, le lecteur reconnaît les caractères (lettres, kanji, sinogrammes, hiéroglyphes, etc.) et selon la langue utilisée et l'auteur, discrimine des entités de sens plus ou moins longues qu'il assemble entre elles et agence dans le cadre de propositions et de phrases afin d'en faire émerger du sens. De lettres en lettres (pour les langues à alphabet), de mots en mots, de phrases en phrases, le lecteur construit un sens au récit qu'il lit.

1.1.2 Détour par les sciences cognitives

Les sciences cognitives peuvent nous aider à mieux comprendre ces processus de sémantisation et les différentes étapes qui permettent à un lecteur de voir se former des

[8] Qui est d'ailleurs aussi, dans un sens un processus matériel mais qui s'effectue plus inconsciemment, nous évoquerons juste après les sciences cognitives.

caractères puis des mots qui prennent sens et qu'il peut interpréter en les liant. Les neurosciences de la lecture s'intéressent avec beaucoup plus de précision et de méthode que notre grossière description sur le traitement par un sujet d'un signifiant.

L'une des premières questions consiste à essayer de comprendre comment opère pour un sujet donné la représentation d'un mot :

> Un mot inscrit sur une page blanche est d'abord représenté par nos aires visuelles sous la forme d'un assemblage de traits noirs excitant certains neurones codant notre espace visuel de manière rétinotopique, c'est-à-dire en reproduisant la cartographie de nos rétines. A un stade plus abstrait, ce codage gagne progressivement des régions plus antérieures de notre voie visuelle ocipito-temporale ou voie ventrale, et finit par représenter la chaîne de lettres qui constitue ce mot, de manière invariante quels que soient les autres paramètres visuels qui en l'espèce ne sont pas pertinents.[9]

Mais ce codage va ensuite être transmis à un niveau encore plus abstrait qui va le comparer à un codage dont nous disposons déjà afin de voir de quel mot il s'agit. Plusieurs modèles postulent l'existence d'« une représentation abstraite de la forme visuelle », qui est qualifiée de « Visual Word Form Area (aire de la forme visuelle d'un mot) » qui nous permet de décider si un mot correspond ou non à cette forme.

> Une fois représentée sous cette forme visuelle abstraite, le mot est disponible pour tout un ensemble de traitements cognitifs : traitements morphologiques qui représentent les mots entre eux selon leurs racines communes ; traitements phonologiques qui représentent les mots selon les codes moteurs pertinents pour les prononcer, traitements lexicaux, catégoriels…[10]

Ainsi, le décodage lui-même comporte différents types d'opérations, un ensemble que le domaine de la psycholinguistique embrasse complètement.

> Au sein de ces différentes classes de représentation de mots, la représentation de leur signification, c'est-à-dire de leur « signifié » [...] occupe sans conteste une place très particulière.[11]

C'est l'« appareil de lecture » qui permet d'associer à un graphème, un phonème particulier. Mais au-delà de ce processus, se joue la compréhension du mot :

> […] C'est être capable d'accéder à l'ensemble des connaissances associées à la signification et qui débordent les limites strictes de la lecture…[12]

---

9 (Naccache, 2006) p.103-104

10 (Naccache, 2006) p.104-105

11 (Naccache, 2006) p.105-106

12 (Naccache, 2006), p.106

Et de donner l'exemple du mot « tigre » dont la compréhension implique que l'on sait qu'il s'agit d'un animal mais qui en même temps va associer de nombreuses autres informations comme des souvenirs personnels.

> L'accès au sens qui est associé à une chaine de symboles visuels qu'est un mot constitue effectivement un phénomène qui dépasse le champ de l'appareil du langage à proprement parler pour mettre en relation des niveaux de représentation unifiés par la sémantique de l'objet visé.[13]

D'où l'évocation d'une interaction, lors de la lecture entre les processus de décodage et la remontée de souvenirs et d'expériences propres au lecteur.

Ainsi, ce que nous avons qualifié premièrement comme un geste de lecture prend la forme de toute une série de traitements complexes et physiques (nous n'avons évoqué que le décodage d'un mot mais il est évident que le processus complet de lecture d'une phrase puis d'un paragraphe, etc. est d'autant plus complexe) dont les enchainements sont mesurables en temps et l'activité exercée dans les zones opérant visible grâce aux IRM. Les neurosciences nous permettent de confirmer et de complexifier cette action qui devient un ensemble d'opérations que le lecteur accomplit quand il lit un récit.

1.1.3 La lecture comme action

Ainsi, ces éléments nous ont permis d'évoquer un champ dont les travaux s'avèrent très précieux pour décrire les processus internes de compréhension d'un lecteur, et même si notre travail ne concerne pas directement cette question, il eût été difficile de ne pas au moins l'évoquer.

Afin de mieux comprendre ce qu'est un RI, il nous faut comprendre ce qu'implique une lecture interactive. Pour distinguer une lecture interactive d'une autre, nous devons donc nous demander quelles sont les actions que la lecture présuppose mais cette fois, d'un point de vue plus empirique. Il y a pour tout récit une sorte d'interaction originelle manifeste : le lecteur « agit » en lisant un texte, cette lecture affecte à son tour le lecteur. A quel point cette interaction diffère de l'interaction, sensée être plus forte, plus manifeste, plus prégnante des récits interactifs ? A quelle autre niveau se joue cette interaction ? Comment décider quel degré d'interaction est suffisant pour déclarer un récit « interactif » ?

---

13 (Naccache, 2006), p.106

Les sciences cognitives nous donnent un aperçu scientifique des traitements qui opèrent pour la représentation et l'interprétation du sens lors de la lecture, cette distinction, dans le cadre d'expériences en neurosciences pourrait peut-être un jour viser à donner plus d'instruments pour distinguer les traitements opérant pour des sujets confrontés tour à tour à des récits non interactifs et interactifs. Une fois ces actions connues, il paraîtrait dès lors plus simple de distinguer ce qui différencie la lecture de RI des autres lectures. Mais il ne règle néanmoins pas la question préalable de la définition du RI.

1.1.4 *Inter*-action

Nous prétendons donc que tout récit implique une action, celle de la lecture, tout récit serait donc sujet à l'action, cela n'en fait pas pour autant des récits *inter*-actifs. Que sous-entend donc cette notion d'interaction appliquée aux récits ?

Nous ne croyons pas retrouver dans cette appellation l'idée d'un échange entre deux entités de même niveau : nous ne pensons pas que ce terme désigne le fait qu'une action exécutée sur un récit (la lecture) change ce même texte et que réciproquement le texte change le lecteur : le texte et le sujet agiraient ainsi l'un sur l'autre réciproquement. Nous pensons que cette expression, appliquée au récit, évoque une forme où le lecteur commet des actions qui changent le texte, où il « interagit » avec le texte. Ces actions qui affectent le récit, permettent d'actualiser un texte dont les variations sont régies par des règles. Ces règles peuvent être plus ou moins complexes et compréhensibles et connues du lecteur.

Ainsi, un récit interactif serait un récit qui permet à un lecteur de réaliser des actions qui affectent le texte. Selon notre définition donc, et si nous acceptons de nous écarter momentanément de notre corpus exclusivement numérique, la collection si bien connue des *livres dont vous êtes le héros* ne correspondrait pas à cette typologie. Nous ne sommes pas sûr de pouvoir dire si ce type d'écrits fait partie du champ ou non des RI, et nous ne sommes pas certains qu'il soit important de le définir : notre objectif actuel consiste, rappelons-le, à mieux comprendre les RI et ses problématiques afin de pouvoir dégager un premier corpus d'outils, mais il nous semble que cet exemple peut permettre d'élargir la définition des RI via une compréhension *métaphorique* de l'expression où ce qui compte, n'est pas le changement effectif du texte mais l'impression que le lecteur puisse changer l'histoire et donc le texte du récit. Ainsi tous les récits dans lequel le lecteur peut circuler de manière différente sans pour autant en changer une lettre pourraient être compris comme RI.

Par conséquent, si même un texte qui ne change pas sous l'action du lecteur peut représenter un RI, quelles différences strictes existent-ils entre ces deux entités (RI et récit non interactifs) ?

L'enjeu redevient dès lors d'être en mesure de distinguer la limite entre récit non interactifs et les RI en posant des critères d'évaluation de l'interactivité : comment les séparer? Quel(s) critère(s) utiliser ?
Pour poursuivre notre réflexion, nous faisons appel au célèbre concept de *Cybertexte*.

1.2 Cybertexte et littérature ergodique

En 1997, E. J Aarseth propose la notion de *cybertexte*[14] qui lui permet de distinguer le texte qui implique un effort supplémentaire au lecteur pour se l'approprier, du texte classique.

> The concept of cybertext focuses on the mechanical organization of the text, by positing the intricacies of the medium as an integral part of the literary exchange. However, it also centers attention on the consumer, or user, of the text, as a more integrated figure than even reader-response theorists would claim. The performance of their reader takes place all in his head, while the user of cybertext also performs in an extranoematic sense. [15]

La notion de cybertexte met l'accent sur l'organisation du texte et sur l'activité (« performance ») qu'elle implique de la part de ses lecteurs pour réactualiser sans cesse l'instance de l'écrit.

Elle propose une distinction entre des textes « ergodiques » dont la lecture implique des actions « extranoématiques » et les autres avec lesquels nous sommes, à priori, plus familiers et dont la lecture s'effectue principalement « dans la tête des lecteurs » impliquant des efforts bien plus triviaux.

---

[14] (Aarsethc, 1997)

[15] (Aarsethc, 1997)

> During the cybertextual process, the user will have effectuated a semiotic sequence, and this selective movement is a work of physical construction that the various concepts of "reading" do not account for. This phenomenon I call ergodic, using a term appropriated from physics that derives from the Greek words ergon and hodos, meaning "work" and "path." In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text. If ergodic literature is to make sense as a concept, there must also be nonergodic literature, where the effort to traverse the text is trivial, with no extranoematic responsibilities placed on the reader except (for example) eye movement and the periodic or arbitrary turning of pages. [16]

Par *noématique*, il faut entendre, les actions de base requises pour la lecture que nous décrivons plus haut (le traitement cognitif associé à des gestes physiques minimaux). Selon P. Bootz[17], l'activité noématique est : « l'activité cognitive de l'interprétation des informations », c'est-à-dire « leur lecture classique ». Nous donnons à ce substantif un sens légèrement plus large en lui associant les actions de bases permettant une « lecture classique ». Ainsi, par opposition, un texte requérant une action *extra-noématique* serait un texte qui nécessiterait un engagement physique du lecteur qui dépasserait les actions les plus basiques.

La question de la description de ces « gestes de base » peut ainsi devenir le point charnier de notre définition : quels gestes considérer comme « noématiques », quels autres considérer comme « extra-noématiques » ?

Nous proposons de considérer l'ensemble des gestes dont le seul but est de rendre visible au lecteur la suite d'un texte « linéaire » par le biais d'un mouvement obéissant à des conventions établies et sans aucun décalage avec cette convention comme noématiques. Ainsi, le fait de *scroller* avec une souris pour descendre plus bas dans le contenu d'un document *.pdf* fait partie de ce que nous concevons comme geste noématique.

De ce fait, si nous acceptons cette distinction malgré ses imperfections, nous pouvons faire coïncider les récits nécessitant des actions extranoématiques pour leurs lectures avec ceux que nous qualifions de « récits interactifs » et les autres, avec les « récits non interactifs ».

---

16 (Aarsethc, 1997)

17 Extraits de notes du cours *Sémiotique des interfaces*

En d'autres mots : tout récit où le lecteur doit avancer dans le texte par *défilement*[18], sans créer de rupture ou d'espace permettant de générer un niveau de sens dans le geste de lecture, serait non interactif, par contre, tout récit qui permettrait d'agir réellement sur la matière même du texte pourrait, à l'opposé, se voir qualifier de récit interactif.

Reste à savoir ce que signifie « agir sur la matière même du texte ». Nous verrons, par la suite, des instruments méthodologiques qui nous permettront de définir plus précisément ces processus, mais nous pouvons d'ores et déjà montrer quelques exemples des manifestations du récit interactif afin d'en mieux comprendre sa nature. Nous proposons donc de poursuivre notre présentation, en nous plaçant dans la position de l'écriveur, à partir d'un exemple précis, en comparant une pratique d'écriture de RI à celle d'un récit qui ne le serait pas.

Se positionner en tant qu'*écriveur*[19] nous paraît une bonne manière pour commencer à appréhender les enjeux de la création des RI, une « position naturelle d'observation » puisque nous réfléchissons sur les pratiques d'écritures et leurs rapports avec les outils.

1.3 Ecrire un récit non interactif :

Prenons donc une intrigue relativement simple qui serait la base d'un récit : un homme se réveille au milieu de la nuit, sa femme est partie téléphoner dans le salon[20].
Il existe sans doute une infinité de manières de raconter cette histoire, en jouant par exemple sur les points de vue (avec le point de vue de l'homme : « Un homme se réveille

[18] Dans le sens de « Succession ininterrompue de personnes ou de choses » (TLFI) (consulté le 12 mai 2015)

[19] Nous proposons ce terme qui nous semble neutre pour définir simplement « Celui qui écrit » en nous détachant des notions d'*auteurs* ou d'*écrivains* qui sont très liées à celles d'*œuvres* et de *littérature* et peuvent connoter un jugement qualitatif.

[20] Le choix même de cette intrigue conditionne notre étude dans une certaine mesure, rappelons donc qu'il ne s'agit ici que de donner qu'un exemple qui n'est pas représentatif de toutes les trames possibles; à l'origine de notre choix, la volonté d'une histoire avec un événement perturbateur assez évident, un schéma simple et un ancrage dans le monde plus ou moins contemporain (mais sans de références trop précises) pour éviter les clichés des IF ainsi que l'écueil des schémas simples et déjà très étudiés du conte.

en plein milieu de la nuit. Il vient de faire un cauchemar. Il passe sa main à côté. Le matelas est vide. Mais sa femme n'est plus là. Où est-elle ? Il se lève. Elle est dans le salon en train de téléphoner. » ou bien si l'on se concentre sur celui de la femme : « Agacée par son insomnie, elle décide de se lever, son compagnon a l'air de dormir tranquillement à côté. Elle sort silencieusement du lit… »), en jouant sur l'énonciation (« Tu te réveilles en pleine nuit »), les temps, (« Un soir, tu te réveilleras, tu seras seul… »), … (autant de catégories narratologiques que nous verrons plus en détail par la suite), mais chacune de ces alternatives propose la modalité d'un texte dont le contenu est fixe, l'ordre de lecture unique et prédéfini par l'auteur au moment de l'écriture.

1.4 Ecrire un récit interactif :

Comment transposer cette même intrigue si l'on veut écrire un récit interactif ? Nous parlons d'une interaction avec un dispositif numérique, une interaction qui nécessite par conséquent une compétence particulière : la maîtrise d'un outil permettant de matérialiser « informatiquement » (sur l'écran) ces interactions.

Tout d'abord, il nous faut commencer par anticiper le mode d'interaction qui permettra au lecteur d'interagir avec le texte et trouver une solution technique qui permettra de l'intégrer : comment le lecteur effectuera-t-il ses actions ? Par quel geste ? S'agira-t-il de cliquer sur des liens, d'entrer des commandes textuelles, de déplacer sa souris à certains endroits de l'écran… Comment l'auteur rendra-t-il des actions disponibles pour le lecteur, comment les codera-t-il, avec quels outils, quels langages ?
L'écriveur doit ainsi négocier avec la technique les interactions qu'il veut réaliser et les traduire de manière à ce que son application les comprennent : directement via du code, ou bien par recours à des fonctionnalités accessibles depuis une interface graphique, ou encore un mélange entre GUI (Graphic User Interface) et code.
Mais évitons pour l'instant de trop rentrer dans les détails de cette « mise en code de l'interaction » (nous y reviendrons), un autre critère déterminant permet de différencier le récit interactif dès son écriture : même si l'intrigue est « fixe » (c'est-à-dire que la fiction ne change pas, les mêmes évènements ont toujours lieu), *l'écriveur* doit réfléchir à comment le texte va se dérouler, il doit anticiper la, ou plutôt les lectures, voire (dans le cas de récits génératifs par exemple) certaines lectures (par opposition à toutes).

Le lecteur va construire son parcours interaction après interaction. Chacune d'elle représente une étape qui permet de faire émerger un nouveau champ de possibles accomplissements du texte. Selon que le lecteur décide que le personnage sorte ou non du lit, différentes actions seront accessibles, ainsi, selon qu'un lecteur active une interaction 1 ou 2, il aura accès à un autre fragment texte qui lui permettra alors d'activer l'interaction 1a, 1b, 1c, 2a… Il affectera peut-être même des variables qui auront des impacts considérables sur la suite de l'histoire, c'est-à-dire que, l'auteur aura placé des marqueurs (*tokens*) qui permettent de rendre compte de certains accomplissements : par exemple si le personnage fouille dans le placard et prend avec lui une lampe torche, il pourra s'en servir par la suite parce que le texte aura sauvegardé la possession par le personnage de la lampe torche et pourra examiner la boîte à outils dans la cave, etc. Nous reviendrons plus en détail sur ce type de cas dans la description de mise en code des interactions.

L'ensemble des possibles dépend énormément du type de RI auquel nous sommes confrontés : selon qu'il s'agisse d'un récit avec une structure limitée de type hypertextuelle, avec des choix et des possibilités limitées ou au contraire d'un système de génération de texte du type des fictions interactives où le nombre de lecture est illimité, la structure textuelle sera à penser autrement.

Mais, et c'est bien là la constante que nous voulons mettre en avant, elle sera, dans tous les cas, *à penser*, à anticiper. L'écriture de RI implique un nouveau degré d'écriture : la scénarisation des interactions.

Afin de compléter notre présentation des RI, nous proposons, maintenant que le contexte de leur manifestation a été abrodé, que nous nous sommes placés du côté de l'écriture, et que nous comprenons mieux l'expérience de l'écriture d'un RI d'aborder la question de leur lecture. En prenant la place de l'écriveur, nous avons pu présenter plusieurs enjeux singuliers de l'écriture de RI, nous compléterons cette approche en adoptant désormais le point de vue, toujours sur l'écriture, de la lecture. Comment la lecture de RI influe sur la pratique d'écriture ?

2 La lecture de récit interactif

2.1 Les outils d'écriture face aux outils de lecture : une asymétrie

Encore d'avantage qu'avec le papier, l'outil d'écriture numérique ne correspond pas à l'outil de lecture. Cette distinction double les outils liés à l'appréhension des RI. Quand un auteur de récit classique comme Honoré de Balzac écrit *Le Père Goriot* - même si les tâches témoignant des litres de café qui ont dû être ingurgités pour écrire frénétiquement afin de rembourser les créanciers - peuvent masquer par-ci par-là quelques lettres, rien ne l'empêche de relire *directement* son travail. Le texte qui sera corrigé et mis en forme de manière plus élégante lors de la publication variera légèrement de l'original de par sa forme mais son contenu demeura exactement celui produit par l'auteur[21].
Quand Balzac écrit : « Ce que les moralistes nomment les abîmes du cœur humain sont uniquement les décevantes pensées, les involontaires mouvements de l'intérêt personnel. » il le retrouvera publié tel quel, et le lecteur qui lira cette phrase au bout de la chaîne de publication, la retrouvera intégralement, exactement comme elle a été écrite.
Par contre si un auteur d'Inform 7 écrit le texte : « La chambre is a room. The description of la chambre is 'C\'est une une jolie chambre bien aménagée.' », il s'agit d'un code qui donne des informations au programme sur les modalités de fonctionnement du texte, le lecteur ne verra affiché sur son écran, une fois le texte joué, que le contenu de la description « C'est une jolie chambre » précédé (le plus souvent) du nom du lieu « La chambre » selon des couleurs et des choix de mise en page qui varieront en fonction des outils de lecture retenus.

Dans le cadre d'un RI, le texte lu ne correspond pas directement au texte écrit, il doit être interprété par un programme. Quand un auteur écrit un RI, il génère un code qui contient les interactions et ce code, qu'il soit directement écrit par lui ou non, doit être interprété pour être « jouable », lisible.

[21] Bien sûr, selon qu'il s'agisse d'une édition ou d'une autre, le lecteur peut se retrouver face à des variations dans le texte qui peuvent être plus ou moins importantes mais ce sera toujours le texte qui a été écrit par l'auteur qui sera reproduit dans l'édition, pas une interprétation (au sens technique) voire une compilation.

2.2 Deux moments de lecture dans les RI

Par conséquent l'outil de lecture ne coïncide pas forcément avec l'outil d'écriture. La production d'un récit implique un moment d'écriture ainsi qu'un moment de lecture. Il est néanmoins évident que l'auteur doit aussi pouvoir se relire pour progresser dans sa lecture.

2.2.1 Relecture traditionnelle

Traditionnellement, lors de l'écriture de récits non interactifs, l'auteur peut directement relire ce qu'il écrit sans avoir à actionner de compilation. Les outils de traitement de texte de type *MS-Word* dans une logique WYSIWYG rendent visible différents rendus plus ou moins proches de la mise en page. Ils permettent aussi de faire l'usage de statistiques comptant le nombre de mots, de caractères, etc. mais ces fonctionnalités restent très basiques. Les outils plus récents comme *Scrivener*[22] ou *Ulysses*[23] nécessitent une compilation pour associer l'ensemble des fragments mais les fragments eux-mêmes se lisent toujours directement et font penser aux RI hypertextuels. Une solution comme LATEX qui mêle à la fois code et expression de l'auteur s'approchent plus des logiques de lecture des RI de type Inform.

Dans tous les cas, l'auteur qui écrit un récit non-interactif (RNI), qu'il recourt ou non à des outils numériques, pourra se relire directement pour se corriger. Selon ses préférences et habitudes, entre des phases d'écriture plus ou moins longues s'intercaleront des moments de relecture qui opéreront directement via l'outil d'écriture utilisé : qu'il s'agisse d'un cahier ou d'une application de traitement de texte.

[22] https://www.literatureandlatte.com/scrivener.php (consulté le 22 mai 2015)

[23] http://www.ulyssesapp.com/ (consulté le 22 mai 2015)

2.2.2 Chercher le texte

L'écriture de RI implique un second niveau, celui du rendu du texte. A la manière développeur web[24], l'écriveur de RI sera confronté beaucoup plus frontalement au besoin de « voir » son texte pour le relire, il rejouera plusieurs fois des aperçus du texte compilé afin de pouvoir suivre l'évolution de sa production. Il lui est donc nécessaire de matérialiser un objet qui finit vite sinon par devenir trop vaporeux. Nous évoquerons plus tard, dans la partie 3, le travail de recherche création que nous avons accompli dans le cadre de notre recherche avec notamment le RI dis(re)pair, mais ce travail d'écriture, allié aux expérimentations pédagogiques et à la pratique d'ateliers d'écriture nous a clairement aidé à mieux comprendre l'expérience de « déprise » qu'un écriveur pouvait ressentir au moment de la mise en texte et en code. Dans ces moments, la localisation du texte même, finit par ne plus être évidente, la cohérence de l'écrit est mise à l'épreuve par les ruptures et fragmentations qu'un tel type d'écriture implique. Nous qualifierons ce ressenti de l'écriveur de « vaporeusité du texte »[25]. Pour répondre à ce problème, les outils cherchent à proposer à leurs utilisateurs des fonctionnalités les aidant à mieux se repérer dans la structure du texte.

Avec les RI, deux niveaux de lecture ont tendance à émerger et à être d'avantage accentués que pour un récit non interactif (RNI). Puisque les outils d'écriture ne coïncident pas avec ceux des lecteurs et puisque la vaporeusité du texte nécessite des processus spéciaux de mise en visibilité du texte pour les auteurs, l'écart entre lecture pour auteur et lecture pour lecteur implique que nous nous attardions sur chacun de ces moments.
Nous proposons dès à présent de passer à l'observation de plusieurs réponses de la part des outils pour répondre aux attentes des écriveurs de RI.

---

[24] Nous précisons web dans le sens où le besoin de tester le code dans un navigateur est sans doute plus prégnant que pour un développeur JAVA par exemple

[25] Une problématique qui n'est pas sans rappeler les questionnements de l'édition 2012 d'ELO (l'une des principales conférences en littérature numérique) « Chercher le texte » (http://eliterature.org/2012/11/cfp-elo-paris-2013-chercher-le-texte-123112-924-2713/)

2.3 Lire dans un contexte d'écriture

Des modes de lecture intermédiaires permettent à l'écriveur de suivre la trace de son récit au moment de son écriture, bref de se relire quand il écrit : l'auteur est avant tout son premier lecteur. Ainsi, dans plusieurs cas, des fonctionnalités directement intégrées dans les outils d'écriture permettent à un auteur de lire le texte qu'il est en train d'écrire.

Pour certains outils d'écriture, un dispositif particulier de lecture est disponible pour jouer le texte dans le contexte du moment de l'écriture. C'est le cas par exemple pour l'outil d'écriture dédié à l'écriture de fictions interactives Inform où un bouton « go » permet de compiler le texte et d'en jouer une première version dans une fenêtre en parallèle.
La Figure 1 nous montre un exemple d'environnement d'écriture où le code qui se trouve dans la partie gauche de l'image est joué directement dans la partie droite (la partie qui commence par le titre blanc sur fond noir « Sous la pluie »). L'utilisateur peut écrire les commandes qui le font avancer dans le récit directement dans cette fenêtre comme s'il lisait normalement le RI. Pour parvenir à ce résultat, il a suffi à l'utilisateur de cliquer sur le bouton « go » en haut à gauche de l'écran. Avec Inform 7, plusieurs autres options permettent de procéder à des lectures particulières : il est possible d'utiliser la commande « test » qui exécute une suite de commandes prédéterminées, ou de se servir du bouton « replay » qui rejoue les mêmes commandes que précédemment (ce qui évite à l'auteur de sans cesse réécrire son parcours de lecture).

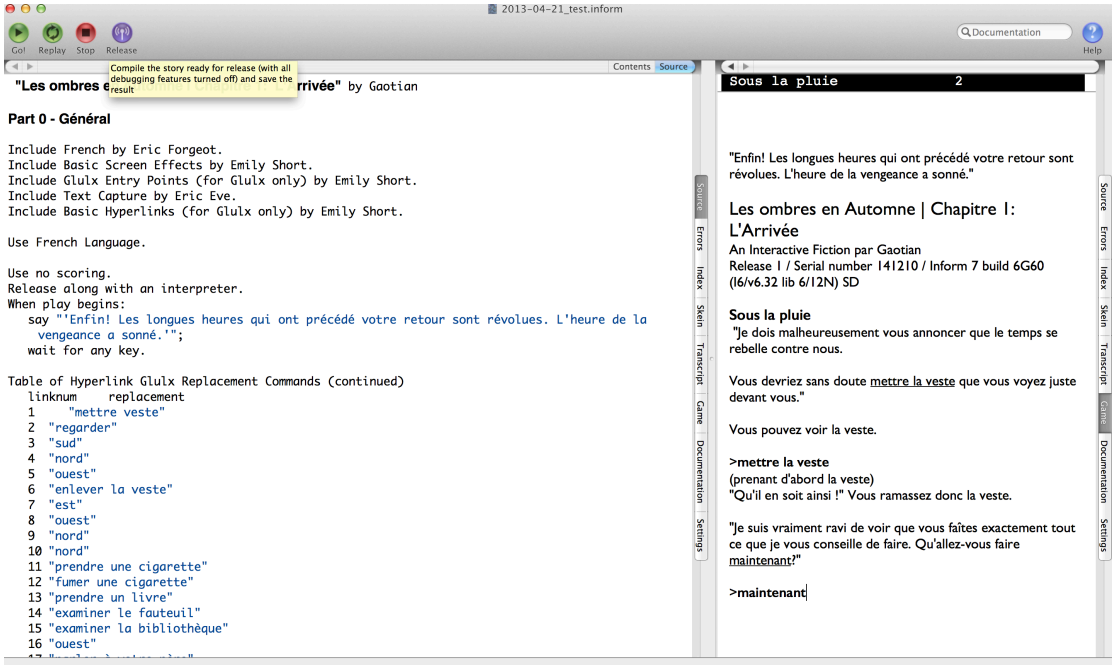


Figure 1 : exemple de lecture dans un outil d'écriture avec Inform 7 (version 6G60)

Afin de faciliter la navigation dans le texte pour ses utilisateurs, Inform dispose également d'un outil de visualisation des différents parcours de lecture qui ont été joués lors des tests. Le système appelé « skein » dont un exemple est donné avec la Figure 2 : exemple d'une vue de skein pour Inform 7 (version 6L38) dessine un arbre des différents choix qui ont été déjà été entrés par l'écriveur lors de ses tests/relectures, il peut ainsi passer retrouver plus facilement un moment précis qui est défini par une suite d'actions précises.

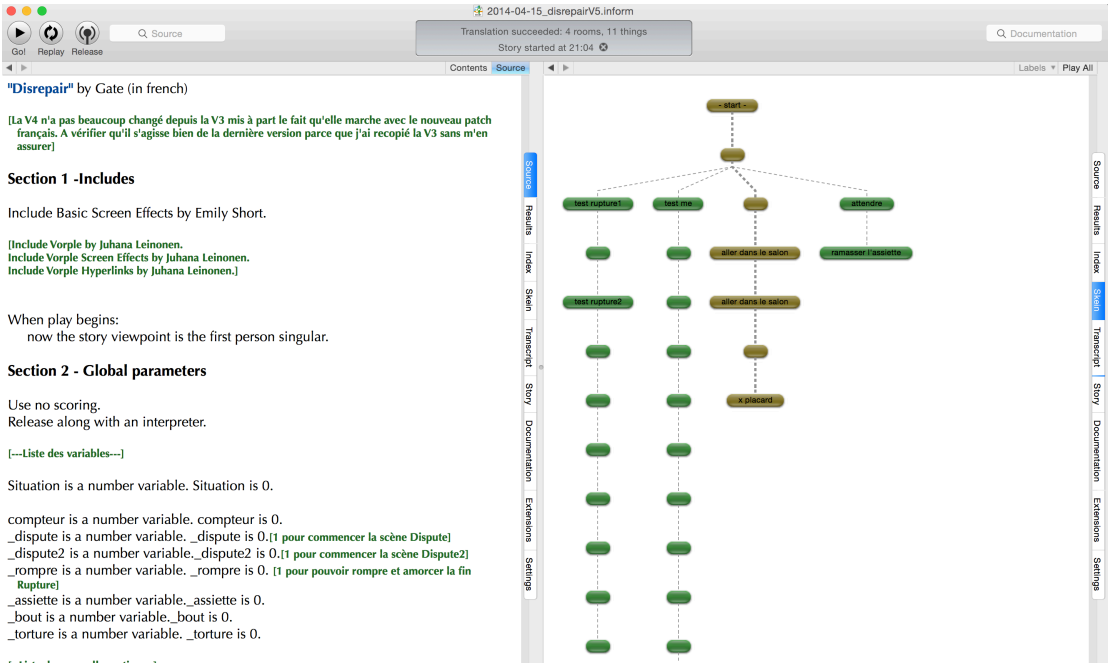


Figure 2 : exemple d'une vue de skein pour Inform 7 (version 6L38)

D'autres outils comme Adrift ou Twine par exemple, ne disposent pas de module dédié pour lire le texte, ils font appel à un outil de lecture externe. Avec Adrift 5, par exemple, (un autre système qui permet comme Inform d'écrire des fictions interactives), l'écriveur utilise un éditeur appelé *ADRIFT developper* (l'outil d'écriture), la compilation du texte (lancée par l'appui sur le bouton « Run Adventure ») appelle un « reader » appelé *ADRIFT Runner* qui lance une « preview » de la lecture dans une autre fenêtre mais cette fois-ci et contrairement à Inform, avec le même outil que pour les simples lecteurs. En d'autres mots, *ADRIFT Runner* est destiné à la lecture des textes écrits avec ADRIFT mais elle n'est pas dédiée à l'outil d'écriture.

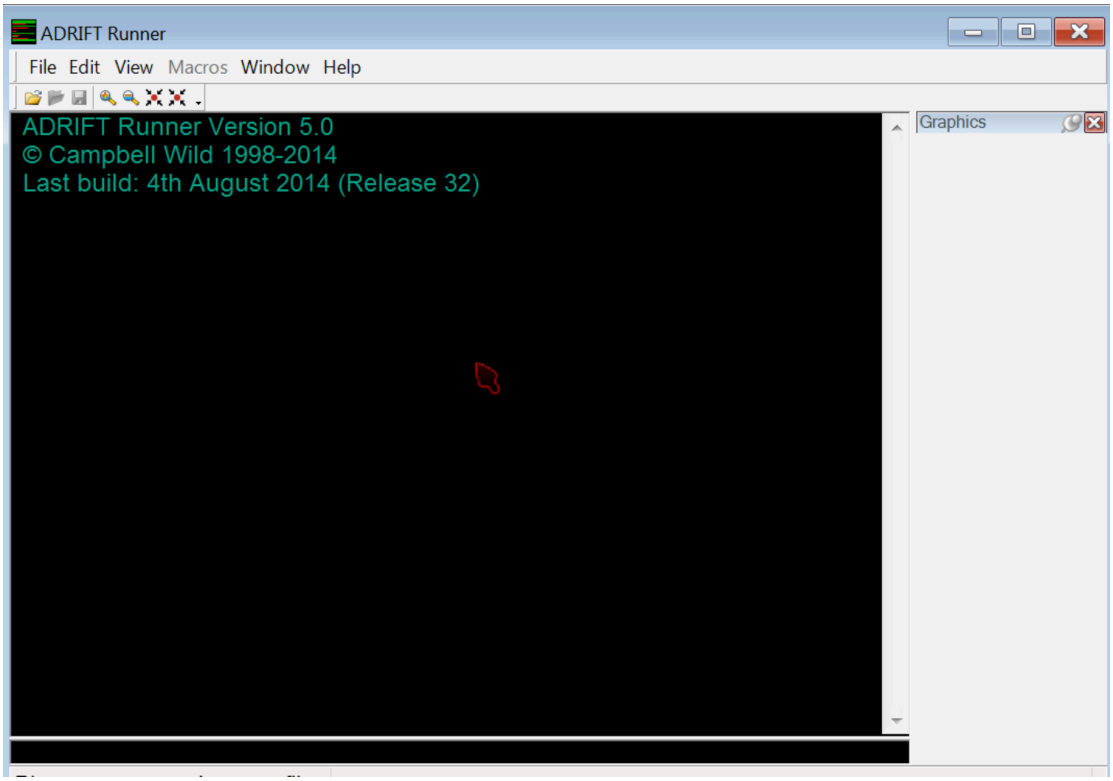


Figure 3 : un exemple de lancement du logiciel ADRIFT Runner depuis ADRIFT Developer

Avec *Twine*, un outil d'écriture cette fois dédié aux hypertextes, l'externalisation de la lecture lors de l'écriture est encore plus marquée puisque la compilation d'un texte génère simplement un fichier .html prêt à être lu depuis un navigateur web. Il n'y a donc cette fois, non seulement pas d'outil de lecture dédié à l'écriture mais plus du tout d'outil de lecture dédié aux écrits réalisés avec le logiciel.

2.4 Des outils de lectures conditionnés par leurs supports

Plusieurs systèmes d'écriture disposent donc de leur propre outil de lecture (pour lecteurs), comme *ADRIFT Runner* que nous venons de voir. Un outil dédié à l'écriture de RI (ODERI) est responsable en parallèle du développement de l'outil permettant aux lecteurs de consulter le texte. En effet, sans outil de lecture, comment un auteur pourrait faire lire son texte ? Nous n'avons pas besoin de rappeler J.P Sarte[26] pour affirmer que sans lecteur, il n'y a pas d'auteur.

[26] Un auteur écrit toujours « pour ». *(Sartre, 1985)*

Pourtant, Inform 7 qui est l'une des solutions techniques les plus « abouties », ne dispose pas d'un outil de lecture externe dédié qui serait crée directement par son développeur Graham Neslon : il n'existe pas d'*Inform 7 reader*. Mais il en existe d'autres, plusieurs mêmes. Inform garde, par conséquent, plus de distance avec les outils de lecture qui lui sont dédiés. Les recommandations laissées sur son site officiel proposent aux lecteurs de choisir l'outil de lecture qui leur convient le mieux[27].

Il en va de même pour d'autres outils comme TADS ; mieux, les RI écrits avec TADS peuvent être lus avec les mêmes applications que celles destinées à Inform. Les outils d'écriture ont fini par cristalliser des formes d'écrits stables et convergeant techniquement qui ont à leur tour rendu possible la production d'outils de lecture génériques.

Ce mouvement de rapprochement des outils de lecture permet dès lors aux ODERI de se concentrer plus encore sur l'outil d'écriture lui-même et d'atteindre un degré de raffinement supplémentaire. La relative longue histoire des ODERI, le dynamisme et l'importance de la communauté des fictions interactives (IF) explique ce phénomène.

L'expérience des lecteurs d'IF est ainsi largement simplifiée, les IF finissent par se ressembler tellement qu'il devient difficile de savoir avec quel outil particulier elle a été produite ce qui contribue à la formation d'une forme générique (un niveau que nous étudierons plus en détail dans la partie 2 et que nous qualifions d'architexte). Néanmoins cette simplification renforce la dimension de boite noire de la dimension technique du récit, en en faisant un moyen de mise en œuvre qu'il n'est pas nécessaire de comprendre plutôt qu'un espace pouvant être générateur de figure de sens.

Ce cas montre donc comment les outils de lecture ne dépendent plus forcément d'un système mais plutôt d'un type de texte qui est conditionné par une architecture technique mais aussi par une forme (un genre ?) littéraire[28]. Mais ces outils posent la question de la fidélité au texte originalement voulu par l'auteur ? Chacun d'eux présente des particularités par rapport aux autres mais aussi selon les systèmes d'exploitation et les matériels (« devices ») sur lesquels il opère.

---

[27] http://inform7.com/if/interpreters/ (consulté le 06/09/15)

[28] Nous revenons plus en détail sur cet aspect dans le chapitre 3.

2.4.1 Les systèmes d'exploitation

Ainsi selon que l'on soit sur Windows, Mac ou Linux, le « reader » pour une fiction interactive ne sera pas forcément le même, sur Mac, par exemples *Spatterlight*[29] (cf Figure 4 : Spatterlight (MAC) - exemple d'IF) est une alternative intéressante qui n'est pas disponible sur PC, *Gargoyle*[30] par contre semble particulièrement au point sur cet OS. *Zoom*[31](cf. Figure 5 : Zoom (MAC) - exmple d'IF) est un autre lecteur efficace et qui plus est, « cross-system ». Il est à remarquer que ces logiciels n'ont pas forcément les mêmes degrés de stabilité (en ce qui concerne les bugs) ou de finalisation (nombre de fonctionnalités et ergonomie) selon qu'il s'agisse d'une version dédiée à une OS ou à une autre.

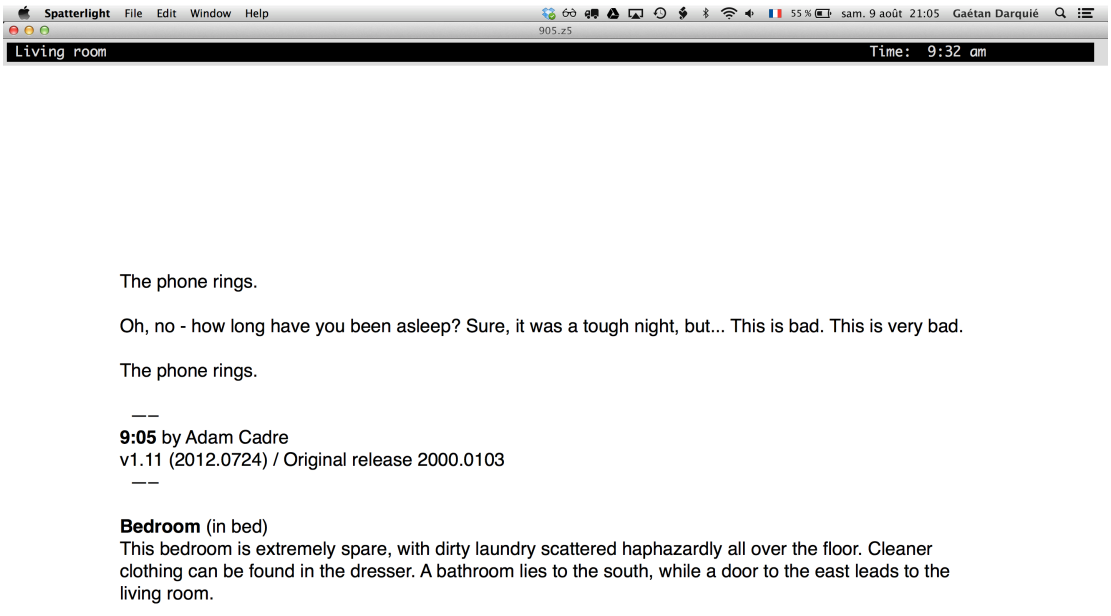


Figure 4 : Spatterlight (MAC) - exemple d'IF

[29] http://ccxvii.net/spatterlight/ (consulté le 10/12/14)

[30] https://code.google.com/p/garglk/ (consulté le 10/12/14)

[31] http://www.logicalshift.co.uk/unix/zoom/ (consulté le 10/09/15)

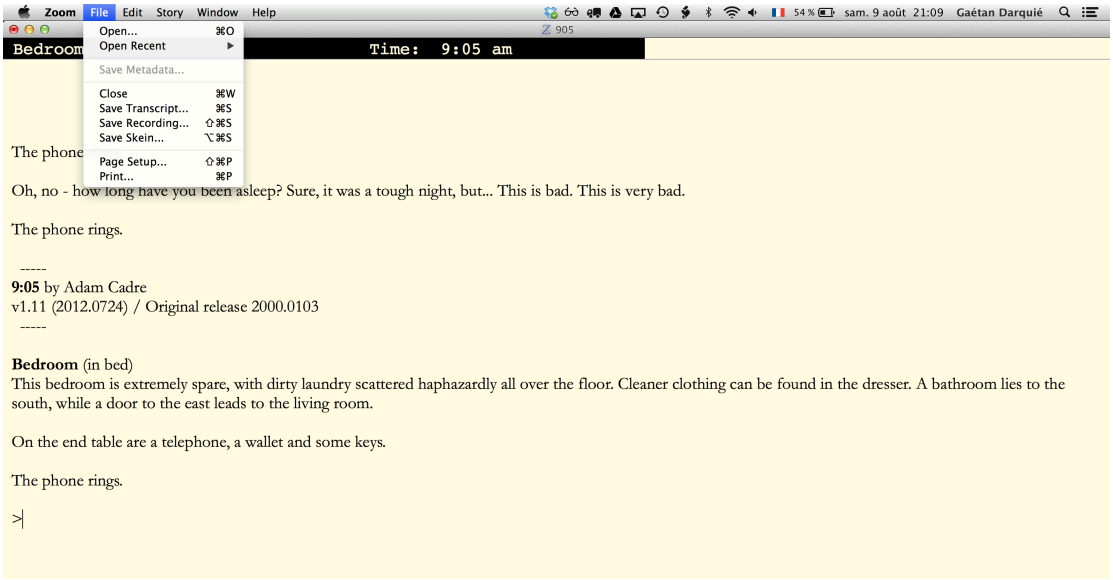


Figure 5 : Zoom (MAC) - exmple d'IF

2.5 Les types de supports

Au-delà des OS, la question du matériel depuis l'apparition des tablettes et des smartphones ajoute encore à la diversité des outils de lecture et pousse à imaginer de nouveaux modes d'interactions.

Ainsi, il existe plusieurs outils de lecture crées spécialement pour les supports mobiles. Si nous nous concentrons sur les deux systèmes mobiles les plus importants que sont IOS et Android, nous pouvons lister plusieurs applications destinées à la lecture de RI (et principalement d'IF).

2.5.1 Lire des RI sur Android

Sur Android, nous retenons trois applications : Text Fiction, JFrotz et Twisty. Les captures d'écran présentées et les tests réalisés ont été effectués depuis un téléphone Nexus 4.

La lecture sur mobile semble particulièrement propice à l'essor de la littérature numérique, plusieurs formes, cependant proches du jeu comme *Sorcery*[32] ou des RI comme ceux produits par *Choice of Games*[33] ont ainsi rencontré un relatif succès. Néanmoins il existe des outils directement dédiés à la lecture de RI sur téléphone. La plupart des systèmes que nous avons utilisés, c'est le cas notamment de JFrotz et surtout

[32] https://play.google.com/store/apps/details?id=com.inkle.sorcery1&hl=fr (consulté le 7 septembre)

[33] https://www.choiceofgames.com/ (consulté le 7 septembre)

de Twisty, s'avéraient trop lents pour proposer une lecture confortable, en tout cas sur notre dispositif de test, avec un temps de chargement du clavier particulièrement pénible. La taille de l'écran s'avère vite un autre problème, puisqu'il s'agit à la fois de lire et d'écrire, jouer un RI de type IF sur un téléphone fait beaucoup penser à une application de discussion instantanée comme What's App ou WeChat.

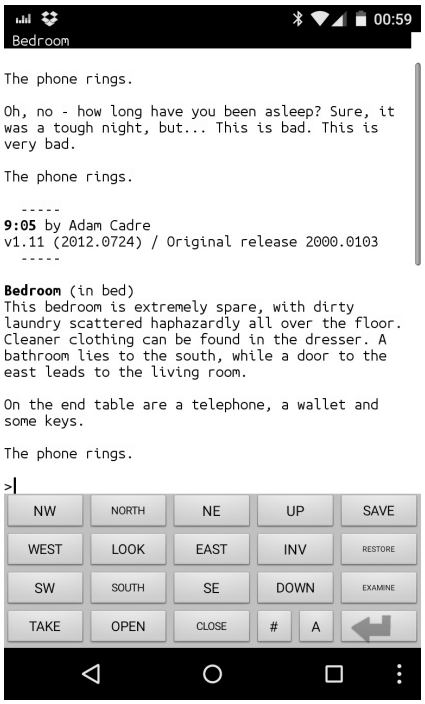


Figure 6 : JFrotz sur Android

C'est justement ce que Text Adventure semble avoir bien compris. L'application dont le graphisme est plus soigné a d'avantage travaillé son ergonomie et propose des icônes qui agissent comme raccourcis vers des actions préprogrammées (programmables) qui s'avère particulièrement adaptées pour la lecture d'une IF. Après chaque commande entrée, le text apparaît dans une nouvelle boite de dialogue comme dans un système de messagerie instantanée.

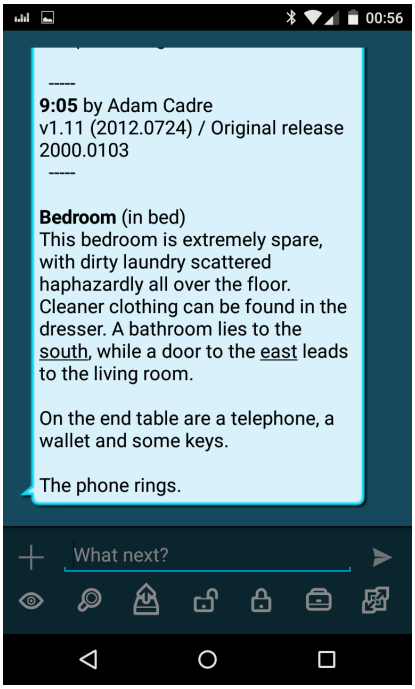


Figure 7: Text Adventure sur Android

Tous ces outils permettent d'importer des RI, certains sites sont mêmes mis en avant et proposent des liens de téléchargement. D'autres outils comme Twisty, comportent déjà une poignée de textes installés.

Ces applications sur Android sont sans doute susceptibles d'évoluer, les textes en format Glulx (le format le plus récent pour les IF) sont par exemple toujours illisibles. Néanmoins, à cause du tactile et de la réduction de la taille des écrans, ce type de support permet de réinterroger les modes d'accès au texte pour les IF.

2.5.2 Lire des RI sur IOS

Sur IOS, l'application *Frotz*[34] s'avère le lecteur principal pour les IF. L'application, gratuite, plus ancienne que celles d'Android, est efficace et régulièrement mis à jour. A l'heure où nous écrivons, la version 1.7.1 est disponible.

Très classique dans sa facture, elle propose une lecture proche de celle des applications non mobiles sans utilisation d'icônes, ou de spécificités liées au support. Néanmoins elle s'avère particulièrement stable et permet de jouer rapidement à de nombreuses IF y compris les plus récentes.

[34] https://itunes.apple.com/fr/app/frotz/id287653015?mt=8 (consulté le 8 septembre 2015)



Figure 8 : *Counterfeit Monkey* joué avec Frotz sur IOS

Au-delà de ces outils génériques, c'est à dire destinés à lire des RI crées dans des formats classiques, il existe également un grand nombre d'applications consacrées uniquement à un voire à une série de textes. Des applications-récits dont les textes proviennent à l'origine d'outils dédiés à l'écriture de RI mais qui sont retravaillées pour proposer une lecture soignée.

Les supports mobiles sont les écrans transportables que la littérature numérique a longtemps attendu pour permettre une lecture plus confortable que celle que proposent les ordinateurs classiques, pourtant les applications de littérature numérique n'occupent pas la place qu'on aurait pu leur prêter.

Certaines RI toutefois font preuve d'une certaine popularité. C'est le cas par exemple des RI écrits avec le système *Choice of Games*[35], ces récits toujours construits selon la même forme de RI hypertextuelle se compose de fragments longs dont les liens sont situés en fin de fragments et où le choix est fortement mis en scène et décisif, ces récits proposent au lecteur de vivre à la manière d'un « livre dont vous êtes le héros » une aventure mais où cette fois, il n'y pas seulement de bons et de mauvais choix mais de nombreuses variations possibles. L'un des récits les plus populaires et sans doute les plus réussis de ce système est *Choice of Broadside*[36]. Il existe de nombreux autres récits *Choice of* disponibles sur le *store* et populaires.

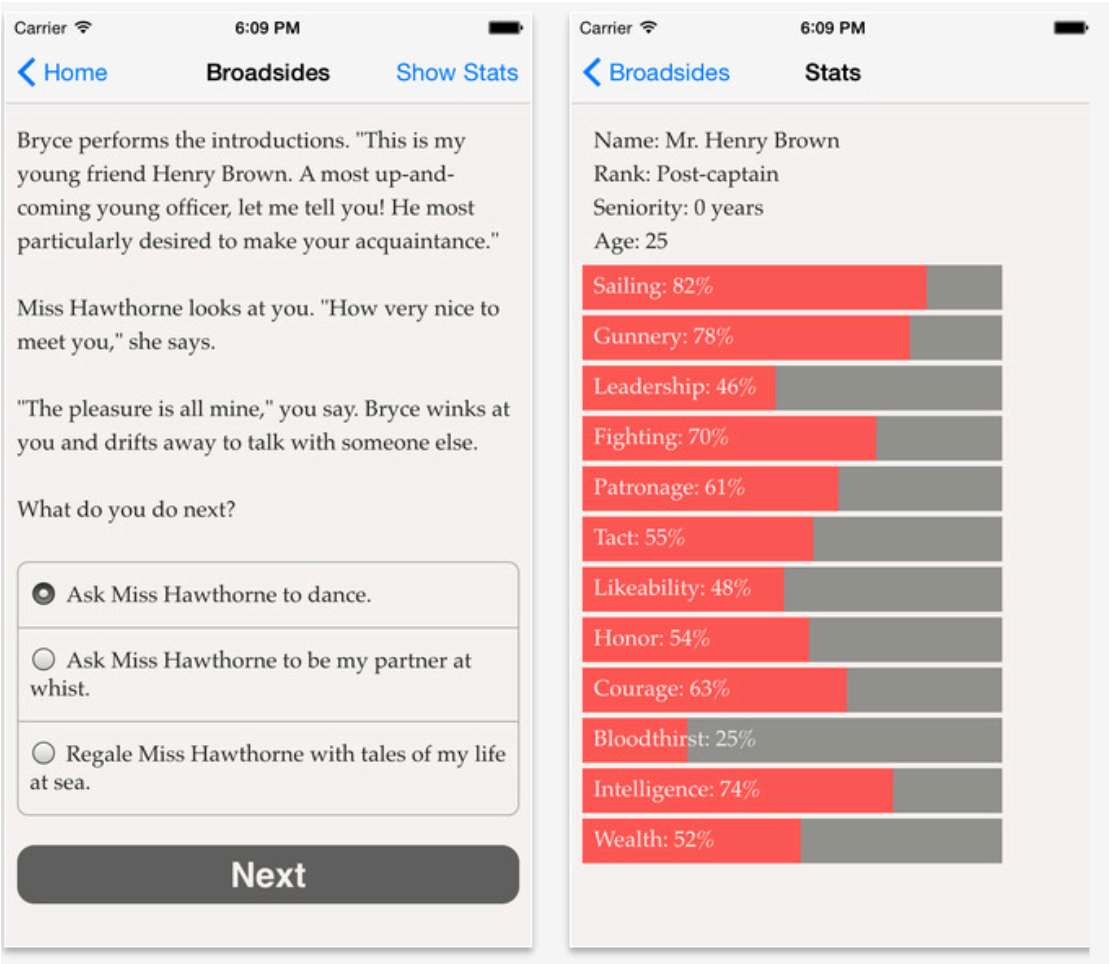


Figure 9 : Captures d'écran de *Choice of Broadside* issues de l'Appstore et montrant à gauche, un exemple de fragment et à droite la visualisations des statistiques du personnage, les choix commis par le lecteur influe sur leur progression

35 https://www.choiceofgames.com/ (consulté le 8 septembre 2015)

36 https://itunes.apple.com/us/app/choice-of-broadsides/id365660770?mt=8 (consulté le 8 septembre 2015)

Pour donner un ordre d'idée de cette popularité, et comme il y a peu d'éléments exploitables sur la plateforme de ventes *Itunes* qui centralise les commandes, nous prenons en compte le nombre de notes attribuées : le 8 septembre 2015, 2843 personnes ont noté l'application, comparativement, *Frotz* a été évalué 6767 fois, et l'application *Minecraft*, que nous prenons en exemple d'application parmi les plus populaires disponibles sur le store, compte 16895 notes.

Lost Treasures of Infocom[37] publié par *Activision Publishing*, avec pourtant seulement 232 notes est une application tout de même remarquable dans notre étude parce qu'elle compile les célèbres IF écrites par le groupe Infocom et réputées pour leur qualité. Elle propose tout un contexte rappelant l'époque de publication des récits et un travail sur les interfaces de saisie des commandes.

Du côté des hypertextes, la société Inkle dont nous présenterons plus tard l'ODERI (InkleWriter) propose une fiction d'une certaine ampleur et au design « léché » *Frankenstein*[38]. L'histoire, payante (4$99 au moment où nous écrivons) propose au lecteur de revivre cette intrigue déjà exploitée par la fameuse hyperfiction de Shelly Jackson[39] en évoquant la métaphore de la couture via les épingles qui réunissent les fragments entre eux une fois les choix effectués.

[37] https://itunes.apple.com/us/app/lost-treasures-of-infocom/id577626745?mt=8 (consulté le 8 septembre 2015)

[38] http://www.inklestudios.com/frankenstein/ (consulté le 8 septembre 2015)

[39] http://www.eastgate.com/catalog/PatchworkGirl.html (consulté le 8 septembre 2015)

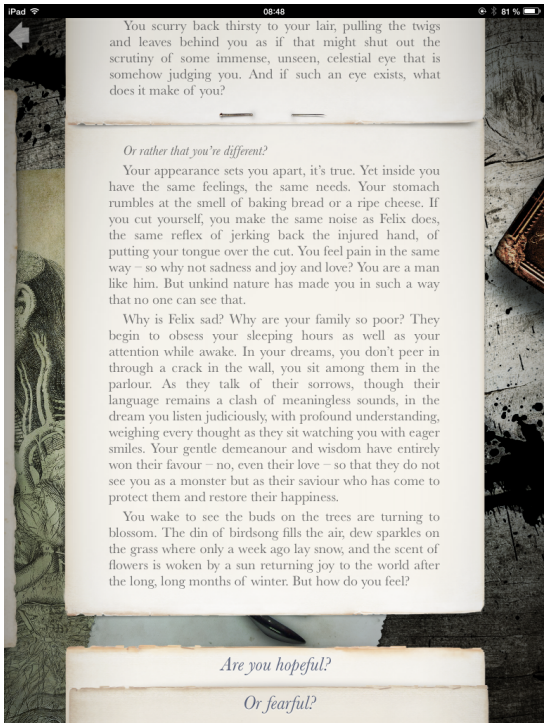


Figure 10 : Capture d'écran de Frankenstein par Inkle, les choix se trouvent en fin de fragments, les fragments sont reliés par des aiguilles

Il serait sans doute porteur et intéressant d'observer plus en détail ces outils de lecture et de réfléchir sur comment ils induisent eux-aussi une formalisation de la lecture des RI. Ces analyses pourraient se coupler avec notre travail sur l'écriture afin de permettre de donner un aperçu plus complet de l'ensemble des pratiques autour du RI. Mais, puisque nous ne devons pas perdre de vue notre objectif premier qui vise à présenter les RI pour être en mesure de mieux circonscrire les outils dédiés à leur écriture afin de définir notre corpus, nous nous devons d'avancer dans notre réflexion.

Maintenant que nous avons fini de présenter les RI en proposant d'adopter tour à tour la perspective de l'écriveur puis celle du lecteur, il est temps de nous concentrer d'avantage sur la définition du récit lui-même, sur les éléments de sa compostion, ses différentes strates, afin de procéder méticuleusement à l'autopsie de l'activité que représente l'écriture de RI.

3 Définitions du récit :

Pour ce faire, nous nous appuierons sur la définition donnée par Serge Bouchardon[40] que nous suivrons pas à pas afin de renégocier notre propre définition du récit interactif à partir de ce travail tout en n'hésitant pas à faire appel à des sources complémentaires pour clarifier et préciser notre discours.

3.1 Histoire, narration et récit

Serge Bouchardon attribue trois composants au récit interactif : *l'histoire*, la *narration* et *l'interactivité*. Les notions d'histoire et de narration sont entendues dans le sens de G. Genette[41], elles s'appliquent à tous les récits, qu'ils soient interactifs ou non.

La *narration* « consiste en ce que quelqu'un raconte quelque chose : l'acte de narrer pris en lui-même », c'est-à-dire « l'acte narratif producteur, et par extension, l'ensemble de la situation réelle ou fictive dans laquelle il prend place »[42] , le « comment on raconte » : y-a-t-il des ellipses, quel est l'ordre dans lequel on raconte les évènements : y-a-t-il des « flashbacks » et des « flashforwards »… ?

L'*histoire* quant à elle est la « représentation d'un événement ou d'une suite d'évènements, réels ou fictifs, par le moyen du langage, et plus particulièrement du langage écrit »[43] : quels évènements ont lieu, quels sont les personnages, quel est le cadre… ?

Ces deux critères sont des instruments couramment utilisés en narratologie, ils visent à mieux comprendre les structures et les organisations des récits.

3.2 Les trois niveaux de l'analyse du récit chez Yves Reuter

En plus de ces deux critères nous proposons d'ajouter, sous l'impulsion de la description faite par Yves Reuter de l'analyse du récit[44], le niveau de la mise en texte.

---

40 (Bouchardon, 2009a)

41 (Genette, 2007) [édition de 1972] cité par S. Bouchardon dans (Bouchardon, 2009a).

42 *Ibid* p.21

43 *Ibid* p.22

Cette partition de l'analyse interne des récits en trois sous niveaux est nécessaire sur un plan méthodologique même si à plusieurs reprises, elle peut sembler artificielle :
« Il s'agit d'une opération arbitraire [la distinction en trois sous-niveaux], dans la mesure où ces niveaux s'interpénètrent dans la réalité du texte et dans les mots qui le concrétisent. Mais c'est une opération *méthodologiquement nécessaire* si l'on ne veut pas tout traiter en même temps et si l'on veut appréhender des catégories de choix réalisés et des problèmes de construction textuelle. »[45]

Plutôt que de parler d'*histoire*, Y. Reuter privilégie le terme de *fiction* et parfois de *diégèse* qui « renvoie aux contenus que l'on peut restituer et qui sont mis en scènes »[46] et qui ne manque pas de rappeler celle de G. Genette rappelée par Serge Bouchardon. Surtout que là encore, il s'agit de s'intéresser à « l'univers spatio-temporelle, l'histoire, les personnages… »[47]
La narration renvoie toujours au même « comment on raconte » et « aux choix techniques – et de création – qui organisent la mise en scène de la fiction », c'est-à-dire « au type de narrateur, [au] type de narrataire, [à] la perspective choisie, l'ordre adopté, le rythme, etc. »[48]. Elle traite donc des modes, des voix, des perspectives et des niveaux narratifs, du temps de la narration, de la focalisation…

Enfin la mise en texte, s'approche de la notion de « signifiant du récit » que Serge Bouchardon évoque toujours à partir de G. Genette : « l'énoncé, discours ou texte narratif lui-même » (le récit proprement dit) »[49] , « elle renvoie aux choix lexicaux, syntaxiques, rhétoriques, stylistiques… »[50], et c'est à travers elle que « la *fiction* et la

---

44 (Reuter et Bergez, 2001)

45 (Reuter et Bergez, 2001) p.15-16

46 (Reuter et Bergez, 2001) p.16

47 (Reuter et Bergez, 2001) p.16

48 (Reuter et Bergez, 2001) p.16

49 (Genette, 2007) [édition de 1972] cité par S. Bouchardon dans (Bouchardon, 2009a) p.21

50 (Reuter et Bergez, 2001) p.17

narration se réalisent »[51]. Elle concerne aussi bien les temps grammaticaux, l'énonciation, les choix rhétoriques, stylistiques et lexicaux.

3.3 Exemple d'analyse – Spider and Web

Andrew Plotkin[52] (aussi connu sous le nom d'auteur Zarf) est une figure majeure de la fiction interactive qui, en plus d'écrire des récits souvent très populaires et qui jouent avec les limites du genre, a participé activement au développement de solutions techniques permettant de favoriser leur essor (nouveaux formats, interpréteurs, etc.). Nous proposons de prendre pour exemple, afin d'illustrer les trois points d'analyse interne, l'un de ses textes les plus célèbres, le vainqueur en 1999 de cinq *XYZZY Awards*[53] : *Spider and web*[54].

Nous nous concentrerons notamment sur la première partie du récit qui compte parmi les incipits les plus remarquables du champ notamment en ce qui concerne le travail sur la structure de récit.

Au début de l'histoire, le personnage principal qui a tout l'air d'être un touriste se retrouve dans une allée où il finit par ouvrir une porte.

L'intrigue initiale est simple : il n'y a qu'un seul personnage et le cadre de la fiction (une capitale inconnue voisine de jolies plaines et de majestueuses montagnes) promet de belles explorations, etc. La mise en texte semble plutôt classique pour une fiction interactive : l'énonciation est à la deuxième personne, le temps du récit est au passé (*preterit* et *present perfect*). Voici le premier paragraphe du récit :

> On the whole, it was worth the trip. The plains really were broad and grain-gold, if scarred with fences and agricultural crawlers. The mountains were overwhelming. And however much of the capital city is crusted with squat brick and faceless concrete hulks, there are still flashes of its historic charm. You've seen spires above the streets -- tiny green parks below tenements -- hidden jewels of fountains beyond walls. Any bland alley can conceal balconies wrought into

51 (Reuter et Bergez, 2001) p.17

52 http://ifwiki.org/index.php/XYZZY_Awards_1998 (consulté le 8 septembre 2015)

53 http://eblong.com/zarf/zweb/tangle/ (consulté le 8 septembre 2015)

54 Le texte est disponible sur : http://eblong.com/zarf/zweb/tangle/

> iron gardens, fiery mosaics, a tree or bed of flowers nurtured by who knows who. This alley, however, is a total washout. It ends in flat bare dirty brick, and you've found nothing but a door which lacks even the courtesy of a handle. Maybe you should call it a day.

L'énonciation à la deuxième personne suggère habilement que notre personnage-touriste se trouve, par hasard, dans une allée sale, cette suggestion est provoquée par la mise en texte, en opposant le sinistre de la ruelle au faste de la ville : un faste dans lequel on l'imagine beaucoup plus à sa place. Tout pousse le lecteur à interpréter le « Maybe you should call it a day. » final du paragraphe comme un commentaire équivalent à : « Mince, je me suis perdu et je me retrouve dans cet endroit où il n'y a rien à faire alors que la ville regorge d'endroit à visiter….quelle journée ! »

Mais ce que nous ne savons pas, encore, c'est que nous nous méprenons : nous sommes en fait la victime d'un jeu sur la narration, le point de départ de la fiction n'est en fait pas le point de départ du récit. Nous comprenons vite que dans le présent de la fiction, le personnage que nous incarnons est cloué à une chaise et soumis à la torture. Le récit que nous lisons est en fait le récit que notre personnage raconte à son tortionnaire, et, nous réalisons au fur et à mesure que ce récit, ne correspond pas avec la réalité de l'intrigue qui a conduit le personnage à se retrouver capturé.

La découverte de cette manipulation est l'une des mécaniques (non pas du gameplay mais bien) de la lecture que Zarf (le surnom de l'auteur) offre à son lecteur. Elle s'effectue progressivement, les récits « touristiques » de la fiction rapportée étant périodiquement contrebalancés par de violents retours dans le présent de l'intrigue, à des moments où le bourreau force notre personnage à reconnaître qu'il ment.

Ce travail sur la narration, appuyée par une mise en texte subtile qui accompagne le lecteur dans la révélation de l'ampleur de sa manipulation, le conduit à se demander sans cesse à quel point le personnage sait plus de choses que lui-même, et le pousse à retrouver les actions que le personnage a commis en les rejouant pour avancer dans l'histoire. *Spider and Web* renverse la structure traditionnelle omnisciente où c'est le lecteur qui en sait plus que le personnage et qui décide quelles actions lui faire exécuter. Ici, le lecteur cherche à retracer le parcours du personnage et prend la mesure peu à peu de son caractère ironique et impétueux.

Ainsi le travail de la narration soutenu par la mise en texte permet de produire une fiction alternative. Nous donnerons un exemple plus précis de cette articulation mise en texte-narration : nous sommes au début du récit, le personnage raconte son périple. Il se

trouve dans la ruelle sale, et il finira par être contraint d'ouvrir une mystérieuse porte sans serrure, mais sans pouvoir y parvenir, soudain le récit est interrompu et le personnage se retrouve subitement face à une lumière aveuglante, dans une salle d'interrogatoire inconnu, obligé de répondre par oui ou par non. Ayant à peine eu le temps de comprendre ce qu'il venait d'advenir, l'histoire recommence avec exactement le même texte qu'au tout début, comme si rien ne s'était passé. S'agit-il d'un bug ? En retentant d'ouvrir la porte, une nouvelle fois, la narration s'interrompt : la lumière et l'interrogatoire, de nouvelles questions, oui, non. Et à nouveau, encore, le premier paragraphe. Mais cette fois-ci, quelque chose a changé, si le lecteur regarde son inventaire il remarque qu'il ne possède « rien si ce n'est un lockpick » qui lui permet d'ouvrir la fameuse porte. Non, il n'est décidément pas un touriste.

4 L'interactivité

Ainsi, si nous résumons schématiquement notre propos, le récit interactif se compose d'une partie récit, elle-même comportant trois sous parties, et d'une autre propre à l'interaction entre récit et lecteur :

Récit interactif = **récit** (fiction, narration, mise en texte) + **interactivité**

En plus de sa dimension de récit, le récit interactif est un « dispositif technique informatique » « mettant en scène des formes sémiotiques, qui […] propose des interventions matérielles à un lecteur. »[55]

Ainsi, au-delà des niveaux du récit, l'interactivité contraint l'écriveur à penser autrement la structure de son texte. Il doit à la fois anticiper dans une certaine mesure les interactions mais aussi, puisqu'il s'agit d'un « dispositif technique informatique » les mettre en code afin que le système puisse permettre au lecteur de circuler dans le récit. Il nous faut donc désormais chercher à mieux connaître ces deux dimensions de l'interactivité du récit.

55 (Bouchardon, 2009a) p.40

4.1 Scénarisation de l'interaction et mise en code

Afin donc de mieux cerner ces enjeux, nous proposons de nous mettre à la place de l' « utilisateur », c'est-à-dire ici de l'écriveur. Si nous reprenons l'exemple d'intrigue que nous avons présenté plus tôt et où il est question d'un homme se réveillant seul au beau milieu de la nuit et que nous cherchons à l'écrire sous la forme d'un récit interactif, nous nous rendons très vite compte qu'il nous faut distinguer deux niveaux d'interactivités qui s'interpénètrent.

Tout d'abord, se dégage un niveau général d'organisation des actions qu'il faudra commettre afin de progresser dans l'histoire. Quelles seront les actions qu'il sera possible d'accomplir pour le personnage au sein même de l'intrigue. Comment le lecteur pourra-t-il les enclencher ? Comment vont-elles s'enchaîner ? Avec notre exemple, cela revient à se demander : quelle est la situation initiale ? Un homme se réveille (1), il est seul dans le lit. Que peut-il faire à partir de ce moment ? Rester dans le lit et rêver en attendant (2a) ou au contraire se lever et chercher sa femme (2b). Si le personnage se lève, il arrive au prochain niveau du récit (3), où il se rend (par exemple) dans la salle de bain et ne la trouve pas. S'il choisit de rester dans le lit, il est obligé de se lever au bout d'un moment et se rend dans la salle de bain malgré tout. Une variable pourrait éventuellement permettre de garder en mémoire qu'il a un peu hésité avant de se lever, ou bien qu'un souvenir particulier lui est revenu en mémoire (ce qui pourrait affecter une variable générale d'humeur par exemple). La situation pourrait se résumer au schéma suivant :

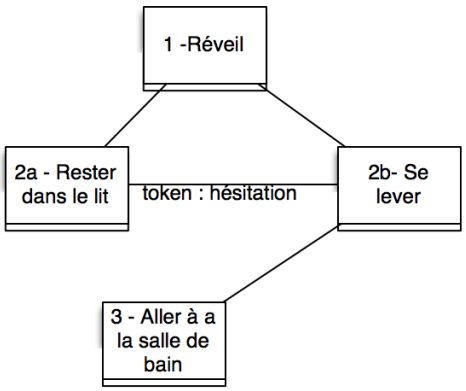


Figure 11 : schéma montrant la structure du récit donné en exemple

Toutefois, nous voyons déjà transparaitre le deuxième niveau d'écriture de l'interaction : celui de la *mise en code* de cette organisation générale des actions. En effet, comment

traduire l'enchaînement d'actions de manière à ce qu'il soit ensuite *joué* par le dispositif technique, comment « écrire correctement » à la machine de manière à respecter le plan de déroulement des actions et faire en sorte qu'elle soit en mesure de rendre possible les interactions que l'auteur à anticipées.
Cette traduction peut se faire directement dans un langage informatique : qu'il s'agisse d'un langage de programmation avancé ou d'un langage de description comme HTML. Mais il est également tout à fait possible, et c'est justement le focus de notre recherche, de recourir à l'usage d'un outil dédié à ce besoin et qui dispose de fonctionnalités ou d'un langage de programmation destiné à ce type d'écriture. Le choix de l'outil d'écriture (qu'il soit dédié ou non), jouera fortement sur la réalisation même du texte.

Ainsi, si nous cherchons à écrire notre histoire d'homme se réveillant, il est fort probable que sa nature évoluera en fonction de l'outil avec laquelle elle sera écrite. Ces rapports d'influence qui s'établissent entre outil(s) d'écriture(s), formes littéraires, concepteurs et auteurs seront vus plus en détail dans la suite de ce travail[56], toutefois, nous souhaitons dès à présent illustrer comment l'écriture de l'interaction est dépendante de l'outil qui sera choisi pour la rendre possible. Par exemple, si nous choisissons *Twine*[57], un outil qui permet d'écrire des hypertextes sans nécessiter de compétences techniques particulières, la traduction en code nous oblige à diviser le texte en fragments, avec un fragment initial que nous devons organiser en structures hypertextuelles. Le lien entre structures se fait par le biais d'ancres qui permettront ensuite au lecteur de progresser dans l'histoire par simple clic. Cliquer sur un mot revenant, comme dans tout hypertexte de base, à afficher le contenu qui lui est associé.

La Figure 12 : exemple de structure générale de récit avec Twine nous montre une adaptation de notre intrigue avec Twine, lors de l'écriture, nous avons légèrement dévié de notre structure générale, toutefois la situation initiale correspond au fragment « Start ». Ce fragment mène au fragment intitulé « seul » qui offre au lecteur l'occasion de faire son premier choix : le personnage peut essayer de se rappeler l' « accident » ou se concentrer sur la disparition de la femme en cliquant sur « chambre ».

[56] Voir partie 2 et plus particulièrement le chapitre 4

[57] Voir la description de l'outil dans le chapitre 3

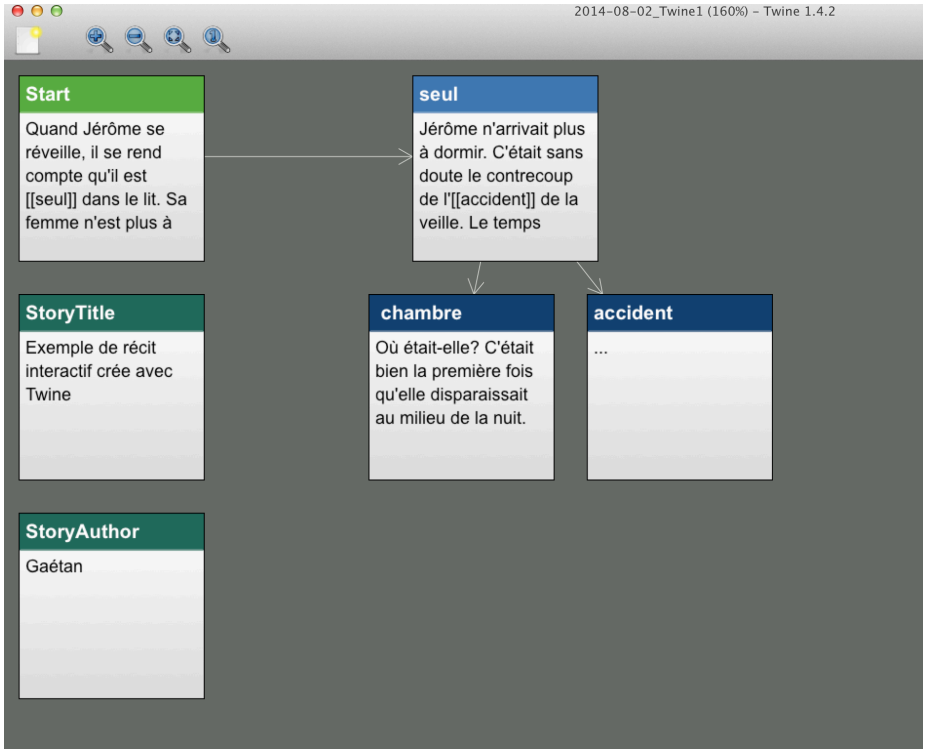


Figure 12 : exemple de structure générale de récit avec Twine

Nous voyons bien ici comment le dispositif technique intervient dans la création, tout d'abord, il facilite la visualisation de la structure du texte et peut inciter la pratique par le biais même des choix de représentations graphiques (combien d'éléments est-il possible de voir simultanément sans pour autant rendre la structure incompréhensible ? en quoi le fait de ne montrer que peu de texte encourage à écrire des fragments courts, etc. ?). Cette visualisation fait justement du travail de la structure un objet central du travail d'écriture hypertextuel et pousse l'écriveur à y prêter attention. Ensuite la traduction technique des liens se fait relativement simplement, deux solutions sont possibles : la plus directe consiste à mettre entre double crochet l'ancre ([[exemple]]) et d'ensuite rédiger le texte s'y rapportant ou, dans le cas, où l'écriveur souhaite dissocier la valeur de l'ancre du nom fragment écrire l'ancre et ensuite après un trait vertical, le nom du fragment qui s'y rapporte (ancre|nom du fragment en lien).

Nous ne visons pas ici à montrer encore dans le détail les rapports d'influence entre outils et écriture, ni même à entrer dans une présentation approfondie des outils, mais nous cherchons à montrer la différence que peut impliquer le recours entre deux applications et illustrer les niveaux d'écriture d'interaction notamment celui de la mise en code. Nous voyons qu'un outil comme Inform permet une traduction technique simple

de cette interaction en donnant un outil permettant d'en expliciter la structure et en réduisant la syntaxe nécessaire pour réaliser un lien.

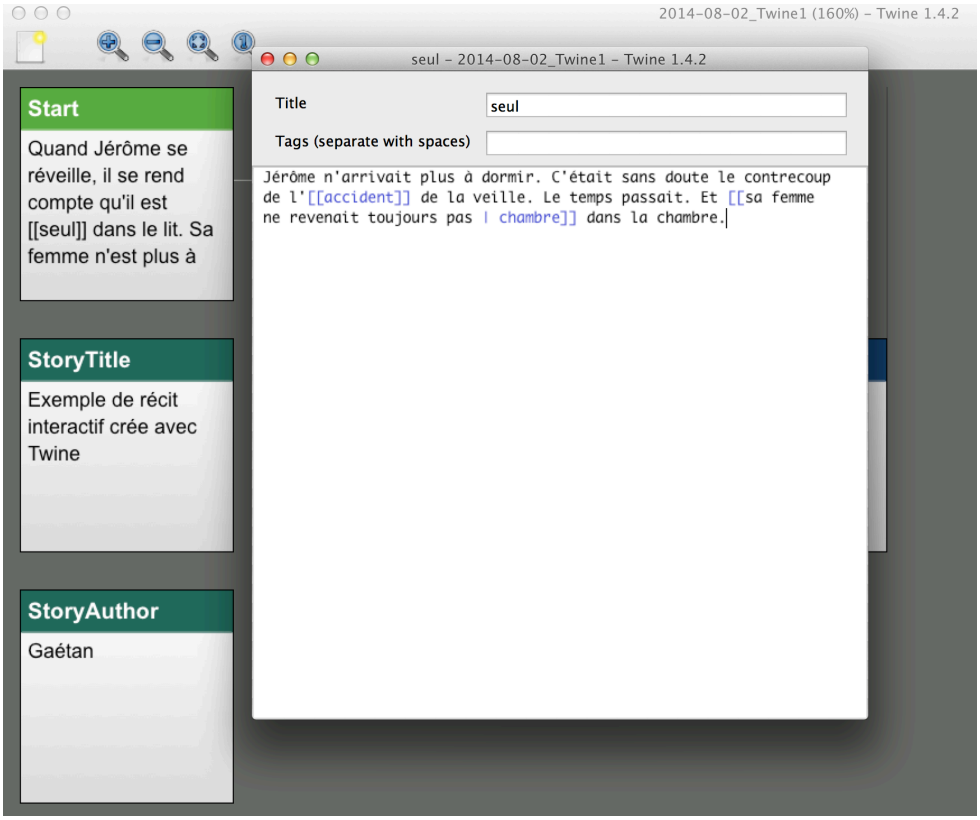


Figure 13 : détail d'un fragment écrit avec Twine

A noter également, que l'idée même de l'intrigue que nous imaginons convenir pour une base de récit interactif est déjà influencée par notre conception du récit interactif et fortement marquée par l'hypertexte. Cette vision de l'hypertexte correspond de très près à ce que le *viewer* de Twine nous laisse voir, à savoir un récit hypertexte lisible depuis un navigateur avec des liens mis en évidence et permettant d'avancer dans l'histoire (cf Figure 14 : preview d'un texte généré avec Twine).

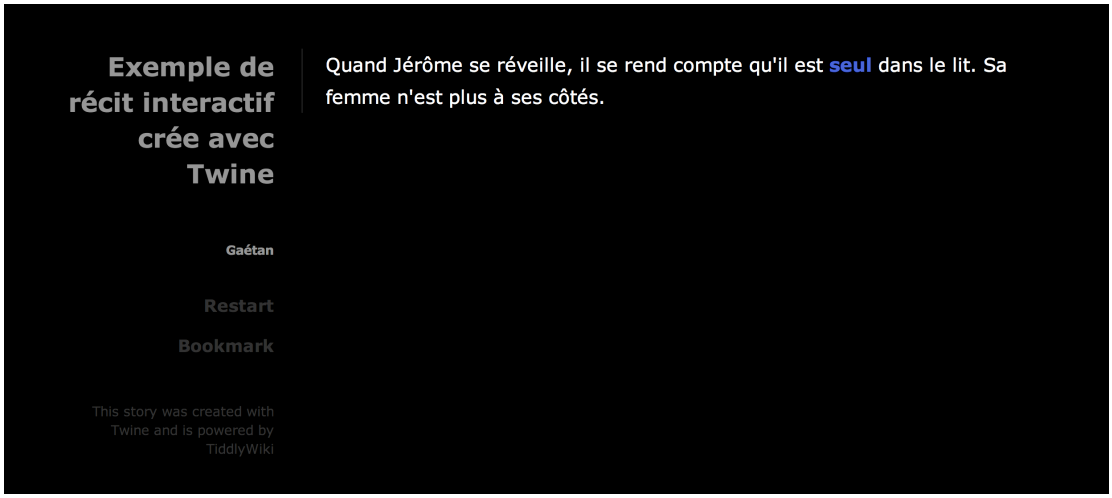


Figure 14 : preview d'un texte généré avec Twine

Si nous écrivons la même histoire avec *Inform 7*, une autre solution technique dont la logique d'interaction implique un travail de traduction technique plus « lourd », nous observons que notre texte prend une autre direction. Le niveau d'écriture de mise en code est beaucoup plus présent et risque d'affecter le niveau de la mise en texte, cette mise en code peut même faire appel à une certaine virtuosité, il peut y avoir plusieurs façons d'écrire une même action, et l'auteur peut faire preuve de plus ou moins d'élégance, de style, de clarté ou de justesse dans ses choix d'écriture.

Pour intégrer notre fiction avec Inform 7, nous devons commencer par créer l'univers où se déroulera l'intrigue. Cette déclaration se fait « room » par « room ». Nous pouvons ainsi imaginer deux pièces pour le début de notre histoire : la chambre dans laquelle se trouve le personnage au commencement, et la salle de bain où il peut aller chercher sa femme.
Cette fois-ci l'écriture du récit se fait uniquement en ligne de code sans l'aide d'une interface WYSIWYG : en langage Inform 7, un langage qui est développé spécialement pour ressembler à l'anglais, ce qui peut parfois prêter à confusion mais qui reste bel et bien du code informatique.

```
"Exemple écrit avec Inform" by gaetan

Include French by Eric Forgeot.
   Use French Language.

La chambre is a room.The description of la chambre is "C'est
  une grande pièce au milieu de laquelle se trouve le lit."
La salle de bain is a room. It is east of la chambre."La
  salle de bain est vide".
```

Figure 15 : exemple de code avec Inform 7 - déclaration des rooms

A ce niveau de notre réflexion, nous ne nous livrons pas encore à une étude approfondie du code (ce travail sera effectué lors du chapitre 5), pour l'instant, nous cherchons principalement à illustrer les différents niveaux d'écriture de l'interaction en suivant pas à pas l'écriture d'un récit interactif et à expliquer de manière générale les problématiques et dynamiques auxquelles est confronté tout écriveur de récit interactif.

Dans la Figure 15 : exemple de code avec Inform 7 - déclaration des rooms deux pièces ont été déclarées : la chambre et la salle de bain. A ce stade, si le récit est compilé, le lecteur obtient seulement la description de la chambre et peut se rendre dans la salle de bain en choisissant d'aller à l'est. Mais il est à noter que rien ne lui indique au début du récit, qu'une salle de bain se trouve à l'est de la chambre.
La Figure 16 : exemple de code compilé et joué illustre un exemple de lecture du code de la figure précédente. Le récit commence par une déclaration de la room (après le paratexte introductoire), le lecteur a écrit la commande « aller à l'est », il s'est retrouvé dans la salle de bain dont la description « La salle de bain est vide » a été donnée.

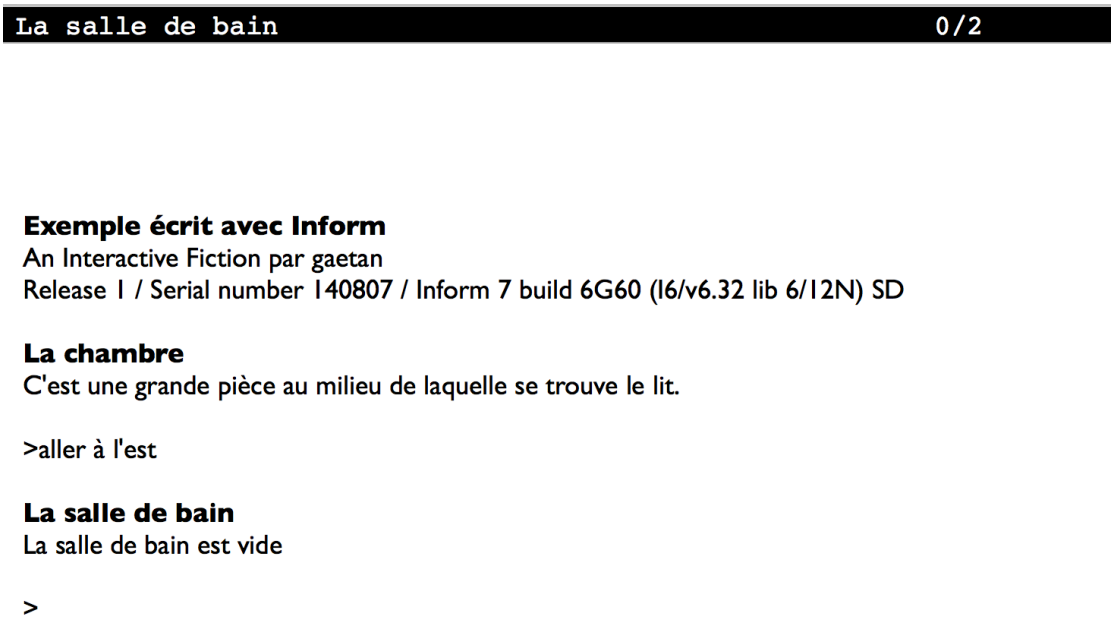


Figure 16 : exemple de code compilé et joué

Après avoir créé l'espace où se joue la fiction, il convient d'ajouter les éléments qui permettront de travailler la progression dans l'histoire de manière à la rendre attractive. En plus de la description des *rooms*, il convient de donner un point de départ à l'histoire et d'organiser les différents éléments qui en se succédant construiront la fiction. Pour l'instant le lecteur, ne peut que passer d'une pièce à une autre, il n'y a pas d'histoire, et rien qui peut lui donner envie de continuer à lire.

Dans notre deuxième exemple de code (cf Figure 17 : exemple de code écrit avec Inform 7), nous avons ajouté une introduction qui nous permet déjà de mettre en avant un premier « point d'inquiétude » ou de « mystère » pour essayer d'impliquer le lecteur. Puis nous avons écrit une sorte de conclusion intermédiaire : quand le lecteur va dans la salle de bain, il voit que sa femme n'est pas là, il y a bien quelque chose de bizarre.

```
"Exemple écrit avec Inform" by gaetan

Include French by Eric Forgeot.
   Use French Language.

La chambre is a room.The description of la chambre is "C'est
  une grande pièce au milieu de laquelle se trouve le lit."
La salle de bain is a room. It is east of la chambre."La
  salle de bain est vide".

When play begins:
   say "Vous vous réveillez au milieu de la nuit. Seul.
     [paragraph break] Votre femme n'est plus à vos côtés.
     [paragraph break]Où est-elle passée?";

Instead of going west when the player is in la salle de bain
  for the first time:
    say "Vous décidez d'aller voir dans le salon";
    end the story saying "Vous vous rendez au salon. Fin de la
      première partie."
```

Figure 17 : exemple de code écrit avec Inform 7

L'introduction s'enclenche dès que le récit est lancé. Par contre il faut associer une action ou une situation pour que la conclusion intermédiaire soit activée : ainsi, nous décidons de faire en sorte que, dès que le personnage cherche à sortir de la salle de bain, l'histoire se termine. Mais nous aurions pu décider que cela se produirait au bout d'un certains nombres de « tours » peu importe ce que le lecteur fait, ou alors au moment où le personnage entre dans la salle de bain…

Pour améliorer notre récit, nous aurions pu encore ajouter d'autres actions permettant d'en apprendre plus sur les personnages : il y peut-être des médicaments près du lit, l'un des personnages en a besoin parce que depuis deux jours il est très malade… Inform comporte déjà tout un jeu d'actions de base (environ 80) que le lecteur peut s'amuser à tester, mais il est également possible d'en créer de nouvelles ou d'ajouter des exceptions à ces actions : au lieu de prendre les médicaments, un message peut rappeler que pour l'instant le personnage doit se concentrer sur la recherche de sa femme… De plus, les actions pour être accomplies nécessitent souvent des objets avec lesquels interagir. Là encore, tout comme avec les actions, l'écriveur peut choisir de peupler les rooms ou non avec des « props », il peut même choisir de les mettre plus ou moins en évidence, de faire en sorte qu'un objet n'apparaisse qu'à partir du moment où une condition est remplie…
Il est donc possible grâce au dispositif technique de densifier et d'approfondir le cadre de la narration en anticipant de nombreuses interactions plus ou moins originales et attendues et en créant des objets, toutefois ce travail nécessite de savoir comment écrire

via le code ces actions, propriétés d'objets, … Il y a donc pour l'écriveur une tension qui opère entre la volonté de créer et d'anticiper les interactions du récit et l'anticipation de leur traduction technique : est-il possible de réaliser telle interaction ? Comment ? Qu'est-ce que cela va « coûter » pour la suite et l'organisation technique du récit ?

Une bonne connaissance du code peut libérer dans un certain sens l'écriture de la contrainte technique (il est possible de faire plus de choses pour l'écriveur sait comment les coder) mais en même temps, il nous semble important de nous demander à quel point cette connaissance même à une forme d'autolimitation qui fait que l'écriveur va chercher à réaliser ce qu'il connaît déjà et comment donc l'organisation technique et du code va pré-structurer les récits de l'écriveur[58].

Quoiqu'il en soit, le résultat obtenu est visible via la Figure 17 : exemple de code écrit avec Inform 7. Le lecteur se trouve face à un fragment de récit très simple et à l'intérêt encore très limité (il y a peu d'interactions, le personnage peut simplement aller dans la salle de bain et ensuite dans le salon…).

[58] Voir partie 2

```
La salle de bain                                                0/2

Vous vous réveillez au milieu de la nuit. Seul.

Votre femme n'est plus à vos côtés.

Où est-elle passée?

Exemple écrit avec Inform
An Interactive Fiction par gaetan
Release 1 / Serial number 140807 / Inform 7 build 6G60 (I6/v6.32 lib 6/12N) SD

La chambre
C'est une grande pièce au milieu de laquelle se trouve le lit.

>e

La salle de bain
La salle de bain est vide

>w
Vous décidez d'aller voir dans le salon

   *** Vous vous rendez au salon. Fin de la  première partie. ***

Dans cette partie vous avez obtenu 0 sur un score possible de 0, en 2 tours.

>Voulez-vous RECOMMENCER, CHARGER une partie sauvegardée ou QUITTER?
```

Si nous comparons les deux expériences d'écriture, il nous paraît assez évident que le dispositif technique s'impose nettement plus dans le cas de celle menée avec Inform. Toutefois cette contrainte n'est pas stérile et pousse à penser des actions ou des objets que Twine ne fait pas émerger. Avec un dispositif comme Twine, l'écriture de la structure du récit coïncide avec les interactions et la mise en code est très peu coûteuse voir presque inexistante, alors qu'avec Inform, la traduction technique est plus une réinvention du récit par sa mise en code.

Toutefois, au-delà des différences, nous espérons avoir pu illustrer comment les récits interactifs se démarquent des autres récits par les deux niveaux d'interactivités qu'ils impliquent.

4.2 Exemple d'analyse 2 - 9 : 05

9 : 05[59] [60] est une fiction interactive écrite par Adam Cadre en 2000. Nous proposons de nous y attarder un moment afin de compléter notre analyse d'une écriture de l'interaction d'un récit par celle d'une lecture d'un récit emblématique.

9 : 05 est une fiction recommandée pour toutes les personnes peu familières avec la fiction interactive ou IF (Interactives Fictions). Ne proposant pas vraiment d'énigme ou de « puzzle », *9 : 05* est un récit interactif dont l'intérêt consiste surtout à se laisser porter par la narration pour progresser dans une fiction teintée d'ironie, d'ingéniosité et d'un certain humour.

Un peu à la manière d'un *Lost Pig*[61] qui, en plaçant le lecteur dans la peau d'un orc au langage et à l'intelligence limités, jouait avec les registres de langue et les non-dits, *9 : 05* fond le lecteur dans la psyché d'un personnage principal et joue particulièrement du niveau des interactions : le lecteur est sans cesse contraint d'effectuer toutes les actions (même les plus évidentes ou banales) si bien qu'il finit par sentir une certaine étrangeté qui le pousse à s'interroger sur l'identité du personnage qu'il incarne.

Le personnage principal du récit se réveille dans un appartement où un téléphone sonne, il décroche et le lecteur comprend qu'il est en retard pour une réunion de travail importante : il n'y a donc pas de temps à perdre, il faut vite se rendre au bureau.

L'histoire commence à 9H05 d'où son nom. La montre en or que le personnage porte à son poignet permet de lire l'heure à tout moment.

Le personnage ne peut pas sortir tel quel, il doit se laver, mettre des vêtements propres, prendre des clés de voiture, son portefeuille, déverrouiller la porte d'entrée…

Le rapport entre la banalité de la fiction (en tout cas perçue en premier lieu) et l'insistance voire l'exagération que la narration fait porter sur elle -notamment par le biais des interactions- conduit le lecteur à s'interroger sur ce qu'il attend de sa lecture ? Pourquoi lire un récit s'il s'agit simplement de prendre une douche et de changer les vêtements du personnage ?

---

[59] La fiche du récit sur l'IFDB : http://ifdb.tads.org/viewgame?id=qzftg3j8nh5f34i2 (consulté le 8 août 2014)

[60] Le récit sur le site de l'auteur http://adamcadre.ac/if.html (consulté le 8 août 2014)

[61] Fiche du récit interactif : http://ifdb.tads.org/viewgame?id=mohwfk47yjzii14w (consulté le 8 août 2014)

D'autant plus que le narrateur insiste bien pour pousser le lecteur à réaliser chacune de ces actions, méthodiquement, les unes après les autres[62]. Et c'est d'ailleurs, sans doute, le premier élément qui retient l'attention, cette nécessité de devoir verbaliser chaque commande semble cacher un secret, une intrigue plus intéressante. De plus, le fait que ces actions soient communes et banales permet au lecteur de les formuler facilement et de suivre très vite les « couloirs scénaristiques » prévus par l'auteur. Le plan général des interactions est presque transparent, la mise en code de l'auteur est impressionnante dans le sens où elle s'efface totalement ou presque derrière une scénarisation des interactions claire et en pleine adéquation avec les attentes du lecteur.

La situation initiale favorise cette réussite : le personnage est en retard, il doit se rendre au travail, les éléments du texte (la salle de bain mentionnée, la douche, le toaster) finissent vite par faire comprendre au lecteur les actions qu'il doit accomplir. Elles ne sont ni trop nombreuses, ni trop évidentes et lui donnent la possibilité d'avoir le plaisir de reconstituer la succession d'interaction qui le fait progresser dans le récit.

Ainsi, la « recherche » de l'intrigue (d'où va arriver l'histoire dans ce récit où il ne se passe pas grand-chose?) et le passage facile d'une interaction à l'autre sont deux des enjeux qui, du moins nous le pensons, retiennent l'attention du lecteur et participent du plaisir qu'il prend à lire le texte. Ces deux aspects sont rendus possibles grâce au travail sur l'interaction mené par l'auteur : qu'elle se joue au niveau de la mise en code ou de l'anticipation des commandes du lecteur.

Ces deux éléments s'accompagnent d'un effet de style au niveau même des enchaînements d'interaction : au lieu de faire exécuter successivement les actions (se lever, prendre une douche, manger une tartine, prendre ses clé, partir…) le récit pousse le lecteur à « déplier » les actions et à les rejouer dans le désordre.

Par exemple, quand le lecteur comprend qu'il doit faire prendre une douche au personnage, il le guide dans la salle de bain. Lorsqu'il rencontre une situation peu familière (qui ne peut être réalisée avec les verbes de bases des outils dédiés aux IF), comme ici prendre une douche, le réflexe du lecteur habitué aux récits interactifs est de se demander quels mots utiliser pour trouver la « bonne » commande. Le lecteur doit retrouver les verbes et substantifs choisis par l'auteur. Ce travail du lecteur peut s'avérer plus ou moins complexe selon la vision de l'auteur du récit, le récit peut rassembler

62 Une transcription de ce récit est disponible en annexe.

plusieurs suites d'énigmes complexes[63]. La complexité de ces « énigmes » est souvent l'un des moteurs des IF qui poussent les lecteurs à vouloir trouver le moyen de « débloquer » une situation. Cette utilisation fréquente des énigmes contribue d'ailleurs souvent à faire considérer les IF comme des jeux dont le *gameplay* s'approcherait de « Point and click ».
Pourtant ce n'est pas toujours le cas, et *9 : 05* en est un bon contre-exemple, le lecteur sait quelles actions effectuer et il connaît les commandes qu'il doit entrer pour y parvenir (les commandes sont pratiquement données dans le texte), mais le fait de les exécuter est essentiel car il vit une expérience particulière de lecteur où il est en quelque sorte malmené par le narrateur.
Ainsi, lors de la première lecture du texte (attention la transcription en annexe n'en est pas une), le lecteur se voit confronté à la situation suivante :

> use shower

It's generally a good idea to take off one's clothes before showering.

> remove clothes

You take off the soiled clothing.

> use shower

You don't think the watch you're wearing is waterproof.

> x watch

Apparently it's 9:15.

> remove watch

You take off the gold watch.

> use shower

Carrying your possessions into the shower is a bad idea.

[63] Voir (Montfort, 2003), nous revenons sur cet aspect lors de la définition des fictions interactives dans la partie 2.

> drop all

soiled clothing: Dropped.

gold watch: Dropped.

> use shower

You step into the shower, turn on the water, and within a few moments you feel like a new man. But no time to dawdle - you hop back out again and dry off in record time.

Le narrateur, en manifestant une certaine forme de perversion, oblige le lecteur à détailler chaque action : c'est le « déplié » dont nous parlions plus haut. Il faut donc enlever ses vêtements. Mais ce n'est pas suffisant, petit à petit, le lecteur se rend compte de certains éléments de l'intrigue, et cette découverte se joue à rebours. C'est parce qu'il doit se laver que le lecteur apprend que le personnage doit enlever sa montre et se rend donc compte qu'il en portait une. Il peut donc l'examiner et comprendre le titre du récit.
Le travail sur la mise en texte permet de créer ce ton si particulier de la fiction qui, sous couvert d'une froide logique - « la montre n'est pas étanche » - permet de transmettre des éléments importants de la fiction au lecteur.
9 : 05 est un récit où le personnage en sait plus que le lecteur, pour être pleinement apprécié il doit être relu plusieurs fois, et sa construction même incite très fortement à sa relecture.
En effet, ce n'est qu'à la fin de l'histoire, si le lecteur choisit de se rendre au bureau et quitte l'autoroute, qu'il se rend compte qu'il incarne non pas l'occupant de l'appartement du début, mais bel et bien son meurtrier et qu'un cadavre est depuis le début de l'histoire caché sous le lit. La première chute de l'intrigue est impressionnante, elle survient au moment où le personnage principal donne un contrat à celui que l'on pense être son supérieur mais ce dernier ne le reconnaît pas, il est alors écrit le texte suivant qui clôture la lecture :

The anchorman chuckles. "And now, on the lighter side of the news - you've heard about the burglar who broke into a home and started stealing the family's valuables, only to get so worn out from the exertion that he fell asleep and was caught when the homeowners returned? Here's one to top that: a burglar broke into an East Las Mesas home, killed the owner and stashed his body under the bed, put his possessions in the trunk of his car - and then fell asleep, woke up

> the next morning, went to his victim's office and tried to do the victim's job! An insanity defense is likely. And now here with the weather is Jay Doubleday - or is it?"
>
> *** You have been sentenced to life imprisonment ***

De nombreux indices permettent de voir, en deuxième lecture, à quel point le narrateur se joue du lecteur et de savourer d'autant plus la mise en texte. Pour n'en donner que quelques exemples, si le lecteur cherche à « sentir » l'appartement, il lira : « The room is rank with the stench of death. », s'il regarde sous le lit comme indiqué dans le texte de fin après être allé au bureau : « Under the bed you see the corpse of the guy who owns this house. », plus subtile, le narrateur s'amuse à tenir des propos ambigus concernant l'identité du personnage, sans pour autant mentir :

> > x licence
>
> BRIAN HADLEY
>
> 315 AVENIDA VICTORIA
>
> EAST LAS MESAS, DO 88827
>
> Driver's license photos are generally far from flattering, and this one is no exception, but this photo looks a lot better than you look now.

Sans oublier la pièce vide de tout matériel hifi ou vidéo et la raison expliquant pourquoi le voleur a choisi cette maison particulière pour son cambriolage : «The furniture isn't as carefully arranged as one might like, and it's a bit lacking in the luxuries that might make this a more pleasant place to spend an evening - no stereo, no TV, no DVD, none of that - but this living room is still nicer than most of those in this neighborhood. », parce que tout est en fait dans le coffre de la voiture :

> > x trunk
>
> You have a quick look in the trunk. TV, stereo, DVD player - throw in the car and it's a pretty impressive haul.

Avec *9 : 05*, Adam Cadre propose un récit interactif qui place le lecteur, sans qu'il le sache, dans la peau d'un tueur. Le début du récit pousse le lecteur à réaliser des

commandes banales. Mais la structuration de l'interaction, particulièrement efficace grâce son exécution formelle (sa mise en code) et à sa logique de scénarisation, combinée à une mise en texte à double sens, pousse le lecteur à attendre de l'intrigue plus qu'une simple scène de vie quotidienne, tout en lui faisant découvrir des interactions basiques à exécuter non sans malice.

Le récit nous semble un exemple particulièrement probant d'un travail sur l'interaction qui montre comment et à quel point il est possible de construire du sens et de générer de nouvelles expériences de lectures grâce à une certaine réflexivité sur cette interaction.

4.3 Autopsie de l'écriture de RI

Après avoir présenté les six niveaux d'écriture, il est temps de dresser un bilan de notre stratification. Ainsi, nous proposons le schéma de la Figure 18 : les niveaux du récit interactif comme synthèse de cette « autopsie » du RI. Le récit se compose de trois niveaux : la fiction, la narration et la mise en texte alors que l'interactivité en implique deux : une scénarisation des interactions et une mise en code de ce plan.

Récit interactif =

récit (fiction, narration, mise en texte) + **interactivité** (scénarisation des interactions + mise en code)

Figure 18 : les niveaux du récit interactif

Les niveaux qui composent le récit ne sont évidemment pas aussi clairement séparés de ceux de l'interactivité que notre schéma pourrait l'entendre, là encore, il y a des interpénétrations et des synchronies possibles, toutefois cette répartition nous est essentiel pour dégager des outils adaptés à nos analyses que nous ne manquerons pas de pondérer par une critique selon le contexte des situations.

A partir d'une réflexion générale sur l'objet RI, nous avons donc proposé une décomposition de la pratique d'écriture de RI en six niveaux. Au-delà de la première définition du RI par l'écriture qu'elle nous offre, cette stratification nous servira dans la partie 2 à mieux discerner les différentes activités de l'écriture afin de pouvoir repérer plus justement les rapports d'influence s'exerçant entre utilisateurs et ODERI.

Cette réflexion nous a donc permis de circonscrire la pratique d'écriture de RI, ce qui rend désormais possible l'exploration des outils dédiés à cette activité. Néanmoins, avant d'y procéder, il nous faut encore rappeler l'instabilité de la forme du RI.

5 Une activité expérimentale :

Ainsi, S. Bouchardon écrivait en 2009 « [l]e récit interactif littéraire est encore une activité expérimentale » qui n'est pas encore tout à fait stabilisée et dont « les conventions d'écriture et de lecture sont en cours de constitution »[64].

Cette remarque nous paraît, quatre ans plus tard, toujours d'actualité. Même si nous pouvons avoir tendance à penser que la stabilisation du corpus est liée à la stabilisation des outils qui permettent d'écrire des récits interactifs et que certains champs du récit interactif sont, nous le verrons bientôt avec *Inform* par exemple, déjà relativement circonscrits (certains outils existent depuis plusieurs années), il est en même temps évident que ces outils et les récits qui ont été écrits avec, même s'ils concernent une communauté très active et relativement importante sont loin de toucher une très large population de lecteurs et même d'auteurs. Pour ne donner qu'un exemple, nous citerons le commentaire de Nick Montfort sur le récit interactif *Bad Machine*[65] écrit en 1998 par Dan Shiovitz où l'universitaire s'étonne du peu d'intérêt que le texte a pu provoquer en dehors de la communauté de la Fiction Interactive (IF) :

« Many in the IF community spent dozens of hours unlocking the secret workings of Shiovitz's simulated world. But although Bad Machine was released for free and remains freely available on the IF Archive, few outside that community — even those interested in codework, layers of signification, the use of database in digital art, and the complexity of interface and underlying systems — had been alerted to it until it was published in Poems that Go in Fall 2003, running in Shiovitz's own Jetty interpreter. Even then,

64 (Bouchardon, 2009a)

65 http://collection.eliterature.org/1/works/shiovitz__bad_machine.html

many may have turned away from the work upon finding that it is neither clickable nor instantly understandable. »[66]

Bad Machine est un texte extrêmement riche dont le succès a continué de croitre par la suite puisqu'il a été mis en avant en Octobre 2006 par l'Electronic Literature Organization[67] et fait partie du premier volume de l'Electronic Literature Collection[68]. Mais ce processus a été très long, de plus nous ne sommes pas sûr que le récit ait finalement obtenu une notoriété flagrante[69].
Ce n'est qu'un exemple, mais il n'est pas rare que des travaux perçus comme majeurs et incontournables par la communauté des IF soient parfois peu connus voire tout à fait inconnus dans le champ de la littérature numérique.

De plus, il est à reconnaître que de nombreux auteurs (il suffit de prendre à témoin le corpus retenu par Serge Bouchardon) ont tendance à ne pas s'intéresser aux outils déjà existants dans le champ et à écrire directement par leurs propres moyens techniques leurs récits, ce qui rend peut-être encore plus difficile une éventuelle stabilisation et continue de perpétuer le côté expérimental d'une pratique qui pourtant a lieu depuis des années.
Enfin, nous notons, que les outils eux-mêmes évoluent, sans doute particulièrement depuis cette dernière décennie, grâce notamment aux nouvelles possibilités que les langages web offrent. L'évolution des outils se jouant aussi bien de version en version pour un même outil avec des changements plus ou moins spectaculaires, mais aussi par l'apparition et la disparition des outils dans le champ (nous pensons par exemple à *Twine*[70] [71]).
Ainsi, nous pensons que le récit interactif est une activité encore expérimentale car les récits écrits le sont souvent par des auteurs qui n'utilisent pas les outils génériques : ce qui rend plus difficile la « sédimentation » des pratiques, que les auteurs qui utilisent ces outils ont tendance à écrire pour des communautés relativement restreintes : ce qui limite

[66] http://nickm.com/if/fourth_era.html (revoir la référence de l'article)

[67] http://eliterature.org/

[68] http://collection.eliterature.org/

[69] Il suffit de taper les mots « bad machine » sur google pour se rendre compte que l'IF est loin d'être la première réponse à la requête.

[70] « Twine is an open-source tool for telling interactive, nonlinear stories » : http://twinery.org/

[71] Nous reviendrons sur cet outil et sur son influence un peu plus tard, dans cette partie.

l'émergence de formes dominantes et que ces outils évoluent eux-mêmes (notamment pour prendre en compte les nouvelles conceptions qui gravitent autour du récit interactif).

Nous reviendrons par la suite sur ces aspects qui laissent déjà entrevoir de nombreuses pistes de réflexion (comment l'utilisation d'outils dédiés favorise la cristallisation de pratiques ?...), pour l'instant, nous cherchons surtout à montrer que le récit interactif est une notion qui est loin d'être parfaitement stabilisée.

5.1 Bilan

Que retenons-nous jusqu'à maintenant du RI? Un RI est un récit où il est possible pour un lecteur d'entrer, par le biais d'un dispositif technique numérique en contact avec le récit et d'avoir, à minima, le sentiment de pouvoir agir sur ce récit. C'est une activité expérimentale qui se compose de deux niveaux : celui du récit à proprement parler et celui de l'interaction. Le niveau de l'interaction se compose lui-même de trois sous-niveaux : fiction, narration et mise en texte et celui de l'interaction de deux : scénarisation des interactions et mise en code.

Nous proposons désormais de compléter cette définition de la structure interne des récits interactifs par une étude des canons de récits interactifs en nous intéressant aux bases de données qui regroupent un grand nombre de ces récits et aux outils qui permettent de les générer. Nous pourrons alors nous demander quelles catégories, genres ou types de récits interactifs existent et observer les rapports qui se tissent avec les outils : y-a-t-il une adéquation entre genre et outils ? Plusieurs outils permettent-ils d'écrire un même type de texte, un outil plusieurs types de récits…? Ces interrogations nous permettrons d'établir des critères qui à leur tour nous permettront finalement de sélectionner les outils constituant notre corpus. Mais avant tout, il convient de s'attarder sur les ODERI et de questionner la place que chacun d'eux occupe respectivement dans le champ des RI afin d'en dresser une sorte de représentation géopolitique et d'être en mesure d'en mieux repérer les acteurs majeurs, les répartitions, les rapports de force et de savoir à quelle échelle quantitative nous nous situons avec les RI.

Chapitre 2 : les outils dédiés à l'écriture de RI (ODERI)

Après avoir défini la notion de récit interactif (RI), nous pouvons désormais nous tourner vers les outils constituant notre corpus. En effet définir le RI (ou en tout cas nous interroger sur cette définition), nous permet de circonscrire les outils dédiés à l'écriture de ce type de récit. Et il en existe beaucoup : au moins plusieurs dizaines, dont un nombre important est *dédié* à l'écriture de RI : « dédié » c'est-à-dire qu'ils ont été conçus avec l'intention manifeste de rendre possible l'écriture de récits interactifs que cette intention soit visible dans la documentation des outils, le discours des concepteurs ou directement palpable via les fonctionnalités.

Nous proposons, à travers cette partie, de commencer par dessiner un premier panorama des outils qui composent notre champ d'observation par une exploration de l'existant en interrogeant des bases de connaissance, puis de nous livrer plus en détail à une étude des résultats obtenus à partir de l'une de ces bases : la base de données IFDB[72]. Nous mènerons notre étude en deux temps que nous compléterons par l'analyse de sources alternatives. Cet ensemble nous amènera à poser les fondements à partir desquels nous procéderons à la sélection des outils de notre corpus.

[72] L'IFDB est une base de données en ligne regroupant de nombreux récits interactifs et disponible à l'adresse suivante : http://ifdb.tads.org/

1 Panorama des outils d'écriture pour le récit interactif

Tout d'abord, avant de nous livrer à la définition de notre corpus et à la sélection des outils le composant, nous nous devons de rendre compte d'une sorte de première « visite guidée » à travers les différents outils qui sont utilisés pour écrire des fictions interactives qu'ils lui soient dédiés ou non. Rappelons que nous parlons exclusivement de récits interactifs destinés au numérique ou en tout cas écrits avec des outils numériques[73].

Il existe, nous l'avons dit, plusieurs dizaines d'outils, nous proposons en annexe une liste tirée des outils référencés par l'IFDB[74] comportant 131 items. Cette liste, bien qu'incomplète (nous pouvons mentionner en exemple l'absence de *curveship*[75] le système réalisé avec Pearl par Nick Montfort) et très grossière (certains outils sont représentés plusieurs fois, certaines catégories d'outils peuvent soulever des interrogations: par exemple certains sont des RI réalisés avec javascript (JS) ? Cela sous entend-il qu'il s'agit des récits directement écrits sans outil intermédiaire en JS ? Ou bien doit-on également considérer les outils réalisés avec Undum qui est un framework pour les RI codé en JS comme faisant partie de la catégorie JS ? Pourquoi ne pas signaler les libraries qui sont utilisées, etc.) nous paraît montrer néanmoins les difficultés et au final le peu d'intérêt qu'une liste exhaustive (pour quelle durée ?) générerait[76]. Notre but n'étant pas de

[73] Nous n'avons peut-être pas, jusqu'à présent, explicité suffisamment ce point qui peut paraître évident, mais nous nous concentrons dans notre corpus uniquement sur des outils d'écriture numériques : si nous parlons d'écriture de récits interactifs directement sans préciser qu'il s'agit d'une interaction numérique ou en tout cas conçue avec des outils numériques c'est parce qu'à l'heure où nous écrivons ce mémoire, la prédominance du numérique dans le domaine est telle qu'elle impose une explicitation dans le cas où il s'agit de récits interactifs écrits sans outils numériques (« livres dont vous êtes le héros »…), voir plus frontalement, d'outils d'écriture de RI qui ne soient pas numériques. Nous nous permettons donc ce raccourci qui peut si le lecteur le souhaite se corriger par le simple ajout de numérique aux expressions « Récits interactifs numériques » ou encore « outils d'écriture numériques dédiés à l'écriture de récits interactifs numériques ». Sans pour autant écarter les réflexions sur l'hybridation numérique-papier issues des études cross et trans média.

[74] Cette liste est présente dans l'annexe 3.

[75] http://curveship.com/ (consulté le 11 septembre 2015)

[76] Ne serait-ce que pendant la durée de notre recherche, le corpus d'outil, même s'il est plutôt stable pour les outils les plus anciens (de 1970 à 2012), a vu émerger de nombreuses solutions techniques avec des

retracer précisément la liste de tous les outils qui ont permis d'écrire un récit interactif depuis leur existence (en serions-nous seulement capables ?) mais plutôt de comprendre une pratique de communication et le rôle que les outils jouent dans sa réalisation, sa diffusion et dans la « cristallisation » des fonctionnalités et des imaginaires qu'elle va générer, nous avons donc opté pour un corpus tout aussi représentatif mais plus resserré (et donc exploitable dans le cadre d'un travail de thèse) permettant des analyses précises et détaillées et listant des outils que nous avons pu pratiquer et avec lesquels nous avons déjà rédigé, même si ce n'est qu'en partie, un RI.
Toutefois avant de nous lancer dans la présentation de ce corpus, il convient d'opter pour une vision d'ensemble des outils du champ. Afin d'obtenir le recul nécessaire, nous recourrons à des catalogues centralisant de grandes quantités de RI ou de données relatives, à savoir plusieurs bases de données documentaires disponibles sur le web qui recensent jusqu'à plusieurs milliers de RI et qui s'avèrent par conséquent des sources d'exploitation remarquables pour notre recherche.

A l'heure actuelle, puisqu'il n'y a pas d'étude décrivant les outils les plus influents pour l'écriture de récits interactifs, nous proposons d'entamer cette réflexion à travers l'observation des bases de données existantes et d'essayer d'extraire de premières informations nécessaires pour nous donner une idée de leur importance dans le champ, nous distinguerons des familles d'outils liées à des typologies de récits que nous chercherons par la suite à définir plus précisément.

---

niveaux de pénétration différents dans le champ et la durée. Ce fort dynamisme est bien sûr l'un des moteurs qui a conduit notre étude en nous poussant à penser ce domaine largement sous-estimé et en nous convainquant qu'il devrait faire l'objet d'une observation plus poussée. Une observation qui nécessiterait plus qu'un tableau régulièrement mis à jour. Cette observation pourrait prendre la forme d'un projet de recherche dont la mission viserait à créer des visualisations de l'importance que les outils occupent dans le champ (outils les plus utilisés, tendances, outils les plus utilisés par période de temps, outils les plus utilisés par typologies de RI…) à partir de plusieurs critères imbriquant quantitatif et qualitatif (à partir de l'élaboration de scenarios d'usages) et de données issues de différentes sources web croisées comme celles de l'IFDB (les scénarios doivent être pensés de pair avec les données de la BDD). Le dispositif développé pourrait avoir des applications pédagogiques ou créatives en plus de sa contribution évidente pour la recherche. Il permettrait de suivre les évolutions d'un champ resserré représentatif des problématiques des *e-literaties* notamment en ce qui concerne l'observation des pratiques d'expression contemporaine par le numérique.

1.1 Les bases de données pour les récits interactifs

Nous choisissons donc d'entamer notre réflexion dans cette partie en nous servant des bases de données documentaires autour des RI. Nous espérons que ces catalogues nous permettent de délimiter les limites du corpus des RI et par conséquent des outils ayant permis de les écrire. Mais il n'existe pas, à notre connaissance, de service dont la mission première consiste à centraliser l'ensemble des ODERI. La plupart des bases de données du champ se focalisent sur les écrits ou bien sur les personnalités du domaine.

Ainsi, les bases de données documentaires qui retiennent notre attention sont celles qui concernent le récit interactif et qui gravitent autour du champ plus large de la littérature numérique. Trois d'entre elles nous paraissent importantes pour des raisons différentes : la première « ELMCIP » occupe une position centrale dans le champ de la recherche, la seconde « la base de données de RI de l'UTC de Compiègne » est la plus importante base de données concernant le récit interactif francophone, enfin l' « IFDB » est la dernière et sans doute la plus utile pour notre étude.

1.1.1 La base de connaissance ELMCIP

La base de données ou plutôt base de connaissance ELMCIP[77] (Electronic Literature as a Model of Creativity and Innovation in Practice) se concentre d'une manière générale sur les ressources liées à la littérature numérique, qu'il s'agisse des travaux, des auteurs, de la critique, etc. :

> The ELMCIP Knowledge Base is a research resource for electronic literature. It provides cross-referenced, contextualized information about authors, creative works, critical writing, and practices. Current contributors should log in to the knowledge base to enter new records.

ELMCIP est issu d'un projet collaboratif en humanité numérique, en grande partie universitaire et financé par le programme HERA :

> Electronic Literature as a Model of Creativity and Innovation in Practice (ELMCIP) is a collaborative research project funded by Humanities in the European Research Area (HERA) JRP for Creativity and Innovation. ELMCIP involves seven European academic research

[77] http://elmcip.net/knowledgebase (consulté le 10 août 2015)

> partners and one non-academic partner who are investigating how creative communities of practitioners form within a transnational and transcultural context in a globalized and distributed communication environment.[78]

Elle vise à la fois à étudier la communauté de littérature numérique et ses pratiques mais aussi à donner les moyens d'approfondir les travaux réalisés dans ce domaine :

> Focusing on the electronic literature community in Europe as a model of networked creativity and innovation in practice, ELMCIP is intended both to study the formation and interactions of that community and to further electronic literature research and practice in Europe.[79]

La base de connaissance permet aux utilisateurs connectés et authentifiés (et à eux seuls) de contribuer en modifiant des pages déjà existantes ou en en créant de nouvelles à la manière d'un wiki. Un système de versioning est mis en place qui permet de suivre les évolutions des pages.

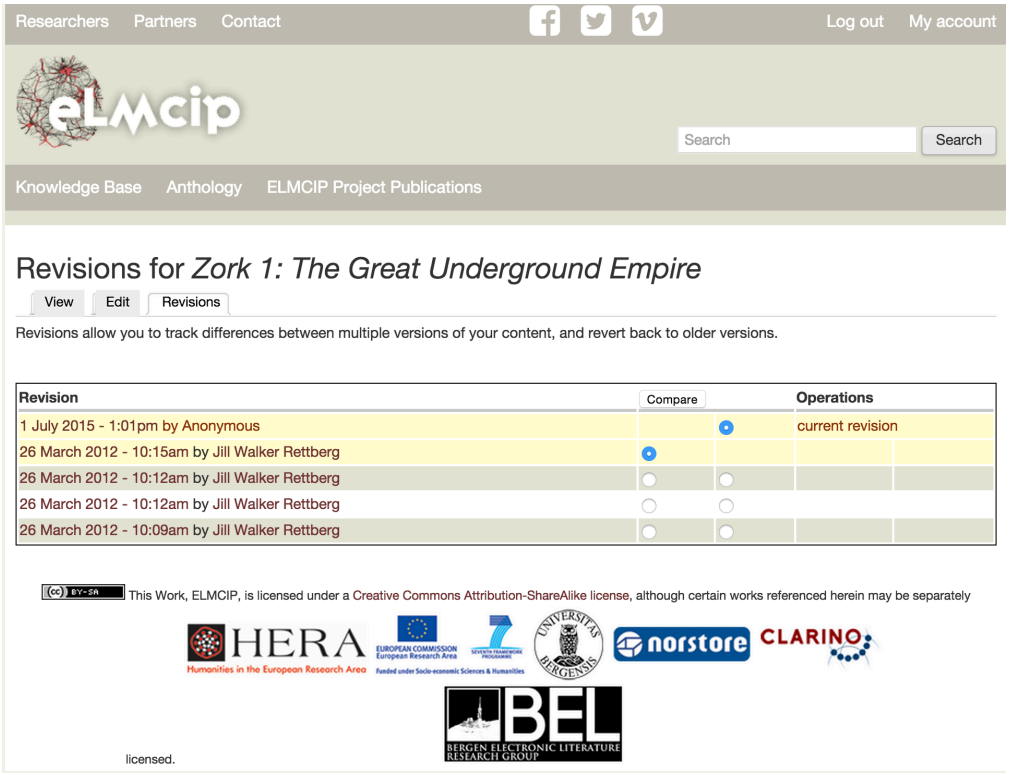


Figure 19 : exemple des "révisions" d'une page d'ELMCIP

[78] http://elmcip.net/ (consulté le 10 août 2015)

[79] http://elmcip.net/ (consulté le 10 août 2015)

Il n'est pas possible de s'inscrire directement et automatiquement sur la plateforme. Seuls les chercheurs, artistes ou candidats sélectionnés reçoivent un accès (nous ne connaissons pas les modalités de sélection mais l'opération peut, au-delà de l'envoi de formulaire, avoir lieu en marge des conférences ou des workshops sous la recommandation d'un des membres de l'équipe).

> The ELMCIP Knowledge Base depends on the active participation of a community of international researchers and writers working on electronic literature. To join us in building the Knowledge Base, email kb_editor@elmcip.net a brief message. Include a brief description of your background and interests in electronic literature so we can set you up with a contributor account to add and edit records. The Knowledge Base is developed in Drupal 7 by the University of Bergen Electronic Literature Research Group as an outcome of the ELMCIP project.

La base de connaissance ELMCIP permet de mieux connaitre les acteurs du domaine, de suivre l'évolution et la formation de la communauté de la littérature numérique ainsi que les travaux qui y sont réalisés qu'ils soient critiques ou artistiques mais elle donne très peu d'indications sur les outils employés.

Par exemple, en effectuant une recherche sur Nick Montfort, nous obtenons une courte bibliographie avec une photo, une liste de ses travaux (créatifs, critiques, ses collaborations…) et plusieurs renseignements relatifs à son implication dans le champ ou sur son statut.

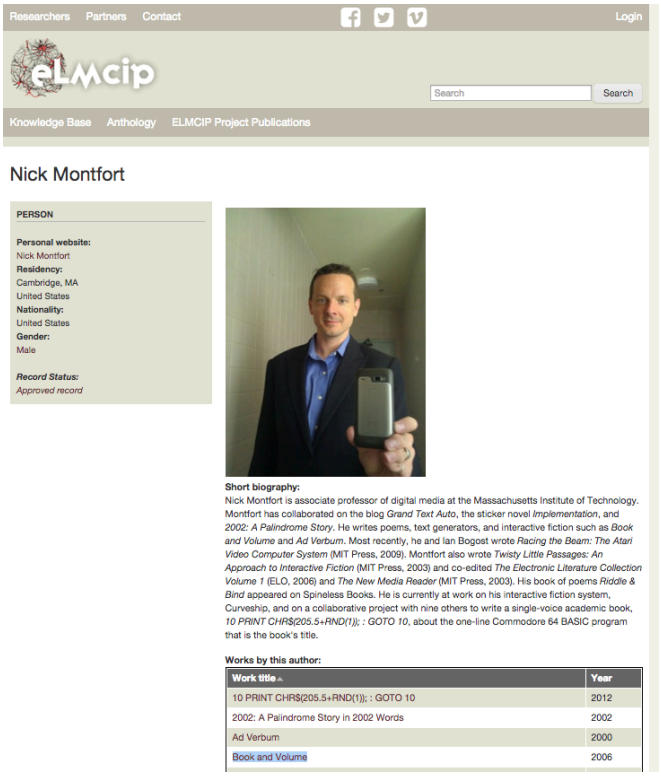


Figure 20 : capture d'écran du 21 janvier 2015 de l'adresse http://elmcip.net/person/nick-montfort

Si nous regardons de plus près, l'un de ses travaux : *Book and Volume*[80], une IF écrite en 2006 avec Inform[81], une nouvelle page s'affiche avec des informations dédiées à l'œuvre : des tags, une courte description, et des travaux critiques concernant cette IF.

L'outil qui a permis d'écrire l'IF (Inform) n'est évoqué que dans la description. Nous ne trouvons pas d'informations sur la plateforme concernant les ratios entre outils et créations, montrant les outils les plus utilisés, etc.

[80] *Book and Volume* raconte l'histoire d'un développeur qui, après un réveil assez abrupt, est amené à traverser les quatre coins de la ville pour réparer des serveurs défectueux. Le temps mis à sa disposition est compté. Le lecteur devra rejouer de nombreuses fois l'IF pour optimiser ses déplacements et être en mesure d'arriver à sa fin.

[81] « Book and Volume was written in Inform, a language for IF development created by Graham Nelson. It runs on the Z-Machine, a software computer developed by Joel Berez and Marc Blank. » http://nickm.com/if/book_and_volume.html#note (consulté le 21 janvier 2015)

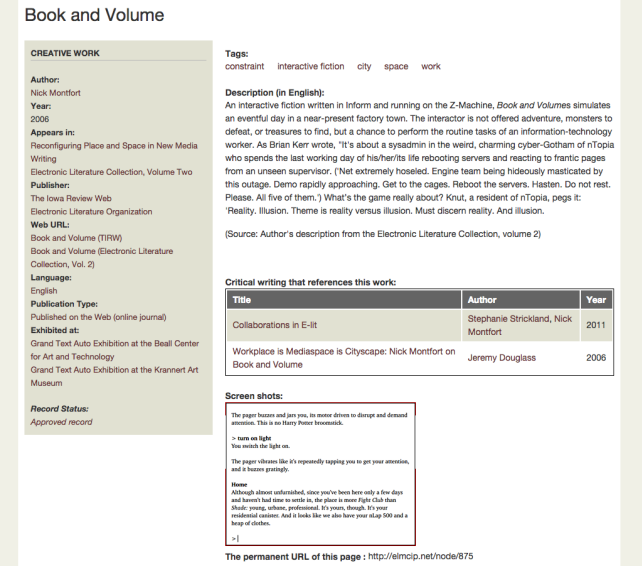


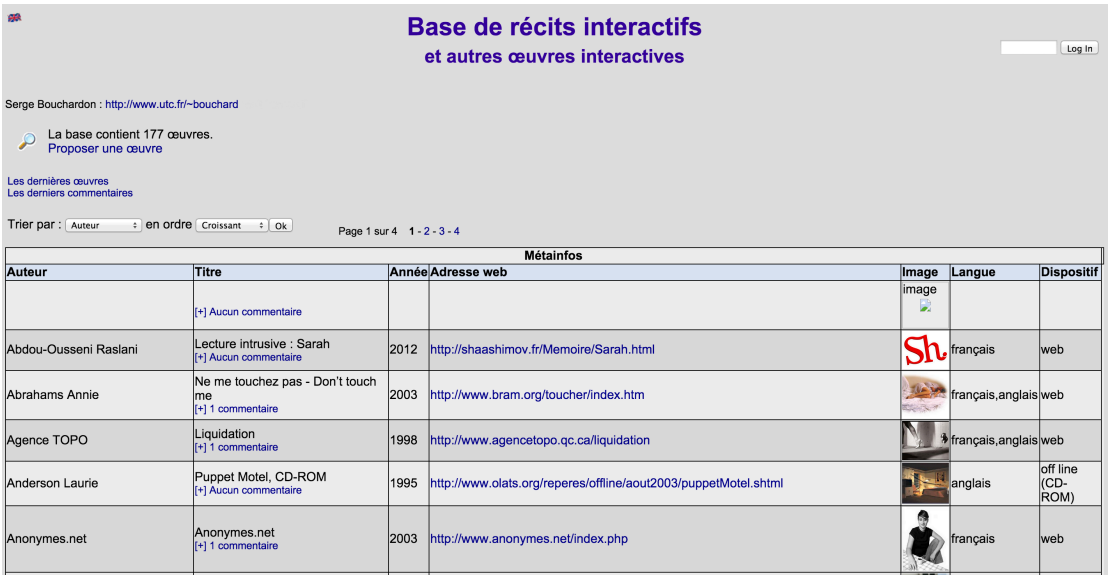
Figure 21 : capture d'écran du 21 janvier 2015 de l'adresse http://elmcip.net/creative-work/book-and-volume

La base de connaissance ELMCIP est sans conteste l'un des espaces numériques incontournables de la recherche en littérature numérique. Elle se positionne comme un outil précieux pour obtenir des informations concernant des œuvres, des auteurs ou des travaux critiques mais elle ne nous aide pas beaucoup dans notre « visite guidée » des *outils* utilisés pour l'écriture de RI.

Nous proposons de poursuivre notre parcours à travers les bases de données en nous intéressant cette fois-ci au catalogue français de référence pour la recherche autour du récit interactif.

1.1.2 La base de données de récits interactifs et autres œuvres interactives

Créé par S. Bouchardon, cette base de l'UTC de Compiègne se concentre sur les récits interactifs eux-mêmes. Le 21 janvier 2015, la plateforme recense 177 œuvres. Les informations concernant les œuvres présentées sur le site sont : son ou ses auteurs, son titre, l'année où elle a été publiée, une adresse web, une image, la langue, et le « dispositif ».



Base de récits interactifs
et autres œuvres interactives

Log In

Serge Bouchardon : http://www.utc.fr/~bouchard

La base contient 177 œuvres.
Proposer une œuvre

Les dernières œuvres
Les derniers commentaires

Trier par : Auteur en ordre Croissant Ok

Page 1 sur 4 1 - 2 - 3 - 4

Métainfos						
Auteur	**Titre**	**Année**	**Adresse web**	**Image**	**Langue**	**Dispositif**
	[+] Aucun commentaire			image		
Abdou-Ousseni Raslani	Lecture intrusive : Sarah [+] Aucun commentaire	2012	http://shaashimov.fr/Memoire/Sarah.html	Sh	français	web
Abrahams Annie	Ne me touchez pas - Don't touch me [+] 1 commentaire	2003	http://www.bram.org/toucher/index.htm		français,anglais	web
Agence TOPO	Liquidation [+] 1 commentaire	1998	http://www.agencetopo.qc.ca/liquidation		français,anglais	web
Anderson Laurie	Puppet Motel, CD-ROM [+] Aucun commentaire	1995	http://www.olats.org/reperes/offline/aout2003/puppetMotel.shtml		anglais	off line (CD-ROM)
Anonymes.net	Anonymes.net [+] 1 commentaire	2003	http://www.anonymes.net/index.php		français	web

Figure 22 : la base de données de récits interactifs de l'UTC de Compiègne[82] le 3 février 2015

Les récits conservés sont en très grande majorité écrits en français. Nous retrouvons à travers ce projet la volonté de conserver la trace d'une certaine histoire de la littérature numérique francophone et d'être en mesure de conserver les traces de textes fondateurs tout en mettant en avant un fond de productions textuelles. Quelques œuvres sont d'ailleurs consultables en ligne par le biais de la rubrique adresse mail. Cependant, la plupart du temps, les liens donnés mènent à la présentation qu'en fait son auteur, son éditeur, etc. La plateforme ne vise pas à conserver directement les œuvres en les hébergeant en son sein comme ce peut être le cas pour d'autres projets comme les collections ELO. Enfin, il est possible d'ajouter des commentaires dans la rubrique titre pour chaque récit.

En ce qui concerne l'alimentation des données de la base, n'importe quel utilisateur, même non inscrit, peut ajouter des commentaires en remplissant un simple champ de formulaire. Par contre, seuls les éditeurs de la plateforme peuvent ajouter de nouveaux items à la base de données.

[82] http://www.utc.fr/~bouchard/recit/consultation/ (consulté le 3 février 2015)



Figure 23 : exemple d'ajout de commentaire sur la base de données de l'UTC de Compiègne

Parmi les informations données, la notion de dispositif retient particulièrement notre attention dans le cadre de notre recherche. Elle donne éventuellement des informations précieuses concernant les solutions techniques employées pour écrire les récits. Malheureusement le niveau de précision proposé dans cette rubrique ne coïncide pas avec le degré de granularité sur lequel nous travaillons. En effet, les attributs proposées : « off line (CD-ROM), web, installation » ou « non complété » ne rendent pas vraiment compte des choix technologiques et surtout des outils employés qui ont permis de concevoir les récits. Ils visent plutôt à donner des informations sur les support sur lesquels les RI ont été produits.

Néanmoins, cette plateforme à laquelle il nous a été proposé de collaborer[83] et à laquelle serions heureux de participer afin de mettre en avant d'autres productions complémentaires permet de dessiner la première ébauche scientifique de la production littéraire francophone de récits interactifs et laisse entrevoir l'ajout de nombreuses nouvelles fonctionnalités et accès à des informations comme celles que nous proposons concernant les outils ayant permis d'écrire les RI. Nous reviendrons plus tard sur ce point, mais il nous paraît décisif de compléter notre réflexion grâce à l'usage d'outils numériques nous permettant à la fois de rendre visibles des corrélations pertinentes, symptomatiques de controverses dans un champ donné (par exemple une visualisation de données montrant instantanément par année la fréquence des dix outils les plus utilisés pour l'écriture de RI peut montrer des changements de paradigmes radicaux qui peuvent ensuite être soumis à l'analyse) mais aussi de composer des jeux de données afin de produire de nouvelles corrélations. Le premier pas menant au développement de ces outils étant d'abord la création de silo de données organisées thématiquement.

[83] Une collaboration que nous n'avons pas encore pu réaliser faute de temps mais que nous souhaitons toujours vivement réaliser.

De plus, au-delà de ces perspectives, la base de données de l'UTC de Compiègne dresse un corpus inédit de RI que nous pouvons croiser avec ceux obtenus par l'IFDB grâce aux filtres proposés, nous donnant ainsi les moyens de mieux connaitre les récits importants du champ francophone.

1.1.3 La base de données IFDB

Présentation générale

L'IFDB ou Interactive Fiction Database est un wiki recensant de très nombreux récits interactifs à priori majoritairement de type fictions interactives (IF) et « Text Adventures » (d'où le titre complémentaire du site « - IF and Text Adventures » si l'on jette un coup d'œil dans le code source de la page d'accueil : <Title>The Interactive Fiction Database - IF and Text Adventures</title>[84]).

L'IFDB est présentée par le cours texte suivant : « The Interactive Fiction Database is an IF game catalog and recommendation engine. IFDB is a Wiki-style community project: members can add new game listings, write reviews, exchange game recommendations, and more. » qui insiste particulièrement sur l'aspect participatif du moteur de recherche et sur sa volonté de promouvoir un fond de récits interactifs (ou tout du moins d'IF).

Origine de la plateforme et contributeurs

La plateforme est créée en 2007 par Michael Robert, une personnalité importante dans le champ des IF puisqu'il s'agit de l'inventeur du système TADS, l'un des systèmes les plus utilisés (nous le verrons un peu plus tard[85]).

Elle est particulièrement active et compte au 1er mars 2014 4757 membres enregistrés depuis le 31 juillet 2007 (selon les informations visibles sur le site) dont, si l'on en croit la description des membres, plusieurs créateurs d'outils d'écriture d'IF, d'extensions et de nombreux auteurs parmi lesquels nous retrouvons Eric Eve, Kent Tessman (le développeur du système Hugo), Dan Shiovitz (l'auteur de *Bad Machine*[86]), Emily Short (une des auteures les plus connus d'IF et co-conceptrice d'Inform 7 et de nombreuses

[84] view-source:http://ifdb.tads.org/ (consulté le 10 août 2015)

[85] voir Première exploration des outils à partir de l'IFDB et Nouvelle exploration de l'IFDB

[86] L'une des rares IF sélectionnées pour la première collection de l'ELO : http://collection.eliterature.org/1/works/shiovitz__bad_machine.html (consulté le 10 août 2015)

extensions), Otto (le créateur du site ifiction.free.fr central dans le champ francophone des IF), etc.

Un espace collaboratif

Avec un « design » très simple (et personnalisable pour l'utilisateur inscrit[87]), l'IFBD donne accès à des informations variées concernant les items qu'elle recense en grand nombre. Elle vise avant tout à conserver la trace de l'ensemble des IF qui ont été écrites et à mettre en avant certaines de ces productions. Libre à chacun, à partir du moment où il est identifié comme membre de la plateforme, d'effectuer des ajouts ou des modifications.

Notons que l'acceptation comme membre est automatique et ne présuppose pas comme avec l'ELMCIP l'approbation de l'équipe de la plateforme. Il n'y a donc pas de système d'acceptation par les pairs, tout le monde peut être accepté comme membre.

Cependant, l'ajout, qui coïncide avec le formulaire d'édition d'une notice (mais vierge), implique de renseigner des champs parfois techniques comme l'IFID, le « forgiveness Rating », propose des classifications pour le genre selon le Baf's Guide[88].

Mêmes si quelques champs seulement sont obligatoires à remplir, le dispositif d'insertion de nouvelle notice se montre, à notre avis, suffisamment contraignant pour limiter les attaques mais en même temps très proche des besoins réels des utilisateurs, auteurs et lecteurs d'IF. En effet des champs comme ceux pour les « episode number », « reviews », « awards », « notes », « links », « development system » (même si nous regrettons de ne pouvoir ajouter qu'un seul outil) témoignent d'une expertise de l'archivage des IF et de l'histoire de la plateforme. L'illustration Figure 24 : exemple d'ajout de notice sur l'IFDB montre un exemple d'ajout de notice.

[87] http://ifdb.tads.org/styles (consulté le 10 août 2015)

[88] http://www.wurb.com/if/genre (malheureusement indisponible en août 2015)

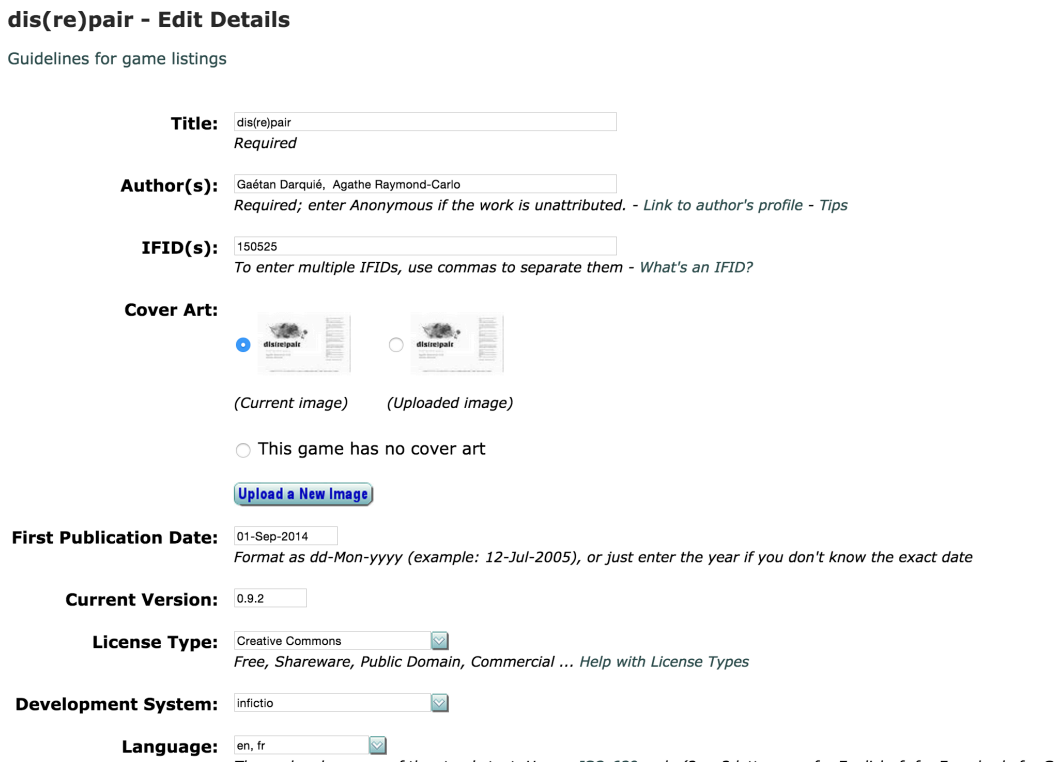


Figure 24 : exemple d'ajout de notice sur l'IFDB

Une documentation, facilement accessible et très claire accompagne pas à pas l'utilisateur, lui décrivant les champs les plus obscurs à remplir pour le formulaire et lui donnant des indications.

En règle générale, l'IFDB oriente assez admirablement le lecteur qui veut bien prendre le temps d'être guidé. La création de notice est ainsi expliquée dans la rubrique conseils[89] de la manière suivante :

> If you want to promote your favorite games
>
> 1. Make sure the game is listed accurately. If you can't find a favorite game listed on IFDB, add it! IFDB lets members add new listings, so there's no need to wait for a central administrator to get around to updating the catalog when a new game comes out. Click here to add a new listing, or use the link on the Home page. And if you find a listing that's incomplete or inaccurate, you can expand or correct it yourself - every game page has a link titled "Edit this page" that lets you update the listing.

L'ajout est le même que sur un wiki traditionnel avec simplement des descripteurs particuliers liés à l'univers des RI.

[89] http://ifdb.tads.org/tips (consulté le 17 août 2015)

Filtres et suggestions

L'IFDB est donc un catalogue participatif sensé recensé principalement des fictions interactives (IF) et visant aussi explicitement à promouvoir ces récits en suggérant des lectures aux utilisateurs. Ces suggestions sont rendues possibles par plusieurs fonctionnalités dont l'ajout de filtres.

En plus de mettre en avant le corpus des IF, ces fonctionnalités permettent, grâce aux nombreux descripteurs qui définissent chaque production, de contribuer à leur archivage dans une logique de centralisation et de conservation des informations. Cet archivage permet d'accéder, pour une grande majorité des récits, au-delà de la consultation des notices, aux contenus mêmes via le téléchargement des fichiers ou le partage d'un lien où le texte est directement consultable.

> The IFDB (http://ifdb.tads.org) is the best source for information on the IF stories authors have already told. You can find the fictions themselves, instructions on how to download and play them, reviews, user-created lists (see Figure 2.15) and polls, and other community- building resources. The vast majority of the IF indexed on the site is available for free down- load with a single click. [90]

De nombreuses fonctionnalités de filtrage, de créations de listes, de sondages, d'ajout de critiques donnent une profondeur à l'archivage et facilitent la sérendipité pour les utilisateurs de la plateforme n'ayant pas en tête un récit précis à lire, d'autant plus que le site se sert du dynamisme de la communauté pour générer des contenus de valorisation des IF et en proposer diverses taxonomies.

1.1.4 Récit interactif (RI), Fiction Interactive (IF) et jeux d'aventure

Juste avant d'explorer les données que nous avons collectées sur l'IFDB, il nous paraît essentiel de faire un point terminologique. Lors du premier chapitre, nous nous sommes efforcés de présenter la notion de RI. Nous avons choisi une première définition ouverte afin de pouvoir prendre en compte un nombre d'outils importants. Cette définition, très commode pour la première partie de notre étude, correspond relativement à la notion

[90] (Reed, 2010) , p.38

d'IF donné par l'IFDB. Cependant la terminologie n'est pas la même. Pour nous, et nous reviendrons sur ce point, une fiction interactive ou IF est un type de récit interactif particulier. Initiallement, c'était sans doute le cas pour l'IFDB mais l'aspect collaboratif a dilué son sens pour en faire un objet plus ouvert qui nous convient particulièrement dans le cadre de notre travail, c'est pourquoi nous ne manquerons pas de faire équivaloir, sauf mention contraire, tout au long de ce chapitre les IF de l'IFDB avec les RI de notre recherche.

De plus, les RI sont intitulés « games » dans l'IFDB, nous leur préférons l'appellation de texte ou de récit. Nous en avons conscience et nous reviendrons peu après[91] sur les rapports entre jeux et RI. Nous interrogerons chaque ODERI pour savoir comment il qualifie les RI afin d'en dresser une typologie et nous expliquerons plus en détail, au-delà des éléments déjà apportés dans le premier chapitre, pourquoi nous préférons continuer à parler de récits et de textes.

2 Première exploration des outils à partir de l'IFDB

L'IFDB catalogue plus de 6800 récits[92] et près de 5000 membres ce qui en fait le lieu le plus important en terme de volume d'archivage de RI. Collaborative mais animée par un public de niche, elle propose très souvent des informations de qualité. En plus de cette considérable quantité d'informations disponibles, sa longue histoire (longue pour une base de données de ce type) a permis de réaliser un dispositif souple où de nombreuses fonctionnalités (filtres, suggestions, documentation) rendent très naturelles la navigation et la recherche d'informations.

Cette souplesse permet des recherches avancées développées et peut laisser envisager certains détournements techniques (ou *hacks*) très commodes pour des recherches automatisées ou semi-automatisées.

Nous proposons à présent de nous servir de l'IFDB afin d'extraire deux jeux de données à partir desquelles nous pourrons mener une étude à la fois synchronique et diachronique. Cette étude, fondée sur deux analyses successives, nous permettra de

[91] cf. chapitre 3

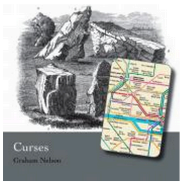
[92] 6807 récits y sont répertoriés le 1er mars 2014

collecter de premiers éléments pour la constitution de notre corpus et d'approfondir notre connaissance des ODERI.

Afin d'entamer cet exercice, il nous faut expliquer comment les notices des IF de l'IFDB nous ont servi.

2.1 Les notices

Pour chaque récit, une notice de description existe. Chacune se compose des parties suivantes : une description générale avec les noms du récit, de l'auteur, un résumé de l'histoire, une zone pour les téléchargements et consultations de l'œuvre, des informations complémentaires pour que les utilisateurs puissent noter, commenter, marquer le récit, les récompenses et critiques (celles des spécialistes appelées « editorial reviews » et plus bas, séparées, celles des utilisateurs classées par popularité), les tags et notes issus de la communauté concernant le récit, des éléments permettant de donner des idées à l'utilisateur pour poursuivre sa navigation (« if you enjoyed », « recommended list »… et surtout une partie appelée Game Details qui dresse une sorte de fiche du récit (voir Figure 25 : focus sur la partie "Game details" de la notice de Curses).



Curses!

by Graham Nelson

Haunted House/Historical/Travel/Time Travel
1993

★★★★☆ (based on 82 ratings)
7 member reviews

About the Story

"As "Curses" opens, you're hunting about in the attic of your family home, looking for a tatty old map of Paris (you're going on holiday tomorrow) and generally trying to avoid all the packing. Aunt Jemima is potting daisies and sulking; the attics are full of endless distractions and secrets; Greek myths, horoscopes, sixth-century politics, a less than altogether helpful demon, a mysterious bomb plot, photography, ritual, poetry and a dream or two all get in your way; and somehow you keep being reminded of your family through the ages, and all its Curses... ...could it be that even you are Cursed?"
[--blurb from The Z-Files Catalogue]

Game Details

Language: English (en)
Current Version: 16
License: Freeware
Development System: Inform 6
Forgiveness Rating: Cruel
Baf's Guide ID: 55
IFIDs: ZCODE-16-951024-4DE6
ZCODE-7-930428-0000
TUID: plvzam05bmz3enh8

Figure 25 : focus sur la partie "Game details" de la notice de Curses

Parmi les détails apportés, en plus de la langue, de la version, du type de licence, et des identifiants uniques propres à différents systèmes d'identification[93], le descripteur « Development System » retient particulièrement notre attention.

En effet, derrière ce terme se cachent en fait les noms des outils qui ont été utilisés initialement pour écrire le RI de la notice associée. Ainsi puisque l'IFDB renseigne le type d'outils utilisés pour presque chaque notice, et puisqu'elle recense plusieurs milliers d'IF[94], nous pouvons obtenir de solides estimations sur la répartition des outils qui ont été utilisés lors de l'écriture des RI depuis le début de leur histoire. Ces informations sont d'autant plus précieuses qu'elles peuvent être croisées avec les nombreux filtres de la plateforme IFBD comme par exemple, les années où les textes ont été publiées mais surtout parce que la plateforme permet de faire des sélections de tous les textes ayant été écrits avec un outil plutôt qu'un autre et de donner le nombre d'items renvoyés. Ainsi il est possible d'obtenir des estimations de l'influence que les outils ont exercé et de leur propagation.

2.2 Les données collectées

Pour savoir le nombre de textes qui ont été écrits avec un outil, il nous suffit d'utiliser les options de recherche et d'entrer la commande « system: » suivi du nom de l'outil[95]. Par exemple, pour obtenir le nombre de textes écrits avec Inform nous écrivons « system :inform ».

Lorsque nous écrivons « inform » dans le champ de formulaire, le moteur de recherche va automatiquement collecter les textes se rapportant à toutes les versions d'Inform : aussi bien Inform 6 que 7, nous verrons que ce point peut être important pour plusieurs applications, en effet la version 6 d'Inform étant très différente de la 7 et suscitant

[93] Les descripteurs dont le sens n'est pas évident sont extrêmement bien documentés sur le site, par exemple pour la notice de *Curses* que nous évoquons : http://ifdb.tads.org/viewgame?id=plvzam05bmz3enh8 (consulté le 5 août 2015). Nous reviendrons sur les identifiants un peu plus loin.

[94] Nous reviendrons peu après sur le type de récit et notamment sur les différences entre IF et récit interactif dans l'IFBD, pour l'instant nous considérons la notion d'IF comme étant la terminologie d'IFDB quand elle parle des RI qu'elle contient.

[95] L'adresse étant http://ifdb.tads.org/search (consulté le 6 août 2015)

plusieurs débats, (l'approche du langage naturel est souvent reprochée à la version 7[96]) il peut être important de voir à quel point la version est utilisée ou non par les auteurs.

En répétant ces commandes avec les différents outils, nous pouvons établir une hiérarchie des outils les plus utilisés.

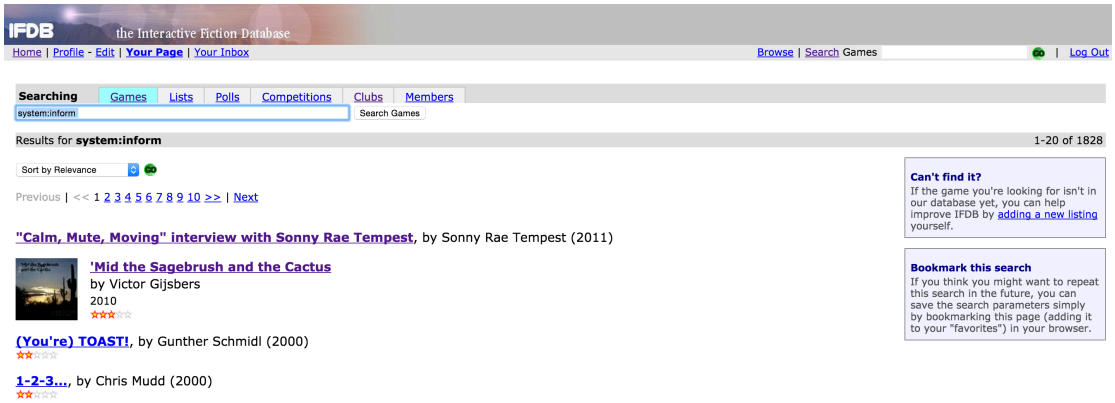


Figure 26 : exemple de recherche d'un outil sur l'IFDB

2.3 Méthodologie

Comment avons-nous procédé à notre analyse ? Comment a-t-on organisé notre étude ? Nous nous sommes servis d'une méthodologie issue des humanités numériques, expérimentée lors de plusieurs projets[97] et qui alterne par itérations courtes, prototypages et scénarisation : les prototypes font émerger de nouvelles déductions qui nécessitent de nouvelles scénarisations permettant de formaliser de nouveaux prototypes.

Le process implique de commencer par collecter des données, d'étudier ce corpus pour ensuite créer des jeux de données à partir de premières scénarisations. Ces jeux de données une fois normalisés nous permettent de générer des visualisations, l'analyse de ces représentations graphiques, dans une logique heuristique fait remonter de nouvelles problématiques qui se traduisent par la création de nouvelles corrélations organisés par de nouveaux scénarios faisant émerger à leur tour de nouveaux *data set*, etc.

---

96 Voir ci plus loin la présentation d'Inform.

97 Cf. Chapitre 9

Aidé d'une liste recensant l'ensemble des outils répertoriés sur l'IFDB (les 131 outils que nous avons mentionnés au début du chapitre[98]), nous avons effectué outil par outil une recherche sur l'IFDB afin de savoir combien de textes y étaient associés.
Nous avons pu ainsi distinguer les outils les plus utilisés, c'est-à-dire les systèmes dont le nombre de textes recensés étaient les plus nombreux. Parmi ces outils nous nous sommes efforcés de ne conserver que les ODERI, nous avons conservé les onze outils les plus populaires (onze plutôt que dix parce que le fait qu'Hugo soit le onzième a attiré notre attention, Hugo est un solution multimédia plus « graphique » que la plupart des autres systèmes de la liste).
Nous avons ensuite organisé ces données afin de pouvoir les traiter statistiquement et générer des visualisations de données.
Ces tableaux et représentations graphiques nous ont permis d'entreprendre notre analyse.

2.4 Première étude – 1er mars 2014

2.4.1 Premier aperçu

Ainsi, lors d'une première étude menée le 1er mars 2014, nous avons pu observer que parmi les 6897 récits comptabilisés, pas moins de 1691 avaient été écrits avec Inform soit prêt d'un quart de l'ensemble des récits.
Le second outil le plus utilisé n'est pas un outil dédié, il s'agit du langage de programmation « C » ayant permis d'écrire 577 textes. Ainsi, le second ODERI le plus utilisé est The Quill, l'ancêtre du système PAW (Professionnal Adventure Writer), un outil historique, à noter que PAW lui-même a permis d'écrire 361 textes soit un total de 938 IF écrites avec ces deux dispositifs.
Néanmoins, l'écart avec Inform même avec l'addition, reste important (presque le double, 1.8 pour Quill+Paw, et près de trois fois pour Quill seul, ~2,93 si l'on se veut plus précis). En d'autres mots, Inform est un outil qui a été utilisé pour un quart de tous les récits recensés sur l'IFDB et il l'a été trois fois plus que le second ODERI.
Le troisième ODERI n'est pas loin d'être aussi utilisé que Quill avec 542 textes associés, il s'agit de Quest. Vient ensuite TADS avec 437 entrées et en cinquième position PAW que nous avons déjà mentionné avec 361 entrées. En sixième position, nous trouvons

98 Cf. Panorama des outils d'écriture pour le récit interactif

Adrift (311 entrées) puis Eamon[99] (250 entrées), Twine (199 entrées), GAC (135 entrées), AGT (131 entrées), Hugo (53 entrées), Alan (47 entrées), Zil (36 entrées), enfin nous remarquerons trois autres outils : ChoiceScript (14 entrées), Undum (9 entrées) et InkleWriter (6 entrées) sur lesquels nous reviendrons par la suite.

Nous observons que le langage BASIC (qui n'est pas un outil dédié) a permis de produire 160 récits et que la rubrique « Custom » regroupant les dispositifs crées spécialement pour le texte compte 156 entrées.

Un récapitulatif est donné avec le tableau suivant (cf Table 2 : Liste des 11 ODERI les plus utilisés le 1er mars 2014 – Nombre de textes écrits avec les outils). Les 11 outils dédiés les plus utilisés représentent la très grande majorité des productions que recense l'IFDB : 4671 sur 6807 textes sont écrits par l'un des ces 11 outils soit environ 68%. Les cinq outils les plus utilisés représentent à eux seuls 3592 des productions réalisées soit près de 53%.

Table 2 : Liste des 11 ODERI les plus utilisés le 1er mars 2014 – Nombre de textes écrits avec les outils

Inform	1691
Quill	561
Quest	542
TADS	437
PAW	361
Adrift	311
EAMON	250
Twine	199
GAC	135
AGT	131
Hugo	53
Total des 11 ODERI les plus utilisés (1er mars)	4671
Total IFDB (1er mars)	6807

[99] (Montfort, 2005) : "Some special-purpose interactive fiction development systems were used by the ordinary home computer owner of the 1980s. An important early one was Donald Brown's 1980 freeware system Eamon, a system for creating text-based role-playing games... Eamon was used to create more than 240 games."

Les outils Inform, Quest, TADS, Adrift, Twine et Hugo comprennent à eux six 3223 textes sur 6807.

2.4.2 Présentation rapide des 11 ODERI les plus utilisés

Avant de poursuivre d'avantage notre analyse, il nous paraît important de prendre quelques instants pour décrire très sommairement les onze outils que nous venons de mentionner. En effet, au-delà des noms que nous évoquons, se cachent des fonctionnalités, des histoires et des spécificités qui sont déterminantes pour notre réflexion. Même si nous ne prévoyons pas encore d'opérer une étude approfondie -une étude que nous mènerons avec les ODERI finalement sélectionnés dans notre corpus- il nous faut, pour avancer, présenter rapidement les ODERI les plus populaires.

Inform, TADS, Quest et Adrift

Inform, TADS, Quest et Adrift ont la particularité d'être des outils populaires qui sont encore actuellement opérationnels, téléchargeables, libres de droits et gratuits. Ce qui explique que nous détaillerons la plupart de ces outils dans le chapitre 3 et que nous ne ferons ici que les aborder rapidement[100]. Ces quatre outils permettent d'écrire des RI très similaires et sont particulièrement influencés par *Adventure* et les récits écrits par Infocom (comme par exemple la série des *Zork*).

Inform est un langage de programmation, ainsi qu'un environnement de développement crée en 1993 par Graham Nelson. L'outil est toujours le plus utilisé, ses versions 6 et 7 sont celles qui ont été et demeurent les plus populaires. Disponible sur la plupart des plateformes, sa dernière version a la particularité d'être très proche d'un langage naturel.
TADS[101] est le concurrent historique d'Inform pour les années 1990-2000, sorti pour sa première version en 1988, il devient dans les années 90 la solution la plus utilisée juqu'à la sortie d'Inform.

[100] Cf. Présentation des outils du corpus

[101] http://www.tads.org/ (consulté le 21 août 2015)

Selon Graham Nelson[102], Inform et Tads sont les deux outils qui dominent le champ à la fin des années 90 :

> During 1995–9, only two systems have been widely used: the Text Adventure Development System (or TADS, Mike Roberts, 1987) and Inform (Graham Nelson, 1993).

Selon l'histoire des IF de Jimmy Maher[103], Tads est en 2006, le second outil le plus utilisé.

Quest[104] est un système crée en 1998[105] par Alex Warren, tout comme pour Inform et TADS, il est à la fois un langage de programmation (ASL) et un environnement de développement.

> Quest is a text-based game creation program, compiler, and interpreter.

Il dispose également de son propre compilateur intégré *Qcompile* et permet de créer via *QuestNet server* des textes pouvant être joués par plusieurs centaines de joueurs simultanément.

> Axe Software's "Quest Development Kit" (QDK) is the game editing software, "QCompile" groups together a game's files and makes them hidden from a player so it cannot be tampered with, "Quest" is the interface a single player interacts with while playing a game, and "QuestNet Server" allows a programmer to host an online game played by up to 1000 players.

Quest se revendique comme simple à utiliser mais il requiert comme pour Inform l'apprentissage d'un langage de programmation dédié au récit interactif ASL.

> An advantage of Quest, proposed by its developer, is that it is an easy-to-use system that can be taught to and used by even the most untrained in computer coding... I think most Quest-users will back that up, but will still suggest that at least learning ASL as you use QDK is necessary to achieve a desirable result.[106]

---

102 (Graham, 2001). L'ouvrage est disponible gratuitement sur l'ancien site d'Inform : http://inform-fiction.org/manual/index.html (consulté le 21 août 2015)

103 http://maher.filfre.net/if-book/ (consulté le 21 août 2015)

104 http://docs.textadventures.co.uk/quest/ (consulté le 21 août 2015)

105 A. Warren lors de la livraison, partage la première version de Quest le 7 novembre 1998 à la communauté d'auteurs d'IF sur le groupe rec.arts.int-fiction, le billet est toujours en ligne à l'heure où nous écrivons : https://groups.google.com/forum/#!msg/rec.arts.int-fiction/EP4N9x3fBs4/iznybxPCt4sJ (consulté le 12 août)

106 http://axeuk.pbworks.com/w/page/8548919/FrontPage (consulté le 12 août)

Le système de jeu d'aventure textuel Quest présente la particularité de pouvoir être directement interprété sans compilation, mais cette fonctionnalité reste disponible pour permettre à l'auteur de cacher au joueur les détails du jeu.
Pour le créateur du site ifictio, « l'intérêt de Quest est de pouvoir profiter d'un environnement de programmation très fonctionnel, QDK »[108] mais en déplorant que cette environnement soit payant, ce qui n'est manifestement plus le cas aujourd'hui.

Le premier release de la version 3 (3.10) d'Adrift (un acronyme pour « Adventure Development & Runner ») a eu lieu le 16 décembre 1998[109]. L'outil est créé par Campbell Wild. La version 5 est actuellement la dernière version mise en ligne. Ecrit originellement en Visual Basic, il officie principalement sur Windows même si une version Linux existe[110]. Le système se compose de deux entités : un éditeur (le « generator) et un interpréteur-lecteur (l' « Adrift runner »). Aujourd'hui freeware (ou plus exactement « donationware » : un modèle où les utilisateurs peuvent s'ils le souhaitent contribuer par le biais de dons), les deux modules sont disponibles sur le site officiel de l'ODERI[111].
Adrift se veut un outil d'écriture ne nécessitant aucun code de la part de l'utilisateur (un outil « intended for people who do not like programming[112] ») ce qui lui fait préférer le recours à des boites de dialogues et des menus. Puisque le lecteur n'a qu'à remplir des formulaires, cocher des cases, etc., un effort est apporté à l'accessibilité mais qui nuit à sa flexibilité[113].

---

[108] http://ifiction.free.fr/index.php?id=quest (consulté le 12 août)

[109] http://www.ifwiki.org/index.php/ADRIFT (consulté le 30 août 2015)

[110] La page wikipedia du projet évoque une version Mac en cours de préparation : « A Mac version is expected soon », cf https://en.wikipedia.org/wiki/ADRIFT (consulté le 30 août)

[111] http://www.adrift.co/download (consulté le 30 août 2015)

[112] http://www.ifwiki.org/index.php/ADRIFT (consulté le 30 août 2015)

[113] Même si, selon un éditeur de l'IF wiki, la version 5 semble remédier au moins en partie au problème : « Previous versions have been criticized for sacrificing some power and flexibility for easy usability, however the newest versions of ADRIFT 5 have added many enhancements and dozens of object-oriented functions so that it should now be possible to do anything that previously required programming-like authoring systems. » http://www.ifwiki.org/index.php/ADRIFT (consulté le 30 août 2015)

The Quill et PAW

The Quill et PAW sont deux solutions techniques crées par Graeme Yeandle et éditées par Gilsoft. The Quill est crée 10 ans plus tôt qu'Inform, en 1983, en pleine ère commerciale des IF. Le logiciel connaît tout de suite un grand succès en Europe. Il est disponible sur plusieurs plateformes importantes de l'époque (Spectrum, Commodore 64, BBC Micro) à un prix relativement peu élevé (15 livres) et permet aux auteurs de ne pas avoir à reverser de droits au logiciel pour toutes leurs créations[114].

> Sales were so brisk that Gilsoft soon gave up bothering to sell much of anything else; Gilberts was more than content to run the house that The Quill had built. Within weeks of its release so-called "Quilled adventures" were everywhere. By a year or so after that at least half of the adventures on the British market were Quilled — and that's not even considering all of the less ambitious creators who just toyed around making games for family and friends, or released their games for free into public-domain channels.[115]

A l'origine, The Quill est un outil permettant uniquement de générer du texte, mais progressivement des services complémentaires sont développés et au bout d'un an, un programme complémentaire appelé *The Illustrator* permet de générer des images, une fonctionnalité très importante dans le champ permettant de voir émerger les premiers graphismes pour jeux textuels.

PAW (Professional Adventure Writer) succède à The Quill en 1986, même s'il connaît un succès relatif, surtout en Angleterre, il ne parvient pas néanmoins pas à la même notoriété que son prédécesseur. Les améliorations de PAW par rapport à The Quill étaient nombreuses, parmi les plus notoires, nous pensons à celles concernant le parser plus sophistiqué qui permettait d'entrer des phrases plus complexes au-delà de deux mots (Verbe+Objet).

Les systèmes The Quill et PAW sont donc des outils historiques importants qui ont marqué le champ et qui ont compté parmi les solutions techniques dominantes pendant les années 80[116] (voir également ci-dessous la partie Première exploration des outils à partir de l'IFDB) mais ils ne sont plus utilisés aujourd'hui.

---

[114] « The Quill sold for just £15, and — and this is absolutely key to everything that followed — Gilsoft asked for no cash royalty for commercial works created with it » : http://www.filfre.net/2013/07/the-quill/ (consulté le 11 août 2015)

[115] http://www.filfre.net/2013/07/the-quill/ (consulté le 11 août 2015)

[116] « The Quill and PAW were easily the most widely used adventure-creation systems of the 1980s » http://www.filfre.net/2013/07/the-quill/ (consulté le 11 août 2015)

EAMON

Très influencé par l'émergence des jeux de rôle dans les années 70, EAMON est un freeware créé en 1980 par Donald Brown Eamon, qui se situe à mi-chemin entre IF et RPG[117].

> Don created a system that consisted of one master disk (Main Hall & Beginner's Cave) where you created a character, made small modifications and went on adventures. Each adventure was a separate disk with a database of rooms, monsters, treasure, etc.. Basically a cheap "Dungeons & Dragons".

EAMON est un système de jeu centralisé qui regroupe toutes les histoires autour d'un noyau commun : l'utilisateur crée un personnage (ou en utilise un déjà existant), il choisit ensuite quelle aventure lui faire vivre. L'expérience et l'argent gagnés lors d'une quête sont associés au personnage et conservés même une fois l'aventure achevée. De cette manière, le personnage peut progresser, s'améliorer et effectuer des quêtes de plus en plus complexes, ses compétences étant sans cesse améliorées et son équipement de meilleure qualité.

> It was all non-commercial and Don encouraged people to do whatever they wished with it. Don Brown wrote the Main Hall, a few dungeon designer utilities, two manuals, and 8 adventures before completely dropping out of sight in the Eamon world, never to be heard from again.

Gratuit et ouvert malgré ce système centralisé, EAMON a connu un certain succès et compte aujourd'hui 250 aventures différentes. Mais, contrairement aux autres ODERI, Don Brown, le créateur, a laissé la main à d'autres concepteurs pour développer la suite du projet et ne semble plus du tout souhaiter parler de ce travail :

> Don Brown, the "Father of Eamon" can be found on-line, but is not interested in any sort of Eamon-related correspondence. He hasn't answered anybody's mail (electric or regular) in over fifteen years! Please don't try to contact him as he wishes to be left alone and won't answer you anyway.

---

117 Est-il encore nécessaire de définir ce qu'est un RPG ? Les « Role Playing Games » (expression que personne n'emploie telle quelle) sont des jeux vidéo d'aventures qui ont la particularité, pour les résumer de manière très grossière, d'être long à jouer, d'alterner les phases d'exploration, de dialogue et de combat et de compter des systèmes de progression de personnages où le passage de niveaux permet souvent de débloquer de nouvelles compétences. Il en existe de nombreux types, le genre reste actuellement très populaire (nous pensons à *The Witcher 3*).

C'est ensuite John Neslon qui prit le relais. Il créa le *National Eamon Users Club* (NEUC) qui permettait d'attribuer un numéro unique à chaque quête et améliora EAMON, notamment en standardisant certains items du système (les portes, les potions de guérison, etc.) ce qui permit de faciliter la centralisation des nouvelles quêtes). Il développa également un nouvel éditeur de quête : le *dungeon designer version 6.2* ou DDD 6.2. En parallèle de ces développements, il anima la communauté en créant des newsletters avant de fermer le club.

Tom Zuchowski reprit finalement le flambeau et anima la communauté, optimisant le code de la précédente version et réalisant la dernière version de l'éditeur de quête :

> The NEUC was then taken over by Tom Zuchowski and renamed The Eamon Adventurer's Guild […]. Tom also developed Eamon to the next (and final) level. Tom redesigned the database and base programs to be more efficient and take up less disk space. He also standardized things such as armor and increased the speed at which the system ran considerably.

Il continua d'animer la communauté en envoyant des newsletters entre juin 1988 et janvier 2001.

> *These newsletters are a great source of adventure reviews,dungeon design columns, Eamon walk-throughs, Eamon lore, and tons of other information.* [118]

EAMON n'est pas seulement un programme mais une vision de l'IF très particulière avec une communauté qui, bien que restreinte, s'est montrée relativement dynamique avec des utilisateurs fidèles.

> However, Eamon is widely ignored in the world of interactive fiction. A search for Eamon on usenet yielded only 57 messages on rec.arts.int-fiction and 105 messages on rec.games.int-fiction between 1994-2004. On the other hand, TADS, an IF platform, yielded 5030 messages on rec.games.int-fiction and 18,800 on rec.arts.int-fiction. INFORM, another IF platform yielded 5750 messages on rec.games.int-fiction, and an astounding 33,400 messages on rec.arts.int-fiction. Needless to say, Eamon is not exactly known out the the world of interactive fiction.[119]

Nous serions tenté de dire qu'EAMON est à l'IF ce que l'IF est à la littérature numérique.

---

[118] http://www.eamonag.org/pages/eamon_overview.htm (consulté le 11 août 2015)

[119] http://www.eamonag.org/pages/eamon_IF.htm (consulté le 11 août 2015)

Avec la centralisation des quêtes, le système de gestion du personnage, de ses statistiques et de son équipement est l'une des autres marques de fabrique d'EAMON. Il est possible de trouver sur internet des explications claires et détaillées de ce système[120], mais pour résumer, chaque personnage dispose de statistiques qui influent sur son nombre de points de vie, le nombre ou le poids d'objet qu'il peut porter, et ses compétences. Les compétences évoluent selon les actions commises, par exemple à chaque fois qu'un personnage parvient à porter un coup avec une « épée », la compétence « épée » augmente de 2%. Inspiré des mécaniques de bases des jeux de rôle, les statistiques permettent de connaitre les pourcentages de chance de réussite d'une attaque, ils sont affectés par les statistiques des objets : avoir une bonne épée peut faciliter la chance de réussir une attaque et se traduit en nombre de points de dégâts obtenus. Les dégâts portés sont réduits par les armures, le reste est soustrait aux points de vie, si les points de vie sont à zéro, le personnage est mort.

Néanmoins, le système de navigation dans un jeu écrit avec EAMON est le même que pour les autres IF, le lecteur doit écrire l'action qu'il veut réaliser. Le système dispose même d'une fonctionnalité qui recense toutes les actions possibles (on voit qu'elles sont très simples et limitées à deux mots, par exemple : « say Hello », « get sword », etc.) et qui met en avant les actions spéciales qu'il est seulement possible de réaliser dans l'aventure en train de se jouer (dans l'exemple Figure 27 : liste des actions qu'il est possible de réaliser dans une aventure d'EAMON, l'action « Trollsfire » qui est associée à une épée du même nom qui prend feu quand on l'appelle).

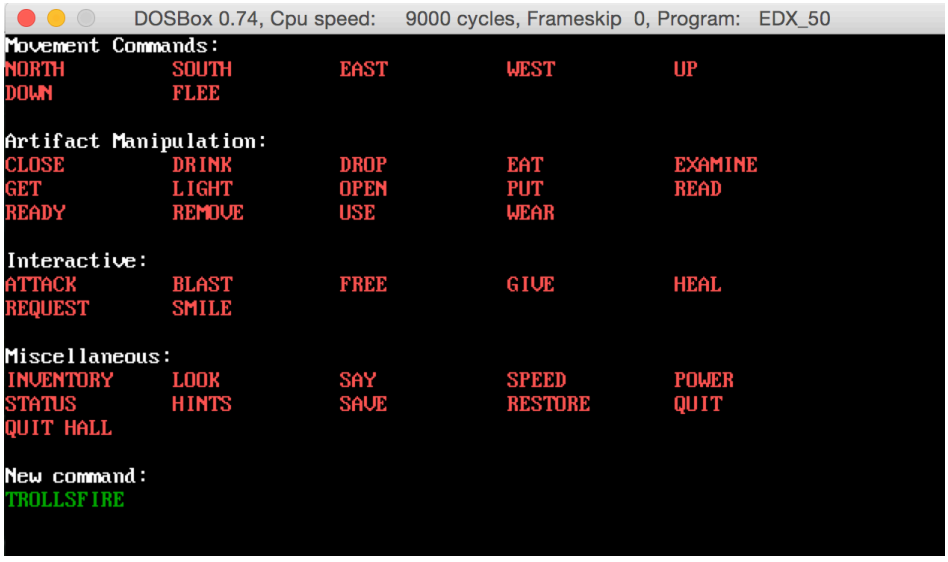


Figure 27 : liste des actions qu'il est possible de réaliser dans une aventure d'EAMON

[120] http://crpgaddict.blogspot.fr/2013/03/game-93-eamon-1980.html (consulté le 4 septembre 2015)

La communauté autour d'EAMON prend soin de documenter et de centraliser les données qui lui sont propres. Une base de données[121] recense d'ailleurs l'ensemble des productions réalisées.

Sans doute à cause de sa dimension ludique (EAMON est l'un des systèmes les plus proches du jeu parmi ceux que nous avons évoqués jusqu'ici), le système a produit des « récits » dont les caractéristiques sont souvent celles prêtées souvent à tort aux autres IF, à savoir qu'elles consistent principalement en des *fan fictions*, c'est-à-dire des récits reprenant les univers de grandes sagas de la culture populaire (*Star Wars*, *Star Trek*, *Seigneur des anneaux*, etc.) où il est possible d'y vivre des aventures plus ou moins alternatives, ou bien en des « réchauffés » de session de jeu de rôle de type *Dungeon et Dragon*. Par exemple, un jeu d'EAMON permet de détruire la fameuse étoile noire (*Death Star*) de *Star Wars*, un autre, le premier proposé (*The Beginner's Cave*), est une variante de *Zork* où il s'agit d'explorer un donjon pour « looter », c'est à dire récupérer des objets pour les revendre par la suite et gagner de quoi « upgrader » son équipement.

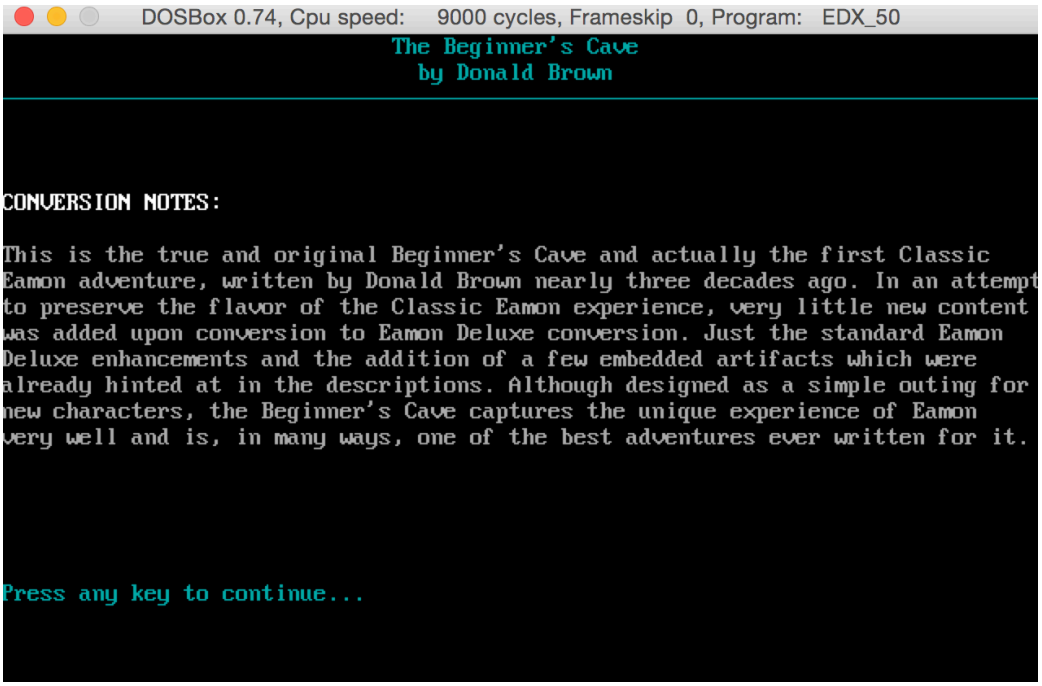


Figure 28 : Capture d'écran de *The Beginner's Cave* sur EAMON Deluxe

Il est encore possible de tester et de lire ou jouer l'ensemble des productions d'EAMON, même si quelques bugs peuvent de temps en temps nuire à l'expérience. EAMON

[121] http://dcsoftsys.com/eab/ (consulté le 11 août 2015)

Deluxe[122] rend le système de lecture des quêtes disponibles sur les principales plateformes et sur … Nintendo Wii.

EAMON est donc un système atypique dans le champ des IF, un micro-monde qui mériterait sans doute une analyse plus approfondie mais qui nous écarterait trop de notre intention actuelle : une première présentation des ODERI les plus populaires afin de pouvoir passer à la définition de notre corpus.

L'écriture de récits ou de jeux avec EAMON semble au point mort depuis ces derniers mois, voire ces dernières années, EAMON vise plutôt aujourd'hui à rendre exploitables ses anciennes réalisations, dans une logique d'*abandonwares*[123]. Pourtant, la résistance de la communauté est assez remarquable, en mars 2013, un concours de création de nouveaux jeux EAMON est lancé[124] sur un blog consacré au dispositif dont le dernier billet est publié le 31 mars 2015[125]. Une nouvelle mise à jour d'EAMON (y compris du *Dungeon Designer)* est même en cours de préparation comme l'indique un billet mis à jour le 23 juillet 2015[126].

GAC

Graphic Adventure Creator (GAC) est un système crée par Sean Ellis en 1985 et édité par *Incentive Sofware* quelques mois avant PAW. L'outil était doté de capacités graphiques avancées pour l'époque et son parser comprenait des commandes plus complexes que celles de *The Quill* comme par exemple « GET THE LAMP LIGHT IT »[127].

Il permettait de créer des aventures d'environ 23K (ce qui ne permet pas de stocker beaucoup d'informations) ce qui contraignait les écriveurs à avoir recourt à des astuces. Selon le degré de complexité des graphiques, il restait plus ou moins de mémoire pour le

---

122 http://www.eamonag.org/pages/eamondx.htm (consulté le 4 septembre 2015)

123 Se dit d'anciens jeux qui ont presque complètement disparus ou été oubliés et qui ne sont pas dans la grande histoire du jeu vidéo, une forme extrême de retro-gaming.

124 http://eamon-guild.blogspot.fr/2013/03/eamon-micro-adventure-contest.html?utm_source=feedburner&utm_medium=feed&utm_campaign=Feed:+blogspot/VPAjM+(Eamon+Adventurer%27s+Guild+Online) (consulté le 4 septembre 2015)

125 http://eamon-guild.blogspot.fr/ (consulté le 4 septembre 2015)

126 http://www.eamonag.org/pages/eamonac.htm (consulté le 4 septembre 2015)

127 https://en.wikipedia.org/wiki/Graphic_Adventure_Creator#cite_note-2 (consulté le 10 septembre 2015)

texte ce qui obligeait les auteurs à doser savamment la répartition entre qualité et nombre d'images et entre images et textes.

A l'époque, nous pouvons lire dans un magazine : « The graphic screen allows four pure colours to be used though these may be stippled in any combination to give the effect of up to ten colours and textures on screen. »[128] Cette phrase qui aujourd'hui fait sourire vantait pourtant à l'époque (septembre 1986), avec justesse, la qualité graphique de l'outil aux quatre couleurs de base disponibles et dix couleurs possibles.

Originellement crée pour Amstrad CPC, le système a ensuite été porté par d'autres concepteurs sur d'autres systèmes comme Spectrum, Commodore 64, etc. en faisant aujourd'hui encore, l'un des ODERI les plus utilisés même si cet usage a complétement cessé depuis des années.

Pour compléter cette rapide présentation, nous avons choisi de citer intégralement un commentaire trouvé en commentaire du blog The Digital Antiquarian et écrit par RossH le 7 Juillet 2013 qui nous semble particulièrement bien expliciter les problématiques de l'époque et l'intérêt de GAC :

> I wrote 2 complete adventures using the Quill but for my third (and last that I myself authored) I switched to the newer GAC.
>
> I don't remember it being significantly more powerful than the Quill, although the integrated graphics capabilities certainly were a bonus. The Illustrator, if I recall was a separate utility you merged the data into your adventure at some point.

Ce qui sembe juste selon les informations que nous avons pu collecter (mais nous n'avons pu tester l'outil directement).

> Trivial these days but back in the cassette tape era rather fiddly and slow.
>
> The GAC parser may have also allowed adverbs as well as the standard noun-verb. I think it also allowed you to create the adventure in a more human readable fashion- you wrote the actual verb-noun combination rather than the ID numbers of the words (verb 7 and noun 23 for instance).

Il est facile d'imaginer à quel point la programmation de tels RI peut vite devenir fatigante et nous ne parlons même pas de la vaporeusité du texte, ces aspects expliquent sans doute la limite des scénarisations de l'époque, en plus des problématiques de stockage. Et cet aspect peut également expliquer l'engouement pour le langage naturel

128 https://archive.org/stream/zzap64-magazine-017/ZZap_64_Issue_017_1986_Sep#page/n69/mode/2up (consulté le 10 septembre 2015)

avec Inform 7, ses expériences ayant pu « traumatiser » toute une génération d'auteurs de RI.

> But there was one big downside to GAC, and that was that the core editor took up far more memory than the Quill leaving a mere 25k for the actual adventure (the Quill left you 10k more). As the final game shipped without the editor, that space was left empty and wasted.
>
> The Illustrator, I think, allowed you to use most of the room required by the editor for the final game. Then there was the Press which compressed the file into one that took up less room again.
>
> For Cursed Be The City, I compromised by having a text only version on the b-side of the tape. Fortunately it is this version that survives in the World Of Spectrum archive. The graphical version's text was so shortened to fit that it probably would have made even Scott Adams blush.
>
> GAC was converted to the Atari ST (where it was called, not surprisingly STAC) but by then the 16 bit graphic capabilities of the new machines had all but killed of adventure games.[129]

AGT

Adventure Game Toolkit (AGT) est aussi, comme The Quill, PAW et GAC un système « historique » aujourd'hui abandonné. Crée en 1987 par David Malmberg à partir du système Generic Adventure System (GAGS) crée quant à lui en 1985 (par Mark J. Welch), son existence s'est maintenue jusqu'en 1992, date après laquelle il est devenu un freeware avec GAGS[130]. David Malmberg explique avoir créé cet outil alors qu'il était à demi retraité, après avoir joué à *Adventureland* de Scott Adam[131]. Il raconte comment il s'est servi de GAGS pour écrire AGT, notamment comment il a obtenu le code source après avoir envoyé 50$ à Mark J. Welch :

> I saw an article about GAGS in a local weekly computer newspaper (Computer Currents), in which Mark offered to sell the Turbo Pascal source code to GAGS for $50. I sent him a check and also bought Turbo Pascal 2.0 (only available via mail order in those days) for $50.
>
> I was working in downtown San Francisco and riding BART two hours a day, so I had plenty of time to teach myself Turbo Pascal (which I didn't know—I was a COBAL and FORTRAN programmer in those days) and to teach myself how GAGS worked by studying Mark's GAGS code.[132]

---

129 http://www.filfre.net/2013/07/the-quill/ (consulté le 10 septembre 2015)

130 https://en.wikipedia.org/wiki/Adventure_Game_Toolkit (consulté le 10 septembre 2015)

131 http://brasslantern.org/community/interviews/malmberg.html (consulté le 10 septembre 2015)

132 http://brasslantern.org/community/interviews/malmberg.html (consulté le 10 septembre 2015)

Il expliquera aussi avoir créé ce système non par intérêt financier mais par passion « AGT was a labour of love ».

Il est encore possible de télécharger une version d'AGT sur ifarchive[133].

Twine

Twine[134] est un outil dédié à l'écriture d'hypertextes. Créé par Chris Klimas en 2009[135], open source, il est actuellement mis à jour et amélioré par de nombreux contributeurs depuis plusieurs dépôts. Etant donné son importance dans le champ, nous ne manquerons pas de revenir sur cet ODERI, mais nous pouvons dès à présent rappeler ses deux principales caractéristiques. Il est très simple à utiliser et ne présuppose pas de connaissances techniques particulières tout en étant facilement « extensible » pour des programmeurs :

> You don't need to write any code to create a simple story with Twine, but you can extend your stories with variables, conditional logic, images, CSS, and JavaScript when you're ready.[136]

Il produit nativement des textes en HTML et dispose donc d'une intégration web extrêmement commode d'autant plus qu'il est libre de droits :

> Twine publishes directly to HTML, so you can post your work nearly anywhere. Anything you create with it is completely free to use any way you like, including for commercial purposes.[137]

Hugo

Hugo est l'un des rares outils parmi les ODERI les plus populaires à être tourné largement vers le multimédia. Il est actuellement toujours opérationnel. Créé en 1995, par Kent Tessman, Hugo[138], se veut comme Inform et Tads, à la fois un langage dédié à l'écriture de RI ainsi qu'une suite d'outils permettant l'exécution de ce langage.

L'écriture d'un RI avec Hugo nécessite, d'abord d'écrire en langage Hugo dans un éditeur de texte puis de compiler le code avec le « Hugo Compiler ». Toutefois la compilation est

---

133 http://www.ifarchive.org/indexes/if-archiveXprogrammingXagt.html (consulté le 10 septembre 2015)

134 http://twinery.org/ (consulté le 28 août 2015)

135 http://twinery.org/ (consulté le 28 août 2015)

136 http://twinery.org/ (consulté le 28 août 2015)

137 http://twinery.org/ (consulté le 28 août 2015)

138 http://www.generalcoffee.com/ (cf section « interactive », consulté le 11 septembre)

plus compliquée que pour Inform puisqu'elle nécessite de passer par une console et d'y entrer directement des commandes du type : *hc [-switches] <sourcefile[.hug]> [objectfile]* (hc étant la commande pour la compilation)[139].

Hugo dispose d'une communauté plus restreinte que celle d'Inform mais toujours active[140] et d'une documentation en ligne soignée avec un wiki dédié[141].

Le langage Hugo dont une description synthétique est donnée sur la page wikipedia[142] de l'ODERI et une présentation plus détaillée dans le guide destiné aux développeurs[143], s'organise autour de plusieurs entités que le développeur doit définir : les verbes, les objets, les attributs et les propriétés. Les verbes définissent des actions, les objets peuvent être doté d'attributs et de propriétés. Les « routines » lancent les processus qui actionnent les verbes et peuvent être sujet à des conditions (un peu à la manière des *rules* dans Inform).

Un effort a été fait pour rendre des RI écrits avec Hugo directement accessibles sur le web, ainsi le site *Hugo Online Interpreter*[144] permet de jouer douze textes dont certains ne sont pas nativement écrits avec Hugo (nous pensons à *Zork* par exemple) avec une esthétique très « retro-gaming » (voir Figure 29 : capture d'écran d'un RI écrit avec Hugo et joué sur le Hugo Online Interpreter).

139 cf http://hugo.gerynarsabode.org/index.php?title=Hugo_Compiler (consulté le 11 septembre 2015)

140 http://www.joltcountry.com/phpBB2/viewforum.php?f=8, dernier message publié le 10 septembre 2015 (consulté le 11 septembre 2015)

141 http://hugo.gerynarsabode.org/index.php?title=Main_Page (consulté le 11 septembre 2015)

142 https://en.wikipedia.org/wiki/Hugo_(programming_language) (consulté le 11 septembre 2015)

143 cf (Tessman, 2004)

144 http://nitku.net/if/hugo/ (consulté le 11 septembre 2015)

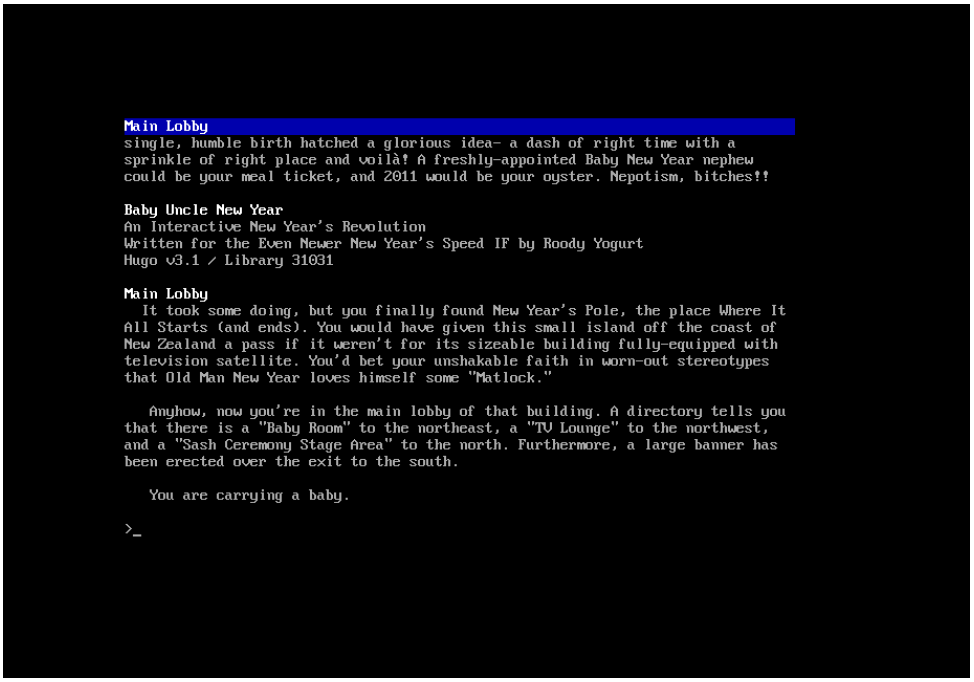


Figure 29 : capture d'écran d'un RI écrit avec Hugo et joué sur le Hugo Online Interpreter

Cependant, des outils de lecture dédiés comme *Hugor*[145] (le lecteur du système Hugo), permettront de lire les textes particulièrement marquants de la plateforme comme *Cryptozookeeper*[146] écrit par Adam Smith, vainqueur des XYZZY Awards de 2011 (et de quatre autres catégories en plus de celle de meilleur jeu) qui permet à son lecteur d'incarner pendant plus d'une dizaine d'heures William Ezekiel Vest qui devra résoudre plusieurs énigmes dans la malsaine Christmas City.

2.4.3 La répartition des ODERI – analyse synchronique

Maintenant que nous connaissons mieux les ODERI, il convient de poursuivre l'étude quantitative qui nous déjà permis de voir se dégager plusieurs outils, en particulier Inform, qui font office de tête de proue et dont nous ne manquerons pas de nous rappeler pour la sélection des outils composant notre corpus. Afin de renforcer la visibilité de cette hiérarchie, nous proposons de partager plusieurs des représentations

145

146 http://www.joltcountry.com/index.php/robbsherwin_videogame/cryptozookeeper (consulté le 11 septembre 2015)

graphiques que nous avons réalisées à partir de l'outil *Google Fusion*[147] et qui synthétisent clairement ce point de notre recherche.

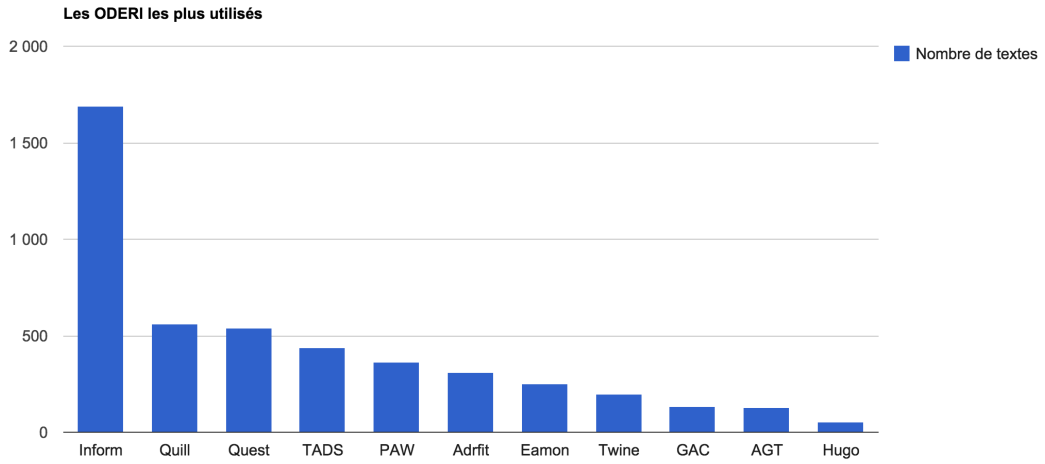


Figure 30 : nombre de récits interactifs écrits avec les 11 outils les plus utilisés

Avec la Figure 30, nous pouvons voir très directement la prédominance de l'outil Inform, et la faible représentation des outils dédiés à l'écriture d'hypertextes comme Twine ou d'outils plus « multimédia » comme Hugo.

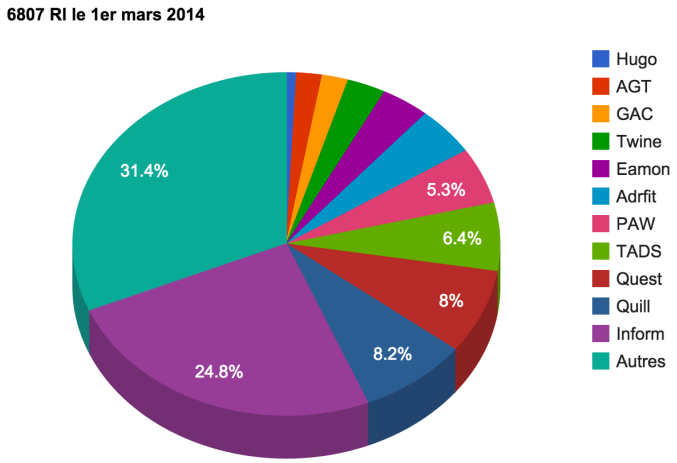


Figure 31 : répartition des ODERI et autres outils par rapport à l'ensemble des RI d'IFDB - 1er mars 2014[148]

147 https://support.google.com/fusiontables/answer/2571232 (consulté le 6 août 2015) : *Google Fusion* est un service en ligne gratuit qui permet de « merger » (fusionner) des données issues de tableaux différents et proposent des outils de filtrage et de visualisations de ces données simples d'usage et très pratiques.

148 Nous avons réalisé une visualisation interactive qui est disponible directement en ligne : http://tinyurl.com/pcpg59l

La Figure 31 rend visible les parts d'utilisation de chaque usage, les textes écrits avec 11 outils les plus utilisés représentent, comme nous venons de le voir, environ 60%. Parmi eux presque 25 % sont écrits avec Inform, les autres outils les plus utilisés (Quill et Quest) ne comptent que 8% chacun de textes. Ainsi, ce graphique continue de confirmer la prédominance de l'utilisation d'Inform pour l'écriture de récits interactifs selon le corpus de textes archivés sur l'IFDB.

3 Nouvelle exploration de l'IFDB

3.1 Ebauche d'une étude diachronique

L'étude menée à partir des données prélevées le 1er mars 2014, nous a permis d'obtenir une vision synchronique de la répartition des ODERI utilisés pour l'écriture des RI recensés sur l'IFDB. Nous proposons de compléter cette étude à partir de nouvelles données collectées un peu plus d'un an plus tard le 8 août 2015, afin de mettre à jour les éléments concernant la répartition des ODERI mais aussi et surtout afin de suivre l'évolution de l'usage des ODERI et de mettre en place les premières fondations d'une étude plus diachronique qui nous permettra à la fois de mesurer le degré de pénétration des ODERI dans les usages et de mettre en avant les éventuels abandons ou au contraires fortes sollicitations.

Table 3 : Liste des 11 ODERI les plus utilisés le 8 août 2015 – Nombre de textes écrits avec les outils

Inform	1828
Quill	563
Quest	562
TADS	454
PAW	361
Adrift	315
EAMON	250
Twine	507
GAC	135

AGT	131
Hugo	54
Total des 11 ODERI les plus utilisés (8 août)	5160
Total IFDB (8 août)	7491

3.2 Etude du 8 août 2015

Nous proposons ainsi de reprendre avec les données mises à jour, les deux visualisations présentées plus haut avant de procéder à une comparaison des résultats obtenus. En ce qui concerne les onze outils les plus utilisés, la tendance générale reste la même avec une forte domination d'Inform mais nous pouvons d'ores et déjà remarquer la présence en quatrième place de Twine (voir Figure 32).

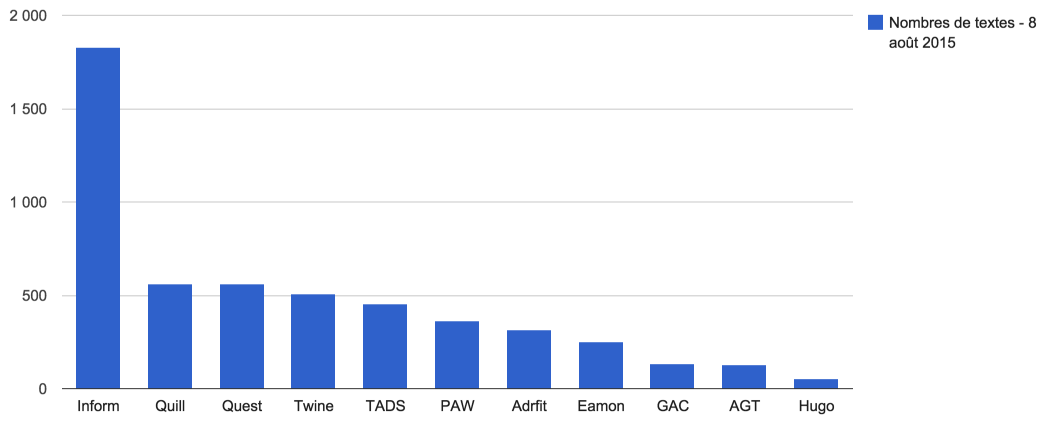


Figure 32 : nombre de textes pour les 11 ODERI les plus populaires le 8 août 2015[149]

Inform recoupe 1828 textes, seuls trois autres outils dépassent les 500 textes : Quill avec 563 items, Quest avec 562 et Twine avec 507 qui composent un deuxième palier d'outils, vient ensuite un troisième groupe comprenant des outils ayant généré entre 500 et 250 textes : Tads (454), Paw (361), Adrift (315) et Eamon (250), et enfin la dernière tranche avec GAC, AGT et Hugo qui comptent entre 135 et 54 textes. La rupture entre Inform et les outils du second pallier reste toujours aussi brutale : Inform comptant toujours trois fois plus de texte que Quill. Cette prédominance est même en hausse puisque l'outil

[149] Une visualisation interactive est disponible : http://tinyurl.com/nt56fq9

le plus utilisé l'est environ 3,25 fois plus que le second, alors que l'année précédente il ne l'était encore qu'environ 2,93 fois. En d'autres mots, nous observons qu'Inform ne préserve pas seulement son titre d'outil le plus largement utilisé mais qu'il conforte cette première position avec un taux de croissance supérieure à la plupart des autres outils.

Si nous représentons nos données sous forme de camembert, montrant la répartition des 11 outils les plus utilisés (cf Figure 33 : répartition du nombre de RI écrits par les 11 ODERI les plus populaires), nous retrouvons la prédominance d'Inform avec 36,3% d'usage puis le second pallier aux alentours des 10% avec Quill, Quest et Twine, etc.

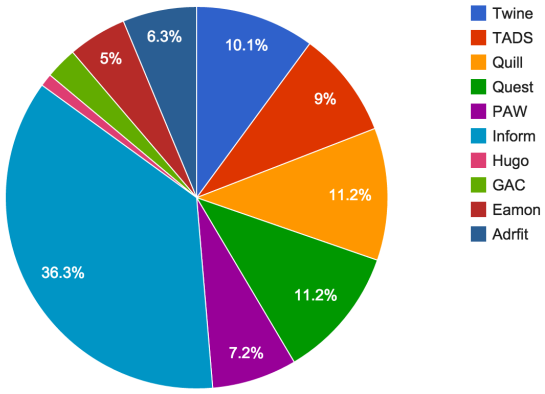


Figure 33 : répartition du nombre de RI écrits par les 11 ODERI les plus populaires

Si nous observons la répartition des outils sur l'ensemble des textes produits et non plus sur seulement ceux produits par les 11 ODERI les plus populaires (voir Figure 34 : répartition des ODERI et autres outils par rapport à l'ensemble des RI d'IFDB), nous remarquons qu'Inform représente toujours près d'un quart de l'ensemble des productions répertoriées avec 24,4% malgré une très faible diminution (0,4%) de son usage (seulement pour ce qui concerne l'ensemble des RI recensés).

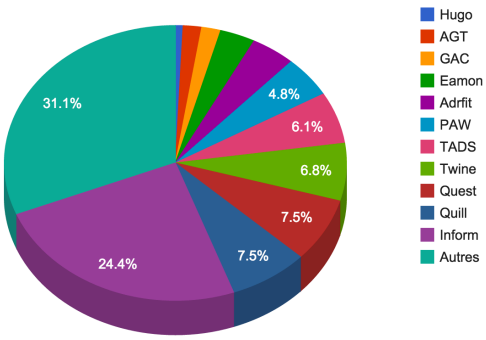


Figure 34 : répartition des ODERI et autres outils par rapport à l'ensemble des RI d'IFDB[150]

3.3 Comparaison des résultats entre 2014 et 2015

3.3.1 Evolution des répartitions

La comparaison entre 2014 et 2015 (Figure 35 : comparaison des répartitions des ODERI et autres outils sur l'ensemble d'IFDB entre le 1er mars 2014 et le 8 août 2015 et Table 4 : Répartition des ODERI le 1er mars 2014 et le 8 août 2015) nous montre clairement les évolutions de chaque outil.

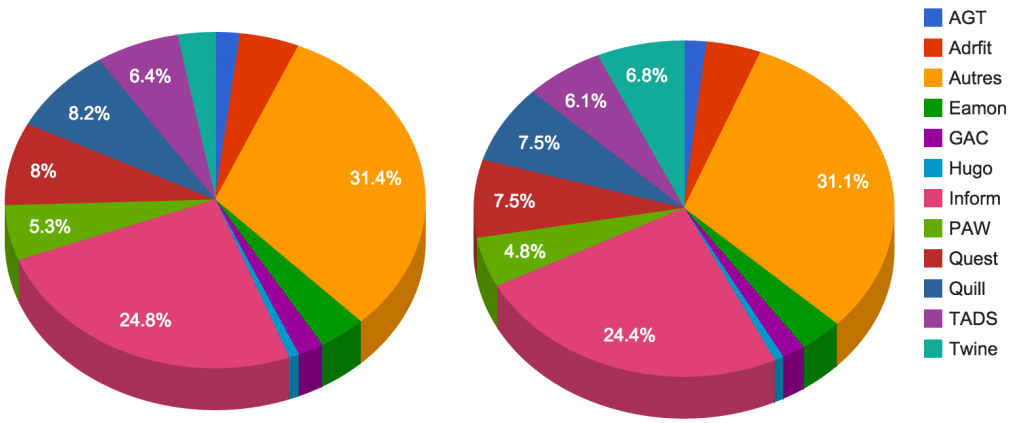


Figure 35 : comparaison des répartitions des ODERI et autres outils sur l'ensemble d'IFDB entre le 1er mars 2014 et le 8 août 2015

[150] Une visualisation interactive est disponible : http://tinyurl.com/pjd3f9t

Table 4 : Répartition des ODERI le 1er mars 2014 et le 8 août 2015

Nom de l'outil	Ratio 2014 en %	Ratio 2015 en %
Inform	24,8	24,4
Quill	8,2	7,5
Quest	8	7,5
TADS	6,4	6,1
PAW	5,3	4,8
Adrift	4,6	4,2
EAMON	3,7	3,3
Twine	2,9	6,8
GAC	2	1,8
AGT	1,9	1,7
Hugo	0,8	0,7
Autres	31,4	31,1

3.3.2 Marges de progression brutes : Twine

Nous avons restitué les marges de progression dans un tableau (cf Table 5 : Marge de progression des ODERI). Cette marge calculée en soustrayant les ratios de 2015 à ceux de 2014 permet de voir quels pourcents de textes parmi l'ensemble des RI recensés sur IFDB ont été écrits avec un ODERI particulier. Par exemple, nous avons vu qu'Inform représentait 24,8% des RI en 2014 et 24,4% en 2015, ainsi sa marge est diminuée de 0,4%. Cela ne signifie pas qu'il est moins utilisé, mais que la place qu'il occupe dans le champ est moins importante parce que d'autres outils progressent plus vite (et nous verrons que le pluriel n'est que de politesse dans cette phrase).

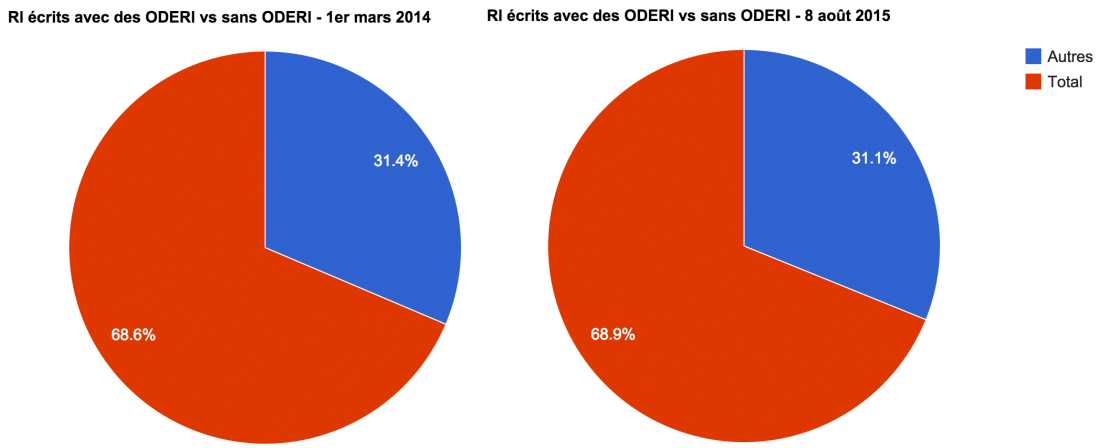


Figure 36 : part des RI écrits avec les 11 ODERI les plus populaires

Tout d'abord, nous observons que la part des RI écrits avec les 11 ODERI les plus populaires augmente très légèrement (+0,3%) en passant de 68,6 à 68,9% (pourcent obtenus en soustrayant à 100 les pourcents de la rubrique « autres », cf. Figure 36 : part des RI écrits avec les 11 ODERI les plus populaires) : en d'autres termes, les RI sont plus souvent écrits avec l'un des 11 ODERI.

Nous avons déjà parlé d'Inform, Quill, Quest et TADS restent sur le deuxième palier aux alentours de 7% (7,5 pour Quest et Quill, 6,1 pour TAD) mais la fréquence de leur usage, comme pour Inform, diminue légèrement (-0,7% pour Quill, -0,5 pour Quest, -0,3 pour TADS).

Par contre, il est difficile de ne pas remarquer la montée foudroyante en quatrième position de Twine qui passe de 2,9 à 6,8%. Twine est tout simplement la seule application dont la présence augmente dans le champ des 11 ODERI, elle récupère ainsi 3,9% sur tous les autres outils qui perdent et c'est cette forte évolution qui réduit le facteur de propagation des autres ODERI.

Table 5 : Marge de progression des ODERI

Nom de l'outil	Progression en %	Perte en % (arrondi au 100ème)
Inform	-0,4	1,61
Quill	-0,7	8,54
Quest	-0,5	6,25
TADS	-0,3	4,69
PAW	-0,5	9,43
Adrift	-0,4	8,7
EAMON	-0,4	10,81

Twine	+3,9	-
GAC	-0,2	10
AGT	-0,2	10,53
Hugo	-0,2	25
Total des 11 ODERI les plus utilisés	+0,3	-

3.3.3 Pondération des évolutions et pertes de représentativité

Afin d'apprécier au mieux les évolutions des outils, une pondération relative à la place qu'occupe l'outil dans le champ permet de mieux comprendre la perte de représentativité d'un ODERI (cf Table 5 : Marge de progression des ODERI). Nous appliquons ce traitement en associant le pourcentage de perte au pourcentage de représentativé de l'ODERI selon une règle de trois : [100/ratio de l'ODERI en 2014 * perte].

Ainsi la perte d'Inform de 0,3% est peu significative dans le sens où 30% des RI sont écrits avec Inform, 0,3% de ~30% représente moins de 2% de perte, par contre cette perte est nettement plus significative pour Hugo qui perd 25% de sa représentativité ou encore pour AGT, GAC, EAMON, PAW, Adrift et Quill qui perdent près de 10% chacun. Quest et TADS, plus proches des 5% résistent d'avantage.

Nous pensons que cette observation met en lumière la dynamique qui opère actuellement et qui préfigure l'émergence d'une nouvelle génération d'outils comme Twine ou les dernières versions d'Inform, de Tads et de Quest tout en rendant compte du processus de mise en archive des autres systèmes dominants.

3.3.4 Progression brute des RI

La tableau Table 6 : Comparaison brute des nombres de RI écrits avec les 11 ODERI les plus populaires entre 2014 et 2015 dresse un bilan des données brutes du nombre de récit écrits avec les ODERI pour 2014 et pour 2015 et permet d'avoir une vision complémentaire de l'évolution des utilisations des ODERI. Il n'est pas étonnant de voir que les outils « historiques » ne progressent pas étant donné qu'ils ne sont plus utilisables : ainsi Quill, PAW, EAMON, GAC et AGT sont stables. Seuls deux textes

sont rajoutés à l'IFDB pour Quill, ce sont d'anciens récits qui n'avaient pas été référencés[151].

Hugo et Adrift connaissent de très faibles croissances : un seul texte est ajouté pour Hugo, *Renga in Four Parts* écrit par Jason Dyer qui d'ailleurs est décrit plus comme une poésie que comme un récit et qui est publié le 8 avril 2014. Ceci n'est pas surprenant puisque le système ne semble plus vraiment mis à jour (malgré la communauté toujours active dans les forums). Pour Adrift, de la même façon deux textes (*How to Conquer the World* de Jason Mac Innes et *Just Another Christmas Day* de Zachary Worcester) ont été publiés, après le 1er mars 2014 (en mai et août 2014), les deux autres textes ajoutés (il y a quatre textes de plus entre 2014 et 2015) étaient donc d'anciens textes. Cette faible progression est beaucoup plus étonnante puisque le système Adrift connaît de nombreuses évolutions et continue d'être mis à jour.

Nous pensons que les données collectées montrent leurs limites car l'IFDB se fonde sur une communauté importante pour les RI (sans doute la plus importante en terme d'archivage, de nombre d'utilisateurs actifs et d'entrée pour le nombre de textes répertoriées mais une communauté tout de même) qui ne reflète pas tout le champ dans le détail et dans son intégralité. Nous avons déjà pu expliquer notre méthode de recherche plus haut, elle nous semble être la plus à même pour avancer dans notre réflexion et elle nous donne le moyen de compléter par la suite notre analyse, un travail qui vise surtout, rappelons-le, à nous aider à constituer notre corpus. Ainsi, il nous semble que la progression concernant Adrift (et il en va de même pour Quest) ne correspondent pas exactement à la situation réelle et nous chercherons compléter nos observations notamment par le recours à d'autres sources de données.

---

151 Pour le vérifier, il suffit de consulter l'IFDB, il est alors de suprenant d'observer que des RI ont été produits très tard : jusqu'en 2008 pour le dernier. En fait, les publications les plus récentes (les seules publiées lors du troisième millénaire) sont deux textes de 2007 et 2008 ajoutées par Simon D. Allan où il est expliqué que l'auteur a mis plus de 23 ans pour finir son récit et explique comment il s'y est pris, ainsi le texte de description de *Monscape* raconte : *'Moonscape' is a new adventure which has taken me 23 YEARS to finish. The 1985 version was never published. It used 'full screen' graphics and was created with the help of 'The Quill' and 'Illustrator'. The 2008 version features split screen graphics and uses 'The Patch'. The game was written and illustrated using a ZX Spectrum 48k (rubber keypad version) then converted for PC use using Spectrum Tape Loader Software.*

Table 6 : Comparaison brute des nombres de RI écrits avec les 11 ODERI les plus populaires entre 2014 et 2015

Nom de l'outil	Nb RI – 1er mars 2014	Nb RI – 8 août 2015
Inform	1691	1828
Quill	561	563
Quest	542	562
TADS	437	454
PAW	361	361
Adrift	311	315
EAMON	250	250
Twine	199	507
GAC	135	135
AGT	131	131
Hugo	53	54
Total des 11 ODERI les plus utilisés	4671	5160
Total IFDB	6807	7491

La visualisation Figure 37 : analyse comparative de la fréquence d'utilisation des ODERI entre 2014 et 2015 rend compte de manière plus lisible de ces évolutions.

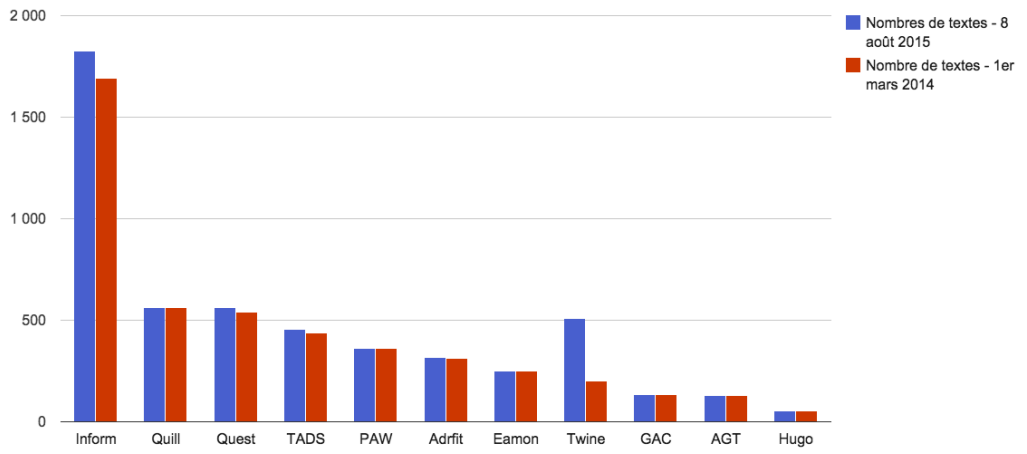


Figure 37 : analyse comparative de la fréquence d'utilisation des ODERI entre 2014 et 2015

En rouge, sur les colonnes de droite sont visibles le nombre de RI écrit avec chaque outil pour l'année 2014, et en bleu à gauche ceux de 2015. Pour une grande part de ces outils, les données sont presque identiques.

3.3.5 Focus sur les quatre plus fortes progressions

Les plus importantes variations concernent quatre outils : Twine, Inform, TADS et Quest. Le diagramme Figure 38 : 4 plus importantes progressions de l'utilisation des ODERI en nombre de récits et en pourcentage se concentre sur l'évolution brute de ces quatre outils.

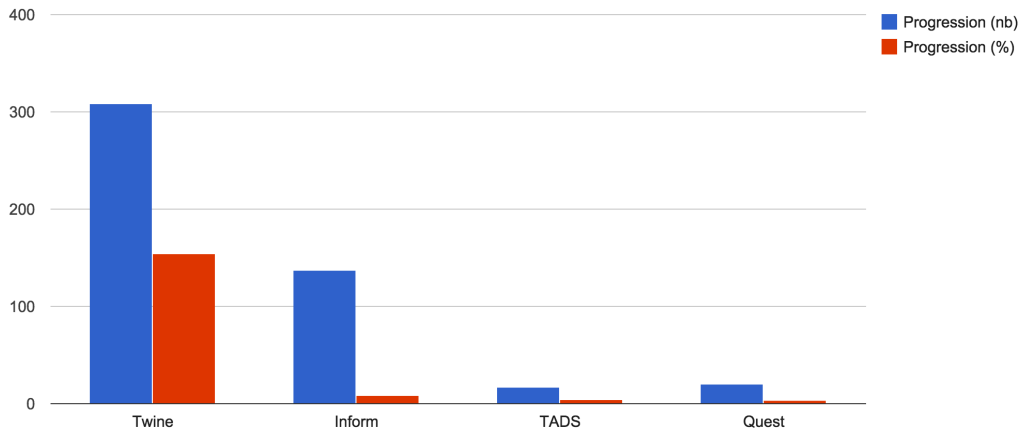


Figure 38 : 4 plus importantes progressions de l'utilisation des ODERI en nombre de récits et en pourcentage[152]

A gauche, les colonnes bleues montrent le nombre de textes qui ont été ajoutés entre le 1er mars 2014 et le 8 août 2015 sur l'IFDB, les colonnes rouges montrent également cette progression mais cette fois-ci, en pourcentage (calculé par rapport à l'ensemble des RI écrits avec l'ODERI en question jusqu'au 1er mars 2014 selon la formule = [total 2015 - total 2014 /total 2014 * 100]).

Les progressions de Twine et d'Inform en nombre de RI sont les deux principales avec 137 nouveaux textes pour Inform et 308 pour Twine. Alors que les deux outils suivants, c'est-à-dire TADS et Quest sont beaucoup plus loin avec seulement 17 et 20 textes.

[152] Une visualisation interactive est disponible en ligne : http://tinyurl.com/nfe3e84

3.3.6 Progressions rapportées à l'outil des 11 ODERI les plus populaires

Si l'on convertit la progression en pourcentage calculé par rapport au nombre de textes de l'ODERI (voir Table 7 : Progression nette en pourcent des RI écrits pour les 11 ODERI les plus populaires de l'IFDB), c'est-à-dire le pourcentage que représentent les RI qui ont été écrits entre mars 2014 et le 8 août 2015 par rapport à l'ensemble des RI qui avaient été écrits jusqu'alors (1er mars 2014), la différence entre Twine et Inform est beaucoup plus nette : Twine a été utilisé plus d'une fois et demi en août 2015 qu'en mars 2014 (~155% de progression) alors que la progression d'Inform est d'environ 8% (~8,1%). La progression de Twine est donc beaucoup plus marquée. Ceci s'explique facilement par le fait que Twine est un nouvel outil qui (c'était prévisible) séduit un public de plus en plus large, et qui commence à être populaire d'où une croissance très forte comparée aux années précédentes. Mais ce taux ne suffit pas encore à dire quelle position il occupe exactement dans le champ, il nous faudra attendre que la communauté se stabilise un peu. TADS et Quest connaissent des progressions de moins de 4% (~3,9 et ~3,7%), des résultats relativement faibles sur lesquels nous reviendrons par la suite, en particulier pour Quest.

Table 7 : Progression nette en pourcent des RI écrits pour les 11 ODERI les plus populaires de l'IFDB

Nom de l'outil	**Progression nette en % (arrondi au 100ème)**
Inform	8,1
Quill	0,36
Quest	3,69
TADS	3,89
PAW	0
Adrift	1,29
EAMON	0
Twine	154,77
GAC	0
AGT	0
Hugo	1,89
Total sur les RI issus des **11 ODERI** les plus utilisés	10,05

La progression moyenne du nombre de RI ajoutés à l'IFDB pour les 11 ODERI les plus populaires est d'environ 10%, elle est largement tirée vers le haut par les récits produits par Twine et dans une moindre mesure par Inform : ils représentent, à eux deux, 445 RI ajoutés depuis mars 2014 sur les 489 nouveaux textes qui ont été référencés, soit un peu plus de 91% (ce pourcentage est calculé par rapport à la valeur du 1er mars : progression/1er mars * 100).

3.4 Synthèse de l'analyse

Ainsi, pour reprendre de manière plus synthétique les éléments décrits précédemment, l'IFDB continue depuis 2014 à recenser de nouveaux récits qui ont encore plus tendance à être écrits avec les 11 ODERI les plus populaires.

Parmi ces outils, Twine est celui qui connaît la plus forte progression mais Inform est la solution qui continue de dominer très largement le champ. Les outils The Quill, PAW, GAC et AGT font désormais partie de ce que nous pouvons qualifier d' « outils historiques » puisqu'ils ne sont plus utilisés pour écrire de nouveaux RI (ce qui ne revient pas à dire que les RI produits ne sont pas toujours actuels et lus). Enfin les outils Quest, TADS, Adrift et peut-être dans une certaine mesure Hugo, semblent être toujours utilisés même si beaucoup moins qu'Inform et Twine. Cependant nous nous interrogeons sur la capacité de l'IFDB à recenser tous les textes des ces outils, surtout pour Quest et Adrift dont les récits semblent être archivés (ou en tout cas publiés) à d'autres endroits. Nous doutons moins de cette capacité pour Hugo, qui ne semble pas être mis à jour malgré une communauté toujours existante et surtout pour Tads puisque l'IFDB est une plateforme conçu par son créateur mais TADS reste néanmoins et même si c'est à petite dose, un système toujours utilisé, plus qu'Hugo.

Nous pouvons ainsi nous préparer à interroger les conclusions de notre étude pour nous aider à nous lancer dans la définition de notre corpus. Cette étude de l'IFDB nous a montré deux manques importants : nous devons compléter notre recherche avec d'autres catalogues et sources de données, et il est important d'infirmer ou de confirmer nos résultats et d'éventuelles intuitions de recherche (liées la fréquentation des outils) aux communautés recensant les commentaires des utilisateurs d'ODERI. Il nous sera ainsi possible de dresser un corpus d'outils représentatif de la pratique d'écriture contemporaine de RI que nous pourrons analyser plus en détail.

4 Une plateforme de visualisation de l'évolution des ODERI ?

Toutefois, avant de nous livrer à cet exercice, nous souhaitons ouvrir une courte parenthèse, concernant la description d'un système plus élaboré, automatisé, s'inspirant de notre analyse et qui permettrait d'améliorer d'avantage notre connaissance du champ et de procéder à de nouvelles études plus fines.

4.1 Limites techniques de la méthode

Notre analyse s'est fondée sur une collecte et des traitements « manuels » des données qui s'approche beaucoup d'une forme d' « artisanat » technique mais qui nous a permis d'effectuer de premières explorations du corpus de l'IFDB. Cette méthode gagnerait à être automatisée notamment dans une logique d'acquisition périodique des ratio d'outils : savoir tous les jours, le nombre de textes écrits pour chaque outil permettrait de dresser une carte plus complète de la répartition des outils, de mieux suivre leur évolution et de rendre visibles des progressions inattendues. Avec notre méthode « manuelle », il est très difficile de remarquer l'arrivée d'une nouvelle solution technique ou la forte progression d'un dispositif qui aurait été perçu jusque là comme mineur.
De plus, nous sommes très dépendant des changements d'interface utilisateurs, notre utilisation n'étant pas une utilisation typique, il est tout à fait possible que des aménagements ultérieurs rendent nos enquêtes impossibles.

Nous proposons de décrire rapidement le service que nous a fait imaginer notre travail dans l'espoir qu'il nous soit donné les moyens un jour d'y réfléchir d'avantage et de le mettre en place.

4.2 L'API de l'IFDB

En terme technique l'IFDB dispose d'une API (Application Programming Interface) directement consultable en GET qui permet à une solution extérieure d'envoyer des requêtes simplement. Les requêtes sont réalisées sous le modèle :

?searchbar=system%3Ainform&searchGo.x=0&searchGo.y=0

Ou si nous nous concentrons sur la partie qui nous intéresse : « system%[+nomDeLOutil]».
Cette API pourrait être consultée par un module d'acquisition des données externes.

4.3 Archivage de données pour la collecte des informations sur les ODERI

Ce module de diffusion enverrait, par exemple mensuellement, une requête du type de celle décrite plus haut, et insérerait ces données dans une base de données dédiée.
Cette base consignerait pour chaque outil le nombre de récits écrits à l'instant T de la collecte (donc chaque mois).
Des requêtes complémentaires permettraient de calculer (à la volée ou avec des données pré-calculées régulièrement) les écarts mensuels et la progression des outils.
Les données de l'IFDB pourraient être croisées avec d'autres sources comme celles mentionnées au début du chapitre ou la plateforme textadventures.co.uk[153].

4.4 Module de visualisation

Toutes ces données seraient ensuite normalisées par un module de diffusion destiné à faciliter la création de visualisations de données.
En effet, des représentations graphiques adaptées permettraient de suivre d'un simple coup d'œil l'évolution de l'utilisation des ODERI. Les premiers scénarios mis en place concerneraient le suivi des 11 ODERI les plus utilisés, avec des visualisations supplémentaires dédiées à chaque outil. Mais d'autres visualisations plus générales pourraient montrer la progression de l'ensemble des outils ou montrer ceux dont la progression a été la plus importante qui dispose elle-aussi d'une API facilement exploitable pour notre recherche.

[153] http://textadventures.co.uk/ (consulté le 18 août)

5 Perspectives pour la définition du corpus

Nous nous étions promis au début de notre chapitre de proposer un premier panorama d'outils qui nous servirait à procéder à la sélection des ODERI de notre corpus. L'évocation des principales bases documentaires traitant des récits interactifs ainsi que l'étude que nous avons menée à partir de l'IFDB nous a permis de dresser un premier bilan. Toutefois, cette base se doit d'être complétée car elle présente encore plusieurs faiblesses auxquelles nous tenterons de remédier avant la fin de cette partie.

5.1 Limites de notre corpus

Quelles sont donc les limites de l'étude que nous avons présentées ? Deux niveaux posent problème : tout d'abord le manque de profondeur de la dimension diachronique de notre analyse. Nous espérons avoir répondu au moins en partie à ce besoin en proposant une ébauche de projet qui permettrait de pérenniser une méthode d'acquisition des données et d'en favoriser des traitements extérieurs. Dans tous les cas, même sans automatisation, la répétition de collectes de données, le temps passant, pallierait à ce besoin. Néanmoins, il nous faut souligner que notre analyse, même limitée nous a permis d'observer des phénomènes importants comme la montée en puissance de Twine et d'avoir un aperçu de l'évolution de l'usage des ODERI - c'est à notre connaissance une première.

Ensuite, le second niveau, auquel, cette fois-ci nous n'avons toujours pas répondu concerne les limites mêmes de l'IFDB qui sont nombreuses. En premier lieu et ce, même si les descripteurs des notices de RI de l'IFDB sont multiples et adaptés, ils ne permettent d'associer à chaque outil qu'un seul système. Un RI comme dis(re)pair[154] par exemple, qui mêle à la fois un système dédié à l'écriture d'hyperfiction appelé infictio[155] et Inform 7, ne peut être décrit que comme réalisé avec un seul et même outil. Malgré tout, force est de constater que la plupart des notices qui semblent être présentes sur l'IFDB concernent des RI qui ont concrètement été écrits avec une solution. Ce manque

[154] Sur lequel nous reviendrons plus en détail dans le chapitre 7.

[155] Un système que nous avons spécialement développé dans le cadre de notre recherche et sur lequel nous reviendrons dans le chapitre 8.

dénote d'une vision où l'hybridation des ODERI n'est pas valorisée, mais simplifie en contrepartie les filtres et assimilations à un ensemble d'un RI.

La seconde faiblesse de l'IFDB qui fait en même temps sa grande force, concerne son aspect collaboratif. N'importe qui peut s'inscrire à la plateforme et ajouter un RI. Cette tolérance peut porter préjudice au corpus et le fausser, notamment dans le cadre d'analyses quantitatives où toutes les données ne sont pas vérifiées manuellement. Des tests et explorations préalables peuvent toutefois diminuer les risques de corruption des données puisque chaque notice peut être consultée. Cet aspect collaboratif limite une autre problématique liée à l'IFDB. En effet, le concepteur de cette dernière étant lui-même le créateur de TADS, l'un des ODERI les plus utilisés, il est logique de se demander s'il n'y pas de conflits d'intérêts. Ainsi le fait que n'importe quel utilisateur puisse ajouter des RI nous semble largement contrebalancer ce problème. Par contre, nous pourrions nous demander si dans sa conception même, la plateforme (avec son mode d'édition et la sélection des descripteurs de notices) n'encourage pas éventuellement certains types d'ajout, peut-être était-ce le cas à l'origine, mais il est difficile d'y lire aujourd'hui une intention de mettre en avant un outil plutôt qu'un autre. Notons que les données concernant TADS n'étaient pas non plus particulièrement favorables envers son outil dans notre analyse.

En troisième lieu, la définition des RI qu'est censée contenir la base de données n'est pas claire : pourquoi ne s'agit-il pas seulement d'IF comme le nom de la plateforme le fait penser ? Nous avons déjà évoqué cette question très brièvement[156] pour défendre le fait que l'IFDB, contrairement à ce que son nom indiquait, contenait des formes plus variées de RI que les seules les IF comme Inform, Tads, etc. visent à créer, ou les fameux « jeux d'aventures » que le sous-titre de la plateforme défend. L'IFDB recense aussi en grand nombre les créations réalisées avec Twine, VaryTale, Ren'Py etc. Nous reviendrons sur la définition des IF à partir des ODERI juste après[157] mais nous pouvons affirmer que différents types de RI sont ici catalogués. Cependant, il convient de s'interroger sur la fidélité de la représentabilité des différentes typologies de RI sur l'IFBD étant donné son historique. De plus, au-delà même des types, certaines productions réalisées avec des outils semblent mieux représentées parce qu'elles dépendent justement de cet outil.

156 Cf. Première exploration des outils à partir de l'IFDB

157 Cf chapitre 3

Par exemple, lors d'un échange sur le forum ifanswers.com, sous le regard du concepteur de Quest, il nous a été écrit :

> IFDB might not be the best way to gauge the number of Quest games. Since Quest has its own website, my impression is that many Quest games end up there without being added to IFDB.http://textadventures.co.uk/[158]

Les plateformes de publication comme VaryTale ou InkleWriter par leur format même invitent sans doute également moins facilement à porter les textes jusqu'à l'IFDB. Il nous faudra donc faire particulièrement attention à la représentation des autres types d' ODERI que ceux permettant d'écrire des IF et à ceux disposant de leur propre plateforme de diffusion. Remarquons néanmoins que cette hypothétique surreprésentation des IF face aux autres types de RI a ceci de bon qu'elle nous permettra de contrebalancer la domination écrasante et pas toujours justifiée des hypertextes sur les IF en étude littéraire.

Enfin, le dernier et sans doute le plus important des manques réside dans le fait qu'en plus de certains RI, plusieurs outils ne sont pas mentionnés. La liste d'outils présentée jusqu'ici est ainsi incomplète. Ces manques peuvent être dus à un réel manque de popularité dans l'usage d'ODERI ou exclus parce que ne coïncidant pas assez avec la vision du RI de l'IFDB. Mais la popularité des outils, même si elle s'avère très importante, mérite d'être interrogée comme seul critère de sélection des outils de notre corpus, et la vision de l'IFDB ne coïncidant pas exactement avec notre vision du RI, nous ne pouvons prendre le risque de passer à côté d'ODERI décisifs pour notre corpus. Ainsi pour compléter notre exploration du champ des outils, nous nous devons d'au moins rappeler différentes autres sources qui ont alimenté notre recherche. Ces rappels, plus courts que notre exploration de l'IFDB qui opère en tant que base de notre parcours, nous permettront ainsi, nous l'espérons, de parfaire notre connaissance, d'ajouter de nouvelles références, de connaître d'autres outils mais aussi de mettre à l'épreuve notre analyse précédente.

158 http://ifanswers.com/1044/can-we-know-little-more-about-the-story-the-quest-system-quest?show=1045#c1045 (consulté le 21 août 2015)

5.2 Sources de données complémentaires

Plusieurs types de ressources méritent d'être évoquées pour parachever notre parcours. Tout d'abord, nous commencerons par évoquer d'autres catalogues ou plateformes assez proches et complémentaires de l'IFDB, ensuite nous parlerons des plateformes d'hypertextes, puis nous nous intéresserons aux revues et collections importantes. Il nous restera alors à parler des compétitions liées à l'écriture de RI et des forums dédiés aux IF.

5.2.1 D'autres bases de données

L'IFDB n'est pas le seul catalogue d'IF à avoir été créé par un concepteur d'ODERI, Alex Warren, le créateur de Quest a également développé un espace de partage destiné à faire connaître les récits, qu'ils soient écrits avec Quest ou non. Contrairement à l'IFDB dont la fonction première est d'archiver les RI (même si nous avons vu que des liens de consultation ou de téléchargement sont quand même souvent donnés), la plateforme *textadventures.co.uk* se veut avant tout un espace de publication de RI dédié à la lecture en ligne.

La page d'accueil de la plateforme met ainsi en avant plusieurs textes sélectionnés par l' « éditeur » du site, les mieux notés, certains « classiques ». Des étiquettes (un même RI peut avoir plusieurs étiquettes) existent également afin de faciliter la navigation dans le site et les options de filtre. Il est difficile d'évaluer le nombre de récit recensé par la plateforme mais nous l'estimons à un plus d'un millier au 4 septembre 2015.

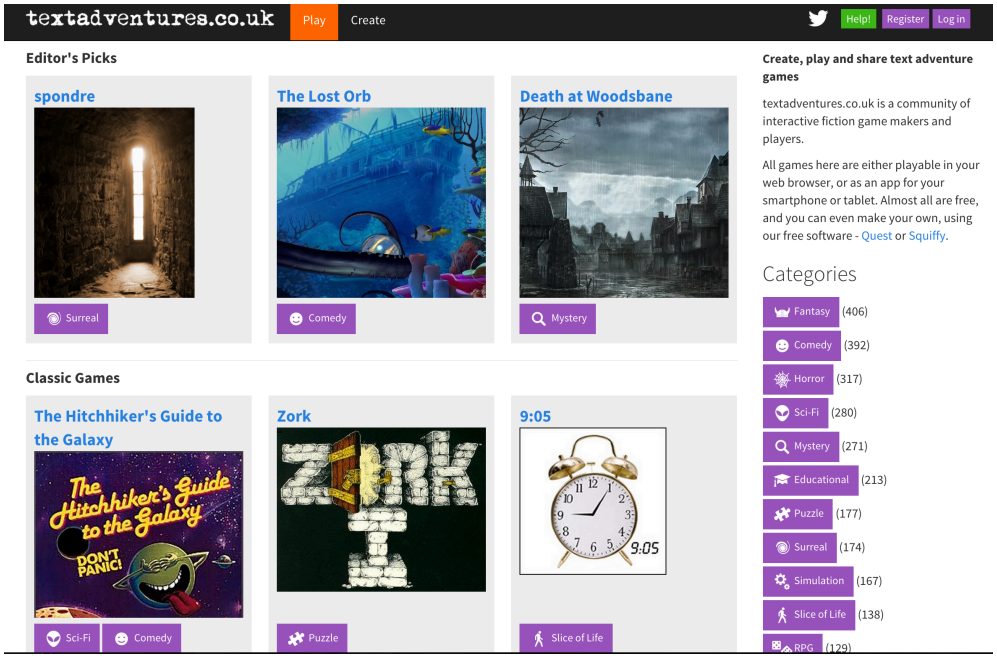


Figure 39 : Page d'accueil de textadventures.co.uk

Ainsi, cet espace contribue à donner du souffle à la communauté des RI tout en mettant en avant les outils développés par Alex Waren (Quest et Squiffy).

5.2.2 PlayFic

Playfic[159] est un espace web qui permet d'écrire en ligne des RI avec Inform et de les publier. Le site facilite encore l'export des IF puisque le lecteur écrit depuis la plateforme et que la publication prend automatiquement en charge l'hébergement.

La plateforme répond donc à deux besoins : tout d'abord permettre d'écrire de l'Inform directement depuis un éditeur web sans avoir à installer d'IDE, ensuite être un espace de publication et d'hébergement de ces RI. Remarquons également que rien n'empêche des auteurs de publier le code d'une ancienne IF écrite avec Inform en la copiant collant directement dans l'éditeur, le transfert sera ainsi extrêmement simple. Même si nous avons remarqué des problèmes avec la langue française et ses accents, des difficultés avec les tabulations et parfois quelques bugs avec les patchs, l'outil reste une très bonne alternative à l'IDE d'Inform et particulièrement utile dans des situations d'atelier d'écriture.

159 http://playfic.com/ (consulté le 11 septembre 2015)

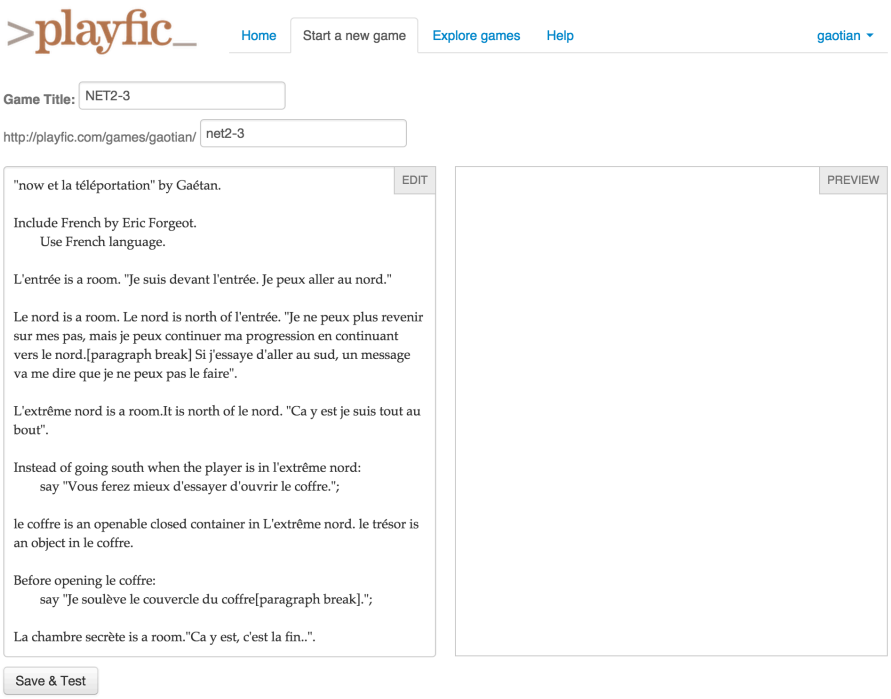


Figure 40 : Capture d'écran de l'interface d'édition sur PlayFic, le code source est à gauche, la partie droite est destinée à livrer un aperçu de l'IF pour l'auteur qui veut tester sa fiction

5.2.3 Des plateformes pour les hyperfictions

En plus de ces catalogues recensant des IF, il existe au moins deux autres espaces de publication importants liés à des ODERI, mais cette fois-ci qui se concentrent plus sur les hypertextes[160]. Nous reviendrons sur ces plateformes dans le chapitre 3 mais nous évoquerons tout de même rapidement ici VaryTale[161] et InkleWriter[162].

A la manière de Playfic, elles combinent espace d'écriture et lieu de publication jouant donc à la fois le rôle de plateforme de lecture et d'ODERI.

[160] Nous expliquerons plus en détail dans le chapitre 3 les différences existant entre les IF et les hypertextes qui sont deux formes distinctes de RI.

[161] http://varytale.com/ (consulté le 11 septembre 2015)

[162] http://www.inklestudios.com/inklewriter/ (consulté le 11 septembre 2015)

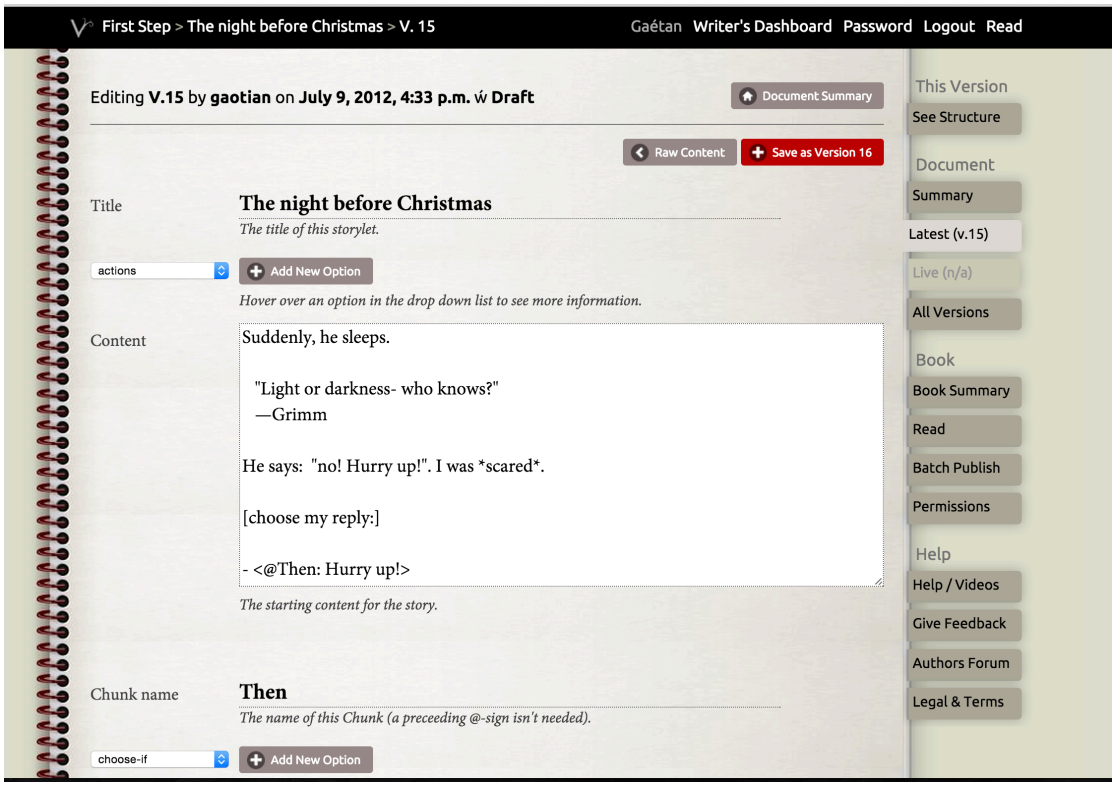


Figure 41 : Capture d'écran de l'éditeur de VaryTale quand il est question de travailler sur un fragment particulier

5.2.4 Des collections ou revues

D'autres ensembles ont retenu notre attention, il s'agit de sélections d'œuvres réalisées par des éditeurs, universitaires, artistes… qui visent selon des thématiques variées à mettre en avant et à rendre accessible des productions jugées de qualité.

Les collections de l'ELO

La première de ces sélections concerne les « collections » réalisées par l'*Electronic Literature Organisation*. Ces collections, au nombre de deux publiées respectivement en octobre 2006 puis en février 2011 visent à archiver et à faire lire des œuvres censées rendre compte de la diversité de la production du champ de la littérature numérique. Un projet qui est parachevé, du moins en ce qui concerne la première collection, par l'ouvrage de K. Hayles[163]. Plusieurs IF sont recensées dans la première version, sans doute sous l'influence de N. Montfort qui y a participé en tant qu'éditeur, comme par exemple *Bad Machine*[164] de Dan Shiovitz, *savoir-faire*[165] d'Emily Short ou encore *Whom the Telling*

163 (Hayles, 2008)

164 http://collection.eliterature.org/1/works/shiovitz__bad_machine.html (consulté le 20 août)

165 http://collection.eliterature.org/1/works/short__savoir-faire.html (consulté le 20 août)

Changed de Aaron A. Reed[166]. Nous reviendrons plus loin dans le chapitre 3 sur les typologies de RI que nous permettent de distinguer les ODERI mais le projet de définition du champ entrepris par ces collections, même si ses critères de sélection peuvent être interrogés, a nourri notre travail notamment à travers l'ouvrage de K. Hayles.

La revue bleuOrange

Il existe d'autres entités chargées de sélectionner des textes, la revue bleuOrange est l'une d'entre elles et elle a la particularité de mettre en avant un fonds francophone :

> bleuOrange, revue de littérature hypermédiatique, publie depuis 2008 des œuvres hypermédiatiques originales en français et propose, en traduction, des œuvres marquantes.

Ce projet canadien est lié à l'université du Québec à Montréal via le Laboratoire NT2: Nouvelles technologies, nouvelles textualités et le Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire. Il ouvre de nouveaux horizons pour la littérature numérique et a tendance à mettre en avant des œuvres qualifiées d'hypermédiatiques ce qui pour la revue signifie:

> des œuvres qui combinent matériau textuel et multimédia (sons, images, vidéos, etc.), des hypertextes, des textes générés par ordinateur, des fictions interactives, etc.

La plupart des travaux présentés jouent avec le multimédia et notamment avec la dimension transmedia. Le design est souvent soigné et important mais aucune de ces œuvres ne sont issues d'ODERI.

L'évocation de cette revue nous permet de rappeler une conception de la littérature numérique qui est sans doute dominante et où la place qu'occupe les productions réalisées avec des ODERI est très peu représentée et nous invite à nous interroger sur la spécificité des RI écrits avec des ODERI.

L'actualité des RI

D'autres sources plus informelles ou personnelles permettent de suivre l'actualité de la communauté des IF. C'est le cas, par exemple, des blogs d'auteurs comme celui d'Emily Short[167].

Ces collections donnent des indices sur les succès critiques que peuvent avoir certaines productions et permettent de discriminer dans le champ des auteurs importants. Ces

---

166 http://collection.eliterature.org/1/works/reed__whom_the_telling_changed.html (consulté le 20 août 2015)

167 https://emshort.wordpress.com/ (consulté le 20 août 2015)

auteurs, comme c'est le cas par exemple avec Emily Short (impliquée dans le développement d'Inform 7 ou de Versu) ou d'Aaron A. Reed, donnent des informations sur les outils utilisés qui confirment l'importance d'Inform[168]. Elles mettent également en exergue des textes que nous pourrons prendre en exemple pour la suite de nos analyses d'outils quand il s'agira de mieux comprendre comment certaines productions importantes ont pu marquer l'imaginaire des concepteurs.

Finalement, nous ne manquerons pas de mentionner Planet IF[169] qui est un agrégateur de liens consacrés aux RI et qui permet de retracer l'actualité des blogs et sites anglophones jugés les plus pertinents du domaine.

5.3 Les concours

De la même façon, les concours (« comp ») autour du RI permettent de voir quels textes ont marqué la communauté. Ces compétitions, fréquentes, permettent également de suivre les éventuels pertes et regains de dynamisme du champ au gré des sorties d'outils ou de RI marquants. Au-delà des écrits, certaines compétitions récompensent directement des outils, ce qui nous intéresse tout particulièrement.

L'IFDB recense à elle-seule 113 concours, toutefois, ce nombre à priori très important est à relativiser dans le sens où chaque itération d'une compétition compte pour un item. Parmi les plus importantes en terme de durée, nous remarquons : les XYZZY awards (19 occurrences allant de 1996 jusqu'à 2014), l'Annual Interactive Fiction Competition (18 *comp* semblent s'être déroulées, seules les 9 dernières sont recensées sur l'IFDB de 2004 à 2012), la French Comp (avec 8 occurrences : 2005 à 2009, 2011, 2013 et 2015), l'IntroComp (quatre manifestations : 2009-2010, 2013-2015), l'Ectocomp (5 manifestations : 2009-2011, 2013-2014), la Spring Thing (12 manifestations : 2002-2003, 2005-2009, 2011-2015).

L'IF Wiki est une autre source recensant les concours liés aux RI[170]. 59 concours y sont recensés en tout dont 25 « catégories » de concours qui peuvent regrouper elles-mêmes

---

168 *savoir-faire* et *WTTC* sont écrits avec Inform http://ifdb.tads.org/viewgame?id=p0cizeb3kiwzlm2p et http://ifdb.tads.org/viewgame?id=ezqljtd04d1dnukf (consultés le 20 août 2015)

169 http://planet-if.com/ (consulté le 28 août 2015)

170 http://ifwiki.org/index.php/Category:Competitions (consulté le 28 août 2015)

de nombreuses manifestations. Ces données ont tendance à compléter et à corroborer celles recueillies sur l'IFDB.

Les XYZZY awards et l'Annual Interactive Fiction Competition (appelée aussi IFcomp) sont les deux plus grosses manifestations. En plus de s'inscrire dans la durée, elles brassent de nombreux RI lors de chacune de leurs sélections.

5.3.1 L'IFcomp

L'IFcomp se concentre principalement sur les RI et vise à mettre en avant les écrits marquants sans réelle catégorie. Ce sont les lecteurs inscrits sur le groupe google *rec.arts.int-fiction* qui peuvent directement voter pour décider quels textes sont jugés les plus réussis. D'ailleurs la compétition est présentée comme « The annual competition for original IF, judged by the readership of rec.arts.int-fiction. »[171]

Elle existe depuis 1995[172] et permet de garder la mémoire de récits qui ont marqué le champ de la fiction interactive et des RI. Un site lui est dédié : ifcomp.org ainsi qu'un compte Twitter[173] qui permet de retrouver tous les textes sélectionnés et même de voir le nombre de votes effectués, et les notes (comprises entre 1 et 10) attribuées (cf Figure 42 : Exemple de notice pour un RI sélectionné par l'IFcomp (*Violet*, le gagnant de 2008)).



Figure 42 : Exemple de notice pour un RI sélectionné par l'IFcomp (*Violet*, le gagnant de 2008)

171 http://ifdb.tads.org/viewcomp?id=vgzwqwcgls9e5t0s (consulté le 27 août 2015)

172 http://www.ifcomp.org/comp/1995 (consulté le 28 août 2015)

173 https://twitter.com/ifcomp (consulté le 28 août 2015)

5.3.2 Les XYZZY awards

Les catégories des XYZZY awards varient légèrement d'année en année (en 1996, 8 divisions existent, puis 10 jusqu'en 2009, 12 en 2010, 13 en 2011, 11 en 2012 et puis 12 divisions), ces catégories concernent soit des aspects généraux de la qualité des RI eux-mêmes soit des problématiques plutôt liées à l'intrigue ou à l'écriture, des points plus techniques ou des aspects de gameplay : best game, writing, story, setting, puzzles, NPCs, Individual Puzzle, Individual NPC, Individual PC, Implementation, Use of Innovation, Supplemental Materials, use of Multimedia, Technological Development[174].

La catégorie Technicological Development met en avant des solutions techniques pour l'écriture de RI jugées particulièrement innovantes. Elle existe depuis 2010 et s'est poursuivie jusqu'à aujourd'hui. Les solutions récompensées jusqu'ici sont : Quixe en 2010, TADS 3.1 en 2011, Vorple pour Inform 7 en 2012, Twine en 2013 et Inform 7 (version 6L02) et Twine 2.0 à égalité pour 2014.
Ces lauréats confirment le succès de Twine et la prédominance dans le champ d'Inform. Vorple[175] et Quixe sont deux outils associés à Inform. Quixe[176] est un interpréteur Glulx qui permet de traduire en javascript un texte écrit avec Inform permettant ainsi des release web beaucoup plus simples. Vorple cherche à faciliter l'intégration d'un récit écrit avec Inform dans son contexte web et à permettre une communication entre le javascript et Inform depuis le texte même d'Inform. Nous reviendrons un peu plus loin sur la spécificité de ces outils après avoir notamment appris à mieux connaître Inform.

5.4 Les communautés

Nous avons déjà eu l'occasion de mentionner plusieurs fois la ou les communautés gravitant autour de l'écriture des RI avec des ODERI. Même si notre étude ne consiste pas à décrire ses ensembles, ils sont importants pour notre recherche car ils permettent

---

174 Toutes les divisions sont mentionnées et documentées en ligne et disponible via : http://ifwiki.org/index.php/Category:XYZZY_Awards (consulté le 28 août) ou encore https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_XYZZY_Awards_by_category (consulté le 28 août) qui décrit rapidement les divisions en plus d'en lister les sélections

175 http://vorple-if.com/#inform7 (consulté le 28 août 2015)

176 http://eblong.com/zarf/glulx/quixe/ (consulté le 28 août 2015)

de documenter des négociations autour de pratiques. En ce qui concerne notre questionnement actuel, à savoir la mise en place d'outils qui nous aideront à définir notre corpus d'ODERI, un premier repérage de ces lieux d'échanges autour des outils, nous aidera à voir si nous avons oublié des outils décisifs et lesquels et si la représentativité des outils issus de notre analyse et complétée par les derniers éléments mentionnés plus haut est exacte : par exemple, si nous découvrons que tous les forums ne parlent que de Quill, il sera évident que nous avons manqué quelque chose d'important.

5.4.1 Remarques préliminaires

Nous ne pourrons nous attarder trop longuement sur ces communautés parce qu'il nous faudra bientôt passer à notre définition du corpus, mais ce repérage nous permettra de dresser une première carte grossière des lieux d'expression autour des RI.

Nous parlons de terme « communauté », et le sens que nous donnons ici à ce substantif est encore très grossier : nous y voyons une manière pratique de désigner un groupe d'utilisateurs reliés autour de questionnements communs.

5.4.2 Ifwiki

Nous avons déjà mentionné à plusieurs reprises l'ifWiki[177] qui renseigne sur les travaux, les personnalités importantes, les compétitions, les outils avec même une rubrique spéciale pour les interpréteurs[178]. Cet espace auquel chacun peut forcément participer (c'est un wiki) est une ressource qui, même si elle ne laisse pas directement la parole aux utilisateurs concernant leur pratique personnelle, contribue à recenser de nombreuses et précieuses informations propres aux IF, nous tenions à le mentionner explicitement car nous l'avons utilisé plusieurs fois pour notre recherche.

[177] http://ifwiki.org/ (consulté le 11 septembre 2015)

[178] http://ifwiki.org/index.php/Category:Interpreter (consulté le 11 septembre 2015)

5.4.3 Les espaces de discussion historiques

rec..int-fiction*

> Back in the day, the interactive fiction community was rec.*.int-fiction, and ifMUD was its social wing; it was a natural choice. But the growth and speciation of interactive fiction over the past five years mean that there really is no central IF community any more; there's no truly neutral space.[179]

Comme l'indique ce texte trouvé sur le site des « XYZZY awards », le groupe google rec.*int-fiction a marqué l'histoire des RI et plus particulièrement des IF, c'est dans ce groupe par exemple qu'a été publié le premier release pour Quest. Deux sous groupes semblent particulièrement dynamiques : rec.arts[180] et rec.games[181]. Pour donner un ordre de grandeur, rec.arts comporte 29847 sujets différents et rec.games 22709. Chaque sujet bien sûr peut contenir un nombre infini (dans les limites techniques de l'objet) de commentaires.

Cette division nous montre d'ailleurs bien les pôles autour desquels gravitent les IF (s'agit-il de jeux ou de travaux littéraires ?) et nous noterons la domination relativement limitée tout de même de rec.arts sur rec.games.

Les sujets abordés ne concernent pas tous l'écriture des RI, ils sont très variés. Il est difficile d'en résumer le contenu (cette étude mériterait à elle seule une recherche complète), nous remarquons qu'il est souvent question d'interroger l'existant autour des systèmes (existe-il une version android d'Inform ? Où peut-on la trouver ?), l'aspect plus culturel des IF (comment commencer avec les IF ?) voire pédagogiques mais aussi régulièrement de points techniques d'écriture qui nous intéressent particulièrement[182]. Nous remarquons que sur ces groupes, les ODERI Inform et TADS sont très représentés, avec une domination assez marquée d'Inform 7.

---

179 http://xyzzyawards.org/?p=429 (consulté le 27 août 2015)

180 https://groups.google.com/forum/#!forum/rec.games.int-fiction (consulté le 11 septembre 2015)

181 https://groups.google.com/forum/#!topic/rec.arts.int-fiction/ (consulté le 11 septembre 2015)

182 Pour n'en donner qu'un exemple où il est question de réaliser un test pour une classe de verbe : https://groups.google.com/forum/#!topic/rec.arts.int-fiction/552n7NvIhaw (consulté le 11 septembre 2015)

ifmud

ifmud[183] est donc quant à lui le « volet social » du groupe de discussion des IF, il s'agit d'un système de chat auquel il est facile de s'inscrire et de participer, entretenu par Mark J. Musante qui a longtemps été essentiel pour organiser des sessions collectives de lecture d'IF.

5.4.4 Les forums

Au-delà de ces espace d'expression, et même si les groupes google mentionnés plus haut sont déjà en quelque sorte des forums, il existe un nombre important d'autres lieux sur internet où les utilisateurs d'ODERI échangent par le biais de billets sur des sujets précis et qui sont commentés, « trollés », déplacés, supprimés, oubliés, etc. Notre objectif ne consistera pas à tous les recenser mais plutôt d'en évoquer les principaux

5.4.5 Les forums des ODERI

Nous avons déjà évoqué (en plus des groupes google) le forum (dédié au site de publication créé par l'équipe) de Quest[184] (qui atteste du dynamisme de la communauté de l'ODERI et de la volonté de son concepteur de mettre en avant ses outils) mais il existe d'autres forums dédiés aux ODERI.

Il existe par exemple le forum de Choice of Games qui se concentre plus directement que celui de Quest sur son propre ODERI même si une rubrique est dédiée aux « other interactive fiction » (mais avec une activité qui n'est pas spectaculaire : une centaine de sujets dont le plus important compte 224 réponses et environ 20000 lectures[185]).

Les billets ont tendance à parler du contexte culturel ou thématique des IF écrites avec Choice of Game mais il y a peu de commentaires techniques. Ces derniers seront plus à

---

183 http://ifmud.port4000.com/(consulté le 11 septembre 2015)

184 http://forum.textadventures.co.uk/ (consulté le 11 septembre 2015)

185 Nous noterons le sujet « A question in the category of posting work done in other programming languages » auquel la réponse suivante est apportée : « There's no rules against it, so by all means post it, but whether or not people will comment on it and/or find it interesting I couldn't say. » et de constater un intérêt limité « Wow, misleading title. I thought this was about a work done in other language than English. »

chercher du côté du wiki dédié à Choice of Games : ChoicesScriptDev[186] ou via la rubrique « ChoiceScript Help ».

5.4.6 Inficion.org

Le forum qui occupe la place la plus importante pour notre recherche est sans doute *inficion.org*[187]. Il comporte cinq grandes catégories : « general, playing, competitions, authoring et technical development ». Ces deux dernières nous intéressent particulièrement. Elles comportent elles-mêmes plusieurs sous-catégories.

Nous nous concentrerons sur celle d'« Authoring » qui compte en tout plus de 5000 sujets et de 50000 réponses. Une grande partie d'entre elles sont dédiées à des ODERI particuliers, la plus populaire, et de loin (4276 sujets pour 32040 réponses le 11 septembre 2015), concerne « Inform 6 and 7 Development » et traite principalement des discussions autour de l'écriture de RI avec ces outils. Il est évident que cette rubrique[188] sera pour nous une précieuse source d'observation.



Authoring				
	General Design Discussions A board to learn more about what it takes to create Interactive Fiction! Discussions about story, puzzles, writing, and game design belong here. **If you have a question about a specific development system, please write in that board instead.**	561	7145	Tue Sep 01, 2015 7:59 am bg
	Looking for Collaborators Here you can look for collaborators on a project, be they writers, designers or programmers.	94	907	Fri May 29, 2015 2:39 pm katz
	Inform 6 and 7 Development Questions and discussion relating to authoring IF using Inform 6 and Inform 7. Or ask on IF Answers!	4276	32040	Fri Sep 11, 2015 3:05 pm holmes_iv
	TADS 2 and 3 Development Questions and discussion relating to authoring IF using TADS 2 and TADS 3.	717	4278	Mon Sep 07, 2015 5:48 pm Jim Aikin
	Choice-based IF Development For technical development in choice-based systems such as Twine, Undum, Inklewriter and more!	55	419	Wed Aug 26, 2015 3:38 pm VictorGijsbers
	Other Development Systems Questions and discussion relating to authoring IF using any other IF Development System. Hugo, ADRIFT, Quest, SUDS, Alan, AGT or another?	140	896	Wed Sep 09, 2015 11:34 am Draconis
Technical Development				
	General: Interpreters, Add-Ons, and Tools Working on a new IF development system? Or an interpreter for an existing system? Know about an interesting add-on, library, tool or utility for creating or playing interactive fiction? Discussions about the nuts-and-bolts that make interactive fiction possible belong here.	440	3974	Tue Sep 08, 2015 5:45 am DavidG
	Inform Extensions Discussion for Inform 7 Extensions.	92	340	Wed Sep 09, 2015 2:44 pm tinman

Figure 43 : Capture d'écran des rubriques Authoring et Technical Development d'inficion.org le 11 septembre 2015

La catégorie « Authoring » comporte d'autres rubriques liées aux ODERI : celle sur TADS 2 et 3 est la deuxième plus populaire (mais loin derrière celle d'Inform puisqu'elle compte 717 sujets), ou encore la rubrique « Choice-based IF Development » qui se focalise sur Twine, Undum, InkleWriter entre autres et enfin une rubrique sur les autres

186 http://choicescriptdev.wikia.com/wiki/ChoiceScript_Wiki (consulté le 15 septembre)

187 http://www.intfiction.org/forum/ (consulté le 15 septembre)

188 http://www.intfiction.org/forum/viewforum.php?f=7 (consulté le 11 septembre 2015)

systèmes où sont mentionnés parmi les ODERI dont nous avons déjà parlé Hugo, Adrift, Quest et AGT.
Ces éléments ont tendance à confirmer les conclusions que nous avons pu émettre jusqu'à présent sur la répartition des outils et nous poussent à passer à notre définition du corpus. Cependant nous souhaiterions avant, encore évoquer le principal forum francophone sur les IF.

5.4.7 ifction

ifiction.free.fr[189], l'un des sites principaux francophones relatifs aux IF (celui qui est à l'origine par exemple des éditions francophones des IF comp) comporte lui aussi un forum[190] contenant plus de 5000 messages en français dont une partie sur les questions techniques. C'est dans cette partie que se trouvent par exemple les discussions concernant les extensions françaises pour Inform mais nous pouvons remarquer que se dégage, surtout pour les derniers billets, un intérêt manifeste pour Twine.

5.5 Vers la définition de notre corpus

Bien sûr, il existe d'autres espaces de discussion ou de recherche autour de l'écriture de RI. Tous ne portent d'ailleurs pas sur les outils dédiés, nous pensons par exemple à e-critures.org[191] ou encore au collectif hyperfiction[192], néanmoins, ces espaces, plus tournés vers la publication et la critique des travaux, ne traitent pas des pratiques d'écriture à partir d'ODERI.

A travers notre présentation des principaux catalogues de RI, de notre analyse des outils à partir de l'IFDB et de la présentation des onze ODERI les plus populaires, nous espérons avoir dessiné un premier panorama des ODERI rendant visible les premiers rapports de force et répartitions ; nous avons ensuite complété cet aperçu par différentes sources dans le but de préciser notre connaissance du champ et de finir de circonscrire ce que nous espérons être devenu notre terrain de recherche. C'est à partir de ce terrain que

189 http://ifiction.free.fr/ (consulté le 11 septembre 2015)

190 http://ifiction.free.fr/taverne/ (consulté le 11 septembre 2015)

191 http://e-critures.org/ (consulté le 11 septembre 2015)

192 http://hyperfictions.org/ (consulté le 11 septembre 2015)

nous sommes capables maintenant de poursuivre notre étude afin de définir notre corpus.

Nous aurions pu évoquer encore d'autres références comme Brass Lantern[193] - qui est un autre espace important du champ permettant de recouper de nombreuses informations du monde des RI, que ce soit en ce qui concerne les communautés, les aides pour savoir comment lire les IF, les informations sur les auteurs ou les écrits, les critiques de RI ou leurs actualités - ou bien encore les outils comme *curveship* auquel nous avons déjà rapidement fait allusion - un système en PERL développé par Nick Montfort qui est justement l'un des spécialistes des IF et qui mériterait à n'en point douter une plus grande attention que celle que nous avons pu lui donner – ou *Ren'Py*[194] - qui est l'un des outils très utilisés pour écrire des visual novels, un genre que nous n'avons pas encore mentionné et qui s'approche pourtant des IF mais qui nous semble réellement opérer comme un univers à part (fictionnel et thématique plus que technique d'ailleurs) mais il nous faut à présent nous lancer, maintenant que nous avons réuni les éléments nécessaires à notre entreprise dans la définition de notre corpus.

193 http://brasslantern.org/ (consulté le 28 août 2015)

194 http://fr.renpy.org/ (consulté le 11 septembre 2015)

Chapitre 3 : Définition du corpus

Lors du premier chapitre, nous avons proposé une définition relativement large et non thématique du récit interactif (RI) afin d'être en mesure de procéder à une exploration des outils, cette définition se devait d'être ouverte de manière à pouvoir proposer un nombre d'outils suffisamment restreint pour que notre étude soit possible mais en même temps, suffisamment important pour témoigner d'une pratique réelle d'écriture. A présent, maintenant que nous avons examiné ces outils dédiés à l'écriture de RI (ODERI) et défini un champ et un terrain, alors que nous sommes sur le point de définir notre corpus, il nous semble important de prendre un peu de temps afin de préciser, à l'aide des ODERI, ce que nous entendons par RI.

1 Typologie des RI réalisés avec les ODERI

Pour entamer cette réflexion nous évoquerons deux typologies d'écriture, la première effectuée par Philippe Bootz et la seconde par N. Katherine Hayles, qui nous permettront de mieux comprendre la catégorisation des différentes formes d'écrits en littérature numérique afin de pouvoir y situer les écrits produits avec les ODERI.

1.1 Un exemple de typologie française par P. Bootz

P. Bootz interroge la nature de la littérature numérique et propose d'en distinguer plusieurs formes dont les hypertextes et hypermédias de fiction, les générateurs de texte et la poésie numérique animée.[195]

Les hypertextes sont catégorisés selon leur origine (nord-américain et français), ils se rapportent aussi bien à la poésie (avec les *Diagrams poems*[196] de J. Rosenberg par exemple) qu'à la fiction. Un outil est évoqué directement : « Les hypertextes américains sont généralement édités par Eastgate System »[197]. Ou bien encore, un peu plus loin :

> La plupart des œuvres ont été réalisées sous Storyspace, un logiciel conçu et commercialisé par Eastgate System, créant ainsi un genre générique qu'on peut nommer « la forme classique de l'hypertexte».

Il est intéressant de remarquer comment l'auteur sous-tend que la forme de l'hypertexte est en quelque sorte conditionnée par l'outil et comment le genre est lié à l'outil.
Différents types d'hypermédias sont proposés dont les hypermédias poétiques (deux travaux réalisés en 1995 et 1997 sont cités) et les hypermédias génératifs ou « à nœud et à liens calculés », avec une évocation de la propagation et de la mise en ligne de ces formes sur le web. Notre but n'est pas de détailler chacune des formes expliquées, mais nous observons que la typologie se construit surtout à partir d'exemples dont les propriétés sont rapidement présentées et qu'elle est liée à une répartition géographique laissant entrevoir l'idée d' « écoles » différentes en ce qui concerne l'hypertexte.

La littérature générative combinatoire et la génération automatique concernent principalement les générateurs de texte : « un générateur de texte est un programme qui

---

195 http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/1_basiquesLN.php (consulté le 25 août 2015)

196 http://collection.eliterature.org/1/works/rosenberg__diagrams_6_4_and_10.html (consulté le 25 août 2015)

197 http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/9_basiquesLN.php (consulté le 25 août 2015)

crée du texte à partir d'un ensemble d'éléments préconstruits qui forment un dictionnaire »

« Un générateur combinatoire est un générateur de texte qui combine selon des règles algorithmiques spécifiques des fragments de textes préconstruits » ou en d'autres mots, un dispositif permettant d'associer des bouts de textes selon des règles prédéfinies par un ensemble de fonctions. « Ce qui caractérise le générateur combinatoire est que les parties de textes combinées sont préconstruites »[198], le générateur combinatoire implique donc une pré-écriture de certains fragments qui seront ensuite joués selon les modalités de l'algorithme et peut-être, selon les interactions du lecteur qui agissent sur l'algorithme et font remonter du texte. Si cette proposition était acceptée, nous pourrions donc résolument rapprocher les IF de cette forme.

Mais il existe une autre forme de générateur de texte : le générateur automatique « Un générateur automatique de texte crée des textes à partir d'un dictionnaire de mots et d'une description informatique des règles d'assemblage de ces mots »[199] Le générateur automatique est ainsi une sorte de générateur combinatoire augmenté qui dispose d'une grammaire capable de faire « émerger » du discours et de ne plus simplement associer des fragments pré-écrits. Nous réalisons tout de suite, que c'est de cette forme que les IF s'approchent le plus. En effet, un outil comme Inform est capable de créer des phrases comme « Vous pouvez voir une table sur laquelle est posé un verre » afin de décrire le monde qu'il simule, il y associe périodiquement selon le contexte des fragments prédéfinis par l'auteur. Ainsi, les outils dédiés à l'écriture d'IF (ODEIF) se rapprochent des générateurs automatiques tout en y alliant du combinatoire.

Nous passerons plus rapidement sur la poésie numérique animée qui s'écarte beaucoup de notre domaine et qui « constitue le troisième genre fondamental de la littérature numérique ». En rappelant le sens latin d'anima qui signifie « le souffle, le principe de vie », P. Bootz la décrit comme expressive et sensible. Elle est « une généralisation de la littérature animée : les signes utilisés peuvent provenir de différents codes (linguistique,

198 http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/10_basiquesLN.php (consulté le 15 septembre 2015)

199 http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/11_basiquesLN.php (consulté le 15 septembre 2015)

musical, graphique, photographique, vidéo…) et le récit n'y tient qu'une place négligeable »[200].

P. Bootz estime que « les trois genres (génération, hypertexte et poésie animée) sont complémentaires et insistent chacun sur un des aspects de l'œuvre littéraire numérique : elle est programmée et algorithmique (générateur), expressive et sensible (animée) et s'inscrit dans un dispositif structurel et technique (hypertexte) numérique. Toute œuvre littéraire numérique, aujourd'hui, a donc tendance à être hypertextuelle, génératrice et animée »[201]. Cette réflexion nous a poussé à réfléchir sur la place destinée aux IF dans cette catégoristation : nous avons ainsi pu voir qu'elles se rapprochent des générateurs de textes d'autant plus qu'elles ne sont résolument ni hypertexte, ni poésie animée.

« L'hypertexte et la génération se sont construits sur la modification de la relation entre l'auteur et son texte (fragmentation pour l'un, méta-écriture pour l'autre), l'animation se construit sur la modification de la relation entre le lecteur et l'œuvre.[202] » Ainsi selon cette proposition, les IF joueraient sur le niveau de la méta-écriture. Toutefois, nous avons pu voir qu'aucun des exemples donnés pour illustrer les différentes catégories de la littérature numérique n'étaient une IF. Cette absence de références influe sur la vision qui est donnée des générateurs de texte. Ainsi ne sont présentés que des travaux où chaque génération de texte est un seul et même résultat obtenu à partir d'une interaction voire par le programme lui-même.

Les IF constituent une forme où la génération du texte est liée à une suite d'interaction : les commandes textuelles que le lecteur entre. C'est cette succession de commandes-réponses qui produit une lecture dont cette fois-ci le résultat n'est plus seulement un « leurre » comme le comprend P. Bootz à partir de J.P Balpe(« La présence du texte signe en même temps toutes ses absences »[203]).

---

200 http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/12_basiquesLN.php (consulté le 15 septembre 2015)

201 http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/12_basiquesLN.php (consulté le 15 septembre 2015)

202 http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/12_basiquesLN.php (consulté le 15 septembre 2015)

203 (Balpe, 2004)

Le lecteur dialogue avec le dispositif sur les modalités de la méta-lecture et c'est ce dialogue qui fonde la lecture : comment dois-je faire pour prendre cette carte dans cette bouteille de verre ? La casser ? mais le programme me dit que ce n'est pas possible parce que le personnage trouve cette solution un peu brutale[204], etc. Ainsi, il n'y a pas d'ouvertures dans cette définition, sur l'interaction, sur le dialogue que permettent les interactions dans le cas des générateur de texte : la spécificité de la forme des IF leur permet d'interroger les enclencheurs de la génération et de décomposer en différentes étapes la découverte du méta-texte.

Bien sûr cette exploration du champ est un travail réalisé en 2006 dont les données sont à réactualiser, elle s'inscrit dans un projet de présentation du domaine et dans une certaine mesure de vulgarisation (d'où le nom de la collection, les « basiques ») qui la limitent mais nous cherchons pas à définir précisement la littérature numérique ou ses formes, cette étude a pour nous une importance car elle dessine les contours de la carte de la littérature numérique selon une perspective universitaire française. Puisque nous cherchons à mieux comprendre la place que pourrait occuper dans le champ de littérature numérique, les RI écrits avec des ODERI, mieux encore, puisque nous cherchons à savoir s'il est, si ce n'est légitime, tout du moins, évident de vouloir inscrire ces RI dans ce champ, le travail de P. Bootz nous permet d'observer le peu de représentativité des RI écrits avec ODERI dans le champ universitaire français.
Nous remarquons qu'un outil, *StorySpace* pourtant mineur en ce qui concerne le nombre de textes recensés par les différentes sources mentionnées plus haut est largement mis en avant, que cet outil est également donné en exemple en ce qui concerne la création d'un genre par un dispositif ce qui montre à quel point, il nourrit l'imaginaire des accadémiques travaillant en littérature numérique.

204 Cf *Curses* de G. Nelson

1.2 Les typologies de l'écriture numérique par N. K Hayles

N. K. Hayles[205] propose de distinguer les « hypertext fiction, network fiction, interactive fiction, locative narratives, installation pieces, « codework », generative art [et les] Flash poem » tout en précisant que ces genres ne sont pas exclusifs.

Deux de ces catégories retiennent notre attention car elles semblent particulièrement coïncider avec les textes produits par les ODERI : les « hypertext fictions », que nous qualifierons par commodité d'hypertextes ou d'hyperfictions, et les « interactive fictions » que nous qualifions d'IF.

1.2.1 Les *hypertext fiction*

L'hypertexte est décrit comme le genre auquel le grand public aura le plus facilement tendance à penser pour définir la littérature numérique. Un hypertexte est caractérisé par des structures de liens appelés « linking structures ».
C'est la première catégorie que N. K Hayles cite dans son ouvrage et il est intéressant de noter qu'aussitôt après l'avoir évoquée elle fait mention elle aussi de StorySpace.
StorySpace est emblématique dans le champ accadémique parce qu'il a permis la rédaction des hyperfictions parmi les plus reconnues, entre autres *Afternoon : a story* de Michael Joyce (qui est d'ailleurs l'un des co-concepteurs de l'outil) et *Patchwork Girl* de Shelley Jackson (ou encore *Victory Garden* de Stuart Moulthrop). L'outil simple d'utilisation doit en grande partie son succès au prestige de ces textes, mais payant (et relativement cher), il a fini par tomber dans l'oubli et n'a jamais réussi à impliquer une large communauté comme Inform a pu le faire. Il n'est plus aujourd'hui mis à jour et bien que toujours disponible sur le site de la compagnie *EastGate*, il n'est plus opérationnel sur les systèmes actuels.
N. K. Hayles écrit néanmoins à son sujet « So important was this software, especially to the early development of the field, that works creates in it have come to be known as the « Storyspace school » ». Il est toutefois regrettable que tous ces travaux soit pour l'instant

[205] (Hayles, 2008)

inaccessibles car l'interpréteur de StorySpace nécessaire pour lire les textes écrits avec l'éditeur StorySpace ne fonctionne plus lui aussi sur les systèmes d'exploitation actuels.
Cependant, il a joué un rôle important au début de l'histoire de la littérature numérique, et a contribué à son développement. Il a fini par être supplanté avec l'arrivée du web et du multimédia :

> With the movement to the Web, the nature of electronic literature changed as well. Whereas early works tended to be blocks of text […], later works make much fuller use of the multimodal capabilities of the Web.

Et l'auteure de proposer deux périodes pour les hypertextes avec un changement de génération en 1995 : les textes écrits avant appartiennent à la période dite classique, les autres à la période « contemporaine » ou « postmoderne ». Les hypertextes ont ensuite peu à peu muté et adopté des formes « hybrides », un terme que nous gardons en mémoire et sur lequel nous ne manquerons pas de revenir.

1.2.2 Les IF

N. K. Hayles commence par définir les IF en les distingant des hypertextes : « Interactive Fiction […] differs from the works noted above [les hypertextes] in having stronger game elements ».
Le premier argument donné est celui du jeu, les IF contiennent des éléments de jeu contrairement aux hypertextes. L'auteure explique néanmoins par la suite, pendant une grande partie de sa définition à quel point la différence entre littérature numérique et jeu est fragile.
Puis elle évoque le « first book-length scholarly study of IF », *Twisty Little Passages*[206] de Nick Montfort qui est l'ouvrage universitaire de référence sur les IF et sur lequel nous reviendrons plus en détail dans la partie 2. Elle rapporte la définition de N. Montfort qui définit les éléments essentiels des IF comme le *parser* qui permet d'intrépréter les commandes du lecteur (appelé « interactor ») et la simulation qui permet de générer la cohérence du monde dans lequel interagit le lecteur. Ce dernier contôle un personnage à qui il fait réaliser des actions « directives » et qui amène des réponses de la part du programme.

206 (Montfort, 2005)

Ainsi, ce travail sur les typologies nous a permis d'extraire deux formes de RI qui semblent coïncider avec les ODERI que nous avons pu observer dans le chapitre 2. Aux générateurs de textes nous préférons la notion d'IF spécialement destinée à notre objet. Il est toutefois intéressant de noter qu'aucune des typologies ne proposait de catégorie pour le RI dans son semble. Afin de compléter cette reconnaissance des différentes formes d'écrits que les ODERI génèrent, nous proposons à présent de revenir sur la définition qu'en font les outils eux-mêmes afin de mesurer les éventuels écarts entre les définitions données par le milieu accadémique, les concepteurs et les communautés d'écriveurs et de réinterroger sous une autre perspective certains des enjeux cités par N.K Hayles ou P. Bootz (un travail que nous avons déjà en partie effectué avec les typologies de P. Bootz), et surtout d'évaluer l'inscription de ces formes dans le domaine du jeu. A quel point les concepteurs considèrent-ils que les outils qu'ils créent sont destinés à des récits ?

1.3 Les RI définis par les outils

Au-delà de ces catégorisations académiques, comment les ODERI eux-mêmes perçoivent et décrivent les récits qu'ils permettent. Nous proposons de continuer notre cheminement en interrogeant la présentation qui est faite de ces outils sur leurs sites et en analysant les terminologies qui y sont employés. En effet, la plupart des pages d'accueil de ces sites proposent une définition de la notion d'IF. Nous nous concentrerons sur les outils « non-historiques » les plus populaires : Inform, Tads, Quest, Twine et Adrift.

1.3.1 Inform

Le site d'Inform parle d'IF qui laissent explorer des mondes et des histoires à travers le texte, d'un outil capable d'écrire des « adventure games, historical simulations, gripping stories or experimental digital art »[207]. Nous y sentons une volonté manifeste de la part de ses auteurs de proposer une définition ouverte qui laisse aux utilisateurs le choix de « basculer » ou non du côté du jeu. La notion d'histoire (« stories ») s'apparente beaucoup à notre proposition de « récit » et fournit un objet transversal pouvant s'appliquer à aussi

[207] http://inform7.com/ (consulté le 15 septembre 2015)

bien aux domaines du littéraire qu'à celui des jeux vidéos : un peu à la manière du terme « récit non linéaire » que le domaine du jeu semble particulièrement apprécier.

1.3.2 Tads

Tads parle quant à lui de « works » tout en rappelant l'histoire des IF qui sont nées des premier « Text adventures » et qui sont « the very first computer games ever created »[208]. Nous sentons une volonté de ne pas mettre de côté une proximité certaine avec les jeux mais tout en conservant une autonomie de forme, le terme « works » pour désigner les écrits réalisés avec l'outil n'est pas sans rappeler les discussions des différents groupes de discussion sur les IF et la bataille entre la communauté du jeu et les autres ; elles représentent une solution tout à fait adaptée qui laisse le choix aux auteurs.

1.3.3 Quest

Nous sentons entre Inform et Tads une proximité idéologique en ce qui concerne la définition des IF (sans doute due à leur histoire et à leurs communautés plus ou moins partagées) ce qui est d'autant plus remarquable lorsque nous observons le site de Quest, un outil permettant d'écrire cette fois, non plus des IF mais des « interactive story games », des « Text adventure games » comme *Zork* (l'une des IF les plus classiques). Un rapprochement est tout de même opéré (de loin) avec la littérature par l'allusion au livre : le système permettant d'écrire des « Gamebooks » comme les « Choose Your Own Adventure » (Livres dont vous êtes le héro) et des « Fighting Fantasy books » (une catégorie un peu étrange, pourquoi le fighting ? sans doute pour mentionner qu'il est possible de réaliser un système de combat). Nous sentons dans le contexte culturel de Quest, un outil plus jeune, une volonté de se tourner vers le jeu et les formes les plus « classiques » des IF (les jeux d'Infocom par exemple) et dans un sens de repartir de zéro en mettant une certaine distance avec les outils les plus anciens.

[208] http://www.tads.org/ (consulté le 15 septembre 2015)

1.3.4 Adrift

Adrfit définit les *IF* « formerly referred to as Text Adventures » comme le carrefour enre le fait de jouer un jeu et de lire un livre : « a cross between reading a book and playing a game ». Difficile d'expliciter plus frontalement l'appartenance aux deux mondes ! Le fait de contrôler un personnage principal est ensuite évoqué ainsi que la possibilité d'interagir en tapant des commandes. Et d'insister ensuite, dans une entreprise presque barthienne[209] sur le plaisir de lecture qu'un texte bien écrit est sensé amené :

> Well written games give you, the player, the impression that anything you type is understood by giving a sensible and meaningful response. Indeed, part of the fun of playing interactive fiction games is discovering responses to things you didn't expect to have been catered for.

La définition se conclut plus traditionnellement sur un rappel des principes de base des IF, à savoir :

> walking from location to location using compass directions (north, east, south-west etc) […] pick objects […] and much more.

Les différentes pages des ODERI actuellement les plus populaires ont toutes tendance à rappeler les liens étroits entretenus entre littérature (en fait, il est plus souvent question de livre que de littérature pour être totalement exact) et jeux. Elles laissent aux utilisateurs le soin de se créer leur propre vision des IF et ont tendance à faire de cette ouverture une qualité permettant d'imaginer de nouvelles formes, tout en mentionnant souvent des écrits plus anciens et le lien avec une certaine tradition. Cette élasticité qui lie une appartenance à une tradition particulière à une absence de définition arrêtée de la forme (les IF existent depuis longtemps, elles ont évolué en prenant des visages différents et pourtant aujourd'hui elles ne cessent de se réinventer) nous semble l'une des caractéristiques les plus singulières de ces ODERI qui renforce encore d'avantage l'intérêt de notre sélection pour l'observation des rapports entre pratique d'écriture et outils.

1.3.5 Twine

Twine est le seul outil de cette partie qui n'est pas déstiné à l'écriture d'IF. Il est donc normal de n'y trouver aucune mention. Twine se définit comme un « open-source tool

[209] (Barthes, 1982)

for telling interactive, nonlinear stories »[210]. Cette fois-ci, pas besoin de beaucoup d'explications sur la forme, des images montrant des structures d'hypertextes suffisent pour expliquer l'objectif de l'outil. Nous remarquons que la plupart du texte en page d'accueil est destiné à vanter la simplicité de l'usage de l'outil. L'évocation du récit interactif est claire : « for telling interactive » et nous lisons dans l'expression « nonlinear stories », une volonté de se rapprocher du domaine du jeu vidéo et de ne pas se cantonner qu'à la littérature : comme si par sa forme même l' l'hypertexte était écarté du champ du jeu alors qu'à l'inverse, celle des IF ne manquait de les y ramener en les écartant de celui de la littérature mais que ces deux formes souhaitait garder une position centrale se refusant d'appartenir complètement à un de ces domaines.

1.4 Les RI définis par les comp

Afin de parachever cette catégorisation des RI, nous proposons un rapide détour par les compétitions. Nous avons vu que les sites des outils défendent l'idée que les ODERI servent à produire des travaux pouvant aussi bien appartenir au domaine du jeu qu'à celui du livre. Qu'en disent les concours? Nous nous concentrerons sur les deux principaux que nous avons pu présenter dans le chapitre 2 : l'IFcomp et les XYZZY awards.

D'une manière générale, l'IF Comp a tendance à parler de « game » quand il s'agit de présenter des IF mais elle utilise parfois le terme de « works » comme par exemple sur la page de présentation du concours. L'IF wiki qui recense les palmarès parlent elle aussi de « games ».

Les XYZZY awards différencie la partie jeu de la partie plus littéraire, même sur l'IF wiki une page recense les « XYZZY Award wining *works* » plutôt que « games ». Nous retrouvons cette volonté de différenciation dans les récompenses attribuées : ainsi la récompense la plus prestigieuse est celle de « meilleur jeu », mais beaucoup d'autres mettent en avant des critères liés à l'histoire (« best story »), aux personnages (best NPC, best PC, mais ces prix restent intimement liés au technique et peuvent être influencés par la programmation de ces personnages) et à l'écriture (best writing). Si l'on observe l'évolution par année, nous constatons que l'intérêt pour l'écriture (second prix le plus

[210] http://twinery.org/ (consulté le 15 septembre 2015)

important) et l'histoire (troisième prix) est manifeste depuis la première compétition en 1996 et constant par la suite.

Quoiqu'il en soit, les compétitions semblent plutôt avoir tendance à mettre en avant la nature ludique des IF même si l'aspect récit (surtout les niveaux de la fiction et de la mise en texte) est régulièrement mis en avant.

1.4.1 Les IF et les jeux

La nature des IF n'est pas stabilisée, elle hésite entre jeu et littéraire, en fait cette hésitation, comme l'écrivait N.K. Hayles est sans doute l'une des caractéristiques les plus représentatives du genre. Les hypertextes écrits avec des ODERI semblent moins se poser de question concernant leur identité. Dans ce cas, nous pouvons nous demander si toutes les IF sont bien des RI : les IF les plus proches du jeux sont-elles toujours des RI ? Et si toutes les IF ne sont plus des RI, les outils ne sont plus des ODERI mais des ODEIF. En fait ils seraient des outils dédiés à l'écritre d'IF dont parfois (à environ 50% ?) de RI.

Cette fois-ci ce serait donc les IF qui pourraient être à la fois jeu ou RI. Les RI seraient donc un architexte regroupant une partie des IF et les hypertextes. Nous pourrions ainsi proposer un autre cadre, plus restreint. Mais gagnerions-nous vraiment en précision et en clarté en partant à la chasse aux sorcières des IF n'étant pas vraiment des RI ? D'ailleurs dans quelle mesure un récit ne peut pas être un jeu ou l'inverse ? Sommes-nous seulement armé pour répondre à cette question ? Nous aidera-t-elle à mieux comprendre la pratique de l'écritur de RI ? Bien sûr cette question reviendra souvent de manière sous-jacente dans notre recherche, mais nous nous voyons bien mal chercher à y répondre maintenant de manière « frontale », d'ailleurs est-ce seulement une question à laquelle il est souhaitable de répondre, ne vaudrait-il pas mieux continuer à nous interroger sur comment le RI et les IF sont des formes particulières permettant d'associer (de réunir ?) ces catégories qui ont parfois bien du mal à s'accepter que sont le littéraire et le jeu.

2 Typologie des outils

Nous avons donc pu dégager deux types de RI écrits par des ODERI : les IF et les hypertextes. Ces notions définissent donc deux types d'écrits produits par les outils. Mais n'y aurait-t-il pas également une manière de classer directement les outils par famille ? Des types d'outils au-delà des types d'écrits qu'ils permettent ? Certes un outil peut être destiné à écrire des hypertextes ou des IF, mais ne peut-il pas en même temps être défini selon d'autres critères ne dépendant pas seulement de ses productions, de sa nature même ?
Car les ODERI que nous abordons présentent intrinséquement des caractéristiques différentes.

Nous proposons d'abord d'explorer quatre types d'enjeux : la publication, la difficulté d'utilisation, le recours ou non à un compilateur, et enfin la forme que prend l'outil (sa nature).

2.1 La publication

La publication est l'un des enjeux essentiels des RI, la question de savoir si les RI écrits seront facilement partageables ou non par la suite, est une préoccupation importante pour les écriveurs. Quelles options pour le « release » ?
Différentes stratégies de publication sont possibles en fonction des outils. Certains d'entre eux comme VaryTale ou InkleWriter sont directement intégrés dans une plateforme web qui permet dès que l'écriveur le souhaite de publier ces textes. Les éditeurs de la plateforme peuvent choisir de promouvoir ces récits en les mettant sur la page d'accueil du site. Mais elles sont dans tous les cas accessibles par url.
Des outils comme Inform ou Tads offrent plusieurs choix : l'écriveur peut « release » son texte pour être lu sur les applications dédiées (Zoom, Spatterlight, Gargoyle, etc.) ou bien alors avec un interpreteur (« release along with an interpreter » avec Inform 7) comme Vorple ou Quixe ce qui permet de générer directement une version HTML du RI. Il appartient alors l'auteur de la partager via son hébergement web.
Parfois les outils proposent des plateformes visant à faciliter le partage et la publication des RI, c'est le cas par exemple avec Playfic pour Inform et de Text Adventures que nous avons déjà abordé au chapitre 2. Cette option est particulièrement commode pour des

outils qui ne disposent comme Quest que d'un mode de lecture et contribue fortement à la popularité d'un ODERI.

Nous pouvons donc dégager plusieurs types de publications pour les outils en différenciant l'export final du texte pour sa lecture (release) et sa publication même : une publication intégrée (c'est le cas des hypertextes surtout : Twine, Inkle, VaryTale, etc.), une publication via une ressource complémentaire (c'est souvent le cas des systèmes dédiés à l'écriture d'IF les plus populaires : Inform, Quest), pas de système de publication mais un choix de release (TADS) , pas de publication et un seul export (Adrift, StorySpace, le RI doit donc être lu avec l'application dédiée).

Nous observons que plus les options de publication sont nombreuses, plus l'outil paraît populaire. Bien sûr, cette situation peut aussi être comprise à l'inverse : plus un outil est populaire, plus des efforts sont apportés à la communauté pour favoriser le partage de ces textes.

2.2 La difficulté d'utilisation

Le niveau de compétence technique nécessaire pour utiliser un outil plutôt qu'un autre et sa facilité d'utilisation (ce qui n'est pas systématiquement la même chose) occupent une place centrale dans la conception des ODERI.

Le passage d'Inform 6 à Inform 7 sous l'impulsion d'Emily Short a par exemple longtemps (et n'est-ce pas toujours un peu le cas ?) divisé la communauté en deux groupes : Inform 6 dont la syntaxe est plus proche des langages informatiques traditionnels a été complétement bousculé par la version 7 très orientée vers le langage naturel, cette orientation étant destinée à faire découvrir l'outil à des utilisateurs moins techniques et ne sachant pas forcément coder.

Parmi les outils dédiés à l'écriture des IF, nous pouvons trouver trois réponses à cette question : la plus extrême, celle de Tads par exemple, consiste à ne simplement pas faire de concession, l'intermédiaire, celle d'Inform, à proposer un langage moins complexe, enfin celle d'Adrift et dans une certaine mesure de Quest, de palier au langage informatique grâce à des interfaces graphiques (l'utilisateur ne code plus, il remplit des cases et des champs de formulaire).

Parmi les hypertextes, la question n'est pas tant de savoir si oui on non on utilise un code complexe, il reste très limité mais de faciliter l'accès à l'outil (et à la publication comme vu précédement) en évitant ou non les installations, et en proposant une expérience

d'écriture via l'éditeur de texte la plus confortable possible. Inkle et VaryTale ne requièrent ainsi pas d'installation et disposent d'éditeurs adaptés, InkleWriter offre même un système de visualisation particulièrement pratique. Twine propose à la fois une application à installer et une plateforme web (depuis Twine 2), à l'utilisateur de choisir.
Enfin Undum, occupe une place particulière liée à sa nature même et nécessite des compétences techniques plus élevées et plus générales (de programmation web).

Pour résumer, la question de la facilité d'utilisation diffère selon qu'il s'agisse des ODERI pour les IF ou les hypertextes. Pour les IF, les concepteurs ont tendance à s'adresser à des personnes relativement à l'aise avec le numérique et s'interrogent sur la simplification du langage de programmation dédiée, il y a trois réponses données : pas de concession, un langage simplifié ou le recours au WYSIWYG, pour les hypertextes, à l'exception d'Undum, l'expérience est toujours relativement simple, les différences concernent les fonctionnalités d'aide dans l'éditeur et la nécessité ou non d'installer l'application.
Nous noterons que les outils ayant fait le choix de la simplification ne sont pas forcément les plus populaires mais que néanmoins, ce critère semble jouer un rôle déterminant puisqu'Inform et Twine y ont attaché une grande importance.

2.3 La compilation

La question de savoir si le texte est compilé ou non revient à se demander avec notre corpus s'il s'agit d'une IF ou d'un hypertexte, en effet tous les ODERI destinés à l'écriture d'IF compilent le code de leur auteur, alors que ceux destinés à l'écriture d'hypertexte laissent le soin au navigateur web d'interpréter directement leur code.

2.4 La nature technique des outils

La nature technique des outils se divise également, cette fois entre trois types : le logiciel, l'application web et le framework. Par logiciel, nous entendons une application dédiée à une OS qui se doit d'y être installée pour fonctionner.
La plateforme web est un type d'outil accessible depuis un navigateurs web et dont l'utilisation requiert souvent une authentification. Enfin le framework est sans doute le type le moins « abouti » techniquement, il s'agit de code structuré dans un ou plusieurs langages de programmation qui peut facilement être modifié, mais tous ces travaux

opèrent directement au niveau du code de l'outil. Des outils comme Inform ou Tads (qui ne sont pas des frameworks) permettent à l'écriveur de coder dans un langage dédié, mais sans avoir à écrire le code de l'outil Inform (ils n'écrivent pas Inform, ils écrivent en Inform), avec un framework, il n'y a pas vraiment de langage dédié, l'écriveur-développeur joue avec la structure même de l'outil. C'est une sorte de manière pour un développeur de partager sa boite à outils.

Inform, Tads, Adrift, StorySpace et Twine font partie du premier type (logiciel), alors qu'InkleWriter, VaryTale et Choices sont des applications web et Undum un framework JavaScript.

Nous pouvons peut-être évoquer une autre sous-catégorie à la croisée des applications et des plateformes que les outils comme Quest proposent, cette dernière est directement destinée aux navigateurs web et prend la forme d'extensions ou de modules complémentaires.

3 La sélection du corpus

Il est temps à présent de passer à la sélection des ODERI qui composeront notre corpus, nous proposons deux points d'éclaircissement pour y parvenir. Tout d'abord, notre analyse des rapports entre écriture numérique et ODERI se concentre sur les outils actuellement utilisés. Nous cherchons à montrer comment ces outils sont employés et, pour reprendre l'expression de Cécile Tardy et d'Y. Jeanneret, comment ils font « écrire de l'écriture »[211] et comment réciproquement le niveau socio-culturel les affecte. Bien sûr, nous ne manquerons pas d'évoquer comme nous l'avons déjà fait, des outils qui ont été particulièrement influents : nous pensons à Quill, PAW ou encore StorySpace, mais ces outils n'étant plus utilisés, ils ne rentrent donc pas dans la photographie que nous cherchons à prendre de l'écriture de RI avec les ODERI d'aujourd'hui.

Ensuite, nous nous appuierons sur des versions d'outils spécifiques que nous mentionnerons dans la partie de présentation des outils retenus qui suivra juste après. Il est arrivé que les outils évoluent au cours de notre recherche, nous avons donc parfois travaillé comme c'est le cas avec Inform sur deux versions différentes. Nous évoquerons lors de notre analyse les différences que ces changements de version impliquent.

[211] (Tardy et Jeanneret, 2007)

Pour définir notre corpus, nous nous sommes d'abord concentré sur la distinction entre les deux principales formes de RI écrites avec des ODERI : les IF et les hypertextes. Elles divisent le champ des outils qui leur sont dédiés en deux parties relativement égales : bien sûr, l'IFDB nous a montré une très nette domination des IF mais en même temps, comme son nom l'indique, il nous paraît évident qu'une telle base documentaire aura tendance à mettre en avant ce type de forme, pourtant, comme nous l'avons montré, un outil comme Twine y est très présent, avec la plus forte progression. Au contraire, les études en littérature numérique se focalisent surtout sur les hypertextes (principalement sur ceux créés avec StorySpace mais ce focus a rendu « sérieux » auprès des chercheurs la forme de l'hypertexte) en ce qui concerne les écrits réalisés par des ODERI. Cet équilibre nous pousse donc à retenir un nombre équivalent d'outils dédiés à l'écriture de chacune de ces deux formes. D'autant plus que les outils produits pour l'écriture d'hypertextes et ceux destinés aux IF offrent des différences marquées qui nécessitent d'être observés plus en détail. Et puis le nombre d'outils dédiés à l'écriture d'hypertextes (ODEH), bien que moins important que celui des outils dédiés à l'écriture d'IF (ODEIF) demeure suffisamment élevé pour justifier une telle proportion dans notre corpus.

Ensuite la popularité des ODERI a été le second critère. Attention, lorsque nous parlons de popularité, nous ne cherchons pas à mesurer l'affect éprouvé envers les outils mais de savoir à quel point un outil est utilisé. Lors du chapitre 2, nous avons pu voir qu'Inform, Quest, Twine, Tads et Adrift étaient, dans cet ordre et selon l'IFDB, les cinq outils (non historiques) les plus populaires. Quatre de ces outils sont des ODEIF et seul Twine est un ODEH.

Ces deux critères (type d'écrits produits et popularité) nous permettent donc déjà de dégager une première liste de candidats susceptibles de composer notre corpus. Nous nécessitons pour notre analyse un corpus dont le nombre d'outils ne soit pas trop élevé de manière à ce que nous puissons approfondir la connaissance que nous avons de chacun d'entre eux et si possible pair afin de pouvoir comporter autant d'IF que d'hypertextes.

En ce qui concerne les IF, Inform, Quest et Tads dans une moindre mesure (car l'ODERI est très proche d'Inform et moins utilisé aujourd'hui) les trois solutions les plus populaires nous semblent chacun devoir impérativement y figurer. Nous pourrons

mentionner ponctuellement Adrfit mais le système nous fait penser à plusieurs aspects de Quest. Il peut en être de même pour Inform et Tads mais Tads a occupé une place importance historiquement ce qui pourra contrebalancer parfois notre analyse.
En ce qui concerne les hypertextes : pour l'instant, seul Twine attire particulièrement notre attention. StorySpace est un outil que nous avons déjà évoqué mais qui n'est plus utilisé. Afin de compléter notre corpus, nous devons encore faire appel à l'observation que nous avons mené sur les types d'outils.
La plupart des types dégagés pour la publication et la difficulté pour la partie IF seront évoqués si nous conservons notre première moitié de corpus avec Inform, Tads et Quest qui allient code avancé, code simplifié, fonctionnalités graphiques ainsi que les différents modes de publication (à l'exception du mode de publication uniquement dédiée à une application). Par contre même si nous touchons avec Twine à deux formes de publication possibles (plateforme et fichier exporté), nous ne présentons pas forcément un outil avec des fonctionnalités spécifiques. Nous proposons d'ajouter InkleWriter afin justement de pouvoir observer un outil de visualisation de structure particulièrement avancé.

Notre corpus se composerait ainsi de quatre logiciels : Inform, Tads, Quest et Twine mais dont les deux derniers disposent de fonctionnalités plateforme (surtout Twine et Quest en tant qu'extension de navigateur s'en approche beaucoup). Inkle Writer serait la seule plateforme mais nous n'aurions aucun représentant des frameworks qui sont une forme il est vraie, très peu représentée. Nous choisissons néanmoins d'ajouter Undum afin de palier à ce manque parce que nous pensons que notre réflexion gagnera à cette ouverture et qu'il reflète un ensemble de pratiques qui (même si elles ne sont pas dominantes) risquent de se développer. De plus la qualité de certaines productions réalisées avec Undum[212] nous conduit à nous intéresser à cet outil. Enfin, la nature d'un tel outil a beaucoup influencé la conception de l'ODERI que nous avons développé : *inficio*, il nous paraît important d'expliciter ces rapports (l'outil sera présenté dans le chapitre 8).

Le corpus se compose donc de six ODERI:

[212] Nous pensons par exemple à *The play* par Deirdra Kiai, http://www.deirdrakiai.com/theplay/ (consulté le 19 septembre 2015) où le lecteur endosse le rôle de metteur en scène au moment de la répétition d'une pièce de théâtre et où, selon ses décisions, la critique finale changera.

Table 8 : Les 6 outils de notre corpus

ODEIF	ODEH
• Inform	• InkleWriter
• Quest	• Twine
• Tads	• Undum

Nous retiendrons donc pour notre analyse ces six outils dont trois dédiés à l'écriture d'IF et trois à l'écriture d'hypertextes.

Du côté des IF, nous avons donc simplement retenus les trois outils les plus utilisés : Inform, Tads et Quest, mais nous ne manquerons pas d'évoquer ponctuellement Adrift qui nous semble un outil à l'importance considérable dans le champ et qui est encore régulièrement mis à jour.

Pour les hypertextes, nous avons bien évidemment choisi Twine, mais aussi InkleWriter en raison de la qualité de son module de visualisation de structure (et de son dégré de finalisation globale) et enfin Undum pour sa singularité qui réside autant dans sa nature (un framework) que dans les formes d'écrits qu'il permet de réaliser (des hypertextes mixtes).

4 Présentation des outils du corpus

Avant de passer à l'analyse de notre corpus, il convient de présenter plus en avant les six outils qui le composent. Nous décrirons tour à tour chacun des outils d'une manière assez générale ce qui nous aidera à mieux comprendre les points plus précis que nous aborderons dans la partie 2.

4.1 Inform

Inform est sans doute l'un des systèmes les plus aboutis en ce qui concerne l'écriture de RI. Crée en 1993 par Graham Nelson, Inform devint très vite l'un des outils incontournables permettant de recréer des IF soignées comme celles écrites par *Infocom* dans les années 80 (*Zork*, *A mind forever voyaging*, *Deadline*, *Planetfall*, etc.) ; *Curses* qui sortira

la même année qu'Inform et qui a été aussi écrite par Graham Nelson servira de démonstrateur. En plus de proposer une durée de lecture conséquente, l'IF permet des actions plus complexes qu'à l'habitude et qui plaideront grandement en faveur de l'outil.

Sur le site de sa version 7, l'outil est décrit ainsi :

> Inform is a design system for interactive fiction based on natural language. It is a radical reinvention of the way interactive fiction is designed, guided by contemporary work in semantics and by the practical experience of some of the world's best-known writers of IF[213]

La notion de « design system » traduit une volonté de ne pas réduire Inform à sa simple dimension de langage de programmation dédié au RI. Inform est aussi un environnement de développement. L'idée de « natural language » qualifie plus particulièrement la version 7 d'Inform qui cherche justement à s'approcher le plus possible de la langue anglaise. Cet aspect nuit par ailleurs à l'écriture avec Inform dans une langue étrangère comme le français où il est toujours étrange d'écrire des phrases de type « instead of taking the fourchette : say « Vous sentez soudain quelque chose sur votre épaule » ; » mêlant à la fois de l'Inform, du français mais aussi nous contraignant à subir la logique grammaticale de l'anglais (par exemple, dans notre phrase « the » est bien reconnu comme un déterminant et traduit correctement en français par « le » si un patch est utilisé mais au masculin puisqu'il n'y a pas de genre pour les déterminants en anglais).

Nous allons revenir sur cette notion de « langage dédiée à l'écriture de récits interactifs » mais avant tout, nous ferons un premier détour par l'IDE d'Inform.

A noter que nous nous intéresserons aux deux versions les plus récentes d'Inform qui se sont succédées durant le temps de notre recherche : la 6G60 et la 6L38 (nous ne prenons pas en compte la 6L02 qui a très vite été remplacée par la 6L38).

4.1.1 L'IDE d'Inform :

Un IDE (Integrated Development Environment) est un environnement visant à permettre le développement de programmes : « a software application that provides comprehensive facilities to computer programmers for software development »[214], ou en d'autres mots, un outil permettant de coder tout en donnant accès à des fonctionnalités particulières pour faciliter cette activité. L'IDE d'Inform est dédié à ce langage de programmation, il s'agit donc d'un outil pensé et optimisé pour faciliter l'écriture de RI

[213] http://inform7.com/ (consulté le 12/12/14)

[214] http://en.wikipedia.org/wiki/Integrated_development_environment (consulté le 12/12/14)

avec ce langage et qui propose des services en adéquation avec les attentes des écriveurs de ce type de textes.

L'IDE d'Inform est disponible sur Mac, Windows et Linux[215]. Il est appelé « Inform front-end » et développé par Andrew Hunter (selon les informations données par l'application elle-même).
Graphiquement, il se compose de deux panneaux dont les contenus sont modulables. Originellement le panneau de gauche permet d'écrire et de lire le code source du RI tandis que le panneau de droite permet de jouer le code compilé et de tester le récit du point de vue du lecteur.
A noter qu'avant la première compilation le panneau de droite affiche par défaut l'un des tutoriels destiné à apprendre Inform.
L'utilisateur peut choisir d'appeler 9 types de contenus différents (avec la version 6G60) pour chacun de ces panneaux (les 9 contenus disponibles sont les mêmes pour le panneau de gauche et de droite).
Ces contenus, matérialisés par des onglets sur lesquels il est demandé de cliquer, sont les suivants :

- Source : qui permet de lire le code source
- Errors : la liste des erreurs commentées de l'application
- Index : qui regroupe de nombreuses informations sur les éléments peuplant le récit (les kinds, phrasebooks, rules, scene et une carte du monde)
- Skein : un graphe qui permet de visualiser la structure de l'IF
- Transcript : qui permet de rendre compte des différentes sessions de lecture et de naviguer dans le récit
- Game : dans cette partie, il est possible, une fois le code compilé, de jouer le récit interactif en tant que lecteur à la manière d'un reader destiné à Inform.
- Documentation : comme son nom l'indique, cette partie permet de lire toutes les informations propres au système de développement
- Settings : cet onglet concerne surtout les choix de format pour l'export d'une IF.

[215] Selon les OS, la version de l'IDE peut quelque peu varier même si les fonctionnalités sont identiques (par exemple les onglets « sources, errors… » sont placés horizontalement sur Windows et verticalement sur Mac), mais ces variations nous semblent minimes.

Programmer avec Inform, c'est avant tout écrire. Inform laisse très peu de place pour les interfaces graphiques (qui acompagnent l'écrit plutôt qu'elles ne le remplacent), l'intégralité du récit (à l'exception peut-être du format) se joue au niveau de l'écriture de son code. Certaines fonctionnalités (comme l'ajout d'extension) peuvent parfois se faire par simple clic, ce qui évite des copié/collé, mais elles sont très rares. L'écriture d'un récit interactif avec Inform consiste en plus de l'écriture destiné à être directement lue (les phrases qui seront reproduites telles quelles pour le lecteur) à écrire avec le code les modalités des interactions qui les afficheront, les complèteront avec d'autres générées...

4.1.2 Le langage de programmation Inform

Contrairement à Adrift, Inform (comme son voisin Tads), s'inscrit dans une logique d'outils relativement complexes à apprendre parce qu'ils nécessitent la maîtrise d'un langage informatique pour écrire des RI.

Nous reviendrons plus en détail sur le langage Inform 7 dans la seconde partie et notamment avec le chapitre 5.

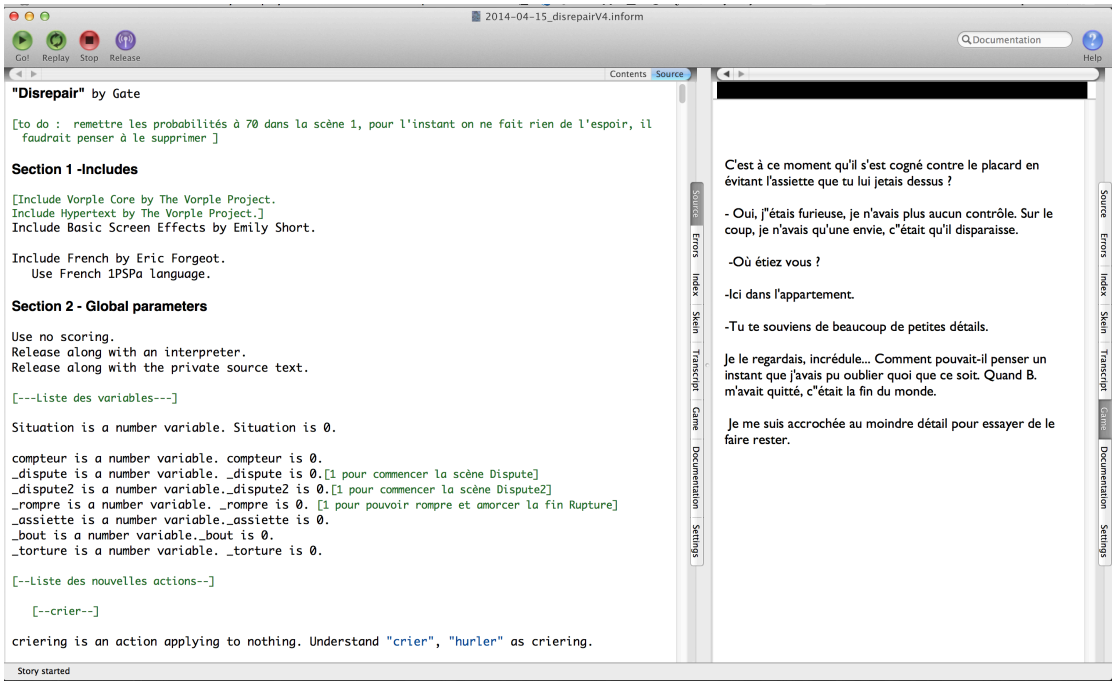


Figure 44 : Exemple de code Inform 7 dans l'IDE

4.2 Quest

Quest est un ODERI crée en 1998 par Alex Waren. Son éditeur se décline en deux versions : une version « desktop », une version « web ». Nous utiliserons l'application web de Quest (l'extension destinée au navigateur). Deux modes sont disponibles pour l'éditeur. A noter que le numéro de version de l'application n'est pas mentionné. Nous travaillerons surtout sur celle disponible en septembre 2015.
La version web varie légèrement de la version « desktop » : pour l'instant les « walkthrough », « attributes », « verb definition » éditeurs ne sont pas encore implémentés ainsi que les rubriques « libraires », « templates », … de la section « Advanced ». [216]

L'éditeur propose deux modes : un mode simple et un mode avancé. Le mode simple est doté d'une barre d'outils « game » composée de quatre onglets : *Setup*, *Features*, *Display* et *Interface*. *Setup* concerne les informations générales de l'IF (son titre, son auteur, etc.). *Features* permet d'ajouter des fonctionnalités comme des hyperliens, une carte, etc. *Display* concerne les options de lecture de l'IF (les polices, les couleurs, etc.). *Interface* concerne également le lecteur et se concentre comme son nom l'indique sur ses interfaces (en permettant de supprimer ou d'ajouter l'inventaire, la « location bar », la boite permettant d'entrer les commandes, etc.).
Une barre d'outil générale située en haut de l'éditeur permet de créer des « rooms » et des objets, de tester l'IF, d'accéder à l'aide, aux paramètes (pour l'instant, il est seulement possible de choisir le mode de l'éditeur) et enfin de la publier sur textadventures.co.uk.

[216] http://docs.textadventures.co.uk/quest/webeditor.html (consulté le 21 septembre 2015)

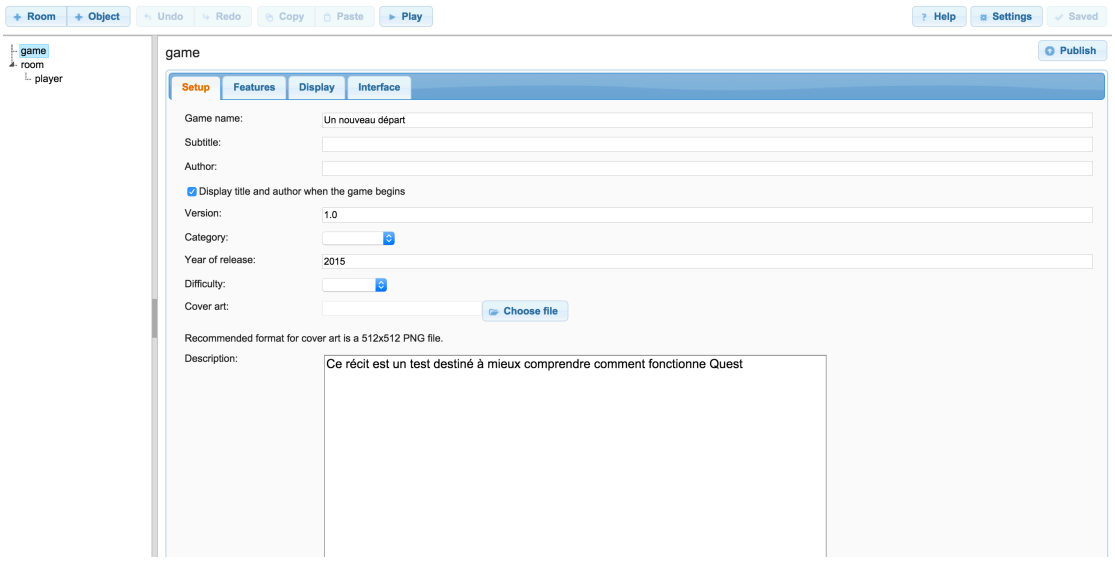


Figure 45 : Editeur de texte de Quest - mode simple

La barre d'outil générale reste la même avec l'éditeur avancé, la barre d'outil game passe a sept onglets : les quatre premiers onglets sont les mêmes, les trois onglets ajoutés sont l'onglet script qui permet d'ajouter directement du code sur certains éléments (avec un langage dédié à Quest), room descriptions qui pemet de mieux contrôller les paramètres liés à ces dernières (l'affichage automatique de leur description ou des objets qu'elles contiennent, etc.) et player qui permet donc de configurer les caractéristiques du personnage principal.

Le contenu de certains onglets déjà existant est parfois augmenté avec la proposition de nouvelles options comme par exemple pour Features.

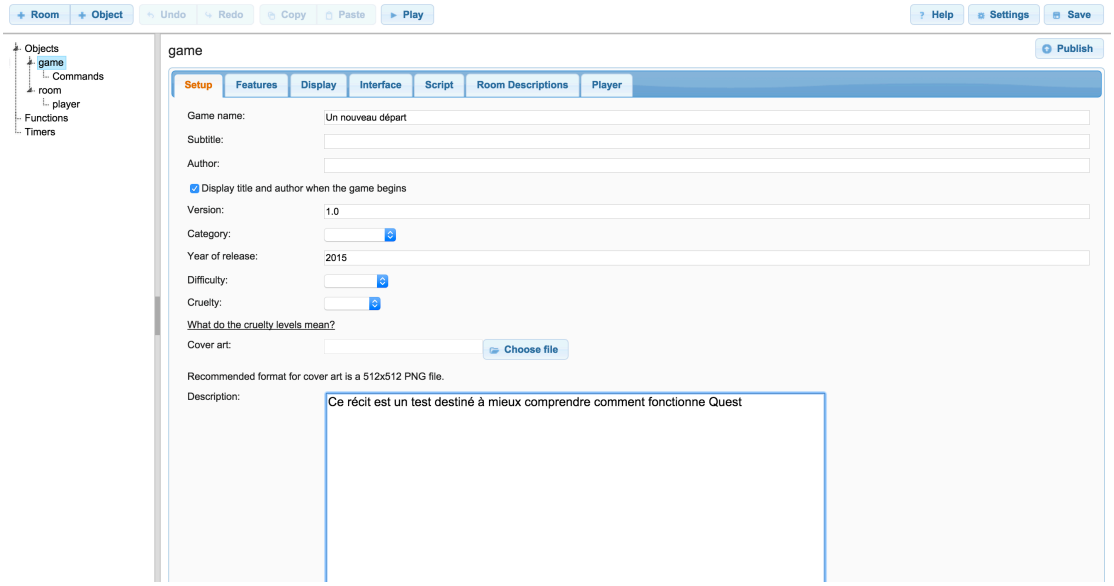


Figure 46 : Editeur de Quest - mode avancé

Sur la gauche, un menu complémentaire permet de gérer les ressources de l'IF. En mode simple, il se concentre uniquement sur les rooms en y plaçant les objets qu'elles contiennent. En cliquant sur une room ou un objet, l'utilisateur a accès à une barre d'outils « game » contextuelle lui permettant par exemple de créer de nouvelles actions en ajoutant des verbes.

En mode avancé, le menu permet de gérer également les « commands » du jeu (en les écrivant directement en code), d'ajouter des fonctions et des timers. Les options des barres d'outils contextuelles sont également plus fournies.

Les IF en cours d'écriture peuvent à tout moment être jouées directement depuis le navigateur.

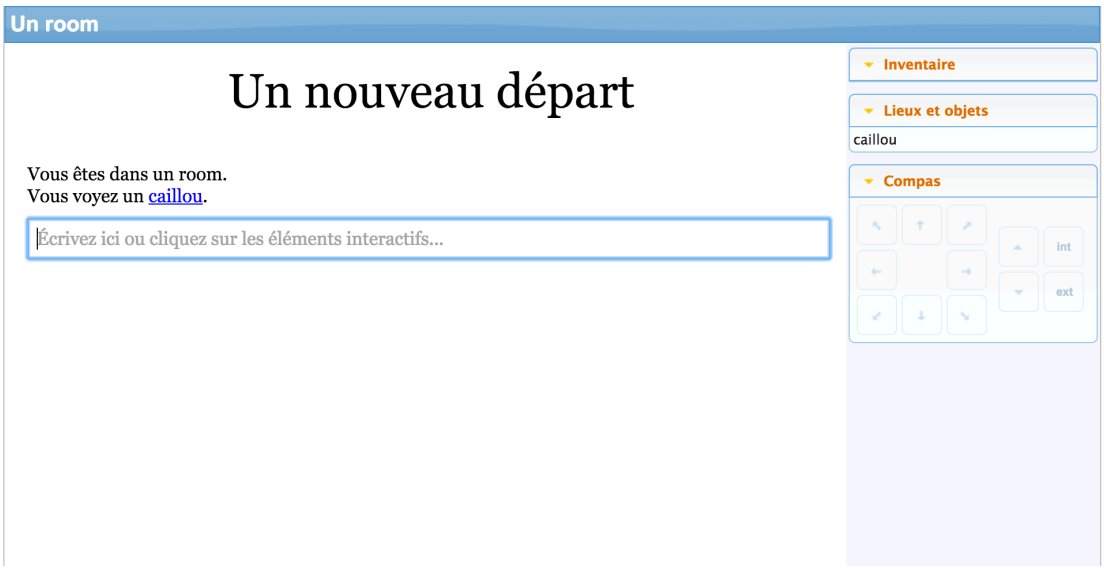


Figure 47 : Exemple d'IF en cours d'écriture prévisualisée dans le navigateur avec le lecteur de Quest

Quest se positionne comme un ODEIF simple à utiliser, il met en avant ses interfaces graphiques au détriment du code, ce qui facilite son accès mais peut s'avérer contraignant pour les écriveurs les plus avancés habitués à Inform ou TADS. Il est néanmoins possible d'ajouter ponctuellement des scripts et commandes.

La publication des IF est très simple et l'outil permet l'usage de fonctionnalités séduisantes comme la carte, les hyperliens et le menu pour l'inventaire, etc.

4.3 Tads

Tads a été crée en 1997 par Michael J. Roberts. L'installation de TADS est plus simple à réaliser sous Windows que sous MAC OS (où nous n'avons pas réellement réussi à créer

un premier texte fonctionnel). L'installation sur un autre système que Windows implique de créer un projet manuellement et d'installer en plus le compilateur. Nous utilisons la version 3.1.3 de Tads. La dernière mise à jour du système date de 2012.

Une fois le système installé, l'utilisateur doit définir les informations générales de son récit, un peu comme avec Adrift ou Inform.

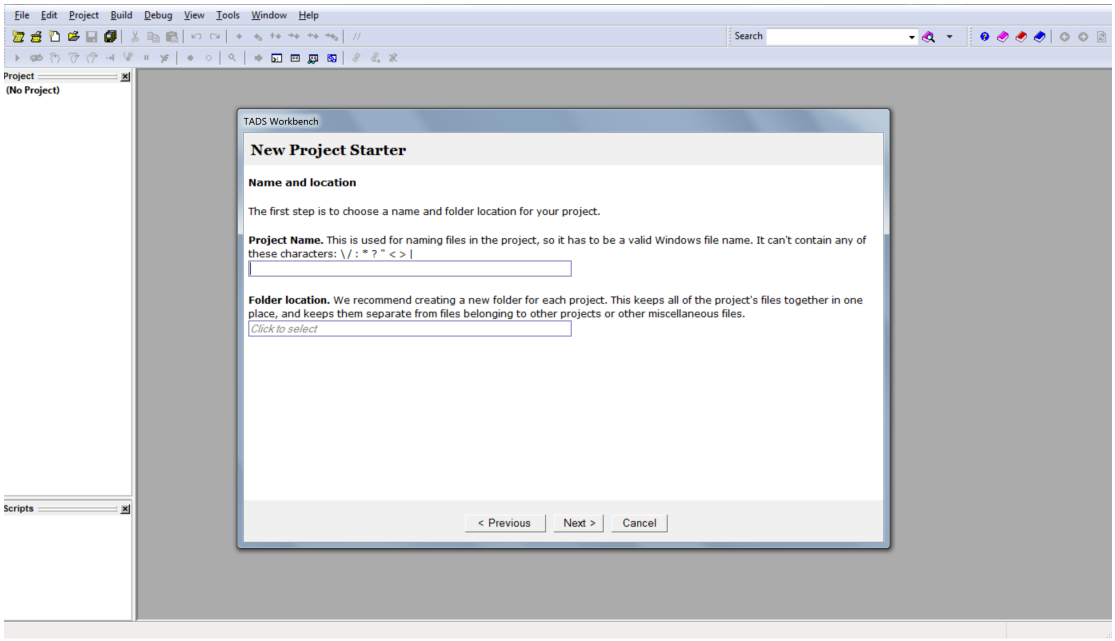


Figure 48 : Créer un nouveau récit avec TADS

Les interfaces graphiques de TADS (surtout au moment de l'accueil) bien que fonctionnelles s'inscrivent dans une esthétique datée qui peut s'avérer repoussante pour les utilisateurs les plus jeunes ou les plus impatients.

Une fois les informations générales complétées, un second menu laisse l'utilisateur choisir quel type d'IF, il veut écrire. TADS montre tout de suite qu'il fait peut de concessions avec l'accessibilité. En effet, l'utilisateur doit choisir entre quatre formats (sans doute trop) abondamment décrits qui croisent degré de complexité et niveaux d'intégration web.

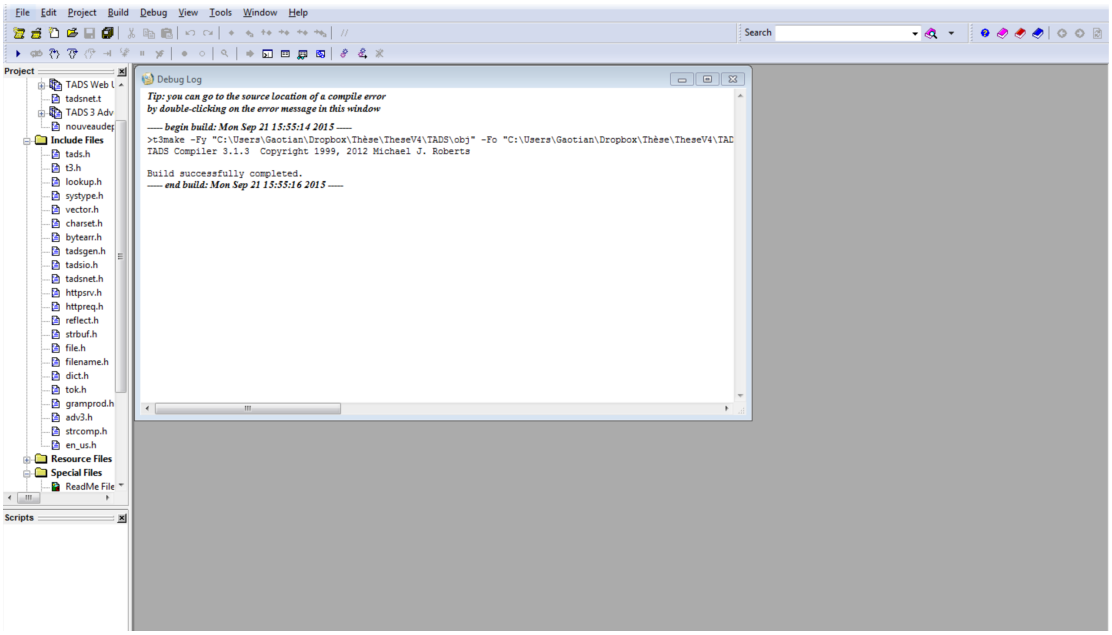


Figure 49 : La première page accessible après la création d'un récit

Une fois le type d'IF choisi, Tads génère un dossier. L'écriveur se retrouve face à une fenêtre appelée *Debug Log* (cf Figure 49 : La première page accessible après la création d'un récit). A gauche de l'éditeur, se trouve un menu permettant de naviguer dans les nombreux fichiers qui composent le RI. En dessous de ce menu apparait un espace vide dédié aux scripts. Une fenêtre HTML TADS 3 elle aussi vide complète l'espace de travail. Pour écrire, il est nécessaire (comme avec Inform) de connaître le langage dédié et de se référer à la documentation qui se compose de plusieurs livres dont deux introductoires écrits par Eric Eve : *Getting Started in TADS 3* qui est un tutoriel pensé spécialement pour les débutants et *Learning TADS 3* destiné aux utilisateurs qui ont déjà un peu d'expérience en programmation[217].

[217] cf http://www.tads.org/t3doc/doc/index.htm (consulté le 4 octobre 2015)

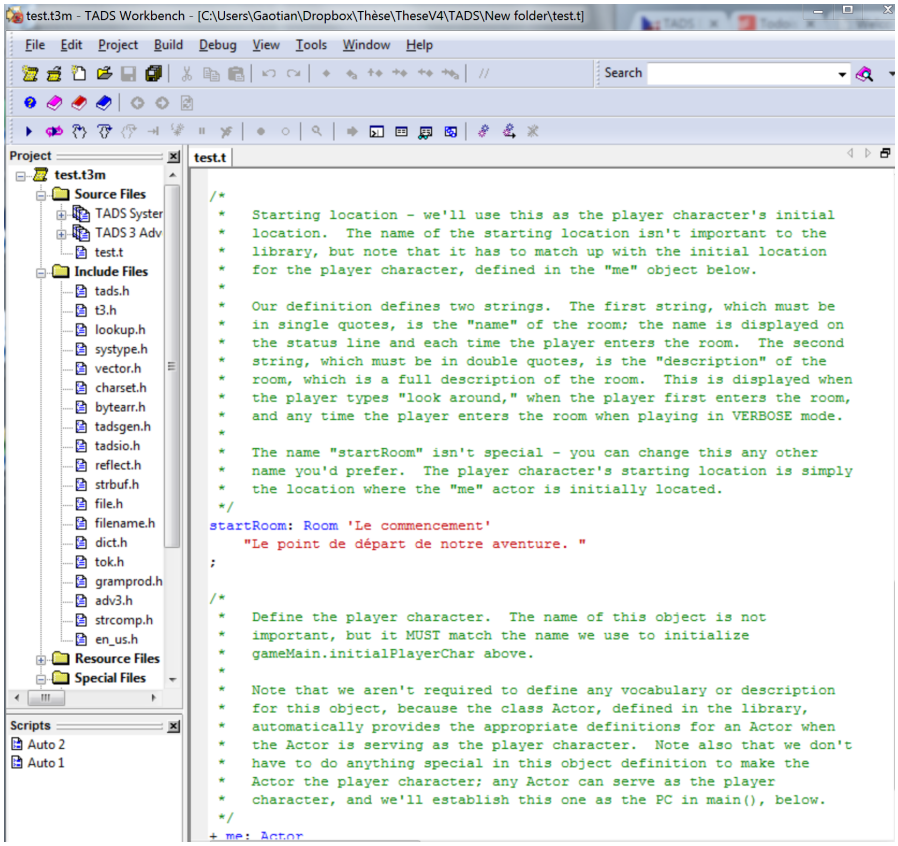


Figure 50 : Exemple de code écrit avec TADS – la création et la description de la room de départ

Le principe du langage de TADS est le même que celui d'Inform, il s'agit de créer des rooms, d'y mettre des objets et des PNJ, etc. Nous en discuterons plus longuement lors de la seconde partie.

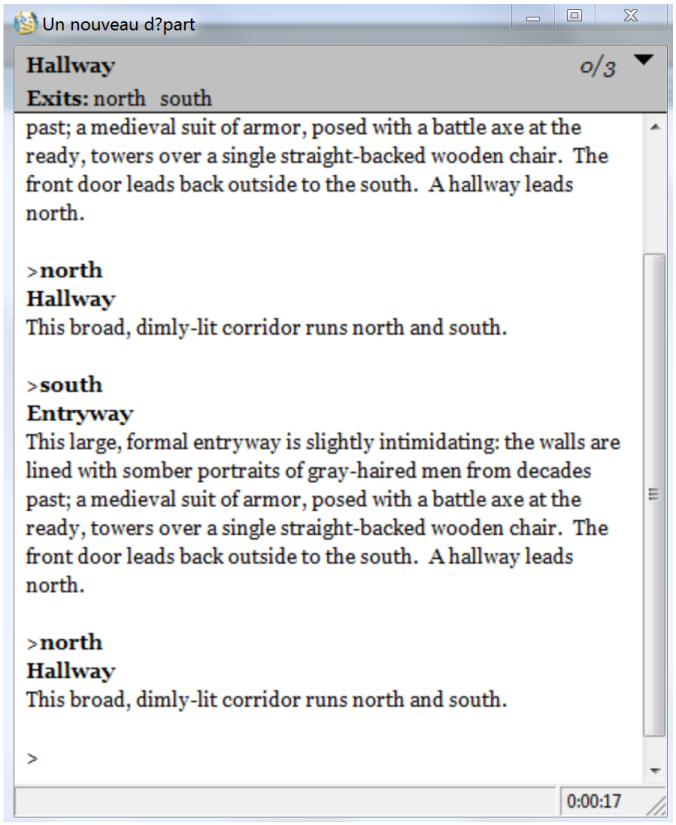


Figure 51 : Exemple de texte écrit avec Tads et préviusalisé par son viewer

4.4 Twine

Twine est le premier outil dédié à l'écriture d'hypertextes de notre corpus, il est extrêmement simple à prendre en main, et il évolue rapidement. Pour notre étude, nous nous sommes servis des versions 1.4.2 puis 2.0.7 de la version « desktop ». Une version en ligne propose d'utiliser Twine directement depuis son navigateur[218]. Les deux versions se ressemblent beaucoup (cf Figure 52 : Comparaison entre l'interface dédiée à l'écriture d'un RI de Twine desktop (en haut) et celle de Twine web (en bas)). Nous nous concentrerons principalement sur la version 2.0.7 « desktop ».

[218] http://twinery.org/2/ (consulté le 21 septembre 2015)

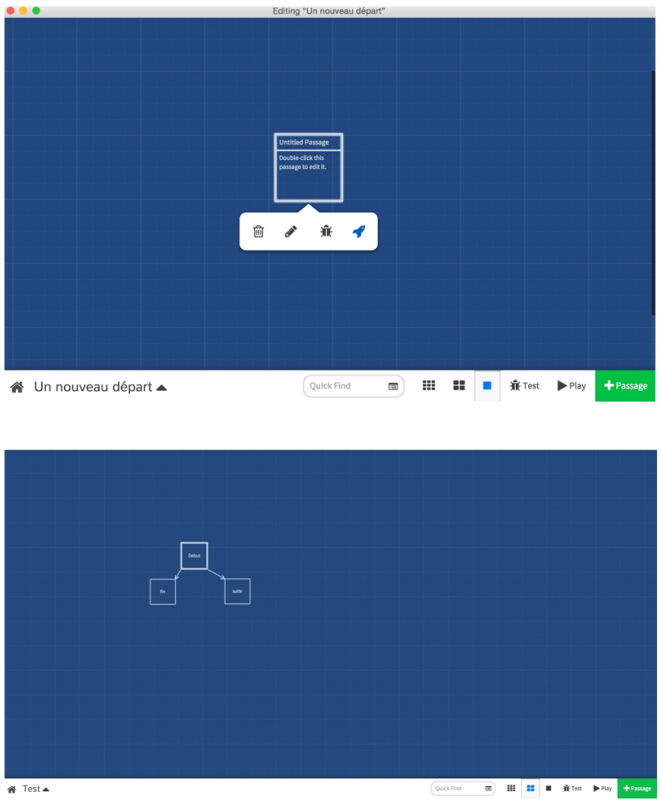


Figure 52 : Comparaison entre l'interface dédiée à l'écriture d'un RI de Twine desktop (en haut) et celle de Twine web (en bas)

Twine propose un espace numérique de type « bureau » pour que l'utilisateur puisse manipuler ses fragments et jouer avec l'hyperstructure. Chaque fragment crée prend la forme d'une boite contenant le titre et le contenu du fragment. Il suffit de cliquer sur un fragment pour en changer son contenu.

Une barre d'outils située en bas de l'écran permet de créer de nouveaux fragments (appelés « passages ») par simple clic et, de jouer ou de tester le récit dans une autre fenêtre, elle propose trois modes de visualisation et un champ de recherche pour trouver une expression dans les fragments (cf Figure 53 : Barre d'outil de Twine).



Figure 53 : Barre d'outil de Twine

En passant la souris sur un passage, nous accédons à un menu contetuel qui nous permet de facilement modifier le contenu, de supprimer le fragment en question, de lancer la lecture à partir à partir du fragment en le définissant comme point de départ du RI (avec l'icône de la fusée et la fonctionnalité « set as starting point ») ou en permettant de lancer un test à partir du fragment (l'icône de l'insecte : « Test story starting here ») (cf Figure 54 : Menu contextuel d'un passage de Twine).



Figure 54 : Menu contextuel d'un passage de Twine

Le niveau du bureau permet de visualiser et de manipuler la structure globale du récit, en cliquant sur un passage, nous passons au niveau du fragment. Twine met à la disposition des auteurs un code très simple permettant quelques options de présentation des caractères (italique, gras, souligné, etc.), l'ajout de balises paragraphe ( ) en HTML, la mise en code des liens.

Cette mise en code peut s'effectuer de deux manières différentes, soit en mettant simplement un mot entre double crochets comme par exemple avec [[mon lien]]. Un lien sera créé, pour y accéder, il suffira au lecteur de cliquer sur le texte « mon lien » qui apparaîtra dans le contenu du fragment. La seconde alternative permet de dissocier l'ancre du lien de sa destination, en écrivant [[suite->mon lien]] ou [[mon lien<-suite]], c'est sur le texte « suite » que le lecteur devra cliquer pour passer au fragment « mon lien ».

La création d'un lien génére automatiquement sur le bureau (s'il n'existe pas déjà) le passage associé et le lie par une flèche au fragment source.

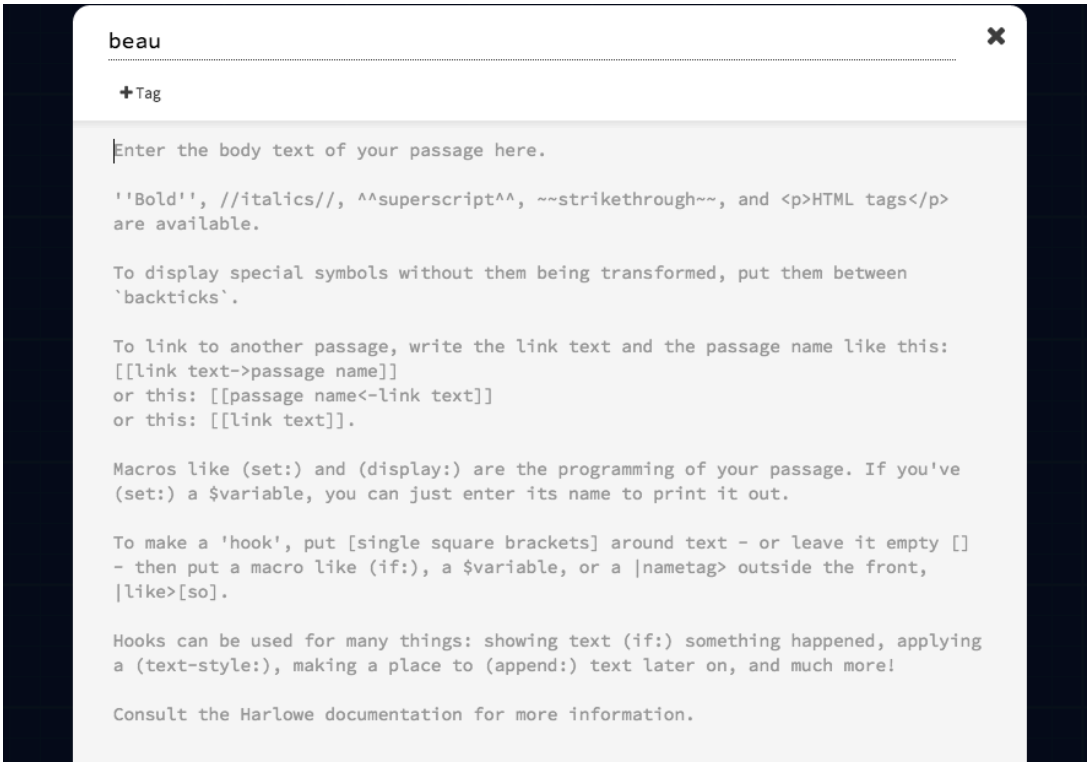


Figure 55 : Exemple d'édition de fragment avec Twine

Une option de « tag » permet de trier les fragments par mots clés.

En bas à gauche du bureau de Twine, se cache le menu de « release » qui apparaît lorsque l'on clique sur le nom du RI (cf Figure 56 : Menu de "release" de Twine). Nous proposons ce nom car la plupart des options concernent les modalités d'export et de partage de l'hypertexte. Il est possible de changer les fichiers JS ou CSS du fichier, le template utilisé, le nom du récit, l'agencement des fragments (l'option « snap to grid » fixe les passages à la grille du bureau), de lire les fragments sous forme de liste, et de consulter les statistiques du récit.

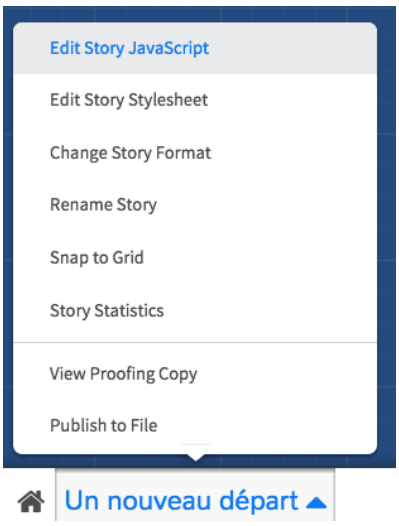


Figure 56 : Menu de "release" de Twine

Les statistiques donnent accès à des informations basiques comme le nombre de mots, de caractères, de fragments et de liens, et permettent de connaître le nombre de « broken links », c'est à dire les liens ne menant à aucun fragment (mais pas les fragments sans lien). Ces statistiques nous intéressent particulièrement car elles montrent que Twine génère pour chaque texte un IFID[219], c'est à dire un identifiant unique destiné aux RI (l'ISBN des RI), un sytème préconisé par l'IFDB (un lien est d'ailleurs proposé dans Twine vers la page de l'IFDB).



La publication n'est pas assurée automatiquement, le système permet de générer un fichier HTML dont l'hébergement est à la charge de l'auteur.

Twine s'avère donc un outil accessible, facile à prendre en main mais avec une certaine profondeur d'usage. Il rend visible et manipulable les hyperstructures. Il est extrêmement malléable générant des fichiers HTML et permettant de retoucher les feuilles de style ou d'ajouter des scripts JS mais il n'assure pas directement la publication des textes.

4.5 InkleWriter

InkleWriter est une plateforme dédiée à l'écriture d'hyperfictions et créé par la compagnie inkle. Inkle a été fondée en 2011 par deux concepteurs de jeux vidéos de Cambridge : Joseph Humfrey et Jon Ingold.

[219] http://ifdb.tads.org/help-ifid (consulté le 21 septembre 2015)

Pour accéder à la plateforme, il n'est pas nécessaire de s'inscrire, il suffit de se rendre à l'adresse https://writer.inklestudios.com/ et de commencer à écrire un fragment (voir Figure 57 : Exemple de fragment écrit avec InkleWriter). Chaque fragment est placé dans une boite « de dialogue » blanche dont le contenu est directement éditable. Il est possible d'ajouter à la fin de chaque fragment un lien appelé option.

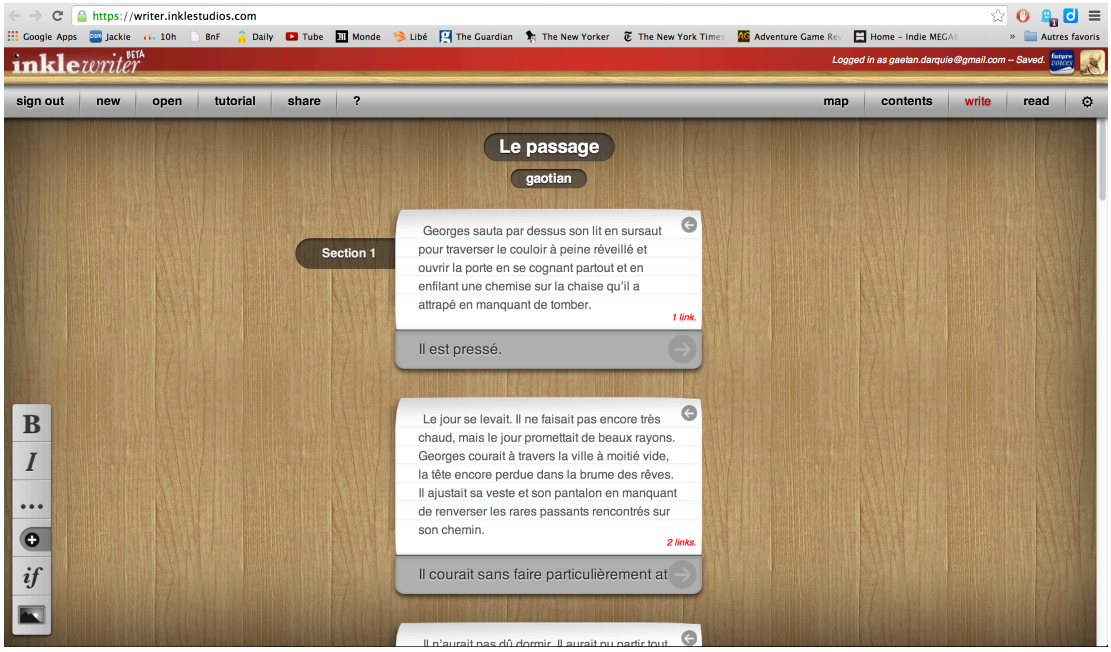


Figure 57 : Exemple de fragment écrit avec InkleWriter

InkleWriter propose en effet l'écriture d'un type d'hypertexte où les liens sont donnés en fin de passage sous forme de choix, d'alternatives. Contrairement à Twine par exemple, les liens ne sont plus situés à l'intérieur même des fragments ce qui pousse les lecteurs à lire l'intégralité du texte de chaque fragment (il n'y a pas la tentation de cliquer en découvrant un lien au milieu du paragraphe) mais affecte le jeu qui peut être opéré sur le sens des hyperliens (les liens dans le texte permettent de produire des effets d'écarts signifiants entre le fragment attendu et le fragment réellement pointé, une autre rhétorique du lien est à penser pour les liens en fin de paragraphe).

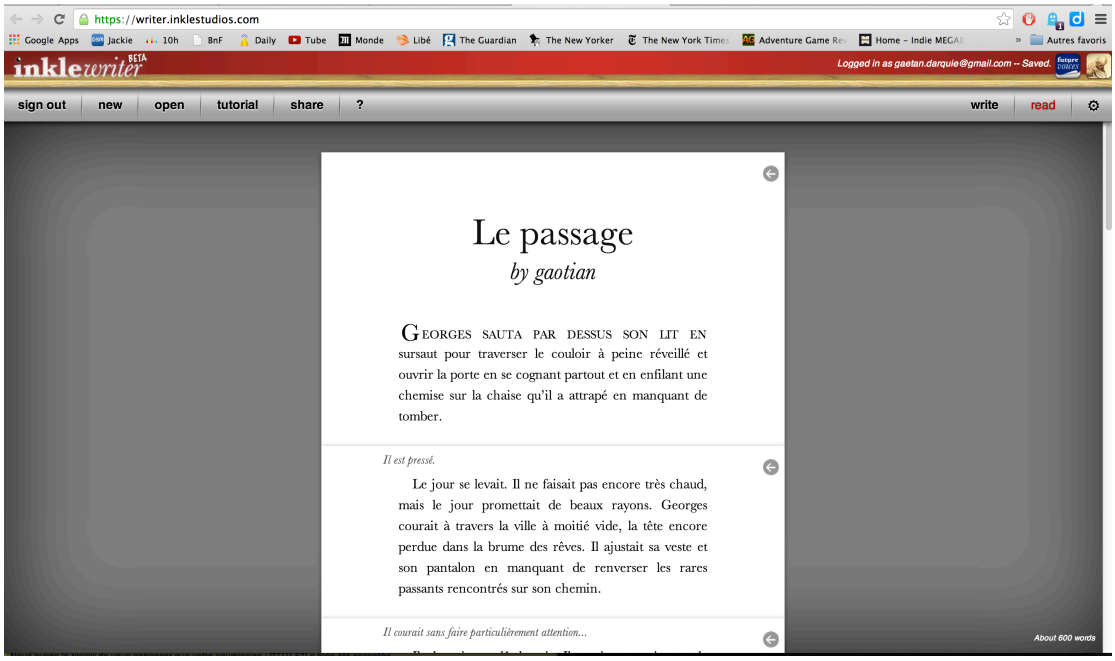


Figure 58 : Prévisualisation d'un récit écrit avec InkleWriter

Cette typologie d'hypertexte avec des choix en fin de fragment rappelle celle de Choice of Script mais aussi celle de la plateforme VaryTale (cf Figure 59 : Interface de lecture de VaryTale).

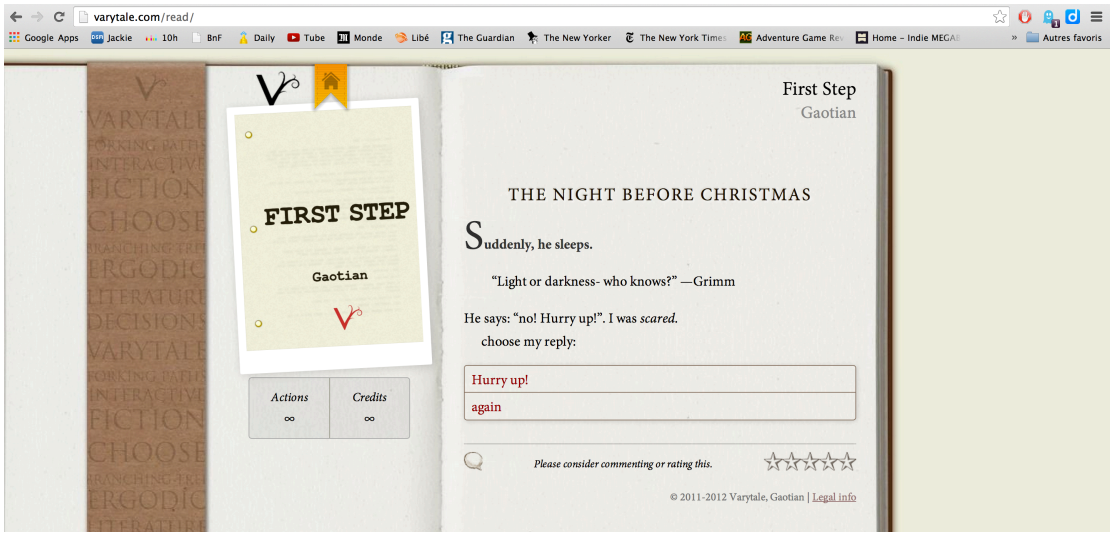


Figure 59 : Interface de lecture de VaryTale

L'interface de l'ODERI d'Inkle est particulièrement accessible, claire, bien documentée avec un tutoriel facile à comprendre. Il est très facile d'éditer le nom du récit, d'un fragment, d'un passage, les options sont distinctes du contenu des fragments.

Il est également possible d'ajouter des images, de gérer des conditions permettant ou non d'accéder à un passage, de regrouper des passages en section. Mais l'une des fonctionnalités les plus remarquables de l'outil est sans doute son module de visualisation

qualifié de « Map » qui permet de visualiser et de naviguer dans l'hyperstructure du récit (cf Figure 60 : Zoom sur une section de l'hyperstructure d'un récit sur InkleWriter).

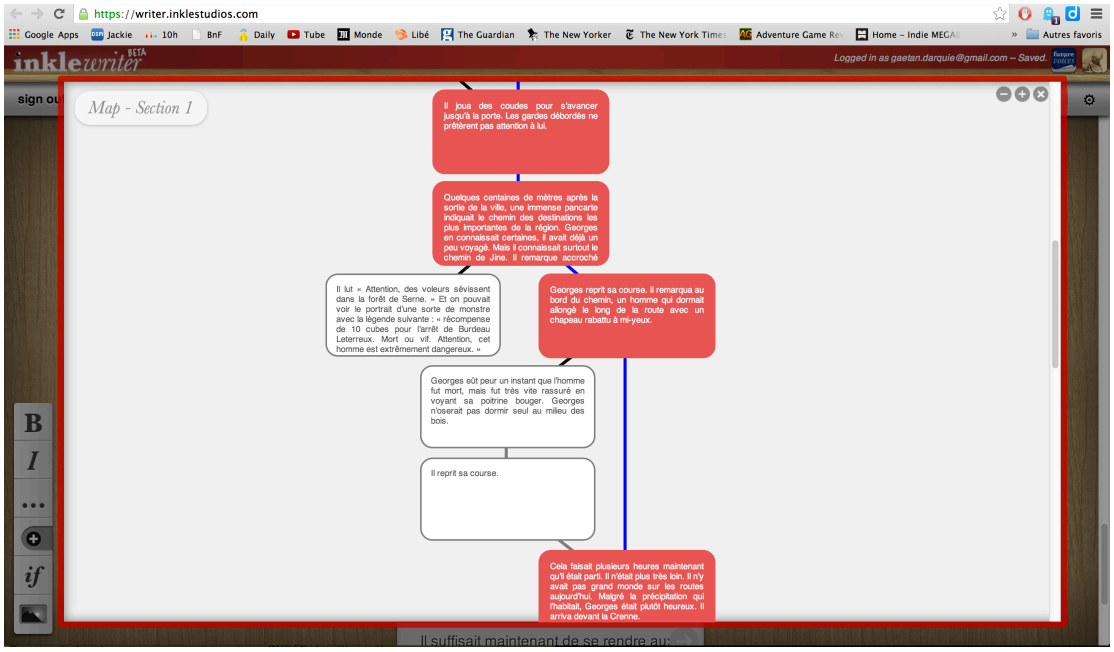


Figure 60 : Zoom sur une section de l'hyperstructure d'un récit sur InkleWriter

Cette visualisation à laquelle il est facile d'accéder depuis l'interface d'écriture nous paraît particulièrement réussie dans le sens où elle permet de découper l'ensemble de la structure générale en sections cohérentes de manière ergonomique grâce à un design épuré et clair.

4.6 Undum

Undum est un framework Javascript (JS) dédié à l'écriture d'hypertextes (pour les « hypertext interactive fiction(s) »[220]). Il s'agit d'une « pure client client side library » se composant principalement d'un fichier HTML et de trois fichiers JS destinés aux développeurs web et désireux d'écrire des hyperfictions. Undum propose plusieurs fonctionnalités dédiées à cette pratique dans une logique de programmation *front-end* (« client client side »).

Pour être utilisé, Undum nécessite donc d'abord d'être téléchargé, l'application est disponible sur un repository github[221]. L'utilisateur se retrouve alors face un ensemble de

[220] https://github.com/idmillington/undum (consulté le 3 octobre 2015)

[221] https://github.com/idmillington/undum (consulté le 3 octobre 2015)

fichiers dont il n'est pas toujours évident de comprendre le rôle (cf Figure 61 : Le contenu du dossier Undum une fois téléchargé et décompressé).

Nom	Date de modification	Taille	Type	Date de l'ajout
.gitignore	10 déc. 2013 01:31	22 octets	Fichi…e Unix	--
CREDITS	10 déc. 2013 01:31	432 octets	Fichi…e Unix	1 juin 2015 02:32
docs	10 déc. 2013 01:31	--	Dossier	1 juin 2015 02:32
games	10 déc. 2013 01:31	--	Dossier	1 juin 2015 02:32
LICENSE	10 déc. 2013 01:31	1 Ko	Fichi…e Unix	1 juin 2015 02:32
README.md	10 déc. 2013 01:31	6 Ko	Mark…n Text	1 juin 2015 02:32
site	10 déc. 2013 01:31	--	Dossier	1 juin 2015 02:32
test_webservers	10 déc. 2013 01:31	--	Dossier	1 juin 2015 02:32

Figure 61 : Le contenu du dossier Undum une fois téléchargé et décompressé

Un tutoriel est disponible en plusieurs langues dans le dossier « games » pour aider l'utilisateur à faire ses premiers pas avec l'ODERI. Il est destiné à être joué, comme pour les textes écrits avec Undum, depuis un navigateur web.

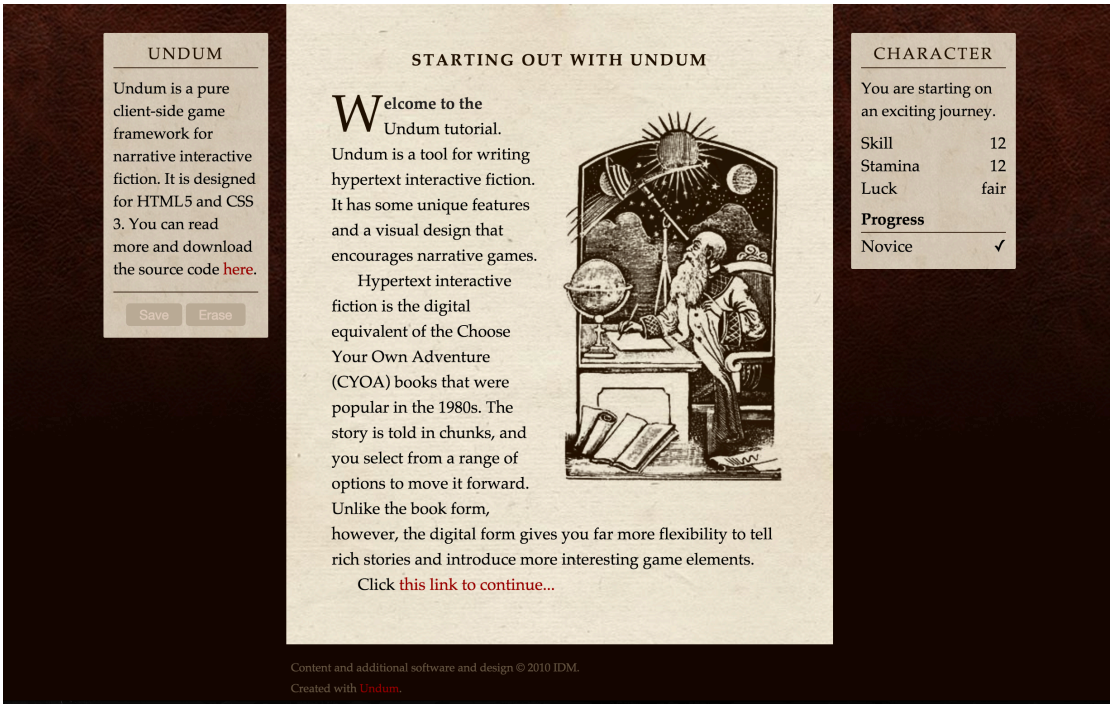


Figure 62 : Le tutoriel pour apprendre à utiliser Undum interprété par un navigateur web

La Figure 62 : Le tutoriel pour apprendre à utiliser Undum interprété par un navigateur web en montre une capture d'écran. Le tutoriel écrit avec Undum est déjà en lui-même un exemple d'hypertexte écrit avec Undum et en présente les fonctionnalités.

D'ailleurs il est à noter qu'il montre ces fonctionnalités plutôt qu'il n'explique comment les réaliser au niveau du code. Il n'apprend pas à l'utilisateur le concret de la mise en code. Il est attendu de la part de l'aspirant écriveur d'avoir déjà des connaissances en programmation web et particulièrement en HTML/CSS et JS.

L'utilisateur qui veut écrire une hyperfiction avec Undum doit être en mesure de comprendre le code, d'y repérer les fichiers et parties qu'il doit modifier s'il veut obtenir les fonctionnalités désirées.

> To create your own game, you edit the HTML file a little (mainly just changing the title and author), and edit one of the Javascript files.[222]

La complexité de prise en main qu'implique le niveau framework de l'outil est contrebalancée par sa flexibilité : Undum permet d'écrire des hypertextes « sophistiqués » grâce à trois valeurs de liens différentes et au concept de « situations » qui le rapprochent de la forme des IF tout en offrant un regard différent sur la cohérence de la fiction par le temporel plutôt que le géographique. Le tout est servi par un design élégant permettant des animations discrètes au service du texte accompagné d'un système de gestion des statistiques liées à la progression du lecteur et un système de sauvegarde de la lecture.

> Because the game is written in Javascript, you get the full power of a dynamic and efficient programming language. This isn't a CYOA [livre dont vous êtes le héros] scripting system with limited functionality. You can take control of anything you want. Or you can just keep things simple using a bunch of simple functions provided by Undum.[223]

Undum permet d'écrire des hypertextes avec beaucoup de flexibilité en laissant à l'auteur le choix de placer les liens en fin de fragment à la manière d'InkleWriter ou à l'intérieur même des fragments.

Pour écrire une « situation », l'utilisateur doit éditer un ficher JS (cf Figure 63 : Code à éditer pour créer une situation avec Undum)

[222] https://github.com/idmillington/undum (consulté le 3 octobre 2015)

[223] https://github.com/idmillington/undum (consulté le 3 octobre 2015)

```
/* The situations that the game can be in. Each has a unique ID. */
undum.game.situations = {
    start: new undum.SimpleSituation(
        "<h1>Starting Out with Undum</h1>\
        <img src='media/games/tutorial/woodcut1.png' class='float_right'>\
        <p>Welcome to the Undum tutorial. Undum is a tool for writing\
        hypertext interactive fiction. It has some unique features\
        and a visual design that encourages narrative games.</p>\
        \
        <p>Hypertext interactive fiction is the digital equivalent of the\
        Choose Your Own Adventure (CYOA) books that were popular in the\
        1980s. The story is told in chunks, and you select from a range\
        of options to move it forward. Unlike the book form, however, the\
        digital form gives you far more flexibility to tell rich stories\
        and introduce more interesting game elements.</p>\
        \
        <p class='transient'>Click <a href='hub'>this link to\
        continue...</a></p>"
    ),

    // NB: The 'hub' situation which is the main list of topics, is
    // defined wholly in the HTML file, and doesn't have an entry in
    // the game.situations dictionary in this file.

    // For variety, here we define a situation using the top-level
    // Situation type. This is a neat approach to generate text by
    // looking it up in the HTML document. For static text that makes
    // more sense than writing it longhand.
    situations: new undum.Situation({
        enter: function(character, system, from) {
            system.write($("#s_situations").html());
        },
        tags: ["topic"],
        optionText: "What Undum Games are Made Of",
        displayOrder: 1
    }),
```

Figure 63 : Code à éditer pour créer une situation avec Undum

Nous reviendrons lors du chapitre 6 un peu plus longuement sur la notion de situations qui s'avèrent être centrales pour Undum à la manière des « rooms » pour les outils dédiés à l'écriture d'IF.

> In Undum, all interaction takes place in a situation. You can think of it either as a 'Room' in traditional interactive fiction (although it is less flexible than that), or as a 'Page' in a Choose Your Own Adventure book (though it is more flexible than that).
>
> At any point, the character is in exactly one situation, and that situation is responsible for everything that happens to them. Situations are chunks of code that generate the output you are reading here. For example, this text was generated by the enter method of the 'situations' situation.[224]

[224] Cf la documentation d'Undum livrée dans le tutoriel (consultée le 3 octobre 2015)

Conclusion de la première partie

Dans cette première partie nous avons présenté et discuté de la notion de RI. Nous avons pu commencer par pratiquer une sorte d'autopsie de la pratique d'écriture de RI que nous avons résumée en cinq niveaux : les trois niveaux du récit (fiction, narration, mise en texte) et les deux niveaux de l'interaction (scénarisation, mise en code), cette partie nous a également permis de dégager le concept de vaporeusité de l'écriture, de nous interroger sur la singularité du RI et d'aborder quelques exemples d'écrits. Le premier chapitre nous a permis de proposer une première définition ouverte du RI qui nous a lui même conduit à dégager un premier pannel d'outils consacrés à leur écriture.
Le second chapitre a justement été l'occasion de parcourir ce paysage, nous avons donc commencé par collecter des sources nous permettant de citer la plupart des ODERI existants, puis nous avons tenté d'évaluer la part que chacun d'eux y joue et rendu compte de cette évaluation par le biais de visualisations de données. Pour compléter notre analyse, nous avons mentionné plusieurs autres éléments visant à ajuster notre perspective et principalement liés à la communauté des RI. Ce travail nous a permis de dessiner un terrain de recherche destiné à réaliser une sélection pertinente des ODERI.
Ainsi, nous avons cherché lors du chapitre trois à définir notre corpus à partir des observations faites dans le chapitre deux. Cette définition imposait que nous justifions nos critères de sélection des ODERI du corpus, des critères se fondant sur les typologies des écrits et des outils que nous avons également décrites. Nous avons pu ainsi présenter la sélection opérée et décrire tour à tour chacun des six outils retenus : Inform, Twine, Tads, Quest, InkleWriter et Undum.

A présent, il est temps de mettre à l'épreuve de l'analyse ce corpus afin de passer au cœur de notre objet d'étude, de nous en servir afin de mieux comprendre, par l'étude d'outils

dédiés à une pratique (des outils et une pratique qui fédèrent plusieurs communautés), de nouvelles formes d'expression, de rendre visible les négociations entre outils et volontés des écriveurs, de mieux comprendre dans une logique communicationnelle, les rapports entretenus entre outils et utilisateurs, enfin de suivre l'évolution au-delà des ODERI des différentes activités d'écriture qui, cristallisées par leurs fonctionnalités, composent brique après brique la pratique de l'écriture de RI.

Partie 2 : Analyse

> En cachette, les singes aiment à contempler les hommes et, en douce, les hommes n'arrêtent pas de jeter des coups d'œil aux singes. Parce qu'ils sont de la même famille, à des étapes différentes ; et ni l'un ni l'autre ne sait qui est en avance sur qui ; personne ne sait qui tend vers qui, ; sans doute est-ce parce que le singe tend indéfiniment vers l'homme, et l'homme indéfiniment vers le singe. Quoi qu'il en soit, l'homme a davantage besoin de regarder le singe que de regarder les autres hommes, et le singe de regarder les hommes ques les autres singes.
>
> *Bernard-Marie Koltès,* Le retour au désert *(p.42)*

> « Il ne fait aucun doute que le problème est lié à vos instruments. Je vais vérifier le matériel […] moi-même, mais je serai prêt à parier l'argent de l'université qu'il y a quelque chose d'un peu cinglé dans cette histoire »
>
> *Mark Z. Danielewski*, La Maison des feuilles *(p.39)*

Introduction de la seconde partie

Après avoir défini notre terrain, une forme d'écrit particulier : les RI écrits par des outils dédiés et surtout notre corpus d'ODERI, il est temps de passer à l'analyse de ce dernier. Que nous disent les ODERI sur les pratiques qui leur sont associées ? Que signifie aujourd'hui écrire des RI ? Comment cette activité en évoluant propose-t-elle de nouvelles formes qui conditionnent peut-être les outils ? Réciproquement comment et à quel point les outils formalisent-ils eux-mêmes les écrits, comment orientent-ils les productions ? Quelles fonctionnalités émergent et quels sont les facteurs qui les font émerger ? Peut-on voir et comprendre comment et pourquoi une fonctionnalité se propage à travers différents outils ? Comment mesurer la diffusion des fonctionnalités ? Comment en designer de nouvelles qui répondent aux attentes des utilisateurs et soient en même temps en adéquation avec les attentes latentes des pratiques existantes ? S'agit-il d'ailleurs bien d'adéquation ? Qu'est-ce qui au fond contribue à faire évoluer cette pratique communicationnelle bien précise qui est celle d'une forme d'expression écrite par le numérique ?
Afin de mener à bien cette entreprise nous commencerons dans le chapitre 4, par décrire le cadre de notre analyse, une analyse se déroulant à deux niveaux et sur deux ensembles d'outils. Nous débuterons notre description du cadre en montrant que notre étude se porte autant sur la dimension « architextuelle » des ODERI que sur les « tracés » qu'ils font emprunter aux utilisateurs, en décrivant plus en détail ces deux niveaux et en nous attardant particulièrement sur le contexte des ODERI et des écrits et donc sur la dimension *supra* des rapports qu'ils entretiennent.

Puis nous nous livrerons à une analyse interne pour chacun des deux types d'ODERI retenus lors de la définition du corpus (les ODERI dédiés à l'écriture d'IF et ceux dédiés à l'écriture d'hyperfictions) et nous nous efforcerons de mieux comprendre comment ces

dispositifs travaillent la pratique d'écriture à partir notament de l'étude des fonctionnalités des ODERI, par l'observation de ce que nous qualifions de « tracés », une notion qui nous permet de distinguer deux éléments d'analyse : les incitations et prescriptions à partir desquelles nous pourrons mener notre étude.

Dans le chapitre 5, nous nous concentrerons sur l'outil le plus populaire Inform 7 qui nous donnera l'occasion d'ajuster et de tester notre grille d'analyse des architextes et des tracés. Nous dégagerons les différents niveaux d'architexte de l'outil : celui du dispositif lui-même et celui des écrits et nous observerons les relations qu'ils tissent avec la pratique d'écriture. Puis nous nous tournerons vers les différentes strates de prescriptions et d'incitations.

Dans le chapitre 6, nous comparerons l'ensemble des outils de notre corpus à partir de cette méthode d'analyse et nous évaluerons, outil par outil, les architextes et tracés des outils dédiés à l'écriture d'IF (ODEIF) et à l'écriture d'hypertexte (ODEH). Nous comparerons dans un premier temps les résultats obtenus entre ODEIF et ceux obtenus entre ODEH avant de croiser nos observations et dresser un bilan sur la position de l'outil dédié dans l'écriture de RI.

Quels sont donc les rapports d'influence entre création et technique ? Nous commencerons par nous demander comment procéder à l'analyse de notre corpus .

Chapitre 4 : architexte et tracés, le cadre d'analyse

Il convient donc désormais de procéder à l'analyse de notre corpus. Afin de mener à bien cette entreprise, il nous faut suivre plusieurs pistes. Tout d'abord nous devrons distinguer les deux niveaux d'étude que présuppose notre recherche. Puis nous nous interrogerons sur les méthodes d'analyse à employer pour chacun de ces niveaux tout en tentant de mieux comprendre l'inscription de notre recherche dans le champ scientifique et notamment dans les problématiques liées aux SIC. Enfin, nous compléterons la description de notre terrain de recherche en nous demandant cette fois-ci sur quelles ressources nous allons nous appuyer pour entreprendre, non plus notre sélection, mais notre étude du corpus.

Il y a deux principaux niveaux d'étude des rapports d'influence entre création et technique en ce qui concerne l'analyse des applications développées spécialement pour l'écriture créative et plus particulièrement des ODERI.
Un premier, le plus large et le plus abstrait, que nous qualifierons de niveau contextuel et qui comprend l'ensemble des éléments qui ont contribué à la modélisation de la solution technique développée (en d'autres termes tout ce qui a conduit l'outil a incarner une forme particulière et qui continue d'orienter sa conception).
Un second, en deça de l'outil, qui interroge cette fois, la façon que l'outil a d'orienter les pratiques et que nous qualifierons de niveaux des « tracés » (comment l'outil influence la pratique).

A travers l'analyse du niveau contextuel[225], il s'agit de rendre visible les attractions exercées sur les outils d'écriture par le territoire plus large qui les englobe. L'une des difficultés spécifiques à notre objet d'étude réside dans la difficulté à séparer le contexte propre de l'outil, du contexte des écrits eux-mêmes.

Dans le cas de fictions interactives (IF) écrites avec Inform 7 par exemple, il est assez facile de remarquer qu'au-delà des possibilités et contraintes « purement techniques » qui agissent au moment de l'écriture, des textes comme *Adventure* ou même *Zork* exerce une profonde influence sur la manière de penser et de pratiquer ce type d'écrit.
Cela nous amène à nous poser plusieurs questions. A quel point sont-ce les limites dues aux techniques employées qui formalisent le modèle d'écriture de l'outil et non pas ce que Genette qualifie comme *hypotextes*[226] de la fiction interactive ? A quel point l'influence des hypotextes exerce une attraction sur les outils d'écriture eux-mêmes ? Les développeurs des outils d'écriture sont très souvent inspirés par des textes emblématiques qui les ont poussés à développer de nouveaux outils, l'imaginaire des concepteurs est travaillé par ces hypotextes.
Parce que les rapports entre outil, contexte de l'outil et contexte des écrits peuvent s'avérer nuancés et complexes, il revient de mettre en place un protocole d'analyse complet qui permet de rendre visible les rapports qui s'établissent entre ces trois espaces et qui nous permettrait de répondre à ces questions.

En complément du niveau contextuel, mais cette fois-ci « en-deçà » de l'outil, il s'agit d'observer et d'analyser, un niveau, que nous avons donc choisi de qualifier de « niveau des tracés », et de suivre la ou les manières qu'a l'outil d'orienter (de formaliser ?) la pratique d'écriture. Comment les fonctionnalités, les interfaces, et l'ensemble des moyens mis en œuvre pour permettre l'écriture influencent par la même occasion l'écrit attendu ?

---

[225] Nous empruntons, à ce niveau de la réflexion, la notion de *contexte* car elle nous paraît désigner l'idée d'un espace globale qui inclurait l'objet auquel il se rapporte, « les circonstances de [la] production [d'un fait de langage]» [TLFI]. La notion est volontairement interprétée dans un sens large et se veut résolument ouverte car elle vise surtout à être remplacée ou en tout cas contrebalancée, complétée et équilibrée par des concepts plus précis à mesure que le protocole d'analyse se met en place.

[226] C'est-à-dire les textes clés qui ont marqué une typologie d'écrit particulière et que l'auteur cherche à se réapproprier pour les transformer dans une œuvre singulière, les textes sont liés à la notion d'hypertextualité sur laquelle nous reviendrons lors de la partie Les relations transtextuelles chez G. Genette.

A quel point ces « balisages», peuvent-ils être perçus autrement qu'en terme de « formalisation » et en terme de contrainte positive (du type des contraintes d'écriture oulipiennes par exemple) ? Comment évaluer l'impact que la contrainte exerce ? Cette fois-ci, pour le dire simplement, contrairement au niveau contextuel, nous ne voulons plus savoir comment l'outil est influencé mais bien plutôt comment il influence. Et là encore il nous faudra mettre en place tout un matériel d'observation et d'évaluation de ces processus.

Bien évidemment, nous nous intéresserons également aux liens établis entre ces deux niveaux, qui loin d'être indépendants, s'imbriquent et se chevauchent fréquemment. Nous ne chercherons donc pas à décrire deux niveaux séparés et cloturés sur eux-mêmes, mais bien plutôt une chaîne complète de relations d'influence qui se mêle à la pratique d'écriture.

1 L'architextualité, une relation clé ?

Nous cherchons à mettre en place un protocole d'analyse qui nous permettra ensuite de procéder à l'étude des rapports d'influence qui ont lieu notamment entre écriture et ODERI. Pour commencer cette entreprise, nous aborderons tout d'abord le premier niveau d'analyse que nous avons qualifié de contextuel. A ce stade, trois phénomènes s'y déroulent en ce qui concerne la formalisation de l'outil :

- Le contexte technique, c'est-à-dire l'ensemble des technologies existantes ou accessibles au moment où la solution technique est conçue. Plusieurs facteurs peuvent inciter le développement au-delà de la simple existence des techniques : leur accessibilité, leur coût, la connaissance qu'en a au préalable le concepteur, leur réputation, leur sécurité…
- Le contexte « logiciel » ou fonctionnel, c'est-à-dire l'ensemble des logiciels qui ont déjà existé et qui influencent directement le concepteur au-delà de la question technique (quelles interfaces « marchent » le mieux, quelles fonctionnalités sont les plus recherchées, comment s'articulent-elles traditionnellement entre elles, etc.)

- Le contexte « culturel» ou des écrits, c'est-à-dire le rapport exercé par les productions (réalisées d'ailleurs avec ou sans outils dédiés) qui correspondent à la typologie d'écrit de la fiction interactive ou de l'hypertexte littéraire[227] sur la forme prise par l'outil.

Ces trois « contextes » impliquent une inclusion du logiciel dans des architectures plus vastes se jouant à des niveaux différents. Le logiciel est tiré par des modèles techniques, littéraires et logiciels en plus du contexte purement technologique. Il nous semble dès lors particulièrement pertinent de nous intéresser à cette relation d'inclusion et à ses effets.

Le concept d'architexte premièrement pensé par Genette puis repris et redéfini par Y. Jeanneret et E. Souchier s'est imposé dans le champ des SIC comme un concept clé pour l'étude des formalisations par la technique du social dans les objets issus des nouvelles technologies de communications[228], nous proposons de le « recalibrer » en le situant à un niveau plus général qui nous permettra ainsi d'aborder autrement les rapports exercés par le contexte sur le texte notamment et de le compléter avec la notion de tracés.
Le concept d'architexte entretient une ambiguïté selon la définition choisie qui peut le faire correspondre tour à tour à nos deux niveaux d'étude. Nous nous proposons donc de revenir sur sa définition à partir des textes où il est théorisé afin d'ajuster point par point notre définition du concept et de faire le tour des sens qu'il contient quitte à en réinjecter, dans un ou plusieurs nouveau concepts, les sens évacués.
Ainsi, pour commencer, nous proposons d'étudier plus en détail l'origine de l'émergence du concept.

2 Les relations transtextuelles chez G. Genette

[227] Des typologies que nous avons pu interroger lors de la première partie et plus particulièrement du chapitre 3, qu'il s'agisse des IF ou des hypertextes.

[228] Nous reviendrons peu (cf. L'architexte chez Y. Jeanneret et E. Souchier :) après sur cette notion et la place qu'elle occupe dans les SIC

Dès 1979, Gérard Genette propose dans son *Introduction à l'architexte* de distinguer plusieurs types de relation de « transcendances textuelles »[229] (quatre sont alors exprimés) qui seront repris et approfondis en 1982 dans *Palimpsestes* (où l'hypertextualité sera ajoutée). Cinq « transtextualités »[230] sont donc exprimées et ordonnées « dans un ordre approximativement croissant d'abstraction, d'implication et de globalité » [231] :

- L'*intertextualité* : « présence littérale [...] d'un texte dans un autre »[232], qui est un des exemples les plus flagrants de transtextualité. L'intertextualité fait référence aux travaux de Julian Kristeva[233] en en resserrant la définition. La citation est la manifestation la plus évidente de l'intertextualité, même s'il en existe d'autres manifestations comme le plagiat et l'allusion.
- La *paratextualité* : initialement pensée comme « transtextualité par excellence » avec comme sous-types l'imitation et la transformation perceptibles à travers le pastiche ou la parodie[234], elle est ensuite repensée en faveur de l'hypertextualité et envisagée comme « la relation, généralement moins explicite et plus distante, que dans l'ensemble formé par une œuvre littéraire, le texte proprement dit entretient avec […] son paratexte »[235], c'est-à-dire comme un rapport entre le cœur de l'œuvre et ses titres, sous-titres, intertitres…[236]
- L'*hypertextualité* : elle n'est pas mentionnée dans l'*Introduction à l'architexte* et n'apparaît qu'avec *Palimpsestes* où elle est définie comme « tout relation unissant un texte B ([…] appel[é] *hypertexte*) à un texte antérieur A ([…] appel[é], bien sûr, *hypotexte*) sur lequel il se greffe d'une manière qui n'est pas celle du commentaire »[237] (la dernière remarque pour la distinguer du métatexte) ou

[229] (Genette, 2004) p.80 « pour l'instant le texte (ne) m'intéresse (que) par sa *transcendance textuelle*, savoir tout ce qui le met en relation, manifeste ou secrète, avec d'autres textes. »

[230] (Genette, 2004) p.80

[231] (Genette, 1982) p.8

[232] (Genette, 2004)

[233] (Kristeva, 1969)

[234] (Genette, 2004) p.80

[235] (Genette, 1982) p.8

[236] (Genette, 1982) voir p.10 pour une énumération plus complète.

[237] (Genette, 1982) p.13

encore un peu plus loin, l'hypertexte se définit comme « tout texte dérivé d'un texte antérieur par *transformation* tout court) ou par transformation indirect : nous dirons *imitation* »[238].

- La *métatextualité* : « la relation transtexuelle qui unit un commentaire au texte qu'il commente » [239], une définition qui est reprise par la suite sans paraître poser de problème « la relation, on dit plus couramment de « commentaire », qui unit un texte à un autre texte dont il parle, sans nécessairement le citer (le convoquer), voire à la limite, sans le nommer »[240], « c'est par excellence, la relation *critique* »[241]. Le métatexte s'apparente au *commentaire*.
- L'*architextualité* sur laquelle nous allons nous attarder plus longuement.

3 Définition de l'architextualité par G. Genette

La notion n'est pas facile à circonscrire, Genette évoque sa solubilité : « Cette transcendance-là est omniprésente »[242] ou encore un peu plus loin : « L'architexte est donc omniprésent, au-dessus, au-dessous, autour du texte, qui ne tisse sa toile qu'en l'accrochant, ici et là, à ce réseau d'architexture »[243]. L'omniprésence est la preuve de son importance pour Genette.

L'architextualité est avant tout : « la relation du texte à son architexte »[244]. Elle consiste dans la « relation d'*inclusion*[245] qui unit chaque texte aux divers types de discours auxquels

238 (Genette, 1982) p.16

239 (Genette, 2004) p.80

240 (Genette, 1982) p.11

241 (Genette, 1982) p.11

242 (Genette, 2004) p.81

243 (Genette, 2004) p.81

244 (Genette, 2004) p.81

245 C'est nous qui ajoutons l'italique

il ressortit »[246] (nous comprenons ici ressortir dans le sens « être du ressort » [TLFI], appartenir). L'architextualité est une relation qui englobe, l'architexte se manifeste à travers des « types de discours » dans lesquels on peut ranger les textes. En d'autres mots, un architexte ressemble beaucoup a une forme, un genre qui engloble la production auquel on le rapporte, ce que Genette qualifie donc de « de discours » et dont il précise les types : « Ici viennent les genres, et leurs déterminations déjà entrevues : thématiques, modales, formelles et autres (?) ».

En 1982, alors qu'il revient sur la définition de la notion, Genette commence par rappeler, une fois encore, qu'il est difficile de cerner cette notion, l'architextualité est : « le type […] le plus abstrait et le plus implicite », « une relation tout à fait muette » (des difficultés qui ont conduit à des redéfinitions ultérieures de la notion).
La relation est décrite comme muette car elle peut n'être exprimée que par une mention paratextuelle (titulaire ou infra-titulaire) voire ne pas être exprimée du tout. Le mutisme peut témoigner d'une relation évidente d'un texte à son architexte ou au contraire du refus d'être limité à un genre, une forme…[247]
Pour Genette, l'architexte ne concerne pas directement le texte dans son écriture (une différence importante avec notre approche) : « Dans tous les cas, le texte lui-même n'est pas censé connaître, et par conséquent déclarer, sa qualité générique » , « la détermination du statut générique d'un texte n'est pas son affaire … » mais est capitale pour la réception de l'œuvre : « … mais celle du lecteur, du critique, du public, qui peuvent fort bien récuser le statut revendiqué par voie de paratexte », « la perception générique, on le sait, oriente et détermine dans une large mesure « l'horizon d'attente » du lecteur, et donc la réception de l'œuvre. »[248] (il nous semble difficile d'imaginer que l'horizon d'attente n'affecte pas réciproquement les auteurs, ne serait-ce que parce qu'ils sont déjà eux-mêmes souvent lecteurs).

246 (Genette, 2004) p.80

247 (Genette, 1982) p.12

248 (Genette, 1982) p.12 [pour toutes les références mentionnés dans le paragraphe]

Pendant un temps, Genette semble hésiter entre les substantifs *architextualité* et *architexture* mais il finira par privélégier le premier peut-être parce que « [l]e terme *architexture* [a] [déjà] été utilis[é] par Mary-Ann Caws »[249].

Nous avons retenu cette notion d'architexte pour notre recherche, mais comment l'appliquer à notre étude. Au moins, deux niveaux d'applications et de compréhension sont possibles. Tout d'abord, dans une application « littérale » du concept, il s'agit de se demander comment des formes génériques pré-éxistantes impactent sur la conception des ODERI, et comment les ODERI eux-même contribuent à façonner ces formes, face notamment à des créations non issues d'ODERI. L'architexte est ainsi compris comme ce qui touche au contexte d'un objet, l'ensemble des formes ou genres qui sont au-dessus des écrits et des outils et qui les influencent. Il pourrait ainsi y avoir des architextes propres aux RI et d'autres pour les ODERI. Nous reviendrons sur cette proposition qui est celle que nous avons retenue pour notre recherche et qui évoque le travail de typologie entamé dans le chapitre 3.

Mais l'architexte peut aussi être entendu d'une façon métaphorique : comme ce qui conditionne ou formalise la pratique d'un outil et par conséquent l'écrit qui en est issu. C'est à dire si nous explicitons l'image de la métaphore, l'architexte reste toujours un niveau de texte supra, qui, par gravitation, influence les autres formes plus micro qui s'y rapportent, mais cette fois-ci ce niveau se composent des règles et contraintes que l'outil oblige l'utilisateur à respecter et non plus des catégories d'outils ou de RI. L'architexte coïnciderait dès lors à une sorte de dimension en-deça de l'outil qui pousse à le pratiquer d'une manière ou d'une autre quand on l'utilise : un filtre formalisant les pratiques.
C'est cette dernière vision de l'architexte qui semble s'imposer chez Y. Jeanneret et E. Souchier et sur laquelle nous proposons de nous attarder. Elle nous paraît particulièrement intéressante car elle permet de rendre manifeste des relations d'influence ce qui à première vue pourrait être compris comme intention de production et sa réalisation effective une fois le crible de l'outil franchi.

[249] (Genette, 2004) p.81

4 L'architexte chez Y. Jeanneret et E. Souchier :

4.1 L'écrit d'écran

Dans la continuité des travaux d'Anne-Marie Christin[250] qui replace l'écriture sur le plan de l'image, Emmanuel Souchier cherche à sortir de la dichotomie caricaturale de l'écrit face à l'image : « La civilisation de l'image devrait bientôt faire disparaître l'écrit (*attendu que l'image participe de l'écrit, cette problématique est-elle bien posée ?*), la victoire de l'écran sur l'écrit imprimé devrait être totale (*peut-on confondre l'écrit et la surface de l'un de ses supports ?*) »[251]. En posant la notion d'écrit d'écran, l'auteur cherche à évaluer « la part du support, de la technique et de l'outil » dans l'évolution des écrits. La notion d'écrit d'écran est une sous-catégorie de l'écrit informatique qui lui permet de distinguer cette écriture des formes précédentes. L'auteur n'hésite pas à rappeler que la dimension technique de l'écriture commence bien avant l'émergence du numérique et de rappeler l'histoire de cette pratique.

Il décrit également les changements qu'une telle mutation implique. La numérisation fait de l'écriture une abstraction « tel que les sens ne peuvent la percevoir sans intermédiaire » qui « oblige à imaginer ce que sera le résultat » car comme nous avons déjà pu l'évoquer lors du premier chapitre notammant en ce qui concerne le rapport asymétrique entre lecteur et écriture pour les RI : « il n'y a pas dans l'écrit informatique d'équivalence entre le frappé et le tracé final de l'imprimé » ; de plus l' « électronique » éloigne l'écriture du corps : « des sens concernés ne reste que l'œil » , « l'écrit ne s'adresse plus à la main que pour la frappe » et il ne serait donc plus question de faire appel aux mêmes « processus cognitifs ».

Cette évolution le conduit donc à distinguer deux niveaux de l'écrit informatique, d'un côté l'écrit d'imprimante, fixé sur le papier et de l'autre l'écrit d'écran qui par sa « spectacularisation » hypertrophie « la valeur de l'écrit ». Socialement, les deux niveaux renvoient pour lui à des classes différentes : l'imprimante au secrétariat alors que l'écran renvoie à la direction.

---

250 (Christin, 2009)

251 (Souchier, 1996) p.105

Une autre des particularités de l'écrit d'écran serait d'ête capable de s'affranchir « du poids de la mémoire figée » : « il est indéfiniment corrigeable »[252].

Cette notion d'écrit d'écran permettra donc de dégager une nouvelle forme de textualité et de pratique de sa production qui sera le point de départ de nombreuses études. Elle permettra notamment de regrouper sous un même titre, un ensemble de pratiques ou de productions pouvant être perçues auparavant comme hétérogènes, en ne faisant plus simplement de l'écriture la transposition sur papier de caractères alphanumériques mais aussi et surtout elle mettra en avant ce regroupement encourageant son étude. Cette mise en avant conduira le champ à s'interroger d'avantage sur les conditions de production des écrits d'écran et donc sur les outils qui les permettent.

4.2 L'architexte, entre programmation et écrits d'écran

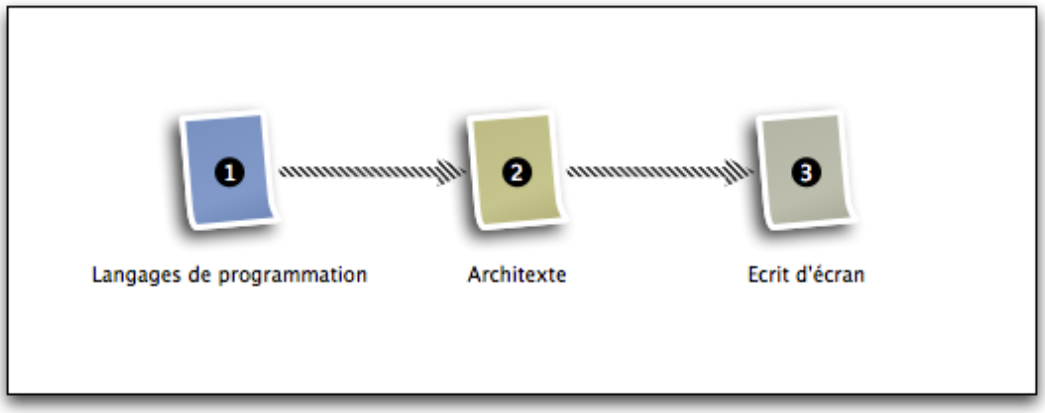
Ainsi, en 1999, dans un article tiré de la revue *Xoana*[253], Emmanuël Souchier et Yves Jeanneret cherchent à mettre en place une méthode d'analyse qui rendrait possible la critique, avec des outils d'observation adaptés, de cette forme d'écrit particulier. Comment opère l'écrit d'écran, en quoi consiste l'écriture de ce type de production ?

Trois niveaux se distinguent dès lors qu'il s'agit de parler de l'opération d'écriture numérique : tout en amont « se trouvent les langages informatiques déjà intégrés à la conception générale de l' « écriture informatique » »[254], tout en aval, l'écrit d'écran, et entre les deux, l'architexte (voir figure).

252 ((Souchier, 1996)

253 (Jeanneret et Souchier, 1999a)

254 (Jeanneret et Souchier, 1999a) p.103



L'architexte n'est pas donc pas entendu dans l'acceptation littérale de G. Genette, les auteurs ne manquant pas d'ailleurs de déclarer avec raison que le terme « contient peu ou prou tout ce qui a trait au texte et qui n'est pas lui »[255] [256] en donnant pour preuve une référence néanmoins quelque peut tronquée[257] où la valeur d'inclusion est supprimée[258].

Le niveau de l'architexte se joue sur le territoire des outils à travers lesquels le texte est généré : « du désormais banal « traitement de texte » au logiciel d'écriture multimédia, on ne peut élaborer une structure textuelle ou produire un simple texte à l'écran sans outils d'écriture situés en amont »[259]. Produire un écrit d'écran, c'est écrire à partir d'un outil numérique qui est une condition essentielle à ce type d'écriture. Le texte est « régi »[260] par le niveau de l'architexte. L'outil n'est pas neutre, il oriente vers certaines pratiques, détourne d'autres.

---

255 (Jeanneret et Souchier, 1999a) p.103

256 Le paratexte, par exemple, est un autre texte hors du texte, qui « lui a trait » mais qui n'est pas l'architexte.

257 Le texte de G. Genette est cité ainsi, l'architexte serait : « Tout ce qui met [le texte] en relation, manifeste ou secrète, avec d'autres textes » | « relation […] qui unit chaque texte aux divers types de discours auxquels il ressortit » (Jeanneret et Souchier, 1999a) p.103

258 Toutefois, nous avons pu voir la difficulté reconnue par G. Genette lui-même de proposer une définition claire pour une relation qu'il juge très abstraite et nous y lisons une invitation à la réappropriation du concept.

259 (Jeanneret et Souchier, 1999a) p.103

260 (Jeanneret et Souchier, 1999a) p.103

Les architextes sont « les outils qui permettent l'existence de l'écrit à l'écran et qui, non contents de représenter la structure du texte, en commandent l'exécution et la réalisation. »[261]

Ainsi l'architexte est compris comme ce qui formalise l'écriture pour l'écran, il est ce qui va finalement dicter son affichage, une sorte de crible à travers laquelle l'utilisateur doit systématiquement passer pour être en mesure de produire le texte qu'il voudra rendre visible sur écran. Et ce passage implique le respect d'un ensemble de règles ou de protocoles qui définissent justement cette dimension architextuelle.

Ce niveau d'observation de contraintes liées aux outils qui formalisent les écrits paraît correspondre à notre proposition d'analyse interne des rapports d'influence d'un ODERI sur l'écriture. Avant d'aller plus loin dans la définition de notre grille d'analyse, nous proposons d'évoquer une étude des architextes menée par Y. Jeanneret et C. Tardy.

4.3 Exemple d'analyse d'architexte

A plusieurs reprises[262], Cécile Tardy et Yves Jeanneret vont chercher à comprendre quel rôle joue l'outil Power Point dans les pratiques de communication. Le travail d'Yves Jeanneret mené cette fois-ci avec Emmanuel Souchier sur les distributeurs de billet[263] s'inscrit dans cette même logique qui consiste à montrer comment un dispositif joue un rôle avec la formalisation de l'usage auquel il est censé répondre.

Lors la seconde étude menée sur PowerPoint, l'outil est étudié dans un contexte globale spécifique : celui d'une agence. Ce qui intéresse particulièrement les auteurs de cette étude, c'est de pouvoir proposer un portrait de ce type d'organisation du travail à partir du rôle qu'occupe l'outil et de s'intéresser aux différentes médiations, manipulations, voire augmentations qu'il permet.

L'outil est ainsi présenté en tant que médiation s'effectuant à plusieurs niveaux : cognitive, rhétorique, architextuelle, mémorielle, etc. L'outil est à la fois stimulateur de pratiques mais aussi « architexte » incitant à des formes d'écrits contre lesquels parfois les

261 (Jeanneret et Souchier, 1999a) p.103

262 (Tardy, Jeanneret, Tardy, et Jeanneret, 2006) et (Tardy et Jeanneret, 2007)

263 (Jeanneret et Souchier, 1999b)

agents résistent, « un architexte qui propose à l'écriture un certain modèle de la communication ».

L'étude montre à quel point l'outil construit un architexte qui joue un rôle sur plusieurs acteurs de l'agence : « en proposant une organisation graphique et logique du texte et en mobilisant un modèle défini de la communication, PowerPoint a des effets puissants sur le mode d'organisation, de pensée, d'écriture et même de relation au savoir, chez les scripteur comme chez les télé-spectateurs. » PowerPoint en réiventant le genre de la présentation et en produisant un nouveau type de méta-écriture redéfinit collatéralement la nature de l'agence et de l'activité de conseil tout en cherchant à la signifier le plus justement possible, montrant ainsi que « la propagation de formes extrêmement résistantes de l'écriture, génératrice d'une auctorialité largement indépendante de celles des contenus, n'est pas incompatible avec une rédéfinition constante des conditions pratiques dans lesquelles ces formes prennent sens. »

Nous pouvons également évoquer comme regard complémentaire sur la formalisation des usages par PowerPoint, le travail d'Edward Tufte[264] qui avec une approche plus interne à l'outil et moins sociale, montre comment l'outil formalise les présentations et comment graphiquement il incite à des pratiques afin d'améliorer les présentations, un objectif très différents des travaux présentés plus haut.

5 Retour sur l'architexte de G. Genette

Nous sommes très sensibles à cette réflexion sur les contraintes et rapports d'influence qu'un outil peut exercer sur ces utilisateurs, nous réutiliserons ces éléments dans le cadre de notre analyse et nous montrerons peu après comment. Il est temps désormais de retourner à la définition que Genette fait de l'architexte afin de compléter notre approche de cette notion.

Dans *l'Introduction à l'architexte*, Genette décrit l'émergence d'une certaine forme de typologies d'écrits depuis Platon jusqu'à aujourd'hui et suit leur évolution dans une perspective diachronique.

[264] (Tufte, 2006)

Genette ne s'intéresse que très peu à l'influence des architextes sur l'écriture, qui n'est que dans de rares cas implicitement évoquée. Par exemple en rappelant que certains genres sont délaissés au profit des plus valorisés on peut en déduire que les pratiques d'écriture sont affectées par la dimension architextuelle : « les genres non représentatifs n'ont le choix qu'entre l'annexion valorisante (la satire à la comédie et donc au poème dramatique, l'ode et l'églogie à l'épopée) et le rejet des ténèbres extérieurs, ou si l'on préfère dans les limbes de l' « imperfection »[265] .
Ainsi, Genette suit et commente l'évolution des typologies d'écrits entreprises par les critiques et dont on comprend qu'elles ont exercé une influence sur les pratiques d'écriture. Il décrit, tour à tour, par ordre chronologique, les typologies jugées dominantes pour une période donnée, faisant l'effort de retracer (mais pas toujours) les évolutions des « modèles » dominants rencontrés au niveau diachronique.

En d'autres mots, Genette observe comment des formes supérieures exercent une attration sur le texte. Il met en avant un niveau d'influence où l'architexte n'est pas l'écrit mais le genre qui va l'orienter.

Nous retrouvons des caractéristiques similaires dans les œuvres liées à notre corpus ; par exemple, si les IF s'inscrivent bien comme elles le semblent à premier abord, dans une tradition d'écriture, n'y a-t-il pas dès lors un implicite d'idéal formel des écrits qui poussent les auteurs mais aussi les concepteurs des outils dans certaines directions ? La fiction intéractive n'est-elle pas, elle aussi une typologie d'écrit qui évolue diachroniquement au-delà et par les outils en entretenant des rapports avec les textes qui les ont précédés ? Peut-on penser l'IF comme un genre à part entière ?

Genette détaille les éléments qu'il considère comme relevant de l'architexte. Ces éléments, c'est-à-dire la nature même des architextes (et donc par conséquent, sans doute, les architextualités elles-aussi), varient selon les moments rencontrés. Il caractérise ses typologies par des modes d'énonciation et des sujets différents. Ainsi il existe des sous-ensembles d'architexte liés aux thèmes et aux modes de production du discours.

Cette observation nous permet de conceptualiser une méthode d'analyse capable de concilier à la fois une étude des architextes comme entendu par Genette dans sa

265 (Genette, 2004) p.31

dimension contextuelle : sur l'évolution des genres ou des formes qui englobent les écrits et en même temps, une étude plus interne des formalisations que présuppose l'architexte comme celle défendue par Jeanneret et Souchier. Notre mission consistera donc désormais à parvenir à définir un cadre parvenant à allier ces deux méthodologies une fois appliquée : comment observer et étudier ces deux dimensions architextuelles dans le cadre des ODERI ?
Nous proposons donc un cadre d'analyse en deux niveaux regroupés : les architextes pour le niveau externe, les tracés pour le niveau interne.

6 La notion de « tracé »

Par tracé, nous entendons les chemins qu'il est plus ou moins obligatoire de suivre, il s'agit d'une figure pour évoquer, avec plus de granularité que d'autres notions, (comme par exemple celle de formalisation) l'influence du logiciel sur les pratiques.

Nous utilisons le terme de tracé en tant que métaphore. Le logiciel permet des pratiques, tout comme un tracé propose un cheminement pour arriver à destination, il peut y a avoir des moments où il n'y a pas d'autres choix que de suivre un tracé pour arriver à destination (un pont?), d'autres fois, le tracé est le chemin le plus court, mais à d'autres moments encore, il peut être au contraire plus rapide de ne pas l'emprunter et de suivre sa propre voix, ce qui demande un solide sens de l'orientation. Dans tous les cas, le tracé a une valeur incitative, il est coûteux de vouloir sortir d'un tracé (à moins que ce ne soit pour en suivre un autre mais même dans ce cas l'extraction n'est pas naturelle).

Le tracé est ce « dont on a fait marquer, dessiner la trace » [Tlfi], il y a l'idée que quelqu'un au préalable est déjà passé et propose une voie. Cette proposition de voie se retrouve au sens littéral dans l'écriture du logicielle qui a été pensée par des scénarios d'usages.

La notion de tracé est destiné à nous aider à approfondir la pensée entamée avec la notion d'architexte avec Jeanneret, Tardy et Souchier dans la continuité des travaux de

Genette. Nous définissions deux types de tracés selon le pouvoir de contrainte qu'ils exercent : les prescriptions et les incitations.

La prescription (dans le sens « commandement, précepte, règle à suivre » et plus précisement « ordre formel, catégorique » [Tfli]) est une action qu'il est obligatoire d'accomplir. Par exemple avec *Inform*, il est obligatoire pour qu'un texte soit valide de déclarer une pièce :

« The Chamber » is a room.

Sans déclaration de pièce, le texte ne peut être compilé et interprété. Il n'est pas fonctionnel. La pratique est conditionnée par l'obligation de respecter des règles.

Cette question peut d'ailleurs nous conduire à nous demander à quel point, dans la littérature papier, il y a déjà prescriptions? Ou plutôt à quel point n'y-a-t-il jamais réellement prescription? A chaque fois les auteurs ont trouvé un moyen de s'en affranchir. La grammaire a très souvent été bousculée, de même pour la syntaxe (*Finnegans Wake*, Artaud (*Suppôts et suppliciations*...), Guillotat avec *Eden Eden*... pour ne citer qu'eux parmi tant d'autres).
L'acceptation d'un logiciel pour la création impose l'acceptation de plusieurs prescriptions et leur respect, un respect qui doit se montrer parfois absolu car sinon il peut empêcher le « fonctionnement » du texte.
Mais en même temps, il est possible de penser la prescription comme une contrainte positive, comme avec l'Oulipo par exemple qui impose justement par le biais des contraintes d'écriture le respect de règles pour favoriser l'inspiration des auteurs.
A noter également, qu'il est souvent possible se libérer de la contrainte d'un outil et de ses prescriptions en réalisant un texte avec son propre système technique ou en créant un module complémentaire ou une extension.

L'incitation est quant à elle une fonctionnalité mise en avant par un dispositif, un usage du dispositif dont le recours est favorisé. Même si elle vise à encourager une pratique, à la rendre plus facile il arrive souvent qu'elle soit perçue par les écriveurs comme un défi à relever. Parce que le dispositif décourage l'écriveur de suivre certaines voies, très vite, ces

absences de tracés lui donnent justement envie d'explorer ces lieux inexplorés et défendus et le conduit à finalement à utiliser l'outil d'une manière légèrement détournée.

Maintenant que nous avons établi les bases de notre cadre d'analyse, nous proposons de l'approfondir en le mettant à l'épreuve de notre corpus. Nous nous livrerons donc à l'analyse de deux niveaux d'études des relations entre utilisateur et outil afin de mieux renseigner la position de l'utlisateur dans la pratiques d'écriture de RI : le niveau interne des tracés avec ses prescriptions et incitations et celui plus extérieur de l'architexte en commençant tout de suite par un premier outil Inform 7.

Chapitre 5 : exemple d'analyse d'un ODERI avec Inform

Lors de ce chapitre, nous nous efforcerons de procéder à l'analyse des tracés d'un ODERI à partir du cadre d'analyse vu précédement. Pour commencer, nous avons retenu Inform la solution la plus utilisée qui domine notre corpus. Avant de procéder réellement à notre analyse, nous profiterons de cet espace pour rappeler le contexte architextuel d'Inform en évoquant l'histoire des IF et en passant en revue quelques productions marquantes afin de mieux comprendre les imaginaires dans lesquels gravite l'ODERI, puis nous chercherons à proposer une première grille d'analyse interne des tracés grâce tout à d'abord à l'étude des prescriptions d'Inform puis à celle de ses incitations.

Inform, tout comme un grand nombre des ODERI de notre corpus, permet d'écrire un type de RI particulier : des IF[266]. Nous avons commencé dans notre première partie à décrire les RI de manière générale mais nous n'avons pas encore eu l'occasion de pouvoir nous attarder sur cette forme encore jamais réellement étudiée dans le champ des SIC. Nous proposons donc, avant de procéder à l'analyse des tracés de commencer par observer l'architexte d'Inform et donc de nous intéresser à la forme (au genre ?) des IF.

[266] cf. chapitre 3

1 L'architexte d'Inform

Nous parlons au singulier d'architexte mais en fait il s'agit plus exactement d'un ensemble de sous-catégories liées à des formes englobant au moins partiellement Inform et qui exerce une attraction sur lui. Nous distinguons ainsi deux sous-types d'architextes : l'architexte de l'outil et celui des écrits.

Par architexte des outils, nous entendons l'influence qu'exerce directement une typologie d'outils sur l'un d'entre eux ou plus précisement qu'implique l'intégration d'un outil dans l'ensemble plus grand du type d'outil qui le contient ? Quels rapport entretient Inform avec le type que constitue les outils dédiés à l'écriture des IF (ODEIF), comment ce type pousse Inform à pallier certains besoins, à développer certaines fonctionnalités : quels écarts et proximités se manifestent vis-à-vis des autres ODEIF existants ? Il s'agit du premier niveau d'architexte lié aux types d'outils. Nous avons déjà présenté une partie de ce point en étudiant les différents outils existants au moment de notre première partie (avec le chapitre 2 et 3) et nous finirons de le compléter un peu plus tard, lors de notre analyse comparée.

Le second niveau d'architexte, celui des écrits, caractérise les rapports d'influence qu'entretiennent des formes littéraires sur les écrits : comment les genres littéraires tissent des relations avec les textes produits ? Ecrire une IF, c'est écrire un récit obéissant à certaines exigences et conventions qui permettent justement d'en reconnaître la forme. Cette relation transtextuelle ne s'applique pas directement aux outils mais affecte la forme à laquelle est dédié l'outil d'écriture, elle joue donc un rôle important sur leur définition.

Comprendre l'architexte des écrits d'Inform, c'est donc s'interroger sur l'IF en tant que genre : sur ses caractéristiques et sur son histoire.

1.1 L'IF, une forme d'écrit

Nous avons pu présenter lors du premier chapitre de notre travail la notion de RI, nous avons ensuite distinguer lors du chapitre 3 deux sous-catégories dont celle des fictions interactives (IF) afin de nous aider à former notre corpus. Il convient à présent, alors que nous cherchons à connaître l'architexte des écrits d'Inform, de s'interroger plus en détail sur cette forme et ses caractéristiques afin de comprendre les liens qui se tissent entre forme et ODERI.

1.1.1 Les caractéristiques de l'IF

Qu'est-ce donc qu'une IF ? Selon Nick Montfort, c'est un programme capable de comprendre et de générer du texte, un système qui produit de la narration pendant l'interaction, la simulation d'un univers et un ensemble de règles qui permettent d'accomplir une sorte de quête à la manière d'un jeu.

> The theory envisioned is sensitive to the nature of an interactive fiction as a text-accepting, text-generating computer program; a potential narrative, that is, a system that produces narrative during interaction; a simulation of an environment or world; and a structure of rules within which an outcome is sought, also known as a game.[267]

Ainsi N. Montfort dégage quatre caractéristiques pour définir l'IF : la compréhension et génération de texte, l'interaction productice de narration, la simulation et le jeu. L'IF est donc une forme de générateur de texte capable de répondre à des interactions textuelles par le biais d'un monde simulé présentant des caractéristiques de jeu.

1.1.2 Les éléments de l'IF

L'IF permet donc au lecteur de « dialoguer avec le système, en commandant un personnage par l'écriture ». Elle est un programme informatique interactif (« interactive computer program ») qui peut parfois utiliser des « graphics » et de temps en temps des sons ou animations mais dont la forme basique est fondée par les « inputs » et « outputs » textuels. Elle se compose principalement de deux éléments : le parser qui permet de comprendre les commandes entrées par le lecteur et le « world model » ou simulation qui établit la cohérence de l'univers de la fiction. [268]

La simulation génère des lieux appelés « rooms » dans lesquels il est possible d'insérer des personnes, créatures, objets (qui peuvent contenir d'autres objets, être dotés de certaines propriétés ou caractéristiques), etc. Les « rooms » peuvent être connectées les unes aux

267 (Montfort, 2003)

268 (Siemens et Schreibman, 2007), p.267

autres permettant ou non au lecteur de passer d'un endroit à un autre. Des conditions peuvent affecter ces déplacements.

Le texte généré (« output text ») se concentre principalement sur le personnage qu'incarne le joueur (« player character »). Ce mode d'interaction rend particulièrement complexe l'anticipation de la progression du lecteur et pousse à envisager le récit comme « émergent » contrairement à une hyperstructure avec des nœuds prédéfinis.

> This simulation of an underlying world, from which the textual output is produced, makes it difficult to consider one's progress through interactive fiction as moving from one hypertextual lexia to another. Rather than imagining a fixed number of nodes of text, it is helpful to see the output text as being produced because of the simulation of the player character and the environment. Walking through a city may generate different texts depending upon the time of day, the events that are occurring in the city, the amount of light available, the state of mind of the player character, and the sensory abilities of that character.[269]

En donnant l'exemple d'une ville dont l'heure modifie le contexte, N. Monfort nous montre que la simulation génère des situations complexes distinctes des simples nœuds hypertextuels. La simulation de l'univers fictionnel permet d'assurer une cohérence qui encadre la progression du lecteur.

Autour de la forme de l'IF, gravitent plusieurs autres éléments : l' « input » est le texte que le lecteur écrit pour interagir avec l'IF, il peut être de deux types, soit une « commande », c'est à dire un ordre donné qui infléchit sur l'univers de la fiction même (comme par exemple «prendre un livre, manger une pomme, etc.), soit une « directive »[270] qui correspond cette fois à une action hors de la diégèse (sauvergarder son texte, regarder l'inventaire, etc.). L'input une fois exécuté fait qu'un texte est joué par le programme, ce texte joué est qualifié d'« output ». L'ensemble des « interactions » réalisées (le mot interaction prend alors le sens d'outputs donnés en réponse à des inputs) défnit un parcours de lecteur appelé « session »[271]. Nous donnons en annexe un exemple de lecture de l'IF 9 :05.

---

269 (Siemens et Schreibman, 2007), p.267

270 En référence à Genette

271 (Montfort, 2003)

1.1.3 Les conventions de l'IF

Au-delà des éléments composant l'IF, N. Monfort évoque également des « conventions » que les travaux sont amenés à suivre et qui influent sur la forme des IF. Ainsi il est attendu de la part de l'écriveur que son lecteur connaisse les commandes pour s'orienter dans la fiction:

> there are also many conventions that works in this form follow. Typically, the player character is commanded to go to a new location by using compass directions or abbreviations of them: "go north" can be abbreviated "north" or simply "n." Some games use different sorts of directions or allow the interactor to refer to landmarks (e.g., "go to the coffee shop"), but the way of commanding a character to move is among the most widely recognized conventions in IF. [272]

L'usage des commandes « i », pour l'inventaire, « z », « l » (« look ») pour observer, pour l'attente, « g » (« again ») pour la répétition d'une action font également partie des connaissances prêtées au lecteur type d'IF, de même que l'emploi de la flèche du haut pour réécrire les actions commises (à la manière des pratiques d'écriture pour le code avec un terminal). Ces conventions vont surtout pousser l'écriveur à placer géographiquement les rooms (nous verrons que l'outil contribue aussi techniquement à cette incitation), et contribuent à préserver les modèles d'IF existants en mettant en avant des types d'action clés.

En plus de ces conventions de lecture, les IF disposent de certaines conventions narratologiques liées à la focalisation, en effet les IF font le plus souvent référence au personnage principal à la deuxième personne (en français à la deuxième personne du pluriel).

> While interactive fiction has been written in the first, second, and third person, it is conventional to refer to the player character in the second person, a feature of interactive fiction that is often remarked upon because it is so uncommon in other types of literary writing. The interactive fiction program itself, in its capacity as a narrator and an interface to the player character, is often referred to in the first person.[273]

1.1.4 Les phases d'interaction

---

272 (Siemens et Schreibman, 2007), (p.268)

273 (Siemens et Schreibman, 2007), p.268

Les IF ont tendance à alterner trois types de phase d'interaction : les phases d'exploration, les phases d'interaction avec les objets et les interactions avec les personnages non joués (PNJ) ou en d'autres termes, les dialogues. Nous avons déjà pu aborder rapidement les phases d'exploration à travers la mention des conventions de lecture et des directions. Souvent, les IF nécessitent l'usage d'une carte (que le lecteur est bien souvent amené lui-même à dessiner) pour arpenter l'univers de la fiction. La progression géographique du personnage dans l'univers de la fiction peut nécessiter de débloquer des passages en prenant certains objets ou en commettant certaines actions, tout l'espace n'est donc pas systématiquement immédiatement disponible. La navigation dans l'espace peut souvent (notamment dans les récits les moins contemporains) devenir un élément de gameplay, un « puzzle » que le lecteur doit résoudre afin de pouvoir continuer sa lecture. Le territoire prend alors la forme d'un labyrinthe dont il faut parvenir à s'extraire pour connaître la suite de l'histoire. Cette résolution peut s'avérer parfois très complexes puisque le monde de l'IF peut ne pas correspondre à la logique du monde réel à l'image de la forêt dans *Adventure* : aller au nord peut amener dans une room située plus au sud par exemple, etc.

Les phases d'interactions avec les objets peuvent prendre de très nombreux visages, elles font émerger des éléments de gameplay (tout comme pour l'exploration avec ses labyrinthes) en déclinant les interactions de type : trouver la bonne clé pour ouvrir la bonne porte, ou la bonne association d'objet pour permettre la bonne action (à la manière des « point and clic »), etc. Mais elles donnent aussi à l'écriveur, au-delà de l'aspect jeu, un moyen de décomposer sa narration et de la structurer en fragments liés à la manipulation de ces objets

Enfin les dialogues représentent la troisième grande catégorie de phase d'interaction. Le lecteur entre des commandes pour s'adresser à un PNJ. Le dialogue peut prendre de nombreuses formes et proposer des formes d'interactions variables :

> The ability to converse with other characters is often provided in IF, and not always in the same way. The type of conversation that is possible with chatterbots such as Eliza/Doctor, Parry, and Racter is not an option in IF. In one format for conversation, the interactor can specify a topic by typing something like "ask Dunbar about the Loblo bottle." Some games change from the usual mode of input when it comes to conversation, having the interactor pick what to say from a menu of possible utterances. [274]

[274] (Siemens et Schreibman, 2007)

Avec le RI dis(re)pair nous avons choisi par exemple de faire ressortir des phases de dialogue où le lecteur pouvait directement entrer des réponses ou des questions prédéterminées plutôt que de le contraindre à écrire des commandes classiques autour d'un sujet.

Contrairement avec des *chatterborts* de type Eliza, les personnages avec qui le lecteur s'entretient ont leur vie propre, peuvent réaliser d'eux-mêmes certaines actions dans l'univers de la fiction et interagir avec les éléments de l'univers. Des ODERI comme Inform permettent d'attribuer à ces PNJ une intelligence artificielle limitée mais qui leur permet de progresser dans la carte ou de réaliser automatiquement des suites d'action.

> While chatterbots offer a more free-form interface for conversation, the interlocutors in interactive fiction, called non-player characters, also have the ability to take action within the simulated world and to affect the environment that the player character and the non-player characters share.[275]

1.1.5 IF et littérature potentielle

En s'appuyant sur les travaux de l'Ouvroir de LIttérature POtentielle (OULIPO), N. Montfort défend l'idée de l'IF comme récit potentiel : une IF n'équivaut pas à une fiction mais à un générateur de fiction, c'est à dire un ensemble dont un parcours de lecture n'est qu'une instance.

> One perspective on interactive fiction is that it is potential narrative. The French literary and mathematical group Oulipo considered potential literature – literary spaces and possibilities – rather than literature itself. This concept, or at least, its narrative counterpart, can be useful in understanding interactive fiction.[276]

Si un lecteur d'IF choisit de commencer par ouvrir la porte de droite et à examiner le coffre qui se trouve dans la salle découverte, rien n'empêche une autre lecture où la porte située au nord aurait d'abord été ouverte. Cette vision de l'IF la rapproche de la notion de générateur de texte que nous avons déjà évoqué dans le chapitre 3 avec les travaux de typologie de P. Bootz.

---

275 (Siemens et Schreibman, 2007)

276 (Siemens et Schreibman, 2007), p.272

1.1.6 La relation au jeu

Pour N. Montfort, une IF n'est pas un jeu, d'ailleurs il préfère l'expression « work » (« travail » que nous pourrions traduire moins littéralement par « réalisation ») à celle de « game » pour parler d'un récit : « a work of interactive fiction (often called a "game," even if it does not exhibit the typical qualities of a game) »[277]
Néanmoins, la relation entre IF et jeu est très forte. Avec les MUD (Multi User Dungeon), des systèmes permettant à plusieurs utilisateurs de parcourir en même temps des univers simulés, l'IF a exercé une influence sur les jeux graphiques massivement multijoueurs. N. Montfort évoque la proximité du jeu « Rogue » qui est à l'origine des « Rogue-like » ou encore l'influence des IF sur les RPG.

Pour le chercheur, les descendants le plus directs des IF sont les « graphical adventure » : les « point and click ». Le travail sur l'ajout de graphisme aux premières IF a permis de faire émerger un nouveau genre dont les jeux Sierra (comme le fameux *King's Quest*) et les jeux Lucas Art (parmi lesquelles figurent la série des *Monkey Island* ou de *Maniac Mansion*, *Grim Fandago* qui comptent aujourd'hui parmi les grands classiques de l'histoire du jeu vidéo) sont les plus emblématiques.

L'univers du jeu vidéo ne manque pas de faire régulièrement des clins d'œil, souvent sous la forme d' « easter eggs » (c'est à dire par des allusions cachées) à l'IF. Nous pensons par exemple aux nombreuses évocations du mot XYZZY, un mot magique utilisé avec *Adventure* et qui a marqué de nombreux concepteurs[278].

1.1.7 IF et énigmes

Proches d'un côté du jeu, les IF entretiennent également des liens forts avec la littérature (au-delà de leur seule appartenance à la LN). N. Montfort estime que le roman est le genre littéraire le plus proche de l'IF.

---

277 (Siemens et Schreibman, 2007), p.267

278 La page wikipedia dédié à XYZZY en recense plusieurs exemples : https://en.wikipedia.org/wiki/Xyzzy_(computing) (consulté le 10 octobre 2015)

> The obvious literary relative of interactive fiction seems to be the novel. Infocom developed pieces that fit into popular novelistic genres; many novels were adapted into interactive fiction works; Synapse dubbed each of its four IF publications "an electronic novel" and even packaged them in hard-bound books, cutting out pages in the back to accommodate the disks. Even the term "interactive fiction" suggests a connection to the novel. The output of IF usually looks more like novelistic prose than like poetry or the text of a play, although there are exceptions.[279]

Un point de vue que nous aurions tendance à nuancer en évoquant le genre de la nouvelle : même si les récits peuvent en tout et pour tout s'avérer des récits parfois très longs, une seule instance est rarement de taille comparable à un roman avec une intrigue principale souvent resserée autour d'un élément d'intrigue et des personnages pas toujours très nombreux (*Anchorhead* est un exemple qui montre bien cette articulation entre longueur et en même temps proximité avec la nouvelle).

N. Montfort estime que le temps de lecture d'une IF, est en moyenne supérieur à celui d'un roman même si la quantité de texte lu est sans doute moins importante. Une raison qui est due à la nécessité du lecteur dans une IF de résoudre des énigmes et par conséquent d'utiliser un temps considérable pour en trouver les solutions.

Les énigmes s'inscrivent dans une tradition littéraire solidement ancrée dans l'histoire, souvent considérées à tort comme jeux pour enfants et liées aux premiers poèmes anglais.

> The tradition of the riddle is long-standing, although the form is now often dismissed as a trivial amusement for children. Riddles are among the first English poems and, while they have sometimes appeared as parlor amusements, some poets, including May Swenson and Emily Dickinson, have written compelling riddles that question the world and how it is perceived.

Le système de questions-réponses des IF assure la communication nécessaire pour produire des énigmes.

> By asking the listener or reader to complete them with an answer, riddles invite thought and discussion in a way that many other literary forms do not, but which interactive fiction does. Just as a real riddle requests an answer, interactive fiction requires input from the interactor. It also often provides an opportunity for the interactor to perform his or her understanding of the IF world: by having the player character act appropriately, the interactor demonstrates

[279] (Siemens et Schreibman, 2007),

> comprehension of the strange systems of a particular work. The riddle helps to explain how figuration and a negotiation of understanding can take place in interactive fiction. [280]

Les mécanismes de lecture d'IF s'apparentent ainsi à des résolutions successives d'énigmes : c'est souvent lorsque le lecteur entre une commande singulière liée au contexte du récit, une commande qui a été déduite après mûre réflexion en fonction de sa situation dans la fiction, et qu'il s'aperçoit que c'était justement l'une des réponse à donner que le plaisir de lecture est le plus intense. Néanmoins, nous pensons qu'au-delà de cet aspect consistant à « trouver la bonne réponse », les IF permettent de faire vivre au lecteur d'autres types expériences d'interaction comme de lui faire prendre conscience de la grande variété de choix qui peut s'offrir à lui, de leurs diversités, ou au contraire de leur soudaine rareté, etc. voire de l'excentricité de certains choix proposés (en effet, le fait d'emprunter volontairement un chemin particulièrement bizarre peut également susciter un vif intérêt poussant le lecteur à voir jusqu'où conduit ce parcours de lecture alternatif).

1.1.8 Au delà des stéréotypes

Enfin N. Montfort ne manque pas de rappeler les stéréotypes qui se raccrochent à ce « genre » :

> The genre that has also been labeled "text adventure" and "text game" is stereotypic- ally thought to offer dungeons, dragons, and the ability for readers to choose their own adventure. While there may be dragons here, interactive fiction (abbreviated "IF") also offers utopias, revenge plays, horrors, parables, intrigues, and codework, and pieces in this form resound with and rework Gilgamesh, Shakespeare, and Eliot as well as Tolkien. [281]

En effet, les IF ne se résument pas à l'évocation d'univers de « fantasy » et peuvent traiter (nous le montrerons juste après) d'un pannel de sujets considérable de manière très variées.

Nous proposons dès à présent, de compléter (rapidement) cette typologie des IF à partir des ouvrages accadémiques lui étant consacrés par le point de vue des concepteurs d'ODERI.

---

280 (Siemens et Schreibman, 2007),

281 (Siemens et Schreibman, 2007), p.267

1.2 Les IF par le concepteurs d'ODERI

Nous évoquerons deux points de vue majeurs, celui des deux créateurs d'ODEIF (outils dédiés à l'écriure d'IF) les plus connus : Graham Nelson et Michael J. Roberts. Cette partie complétera notre définition de l'IF et nous permettra de mieux saisir l'imaginaire et le positionnement de ces concepteurs d'ODERI.

1.2.1 Les IF pour Graham Nelson

Pour Graham Nelson, le concepteur d'Inform, une IF est d'abord :

> a form of creative writing impossible before the development of computing[282]

Cette forme dépendante de l'informatique est déjà dotée d'une relativement longue histoire puisqu'elle existe maintenant depuis près d'une quarantaine d'année. G. Nelson laisse une ouverture concernant son inscription ou non dans le domaine du jeu ou de la littérature en qualifiant le lecteur de « reader » ou de « player ». Ses auteurs créent des mondes textuels imaginaires dans lesquels les lecteurs incarnent un personnage dont ils peuvent « diriger les actions »[283].

Il distingue au moins deux moments de l'histoire des IF avec une période moderne émergant avec les années 2000 qui aurait tendance à bousculer la plupart des stéréotypes du genre avec notamment une diminution du recours aux « puzzles » :

> New-school IF, an approximate label that we might date from around the turn of the century, has made a much better job of all this. Recognizable social situations now stand alongside or even instead of quests to explore or collect, and inanimate objects no longer seem universal ingredients of IF. Modern writers are less interested in intricate puzzles; some objects exist, in IF, in order to serve as components of such puzzles; and so there are somewhat fewer objects.[284]

Mais le concepteur d'Inform a surtout tendance à apporter un regard technique, parfois singulier dans son positionnement même, sur l'objet IF, ainsi nous pouvons évoquer rapidement trois interventions de sa part qui rendent compte de son positionnement.

---

282 (Graham, 2005)

283 (Graham, 2005)

284 (Graham, 2005)

Pour tout écriveur d'IF, la voie de Graham Nelson se manifeste d'abord par le biais de la documentation d'Inform, depuis les premières versions de la documentation d'Inform 6[285] à la toute dernière version de celle d'Inform 7[286]. Une documentation qui se divise actuellement en deux ensembles (un manuel permettant d'apprendre étape par étape Inform et un recueil d'exemples (utilisés en partie dans le manuel)) et qui explique techniquement comment réaliser des IF avec Inform. Il est nécessaire pour tout nouvel arrivant de passer par cette documentation pour apprendre Inform même si bien sûr d'autres ressources[287] peuvent l'aider à mieux connaître les techniques d'écritures avec Inform.

A la sortie d'Inform 7, Graham Neslon a publié un article[288] justifiant son choix de se rapprocher du langage naturel. Cet article passionnant revient en partie sur l'histoire de la conception d'Inform et laisse entrevoir l'imaginaire de son concepteur, il propose surtout de parler des nouveautés de la version 7 d'Inform : l'interface utilisateur, le déplacement vers l' « orienté-règles » plutôt que l'orienté objet et le choix du langage naturel et les modèles sémantiques qui ont influencés le concepteur.
A travers cet article, Graham Nelson justifie ainsi des choix de design qui orienteront forcément les pratiques d'écriture en défendant une vision de l'IF, des ODERI et même plus particulièrement d'Inform, il explique ainsi des choix qu'il a lui-même été amené à prendre comme par exemple le recours à un langage naturel qui facilite selon lui, l'accès à l'écriture de RI. Il explique aussi comment l'outil cherche à dépasser certaines contraintes techniques liées au contexte technologique actuel. L'auteur montre enfin vers quelles perspectives il imagine orienter les futures améliorations d'Inform, une orientation qui contribue elle-même à certaines transformations dans les pratiques (avec une recherche des « bonnes pratiques ») : comment utiliser au mieux le code pour parvenir à certains résultats.
Nous aurons l'occasion lors de notre étude des tracés de revenir sur les relations s'établissant au moment de l'usage entre l'écriveur et l'outil mais nous pouvons d'ors et déjà retenir de cet article un besoin de la part du concepteur de justifier sa démarche de

285 (Graham, 2001)

286 (Graham, 2014)

287 Nous pensons surtout au manuel qui nous a beaucoup aidé pour nous perfectionner en Inform : (Reed, 2010)

288 (Graham, 2005)

conception et de la présenter comme le design d'une instance de pratique d'écriture d'IF dont il est conscient qu'elle influe sur l'écriture.

Dans l'article intitulé « Object Relations » de l'*IF Theory Reader*[289], Graham Nelson s'intéresse cette fois-ci à la notion d'objet et montre comment les objets offrent aux écriveurs un grand nombre de nuances pour la simulation de situations « humaines » dans un contexte de narration. Il distingue ainsi trois types d'usage des objets pour l'écrtire d'IF : les objets comme manière de représenter l'histoire ou les sentiments des personnages, les objets de désir que le lecteur à travers le personnage cherche à atteindre et qui le motivent dans sa « quête » et les objets comme élément capable d'intercéder dans les rapports entre personnages.
Ce qui nous semble particulièrement intéressant dans cet article, c'est que Graham Nelson, ne cherche pas à seulement définir les relations d'objets présentes dans les IF pour proposer des solutions techniques qui faciliteraient leur intégration mais plutôt qu'il cherche à interroger la littérature à partir de la notion d'objet qu'il travaille avec Inform.

Graham Neslon ne cherche pas à définir littérairement l'IF, il préfère donner les moyens aux écriveurs d'en proposer leur propre définition, il cherche plus à interroger les choix de design et de conception qu'il est amené à prendre et à se servir des connaissances générées avec Inform pour interroger les autres formes d'écrits.

1.2.2 Les IF pour Michael J. Roberts

Pour Michal J. Roberts, le créateur de TADS, les IF sont très liées à la notion de « Text Adventure games »

> Interactive Fiction is a new narrative medium that grew out of the early "text adventure" games. (That's where the name TADS comes from, by the way: it's the Text Adventure Development System. "IFDS" just wouldn't be as catchy.)[290]

Le concepteur propose de penser l'IF comme une forme où il ne s'agit pas de seulement lire l'histoire mais de la vivre : « you don't just read the story, you become part of it »[291]

---

289 (Jackson-Mead et Wheeler, 2011)

290 http://www.tads.org/if.htm (consulté le 3 octobre 2015)

291 http://www.tads.org/if.htm (consulté le 3 octobre 2015)

Un jeu textuel d'aventure est pour M. J. Roberts une type de création où le joueur incarne un protagoniste et où la progression est rendue possible par un système de dialogue entre l'ordinateur et le joueur, dans un langage qui ressemble à un langage naturel. Après chaque commande l'ordinateur décrit la situation au joueur et lui dit ce que le protagoniste doit faire ensuite.

> In a text adventure, the player takes the role of the protagonist. The game proceeds as a dialog between the player and the computer, rendered in conversational English text (or in another human language), with the computer describing the situation and the player saying what the protagonist should do next.[292]

Pour le concepteur de TADS, les IF ont très vite dépassé le statut de jeu et se sont d'avantage concentrés sur le potentiel narratif que promettait leur format atypique :

> The early text adventure games were decidedly games, with the focus on challenging the player with a series of puzzles and riddles. But the form these games took, as explorations of simulated worlds through prose seemingly written on the fly in response to the player's actions, suggested the potential for something more than just a computerized puzzle book. These games told stories, in a new and different way. This new kind of story isn't the static narrative of traditional literature, but a dynamic collaboration between author and player that never unfolds exactly the same way twice.[293]

En évoquant une littérature qui n'est jamais deux fois la même, une collaboration entre auteur et lecteur, il touche à la dimension de générateur de texte d'inform. M. J. Roberts évoque l'importance des travaux réalisés par Infocom et considère qu'ils ont largement contribué à prendre au sérieux cette forme :

> they [Inform] left behind a fan base who weren't merely nostalgic for the text adventures of old, but also recognized the format's potential as a serious artistic medium, and had the technical skills to carry on with new post-commercial works. Enthusiasts have been exploring that potential ever since, steadily expanding the medium's boundaries.[294]

Il propose ainsi de revenir sur la définition des IF aujourd'hui :

> Today we call it Interactive Fiction because the term better captures the scope of the medium. The defining feature of IF is still the text-centric, conversational style of play, but IF today can incorporate graphics and sound. Many modern IF works are still game-like, but many others are not. Some IFs are non-linear stories, some are character studies, some are sculptures in words.

---

[292] http://www.tads.org/if.htm (consulté le 3 octobre 2015)

[293] http://www.tads.org/if.htm (consulté le 3 octobre 2015)

[294] http://www.tads.org/if.htm (consulté le 3 octobre 2015)

> Even with a few decades of history behind it, the medium is still full of surprises, and many feel that we've only scratched the surface of what it can do.[295]

M. J. Roberts évoque explicitement son attachement aux premières formes de l'IF, même s'il défend leur proximité avec le jeu, il reconnaît la richesse de potentiel narratif qu'elles véhiculent. Tout comme Graham Nelson, il considère une rupture dans l'histoire des IF qui marque un changement de paradaigme. Nous proposons d'aborder à présent cette histoire.

1.3 Brève histoire des IF

Nous proposons de commencer cette histoire en 1966. En effet, il est difficile de ne pas faire le rapprochement entre les IF et le programme *Eliza* crée à cette époque, par Joseph Weizenbaum qui interrogeait le recours à des machines pour effectuer des pyschotérapies. Eliza est un programme capable de poser des questions par écrit, d'enregistrer les réponses d'un utilisateur, et de les réinscrire par la suite dans certaines questions. Par exemple, cette session rapportée par Jimmy Maher[296] :

> How do you do. Please state your problem.
>
> **>> I spend too much time with computers.**
>
> Why do you mention computers ?
>
> **>> You are one.**
>
> Does it please you to believe I am one ?
>
> **>> Yes.**
>
> You seem to be quite positive.
>
> **>> I suppose I am.**
>
> How long have you been ?
>
> **>> 31 years.**
>
> I'm not sure I understand you fully.
>
> **>> Join the club.**
>
> Please go on.

[295] http://www.tads.org/if.htm (consulté le 3 octobre 2015)

[296] http://maher.filfre.net/if-book/if-2.htm (consulté le 2 octobre 2015)

> **>> You don't make too much sense yourself.**
>
> We were discussing you -- not me.[297]

Eliza présente ainsi, les mécaniques d'interaction des IF : un utilisateur entre des commandes qui sont ensuite interprétées et où des réponses contextuelles sont apportées sous forme de texte écrit (avec Eliza, de manière très modeste). Dans notre exemple où le texte entré par un humain est précédé d'un double signe supérieur « >> », nous voyons que le programme réinjecte régulièrement des expressions écrites par le patient, ainsi dans sa seconde question, il utilise le mot « ordinateurs, » puis « j'en suis un », etc. Il propose même parfois certaines réponses toutes préparées comme « Nous parlons de vous – pas de moi » quand le pronom « Vous » est repéré.

En 1975, William Crowther écrit la première IF, *Adventure* :

> I had been involved in a non-computer role-playing game called *Dungeons and Dragons* at the time [c. 1975], and also I had been actively exploring in caves … Suddenly, I got involved in a divorce, and that left me a bit pulled apart in various ways. In particular I was missing my kids. Also the caving had stopped, because that had become awkward, so I decided I would fool around and write a program that was a re-creation in fantasy of my caving, and also would be a game for the kids … My idea was that it would be a computer game that would not be intimidating to non-computer people, and that was one of the reasons why I made it so that the player directs the game with natural language input, instead of more standardized commands.[298]

Nous remarquons immédiatement l'influence que le jeu de rôle a pu avoir sur l'émergence des IF, néanmoins c'est seulement avec le travail effectué un peu plus tard en 1976 par Don Woods que l'aspect fantaisiste d'*Adventure* émergera. La première version de Crowther consistait avant tout à explorer une grotte. La spéléologie a ainsi exercé une influence importante sur la forme en imposant par exemple l'utilisation des points cardinaux pour l'exploration. De même, nous pouvons nous demander à quel point le motif même de l'exploration spatiale, rooms par rooms, n'est pas lui-même aussi l'une des conséquences de cette origine. Enfin, il est presque stupéfiant de remarquer qu'à l'époque d'Adventure, un programme qui est maintenant jugé particulièrement complexe à manipuler puisse être perçu comme orienté vers l'utilisateur « un jeu qui ne

---

297 http://maher.filfre.net/if-book/if-2.htm (consulté le 2 octobre 2015)

298 Citation de William Crowther par Graham Nelson sur : http://inform-fiction.org/manual/html/s46.html#p369

serait pas intimidant pour les personnes n'utilisant pas les ordinateurs », ce qui est frappant étant donné les avancées en ergonomie et qui montre les déplacements qui ont pu être opérés dans le public des IF et de la communauté.

En 1978, Scott Adam crée *Adventureland* qui connaît aussitôt un énorme succès commercial et qui lance l'ère commerciale des IF:

> *Adventureland* sold very well, and marked the beginning of Adventure International, the company founded by Adams and his wife Alexis. Soon the Adams' were porting their game to the other popular microcomputers of the day, and within six months a second title, *Pirate Adventure*, had appeared. For a number of years, Adventure International thrived, eventually releasing almost twenty games. The technology behind them did improve somewhat, and in his later game Adams even began to include hand-drawn color graphics to illustrate the scenes, but only toward the end of Adventure International's run did he devote serious attention to improving the parser. Thematically, Adams never really progressed beyond simplistic treasure hunts. Most of his titles took the gameplay of his first two games and merely transported it to a different setting. Adventure International's early games succeeded because they were the only games in town. [299]

La compagnie créée par le couple Adam finira par périclite en n'apportant pas de nouveautés et ce, aussi bien sur le plan formel que technique.
En plus d'*Adventure International*, une autre compagnie émergera à partir de l'IF avec graphismes *Mysterious House*. Cette compagnie, *On-Line Systems* aura un rôle important mais cette fois-ci pour l'histoire du jeu vidéo, ses fondateurs Ken et Roberta Williams créeront ensuite le fameux éditeur de Point and Click *Sierra*.

A partir de 1980, l'ère *Infocom* commence avec l'une des fictions les plus emblématiques du genre : *Zork*. Infocom est une compagnie créée par d'anciens étudiant du M.I.T., ils créeront une trentaine d'IF qui marqueront tout une génération d'écriveurs. Parmi leurs classiques, nous trouvons : la trilogie *Zork*, *Deadline*, *Trinity*, *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*, etc.[300]

---

[299] http://maher.filfre.net/if-book/if-3.htm (consulté le 2 octobre 2015)

[300] La liste complète est disponible : http://maher.filfre.net/if-book/if-5.htm (consulté le 1er octobre 2015)

L'application *Lost Treasure of Infocom*[301] sortie en 2013 permet de lire aujourd'hui ces IF (tout du moins les 25 plus marquantes) dans une interface remise aux goûts du jour. Les récits d'Infocom sont réputés pour la qualité de leur écriture et pour leur complexité. Les outils mis en place par l'équipe pour la conception de leurs IF y ont largement contribué. Parmi eux le compilateur appelé Z-machine qui permettait de réduire la taille des scripts et donc de laisser plus de place au récit et d'optimiser l'écriture des commandes.

> The key to their design was an imaginary computer chip called the "Z-machine." This chip would be able to run *Zork* (or at least part of it) if the program were coded in a special, very compact language. Then the design called for each personal computer to have a program (called a Z-machine Interpreter Program or ZIP) that would interpret the special Z-machine language and make the computer act the same way that a real Z-machine would. In order to get Zork written in this special language, another language was invented, called *Zork* Implementation Language (ZIL)[…]. Marc built a two-stage translator program that would translate a ZIL program, first into an assembly language and then further into the Z-machine language. He also built a ZIP so that a DECSystem-20 could emulate the Z-Machine.[302]

Ainsi, la Z-machine permettait de compiler les IF écrites en langage ZIL. Le compilateur Z-machine a joué un rôle majeur pour l'écriture des IF, même encore récemment puisqu'Inform le propose encore comme alternative au plus récent Glulx. Graham Nelson a pu réaliser Inform grâce à l'ouverture du code de la Z-machine (une ouverture relative puisqu'il s'agit en fait d'une récupération de code opérée grâce à du retro-enginering par d'autres ingénieurs avec la bienveillance d'Infocom).

Le recours à des outils performants dédiés à l'écriture d'IF est une nécessité pour l'écriture d'IF de qualité, le cas d'Infocom le manifeste clairement. Les ODEIF cristallisent des années d'expérience et de pratiques et sont adaptés aux besoins des écriveurs.

> Virtually all quality games of the last ten years have been written in IF-specific languages like Inform or TADS, and an announcement of a new game that was written in a general-purpose language is always greeted with a decided skepticism that is borne of long experience. Likewise,

301 https://itunes.apple.com/fr/app/lost-treasures-of-infocom/id577626745?mt=8 (consulté le 2 octobre 2015)

302 (Anderson et Stu, 1985)

> Infocom's use of a virtual machine – the Z-Machine – and an interpreter for the deployment of its stories remains the standard model today. [303]

La qualité des outils d'Infocom lui a permis de maintenir un degré d'excellence que les autres systèmes ne pouvaient permettre et de produire les IF les plus marquantes de son époque, notamment la Z-Machine qui permettent de facilement exporter les IF pour de nombreuses plateformes.

> In Infocom's case, the Z-Machine actually brought with it a huge commercial advantage, for it allowed the company to easily sell its game on a wide variety of computing platforms with very little expenditure of time or energy. A single Infocom title was sometimes available in versions for more than two dozen separate machines that ranged from DEC mainframes to inexpensive Toy 'R' Us-style eight-bits.[304]

Les enjeux liées à l'époque aux tailles des fichiers et donc à leur compression s'avèraient des contraintes déterminantes pour l'écriture :

> Version 3 of the Z-Machine, its first mature iteration and the one for which most of Infocom's games were authored, was limited to story files of no more than 128K. This is a tiny amount of space by modern standards, considerably smaller than the average digital camera photograph, but Infocom's compression techniques made the most of it. .[305]

Les 128K permis par la version 3 de la Z-machine peuvent très vite manifester leurs limites, il suffit de s'essayer à écrire avec les versions 5, 6 ou 8 de Z-machine sur Inform pour s'en rendre compte.

Il est intéressant de remarquer que l'ajout de document matériel, de livrets, de « goodies » , etc. permettaient à Infocom d'étoffer l'univers de la fiction :

> Even with this ingenuity, though, there was room for no more text than a typical novella. Infocom partially surmounted this limitation by putting much of the background and atmospheric elements of its stories not in the games themselves but rather as accompanying materials in the game boxes.[306]

L'un des membres d'infocom, Stu Galley écrivit un art poétique destiné aux auteurs d'IF et appelé *the implementer Creed* représentatif de la vision de l'époque sur les IF, une vision qui continue d'inspirer de nombreux écriveurs ou concepteurs :

> I create fictional worlds. I create experiences.

---

[303] http://maher.filfre.net/if-book/if-7.htm (consulté le 2 octobre 2015)

[304] http://maher.filfre.net/if-book/if-7.htm (consulté le 2 octobre 2015)

[305] http://maher.filfre.net/if-book/if-7.htm (consulté le 2 octobre 2015)

[306] http://maher.filfre.net/if-book/if-7.htm (consulté le 2 octobre 2015)

> I am exploring a new medium for telling stories.
>
> My readers should become immersed in the story and forget where they are. They should forget about the keyboard and the screen, forget everything but the experience. My goal is to make the computer invisible. […][307]

La fiction : son univers, son originalité, l'immersion sont largement mis en avant mais en même temps, l'exploration des potentiels d'un « nouveau médium » et la création d'expériences singulières témoignent déjà d'une volonté d'aller plus loin que de simplement raconter une bonne histoire.

1990 marqua la fin de l'ère commerciale des IF avec un effondrement du marché dû en grande partie aux avancées technologiques qui entraîna les lecteurs d'IF vers des expériences plus graphiques et multimédia.

> Over the last few years of the eighties, IF gradually disappeared altogether from the marketplace, as the companies that had published it either shut their doors or found more lucrative areas in which to focus their attentions. By 1990, adventure gaming meant mouse driven, graphical games such as those published by Sierra and Lucasarts, and textual IF was seen, as it still too often is today, as an anachronistic throwback to the early days of the home computer revolution, good for little other than nostalgia.[308]

C'est en même temps vers cette époque que plusieurs outils d'écriture émergèrent, The Quill, PAW, TADS et puis Inform, entièrement gratuit. Graham Nelson décrit le point de départ et la sortie d'Inform :

> Firstly, I never intended to write Inform! I had played a few Infocom games in the late 1980s (running under CP/M on a ghastly Amstrad), and admired them: I was curious about the run-time format and in early 1993 found some fragmentary documents on the Internet. I wrote to Mark Howell asking if there was a compiler, and he said "Many people have had many dreams". So I tried to fake a toy game file, to print "Hello World" and stop. Each time, nothing happened, and I thought, ah, I shouldn't have missed out the property default table, and coded a bit more. Eventually I found it had been working all along--but didn't show anything on screen until it had the first full page of text. I inserted 30 new lines, and suddenly my toy said "hEllO woRlD". (An hour later I understood alphabet shifting rather better!) My first real

307 http://maher.filfre.net/if-book/if-7.htm (consulté le 2 octobre 2015)

308 http://maher.filfre.net/if-book/if-7.htm (consulté le 2 octobre 2015)

> program factorized the numbers 2 to 100 into prime factors, for which I improvised an assembler: Mark's excellent disassembler helped me to perfect it. By then "zass", as it was called, was a horrid tangle of exceptions so I sat down with plenty of paper and worked out the underlying rules. I wrote these into a much simpler assembler, added "if" statements, code blocks, loops and an expression evaluator, and the result was Inform 1. [309]

Le concepteur raconte comment il pose les premières bases d'un assembleur, c'est à dire « un langage [de programmation] de bas niveau qui représente le langage machine sous une forme lisible pour un humain »[310] lui permettant de mettre au point un premier langage pour l'écriture d'IF : « zass » qui à son tour le conduit à réaliser à Inform 1.
Graham Neslon écrira *Curses* en 1993 qui sera le premier exemple d'IF écrite avec Inform et d'un système poussé réimaginant le langage ZIL d'Infocom :

> At this time, it was widely known that Infocom had written its games in an in-house, specialized language called ZIL, but absolutely nothing was known about the look or structure of that language. Nelson therefore started from scratch in designing what would become Inform, basing its syntax and capabilities partly on the unique architecture of the Z-Machine itself and partly on what seemed to him to be the most logical way to put together a language for IF. Many would date the beginning of the modern IF community to May 9, 1993, when Nelson posted to the Usenet group rec.games.int-fiction an announcement of both Inform and the first game written with it, *Curses*.[311]

La sortie de *Curses* est ainsi souvent donnée comme le point de départ de l'ère moderne des IF. Inform qui est en plus gratuitement disponible devient rapidement l'outil incontournable pour l'écriture d'IF. Les utilisateurs d'anciens systèmes et des membres newsgroups consacrés aux IF s'empressent d'apprendre à utiliser l'outil porté par l'élégance, l'humour, la fraîcheur et la complexité de *Curses*.

> *Curses* and Inform caused a veritable sensation among the group of Infocom nostalgics, AGT refugees, and curious hackers that had recently begun to congregate on two Usenet newsgroups: rec.arts.int-fiction (focusing on technical issues and the authoring of IF), and rec.games.int-fiction (focusing on the playing, reviewing, and swapping of hints on the games themselves). The reasons for their fascination are not hard to discover. *Curses* is a sprawling, complicated epic that is as good, in both its technical and its literary qualities, as the best of Infocom, yet that manifests a style all its own through its quiet, good-natured humor; its distinctly English sensibility; and its unabashed intellectualism. *Curses* carries a distinct Infocom influence, yet in this commentator's opinion there is just as much of Topologika to be found in its depths. And there was something else: not only was *Curses* a fantastically involving adventure

[309] Graham Nelson en 1996, cité sur http://maher.filfre.net/if-book/if-8.htm (consulté le 2 octobre 2015)

[310] https://fr.wikipedia.org/wiki/Assembleur (consulté le 2 octobre 2015)

[311] http://maher.filfre.net/if-book/if-8.htm (consulté le 2 octobre 2015)

> game, and Inform a very interesting tool even in this first version, but both were absolutely free at a time when the only things close to them in quality – the Adventions games and TADS – were available only for a fee. [312]

C'est surtout à cette période, la phase dite moderne, et aux outils qui y ont émergé (des ODERI souvent encore utilisés voire avec Inform des outils devenus référence du genre) que nous nous intéressons dans le cadre de cette recherche. L'IF a pris de la distance avec le jeu et ne cherche plus à s'améliorer techniquement grâce au multimédia, elle vise plutôt à se poser en tant que média d'écriture avec ses propres spécificités et à explorer les nuances proposés par ces espaces d'ombre.

Pourtant une idée récurrente consiste à croire que les IF ont périclité après l'ère commerciale.

> The perspective of today's active community of IF authors and interactors is that interactive fiction didn't really get going until after the commercial era. Stephen Granade's timeline of interactive fiction's history, for instance, in an odd reversal of Aarseth's idea of interactive fiction, places about two-thirds of its events *after* 1991. [313]

La timeline réalisé par Stephen Granade et consultable en ligne[314] montre que la plus grande partie des IF ont été écrites après 1991.

Graham Neslon parle d'un « revival » en 1992 qui aurait succédé à l'ère commerciale de 1982 à 1986 (les années 1972 à 1981 sont pour lui les années des « university games »). Quoiqu'il en soit, force est de constater que les IF existent toujours et qu'autour d'elles gravite toujours une communauté dynamique. Nous proposons dès à présent de présenter quelques IF post-1991 afin de prolonger notre présentation historique et de finir d'instaurer l'architexte des IF.

1.4 Imaginaires des IF

Lors de cette partie, nous survolerons très rapidement quelques écrits marquants que nous avons parcourus lors de notre recherche. Ce survol approfondira le travail de présentation des imaginaires des IF entamé avec le premier chapitre ou juste avant avec

312 http://maher.filfre.net/if-book/if-8.htm (consulté le 2 octobre 2015)

313 (Montfort, 2005)

314 http://brasslantern.org/community/history/timeline-c.html (consulté le 2 octobre 2015)

l'histoire des IF. Il n'a surtout pas pour objectif de citer exhaustivement l'intégralité des IF, ni de déterminer les textes fondemantaux ou canoniques du champ, mais plutôt de présenter un choix subjectif de récits qui nous ont marqué ou que nous trouvons particulièrement singulier (voir représentatifs d'une singularité du champ), afin de proposer un premier panorama des thèmes et des préoccupations de ces écrits. Nous passerons donc rapidement sur chaque IF en expliquant rapidement son intrigue ou ses points d'intérêts. Nous procédérons par ordre chronologique.

Curses ![315] est la première IF écrite avec Inform, elle a permis à Graham Nelson de faire la preuve de la qualité de son outil. Le récit fait incarner au lecteur un personnage qui a pour objectif initial de retrouver une carte touristique de Paris dans un grenier. Malheureusement pour lui, des évènements fantastiques vont survenir qui vont le confronter à des créatures diaboliques.
Curses est un long récit dont les énigmes ne sont pas faciles à résoudre. Il a surtout permis de montrer la qualité du parser d'Inform et de mettre en avant ce dispostif et le travail de son concepteur.

Anchorhead[316] qui est écrit par Michael S. Gentry en 1998 s'inspire de l'univers de Lovecraft et plus particulièrement de la nouvelle *L'affaire Charles Dexter Ward*. Le personnage principal est une femme dont le mari vient d'hériter d'une maison située dans une petite ville appelée Anchorhead. L'histoire qui se déroule en trois journées successives est d'une longueur considérable : au fur et à meusre de sa progression, le lecteur va faire face à des évènements de plus en plus étranges et terrifiants. Un soin particulier a été apporté à la mise en texte. Le gameplay est exigeant et ne pardonne aucun oubli d'objets, ce qui rend la progression extrêmement difficile (et parfois pénible), mais certains passages sont parmi les plus remarquables du genre comme par exemple le moment où la femme se rend au bureau du registre des naissances et de morts et comprend en comparant les dates, que les aïeuls de son mari sont en fait la réincarnation d'une seule et même personne.

[315] http://ifdb.tads.org/viewgame?id=plvzam05bmz3enh8 (consulté le 1er octobre 2015)

[316] http://ifdb.tads.org/viewgame?id=op0uw1gn1tjqmjt7 (consulté le 1er octobre 2015)

Photopia[317] est une IF écrite par Adam Cadre et publiée le 1er octbore 1998, l'intrigue fait se succéder plusieurs courts épisodes à priori sans liens et se déroulant dans des univers différents.

> [...] the overall layout of the story appears to be a complex weave, where you travel along the thread as it makes its way in one direction, turns around and comes back, crossing the previous parts of the weave and then continues. [...] In summary, this game is like an interactive story nestled inside another. A russian doll. A woven russian doll at that.[318]

Ainsi, le premier personnage incarné semble vivre dans un monde et une époque proche des notres, il subit un accident de voiture en cherchant à retrouver de jeunes femmes rencontrées plus tôt lors d'une soirée, puis nous nous retrouvons projetés dans un univers de sciences-fiction où il s'agit de se suivre les traces Wendy Mackaye, la « première femme de la planète rouge » qui doit chercher à récuper un module contenant des graines lors d'une mission spatiale, etc.

Ce récit dont l'auteur a particulièrement soigné le travail au niveau narratif a connu un succès considérable et fait partie des IF les plus appréciées aujourd'hui (il est en première position du classement des « cinquantes meilleures IF de tous les temps » par exemple[319]). Il est intéressant de remarquer que *Photobia* est souvent considéré comme une IF atypique alors qu'elle est en même-temps reconnue comme l'une des plus belles. Avec *Photopia*, il n'y a pas vraiment d'énigme à résoudre, la simple découverte de l'intrigue suffit à capter l'attention du lecteur.

> This is probably the most successful example I've seen of interactivity at the service of fiction, rather than vice versa.

Cette façon qu'à l'interaction de se mettre au service de la narration touche au cœur de l'aspect littéraire des IF.

Aisle[320], écrit par Sam Barlow en 1999 est un récit extrêmement court et très original dans sa forme puisqu'il ne permet qu'une seule interaction au lecteur avant de s'achever. Le lecteur se voit aussitôt proposer l'une des nombreuses fins du récit, chaque action débloque une fin différente. La fiction se déroule dans un supermarché, le lecteur dispose d'une grande liberté d'action : il peut examiner les boites de conserve, les objets du

317 http://ifdb.tads.org/viewgame?id=ju778uv5xaswnlpl (consulté le 2 octobre 2015)

318 http://www.brasslantern.org/reviews/text/photopiamagnus.html (consulté le 2 octobre 2015)

319 http://ifdb.tads.org/viewcomp?id=p6s9uem6td8rfihv (consulté le 1er octobre 2015)

320 http://ifdb.tads.org/viewgame?id=j49crlvd62mhwuzu (consulté le 1er octobre 2015)

magasin, interagir avec la femme se trouvant là, se comporter étragement, ne rien faire, etc. mais il n'aura à chaque fois qu'un seul choix. Cette structure singulière est un exemple de formes se contruisant contre les incitations des ODERI (nous reviendrons sur ce point peu après au chapitre 6) et qui donne une nouvelle preuve, s'il en fallait de la de la capacité des IF à proposer des formes alternatives qui enrichissent sans cesse leur architexte.

Violet est un récit écrit par Jeremy Freese en 2008 qui a gagné le prix de la meilleure IF de 2008 pour les XYZZY awards et la 14ème Annual Interactive Fiction Competition. L'histoire raconte la journée d'un thésard sur le point de rompre avec sa petite amie Violet car il n'arrive pas à se débarrasser de sa thèse. Au début du récit, il vient d'arriver à son bureau et doit écrire. Mais à chaque fois, différents élements viendront le perturber et l'empêcher d'avancer, il devra ainsi par exemple débrancher le cable ethernet de l'ordinateur et trouver une cachette ou le ranger.

Counterfeit monkey, écrit par Emily Short et publié en décembre 2012 fait incarner au lecteur un personnage appelé Alexandra. L'une des particularités de cette IF, qui est par ailleurs l'un des traits représentatifs des travaux d'Emily Short, concerne son aspect didactique grâce à la présence d'un tutoriel habilement intégré au récit qui guide le lecteur et lui apprend comment interagir avec le texte. Mais au delà de cette introduction, le récit, qui est un exemple de production de la période la plus moderne d'Inform, propose des options originales jouant avec le caractère textuel des IF. Ainsi la « mini-map » se compose uniquement des noms des lieux qu'elle évoque (cf Figure 64 : Capture d'écran de *Counterfeit Monkey* joué avec Zoom, la mini-map occupe la moitié gauche). Très tôt dans le récit, le personnage reçoit un instrument lui permettant de supprimer toutes les lettres d'un type pour un objet donné. En agitant cette objet, et en l'ajustant sur la lettre U par exemple (l'objet devient un « u-remover ») il est possible de transformer une « mourning dress » ou robe de deuil en « morning dress » ou robe du matin (le « u » a disparu).

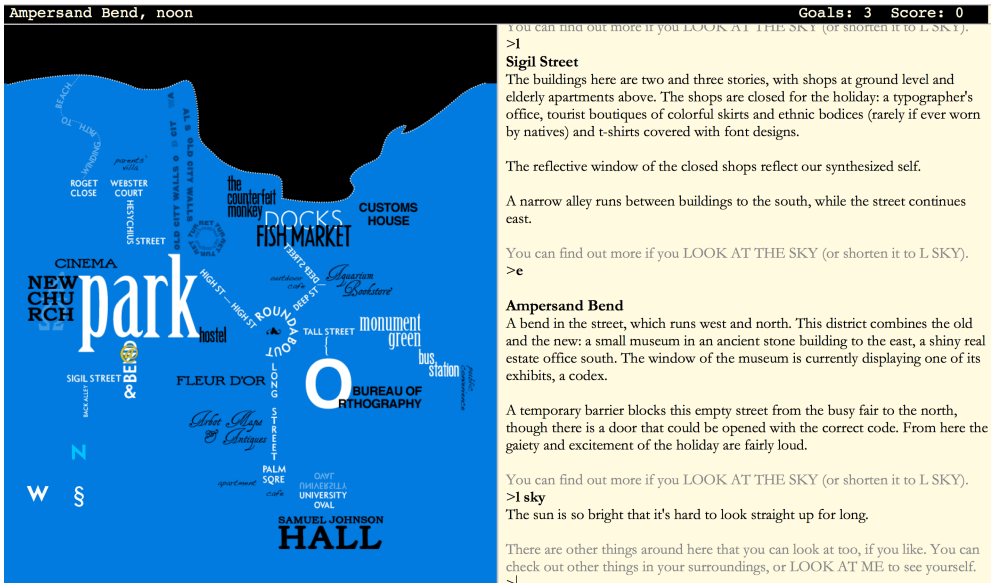


Figure 64 : Capture d'écran de *Counterfeit Monkey* joué avec Zoom, la mini-map occupe la moitié gauche

Nous voyons ainsi que les époques, les types d'interactions pensés et les sujets traités peuvent énormément varier. Cet échantillon ne laisse entrevoir qu'un très petit échantillon des travaux existants, il existe bien entendu beaucoup d'autres IF qui pourraient être mentionnées ici, notre objectif consiste surtout à donner un aperçu de l'éventail des univers de ce type d'écrit et de montrer qu'il va au delà des explorations de donjon ou des fan fictions. Nous proposons au lecteur curieux d'approfondir sa découverte des IF d'explorer la liste[321] proposée par l'IFDB qui recense les « 50 Meilleures IF de tous les temps (édition 2015) » (Interactive Fiction Top 50 of all time (2015 edition)).

Nous espérons, à travers cet aperçu, avoir montré un peu de la richesse du champ des IF et montré que ce domaine méritait sans doute des études plus poussées en SIC mais aussi sans doute en littérature. Ce champ a pourtant pendant longtemps été mis de côté et oublié, nous proposons à présent de mieux comprendre les raisons de ce rejet.

321 http://ifdb.tads.org/viewcomp?id=p6s9uem6td8rfihv (consulté le 1er octobre 2015)

1.5 Le rejet des IF : vers une réhabilitation ?

N. Montfort est sans doute l'universitaire qui a le plus contribué à l'introduction des IF dans le champ de la LN. Il explique les difficultés qui favorisent le manque d'intérêt des chercheurs pour cette forme parfois rebutante à cause de son interface graphique uniquement textuelle, et nécessitant une implication conséquente forçant même parfois l'utilisateur à devoir réaliser sa propre carte à la main.

> Interactive fiction works can be challenging for literary readers, even those interested in other sorts of electronic literature, because of the text-based interface and because of the way in which these works require detailed exploration, mapping, and solution. Works in this form are often less visually rewarding, and the rewards they do offer are only attained with time and effort.

Néanmoins N. Montfort se pose en fervent défenseur de la valeur littéraire des IF qui ont permis selon lui de produire des « simulations littéraires » parmi les plus importantes :

> […] text-based interactive fiction has provided some of the most intricate and compelling literary simulations yet developed. Understanding how interactive fiction works, and how it has developed over the past three decades, is an essential part of the puzzle of literary computing.[322]

En France, les IF ont tendance à être complètement ignorées, certaines d'entre elles parmi les plus connues peuvent être étudiées à travers le filtre du jeu et des game studies (comme ce peut être le cas pour *Zork* par exemple). Il arrive toutefois qu'elles soient de temps en temps prise en compte mais pour être aussi tôt déconsidérées, ainsi cet exemple de commentaire de Jean Clément qui est pourtant l'un des universitaires français qui a largement contribué à faire émerger le champ de la LN dans la communauté universitaire française (et même au-delà l'université), nous en avons soulignés quelques extraits :

> Le concept de fiction interactive est à la fois commode et flou, sans doute commode parce que flou. Dans la brève histoire de la littérature électronique, il s'est imposé très tôt pour désigner un produit nouveau et hybride, conçu dans les cerveaux de quelques informaticiens à l'imagination

[322] (Siemens et Schreibman, 2007), p.267

fertile. Sans vouloir soulever ici la question des rapports entre jeu et littérature, rappelons simplement qu'il s'agissait de proposer au lecteur/utilisateur/ joueur d'explorer, par un dialogue purement textuel avec la machine, un univers de fiction dont il devait déjouer les pièges. Le genre, souvent appelé «jeu d'aventure» a connu son heure de gloire dans les années soixante-dix, mais les progrès de l'informatique, et l'avènement du multimédia ont relégué au rayon des antiquités cet ancêtre du jeu vidéo. Aujourd'hui, l'image et le son ont remplacé le texte, les descendants des premières fictions interactives n'appartiennent plus au domaine de la «littérature», fut-elle cybernétique. Par un mouvement plutôt rare, le jeu d'aventure textuel s'est déplacé de l'écran des premières machines vers les livres de la fameuse collection «dont-vous-êtes-le-héros»

Mais ce déclin du jeu d'aventure informatique dialogué a laissé la place à un nouveau concept issu de la recherche documentaire: l'hypertexte. A l'origine, l'hypertexte est un dispositif à la fois conceptuel et informatique qui permet de gérer d'énormes masses de données documentaires de façon plus souple et plus fine que les gestionnaires de base de données traditionnels, en faisant de l'utilisateur un acteur de sa recherche, un explorateur équipé d'outils d'orientation, capable de se repérer à tout moment dans la jungle des documents et de tracer son chemin en quête de l'information qu'il convoite. L'idée en a germé dans l'esprit d'un chercheur américain à la fin de la dernière guerre mondiale, elle a été reprise par Ted Nelson qui créa le terme d'hypertexte en 1965. Mais c'est en 1985 qu'un écrivain américain, Michael Joyce, s'empare de l'outil et du concept pour créer la première fiction interactive hypertextuelle, Afternoon, a story. Le succès immédiat de cette première oeuvre allait entraîner d'autres écrivains dans son sillage, aux États-Unis d'abord, et plus timidement en France. Aujourd'hui, plusieurs universités américaines proposent aux étudiants des cours de lecture et d'écriture de fiction interactive. En France, on trouve également, notamment à l'Université de Paris 8, de tels ateliers où s'élabore cette nouvelle forme d'écriture, et des écrivains comme Jacques Roubaud commencent à s'intéresser à ce nouveau média. Le 29 Août 1993, le New York Times consacrait à l'«hyperfiction» la totalité de son supplément littéraire.

La fiction hypertextuelle, on s'en doute aisément, est plus proche du champ littéraire que le jeu d'aventure. Ces deux genres partagent cependant un certain nombre de caractéristiques communes qui justifie leur rapprochement dans une même problématique épistémologique. Cette problématique tient en partie à la nouveauté de leur support, l'informatique, mais aussi à leur mode de fonctionnement, aux rapports qu'ils instituent entre l'auteur, le texte et le lecteur. En ce sens, ils peuvent être considérés comme les héritiers d'une tradition ancienne de textes très divers dont les auteurs ont en commun le désir de rompre avec le discours linéaire pour établir avec le lecteur une certaine forme d'interactivité[…].[323]

[323] http://hypermedia.univ-paris8.fr/jean/articles/litterature.html (consulté le 15 septembre 2015)

Ce commentaire traduit bien à notre esprit la méfiance des chercheurs en LN qui a sévi en France (mais pas seulement, finalement N. Monfort témoignent des mêmes problématiques avec le monde universitaire américain) lors des dernières décennies et qui peut expliquer le peu d'étude sur ce type d'écrit. Nous décelons un certains mépris dans les expressions « conçu dans les cerveaux de quelques informaticiens à l'imagination fertile » ou encore « La fiction hypertextuelle, on s'en doute aisément, est plus proche du champ littéraire que le jeu d'aventure. » L'expression soulignée nous paraît particulièrement révélatrice du rejet évoqué et qui pourrait se traduire de manière carricaturale comme : les IF ne sont pas intéressantes, c'est évident, donc il n'y a pas besoin de s'interroger sur le pourquoi de ce rejet.

Ce qui contribue à favoriser certaines inexactitudes comme : « Le genre, souvent appelé «jeu d'aventure» a connu son heure de gloire dans les années soixante-dix », il suffit de se rapporter à notre rapide rappel historiques des IF pour mettre en doute ces informations (la première IF est crée en 1975-76 et les productions les plus connues, celles d'Infocom sont écrites à partir de 1980), et il est dommage de constater que ce rejet a empêché de suivre l'émergence d'Inform qui commençait à remuer profondément le champ des IF au même moment (l'article est publié en décembre 1994, Inform publié en 1993).

La vision sur l'IF est assez carricaturale : « un univers de fiction dont il [le lecteur] devait déjouer les pièges », mais nous comprenons que ces attaques visaient surtout à défendre les hypertextes, jugés alors sans doute comme plus proches des formes littéraires existantes et plus légitimes. Il n'empêche que cette défense a fini par exclure les IF bien qu'elles présentent avec l'hypertexte « un certain nombre de caractéristiques communes qui justifie leur rapprochement dans une même problématique épistémologique ».

Les IF ont tendance, comme nous l'avons évoqué plus haut avec N. Monfort, à se montrer difficile à appréhender pour des nouveaux venus, néanmoins celui-ci est parvenu à convaincre la communauté universitaire de les prendre en compte que ce soit avec la présence d'IF dans la collection ELO, leur évocation dans les typologies de (Hayles, 2008) ou encore dans le manuel (Siemens et Schreibman, 2007), pourquoi donc n'est-ce pas la cas en France ?

Bien sûr N. Montfort écrit en anglais, ce qui peut affaiblir son travail de légitimisation en France, surtout que l'ouvrage *Twisty Little Passages* n'a pas été traduit en français, bien sûr le fait que sa recherche ait émergé au M.I.T., lieu dont sont issues les fondateurs d'Infocom, le plus connu des groupes d'auteurs d'IF des années 80, a peut-être contribué

à inciter le chercheur à s'intéresser aux IF, néanmoins, nous pensons qu'au delà de ces deux aspects, le fait que presque l'intégralité des productions soit écrite en anglais a encore accentué le rejet, d'autant plus que le code des ODEIF mêle parfois très difficilement le français au langage de programmation dédié à l'écriture d'IF, sans parler des extensions nécessaires pour la traduction des outputs automatiques.
Le travail sur les IF est précieux, il serait dommage de continuer à mettre à la marge plus longtemps ce formidable champ d'exploration de la LN :

> Interactive fiction works can be challenging for literary readers, even those interested in other sorts of electronic literature, because of the text-based interface and because of the way in which these works require detailed exploration, mapping, and solution. Works in this form are often less visually rewarding, and the rewards they do offer are only attained with time and effort. But text-based interactive fiction has provided some of the most the intricate and compelling literary simulations yet developed. Understanding how interactive fiction works, and how it has developed over the past three decades, is an essential part of the puzzle of literary computing. [324]

A travers, cette première partie, nous avons pu observer les architextes d'Inform et plus particulièrement celui de ses écrits, ce qui nous a permis de montrer comment la forme des IF contribuait à alimenter la créativité des auteurs, les poussant à réinventer sans cesse l'horizon d'attente des lecteurs d'IF et contribuant au réajustement des ODERI. Nous observons que les limites dues à la forme même de l'IF ne sont pas perçues comme des obstacles que la technique devrait permettre de franchir, mais plutôt comme des contraintes positives et nécessaires. L'articulation entre création et technique est nuancée, liée à des équilibrages ou à des approfondissements de fonctionnalités plutôt qu'à des remises en cause majeures de la forme de l'IF. Ces observations sont pour nous des preuves de la stabilité de la forme des IF qui même si elle reste à être réinventée ne doit pas l'être techniquement mais créativement ou littérairement, la technique n'étant plus là pour apporter des réponses seulement techniques (comme ce put être le cas au début de l'histoire des IF) mais pour se mettre au service de l'émergence de réponses créatives.
Après cette étude des relations se jouant entre des formes englobant les ODERI et ses écrits, nous proposons désormais de nous livrer à une observation plus interne se concentrant sur ce que nous avons qualifié de niveau des tracés.

---

[324] (Siemens et Schreibman, 2007), p.267

2 Les tracés

Comment l'utilisation des fonctionnalités proposées par Inform participe de l'activité d'écriture ? Quels types de relation se nouent entre auteur et ODERI ? Comment à l'intérieur même de l'outil s'exercent sur l'utilisateur des influences et des contraintes ? Quel rapport ce type d'écriture implique-t-il avec l'outil ?
Lors du chapitre 4, nous avons évoqué la notion de tracés, ces sillons qui guident ou obligent l'utilisateur à les emprunter s'il souhaitent atteindre telle ou telle destination. Notre objectif consiste ici à nous en servir pour décrire les relations entre ODERI et utilisateurs à partir de leurs typologies : les prescriptions qui regroupent toutes les activtés obligatoires à accomplir pour permettre l'opérabilité d'une IF et les incitations qui orientent les pratiques. Nous allons ainsi montrer comment Inform oblige l'utilisateur à effectuer certaines actions pour écrire une IF et comment il l'oriente plus ou moins finement, visiblement et intensément l'écriveur.

2.1 Les prescriptions

Contrairement à une écriture traditionnelle, la production d'un texte avec Inform peut ne pas être comprise par l'application et donc ne pas être *valide*. C'est-à-dire que le texte écrit ne pourra ensuite être compris et compilé pour être traduit en fichier lisible par un logiciel de lecture d'IF.

Parce qu'il s'agit d'un langage de programmation, Inform 7, malgré sa flexibilité et ses possibilités limite clairement en interdisant certaines pratiques. Toutefois, il ne faut pas considérer ces interdictions qui sont plus d'ailleurs des *prescriptions* (il faut écrire certaines choses d'une certaine manière pour que le texte soit valide et il est possible de « mal » écrire mais le « mal écrit » ne fonctionnera pas) seulement comme des limitations du potentiel créatif, elles peuvent jouer également, tout comme le font les contraintes littéraires le rôle de canalisateur et favoriser la créativité.

Nous chercherons à mettre en lumière ces *prescriptions* du logiciel et nous les compléterons rapidement par ce que nous qualifions d'*incitations*. La solution technique, par son architecture, propose une *affordance* particulière pour l'écriture. Cette affordance est en fait un ensemble de fonctionnalités pensées pour faciliter la pratique du rédacteur. Faciliter l'accès à un mode de production encourage ce dernier à y avoir recours tout

comme l'inverse peut l'en dissuader. Ce sont ces phénomènes que nous rangeons sous la bannière générale des *incitations*.
Ainsi à partir des *tracés* que sont les incitations et les prescriptions, nous nous proposons de voir comment Inform 7 travaille l'écriture.

Nous proposons d'opérer dans une logique de mise en visibilité de l'évidence[325] les décisions que le technique impose ou par lesquels il travaille tout du moins le geste d'écriture.

Avec le substantif « tracés », nous recourons à une métaphore pour qualifier des parcours qu'il est plus ou moins obligatoire de suivre, nous préférons l'ouverture de ce terme à d'autres comme « formalisations » par exemple connoté négativement.
Un logiciel est conçu à partir de la scénarisation de ses usages. Une fois le programme mis sur le marché ou partagé, les usages peuvent être déplacés par les utilisateurs, complètement détournés, peu employés ou au contraire pratiqués exactement comme les concepteurs l'avaient espérées. Quoiqu'il en soit, c'est à partir de la prise en main réelle d'une solution technique que les pratiques émergent.

Les utilisateurs disposent d'une certaine liberté pour choisir comment pratiquer une solution technique, cette liberté est plus ou moins restreinte, plus ou moins réelle ou ressentie.

Un tracé est une marque qui peut permettre à un voyageur d'atteindre plus facilement une destination. A certains moments, d'autres moyens permettent d'atteindre la même destination, les autres chemins sont plus longs, plus difficiles ou tout simplement n'ont pas encore été découverts, d'autres fois, il n'y en a pas, un seul pont traverse la rivière.
Sortir des sentiers battus ouvre de nouvelles pistes mais demande un solide sens de l'orientation. Le tracé a dans tous les cas une valeur incitative, parfois, quand il ne lui existe pas d'alternative, il a valeur d'obligation.

Le tracé est, comme nous l'avons déjà mentionné lors du chapitre 4, ce "dont on a fait marquer, dessiner la trace" [Tlfi], il y a l'idée que quelqu'un au préalable est déjà passé et

[325] Voir (Jeanneret, 2001)

propose une voie. Cette proposition de voie se retrouve au sens littéral dans l'écriture du logicielle qui a été pensé à travers des scénarios d'usages.
Nous commencerons par concentrer nos efforts sur l'analyse des tracés par les prescriptions.

Avec Inform, certaines conditions sont requises pour qu'un texte soit valide[326]. En effet, l'écrivain codeur se doit de respecter des règles établies au préalable sans lesquelles le programme ne peut être opérationnel, nous qualifions ces règles de *prescriptions*.
Les prescriptions consistent en l'ensemble des règles et d'actions qu'il est nécessaire d'appliquer et de respecter pour que le texte soit valide.

Nous distinguons trois niveaux macro de prescription : le code, l'interface et le logiciel.

2.1.1 Les types de prescription au niveau du code

Par code nous entendons, le langage Inform 7 que nous utilisons pour écrire une fiction interactive.
Nous proposons de distinguer deux catégories de prescription au niveau du code :

- Les prescriptions *fondamentales*
- Les prescriptions *syntaxiques*

L'ensemble des commandes requises pour que le programme soit opérationnel constitue les **prescriptions fondamentales**.
Quand l'utilisateur commence à écrire un texte avec Inform, une première ligne de code est générée automatiquement : un titre et un nom d'auteur sont attribués par défaut à la fiction interactive (le titre donné est celui du fichier, le nom celui du propriétaire du logiciel).

[326] Concernant la question de la validité, savoir si un texte ou non est valide est simple, nous considérons qu'il l'est à partir du moment où l'interpréteur de l'IDE « comprend » le texte et le joue, il ne l'est pas quand un message d'erreur s'affiche et que le texte n'est pas interprété.

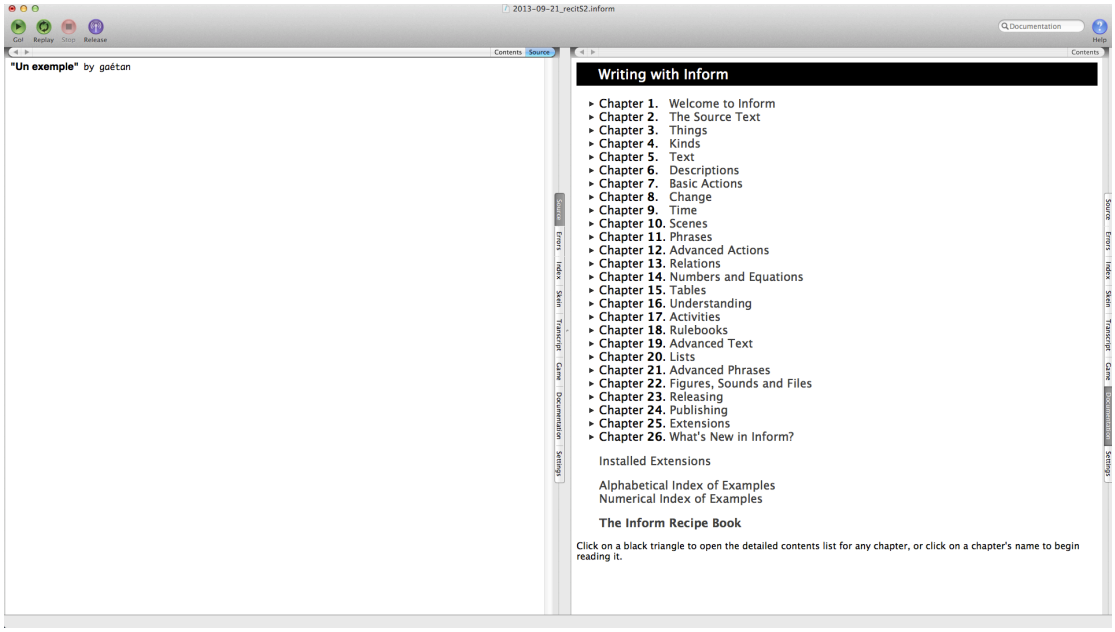


Figure 65: Premier écran après création d'une IF avec Inform 7

Si l'utilisateur décide de compiler son texte pour le lire à ce moment précis du processus de création, un message d'erreur apparaît. Le texte n'est pas encore valide.

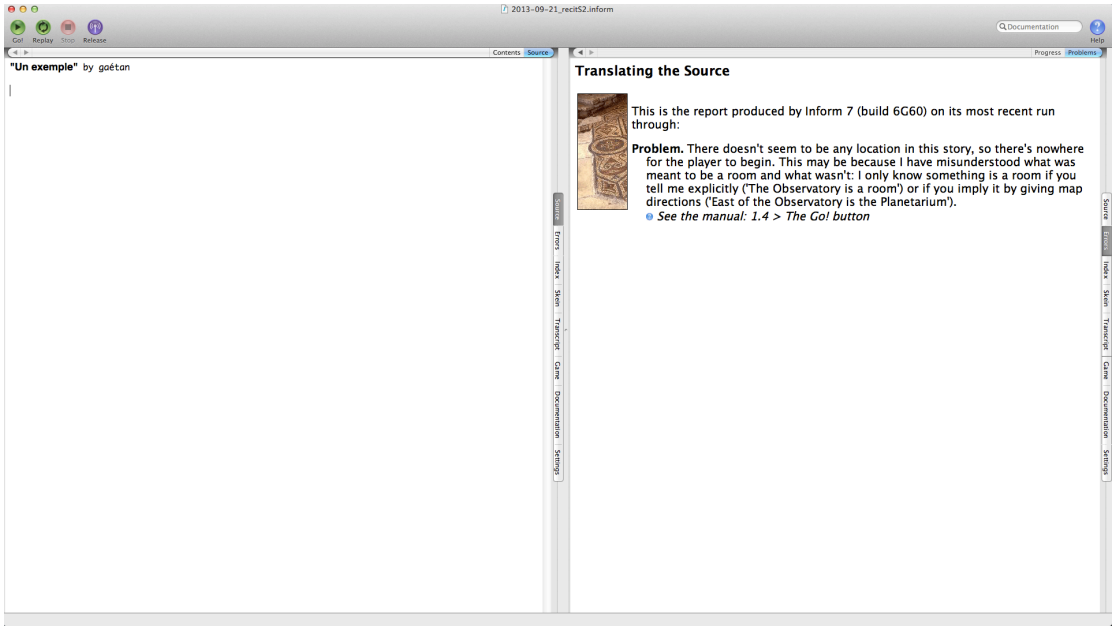
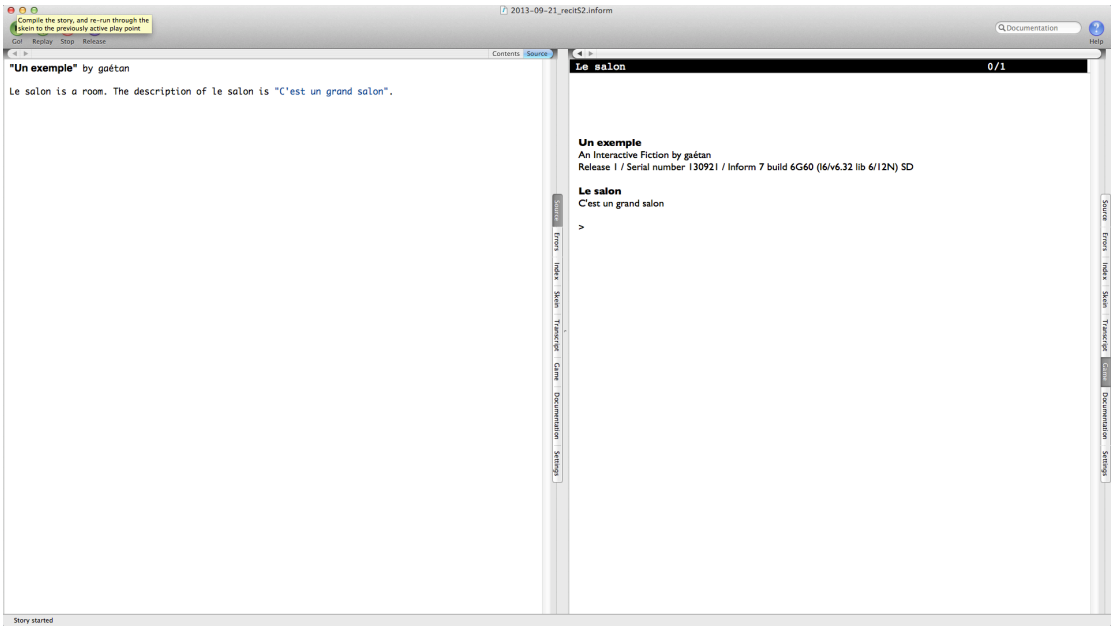


Figure 66 : Exemple de message d'erreur une fois la compilation lancée (voir panneau de droite)

La validation d'un texte exige l'application d'une condition initiale : il faut *déclarer* (au sens informatique, c'est-à-dire faire comprendre à la machine que la variable existe) un objet (là encore au sens informatique) de type pièce qui est appelée « room » dans le code.

La déclaration de « room » est une première manifestation de prescription. Pour qu'un texte soit valide, il est donc nécessaire d'écrire un texte de type :

« La variable 1 is a room. »



Par **prescription syntaxique**, nous entendons l'ensemble des règles qui détermine la rédaction des commandes, c'est-à-dire comment elles doivent être écrite pour être correctement interprétées.

Par exemple la nécessité de terminer chaque commande par un point, de fermer les guillemets, de respecter les conventions d'écriture des structures types comme « [one of] ….[or]…[then purely at random]. »

Si nous reprenons l'exemple précédent, les règles syntaxiques obligent à ponctuer la phrase d'un point (l'équivalent du point virgule en programmation), les noms de variable peuvent contenir des espaces. Ainsi, un premier exemple d'application concrète pourrait être :

« La grande chambre is a room. »

2.1.2 Les prescriptions de l'interface

Nous passerons plus rapidement sur les prescriptions de l'interface et sur les prescriptions logicielles.
Les prescriptions d'interface concernent toutes les règles que l'IHM (interface homme-machine) oblige l'utilisateur à respecter pour que son texte soit opérationnel. Ces prescriptions sont donc particulièrement liées à l'IDE d'Inform.
Toutefois il est à noté qu'il est possible de s'affranchir de cette interface et de directement écrire des IF en Inform via une console.
Néanmoins, nous pouvons relever au moins une prescription essentielle concernant l'interface graphique (qu'il s'agisse de la console ou de celle de l'application dédiée) : le texte écrit mêle à la fois contenu et structure. Le texte est considéré comme du code et il est nécessaire de le compiler.

D'autres solutions techniques comme Adrift par exemple tenderont plutôt à séparer le contenu de la structure et se serviront de l'interface graphique (GUI) pour cacher le plus possible le code.

2.1.3 Les prescriptions logicielles

Les **prescriptions logicielles** comprennent toutes les obligations relatives à l'architecture technique du logiciel. Nous pouvons en distinguer trois types.

- Des prescriptions structurelles
- Des prescriptions internes
- Des prescriptions héréditaires

Les **prescriptions structurelles** concernent l'ensemble des règles qui sont dictées par l'architecture technique globale des IF. Inform est un outil qui permet de compiler les textes en plusieurs formats différents. Ces textes peuvent être ensuite lus avec plusieurs « reader » comme Frotz, Spatterlight… qui dépendent des « devices » sur lesquels paraissent les IF et qui peuvent rétroactivement impliquer des choix sur les textes. Par

exemple la plateforme *Playfic*[327] permet de publier directement des IF sur le web mais ne peut pas lire les fichiers Glulx ; vouloir écrire une IFA qui soit compatible avec playfic signifie qu'il faudra recourir probablement à des textes traduits en « .z5 » ou « .z8 ».
A noter qu'une grande partie des problématiques de ces prescriptions est liée à la volonté d'étendre les IF au web, de nombreux outils passionnants ont été développés ou sont toujours en cours de développement, nous pensons à *Vorple*[328] par exemple.

Les **prescriptions internes** concernent les règles liées à l'architecture technique interne d'une IF. Le recours à certains modules ou extensions entraine certaines contraintes. Selon qu'une IF soit écrite avec Z-Machine ou Glulx, les limites et les possibilités ne sont plus les mêmes, certaines extensions ne sont plus valables… Des extensions peuvent causer préjudices à d'autres et en empêcher l'usage.

Les **prescriptions héréditaires** concernent les règles relatives au langage de programmation lui-même sur lequel Inform se fonde. A quel point Inform est-il lui-même formalisé et affecté par le support qui le compose et à quel point cette influence se traduit dans les usages envisagés ?

2.1.1 Bilan sur les prescriptions

Ainsi, pour clarifier les différentes prescriptions observées, trois niveaux macro sont distingués : le code, les interfaces et le logiciel, le code et le logiciel sont eux-mêmes subdivisés en trois sous parties.

Table 9 : Typologie des prescriptions

Code	Prescriptions fondamentales Prescriptions syntaxiques
Interface	Prescriptions formelles
Logiciel	Prescriptions structurelles Prescriptions internes

[327] playfic.com (consulté le 2 octobre 2015)

[328] http://vorple-if.com/ (consulté le 15 septembre 2015)

	Prescriptions héréditaires

Cette première observation des prescriptions nous a donc permis de rendre visible les manières qu'à Inform d'imposer des contraintes ne pouvant être contournées. Les prescriptions fondementales sont relativement faibles, d'ailleurs dans la dernière version publiée d'Inform, le dispositif ajoute automatiquement le code nécessaire pour lancer une compilation. Néanmoins elles dénotent de l'influence que l'outil exerce en proposant la simulation d'un univers géographique plutôt que temporel ou mental. Inform cherche à libérer l'utilisateur des contraintes syntaxiques en recourant à un langage proche du langage naturel, ce changement est déterminant pour G. Nelson.
Inform propose de plus en plus d'outils d'aide à la compréhension des éléments de l'univers de la simulation et de visualisation de la structure de récit ou de la simulation mais ses prescriptions se jouent essentiellement au niveau du code.
Les prescriptions logicielles et plus particulièrement structurelles sont plus les manifestes et posent encore des problème importants : la nécessité d'avoir à choisir un type de compilation empêche d'avoir accès à toutes les extensions : par exemple en utilisant Glulx, il est possible d'utiliser l'extension *basic hyperlink* mais si l'écriveur veut utiliser Vorple il doit encoder son texte en Z-machine et doit utiliser le module *hyperlink* spécialement développé par Vorple. Si aucune autre extension alternative n'est développée, l'écriveur se retrouve contraint de ne pas utiliser cette fonctionnalité ou de la développer lui-même. Certains problèmes dus aux confrontations peuvent également se produire avec les prescriptions héréditaires comme par exemple lorsque nous essayons de combiner l'extension française de la version 6G60 d'Eric Forgeot avec le module de dialogue avancé d'E. Short qui est pourtant extrêmement commode pour produire de nouvelles formes de discussions.

Néanmoins, mis à part ces obligations qui prennent le plus souvent la forme de limites techniques, de bugs et si l'on excepte l'aspect géographique de la simulation, il nous semble qu'Inform est un outil qui laisse beaucoup de liberté à ses utilisateurs ou qui en tout cas lui prescrit peu d'usages ou d'activités.

Au-delà des prescriptions, plusieurs éléments exercent une influence sur la pratique d'écriture, il est temps de passer désormais à l'analyse des incitations.

2.2 Les incitations

Le répérage des incitations est moins immédiat que celui des prescriptions. Une prescription se doit d'être respectée sinon elle empêche l'opérabilité du texte. Sa manifestation est donc particulièrement évidente. Les incitations sont des relations plus diluées et discrètes. Elles représentent l'influence qu'exerce une fonctionnalité ou activité d'écriture sur l'utilisateur. Il peut y avoir différents niveaux d'incitations. Nous proposons plusieurs critères afin de nous aider à les repérer : les critères économiques, de fréquence, d'adéquation, de capacité et de popularité.

2.2.1 Evaluer les incitations

Plus une fonctionnalité est simple à comprendre et à utiliser, plus elle est courte à écrire (en nombre de caractères) et plus elle est documentée, plus elle sera privilégiée et aura tendance à exercer une influence par économie sur l'utilisateur. Le sytème de rooms d'Inform nous en semble l'une des manifestations les plus directes : il permet de créer en quelques mots (« [nom de la room] is a room ») des espaces dans lesquels il est ensuite possible de placer d'autres objets. Alliée à la prescription fondemantale concernant la création d'au moins une room pour qu'un code soit opérationnel, cette fonctionnalité aura tendance à pousser l'auteur à concevoir de nouvelles rooms pour la progression de son récit. Il est en effet très économique de créer des rooms, plus que de créer une scène par exemple qui nécessite de déclarer un début, une fin etc. Nous pouvons ainsi parler d'une incitation à la spatialisation qui serait causée par l'économie que représente la création des rooms.

La seconde caractéristique d'une fonctionnalité pouvant contribuer à sa valeur incitative se situe exceptionnellement au niveau du code de l'écrit plutôt qu'au niveau logiciel. Il s'agit de sa fréquence. En effet plus une fonctionnalité est répétée dans le texte d'un auteur, plus elle est susceptible d'orienter l'élaboration du RI. Dans le RI dis(re)pair que nous présentons plus en détail dans le chapitre 7, nous utilisons à maintes reprises la fonctionnalité d'Inform permettant de déclarer des scènes ce qui nous permet d'établir une chronologie et répondra à notre besoin premier de scénrariser temporellement des parcours mais posera des problèmes quant à la cohérence de ces parcours avec les évènements liés à la spatialisation, ce qui nous incitera à réduire ces derniers afin de

maintenir la cohérence du RI globale et à d'avantage encore approfondir nos enchaînements de scènes.

Le critère d'adéquation est notre troisième caractéristique : cette fois il s'agit de la correspondance entre une fonctionnalité existante et sa fréquence d'usage dans le champ, son intégration dans l'horizon d'attente. Plus il est simple de comprendre à quoi sert une fonctionnalité parce qu'elle est clairement établie dans l'horizon d'attente (ce qui ne revient pas à dire comment elle s'applique, ce point relève de l'aspect économique), plus elle répond à un besoin évident du genre, plus elle fait preuve d'adéquation. Ainsi, encore une fois la création de rooms est une fonctionnalité typique des IF, tout comme la création d'objet, la création d'un inventaire, la création d'actions, etc. Ce sont des fonctionnalités présentant un haut niveau d'adéquation et susceptibles d'influencer la pratique de l'écriveur. Nous lisons dans cette caractéristique une façon pour l'architexte d'exercer un peu de son attraction au niveau des ODERI (depuis les ODERI et plus seulement sur leur conception).

Plus une fonctionnalité est dépourvue d'options et plus elle est effective (moins elle connaît de bugs, plus elle est rapide, etc.), plus elle remplit le critère d'utilisabilité. En effet, même s'il ne suffit pas qu'une fonctionnalité soit dépouruve de bugs pour être utilisée, elle ne le sera pas si elle en a trop. De plus, il est fréquent qu'une fonctionnalité dispose d'options complémentaires, elles aussi en nombre et en qualité variables. La déclaration d'une room peut être suivie en Inform 7 d'une simple phrase entre guillemets qui permet de la décrire :

> La chambre is a room. « C'est une belle chambre avec du parquet et un grand lit ».

La fonctionnalité permettant dans Inform de générer un texte différent quand on interroge plusieurs fois un élément ou que l'on s'essaie à une mêm action est un autre exemple de fonctionnalité à forte capacité avec cette fois-ci des options particulièrement utiles et bien designées. Si nous voulons qu'au moment où le lecteur cherche à prendre une table, le programme alterne les réponses nous pouvons ainsi écrire :

> Instead of taking la table :
>
> Say « [one of] C'est une idée un peu bizarre, vous ne pouvez pas le faire[or] C'est bien trop lourd[stopping]. »

[one of] et [or] sont des indicateurs signalant à Inform qu'il faut dire soit le premier syntagme soit le second (la première fois que le lecteur tente de prendre la table, il lui est

répondu : « C'est une idée un peu bizarre[…] » puis « C'est bien trop lourd. ». Il est possible d'ajouter autant de syntagmes différents qu'on le souhaite (toutefois si l'écriveur décide de rajouter des dizaines et des dizaines d'options, Inform peut finir par ne plus être capable de gérer le programme), pour ce faire il suffit d'ajouter un [or] devant le syntagme désiré. C'est la première partie des options proposées par la fonctionnalité : l'ajout d'autants de réponses alternatives que décidé, la seconde partie consiste à définir comment les syntagmes alternent justement, le font-il dans l'ordre écrit puis quand c'est fini en répétant toujours le dernier choix (c'est la solution que nous avons retenu avec stopping) ou bien en citant toujours aléatoirement une des répliques ou encore en les citant dans l'ordre une première fois puis aléatoirement, etc. ? La fonctionnalité de textes alternatifs propose à chaque fois une expression adaptée « [cycling], [then purely at random] », etc. qui assure immédiatement chacune de ces activités. Le design de cette fonctionnalité aura ainsi tendance à encourager l'utilisateur d'Inform à la reprendre telle quelle plutôt qu'à la recréer et à éventuellement réajuster son texte et ses alternatives pour qu'elle rentre dans la grille des services proposés par la fonctionnalité. Plus il écrira et plus il anticipera le recours en amont à cette grille ce qui influencera d'autant plus son écriture.

Ce dernier exemple nous permet d'ailleurs de montrer qu'une même fonctionnalité peut présenter plusieurs caractéristiques différentes, elle peut être à la fois économe, en adéquation avec des besoins récurrents et présentant une forte utilisabilité ce qui aura tendance à la rendre particulièrement influente.

La popularité est la cinquième et dernière propriété incitative d'une fonctionnalité pour l'écriture de RI. Plus une fonctionnalité est utilisée par les autres concepteurs, plus un écriveur pense qu'elle l'est, plus elle est mentionnée dans les exemples de la documentation, plus elle est présente dans les codes copiés collés pour les structures de base de RI, plus elle risque d'orienter l'écriture.

Là encore, nous pourrions évoquer le système des rooms omniprésent dans Inform, il existe plusieurs manières pour l'influence de s'exercer, parfois, certains auteurs comme Emily Short ou Graham Nelson propose de livrer le code de leurs récits afin de proposer des « bonnes pratiques » d'écriture, d'aider les développeurs plus novices à mieux coder Inform 7 et il est évident que ces frameworks jouent sur la créativité des écriveurs.

Table 10 : Propriétés incitatives pour l'écriture de RI

Economique	Haute fréquence	Adéquation	Utilisabilité	Popularité
La fonctionnalité est rapide à écrire, simple et bien documentée	La fonctionnalité est souvent utilisée dans le code d'un RI	Elle répond à une attente précise pour générer des formes de l'architexte	La quantité et la qualité des options de la fonctionnalité sont élevées	La fonctionnalité est très utilisée ou présentée dans la documentation officielle

Nous proposons ainsi un tableau récapitulatif de ces cinq caractéristiques (Table 10 : Propriétés incitatives pour l'écriture de RI) qui nous aide à mieux repérer les incitations. Il convient à présent de nous attarder sur les incitations elles-mêmes et de tenter d'en évaluer les différents niveaux et modes d'applications.

2.2.2 Typologie des incitations

Il nous paraît naturel pour répondre à notre question de commencer par faire appel à notre grille d'analyse issue des prescriptions. Peut-on appliquer les mêmes niveaux et sous-niveaux de relations entre textes et outils avec les incitations ? Nous proposons de mettre à l'épreuve niveau par niveau le concept d'incitation afin de pouvoir répondre à cette question. Le tableau ci-dessous (Table 11 : Transposition de la typologie des prescriptions aux incitations) fait le point sur les incitations attendues après transposition.

Table 11 : Transposition de la typologie des prescriptions aux incitations

Code	Incitations fondamentales Incitations syntaxiques
Interface	Incitations formelles
Logiciel	Incitations structurelles Incitations internes Incitations héréditaires

Le niveau du code

Le code oblige l'utilisateur à écrire certaines commandes (prescriptions fondamentales) et à écrire « correctement » (de manière à pouvoir être compris par le programme) son code (prescriptions syntaxiques).

Existent-ils les mêmes incitations ? Il nous semble difficile, à première vue, de concevoir des incitations fondementales Il ne peut, par définition, y avoir d'incitations obligatoires, sinon elle sont justement des prescriptions. Lorsque nous parlons de prescriptions fondamentales, nous entendons ce qui signifie le plus manifestement notre prescription : sa valeur initiale, première, originelle en quelque sorte.

Les incitations fondamentales

Est-il donc possible d'imaginer par analogie un type d'incitation fondamentale que le code exerce sur l'écriveur ? Quel est le niveau la plus manifeste de l'incitation ? Quelles sont les incitations dont la force d'attraction est la plus importante ? Appliquons donc cette grille de lecture à Inform : comment le code d'Inform 7 oriente-t-il donc fondamentalement la lecture ? Nous pensons bien évidemment à la fonctionnalité des rooms que nous avons relevée plus haut plusieurs fois et qui est un exemple important de l'organisation spatiale qu'encourage Inform pour l'élaboration de tout récit : il n'est pas obligatoire d'écrire une fiction où l'exploration équivaut à une progression dans la diégèse (avancer dans une nouvelle room, c'est passer à la suite de l'histoire), mais il est facile de le faire. La première incitation fondamentale d'Inform concerne donc la spatialisation de l'écriture. Cette spatialisation exerce une empreinte capitale sur les IF, d'autant plus qu'elle n'est pas uniquement technique puisqu'elle est issue, au-delà des outils, des premiers hypotextes du genre comme *Adventure* ou *Zork*[329]. Elle finit ainsi à agir comme une norme. Nous verrons par la suite comment certains auteurs cherchent justement à jouer contre elle pour proposer de nouvelles formes d'IF et comment cette opposition se traduit au niveau des incitations.

[329] Mais en même temps, il est intéressant de se demander à quels point ces premiers récits ont eux-mêmes été conditionnés par des contraintes techniques liés aux langages de programmation qui simplifiaient la déclaration d'objets pouvant contenir d'autres objets…La technique permettant ainsi d'établir des formes que des outils cherchaient ensuite à rendre reproductibles.

D'autres incitations pourraient éventuellement aspirer au statut d'incitations fondamentales. L'orientation des fonctionnalités d'Inform pousse l'écriveur à se concentrer sur le niveau d'écriture de la fiction plutôt que sur celui de la narration : sur la forme particulière de récit interactif que comporte la catégorie du RI. A quel point, Inform oblige-t-il à faire incarner à un lecteur la vie d'un personnage dont il devrait suivre la quête ? Après tout Inform pourrait permettre de créer de la poésie, ou des créations littéraires plus abstraites, pourtant l'expérience d'écriture fait sentir la difficulté à se dégager de la fiction voire du drame interactif. La plupart des outils (l'index, la carte, etc.) sont destinés à rendre compte des éléments de la fiction et permettre à l'écriveur de mieux les gérer, il y a beaucoup moins d'outils pour suivre le déroulement de la trame du récit par exemple (le skein en est un). Il y aurait ainsi une incitation fondamentale narratologique.

Cette question peut se resserrer également sur un niveau plus thématique en demandant à quel point les IF écrites avec Inform sont contraintes d'être des récits d'aventure au delà des contraintes architextuelles. Comment l'outil incite à un ensemble de thèmes ? Les fonctionnalités comme la carte ou l'inventaire permettent tout de suite d'envisager des scénarios de type « aventure », pourtant Inform 7 propose un système de « rules » qui peuvent être complètement réécrites et qui peuvent s'affranchir de ces incitations. Inform permet ainsi à ses utilisateurs de recréer leurs propres incitations à un niveau plus méta.

Contrairement aux prescriptions fondementales qui doivent être réalisées pour que le texte opère, il est compliqué de se montrer exhaustif pour le rencensement des incitations fondamentales, nous avons donc pu, passer à côté de plusieurs incitations. Notre grille d'analyse (et ce point est valable pour tous les autres niveaux) ne se veut pas implacable et péremptoire, elle est sujette à interprétation. La création de ce cadre permet néanmoins de pouvoir proposer un espace de mise en visibilité des relations entre fonctionnalités et utilisateurs dans le cadre de l'observation d'une pratique hyrbide qui pourra être complété ou contredi par la suite.

Les incitation syntaxiques

Pour les incitations syntaxiques, nous ne pourrons certainement pas être exhaustifs parce qu'elles sont très nombreuses (chaque fonctionnalité exerce déjà plusieurs incitations syntaxiques et il nous paraît déjà impensable de nous livrer à un catalogage des

fonctionnalités, ce serait une traduction illisible en une longue liste interminable de la documentation des outils). Néanmoins la tendance au langage naturel et à l'anglais incite l'utilisateur à écrire dans un langage de programmation où il est fréquent de tenter des syntaxes pour ces fonctions sans consulter la documentation. La proximité avec l'anglais permet souvent de deviner l'expression exacte, néanmoins, il arrive encore relativement souvent que la syntaxe, parce qu'elle suit justement les principes logiques de fonctionnement d'Inform et non pas du langage naturel, finisse par devenir parfaitement contre intuitive. Nous pensons par exemple à la déclaration d'une fin de scène : « Nom de Scène ends when the time since the beginning of Nom de Scène is 3 turns. »
De plus Inform n'incite pas seulement au langage naturel, il incite à l'anglais, même si des extensions permettent de traduire les outputs du dispositif en d'autres langues, le système a tendance a être pensé pour l'anglais ce qui est particulièrement manifeste avec le français pour la question des accents, du genre des objets et des prépositions et de certains déterminants (notamment la différence entre défini et indéfini).

Nous pensons néanmoins que le niveau du code offre une liberté importante à l'écriveur qui a les moyens de se jouer de la plupart de ces incitations. Le langage permet de créer de nouveaux types d'objets, de règles, de propriétés, de constituer des « phrases » qui donnent l'occasion à l'utilisateur de créer son propre espace de formalisation à travers le langage Inform 7, de constituer sa propre instance d'Inform.

Ecrire avec Inform implique ainsi d'accepter l'incitation fondementale de la géographie de la simulation, en tout cas d'en avoir conscience tout en en proposant un langage de programmation curieux et dont la proximité avec le langage naturel (et les bugs que cette proximité occasionne peuvent être discutés, surtout quand il s'agit d'écrire dans une autre langue que l'anglais) qui encourage à l'expression de façons d'écrire singulières et donnent réellement les moyens de contrebalancer les incitations du code. Néanmoins force est de reconnaître que la sensation de liberté dans l'expression est liée à la maîtrise technique et à la connaissance du code et de ses détails.

Le niveau interface

L'interface d'Inform a légèrement évoluée entre ses trois dernières versions. Inform est d'abord un langage de programmation où l'interface n'est pas déterminante. Elle peut sans doute encore être améliorée : il manque toujours à notre avis, un outil de

visualisation performant pour circuler à travers son récit (le skein et les transcripts ne nous paraissent pas toujours satisfaisants). Néanmoins l'interface propose plusieurs outils qui orientent la pratique et exercent des incitations de force différentes sur son utilisateur.

Cette orientation peut s'avérer fonctionnelle comme par exemple par le biais de la coloration syntaxique qui permet de mettre en évidence les différents élements du code ou d'éventuelles erreurs : une incitation au code juste en quelque sorte. Il en va de même pour la surbrillance des parties ne parvenant à être compilées lors des messages d'erreur (une fonctionnalité qui a étrangement disparu avec la version L38 d'Inform).

Le plus souvent, l'incitation vise à faciliter la gestion des éléments que le dispositif attend à voir peupler l'univers simulé par le biais de l'index. L'utilisateur peut consulter une carte, il peut connaître le nombre d'objets occupant les rooms, leurs types, leurs propriétés, etc. L'index encourage l'utilisateur à peupler cet univers. Cette incitation est d'autant plus présente qu'elle est favorisée par le faible coût en terme d'écriture et de programmation de la déclaration de ses objets.

Le skein et les transcripts, ainsi que les fonctionnalités de test (mais qui font elles parties des incitations au niveau du code) favorisent le répérage dans la lecture du texte. Elles vont de paire. Un transcript (cf Figure 67 : Le transcript d'une lecture de test de dis(re)pair avec l'IDE d'Inform L38) permet de suivre la structure de la dernière session opérée par l'écriveur. Il peut voir les actions qu'il a réalisées et choisir de retourner à un moment précis de ce récit dans l'onglet game (le prévisualiseur qui permet de jouer l'IF dans l'IDE).

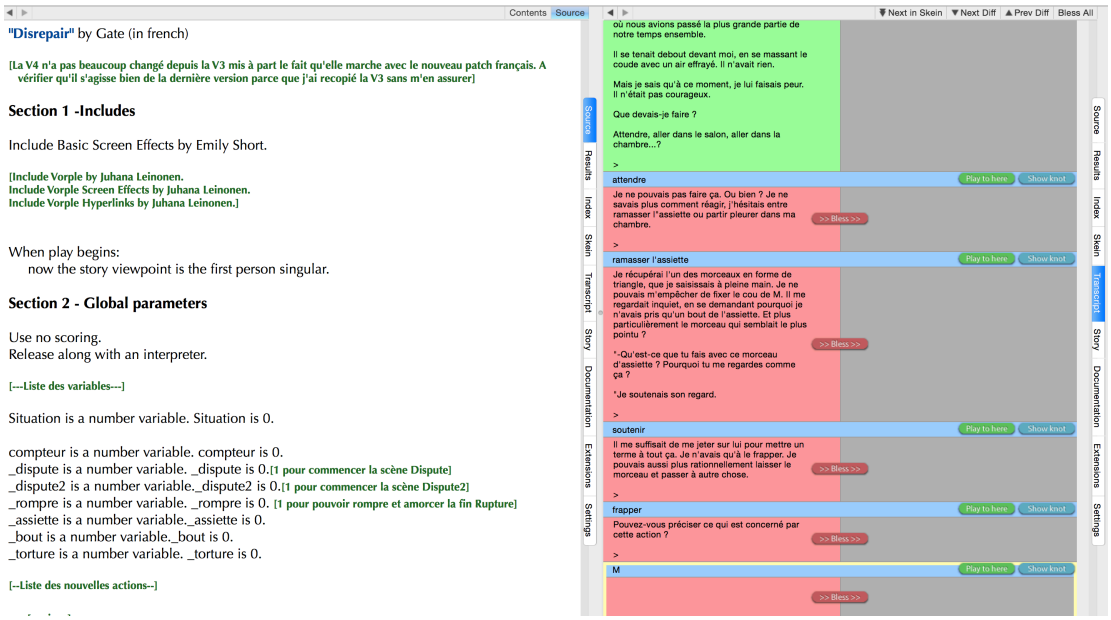


Figure 67 : Le transcript d'une lecture de test de dis(re)pair avec l'IDE d'Inform L38

En cliquant sur le bouton bleu « show knot », l'écriveur peut observer graphiquement la structure de ses sessions de lecture par le biais du skein (cf Figure 68 : Le skein de l'ensemble des sessions opérées activé à partir de la session de la figure précédente).

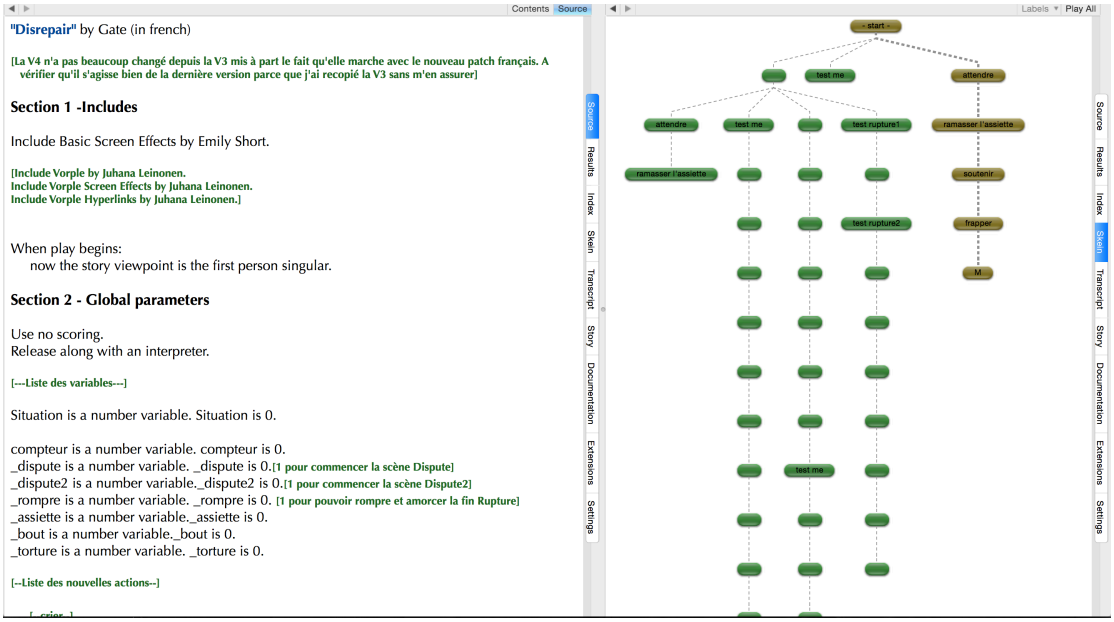


Figure 68 : Le skein de l'ensemble des sessions opérées activé à partir de la session de la figure précédente

Le niveau logiciel

Le niveau logiciel des prescriptions comptait trois sous-niveaux : celui des prescriptions structurelles, internes et héréditaires. Qu'en est-il pour les incitations ?

Incitations structurelles

Au niveau structurel, c'est l'utilisateur qui décide de choisir une forme qui le contraindra par le suite, cette décision est prise en fonction de la longueur anticipée par l'IF ou par le choix préalable d'extensions ; l'utilisateur sera dès lors contraint de se plier à des prescriptions que nous avons déjà évoquées mais nous ne sommes pas sûr qu'il reste de la place pour des incitations. Les incitations opèrent quant au choix de la structure : l'incitation structurelle correspond donc au moment de la prise de décision de l'architecture globale de l'IF qui ensuite prescrira structurellement, elle n'est pas visible ce qui fait que l'écriveur novice pourra réaliser trop tard qu'il a pris une décision problématique. Mais elle est manifeste, c'est à dire que le dispositif décidera par défaut pour l'utilisateur. La version L38 d'Inform établira ainsi comme norme le compilateur Glulx.

Il est bien sûr possible de changer ce réglage mais par défaut tout nouveau texte sera ainsi configuré de la sorte. Cette incitation à Glulx est en fait une manifestation de la transition technique qui est opérée avec Inform qui s'éloigne de la Z-machine. Elle interroge la position de l'écriveur face à son concepteur : jusqu'où le concepteur peut-il laisser le choix à ses utilisateurs sans faire de son outil une entité trop complexe ? Si Graham Nelson décide par exemple de contraindre à l'usage de Glulx, il uniformisera toute la partie des extensions, simplifiera grandement l'utilisation d'Inform et réduira les problèmes d'organisation interne des modules mais il rendra obsolète par la même occasion de nombreuses autres extensions.

Les incitations internes

Le niveau des incitations internes concerne justement cette architecture interne : les prescriptions concernaient les extensions Inform et montraient les problèmes de compatibilité et de dépendance pouvant avoir lieu : une extension empêchant l'usage d'une autre. Ces problèmes étant pénibles lors de l'écriture et le plus souvent dus à des enjeux de programmation (des bugs) plutôt qu'à la volonté des concepteurs.

Les incitations structurelles internes sont différentes. Elles rendent compte de propositions de fonctionnalités faites par le créateur d'une extension. Les extensions sont des modules extérieurs, elles sont écrites en Inform et par n'importe quel écriveur souhaitant partager ses outils, les extensions peuvent être ajoutées à Inform très simplement par une seule ligne généralement placée en début de programme. Ces modules permettent à l'utilisateur de ne pas avoir à réécrire des fragments de code qui ajoutent des objets pré-construits (des aliments comestibles, du mobilier, des véhicules, etc.) et proposent souvent des fonctionnalités originales : par exemple les extensions de « basic text effect » permettent d'effacer tout le contenu précédent avec la fonction « clear screen », ou d'arrêter le texte tant que le lecteur ne presse pas une touche, etc. Les extensions visent donc à proposer d'autres fonctionnalités que celles proposées d'origine par l'ODERI, les plus réussies et les plus utilisées peuvent finalement être directement intégrées dans Inform (dans les versions suivantes).

Evidemment, les extensions peuvent inciter l'utilisateur aux fonctionnalités qu'elles proposent : nous nous retrouvons donc face à de nouvelles incitations mais cette fois à un niveau dépassant le pur cadre de l'architecture interne, à un niveau plus « fonctionnel ». En effet, les extensions proposent de nouveaux services qui enrichissent le code et les manières de le pratiquer. Par exemple avec les extensions de type « basic text effect » l'utilisateur est encouragé à fragmenter ses outputs et à penser à leur

affichage sous formes d'écran : l'IF s'ouvre sur un premier écran avec une citation puis le lecteur doit appuyer sur la touche espace, tout s'efface, le récit commence, etc.

Parfois les extensions peuvent même proposer un contrepoint aux règles de base du langage afin de livrer aux utilisateurs des modèles alternatifs : c'est le cas par exemple de certains modules de dialogue comme celui d'E. Short qui permet de développer le sytème de dialogues par le biais de « topics » en proposant de prendre en compte la progression plutôt qu'en contraignant l'utilisateur à écrire des phrases de type : « ask the man about la porte ».

Néanmoins, au-delà de ces incitations fonctionnelles sur lesquelles nous reviendrons un peu plus bas, il nous semble que les spécificités de l'architecture interne par module incite l'utilisateur à recourir à des bouts de code écrits par d'autres utilisateurs et à emprunter des éléments ou des fonctions déjà employées. Cette incitation est sans doute relativement faible, l'écriveur ne se sent pas contraint de recourir aux modules, mais en même temps, le recours à des modules « dope » en quelque sorte l'IF, donnant l'impression qu'elle est soudain dotée de « super pouvoirs ». Nous pourrions ainsi parler d'incitation à l'augmentation du texte par le recours aux extensions, d'une incitation aux extensions ou à l'emprunt dans le cadre des incitations logicielles par comparaison aux prescriptions logicielles internes. Ces incitations ont tendance à parfois uniformiser les IF, un auteur reprenant directement le code d'un autre quite à réadapter un peu le propos initialement pensé. Néanmoins cet emprunt n'est pas forcément vu comme une limite par un écriveur mais plutôt comme un moyen de pouvoir réaliser économiquement (ou parfois juste de réaliser) une partie de son récit.

Nous pouvons ainsi mettre en lumière l'articulation entre les choix liés à la structure (en empruntant des modules et l'emploi de fonctionnalités : l'écriveur sélectionne plusieurs extensions selon des intentions d'écriture plus ou moins arrêtées mais il se retrouve vite encouragé à tester plusieurs fonctionnalités à priori intéressantes (au moins dans un premier temps). De plus, pour un écriveur connaissant déjà la plupart des extensions, la façon d'imaginer la structure du texte sera conditionnée par les solutions techniques pensées avec les extensions : il sera rentable d'utiliser d'autres fonctions d'une extension puisqu'elle est déjà installée (où à cause des prescriptions structurelles et des problèmes de dépendance).

Les incitations héréditaires ?

Avant de revenir sur les incitations « fonctionnelles », nous évoquerons le troisième niveau hypothétique d'incitations structurelles : les incitations héréditaires. Les

prescriptions héréditaires concernaient les règles relatives à la programmation même d'Inform, il est très difficile d'évaler l'impact direct en terme d'incitation de ce niveau d'influence. Nous proposons de le mettre de côté.

Les types d'incitations logicielles

Ainsi, deux types d'incitations logicielles existent : les incitations structurelles qui concernent le type de compilation et les incitations internes ou à l'emprunt qui encouragent l'utilisateur à utiliser des extensions.

2.2.3 D'autres niveaux ?

Pour faire un point sur les niveaux de citation vus jusqu'à présent, nous proposons le tableau ci-dessous (cf Table 12 : Récapitulatif temporaire des niveaux d'incitations).

Table 12 : Récapitulatif temporaire des niveaux d'incitations

Code	Incitations fondamentales Incitations syntaxiques
Interface	Incitations formelles
Logiciel	Incitations structurelles Incitations à l'emprunt

Comme nous avons pu l'évoquer précédement, il manque encore un niveau d'incitations décisif qui opère cette fois-ci au niveau des fonctionnalités que l'ODERI propose, c'est à dire l'ensemble des activités que l'outil propose pour permettre à un écriveur de mettre en code et d'écrire une IF.

Ces incitations fonctionnelles sont parfois liées aux extensions mais aussi et le plus souvent à l'ensemble des règles qui composent l'ODERI. Ces incitations sont causées par les choix qui ont été effectué par le concepteur pour répondre aux différentes fonctionnalités attendues pour les IF.

2.2.4 Remise en cause des niveaux de prescription ?

A partir de ces quatre niveaux nous sommes donc en mesure de proposer une grille d'analyse des niveaux d'incitations (cf Table 13 : Les niveaux et sous-niveaux d'incitation).

Table 13 : Les niveaux et sous-niveaux d'incitation

Code	Incitations fondamentales Incitations syntaxiques
Interface	Incitations formelles
Logiciel	Incitations structurelles Incitations à l'emprunt
Fonctionnel	Incitations fonctionnelles

Il n'est donc pas possible d'importer directement la grille d'analyse des prescriptions des pratiques sur les incitations néanmoins, les niveaux et sous-niveaux demeurent proches. Le niveau du code et de l'interface proposent les mêmes sous-niveaux alors que le niveau logiciel perd le sous-niveau des hérédités et voit son niveau interne transformé en incitation à l'emprunt. Enfin un niveau supplémentaire celui des extensions voit le jour qui s'avère décisif. Nous proposons pour conclure notre analyse d'Inform 7 de nous concentrer d'avantage sur ce dernier niveau et d'opérer une synthèse de l'analyse des tracés effectués.

3 Bilan de l'analyse d'Inform 7

Lorsque nous avons évoqué le niveau d'incitation fonctionel, nous avons expliqué théoriquement le champ d'application de ces tracés mais nous ne les avons pas encore réellement observés et évalués. Cette dernière étude nous permettra de dresser un bilan de notre analyse des tracés d'Inform 7 et, nous l'espérons, de valider notre grille d'analyse. Pour y parvenir, nous devons commencer par dégager les différentes types de fonctionnalités qu'Inform propose pour écrire une IF ce qui nous permettra ensuite par conséquent d'évaluer l'influence que chacun d'entre eux entretient avec l'utilisateur.

3.1 Typologie des fonctionnalités attendues pour l'écriture d'IF

Ecrire une IF consiste à raconter une histoire par le biais d'un univers simulé qui donnera à un lecteur la capacité de proposer des interactions lui permettant de mettre en place une session de lecture cohérente.
Cette construction présuppose plusieurs niveaux de gestion : une gestion de l'espace, des objets, de la temporalité du récit, des actions et de deux points plus précis mais qui s'avèrent souvent décisifs, la gestion des personnages non joués (PNJ) et les dialogues.
Autour de cette gestion de l'aspect physique du monde, opère une gestion métaphysique de l'univers de la fiction par le biais du travail sur le langage avec laquelle elle est construite, de l'ontologie de la simulation et enfin avec la gestion des règles qui assurent sa cohérence : son système.

3.1.1 Gestion de l'espace

Nous avons déjà pu mentionner plusieurs fois l'importance capitale de l'espace dans Inform. Les univers créés avec les IF sont d'abord géographiques, la création de rooms définit un territoire à partir duquel il est ensuite possible d'imaginer des interactions. Les rooms ne sont pourtant techniquement rien d'autre que des objets, il n'empêche qu'écrire une IF consiste souvent en premier lieu à gérer la géographie de la simulation. Nous avons déjà abordé la question de la gestion de l'espace à partir des incitations fondamentales du code qui encourage à ce type de de pratique.

Inform propose, nous l'avons vu également de dessiner une carte très basique à partir de son inteface (via l'index). Néanmoins, par défaut, l'ODERI ne propose pas (comme Quest par exemple) d'outil graphique pour simplifier la circulation dans l'univers pendant la lecture ni ne génère automatiquement un texte listant toutes les sorties d'une room (il existe tout de même une extension le permettant).
Nous avons également pu évoquer l'aspect économique et pratique du système des rooms qui en fait l'une des incitations les plus manifestes de l'ODERI.

Au-delà de la création de rooms, la gestion de l'espace repose sur les connexions entre ces rooms. La question des sorties devient extrêmement importante dans Inform car elles

sont ce par quoi il est nécessaire de passer pour progresser dans le récit : une porte franchie coïncide avec une nouvelle étape du récit. Les connexions entre rooms sont relativement simples, mais ce sont les actions (que nous verrons un peu plus bas), voir certains objets qui permettront de circonstancier l'accès à une autre room : une autre pièce existe derrière la porte mais tant que le lecteur n'a pas trouvé la clé la dévérouillant ou une hache permettant de la briser, il ne peut y entrer.

3.1.2 Gestion des objets

Une fois l'espace créé, il reste encore à le peupler, à produire les élements de décor, les accessoires ou « props » qui le rendront vivant. Techniquement, tout ou presque est objet dans Inform. Les objets que nous mentionnons ici sont à comprendre comme les objets peuplant les rooms.

Un objet appartient à un « kind », une sorte d'objet auquel des propriétés sont associées. Ainsi par exemple, pour éviter que le lecteur prenne une table dans un récit nous pouvons la déclarer comme « supporter » : « a table is a supporter in la room ». Le lecteur qui essaye de prendre la table se verra répondre qu'il ne peut pas le faire par contre, il pourra y déposer des objets.

Les règles de base d'Inform (les « standard rules ») proposent plusieurs *kinds* déjà existant dont les supporters, les « containers » qui permettent comme leur nom l'indique de contenir des objets, les personnes, les objets inanimés (« things »). Inform incite par économie à recourir à ces éléments.

Plusieurs caractéristiques sont associées par défaut : ainsi par exemple un container peut être opaque ou transparent, fermé ou ouvert, fermable et ouvrable, vérouillé ou non, etc. Ainsi il n'et pas possible de savoir ce que contient une boite opaque fermée sans l'ouvrir par contre Inform décrira automatiquement le contenu d'une boite ouverte ou transparente avec une phrase du type : « vous pouvez voir une boite contenant un chapeau. ».

Tous ces éléments font partie des règles standard parce qu'ils sont les plus utilisés pour l'écriture d'une IF, une sorte de boite à outil de première nécessité et universelle pour l'écriture d'IF dont les éléments sélectionnés l'ont été avec soin grâce à la l'observation minutieuse des pratiques. Toutefois il est évident que par effet de boule de neige, cette mise en avant de certaines formes contribue à les rendre plus populaires et à orienter la pratique. Néanmoins, tout écriveur un peu expérimenté se risquera très vite à créer ses

propres types d'objets et propriétés. L'incitation de n'utiliser que les objets prédéfinis est contrebalancée par la facilité permettant d'en créer.
L'écriveur a beaucoup de manières de réaliser des actions dont les conséquences sont approximativement les mêmes. Inform permet de produire le même résultat souvent de bien des manières. Il peut même faire croire qu'il utilise des objets alors que ce n'est pas le cas. Un exemple de cette négociation dans l'écriture peut se manifester avec le système par défaut de déclaration des portes qui est parfois un peu trop coûteux. Inform propose dans ses règles de base des objets *portes* auxquels sont associés une « matching key ». Selon ses besoins et son envie l'écriveur peut utiliser ces objets *portes* pour gérer la sortie des rooms, mais peut aussi adopter une logique complètement différente en se servant des actions et de leurs exceptions sans créer réellement de portes mais en donnant l'impression qu'elles existent.

3.1.3 Gestion des actions

Les actions avec Inform sont décisives : elles correspondent aux verbes entrés par le lecteur pour progresser dans le récit. Prendre un objet, regarder, sauvegarder, etc. : les actions peuvent être transitives ou non. Elles peuvent s'appliquer à la diégèse ou hors de la fiction.

Inform propose par défaut 80 actions qui sont élargies à 143 verbes (avec les synonymes). Ces actions permettent aussi bien d'attaquer, d'escalader, de boire, de jeter des objets, de les prendre, de les consulter, de les lire, etc. Aaron Reed en fournit la liste complète[330] que nous avons retranscrite sur notre site[331] et qui peut être retrouvée via l'index d'Inform. Cette liste renvoie à une vision de l'IF très tournée vers l'exploration et l'aventure.

Créer une action

Il est possible de créer de nouvelles actions, comprendre comment créer une action permet de mieux comprendre la nature des actions, pour y parvenir il faut commencer

330 (Reed, 2010)

331 http://interlivre.fr/2013/s9/semaine9.html (consulté le 2 octobre 2015)

par dire à quel type d'objet l'action s'applique (si elle est transitive). Une fois l'action déclarée, il faut ensuite créer les synonymes qui permettront à Inform de repérer qu'il s'agit bien du même verbe même s'il est employé à différents temps ou personnes : Inform ne comprend pas naturellement que « prendre » et « prenez » sont le même verbe. Puis l'écriveur doit donner un sens à l'action et décrire ce qu'elle permet de faire. Cette étape se construit elle-même autour de trois temps auxquels il est possible d'associer des commandes : le temps de la vérification, le temps de l'exécution de l'action et le temps du rapport.

Par exemple, fumer s'applique aux cigarettes, pour fumer une cigarette, il faut vérifier que le personnage ait une cigarette (la porte sur elle), c'est le temps de la vérification, si ce n'est pas le cas, Inform lui renvoie un message d'erreur disant qu'il n'a pas de cigarette, sinon la partie exécution du verbe s'enclence : une cigarette disparaît et l'action de fumer active une variable, enfin le rapport de l'action explique que le personnage se met à tousser en pensant qu'il devrait arrêter de fumer.

La création d'action est ainsi liée à la création de types d'objets et de propriétés. Ajouter une nouvelle action n'est pas si fréquent, d'autant plus que beaucoup des actions nécessaires sont souvent déjà déclarées avec les règles de base.

Les exceptions

Le plus souvent, il s'agit pour l'écriveur d'ajouter une exception à une action. Par exemple, le personnage peut aller au nord à moins qu'il n'ait oublié de prendre le journal de la première pièce. Inform propose un système de trois types d'exceptions qui opèrent *avant* qu'une action soit réalisée, *au lieu de* la réalisation d'une action ou *après* la réalisation d'une action.

Ces exceptions sont les moyens les plus faciles pour l'écriveur d'ajouter des conditions à l'exécution de commandes, pour designer le parcours de lecture de l'utilisateur (bien sûr, il est toujours possible de créer une porte fermée, mais le lecteur risque de vite finir par se lasser si son seul objectif est de trouver des clés). En effet, il n'est pas possible en Inform d'ajouter une condition qui s'appliquerait à un moment donné, la condition s'applique lorsque le lecteur veut commettre une action. La différence est essentielle puisqu'il est souvent très difficile d'anticiper la manière qu'aura le lecteur d'intéragir avec le récit. Mais ce point est très troublant lors des premières expériences d'écriture. Inform, parce qu'il laisse la liberté au lecteur de construire sa progression dans l'univers, ne

permet pas de système de gestion du temps par l'ajout de conditions directement dans le code. Les conditions ne s'effectuent qu'avec une action :

Instead of taking la pierre:
    if the player carries note :
        say « C'est la fameuse pierre magique» ;
    otherwise :
        say : « Vous n'en avez pas envie. Vous devez d'abord trouver la note. » ;
        stop the action ;

Dans notre exemple, le personnage peut prendre la pierre seulement s'il porte une note sur lui. Sinon l'action ne s'accomplit pas. Mais il ne serait pas possible de proposer directement dans le code une commande de type « si le personnage a la note… », il faudrait le traduire par « après que le personnage ait pris la note » ce qui implique un déplacement du point de vue.

3.1.1 Gestion des scènes

Inform ne permet pas de gérer le temps directement néanmoins, il permet de créer des scènes dont le début et la fin sont causés par une action ou un événement et qui peuvent s'enchaîner. De cette manière, l'écriveur peut créer une sorte de chronologie artificielle lui permettant de se situer au moment de l'écriture à un temps précis de son IF. Le temps est alors calculé en nombre de tours après la réalisation d'une action ou par l'accomplissement d'actions. Il n'est pas possible qu'Inform provoque par lui-même une action, Inform ne peut que répondre à des interactions mais il est possible de faire semblant.
L'index peut aider à visualiser grossièrement une structure de scène mais le recours aux scènes reste tout de même relativement coûteux et l'écriveur peut vite avoir le sentiment de se retrouver perdu à travers des imbrications de scènes pas toujours très nettes où il est difficile de se rappeler quelles scènes perdurent.

3.1.2 Gestion des PNJ et du dialogue

Inform propose de créer des personnages qui sont en fait des objets de type « human » ou « person » et pouvant être « woman » or « man ». Ces personnages peuvent exécuter des actions tout comme le protagoniste ; il est ainsi possible de leur faire exécuter des suites d'action, même de leur donner des ordres mais la syntaxe proposée par Inform

pour le lecteur n'est pas toujours très naturelle (de type « Nom du PNJ, action à commettre »). Inform propose même un système de « pathfinding » permettant aux personnage d'aller d'un point A à un point B automatiquement. Néanmoins un tel usage reste limité car lors de l'expérience de lecture, une expérience qui s'effectue, tour par tour, les PNJ en déplacement apparaissent disparaissent de manière très insatisfaisante pour le lecteur : un tour ils sont dans la même room que le protagoniste, au suivant ils sont dans une autre, quand le lecteur entre une commande, un tour se passe et les PNJ ne sont plus là. *Book and Volumes* de N. Montfort est une IF qui témoigne directement de ces problèmes.

Les dialogues occupent une place essentielle dans de nombreuses IF. Emily Short par exemple, est l'une des auteures qui travaille le plus sur cette question. Créer un dialogue avec Inform n'est pas facile. Par défaut, le dialogue est pensé par mot clés : « talk about [sujet] ». A chaque fois, le lecteur doit dire qu'il veut parler d'une chose spécifique et en donner le nom. Souvent le lecteur se retrouve bloqué dans le dialogue parce qu'il ne sait pas quel mot est attendu (des problèmes de synonymes non reconnus par exemple). De plus, avec un tel système rien n'empêche l'utilisateur de directement écrire le « topic » final et d'arriver ainsi directement à la fin du dialogue.
Des systèmes alternatifs comme l'extension pour le dialogue d'E. Short permettent de contextualiser le moment du dialogue, de prendre en compte sa diachronie et de rendre possible l'entrée de commandes plus naturelles. Malheureusement, avec la version G60, le module est incompatible avec l'extension française d'Eric Forgeot (aucun message d'erreur n'apparaît, mais les options de dialogue de l'extension ne fonctionnent pas).
Il est toutefois possible de créer grâce à des variables et des scènes un système de dialogue plus avancé, nous décrivons dans le chapitre 7 le système que nous avons développé pour dis(re)pair.
Dans tous les cas, la question du dialogue nous paraît cruciale pour Inform : au fond, l'outil est en lui-même un système de dialogue entre machine et humain. Il porte la promesse d'un dialogue cohérent avec la machine, néanmoins, dans les faits, étant donné la liberté du lecteur, il s'avère souvent complexe de produire des conversations ouvertes.

3.1.3 Gestion du méta-récit

Hormis les fonctions lui permettant de développer la simulation, l'écriveur d'Inform dispose d'outils lui permettant de créer ses propres outils : nous avons déjà pu en avoir un entre-aperçu avec la création de verbes, de types d'objets ou de propriétés mais Inform permet d'aller encore plus loin dans la conception des outils de conception.
Tout d'abord, un système de « phrases » permet à l'utilisateur de créer son propre vocabulaire. Au lieu de répéter de longues suites, il peut les nommer par un syntagme de type : « Se lever le matin » qui rejouera à chaque fois les commandes associées. A première vue, cette fonctionnalité n'est peut-être pas impressionnante, elle permet néanmoins à l'écriveur de créer en partie son propre langage et d'imbriquer des phrases dans des phrases etc.

Ensuite, à force de créer des objets et des propriétés, l'utilisateur se voit rapidement responsable de l'organisation d'un univers complet, de son ontologie. Au-delà du problème technique se pose un problème de classification des éléments peuplant le récit. Les règles de bases d'Inform en proposant de premières formes influent fortement sur cette construction en jouant le rôle de rails sensés lancer l'écriveur dans la « bonne »(?) direction.

Inform aide à assurer la cohérence du monde grâce à ses règles (« rules »). Mais il est possible pour les utilisateurs les plus avancés, non seulement d'ajouter des surcouches de règles mais aussi de changer les règles initiales et d'en proposer d'autres radicalement différentes.

Enfin les logiques d'algorithmie, de boucles, de variables et de conditions que nous avons préalablement mentionnées témoignent de l'inscription informatique du langage d'Inform et lui font hériter de ses capacités mais aussi de beaucoup de contraintes, l'écriveur peut recourir à ces outils à tous les autres niveaux : ils en sont comme une toile de fond toujours accessible.

3.2 Evaluer le rapport à l'outil d'écriture

Comment Inform 7 incite-t-il donc son utilisateur dans les gestions évoquées plus haut, quelles sont donc les incitations fonctionnelles ? Mais avant tout, nous pouvons noter, maintenant que nous avons observé leur champ d'action, que toutes les fonctionnalités évoquées plus haut opèrent au niveau du code. Les incitations fonctionnelles s'inscrivent donc dans la catégorie des incitations de code. Nous proposons d'évaluer le pouvoir d'attraction des incitations fonctionnelles à partir de la grille d'évaluation des incitations abordées dans la partie 2.2.1 et qui distinguent cinq dégrés d'évaluation : l'économie, la fréquence, l'adéquation, l'utilisabilité et la popularité.

L'incitation à la spatialisation est une incitation fondamentale qui est à la fois économique, fréquente, en adéquation avec le besoin de créer un univers à explorer et très populaire. Elle est permise par une déclaration extrêmement simple et économique des rooms et par un système de gestion des liens entre rooms relativement efficace. Des outils relativement peu avancés de l'interface aident à visualiser cette structure géographique.

Inform encourage à la déclaration d'objets, de la même manière que pour les rooms, il est possible de peupler l'espace de différents types d'éléments. L'outil encourage son utilisateur à penser la simulation comme une accumulation d'items répartis dans l'espace et obéissant à des règles prédéfinies par leurs types et leurs propriétés. La déclaration de ces objets est comme pour les rooms, une pratique économique, populaire, en adéquation avec les attentes des utilisateurs et avec une forte utilisabilité (notamment par le biais des propriétés).

Ainsi les incitations déclaratives consistant à proposer à l'utilisateur de créer des objets pour composer l'univers sont deux des points d'attraction les plus puissants en ce qui concerne l'écriture d'IF. Un troisième type d'incitation est particulièrement marqué : le recours aux actions.

Moins économiques parfois qu'en ce qui concerne les objets (surtout pour la création de nouveaux verbes) mais tout de même très efficaces, populaires, fréquentes et surtout très demandées, les fonctionnalités de gestion des actions ont tendance à pousser les utilisateurs à se concentrer sur les verbes existants, à utiliser les exceptions et à penser (par le biais des propriétés) les actions à travers les objets. Le recours aux actions entraîne

l'écriveur dans une logique plus procédurale où il peut faire appel aux outils de programmation plus classiques comme les conditions, les variables, etc.
Inform est un langage centré sur le spatial, cependant il fait un effort pour produire des fonctionnalités aidant à gérer le temporel : c'est ainsi que les scènes répondent à un besoin réel avec peu d'économie, une utilisabilité restreinte, une popularité relative et une adéquation elle-aussi limitée.
Les fonctionnalités de gestion des personnages et de l'intelligence artificielle d'Inform laisse entrevoir des potentiels au niveau de l'écriture (l'emploi de ces fonctionnalités peut être perçue comme une sorte de défi), mais leur application s'avère souvent compliquée, l'architexte ne donne pas, à notre connaissance, d'exemples réussis ce qui fait qu'elles ont tendace à être négligées et peu attractives.
La question des dialogues est sans doute plus cruciale, néanmoins il semble qu'il y ait finalement peu d'IF qui se sont vraiment livrées à l'interrogation de ce niveau d'écriture. Le dialogue opère plus entre le lecteur et l'univers qu'entre le lecteur (à travers le protagoniste) et un PNJ. L'aspect peu économique et utilisable des fonctions de dialogue nous pousse à nous demander si l'outil ne joue pas ici un rôle négatif sur la production de conversations avec des PNJ.

Les fonctionnalités concernant le méta-récit visent à redonner plus de liberté à l'écriveur à condition qu'il soit capable d'une certaine virtuosité technique (voire sémantique pour les ontologies). Inform est un langage qui permet le plus souvent de contrecarrer ses incitations mais au prix de développement parfois laborieux. Néanmoins ce choix d'écriture contre les incitations premières d'Inform peut s'avérer une source d'inspiration particulièrement féconde.

3.3 Les tracés d'Inform 7

Que nous dit donc l'étude des tracés d'Inform ? Inform et plus particulièrement Inform 7 (et encore plus particulièrement les versions G60 et L38) est un outil d'écriture ouvert qui laisse à l'utilisateur le plus technique une très grande liberté mais qui oriente beaucoup la pratique d'écriture d'un utilisateur moins à l'aise en code. Inform vise à restituer une forme relativement précise de RI dépendant d'un architexte initité depuis plusieurs décennies. C'est avant tout un code informatique permettant de créer un univers spatial dans lequel sont positionnés des objets régis par des ensembles de règles

liées elles-mêmes aux objets, ce programme est augmenté d'un IDE proposant plusieurs fonctionnalités d'aide à la gestion et au répérage, pratique et construit avec une architecture technique modulable acceptant des extensions, ce qui peut pousser l'utilisateur à se servir du code d'autres auteurs.

Cette observation des tracés nous conduit à nous demander à quel point c'est l'architexte qui conditionne la pratique ou bien l'outil conditionné par la technique qui conditionne l'architexte. D'un côté, il est évident que certaines contraintes techniques limitent encore l'outil : au-delà de certains bugs qui opèrent ponctuellement, les enjeux que nous avons pu évoquer avec les prescriptions structurelles par exemple brident l'outil.
Mais en même temps, il apparaît parfois que c'est plutôt la forme littéraire qui impose les choix techniques. Par exemple, la question de la spatialisation est certes due à des contraintes techniques mais elle a fini par devenir aujourd'hui un vrai mode d'expression, une contrainte permettant de dire. De la même façon, en poussant la réflexion encore un peu plus loin, nous pouvons nous demander à quel point l'architexte de l'IF est fixe et garant de son identité : par exemple la compilation des IF est-elle encore aujourd'hui nécessaire ? Bien sûr une compilation permet de cacher la « solution » du récit (son code source tout du moins), mais elle n'est plus obligatoire pour des raisons de performance. Techniquement elle n'a plus forcément de sens, nous pouvons penser à un langage pour l'écriture de RI directement en javascript qui serait sans doute suffisamment performant pour jouer de longues IF. Mais la compilation n'a-t-elle pas pris un autre sens que celui purement technique ? Voit-on ici une sorte de transposition de la contrainte technique comme composant d'une identité culturelle, ou en tout cas d'une forme littéraire ? La contrainte technique dépassée, qu'est-il censé rester de la forme ?
De la même façon, et c'est l'une des grandes questions posées par les IF, à quel point la stabilisation d'un espace technique en-deça des avancées technologiques peut permettre l'établissement d'un genre ? Pendant un temps, les IF représentaient le summum du technique, aujourd'hui, elles ne sont pas seulement dépassées, elles n'aspirent pas à rattraper leur retard, elles visent à demeurer une forme définie en grande partie par les contraintes techniques de l'époque. A quel point peut-on jouer entre les potientiels des nouvelles technologies et le contexte originel des IF ? Par exemple, peut-on ou ne peut-on pas envisager d'ajouter par le biais de javascript du temps réel dans les IF en plus de la notion de tour. La question n'est plus seulement technique. Elle pousse à une réflexion

« cyborg » mêlant à la fois une réflexion culturelle et littéraire sur l'histoire et la nature des IF et en même temps indéniablement liée à des questions techniques.
Vouloir arrêter un terrain de fonctionnalités ne revient pas à ne plus rien développer mais pousse au contraire à réfléchir sur comment faire perdurer le contexte technique dépassé dans un contexte sans cesse mouvant. Il ne s'agit pas non plus de promouvoir et de chercher une rétro-technologie mais plutôt de réfléchir à comment la relation entretenue à un moment donné entre des utilisateurs et des dispositifs techniques peut générer un rapport affectif et culturel et de proposer des moyens de reproduire ces relations plus tard dans un autre contexte technique.

Nous espérons ainsi avoir pu proposer une photographie et une évaluation de ces rapports à travers notre grille d'analyse. Nous proposons de la résumer par un tableau final (voir Table 14 : Les niveaux de tracés) montrant les différents niveaux d'articulation entre technique et utilisateur.

Table 14 : Les niveaux de tracés

Niveau de tracés	Type de prescription	Type d'incitation
Code	Fondamentale Syntaxique	Fondamentale Syntaxique Fonctionnelle
Interface	Formelle	Formelle
Logiciel	Structurelle Interne Héréditaire	Structurelle A l'emprunt

Il est temps maintenant de compléter notre parcours par l'observation des autres ODERI de notre corpus.

Chapitre 6 : analyse comparée des ODERI

Comment élargir désormais notre recherche au-delà de l'analyse effectuée avec Inform et appliquer notre grille d'observation à l'ensemble des ODERI ? Nous commencerons par nous intéresser aux outils dédiés aux mêmes types de RI qu'Inform, c'est à dire aux IF : après un rapide retour sur l'architexte de ces « outils dédiés à l'écriture de fictions interactives » (ODEIF) où nous nous interrogerons sur le niveau d'équivalence entre l'architexte d'Inform et ceux des autres ODEIF, puis nous nous tournerons logiquement vers les tracés en reprenant la méthode employée là encore avec Inform. Nous pourrons ainsi ensuite nous intéresser aux outils dédiés à l'écriture d'hypertextes (ODEH) de la même façon que lors de la première partie (en commençant par un survol de l'architexte des ODEH, puis par une étude de leurs tracés). Il sera alors temps de faire un point sur les apports de notre analyse comparée et d'évaluer la flexibilité et les usages possibles pour une telle méthode.

1 Analyse des outils dédiés à l'écriture de fictions interactives (ODEIF)

Avec Inform, nous avons déjà pu mettre en place une première méthode d'analyse, plutôt que de l'appliquer systématiquement, champ par champ pour chacun des outils de

notre corpus, nous pensons qu'il est plus judicieux d'opérer par regroupements. C'est pourquoi nous distinguons dans un premier temps les ODEIF des ODEH.

1.1 Les architextes des ODEIF

Nous avons déjà évoqué l'architexte d'Inform dans le chapitre 5. A quel point correspond-il aux architextes des ODEIF ? Existent-ils de subtiles variations ? Nous avons défini l'architexte d'Inform comme le regroupement de plusieurs sous-ensembles : l'architexte des récits et celui des outils. Ces architextes sont-ils les mêmes pour tous les ODEIF qu'avec Inform ?

1.1.1 L'architexte des écrits

En ce qui concerne l'architexte des récits, les IF constituent une forme relativement stabilisée et dotée d'une longue histoire (nous sommes à l'échelle de la LN) qui a débuté en 1976 et a donc laissé le temps aux écriveurs de délimiter un terrain d'exploration et de réaliser des outils permettant de mettre en place des outils pour exécuter facilement les fonctionnalités les plus récurrentes. Néanmoins cette histoire n'empêche pas le genre de continuer à évoluer, au contraire, il reste encore beaucoup de questions à poser quant à leur nature, notamment sur le rapport entre technique et technologie (comment les IF maintiennent des relations entre outils et utilisateurs d'un autre contexte technique avec les outils numériques d'aujourd'hui ?), et sur la nature des fonctionnalités à préserver comme moteur de l'identité des IF (comment articuler IF et web par exemple).

1.1.2 L'architexte des outils

Qu'en est-il de l'architexte des outils ? Inform est né en 1993, TADS et Quest quelques années plus tard en 1997 et 1998. Inform a quant a lui continué d'évoluer mais il est évident que ces trois outils entretiennent un lien très fort avec le même imaginaire et la même vision de l'IF nourrie par une admiration revendiquée pour les créations d'Infocom. Il est sans doute très complexe voire impossible de dresser un architexte respectif pour chacun de ces outils car ils n'ont cessé de communiquer entre eux et de

s'influencer respectivement (surtout Tads et Inform, les deux ODEIF les plus populaires pendant longtemps).

Il nous faut à présent observer comment les concepteurs cherchent à dire une même forme à travers des outils différents. Nous verrons donc dans cette partie, quels modèles de relation Tads et Quest entretiennent avec leurs utilisateurs en nous concentrant sur les différences avec Inform.

1.2 Etude des tracés

Les ODEIF présentent de très nombreux points communs et proposent globalement les mêmes types de réponse pour l'écriture d'IF (gestion de l'espace, des objets, du temps, des dialogues, des PNJ et du *méta*), nous proposons afin d'éviter des répétitions ennuyeuse de tout de suite nous concentrer sur les différences entre Inform, Quest et TADS. Nous commencerons par TADS qui a longtemps été le rival d'Inform.

1.2.1 TADS

TADS est sans doute l'outil le plus proche d'Inform, il se concentre comme lui sur son langage de programmation : écrire avec TADS, c'est écrire en code. Nous utilisons la version 3.13 de TADS sur Windows.

Une accessibilité limitée

Néanmoins, aujourd'hui TADS s'avère beaucoup plus complexe à utiliser qu'Inform. En effet, l'ODERI souffre de problèmes d'accessibilité d'une part parce qu'il s'avère principalement destiné aux utilisateurs de Windows et d'autre parts parce qu'il souffre de problèmes ergonomiques liés à ses interfaces et ne semble pas vouloir faire de concessions avec les utilisateurs les plus novices. Là où Inform a tendance à simplifier et à unifier, TADS laisse apparent une multitude qui peut s'avérer parfois désarçonnante. En créant un première IF avec TADS, nous sommes aussitôt confronté à une foule de fichier dont nous ne comprenons pas de manière immédiate l'utilité. Avec Inform L38, le code proposé à l'utilisateur est déjà opérationnel et se limite à quelques lignes .

Depuis mars 2013, TADS n'est plus mis à jour ; à cause de ses interfaces et de son ergonomie, l'utilisation de l'outil devient de plus en plus délicate et inadaptée à de nouveaux arrivants ne connaissant pas encore les IF. L'outil est en passe de devenir un « abandonware » ou plus positivement ce que nous qualifions d'outil « historique ».

Au plus près du code

TADS s'apparente parfois plus à un framework qu'à un IDE tant l'utilisateur peut avoir l'impression de retoucher le code d'un système générique (cf. Figure 69 : Exemple d'un extrait de code écrit avec TADS 3), ce sont souvent les commentaires dans le code qui nous montrent où écrire et quels éléments remplacer. Là encore, avec Inform, il n'y a pas de code à modifier, il y a juste du code à écrire ce qui simplifie la pratique mais peut éventuellement provoquer des problèmes de confrontation (Inform fait se supperposer un élément à un autre alors que TADS le remplace directement). TADS devient ainsi plus complexe, moins naturel à utiliser, il implique d'être capable de reprendre le code d'un autre.

Le fait de se retrouver face à un code déjà écrit favorise l'emprunt (en tant que sous-catégorie de l'incitation stucturelle) comme nous avons déjà pu le voir avec les extensions dans Inform, l'auteur sent moins l'appartenance de son écrit puisqu'il est déjà partagé avec un autre texte. De plus, nous pouvons nous demander à quel point, le fait de ne pas se retrouver face à une page blanche rédéfinit le rapport à la création de l'utilisateur. Sémiotiquement la page blanche donne un sens à la pratique : avec TADS, il est plus manifeste que l'auteur écrit *depuis* l'outil, avec Inform l'auteur écrit *grâce* à l'outil.

```
#charset "us-ascii"
#include <adv3.h>
#include <en_us.h>

versionInfo: GameID
IFID = '573a8b18-1008-ca66-9580-9a156f82eefa'
    name = 'The Further Adventures of Heidi'
    byline = 'by An Author'
    htmlByline = 'by <a href="mailto:whatever@nospam.org">
                  ERIC EVE</a>'
    version = '1.0'
    authorEmail = 'ERIC EVE <whatever@nospam.org>'
    desc = 'This is an unexciting tutorial game based loosely on
       The Adventures of Heidi by Roger  Firth and Sonja Kesserich.'
    htmlDesc = 'This is an unexciting tutorial game based loosely on
       <i>The Adventures of Heidi</i> by Roger Firth and Sonja Kesserich.'

    showCredit()
    {
        /* show our credits */
        "The TADS 3 language and library were created by Michael J.
             Roberts.<.p>
        The original <i>Adventures of Heidi</i> was a simple tutorial game
      for the Inform language written by Roger Firth and Sonja Kesserich.";


        "\b";
    }
    showAbout()
    {
        "<i>The Further Adventures of Heidi</i><.p>
        A Tutorial Game for TADS 3";
    }
;

me: Actor
    /* the initial location */
    location = outsideCottage
;
```

Figure 69 : Exemple d'un extrait de code écrit avec TADS 3

Néanmoins, le langage TADS ressemble beaucoup à celui d'Inform car il mélangea lui aussi à fois programmation déclarative et procédurale. TADS pousse son utilisateur à créer un univers via une spatialisation par rooms où il s'agit de positionner des objets pouvant avoir des caractéristiques. Ces propriétés peuvent aussi bien consister en des valeurs numériques qu'en des textes voire en d'autres objets. La bibliothèque de TADS 3 est particulièrement fournie et permet aux utilisateurs les moins compétents techniquement d'y recourir.

Le côté procédural, plus complexe à maîtriser, permet de faire appel à l'étendue des capacités du langage dans lequel TADS est fondé. TADS pousse à l'écriture de « statements » qui sont autant d'instructions données. Une « statement » typique attribue une valeur a une variable ou une propriété ou peut appeler une méthode ou une fonction (cf la documentation de TADS, le « programming prolegomen »[332]).

[332] http://www.tads.org/t3doc/doc/gsg/programmingprolegomena.htm (consulté le 3 octobre 2015)

Prescriptions et incitations au niveau du code

Tout comme avec Inform, TADS propose un système de déclaration d'objets qui sert de socle pour la création de l'univers simulé d'une IF, il y a donc des rooms et différents types d'objets, le même système de « containment », c'est à dire de positionnement des objets dans les rooms, ou dans d'autres objets. Un récit ne peut être opérationnel s'il ne propose pas au moins une room initale, les prescriptions fondamentales s'approchent de celles d'Inform (elles sont néanmoins beaucoup plus nombreuses mais le texte minimum nécessaire à l'opérabilité est automatiquement généré lors de la création d'une IF).

L'énumération comme moteur d'écriture

L'écriveur est incité comme avec Inform à écrire par énumération, en proposant des listes et des accumulations d'éléments. La nature des objets n'est pas tout à fait la même, avec TADS ils peuvent être dotés de valeurs (« name ») mais aussi de méthodes (« changeName »). La figure ci-dessous (cf Figure 70 : Déclaration d'un objet avec TADS) nous montre un exemple de déclaration d'objet avec TADS :

```
myObj: Thing
    name = 'boring object'
    changeName
    {
      name = 'even more boring object';
    }
;
```

Figure 70 : Déclaration d'un objet avec TADS

L'objet myObj a comme valeur le nom (« name ») « boring object » et comme méthode la fonction changeName(). Cette notion de méthode associée directement à l'objet est nouvelle. Avec Inform, les actions peuvent concerner un objet mais l'objet est associé lors de la déclaration de l'action, avec TADS, l'action est déclarée dans le contexte de l'objet. Ce point renforce encore d'avantage l'impression que l'écriture de RI est au fond

une simple énumération d'objets interactifs mis en cohérence par un système de règles et renforce l'aspect spatial du récit, mais cette fois-ci, plus qu'une géographie c'est une suite de cases informatiques que l'écriveur gère.

Les actions

La gestion des actions, c'est à dire des interactions que le lecteur effectuera avec les objets en écrivant des verbes opère au niveau des objets eux-mêmes dans TADS.
Le code ci-dessous (cf Figure 71 : Exemple d'action associée à un objet avec TADS) montre la déclaration d'un objet appelé « goldSkull » (un crâne en or), dont les synoymes sont les valeurs de vocaWords (« gold skull » et « head » et posé sur un piédestal. La méthode actionDobjTake est une méthode de l'objet qui s'exécute quand un utilisateur le prend (« action do obj take », l'action réalisée quand l'objet est pris). Le résultat de la méthode consiste en l'affichage du texte « As you lift… » et le déclenchement de la fin du récit.

```
goldSkull: Thing
  name = 'gold skull'
  vocabWords = 'gold skull/head'
  location = pedestal

  actionDobjTake()
  {
    "As you lift the skull, a volley of poisonous
    arrows is shot from the walls! You try to dodge
    the arrows, but they take you by surprise!";

    finishGameMsg(ftDeath, [finishOptionUndo]);
  }
;
```

Figure 71 : Exemple d'action associée à un objet avec TADS

En Inform, pour arriver au même résultat, il aurait fallu déclarer dans un premier temps un objet appelé « goldSkull « posé sur un autre objet *supporter* appelé « pedestal ». Une exception aurait été crée de la manière suivante :

instead of taking goldSkull :

end the story saying « le texte » ;

TADS dispose du même type d'action qu'Inform, il propose à son lecteur les mêmes modalités d'interaction pourtant il favorise dans son code l'objet sur l'action ce qui ne manque pas de contribuer encore un peu plus au sentiment d'énumération lors de l'écriture.

Proximité avec les langages informatiques

TADS est beaucoup plus proche des codes informatiques traditionnels qu'Inform 7. En effet la déclaration d'objet de TADS correspond en grande partie à la déclaration d'objets dans la plupart des langages (orientés Objet). Il s'agit pour l'écriveur de déclarer une classe et de lui donner des propriétés et des variables dont il est possible par la suite d'appeler des instances.
De plus, la syntaxe est clairement celle attendue pour un langage informatique, écrire en TADS nécessite de comprendre les logiques d'indentations et de délimitation des éléments (où s'arrête la fonction, etc.).
Cette fusion de l'écriture créative avec le code informatique renforce le besoin de compétence technique de l'utilisteur. Elle tend aussi à faire remonter les tracés du langage de programmation dans lequel est fondé TADS. Une nouveau type d'incitation se manifeste au niveau du code : l'écriveur est poussé à recourir à des fonctionnalités liées à la logique procédurale comme les boucles (while, switch), les conditions, etc.
Avec Inform cette incitation était beaucoup plus faible car la structure du code d'Inform produisait une certaine distance avec cette dimension procédurale et ne la permettaient que dans le cadre plus précis des actions, un cadre particulier qui ne rappelait pas directement la programmation traditionnelle.

Une autre forme d'incitation à l'emprunt

```
#charset "us-ascii"
#include <adv3.h>
#include <en_us.h>
```

Figure 72 : Appeler d'autres fichiers avec TADS

TADS propose un système d'includes permettant d'appeler le code d'autres fichiers d'une autre manière qu'Inform, là encore le code s'approche des langages informatiques en mentionnant directement les fichiers à utiliser (cf Figure 71 : Exemple d'action associée à un objet avec TADS). De cette façon, la langue du récit, les éléments

prédéfinis (qui s'apparentent aux rules d'Inform) sont placés dans des fichiers séparés, ce qui permet de rendre TADS plus configurable :

> The reason for placing these definitions in a separate file is that it is then much easier to customize TADS 3 to work with other languages.

Ainsi, TADS fait d'une manière différente quelque chose de très semblable à Inform avec ses extensions tout en provoquant au final les mêmes incitations.

Le dialogue

TADS propose, tout comme Inform de créer des PNJ et de leur attribuer des comportements basiques. Nous ne nous attarderons pas sur ce point de ressemblance, par contre, TADS propose une vision du dialogue différente que celle utilisée traditionnellement dans les IF. C'est sans doute à ce niveau, que le langage TADS est le plus reconnu.

> When you go up and talk to someone, the chances are that they won't just carry on what they're doing while they're talking with you, they're more likely to stop and adopt another posture (no doubt you can think of plenty of exceptions to this, but it's true most of the time). Also, it's normal to begin and end a conversation with some kind of greeting and farewell protocol (e.g. saying "Hello and goodbye."). Of course there are people who will just bounce up to you and say, "Have you done the monthly sales figures yet?" or "What do you think about the election results?", but it's more normal to start with "Good morning" or the like. [333]

Dans une IF traditionnelle, les dialogues sont pensés de manière très grossière sans prendre en compte le contexte dans lequel s'inscrit le dialogue, le lecteur doit écrire de longues commandes assez ennuyeuses de types « demander à un personnage à propos de [sujet] » (commandes qui ne sont d'ailleurs pas toujours bien comprises avec les extensions françaises).

> The traditional way of programming NPCs to respond to ASK ABOUT and TELL ABOUT (as in **ask jones about monthly report** or **tell fred about election results**) doesn't really allow for such niceties. The player character just walks up to the NPC and tries to find out what topics he, she, or it will respond to, without much sense that a conversation is starting or ending in the

[333] http://www.tads.org/t3doc/doc/gsg/theartofconversation.htm (consulté le 3 octobre 2015)

> normal way. TADS 3 goes a long way to providing a more realistic approximation to the way human beings actually converse by using ActorStates and greeting protocols.[334]

TADS propose un système de dialogue différent où une commande fait « comprendre » au PNJ qu'il s'agit d'une conversation et où, si ce dernier accepte de parler, il est possible d'entrer des phrases spécifiques sans avoir besoin d'utiliser les verbes traditionnels de l'IF.

> The idea is that an actor (NPC) typically starts in a type of ActorState called a `ConversationReadyState` that defines what he or she is doing prior to the conversation, and how the conversation is begun and ended. Starting a conversation with the actor (either with a **talk to** command, or by using **ask about**, **ask for**, **tell about**, **give to**, or **show to**) then causes the greeting message to be displayed, and the actor to switch into the corresponding `InConversationState`. This latter type of `ActorState` typically provides a description of what the actor is doing while talking to you, and contains within it the various `TopicEntry` objects to which the actor will respond while in that state. [335]

Ce système de langage est proche de celui réintroduit sous forme d'extension par Emily Short dans Inform 7. Il a tendance à valoriser les phases de dialogues et à sortir de la logique purement objet qui semblait prévaloir jusqu'alors.

Nous pouvons voir un exemple ci-dessous de mise en code d'un dialogue (cf Figure 73 : Exemple d'un dialogue écrit avec TADS). Le PNJ concerné est appelé « burner ». Il peut s'atteler à deux types d'activités : soit travailler, soit parler. Sa description (« stateDesc », c'est à dire la description de son état) varie selon l'activité qu'il accomplit. Au départ nous pouvons imaginer qu'il travaille, si nous choisissons de lui parler, il change d'état et passe en mode « burnerTalking », il est « InConversationState ».

[334] http://www.tads.org/t3doc/doc/gsg/theartofconversation.htm (consulté le 3 octobre 2015)

[335] http://www.tads.org/t3doc/doc/gsg/theartofconversation.htm (consulté le 3 octobre 2015)

```
+ burnerTalking : InConversationState
  stateDesc = "He's standing talking with you. "
  specialDesc = "{The burner/he} is leaning on his spade
    talking with you. "
;

++ burnerWorking : ConversationReadyState
  stateDesc = "He's busily tending the fire. "
  specialDesc = "<<a++ ? '{The burner/he}' : '{A burner/he}'>>
  is walking round the fire, occasionally shovelling dirt onto it with his
    spade. "
  isInitState = true
  a = 0
;

+++ HelloTopic, StopEventList
  [
    '<q>Er, excuse me,</q> you say, trying to get {the\'s burner/her}
      attention.<.p>
     {The burner/he} moves away from the fire and leans on his spade
     to talk to you. <q>Hello, young lady. Mind you don\'t get too
     close to that fire now.</q>',
    '<q>Hello!</q> you call cheerfully.<.p>
     <q>Hello again!</q> {the burner/he} declares, pausing from
     his labours to rest on his spade. '
  ]
;

+++ ByeTopic
  "<q>Bye for now, then.</q> you say.<.p>
   <q>Take care, now.</q> {the burner/he} admonishes you as he
     returns to his work. "
;

+++ ImpByeTopic
  "{The burner/he} gives a little shake of the head and returns
    to work. "
;
```

Figure 73 : Exemple d'un dialogue écrit avec TADS

Une fois passé en mode conversation, nous pouvons lancer des « topics », par exemple en écrivant « hello », le texte suivant s'affichera : « Er, excuse me… ».

Ce système de dialogue est plus avancé que le système basique des IF, à sa sortie, il remettait en cause l'architexte des écrits en proposant une nouvelle façon d'imaginer la conversation avec les PNJ, il est aujourd'hui entré dans l'horizon d'attente des lecteurs d'IF et naturellement utilisé. Pourtant il reste encore très limité pour l'écriture, il ne permet pas par exemple d'écrire une conversation où il serait impossible d'obtenir la même réponse (au mot près) à une question répétée. Et surtout il peut s'avérer extrêmement compliqué à mettre en œuvre pour des dialogues plus longs où la progression dans la conversation est prise en compte, où ce qui est échangé influe sur le caractère et l'humeur des personnages, etc.

Nous avons déjà mentionné E. Short qui travaille beaucoup sur la question des dialogues et qui a pu proposer plusieurs modèles alternatifs. Nous pouvons évoquer l'aboutissement (actuel) de son travail avec le dispositif *Versu*[336] qui vise justement à proposer des modes de dialogue plus souples.

Quoiqu'il en soit, TADS propose des fonctionnalités développées pour la conversation qui encouragent, plus qu'Inform, le dialogue.

Bilan pour TADS

Au-delà de ses limites ergonomiques et d'interface, TADS est avant tout un langage de programmation dédié à l'IF qui a su s'imposer comme l'un des deux grands ODERI de l'époque moderne des IF. Il a aujourd'hui tendance à être délaissé et glisse doucement vers l'oubli.

TADS est un langage qui propose de produire un type d'écrit très proche de celui d'Inform et qui offre des systèmes de gestion voisins avec une appétance particulière pour la logique objet. Il n'est donc pas surprenant de constater le manque d'outils destinés à la gestion du temporel où l'assujétissement des actions aux objets.
TADS vise avant tout à construire une simulation en y positionnant des objets. L'énumération de ces objets représente la majeure partie de l'activité d'écriture avec TADS, encore plus qu'avec Inform.

De plus TADS est un langage destiné à l'écriture d'IF qui demeure proche de la syntaxe d'un langage informatique classique, il incite fortement à la programmation et à l'usage de boucles, de conditions, etc. Contrairement à Inform 7, TADS 3 est loin d'être un langage naturel. Pourtant nous pouvons constater une certaine volonté de se rapprocher de la logique des langages humains et de sa grammaire, notamment lors de l'emploi de méthodes (par exemple avec actionDoObj suivi du nom de l'action à commettre, etc.).

Enfin TADS est un langage dont le système de dialogue est particulièrement développée (surtout à l'époque de sa sortie). Il serait sans doute plus juste de comparer TADS 3 à Inform 6, mais nous nous efforçons de comparer les dernières version des ODERI :

336 http://versu.com/ (consulté le 4 octobre 2015)

Inform a continué à se développer alors que TADS a fini par se figer dans son état actuel en 2013.

Cette observation des tracés de TADS, des tracés qui à l'exception des dialogues, de l'aspect bas niveau du langage et des problèmes d'interface ressemblent tout de même beaucoup à Inform, nous laisse voir pourtant une différence importante lors du moment de l'écriture. Ecrire avec TADS donne l'impression de coder, écrire avec Inform donne l'impression d'écrire une histoire. TADS donne l'impression de nous faire écrire des listes d'objets ou de topics alors qu'Inform parvient à nous faire passer des actions aux rooms, des rooms aux objets et des objets aux scènes ou aux actions, etc. Inform parce qu'il se veut un langage tolérant (qui accepte les espaces et les accents dans les noms de variable par exemple) souffre parfois de bugs à cause de cette tolérance, TADS est un langage beaucoup plus strict et bas niveau qui n'accepte pas les erreurs. Il séduira donc d'avantage à priori les virtuoses du code (à la manière d'Inform 6) et aura tendance à être en adéquation avec les pratiques des développeurs.

1.2.2 Quest

Nous passerons rapidement sur Quest qui présente des tracés proches de ceux d'Inform et de TADS. Les deux aspects les plus singuliers de Quest concerne ses interfaces qui visent à limiter l'usage de code et son côté plateforme web.

Ecrire de l'IF par des interfaces

Ecrire avec *Quest*, c'est avant tout remplir des formulaires et passer par des menus découpant l'activité d'écriture. Nous avons décrit une partie des fonctionnalités proposées dans le chapitre 3. L'outil vise à permettre à un public le plus large possible de l'utiliser.

Ecrire des IF sur le web

Quest, contrairement à TADS a fait le choix de l'accessibilité, le site de l'ODERI est régulièrement mis à jour, une documentation très complète y est disponible[337] avec

[337] http://docs.textadventures.co.uk/quest/ (consulté le 3 octobre 2015)

notamment un tutoriel très détaillé et progressif[338]. *Quest* dispose même d'un espace dédié[339] à la publication de ses IF (tous les récits écrits avec l'outil) mais aussi d'IF écrites avec d'autres ODERI ce qui en fait l'ODEIF permettant le plus facilement de publier une IF sur le web.

Nous pouvons également noter que la version Windows de Quest propose une meilleure intégration web avec l'ajout de code HTML et JS, permettant d'envoyer depuis JS des messages dans l'IF.

Quest est assurément l'ODEIF qui a su le mieux s'implanter sur le web, il risque assurément de gagner en puissance dans les années à venir.

1.3 Ecrire contre les incitations

Les ODEIF proposent ainsi à quelques subtilités près (dans les dialogues, les moyens de circulation, etc.) d'écrire la même forme d'IF avec des tracés parfois différents. Nous proposons de compléter notre analyse comparée des relations que dessinent les ODEIF avec leurs utilisateurs en montrant un exemple d'écriture contre les incitations des ODEIF et contre l'influence de l'architexte des écrits.
Nous avons déjà pu évoquer le récit *Aisle* qui nous fait incarner un homme au milieu d'un supermarché et qui a le droit de n'accomplir qu'une seule action avant que le récit ne s'achève. Ce récit qui se déroule toujours dans la même room et qui ne propose aucune exploration spatiale est un premier exemple d'écriture d'IF contre la forme classique des IF.

Nous proposons à présent de nous intéresser à un autre « one-room IF » *Galatea* écrite en 2000 par Emily Short avec Inform 6.
Galatea est une variante du mythe de Pygmalion. L'IF raconte l'histoire d'un critique d'art venu rencontrer une statue devenue vivante et appelée Galatea. Le récit commence immédiatement dans la salle où se trouve également la statue. Le lecteur habitué aux IF qui cherchera à aller au nord se verra aussitôt demandé avec reproche s'il veut déjà partir,

338 http://docs.textadventures.co.uk/quest/tutorial/ (consulté le 3 octobre 2015)

339 http://textadventures.co.uk/ (consulté le 3 octobre 2015)

s'il décide de le faire, le récit se termine immédiatement (cf Figure 74 : Session de Galatea où le lecteur sort de la pièce et active la fin du récit).

Galatea
Copyright (c) 2000-4 by Emily Short. (First-time users should type 'help'.)
Release 3 / Serial number 040208 / Inform v6.15 Library 6/10

The Gallery's End
Unlit, except for the single spotlight; unfurnished, except for the defining swath of black velvet. And a placard on a little stand.

On the pedestal is Galatea.

>n
If you want to leave, just say so.

>leave
You turn away, suddenly tired of this exhibit.

"Bored so soon?" she asks, in a flat voice.

You turn and look at her one last time. "I have other things to do," you say. "And even your creator would admit that you're -- shall we say a bit rough around the edges?"

She doesn't have any response to that. You head off to get yourself another glass of champagne.

***** The End *****

Figure 74 : Session de Galatea où le lecteur sort de la pièce et active la fin du récit

Galatea propose donc une forme atypique de récit ne se déroulant que dans une seule room. L'essentiel de la lecture réside dans le dialogue à mener avec la sculpture. Le programme est capable de repérer des tentatives ratées de communictation. Emily Short est un auteur qui cherche souvent à aider le lecteur à avancer dans les IF en proposant un menu d'aide (c'est le cas avec Galatea, le lecteur peut écrire « help » s'il se sent perdu pour avoir des conseils sur les interactions) ou bien des fonctionnalités atypiques comme celles que nous venons d'aborder (cf Figure 75 : Le système de l'IF Galatea est capable de reconnaître une tentative du lecteur de communication avec la sculpture et lui propose la syntaxe correcte)

>talk to Galatea
[To talk to someone, try TELL <person> ABOUT <topic> or ASK <person> ABOUT <topic>.]

"You might try speaking to me," she prompts. "It's not polite merely to stare. And I've gotten very bored, standing here."

Figure 75 : Le système de l'IF Galatea est capable de reconnaître une tentative du lecteur de communication avec la sculpture et lui propose la syntaxe correcte

Même si l'IF s'avère au final très courte à lire, l'auteure a dû relever le défi d'écrire une histoire complète sans utiliser le principe de l'interaction et en se focalisant sur le dialogue. Nous pouvons ainsi deviner le jeu réalisé avec les variables permettant de marquer (au sens informatique du terme) une action. Par exemple (cf Figure 76 : Exemple de marqueur dans le dialogue avec Galatea), lorsque nous interrogeons Galatea sur son identité (« ask galatea about her »), elle nous répond de consulter l'encart la décrivant. Si nous regardons cette encart et que nous lui reposons la question, la réponse donnée change, Galatea sait que nous avons regardé l'encart (« You've read this placard »).

>ask galatea about her
(Galatea)
"Read the placard," she says. "That's what it's there for, after all."

>read the placard
Large cream letters on a black ground.

47. Galatea

White Thasos marble. Non-commissioned work by the late Pygmalion of Cyprus. (The artist has since committed suicide.)

Originally not an animate. The waking of this piece from its natural state remains unexplained.

>ask galatea about her
(Galatea)
"You've read the placard, so you know what *they* think is important... I'm not sure how much there is to add. I was carved. I woke up. And here I am."

Figure 76 : Exemple de marqueur dans le dialogue avec Galatea

Il en va de même pour la fin du récit qui est amorcé quand nous questionnons Galatea à propos de l'amour (« ask galatea about love »). La fin ne sera lancée que si nous avons évoqué au préalable l'artiste (« ask about l'artiste ») dont elle est devenue amoureuse (dans une sorte de Pygmalion inversée).

2 Analyse des ODEH

Après cette comparaison des façons d'écrire selon l'ODEIF employé, il convient désormais de se tourner vers les outils dédiés à l'écriture d'hypertexte.

2.1 L'architexte des ODEH

Nous entamons logiquement notre analyse des ODEH par l'évocation de leur architexte. Quels sont les contextes dans lesquels s'inscrivent ces outils ? Nous ne nous attarderons pas à évoquer directement l'histoire de ces formes qui est déjà bien connue et qui contrairement aux IF ne nécessite donc pas un long rappel en préférant directement nous attaquer aux formes d'hypertextes à travers la perspective des ODERI après en avoir proposé néanmoins une rapide description.

2.1.1 Les interactions dans l'hypertexte

Ecrire un hypertexte, c'est écrire un texte[340] dont la lecture consiste à successivement actionner des liens qui font passer de fragments en fragments.

Une définition plus large de l'hypertexte (au-delà de l'hypertexte pour le récit littéraire) pourrait être : « L'hypertexte est à son niveau le plus simple, un système de gestion de données qui permet d'associer des écrans par des liens. A son niveau le plus sophistiqué, c'est un environnement logiciel pour un travail collaboratif, pour la communication, pour l'acquisition et la représentation de connaissances. Les produits hypertextes s'inspirent de la capacité humaine d'engranger puis de rechercher l'information par des liens référentiels, pour un accès rapide et intuitif… »[341]

Ainsi, le type d'hypertexte que nous évoquons avec le récit littéraire tend à s'approcher de l'hypertexte à son niveau le plus simple, même s'il n'est pas à exclure des systèmes plus sophistiqués.

---

340 Au-delà du récit d'ailleurs : il peut s'agir d'un poème par exemple

341 (Camacho, Gauroy, et Kessaci, 1991)

Le dispositif met en lien plusieurs fragments, dont l'activation successive compose une lecture.

Si nous poursuivons avec la terminologie de Balpe, Lelu, Papy et Saleh, nous pouvons considérer qu'un fragment est un type de « nœud édité », c'est-à-dire une des « unités élémentaires associées à des fragments d'information d'un ou plusieurs types » et même dans notre cas, d'un type surtout : le texte[342]. Un fragment est une unité textuelle pouvant être associé à d'autres fragments. Rien ne l'empêche techniquement d'être associé à d'autres unités textuels.

Les fragments sont associés les uns aux autres par des liens. Un lien hypertextuel se subdivise lui-même plusieurs catégories:

- Un **signifiant** du lien, c'est-à-dire le support sur lequel on clique et qui a la plupart du temps l'apparence d'un texte assez court.
- le **lien** lui-même : le procédé technique qui permet d'appeler et de faire apparaître un autre contenu précis, il peut y avoir différents types de lien. Ils peuvent être bi-directionnels ou unidirectionnels.
- l'**adresse** du contenu à charger

Nous appelons « chemin » ou « path » une suite de fragments qui respectent les règles dictées par les liens. C'est-à-dire une organisation de ces fragments selon l'ordre prédéfini par les liens. Là encore, il s'agit d'un type de nœud édité, mais cette fois hiérarchiquement supérieur à celui du fragment.

Pour écrire un hypertexte, il est important de gérer ces différents chemins, l'utilisation d'arbres pour représenter les structures d'un hypertexte est un moyen de visualisation pratique pour répondre à ce besoin.
Ainsi, par exemple, *InkleWriter*, n'hésite pas à faire de la représentation de la structure hypertextuelle un élément décisif de son outil. Ecrire un hypertexte n'est plus seulement présenté comme une écriture à l'échelle locale de fragments auxquels on associerait des liens, mais plutôt comme le travail d'une structure qu'il est essentiel de visualiser, de parcourir, de lire pour pouvoir écrire.

342 (Balpe, Lelu, Saleh, et Papy, 1996)

L'interaction dans l'hypertexte littéraire consiste principalement à cliquer sur un signifiant pour activer un lien. L'action de cliquer engendre diverses conséquences comme l'activation d'un autre fragment ou le changement de valeur d'une variable, mais c'est l'activation de lien par signifiant qui définit le texte en tant qu'hypertexte. En d'autres mots, l'hypertexte se concentre sur le lien. Il peut s'hybrider avec d'autres formes, mais on le considère comme hypertextuel seulement si sa lecture et les interactions qu'elle présuppose gravitent majoritairement autour de ces liens.

L'expérience de lecture d'un hypertexte littéraire se construit autour du jeu de sens que permet le signifiant du lien mis en tension avec le déplacement produit par le lien et l'appel d'un nouveau fragment.
Dans une logique de lecture « fonctionnelle » optimale, le lecteur clique sur un lien qui tend à indiquer de la manière la plus claire possible le fragment vers lequel il sera mené par le texte de son ancre.

Avec l'hypertexte littéraire, l'auteur peut s'approprier l'espace entre les sens exprimés par le signifiant et la destination du lien pour y jouer en produisant de nouveaux sens par le biais de « figure de liens »[343]. Il peut amener au sens attendu, ne pas y amener, amener à l'inverse… derrière ce jeu existe tout un ensemble de procédés rhétoriques.

D'autant plus que cet ensemble de figures du lien peut se combiner avec ses différentes valeurs fonctionnelles et techniques (par opposition à la perspective plus littéraire que nous proposions précédemment) comme évoqué dans (Balpe, Lelu, Saleh, et Papy, 1996).
Le lien peut ainsi être *calculé* (par oppositon aux liens établis manuellement), *organisationnel*, d'*indexation* (l' « application de mécanismes d'analyse du contenu des nœuds »), *valué* (doté d'une valeur décrivant leur importance), *typés*, d'*exécution*, de *synchronisation*, de *révision* …[344]

[343] (Saemmer, 2008)

[344] (Balpe, Lelu, Saleh, et Papy, 1996), p.24

Le geste de l'interaction néanmoins reste le même, il s'agit d'activer un lien. A l'heure actuelle, la manière la plus largement répandue de procéder à cette activation consiste à cliquer sur l'ancre.

L'hypertexte littéraire à notre connaissance, ne cherche pas à se construire dans la variation du geste : le travail littéraire sur l'hyperlien ne consiste pas à trouver de nouveaux moyens d'activer les liens, mais plutôt dans le travail du sens qu'il permet grâce à son activation via la pratique de figures établies par la rhétorique du lien.

2.1.2 Une relative simplicité technique

Les hypertextes présentent cette caractéristique qu'ils sont, techniquement, l'une des formes d'écrits numériques les plus simples à réaliser, surtout depuis l'apparition du web et du HTML un langage dont la première lettre H est l'acronyme d' « hypertext » et dont la première balise « <a> » est justement dédié à l'écriture de ce type de lien.
Pour rappel, pour réaliser un lien de la manière la plus basique qu'il soit, il suffit de créer une page .html avec un éditeur de texte, et d'intercaler autour du mot ou de l'expression qui seront l'ancre sur laquelle cliquer les deux éléments de la balise pair a : <a> et . Il faut ensuite rajouter la destination du lien, c'est à dire l'adresse correspondant au fichier (pour faire simple) dans un attribut de l'élément ouvrant de la balise, ce qui donne quelque chose comme ancre.

Mais une telle pratique peut rapidement devenir compliquée à gérer puisque l'écriveur peut très vite avoir à s'occuper de dizaines de fichiers html. Pire si jamais il change le nom d'un ces fragments, il doit revoir tous ses codes pour vérifier que les liens sont toujours corrects. De plus, il est très facile d'imaginer à quel point la vaporeusité peut s'avérer redoutable ici : l'écriveur risquant d'oublier de finir certains passages, etc.
Enfin, une fois les textes écrits, il reste encore à trouver un moyen de les partager. L'utilisateur disposant d'un hébergement et d'un nom de domaine pourra sans doute facilement les uploader sur son espace dédié, les publier sur internet mais sans cela, le partage peut s'avérer moins évident.

De plus, n'importe quel ajout de lien ne transforme pas systématiquement un texte en un hypertexte de fiction. L'écriture d'une hyperfiction implique une volonté de raconter et

au-delà de la notion de fiction, un hypertexte aspirant à une certaine forme de littérarité implique un travail particulier sur ses fragments, sa structure et sur la valeur de ses liens comme a pu par exemple le montrer S. Bouchardon lors de son analyse[345] de la valeur des liens du *Non-roman*[346].

2.2 L'utilisation d'outils non dédiés

Beaucoup d'écriveurs se sont tournés vers les blogs. Même s'ils ne sont pas des outils directement dédiés à l'écriture de RI, ils s'en approchent toutefois beaucoup. Etant très largement utilisés, au-delà de l'écriture créative et donc bien connu du public, ils jouent le rôle de refuge extrêmement commode pour toute personne désireuse d'écrire un hypertexte : ils ne nécessitent aucune installation, la publication est immédiate, les liens peuvent être ajoutés sans écrire une ligne de code, l'utilisateur n'a pas à gérer les liens des destinations, etc.

Ce travail de détournement de leur fonction première des blogs a permis de faire émerger des écrits qui ont pu marquer le champ comme *La disparition du Général Proust*[347] de J.P. Balpe.

Nénmoins, les blogs n'étant pas principalement conçus pour écrire des billets (devenus fragments) organisé selon une trame (une autre organisation que celles proposées le plus souvent à savoir un classement anté-chronologique des billets ou thématique), il est difficile pour un écriveur donné de se répérer au bout d'un certains temps dans l'hyperstructure de son RI.

Au-delà de cet exemple d'absence de visualisation de structures quelles autres fonctionnalités l'hyperfiction implique-t-elle qui justifierait l'usage d'outils dédiés à son écriture ?

---

345 (Bouchardon, 2009a) ou encore (Bouchardon, 2002)

346 http://synesthesie.com/cav/navigations-interactives/lucie-de-boutiny-non-roman (consulté le 19 septembre 2015)

347 Nous ne parvenons plus malheureusement à accéder à l'œuvre par l'adresse d'origine, nous en proposons ce commentaire http://nt2.uqam.ca/fr/repertoire/la-disparition-du-general-proust (consulté le 19 septembre 2015)

2.3 Typologie des hypertextes écrits par ODEH

Afin de mener à bien cette réflexion, nous proposons de commencer par essayer de mieux comprendre la nature des hypertextes de fiction à partir des ODEH choisis dans notre corpus. Ces RI présentent trois niveaux permettant de les caractériser.

2.3.1 La structure

La structure d'un hypertexte ou hyperstrucure est son squelette. Elle se compose de tous les liens et fragments qui façonnent un hypertexte. Ecrire un hypertexte, c'est écrire un ensemble de fragments organisés.

Twine et InkleWriter sont deux outils dont la visualisation de la structure est l'une des fonctionnalités premières.

La structure peut contenir des ensembles convergents ou divergents : plus le nombre de choix est elevé pour chaque fragment, moins la convergence opérera.

Le schéma ci-dessous (cf Figure 77 : Exemple de structure divergente avec Twine) nous montre un exemple de structure divergente réalisée avec Twine. Une telle structure impose à l'écriveur un gros travail d'écriture car il doit réaliser chaque chemin et vérifier qu'ils sont tous cohérents et achevés.

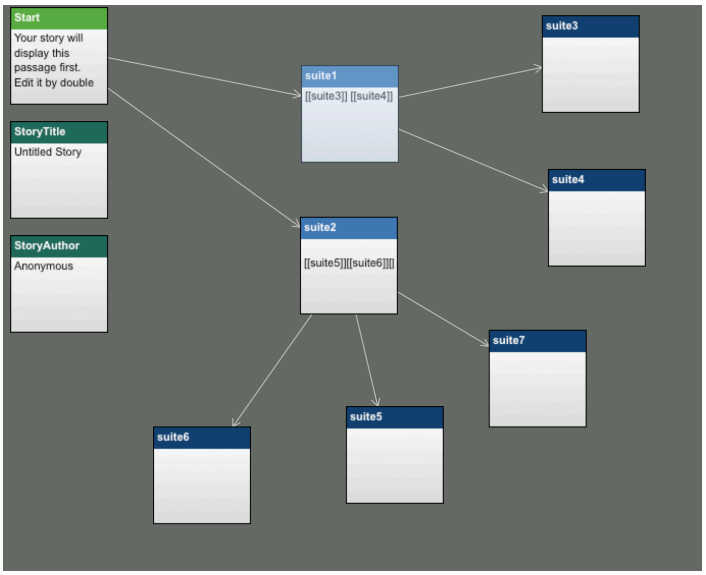


Figure 77 : Exemple de structure divergente avec Twine

Le schémas suivant (cf Figure 78 : Exemple de structure convergente avec TwineFigure 78 : Exemple de structure convergente avec Twine) montre cette fois un exemple de

structure convergente. Il est souvent nécessaire pour un hypertexte de créer des points de convergence permettant de redéfinir la cohérence de l'intrigue et de limiter le travail d'écriture.

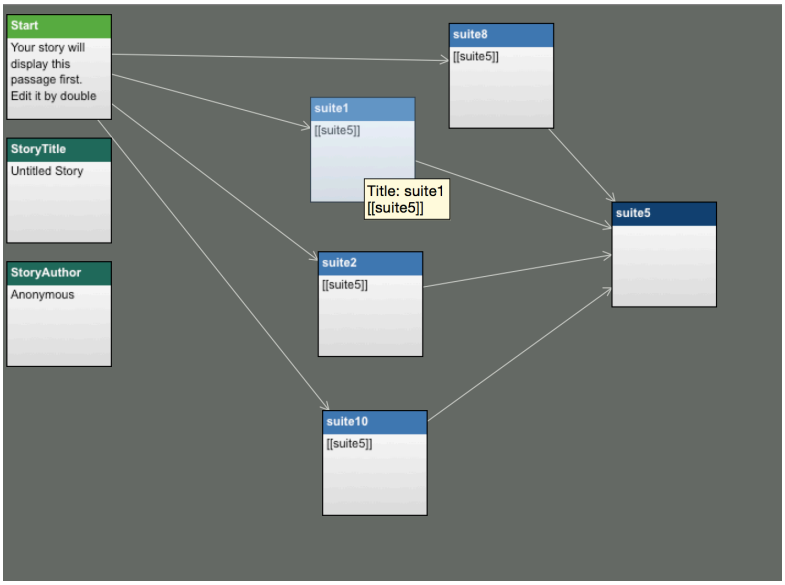


Figure 78 : Exemple de structure convergente avec Twine

2.3.2 Les fragments

La nature des fragments varie en fonction de la nature de leurs liens. Traditionnellement pour l'hyperfiction, les liens se trouvent à l'intérieur du fragment (sous la forme d'un mots ou d'une expression) ce qui incite à une lecture plus parcelaire : si le lien est en début de passage, il est possible que le lecteur ait cliqué dessus avant d'avoir lu l'intégralité du fragment.

Mais il est possible que les liens se trouvent en fin de texte, voire en dehors du fragment (selon les outils ou les considérations). Ils se manifestent dès lors plus couramment sous forme de phrases complètes donnant le choix au lecteur de procéder (pour chaque lien) à une alternative précise (cf Figure 79 : Exemple de fragments avec des liens en fin de passage avec Choice of Broadside).

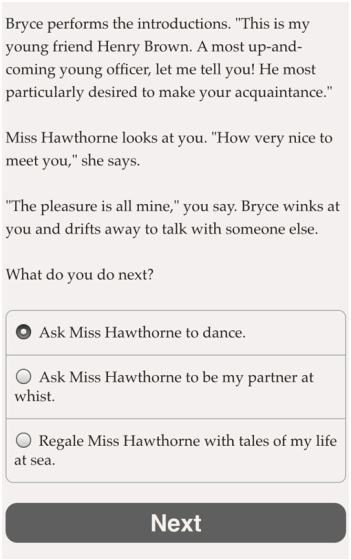


Figure 79 : Exemple de fragments avec des liens en fin de passage avec Choice of Broadside

Enfin il existe d'autres formes mêlant à la fois les deux précédents types de fragment. Nous y reviendrons un peu plus tard lorsque nous aborderons les tracés d'Undum.

2.3.3 Les liens

Enfin, les liens eux-mêmes peuvent être dotés de valeur. Un signifiant peut toujours renvoyer à une même destination. Il existe aussi des liens renvoyant aléatoirement vers d'autres sources : l'aléatoire se situe généralement du côté de la probabilité de pointer vers l'une des sources préalablement configurée.
Les liens peuvent actionner des variables lorsqu'ils sont cliqués sans pour autant conduire à un nouveau fragment.

A partir des liens (nous l'avons déjà évoqué), il est possible pour l'écriveur de jouer sur les sens produits et sur la valeur du lien. Le jeu le plus manifeste étant sans doute le renvoi vers un objet contraire à celui attendu (cliquer sur l'eau pour arriver sur le feu). Il existent plusieurs travaux réalisés sur ces enjeux, notamment par S. Bouchardon et et A. Saemmer[348].

[348] (Saemmer, 2012) voir aussi le travail effectué sur les liens de la Revue hybride (Saemmer et H2H, [s.d.])

2.4 Les tracés des ODEH

Nous proposons cette fois-ci, contrairement à notre étude des ODEH de croiser notre analyse des outils entre Twine et InkleWriter (plutôt que de les passer en revue les uns après les autres) pour ensuite proposer un contrepoint à notre analyse avec Undum.

2.4.1 Twine et InkleWriter

Prescriptions

Qu'il s'agisse de Twine ou d'InkleWriter, les seules prescriptions manifestées sont liées au niveau de l'interface. Contrairement aux ODEIF, le code est très peu présent dans les ODEH (hormis Undum et dans une moindre mesure Twine), il concerne principalement la mise en code des liens.

Mise en code des liens

Avec Twine, la mise en code des liens est très simple (cf Figure 80 : Exemple de mise en code des liens avec Twine), elle impose une prescription syntaxique : [[lien]]. Il est possible de dissocier le substantif de la destination en utilisant la syntaxe : [[ancre|destination]].

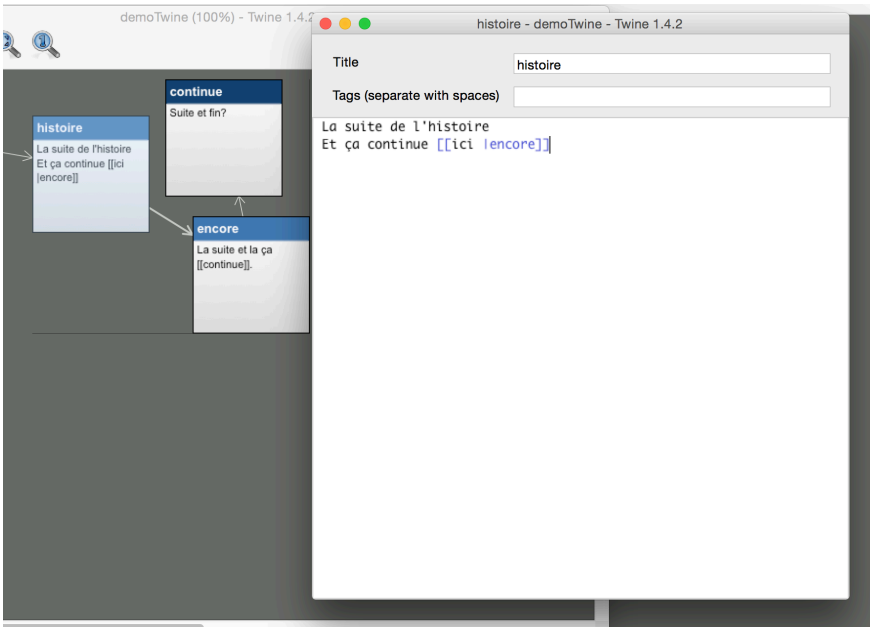


Figure 80 : Exemple de mise en code des liens avec Twine

Avec InkleWriter, il n'y a tout simplement pas de code, tout se règle par le biais des interfaces. Pour créer un nouveau lien, il suffit d' « ajouter une option » (« add option »).

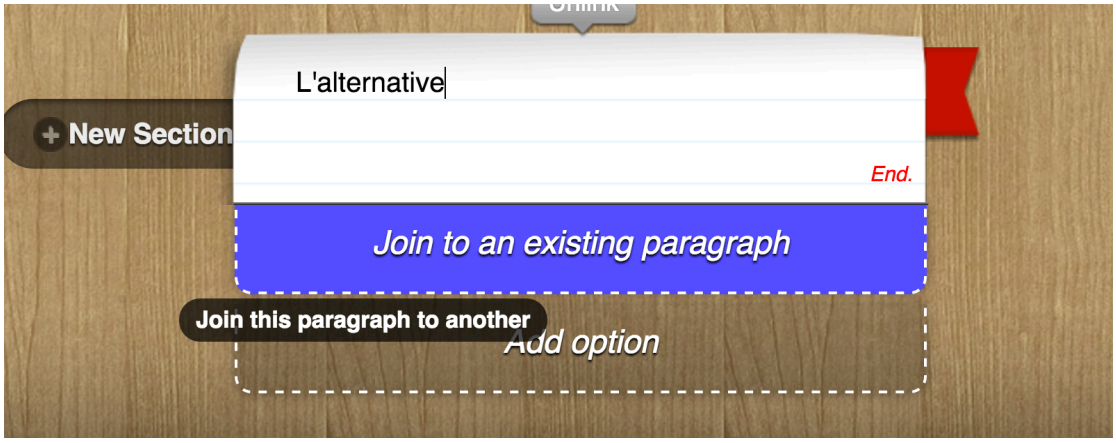


Figure 81 : Ajout d'un lien avec InkleWriter

Les interfaces

Twine et InkleWriter requièrent que l'utilisateur utilise leurs interfaces graphiques. Dans les deux cas, il s'agit d'écrire dans des boites de texte correspondant à chaque fois à un fragment. Le lien entre les boites est opéré automatiquement par la mise en code du texte.

L'interface rapporte assez fidèlement une prescription de la forme elle-même, à savoir que l'hypertexte est un ensemble de fragments reliés entre eux.

Plus qu'elles contraignent, les prescriptions de Twine et InkleWriter guident le lecteur via un travail d'ergonomie très efficace. Les deux ODERI présentent une même prescription fondementale qui consiste à utiliser leurs interfaces respectives et à écrire par liens (quoiqu'il soit possible mais à priori absurde de n'écrire qu'un fragment).

Les incitations

Nous procéderons à l'étude des incitations par niveau en nous concentrant tour à tour sur les types de fragments produits, l'outil de visualisation de la structure, le mode de publication, et enfin sur le système de gestion des liens et de leurs valeurs.

Les fragments

La taille des boites de dialogue influe sur l'idée que l'écriveur peut se faire de la quantité de texte attendu.

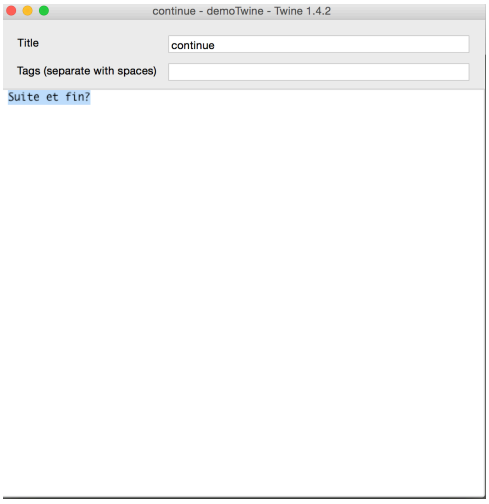


Figure 82 : Boite de dialogue pour l'écriture de fragment de Twine

Avec Twine la boite des dialogues (cf. Figure 82 : Boite de dialogue pour l'écriture de fragment de Twine) offre une vingtaine de lignes d'écrits alors que celle d'Inkle (cf. Figure 83 : Boite de dialogue pour l'écriture de fragment d'InkleWriter) en propose seulement trois, cependant à chaque saut de lignes, une nouvelle sous-partie se déplie. Il est bien sûr possible de dépasser les limites des boites visibles (un ascenceur est aussitôt fourni).

Les fragments de Twine proposent des liens dans le texte, la mise en code permet de les discriminer. Ceux d'Inkle se situent en fin de fragment

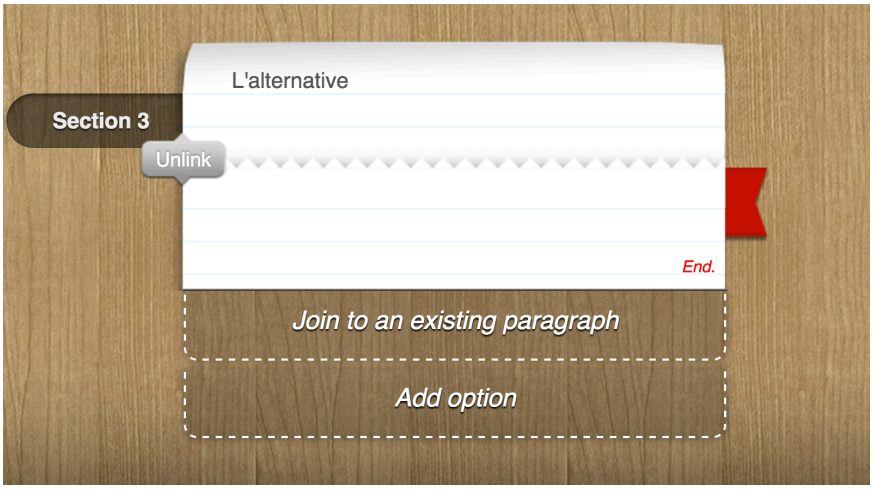


Figure 83 : Boite de dialogue pour l'écriture de fragment d'InkleWriter

L'outil de visualisation

Nous avons déjà pu montrer à plusieurs reprises des interfaces présentant l'outil de visualisation de Twine (cf Figure 77 : Exemple de structure divergente avec Twine, Figure 78 : Exemple de structure convergente avec Twine, Figure 80 : Exemple de mise en code des liens avec Twine). Le module est simple, chaque pasage correspond à une boite, il suffit de double cliquer sur la boite pour en lire le contenu. Il est possible de zoomer, dézoomer. Tous les fragments sont situés au même niveau. Pour mieux se repérer, il est possible d'ajouter des « tags » aux fragments.
L'outil de visualisation de Twine est extrêmement pratique à prendre en main, très intuitif, il ne requiert aucune explication. Néanmoins, ses limites surgissent quand il sert à traiter de très nombreux liens.

InkleWriter propose un module de visualisation (cf. Figure 84 : Visualiation de l'hyperstructure avec InkleWriter) permettant de visualiser section par section l'hypertexte. Il n'est pas possible comme avec Twine de déplacer les boites mais par contre. L'outil met en avant les fragments de fin « End » pour aider l'écriveur à ne pas laisser de chemins en suspens. Il est possible de naviguer dans la structure en passant la souris ou en zoomant, dézoomant.

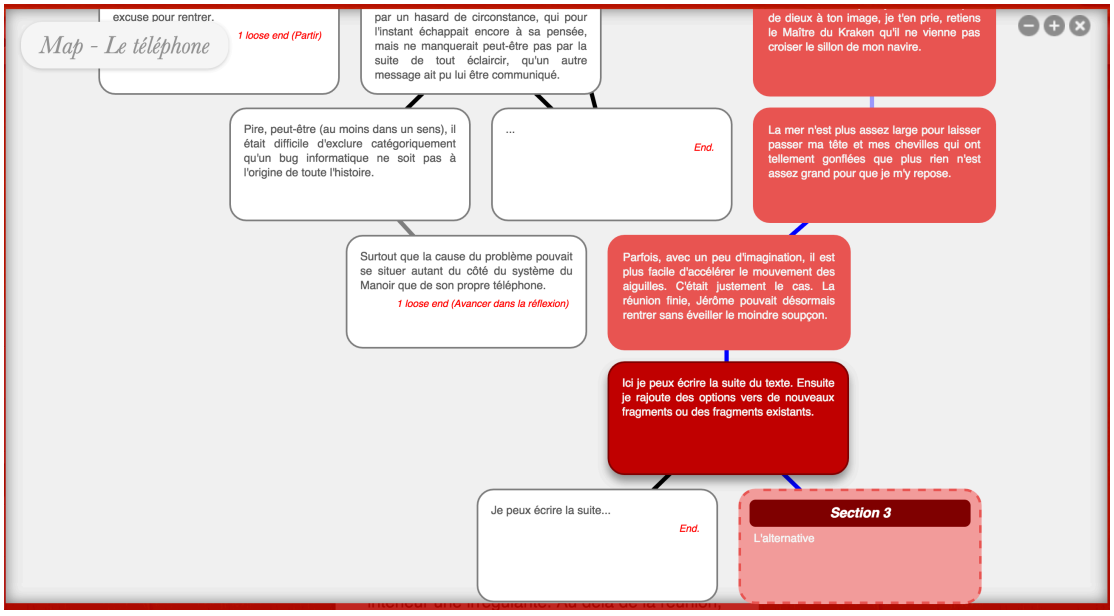


Figure 84 : Visualiation de l'hyperstructure avec InkleWriter

De plus la boite de couleur rose située en bas de l'écran à droite renvoie vers une autre section. En cliquant sur « section 3 », nous visualisons cette dernière comme le montre l'illustration ci-dessous (cf Figure 85 : Visualisation d'hyperstructure avec InkleWriter - 2).

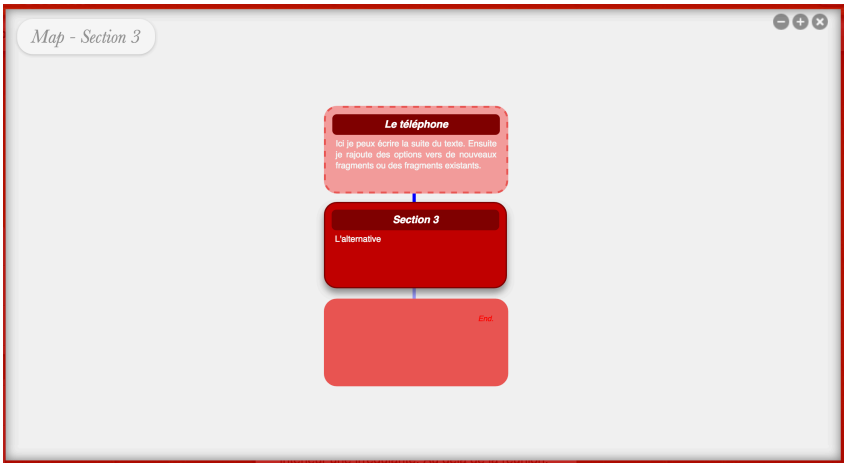


Figure 85 : Visualisation d'hyperstructure avec InkleWriter - 2

Ces outils de visualisation aident beaucoup l'écriveur à resituer le fil des différents passages, à voir les parties qu'il faut continuer d'écrire et d'une manière générale à lutter contre l'effet de vaporeusité.

La publication

Une fois le texte écrit, la question de la diffusion du texte est capitale. Twine ne propose pas d'outil d'hébergement. C'est à l'auteur de trouver un moyen de le partager. Néanmoins, le RI est exporté en HTML ce qui facilite grandement sa diffusion.

InkleWriter dispose par contre, comme VaryTale, d'un système de partage et de publication. Il est possible de fournir un lien menant au texte (seules les personnes connaissant le lien y ont donc accès) ou bien de « releaser » le texte et de le publier sur la plateforme de Quest (textadventures.co.uk).



Figure 86 : Partage d'un RI écrit avec InkleWriter

Les valeurs de lien

Ecrire un hypertexte, c'est utiliser des liens qui ont parfois des valeurs différentes. Twine permet de créer des liens extérieurs et de transmettre des variables via ces liens. L'ODERI est extrêmement configurable et il est possible d'ajouter des éléments de code ou des fonctions.

Inkle n'offre pas le même degré de flexibilité technique, néanmoins, l'outil propose de créer des boucles, d'utiliser des compteurs, de récupérer les valeurs dans le contenu des textes de ces compteurs, d'utiliser des conditions, de changer le texte aléatoirement ou de pointer vers un autre site.

2.4.2 Undum

Undum occupe quant à lui une position plus atypique, il est le seul outil proposant une forme mixte de fragments avec des liens au cœur ou en fin de passage.

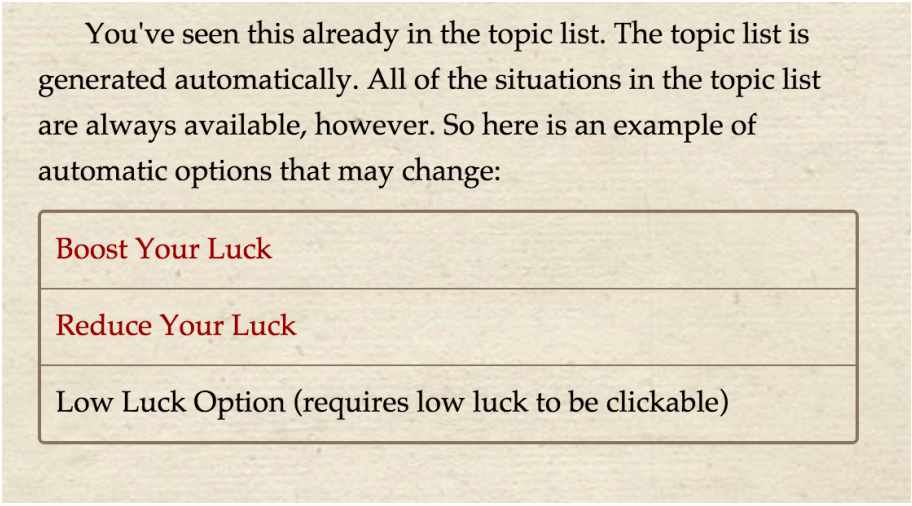


Figure 87 : Exemple de texte en fin de fragment avec Undum

Undum ne dispose pas d'interface d'écriture, pour utiliser Undum il faut passer par un éditeur de code. Il n,'a pas plus de module de visualisation dédié. Il en va de même concernant les outils de publication.

En ce qui concerne la valeur des liens, Undum propose de nombreuses fonctionnalités, il correspond sans doute au système dédié à l'écriture d'hypertextes le plus abouti techniquement. En fait les fragments d'Undum sont appelés « situations » (un peu à l'image des rooms d'Inform) et sont dotées de propriétés que les liens peuvent activer ou appeler.

Undum s'apparente à Twine dans la flexibilité de son architecture technique, cependant il ne dispose pas de la qualité de son accessibilité. Undum s'adresse à des développeurs web.

3 Bilan de l'analyse comparée

Que retenons-nous de cette double analyse comparée ? Avant de croiser les résultats de nos deux recherches, nous proposons de nous concentrer sur le bilan de l'analyse comparée des ODEH.

3.1 Architextes et tracés des ODEH

Quelles relations avec leurs utilisateurs promeuvent donc les ODEH ? Que signifie utiliser un ODERI pour l'écriture d'un hypertexte ? Quelle position l'écriveur occupe-t-il ? Les hypertextes ne constituent pas comme c'est le cas avec les IF une unique forme d'écrit, ils peuvent selon le placement de leurs liens, la longueur de leurs fragments, les types de liens, etc. se manifester différement. L'architexte des écrits entretient un rapport plus distant avec les ODERI, contrairement aux ODEIF, les ODEH historiques ont plus ou moins disparu, ils sont aujourd'hui remplacés par de jeunes outils comme VaryTale, Twine, InkleWriter, Undum, etc. qui sont issus des technologies web les plus récentes et qui sont souvent dotés d'un design élégant couplés à une ergonomie travaillée.

L'écriture des hypertextes implique peu de savoir-faire techniques. Par conséquent la mise en code est souvent intégralement prise en charge par les interfaces. Twine néanmoins préfère laisser la main à l'utilisateur lui donnant ainsi l'occasion de pouvoir améliorer ou d'approfondir de nombreux points techniques.

Les ODEH ne contraignent que peu (les prescriptions au niveau du code ne concernent qu'Undum), ils poussent surtout à utiliser leurs interfaces et les boites de textes, ils n'exercent pas non plus de prescriptions logicielles.

Leurs incitations s'articulent principalement au niveau de l'interface, c'est à travers ce niveau que les différentes fonctionnalités des outils orientent les utilisateurs. Les ODEH rendent donc visible un sous-niveau fonctionnel pour les incitations d'interface.

Si nous reprenons le tableau résumant notre grille d'analyse des tracés, nous obtenons après modification le résultat suivant :

Table 15 : Tableau récapitulatif des tracés

Niveau de tracés	Type de prescription	Type d'incitation
Code	Fondamentale Syntaxique	Fondamentale Syntaxique Fonctionnelle
Interface	Formelle	Formelle Fonctionnelle
Logiciel	Structurelle Interne Héréditaire	Structurelle A l'emprunt

3.2 ODEIF et ODEIF

L'analyse des tracés des ODEIF nous a permis d'observer une forme d'écrit exerçant de fortes pressions sur l'activité d'écriture et les outils, nécessitant par ailleurs des fonctionnalités avancées. D'un autre côté, avec les ODEH, nous avons pu voir des solutions techniques dédiées à une forme relativement floue dont la définition peut varier d'un outil à l'autre mais dont la cohérence est assurée par des caractéristiques à la fois simples et ouvertes.

Cependant, il est curieux d'observer que malgré l'apparente simplicité technique de l'hypertexte, Twine et surtout Undum proposent des logiques de fonctionnement et d'ouverture qui les rapprochent des ODEIF. De plus, ce ne sont pas seulement les outils mais aussi les formes d'écrits qui semblent converger vers de nouvelles hybridations mêlant à fois IF et hypertexe.

Le soin apporté sur le niveau interfaces des ODEH fait émerger des outils de visualisation de structures impressionnants, notamment dans le cas d'InkleWriter.

Au niveau des logiques de code, nous remarquons des proximités fortes entre les ODEIF, TADS privilégiant l'énumération et le dialogue, Quest cherchant à masquer ce code et à mettre en avant son accessibilité à travers les interfaces et la publication, seul Undum propose une forme hybride de RI qui ne repose pas sur une conception spatiale.

Ces multiples croisements entre ODERI, par delà les types de RI auxquels ils sont destinés est un signe de cohérence renforçant le corpus que représente les RI écrits par des outils dédiés.

A partir de ces observations, il est temps désormais de présenter les différentes applications que nous avons pu mener à partir de notre recherche et notamment de voir comment ces réfléxions nous ont permis de développer un ODERI appelé infictio et de co-écrire un récit hybride appelé dis(re)pair

Conclusion de la seconde partie

Lors de cette partie, nous sommes efforcés de mettre en place une méthode d'analyse pour étudier les relations entre outils de création et technique afin de mieux comprendre la pratique d'écriture de récits interactifs.

Dans le chapitre 4, nous avons ainsi proposé une étude à deux niveaux de ces rapports entre technique et création à travers l'outil. Nous nous sommes servis de la notion d'architexte de G. Genette pour étudier le contexte de production des outils : l'architexte des outils eux-mêmes, c'est à dire leur contexte technique et en même temps (et surtout) l'architexte des écrits que vise à produire les outils dédiés. Nous nous sommes ensuite appuyé sur les travaux d'Y. Jeanneret, C. Tardy et E. Souchier pour examiner plus en détails la manière qu'un ODERI a de proposer des *tracés* à ses utilisateurs, c'est à dire des orientations et des contraintes. Nous avons distingué deux types de tracés : les prescriptions qui obligent l'utilisateur à accomplir une action et les incitations qui l'y poussent mais sans l'y contraindre.

Une fois, cette grille mise en place, nous avons ainsi pu, dans le chapitre 5, la mettre à l'épreuve de l'ODERI le plus utilisé pour l'écriture de RI : Inform. Dans un premier temps, l'étude de son architetexte nous a permis d'aborder l'histoire des IF et de mieux comprendre la nature de cette forme d'écrit. Dans un second temps, l'étude des tracés, nous a aidé à améliorer notre grille d'analyse en distingant trois niveaux d'analyse : le code, l'interface et la structure et différents sous-niveaux variant selon qu'il s'agisse de prescriptions ou d'incitations. Cette étude nous a permis de nous interroger sur le rapprochement entre technique et identité et sur le rôle que le concepteur d'outils occupe dans la création littéraire.

Le chapitre 6 a été ensuite l'occasion d'élargir notre recheche aux autres outils de notre corpus. Nous avons procédé dans un premier temps à une analyse comparée des outils dédiés à l'écriture d'IF (ODEIF) en nous concentrant particulièrement sur les différences entre TADS et Inform, tout en évoquant Quest et en donnant un exemple d'écriture

contre les incitations et la forme classique des IF. Ensuite nous nous sommes logiquement intéressé, dans une seconde partie aux outils dédiés à l'écriture d'hypertextes (ODEH) en revenant sur la typologie de l'hypertexte ainsi que sur ses caractéristiques ce qui nous a permis de confronter Twine, InkleWriter et Undum et de comparer les tracés qu'ils dessinent.

Partie 3 : Applications

Introduction de la troisième partie

Notre étude des rapports d'influence entre outils et pratiques a été parfois empiriquement mise à l'épreuve et questionnée, souvent relancée et enrichie par les connaissances qu'une pratique effective de l'écriture nous a permis de dégager, elle a toujours entretenue une relation privilégiée avec ce travail d'écriture numérique créative (ou non) que nous menons depuis des années. Notre expérience de concepteur d'outils numérique l'a encore augementée. De manière évidente, notre recherche entrecroise notre pratique d'auteur de récit interactifs (et parfois de poésie numérique) mais aussi de concepteur d'ODERI. Lors de notre travail d'analyse, nous nous sommes efforcés de nous concentrer sur une observation la plus extérieure possible dans un souci d'objectivité. Nous proposons dorénavant de présenter plus en détails une partie de notre travail de création et de conception, les expériences menées dans un cadre pédagogiques ou des projets que notre recherche a permis de faire émerger.

Trois champs nous semblent particulièrement intéressants à exploiter. Tout d'abord nous montrerons le travail que nous avons pu réaliser autour de l'écriture numérique, créative et web (le tout à la fois) en présentant le RI dis(re)pair que nous avons écrit dans une démarche de recherche création. Ensuite, nous adopterons une perspective de concepteur d'ODERI et nous décrirons *infictio*, un outil destiné à l'écriture de RI hybrides, que nous avons imaginé et développé en parallèle de notre recherche, cette partie nous permettra également de traiter plusieurs questions liées à l'architecture technique globale des RI et d'adopter momentanément un point de vue plus informatique. Enfin, nous terminerons notre réflexion en l'ouvrant sur plusieurs expériences pédagogiques qui ont tour à tour initié, appronfondi et relancé notre recherche avant d'évoquer une réflexion plus générale sur l'écriture numérique et ses

applications dans des projets de recherche en nous focalisant sur le projet Labex Arts-H2H Prévu.

Chapitre 7 : recherche création

Au-delà de l'activité d'observation et d'analyse des ODERI, nous pensons qu'il est important de compléter notre recherche en rendant compte du travail d'écriture créative que nous avons pu mener en parallèle dans une perspective de recherche création.

1 Recherche & Création

Comment et en quoi une telle pratique de la recherche trouve sa place dans notre réflexion, est-il même légitime dans le cadre d'un travail universitaire ne s'inscrivant pas dans le domaine de l'art d'y avoir recours? Souvent dévaluée mais parfois vivement encouragée dans les nouvelles technologies[349], n'est-il pas possible de penser comme Monik Bruneau et André Villeneuve[350] que la recherche création est un « territoire de recherche à conquérir » que le champ disciplinaire des SIC pourrait accueillir ?

Ce rapprochement, que plusieurs travaux de thèse ont déjà effectué[351], nous semblerait naturel dans le cadre de notre étude. En effet, jusqu'à maintenant nous avons proposé à plusieurs reprises de nous situer dans la perspective d'un écriveur afin de mieux comprendre les enjeux liés à la pratique de l'écriture de RI. Il ne nous paraîtrait donc pas incohérent de documenter dans le cadre d'un chapitre notre rapport à cette pratique en présentant l'un des principaux travaux d'écriture qui a inspiré notre recherche et qui l'a influencé à son tour, le RI dis(re)pair.

---

349 (Collectif, 2009)

350 (Bruneau, Villeneuve, et Burns, 2007)

351 Pour ne donner qu'un exemple de travail de thèse soutenu dans le domaine des « Littérature et arts de la scène et de l'écran » (voisins de celui de l'écriture) nous citerons (Martz Kuhn, 2013)

Notre objectif ne consistant bien sûr pas à en évaluer la qualité mais à documenter notre pratique en explicitant nos intentions et en décrivant nos stratégies d'organisation qu'il s'agisse de la mise en code, la scénarisation des interactions ou même des trois niveaux du récit.

2 Contexte de notre recherche création

Avant de présenter directement dis(re)pair, nous proposons de commencer par évoquer le contexte de notre pratique d'écriture qui nous a conduit à réaliser ce projet.

2.1 Histoires en ligne à suivre

Nous situerons l'origine de notre entreprise en 2007 où nous avons commencé à nous interroger sur l'écriture web, en créant des blogs appelés HELAS (Histoire En Ligne à Suivre) dont le principe consiste, à la manière des feuilletons, à raconter par le bais d'un blog et par épisode une longue intrigue. L'écriture se faisant successivement par deux auteurs qui se répondent par fragments interposés, un peu à la manière d'un cadavre exquis où il serait autorisé de lire l'ensemble de ce qui a été écrit auparavant.

2.2 Espace Texte

Suite à cette première aventure, nous avons pu tester la plupart des systèmes de blogs existant à l'époque, ces tâtonnements ont fait émerger un nouveau projet, le blog « espace texte » dont l'objectif visait cette fois à interroger plus directement les rapports entre écriture créative et CMS (Content Management System). Cet usage des CMS nous a permis de réfléchir sur l'immédiateté de la publication, l'inscription dans une communauté de blogueurs (via le jeu sur les commentaires de billets), ainsi que sur la mise en page des billets (la notion de page étant profondément bousculée par la forme du blog). C'est d'ailleurs ce dernier questionnement, qui nous a conduit à faire usage du HTML et à retoucher les feuilles de style afin de maîtriser la géographie des éléments textuels dans la page et la modalité de leur affichage.

2.3 e-critures.fr

Très vite, ce travail réalisé à partir des CMS, qui nous a conduit dans un premier temps à apprendre le HTML/CSS puis le PHP et le JS, nous a ensuite poussé logiquement à réaliser notre propre site. Au départ, il s'agissait surtout d'être en mesure de placer exactement les éléments de texte là où nous le souhaitions, de gagner en manipulabilité en pouvant exécuter directement les changements sans opérer par le CMS, dont les chargements se montraient parfois longs, et de gagner en liberté sur les fonctionnalités d'affichage. Mais petit à petit, avec l'apprentissage de PHP, notre réflexion s'est aussi déplacée sur les fonctions d'aléatoires et de génération de texte. Enfin la découverte de JS avec Jquery (une bibliothèque JS qui facilite grandement l'intégration de fonctionnalités d'animation de texte, AJAX, etc. et très populaire à l'époque) nous a donné envie à travailler les effets d'animation de texte, en oscillant entre travail sur les figures de surface et d'interface[352] notamment par le jeu sur les *fading*[353].

La découverte des nouveaux potentiels créatifs que réactualisaient sans cesse l'apprentissage et le perfectionnement dans les langages de programmation web nous a donc permis de stabiliser une première approche poétique globale où la question de la perte (d'un objet, de la mémoire, d'une personne) est interrogée comme génératrice de potentiel, une forme d'analogie facile nous permettant de transposer les questionnements de l'époque sur les déplacements qu'imposaient le numérique à la musique, aux films, et à la littérature dans le sujet de nos textes par métaphore, en d'autres mots, de nous demander en quoi et comment la perte de matérialité nourrit, au niveau poétique, de nouvelles formes. C'est dans cette perspective que nous avons réalisé le RI dis(re)pair en complément de notre recherche. Néanmoins, avant de le décrire plus en avant, nous proposons d'évoquer rapidement l'un des travaux principaux qui a beaucoup joué sur le développement de son thème.

---

[352] cf. (Saemmer, 2008)

[353] Avec des textes comme par exemple *Oublier* : http://e-critures.fr/textes/oublier/oublierV2.html ou *Sur le mur* : http://www.e-critures.fr/mur/SurLeMurBeta.html (consultés le 9 septembre 2015)

2.3.1 Présence Textuelle

Le travail *Présence Textuelle* que nous avons réalisé avec l'artiste Julien Gargot et qui a été exposé à l'exposition Pixel Art menée à Chaumont en 2010 dans le cadre du Festival International de l'affiche a émergé de cette réflexion sur la tension entre perte et inspiration. Il s'agissait d'une installation composée de deux parties apparement sans lien
La première, assez discrète, consistait en un site web réalisé en PHP appelé le « délesteur d'âme » et où le lecteur devait répondre à toute une série de question afin de sacrifier une partie de sa présence au programme. Ces réponses étaient censées alors communiquer avec le second module réalisé quant à lui avec Processing qui jouait des textes écrits en noir sur fond blanc de courtes citations de quelques lignes écrites par de faux poètes et sur le thème de la résistance. Le tout était vidéopropojeté sur un l'un des murs de la salle.



Figure 88 : Capture d'un écran de Présence Textuelle avec la présence des silhouettes de lecteur

Quand les utilisateurs passaient devant une caméra que nous avions cachée au-dessus de la vidéo-projection (en face de la position que les spectateurs étaient sensés occuper pour observer le travail), leur silhouette était captée (un peu à la manière d'un Kinect avant l'heure) et projetée sur les textes résistants. Comme si leur ombre recouvrait l'écran blanc, leur présence même les empêchait de lire. Mais sur cette ombre, un nouveau texte en mouvement apparaissait alors, issu de Twitter, Wikipedia, etc. sur le thème cette fois-ci de la perte et interférant avec les poèmes (une forme de bruit visuel).
Le lecteur construisait ainsi par sa présence et ses mouvements une lecture en tension entre résistance (pas au sens historique, simplement dans le sens de l'obstination pour défendre une cause) et perte. Le « Délesteur » était censé troubler le lecteur en lui faisant

penser que ce qu'il y entrait agissait sur le texte mais sans savoir vraiment à quel point ou comment.

Cette interaction sous forme de champ de formulaire à remplir (avec le Délesteur), accompagnée de la captation de la silhouette des lecteurs interrogeait enfin la numérisation du lecteur, un lecteur dont la présence-même créait une ombre l'empêchant et lui permettant à la fois de lire.

Un autre travail *Je l'ai déjà oubliée*[354] a également marqué un jalon de notre réflexion sur le thème de la perte en initiant une série de poèmes sur l'oubli.

2.4 L'écriture d'IF et l'hyperfiction

En parallèle de ces projets poétiques, un autre projet s'est avéré décisif pour l'écriture de dis(re)pair, il s'agit du premier RI hybride que nous ayons écrit : *Les Ombres en Automne*[355].



Figure 89 : Page d'accueil du RI Les Ombres en Automne le 12 septembre 2015

Cette fois-ci, le projet s'inscrit dans une thématique différente puisqu'il s'agit d'une histoire de vengeance mais c'est ici la technique qui nous importe car il s'agit d'un récit écrit avec Inform 7 dont le travail sur l'intégration web a fini par en faire un récit hybride. Il s'agit d'un travail inachevé, dont seule la première partie composée des deux premiers chapitres est actuellement écrite, néanmoins cette partie a été pour nous l'occasion, au-

354 http://gallery.dddl.eu/fr/gallery/je-lai-deja-oubliee/ (consulté le 14 septembre 2015)

355 http://e-critures.fr/2013/automne/ (consulté le 12 septembre 2015)

delà de l'expérience de création sur le plan littéraire, de réellement mettre en œuvre une architecture technique et les premières briques de l'outil *infictio* (que nous décrirons dans le chapitre suivant).

En effet, le premier chapitre de ce projet devait originellement prendre la forme d'un texte court pour introduire l'IF écrite avec Inform, mais il a pris, petit à petit, la forme d'un conte relativement long, dont la lecture fut découpée en plusieurs micro fragments laissant parfois au lecteur l'occasion de faire des choix. Nous avions morcelé la lecture afin de retenir l'attention du lecteur depuis son ordinateur, et nous avons essayé d'accentuer son immersion en recourant à la musique et des effets d'apparition et de disparition rapide du texte.

Ces choix nous ont contraint à développer un prototype en AJAX, où les chargements asynchrones des éléments HTML nous ont permis de faire apparaître systématiquement les fragments sans interrompre la musique, nous offrant ainsi la liberté de rythmer notre lecture.

La décomposition en fragments courts a aussi appelé à une répartition de blocs au niveau supérieur, celui des chapitres, chaque chapitre commençant par un écran de titre. Ainsi le morcellement se joue à plusieurs niveaux, c'est une structuration qui a beaucoup influencé dis(re)pair.

Ce projet a aussi été l'occasion pour nous de mesurer l'importance de la page d'accueil et de l'intégration technique de l'objet IF dasn un système piloté par du JS.

Enfin, la participation au groupe d'écriture du projet Labex Arts-H2H *Conduit d'Aération*[356] lors de sa première année, a été pour nous l'occasion de travailler en équipe sur la création d'une autre hyperfiction dans une démarche plus large, avec des moyens plus importants.

Cette expérience à laquelle nous sommes très heureux d'avoir pu participer, nous a aidé à réfléchir sur la position de l'outil dans le cadre de l'écriture créative, et nous a donné envie d'entreprendre une démarche d'écriture créative où l'usage de l'outil, voire sa conception, font partie intégrante du projet et où leur développement n'est pas assuré par un développeur étranger aux problématiques littéraires.

[356] http://www.labex-arts-h2h.fr/fr/conduit-d-aeration-3-methodologie.html (consulté le 12 septembre 2015)

3 dis(re)pair, un récit interactif sur le thème de la rupture amoureuse

dis(re)pair pour « en mauvais état » et qui évoque la disparition ou le désespoir « dispair » est un récit interactif hybridant hypertexte et IF que nous avons commencé à écrire en décembre 2013 avec Agathe Raymond-Carlo pour répondre à l'appel à création de l'ELO 2014. Tout au cours de son parcours, le récit a beaucoup évolué, tant au niveau technique, que pour sa langue d'écriture et son intrigue.

dis(re)pair est aujourd'hui une application web bilingue (français/anglais) consultable en ligne sur http://interlivre.fr/disrepair qui mêle à la fois musique, animations et textes. Le récit se compose de 4 chapitres précédés d'une introduction et suivis d'une conclusion. Le lecteur peut interagir avec le récit en cliquant simplement sur l'écran et en écrivant les commandes qu'il veut que le personnage opère dans le chapitre 4, des choix qui influencent la progression dans le récit[357].

3.1 Trois personnages : L., M. et le narrateur

Le récit décrit, en alternant les points de vue, à la fois la rencontre entre un homme désabusé (que nous appellerons par commodité le narrateur) et une jeune femme appellée L. et la dernière histoire d'amour de cette femme avec un homme appelé M. jusqu'à leur séparation.

3.2 Schéma général du récit

En effet, l'introduction et les deux premiers chapitres prennent pour narrateur l'homme désabusé. Un soir alors qu'il se promène au hasard, il rencontre une femme en haut d'un pont qui a l'air de songer à en sauter. Il décide de l'aborder et de profiter de son

[357] Une vidéo de présentation du projet est disponible en ligne : http://tinyurl.com/pqhphvk

désespoir pour la séduire. La jeune femme, L., se met alors à lui raconter sa dernière histoire sentimentale. Le point de vue de ces trois premières parties est celui de l'homme désabusé, elles sont écrites à la première personne en focalisation interne.

Le chapitre 3 retrace l'histoire d'amour entre L. et M. depuis leur première rencontre jusqu'au moment précédant la rupture et où M. a fixé un rendez-vous à L. pour lui « parler ». Cette fois-ci, le point de vue n'est plus celui de l'homme désabusé mais un point de vue externe et neutre. Le texte est compartimenté en 9 parties illustrées qui retracent la chronologie de la relation entre L et M depuis la première rencontre jusqu'au moment de la rupture. C'est au lecteur d'activer dans l'ordre qu'il le souhaite le déroulé de l'histoire entre les deux personnages pour ce troisième chapitre.

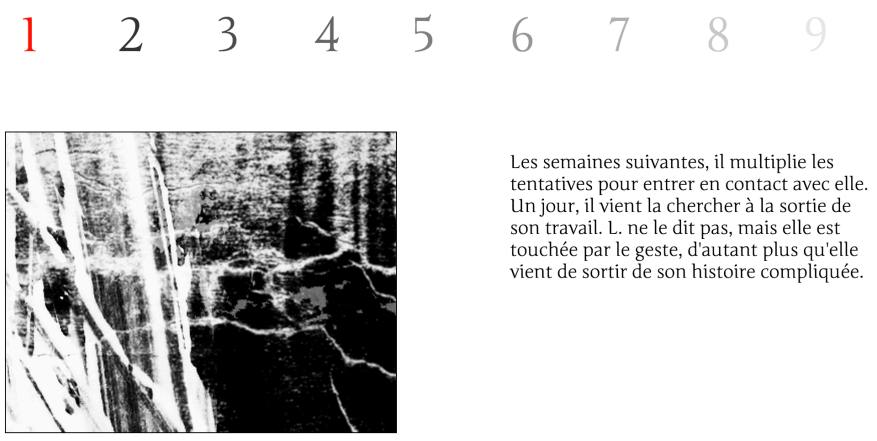


Figure 90 : Chapitre 3 de dis(re)pair le 12 septembre 2015

Le chapitre 4 se concentre uniquement sur la scène de rupture. C'est une IF où le lecteur, en la jouant, décide de ce qu'il est advenu ce soir-là. Nous décrirons plus en détail cette partie à la fin de ce chapitre.

Enfin la conclusion reprend le point de vue du narrateur qui repart au matin après avoir passé la nuit chez L.

3.3 Structure des parties

Chaque chapitre est construit selon la même structure. Il s'ouvre par un écran de titre sur lequelle se trouve une citation anticipant ce qui se déroulera dans l'intrigue du

chapitre. Ces pages de titre partagent le même design (et au niveau technique les mêmes classes CSS) avec des titres grisés, la citation centrée à gauche, …

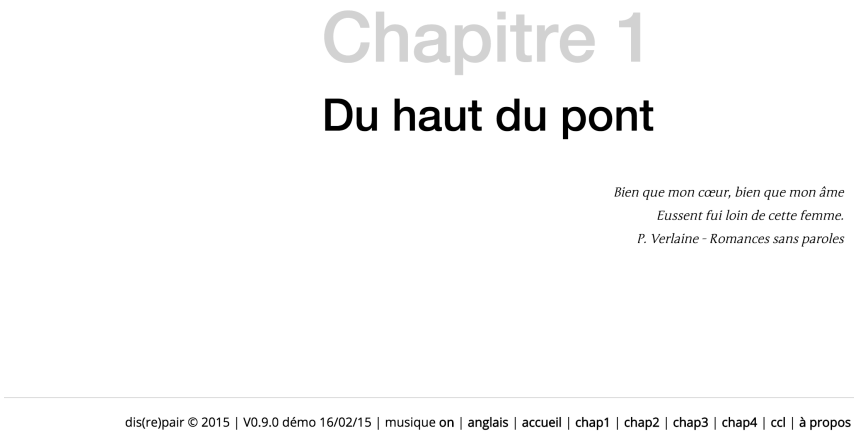


Figure 91 : exemple d'écran de titre pour dis(re)pair - le chapitre 1

Lorsque le lecteur clique sur la page de titre, une fonction s'active qui efface tous les éléments de la page et fait s'afficher, caractère par caractère, une lettre (au sens épistolaire) sur le thème de rupture choisie aléatoirement parmi trois : en effet, pour chaque partie, trois « fausses » lettres ont été écrites (il y a donc 18 lettres en tout). Ces lettres illustrant à chaque fois, la haine, le pathétisme, ou la mesquinerie auxquels peuvent mener une rupture.

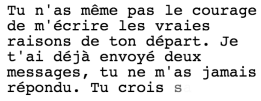


Figure 92 : Exemple d'une lettre dont le texte est en train de s'écrire lettre à lettre

3.4 Fragments & Multimédia

Le récit se compose d'une suite de fragments courts et de natures différentes (titres, lettres, « texte ») capables de varier et de rythmer la lecture. L'architecture technique, dans la suite des *Ombres en Automne*, permet d'assurer une continuité dans la musique malgré le changement de fragments. Des effets d'animations discrets accompagnent l'apparition et la disparition du texte. Quelques images viennent accompagner les fragments du chapitre 3.

Le menu situé en bas de page permet au lecteur de directement passer d'un chapitre à un autre s'il le souhaite, par exemple pour reprendre une lecture interrompue ; il nous paraissait essentiel de donner au lecteur une manière de « feuilleter » rapidement le récit afin d'en retrouver un fragment précis.

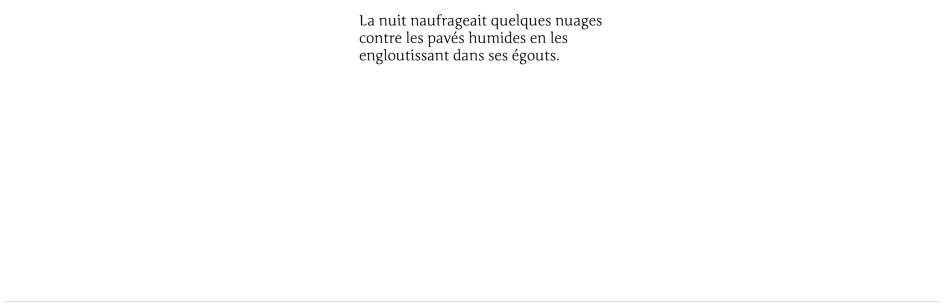


Figure 93 : Exemple d'un fragment de dis(re)pair

3.5 Niveaux de l'intrigue

La fiction de dis(re)pair mêle trois niveaux d'intrigue :

- Le « présent » de la fiction où l'homme mal intentionné tente de séduire la jeune femme du pont, L. Cette partie commence dès l'introduction avec une focalisation interne sur l'homme jusqu'à la fin du chapitre 2. Elle s'achève avec la conclusion.
- Le chapitre 3 raconte un épisode passé relativement long : la rencontre entre L et M (l'ancien amant de L.) jusqu'au moment de la rupture

- Le chapitre 4 se focalise sur la rupture elle-même et donne l'occasion au lecteur de revivre cette scène clé du passé de L.

Le recours à ces trois niveaux nous permet de jouer sur la narration et d'entrecouper le présent par les souvenirs de L. sous le prétexte qu'elle est en train de les raconter au narrateur.

3.6 La rupture amoureuse

dis(re)pair est un récit sur le thème de la rupture amoureuse. Ce thème s'inscrit bien sûr dans la réflexion sur la perte comme génératrice de potentiel que nous avons déjà décrite plus tôt. A l'origine du projet, nous voulions proposer un récit où la rupture n'était pas considérée comme un événement en périphérie des histoires d'amour mais plutôt comme l'une de leurs composantes essentielles. Un moteur de leur existence. Le slogan « Sans rupture, aimer est juste pénible » qui introduit la vidéo de présentation du projet[358] synthétise ce point de réflexion. Nous avons commencé par écrire la fiction à partir d'interviews que nous avons conduites mais nous ne nous en sommes pas directement servi et avons finalement décidé de prendre de la distance face à elles.

En outre, nous avons vu dans le thème de la rupture une manière d'évoquer métaphoriquement la structure hypertextuelle. Chaque passage d'un fragment à un autre implique une disparition-réapparition du texte que nous pouvons associer à une micro-rupture. Comment dès lors faire dialoguer le niveau de la rupture « fragments » avec le niveau de la rupture « thématique » ? Bien que conscients de cette problématique, nous ne sommes pas parvenus de manière cohérente pour notre récit (au-delà de la cohérence poétique) à la travailler comme nous le voulions. Chaque passage d'un fragment à l'autre implique un clic (à l'exception de l'IF). Quelles valeurs ont-ils ? Chaque clic permet de faire lire la suite du texte, il n'y a pas d'ancres particulières, toute la page est lien. Le clic peut permettre d'actionner différents types de fragments (titres, lettres, textes), il est nécessaire de le reproduire sans cesse pour avancer dans le récit, mais nous pensions que nous pourrions encore améliorer le récit en lui donnant une autre valeur explicite qui interrogerait dans la navigation même du lecteur le thème de la rupture : nous imaginons par exemple un clic impliquant une décision irréversible et qui supprimerait tous les

358 https://www.youtube.com/watch?v=Gtp7cbsm5KU (consulté le 13 septembre 2015)

éléments d'une certaine nature ou à l'inverse, d'autres types de clics, empêchant d'accéder à certains fragments, d'avancer, etc.

3.7 Version anglaise de dis(re)pair

Il est important de rappeler que nous avons co-écrit ce texte avec Agathe Carlo-Raymond. En effet, Agathe a joué un rôle décisif dans la réalisation de dis(re)pair, elle s'est notamment occupée de la ré-écriture (plus que la traduction : il existe des variations légères entre les textes) de la version anglaise du récit et a contribué à parfaire la première version du texte en français tout en jouant un rôle décisif dans les prises de décisions relatives à la fiction, au design et à la mise en œuvre du projet.
Nous nous sommes quant à nous, occupés de l'écriture du texte en français, et avons développé les applications techniques, nous en avons également réalisé le design.

Maintenant que nous avons présenté le RI dans son ensemble, nous proposons de nous concentrer sur le chapitre 4 qui, même s'il se structure à priori de la même façon que les autres en commençant par une page de titre suivie d'une lettre, est tout à fait singulier puisqu'il se constitue d'une fiction interactive écrite en Inform 7.

La fiction interactive

Au-delà donc de son contexte web, dis(re)pair est peut-être avant tout, une IF mise en situation. En effet, l'IF consacrée à la scène de rupture est au cœur du récit. Cette scène dont le texte comprend à lui seul plus de 40 000 signes et qui propose plus de vingt fins différentes occupe une place essentielle.

3.8 Le récit hybride comme amorce de l'IF

Avec dis(re)pair, nous avons cherché à accentuer la mise en place dans un contexte web des IF, ce travail s'est effectué à plusieurs niveaux. D'abord technique et multimédia, en effet, contrairement aux hypertextes, les IF souffrent souvent d'une intégration minimale

et ne profitent que très peu des avantages du contexte web. Nous avons donc, surtout par le biais d'*infictio*, cherché à trouver des moyens de rythmer la lecture, d'en travailler le design et d'augmenter l'immersion du lecteur.

Cependant, ce travail ne s'est pas seulement joué sur ce plan, il nous fallait aussi réaliser au niveau du récit un texte qui accompagne l'irruption de cette scène sans pour autant paraître artificiel. Ainsi, la scène survient juste après le résumé de l'histoire entre L. et M.. Au moment présent de l'intrigue, L. vient justement de raconter son histoire au narrateur (c'est ce qui justifie le chapitre 3), une histoire banale pour le narrateur, mais à présent, elle s'apprête à raconter une étape décisive : le moment de la rupture. C'est pourquoi, cette fois-ci, le début du récit coïncide avec le discours de L. Le lecteur lit, au début de l'IF, ce que L. dit au narrateur, un narrateur qui ne comprend pas (et ne cherche pas à le faire) le choc que cette rupture a représenté pour elle. Juste après, alors qu'elle raconte le début de l'histoire, au moment où elle jette une assiette sur M., nous basculons dans la scène elle-même : nous n'entendons plus L. raconter, nous l'incarnons, c'est le moment de réellement jouer l'IF. Nous sommes L. et nous devons choisir les actions à exécuter. Tous les premiers chapitres ont conditionné le lecteur pour qu'il puisse agir à sa guise. Des mots en gras sont toutefois ajoutés pour lui suggérer des commandes s'il manque d'inspiration.

Enfin, en plus des niveaux techniques et du récit, nous avons tenté, au niveau de l'interaction, de scénariser le parcours du lecteur en lui donnant progressivement plus de choix car nous avons toujours trouvé que l'arrivée dans les IF était souvent brutale, le lecteur étant presqu'immédiatement censé savoir l'action à commettre. Ainsi lors des premiers chapitres de dis(re)pair, il suffit de cliquer n'importe où, puis dans le chapitre 3, de choisir ses fragments et enfin dans le chapitre 4 de jouer l'IF.

3.9 Structure globale de l'IF

Nous avons pu présenter la structure générale du récit mais nous n'avons pas encore observé celle de l'IF. Cette dernière est pourtant l'un des points les plus cruciaux de notre présentation car elle s'avère bien plus complexe que la précédente et nous a très vite fait sentir les limites de conception dues à la limite des outils.

En effet, même si l'écriture d'une IF avec un système comme Inform permet de créer des objets, des caractéristiques, des propriétés, des actions, des scènes, etc. régis par des règles qui assurent la cohérence du monde, la scénarisation de la fiction censée s'y

dérouler implique un nouveau niveau de cohérence qui revient cette fois à la charge de l'auteur. Par exemple, Inform peut gérer le fait qu'un débris soit prenable ou non, qu'une pomme puisse être mangée ou non, même qu'un couteau puisse servir ou non à couper une part de gâteau, mais c'est à l'auteur de réfléchir à la cohérence des suites d'actions qu'il veut que ses lecteurs réalisent pour parvenir à une fin. En d'autres mots, l'auteur se doit, un peu à la manière des hypertextes d'anticiper des parcours de lecture dans le monde simulé qu'il a construit.

Dans dis(re)pair, cet univers dépasse le simple cadre des trois pièces existantes, il se compose à la fois d'actions (et d'exceptions liées à ces actions), de « props » ou objets qui peuplent ce décor, des deux personnages, et surtout d'une temporalité qui conduit inéluctablement L. vers la rupture. Mais cette avancée n'est pas simplement un calcul du nombre de commandes entrées du type : au bout de cinq actions, M. s'en va et quitte L. Selon les choix effectués, de nouvelles situations avec leur temporalité propre émerge, il faut donc gérer cet arbre des possibles.

Un arbre, artificiel et bien plus théorique que pour les IF, puisqu'à priori (même si parfois Inform peut contraindre le lecteur à ne faire que certaines actions : s'il en fait d'autres, on lui dit qu'il ne peut faire que l'action choisie, par exemple si son personnage est dans une salle sans lumière, il doit d'abord trouver de la lumière avant de pouvoir faire quoique ce soit d'autre) il est impossible de prédire ce que lecteur écrira, il peut choisir de faire ce qu'il veut, il est néanmoins possible, et c'est ce que nous avons choisi de faire, d'imaginer des parcours idéaux mais qui laisseraient au lecteur le choix, par moment, d'en interrompre un pour en choisir un autre.

Nous avons donc dû commencer par schématiser des suites d'actions qui nous paraissaient cohérentes et que le lecteur aimerait tester. Pour réaliser cette visualisation, nous avons utilisé un outil extérieur parce qu'Inform n'offre pas cette option (le skein est sans doute ce qui s'en rapproche le plus mais il est trop limité). La Figure 94 : Schéma global de l'IF de dis(re)pair permet de voir le résultat que nous avons obtenu avec Prezi.

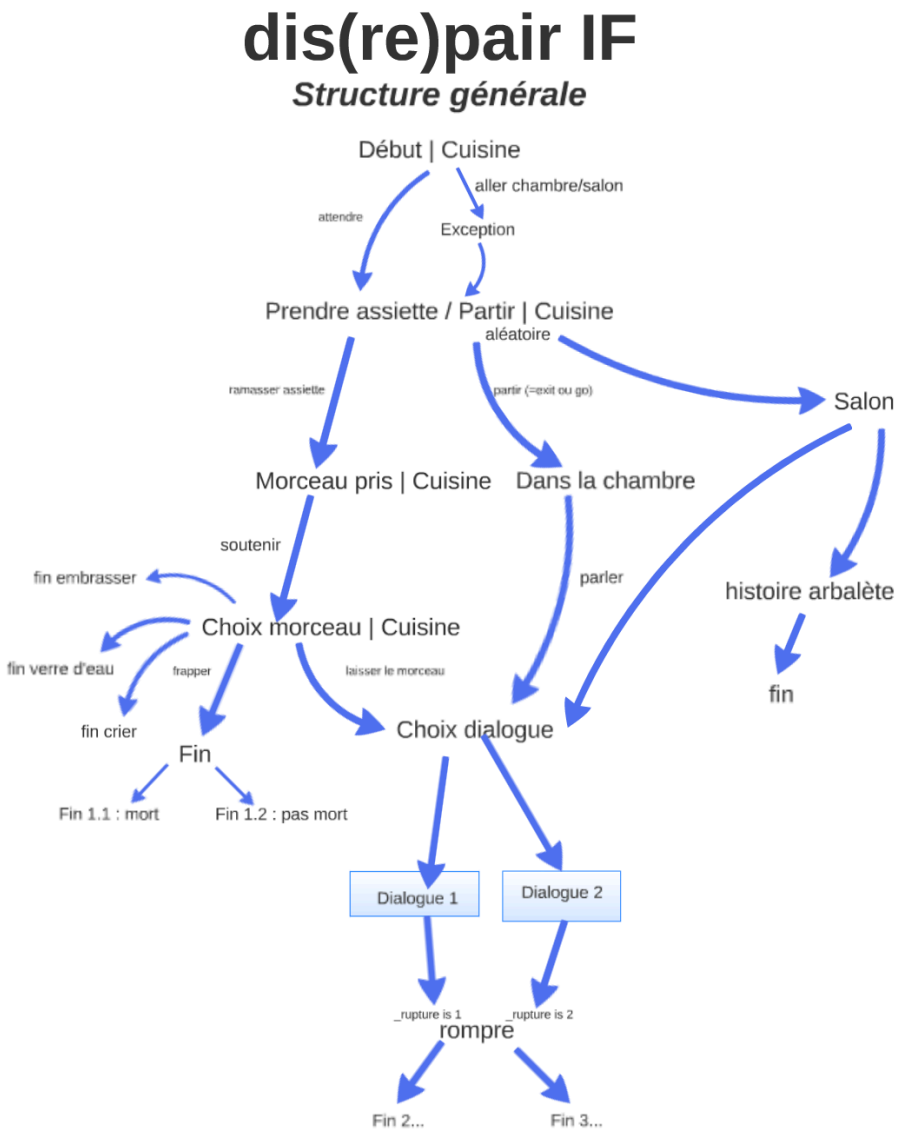


Figure 94 : Schéma global de l'IF de dis(re)pair

Ce travail de modélisation est essentiel pour lutter contre la vaporeusité du texte mais le fait de recourir à un outil extérieur pose beaucoup de problèmes : tous les changements doivent être automatiquement répercutés, il n'y aucune communication réelle entre le récit et son schéma et donc perte de réactivité dans l'écriture.

Nous le verrons rapidement avec le chapitre 9, mais ces problématiques s'approchent beaucoup du domaine du jeu vidéo où les jeux en mondes ouverts (GTA V, The Witcher 3, Fallout 4, etc.) ont de plus en plus besoin d'outils permettant de scénariser les interactions des joueurs pour assurer une progression dans une intrigue. Des outils

comme *Articy : draft*[359] sont des propositions remarquables qui répondent justement à ces besoins et qui, nous l'espérons, influeront sur le développement des ODERI.

3.10 La scénarisation des interactions dans dis(re)pair

Juste avant de conclure cette partie, nous allons approfondir notre exploration de l'IF en présentant les enchaînements de scènes et les différentes possibilités de temporalité réalisables par le joueur que nous avons anticipées en tant qu'écriveur (bien d'autres sont possibles, toutes ne sont peut-être pas cohérentes).

Après la scène de présentation, l'IF propose une scène resserrée où le lecteur n'a pas vraiment de choix, en fait peu importe l'action qu'il commet, le résultat sera le même. Ce moment coïncide avec l'hésitation de L. qui ne sait pas ce qu'elle doit faire. Le premier moment de choix intervient quand L. doit décider si elle reste dans la cuisine ou si elle quitte la pièce. L'IF est pensée pour que seulement l'un de ces choix soit possible (même si nous avons pu observer que, soit à cause des failles de notre code, soit à cause de bugs d'Inform, le lecteur pouvait exécuter d'autres actions imprévues qui pouvaient causer problème).

Si le lecteur choisit de partir, il a cinquante pourcent de chance de se retrouver dans le salon ou dans la chambre. C'est un pourcentage que nous pouvons recalibrer comme nous le souhaitons et qui introduit un peu d'aléatoire. Dans l'idéal selon le lieu où il est, le personnage a des actions contextuelles qu'il peut seulement réaliser dans cet espace. De plus, toujours dans l'idéal, il ne peut plus changer de pièce, ce qui nous permet de compartimenter un peu la narration. Dans la réalité pourtant, nous avons pu observer que tout n'était pas aussi clair et il nous manque encore des actions contextuelles pour la chambre. Par contre le fait d'examiner le placard permet à L. si elle s'obstine, d'y découvrir l'arme qu'elle avait commandée en vue de ce moment et de s'en servir contre M. C'est une suite d'actions qu'il est possible de réaliser que dans cette pièce.

Si le lecteur choisit de rester dans la cuisine, il peut chercher à ramasser le morceau d'assiette et attaquer ou non M. avec (il a même une faible chance de parvenir à le blesser). S'il choisit la solution pacifique, le récit propose au lecteur un parcours classique : le dialogue principal qui offre deux alternatives principales, soit c'est L. qui

[359] http://www.nevigo.com/en/articydraft/overview/ (consulté le 12 septembre 2015)

prend les choses en main, soit elle le subit (cf. Figure 95 : Structure des deux dialogues principaux possibles dans dis(re)pair).

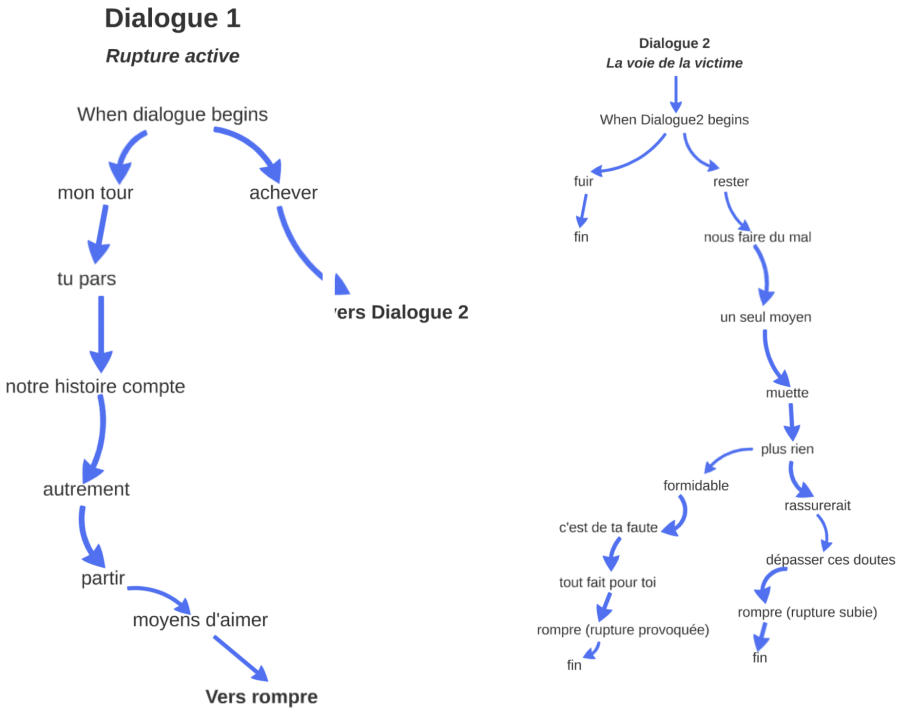


Figure 95 : Structure des deux dialogues principaux possibles dans dis(re)pair

En fonction du moment où il se situe dans le dialogue, le lecteur est censé pouvoir commettre ou non des actions et ne peut pas toujours retourner en arrière. A la fin du dialogue, L. peut enfin rompre. Sans quoi, l'action ne peut pas vraiment s'accomplir.
En plus des parcours mis en avant par des mots en gras, il existe de nombreuses actions « secrètes » que le lecteur doit découvrir par lui-même. Ainsi, par exemple, le lecteur peut choisir de faire en sorte que L. crie, qu'elle embrasse M., qu'elle choisisse de le torturer mentalement, etc. D'autres parcours, plus ou moins longs et travaillés sont associées à chacune de ces actions (ou bien alors autrement).

3.11 Les éléments de l'IF de dis(re)pair

Enfin, juste avant de refermer cette présentation de dis(re)pair, nous vous proposons de pousser encore un peu plus notre visite guidée de l'IF, et de voir notamment comment la

scénarisation décrite juste avant a été possible, de décrire sa mise en code, en nous intéressant donc cette fois-ci plus directement au langage de programmation Inform que nous avons utilisé et aux éléments qui le composent afin de montrer ce qu'implique l'écriture d'un RI de l'ampleur de dis(re)pair, de réellement être en mesure de retracer les négociations que nous avons dû opérer entre nos attentes, les contraintes techniques mais en même temps les potentiels que ces dernières faisaient émerger, etc. Le code intégral est disponible en annexe, néanmoins, nous en présenterons ici quelques éléments de manière à ce qu'il soit compréhensible pour un non développeur d'Inform.
dis(re)pair n'est pas une IF traditionnelle dans le sens où sa spatialisation est limitée. Plus que les déplacement ce sont les scènes qui rythment la progression dans la fiction. Les scènes sont activées, désactivées grâce à des variables numériques que nous avons regroupées dans la section 2 « global parameters »

Situation is a number variable. Situation is 0.
compteur is a number variable. compteur is 0.
_dispute is a number variable. _dispute is 0.[1 pour commencer la scène Dispute]
_dispute2 is a number variable._dispute2 is 0.[1 pour commencer la scène Dispute2]
_rompre is a number variable. _rompre is 0. [1 pour pouvoir rompre et amorcer la fin Rupture]
_assiette is a number variable._assiette is 0.
_bout is a number variable._bout is 0.
_torture is a number variable. _torture is 0.

Le code est organisé autour des scènes dans un ordre plus ou moins chronologique (ce qui est loin d'être évident dans le cadre d'un récit non-linéaire) par sections. Ainsi, par exemple, la section 4 est consacrée à la scène « Scene1 ».
Une scène est déclenchée et achevée par une action. Nous pouvons dire que, quand le lecteur exécutera une action ou un type d'action, telle scène commencera.
Pour la Scene1, nous avons décidé de la faire commencer dès que la variable compteur (qui au début du récit est initialisée à 0) passe à 1 : « Scene1 begins when compteur is 1. »
Reste donc à savoir à quel moment la variable compteur passe à 1. Pour ce cas, cela se passe juste après le premier tour du récit, et ce, peu importe ce que le lecteur choisit de faire, la variable compteur passe à 1 juste après qu'il ait effectué une action :

Instead of doing anything when the player is in cuisine for the second time :

if compteur is 0:

now compteur is 1;

stop the action;

Nous avons décidé dans cet exemple que, peu importe l'action réalisée, nous empêcherions qu'elle ait lieu et nous incrémenterions le compteur de 1. Ainsi les actions peuvent encadrer les scènes. Nous proposons d'observer celles de dis(re)pair.

Justement, une grande partie de la section 2 de notre code est consacrée à la déclaration d'actions. Parfois il s'agit d'actions crées à partir de zéro, de nouvelles actions comme pour soutenir :

[--soutenir--]

souteniring is an action applying to nothing. Understand "soutenir", "soutenais", "soutiens", "soutins" as souteniring.

A report souteniring rule :

say "[one of]Soutenir quoi ?...[or]N'était-ce pas moi, au fond, qui avait le plus besoin de soutien ?[stopping]";

Nous voyons bien ici les difficultés que la proximité d'Inform avec l'anglais peut poser pour le français (« souteniring »). Notre exemple permet de créer une nouvelle action de manière à ce que quand le lecteur entre « soutenir » ou l'un de ces dérivés en tant que commande, elle soit comprise par Inform.

A d'autres moments, nous avons seulement créé des exceptions pour des actions qui n'opèrent que dans certains cas, selon certaines conditions, par exemple si la valeur de la variable compteur est 1.

Ainsi, nous pouvons commencer à voir le type d'architecture avec laquelle nous devons travailler pour construire notre récit : nous avons évoqué les scènes, les actions et les variables, il nous reste à parler des objets ou props que nous pouvons placer dans les rooms.

dis(re)pair est un récit finalement assez abstrait dans le sens où il n'implique pas de manipuler beaucoup d'objets, toutefois nous en avons créés quelques uns qui occupent un peu des trois rooms du récit et permettent de proposer des interactions évidentes au lecteur. S'il voit un objet, ce dernier aura tendance à vouloir le prendre ou à l'examiner. Il est commode pour l'écriveur de justement anticiper ces actions et de s'en servir pour construire sa narration.

[---props----]
de l'espoir is an object. The player carries de l'espoir.
la table is a supporter.
le verre is a container.

m is a person.Understand "m/M" as m.The printed name of m is "M". The description of m is "".
assiette is an object.The initial appearance of assiette is "Par terre l'[bold type]assiette[roman type] en mille morceaux m'obligeait à regarder la réalité en face. Notre couple était foutu, définitivement réduit en miettes.".

Nous montrons ici un exemple de quelques objets que nous avons déclaré, nous voyons bien qu'ils peuvent être de différents types, au-delà même des objets comme des personnes ou des concepts : nous avons crée l'objet espoir pour que le lecteur qui consulte son inventaire se rende compte que L. n'a rien d'autre que cet espoir, un espoir qu'elle pourra d'ailleurs perdre.

Par conséquent, pour résumer, notre IF contient des scènes que des actions actionnent où achèvent, le lecteur incarne un personnage qui se trouve dans un lieu physique, une room dans laquelle se trouve des objets avec lesquels il peut interagir par le biais d'actions, le recours à des variables, qui sont parfaitement invisibles pour le lecteur, permettent également de lancer ou de finir les scènes. Mais comment *designons*-nous concrètement un passage de récit ?

Le recours aux scènes nous permet de faire en sorte que seules certaines actions soient possibles à ce moment (on ne peut rompre qu'après avoir parlé avec M.), ou que le résultat de ces actions varie selon les scènes où elles se situent (le résultat ne sera pas le même selon le moment où le personnage cherchera à fuir par exemple).

Le cas du dialogue nous semble particulièrement révélateur, il n'est possible que quand la variable _dispute passe à 1 et que la scène Dialogue commence. Au moment où la scène est actionnée, un premier texte s'affiche qui donne le choix au lecteur de parler ou d'écouter M.
Afin d'assurer la cohérence avec le contenu du texte, nous avons modifié le système pour qu'il ne comprenne plus comme d'habitude les actions entrées mais pour qu'il cherche à faire correspondre le texte entré par le lecteur avec celui proposé par le récit. Par

exemple, Inform ne comprendra plus si l'on cherche à prendre ou à examiner quelque chose mais il comprendra si le lecteur écrit « mon tour » ou « achever ». Nous avons voulu essayer de lui faire vivre le dialogue de l'intérieur. Et au fur et à mesure des réponses qu'il donne, la variable compteur augmente qui fait progresser la conversation. Le code nécessaire pour ce type de scénarisation est le suivant :

After reading a command during Dialogue :

if _dispute is 1:

if the player's command includes "mon tour":

now _dispute is 2;

say "Je ne le lui laissai pas de répit et j'enchaînai aussitôt.[paragraph break]'— Ce dont j'aimerais que tu te rendes compte, c'est de l'étendue de ce que tu vas gâcher. Ce que tu désires, et même si tu le refuses, est simple, ce n'est que l'apparence d'une relation : dès que ça se creuse, que nous commençons à bâtir quelque chose de sérieux, [bold type]tu pars[roman type].'[paragraph break]";

reject the player's command;

Pendant que nous sommes dans la scène du Dialogue, si la variable _dispute est à 1 (ce qui veut dire que nous sommes au début du dialogue) et si la commande entrée par le lecteur est l'un des choix que nous avons proposé : « mon tour », à savoir l'alternative où L. choisit de prendre la rupture en charge et de parler, alors le texte affiché sera « je ne lui laissai… ». Le rejet de la commande final sert juste à empêcher un message d'Inform expliquant qu'il ne comprend pas « mon tour ». Cette action fait passer _dispute à 2, ainsi si le lecteur réécrit « mon tour », cette fois-ci, rien n'est supposé se passer.

Il est difficile de faire ressortir les enjeux de notre code dans son détail mais nous espérons avoir pu donner une impression générale des mécaniques et négociations nécessaires pour l'écriture d'une IF. Nous espérons également avoir pu montrer un cas concret de vaporeusité, en montrant par exemple comment le recours aux variables actionnant des scènes finit parfois par faire perdre de vue les plans établies et comment en même temps, la déclaration des objets, des verbes, etc. stimule particulièrement la créativité et déplace l'intrigue.

Il y a encore beaucoup d'autres aspects de cette fiction sur lesquels nous serions heureux de nous attarder, mais il va nous falloir maintenant passer à l'étude de l'ODERI qui nous a permis d'écrire ce récit et que nous avons développé dans le cadre de notre réflexion sur les ODERI: *infictio*.

Chapitre 8 : *infictio*, conception d'une application pour l'écriture de récits hybrides

L'aboutissement de notre réflexion sur les outils dédiés au récit interactif, nous conduit à nous interroger sur le développement d'une application qui permettrait de favoriser l'écriture de ce type de récit.

Ainsi nous proposons à la fois de compléter notre parcours à travers la présentation d'une solution technique que nous avons développée et qui nous a poussée à nous demander comment être à même de faire émerger de nouvelles pratiques d'écriture et d'être en adéquation avec les attentes latentes des écriveurs. Ce travail se déroulera en deux temps : une première partie où nous décrirons les enjeux théoriques et généraux liés à ce projet de conception, puis une seconde où nous tenterons de répondre d'une manière plus pragmatique à la définition de notre outil.

Nous pensons que la conception de notre application est un moyen d'inscrire notre recherche dans une perspective de recherche conception et de défendre l'idée d'une activité de recherche qui s'effectue aussi par le lancement, le développement et la finalisation de projets. Nous cherchons à trouver les moyens de réaliser des artefacts

permettant de favoriser au sens large l'émergence de nouvelles pratiques sociales et de nous inscrire ainsi dans la logique de l'innovation ouverte[360] [361].

Enfin, il est à noter que cette partie s'inscrira cette fois-ci dans une perspective informatique et plus particulièrement web afin de compléter les différents niveaux d'analyses apportés jusqu'ici. Nous avons tenté de rédiger un ensemble où il n'est pas nécessaire de comprendre précisément chaque ligne de code ou fonction présentée pour suivre notre pensée, mais où il est possible de vérifier nos analyses et études à partir des sources données. Le code source de l'application que nous développons est disponible en ligne via deux *repositery* github[362] et nous traitons principalement avec des artefacts web dont les codes sont consultables directement depuis n'importe quel navigateur moderne (via les fonctions de type « afficher le code source » ou « procéder à l'inspection de l'élément », et les consoles intégrées).

Pour utiliser la version finalisée infictio (pas infictio-dev), vous devez disposer d'un serveur Apache et d'une base de données MySQL (vous pouvez utiliser en local un outil comme MAMP ou WAMP). Infictio-dev est un framework qui peut s'utiliser sans installation préliminaire mais qui nécessite toutefois d'avoir des connaissances en programmation web et notamment en javascript.

Nous présenterons ainsi dans un premier temps l'outil *infictio* notamment grâce au démonstrateur *démo01 – Pluie de Septembre*, ce qui nous permettra de mieux en saisir les enjeux et les potentiels, puis nous nous intéresserons à la communication de l'application avec le serveur et la base de données pour ensuite nous tourner rapidement vers le fonctionnement des GUI et de l'intégration web et des fonctionnalités prévues par le framework, enfin nous conclurons en nous demandant quelles perspectives de développements futurs ce projet appelle.

---

[360] Un concept que nous tentons de défendre avec les projets sur lesquels nous travaillons comme le projet Labex Arts-H2H Prévu que nous portons et que nous décrivons dans le chapitre 9 ou encore la plateforme de données de comédie musciale MC2-Musical.

[361] (Kaplan et Marcou, 2009)

[362] https://github.com/gdarquie/infictio-dev et https://github.com/gdarquie/infictio (consulté le 13 septembre 2015)

Toutefois, avant de commencer notre présentation d'*infictio*, nous proposons de recourir cette fois-ci au point de vue du concepteur/ développeur pour nous intéresser au contexte actuel des outils pour l'écriture de récit hybride et pour dresser un état de l'art des outils qui en permettent l'écriture et des contraintes et modalités concernant cette production.

1 Le contexte des outils d'écriture pour le récit hybride – Etat de l'art

Par récit interactif *hybride*, nous entendons un récit interactif qui marie à la fois les potentiels de l'hypertexte et des fictions interactives. L'hybridité est autant à comprendre d'un point de vue technique que d'un point de vue fonctionnel. C'est-à-dire qu'il s'agit à la fois de penser comment combiner des techniques différentes et comment ces combinaisons techniques permettent de faire émerger de nouvelles fonctionnalités d'écriture.
Cette hybridité est aussi pensée pour se manifester dans un contexte web, c'est-à-dire que les textes sont produits « naturellement » par le biais d'un site web par le biais d'une application dédiée et sont lisibles depuis n'importe quel navigateur, c'est ce que nous entendons par récit hybride *web*.

Il existe à l'heure actuelle plusieurs outils qui permettent de composer des récits hybrides, mais ils impliquent, un peu à la manière des *mashups* qui mélangent plusieurs sources de données, d'assembler des écrits provenant de différentes sources ou méthodes ce qui provoquent plusieurs limitations. Nous proposons d'entrer plus en détail dans les efforts qu'il est nécessaire de fournir pour composer un récit hybride à l'heure actuelle et dans l'espoir de faire ressortir les potentiels et les attentes qui concernent ce domaine et justifie l'existence de notre application.

1.1 Une hybridité web technique :

Cette partie visera à montrer à quel point les solutions existantes sont encore limitées en ce qui concerne l'écriture de récits interactifs (RI) hybrides en montrant notamment les outils intégrés dans Inform 7 et en nous attardant sur Quixe et Parchment.

1.1.1 Les outils intégrés dans Inform 7

infictio part du désir de mêler Inform 7 à un écosystème web. Comment introduire des RI comme *Les Ombres en Automne* ou *dis(re)pair* (cf chap 7) dans un environnement hypertextuel de manière à ce que la partie de récit écrite avec Inform puisse réellement communiquer avec son contexte ? Inform propose un export (« release ») du code en HTML à condition que le code « Release along with an interpreter soit ajouté ». Ce code génère alors tout un dossier avec une page play.html notamment. Ce sont les interpréteurs *Quixe*[363] et *Parchment*[364] qui permettent ainsi de convertir en JS les textes écrits avec Inform et compilés avec Z-machine (formats z5, z8,… et zblorb) ou Glulx.

1.1.2 Quixe et Parchment : une communication monodirectionnelle

Toutefois, le code généré et compilé est incompréhensible pour un être humain, ce qui rend sa manipulation du côté web très complexe (voire impossible) et, tout du moins à cette étape, ne permet pas une vraie communication dans les deux sens entre Inform et le web.

[363] http://eblong.com/zarf/glulx/quixe/ (consulté le 2 octobre 2015)

[364] https://github.com/curiousdannii/parchment (consulté le 2 octobre 2015)



Figure 96 : exemple de code Inform 7 compilé par Quixe

Il est possible de faire apparaître, par le biais d'un événement JS, une fiction interactive (IF) directement dans la page web (via le jeu des éléments HTLM « object » ou « iframe ») ou en d'autres termes d'actionner une IF par un déclencheur web mais à l'inverse il n'est pas possible, de faire remonter un événement jusqu'à la page web.

Par exemple dans le récit hybride *Trouble*[365] réalisé par trois apprentis de l'IUT de Montreuil, le récit montre les limites de l'hybridité telle que la permet la version 2 d'*infictio* et de la communication mono-directionnelle. Ce texte[366] alterne intelligemment les séquences en hypertexte avec les IF (d'où son nom de constellation[367]). Au début du récit, Jennifer cherche un toaster dans la cave, la scène dans la cave est jouée sous forme d'IF. L'outil d'écriture idéal aurait permis de faire en sorte qu'au moment où le lecteur trouve le toaster, par exemple, l'IF s'achève et soit immédiatement suivie par l'hypertexte qui se serait lancé de manière automatique, l'IF aurait ainsi envoyé un signal qui serait remonté jusqu'à la page web et aurait pu permettre, encore une fois, c'est un exemple, de faire apparaître un nouveau fragment textuel : le lecteur écrit l'action « prendre le toaster », le toaster est ajouté dans l'inventaire de Jennifer, l'IF s'achève et disparaît par

365 http://pageperso.iut.univ-paris8.fr/~adasilva/inform-test/

366 cf http://pageperso.iut.univ-paris8.fr/~adasilva/inform-test/ (consulté le 2 octobre 2015), voir également le chapitre 9 sur le cours d'écriture de RI hybride.

367 Voir le chapitre 9

un « fade out » remplacée par un nouveau fragment hypertextuel qui décrit sa remontée au salon.

Au lieu de cela, les étudiants ont dû recourir à une solution qui reste encore insatisfaisante : un bouton apparaît à droite du texte qui permet de lire le fragment hypertextuel suivant. Le lecteur n'est ainsi pas « obligé » de trouver le toaster pour progresser dans la lecture et peut donc passer à côté d'éléments importants de l'histoire. Ingénieux, les auteurs du projet ont su faire de cette contrainte un moyen d'expression en proposant différentes compréhensions du texte selon le degré d'implication du lecteur dans les passages en IF mais cette contrainte peut vite devenir pesante et limiter les potentiels de l'hybridité.

Au-delà des déclencheurs visibles que permettraient donc une communication bi-directionnelle, il serait possible de garder la trace d'actions commises par le biais de variables ou de statistiques, une fonctionnalité qui ouvrirait un jeu énorme pour l'écriture. Parce qu'elle n'a pas fait attention, Jennifer s'est blessée à la main en prenant le toaster, il serait fait plus tard mention de cette blessure et elle pourrait avoir une incidence sur la suite du récit. Parce qu'elle a pris ses médicaments dans la salle de bain, toute la fin du texte et non plus seulement l'IF, serait modifiée ! L'effet du médicament pourrait décroitre en fonction du nombre d'actions commises, etc. de nombreux nouveaux scénarios peuvent dès lors être imaginés.

1.1.3 Le design

De plus, que ce soit avec *Parchment* ou *Quixe*, les pages HTML générées sont toujours les mêmes : une page index qui regroupe un lien vers le fichier non interprété (zblorb ou glulx) et un lien vers la seconde page, une page play.html à partir de laquelle il est possible de « jouer » directement la fiction interactive sans utiliser d'autre application que son navigateur web.



Déjà vu

gaotian

Release 1

Story File (Blorb, 570KB)
Play In-Browser (link)

[italic type]Une Fiction Itérati[unicode 8230] Interactive[unicode 8230]
[line break]

Déjà vu was created with Inform and has IFID 0AAFD79B-D7B3-4900-9672-894D0033EF46. To play a work like this one, you need an interpreter program: many are available, among them Zoom for Mac OS X and for Unix; Windows Frotz or Windows Glulxe for Windows. Or you can play without downloading anything by following the 'Play In-Browser' link, using the Quixe interpreter. You'll need to have Javascript enabled on your web browser.

Figure 97 : Exemple de page index.html

La Figure 97 : Exemple de page index.html présente un exemple de page d'accueil jouée sur un navigateur. Nous retrouvons les deux liens mentionnés plus haut à gauche, juste en dessous de la miniature : « Story File » et « Play In-Browser ».

A droite se trouve la description de la fiction interactive : d'abord le titre, où nous pouvons d'ailleurs voir se manifester un bug (l'interpréteur ne comprend pas que du code Inform est présent et par conséquent ne l'a pas converti) puis un texte signalant que le récit est écrit avec Inform ainsi que quelques informations concernant la façon de le lire. Cette page est facilement personnalisable ou reproduisible via CSS. Même si elle rend compte d'une prise de décision par les concepteurs d'Inform de formaliser d'une certaine façon la page de titre d'une IF dans un contexte web, elle nous paraît toutefois moins capitale et décisive, au moins au niveau fonctionnel, que la page *play.html* qui permet de vraiment jouer ce récit depuis son navigateur.

Nous noterons toutefois que le point de vue éditorial abordé concernant le texte est très techno-centré dans le sens où le récit est présenté comme un logiciel avec une version de « release », un « serial number » ou IFID et que plutôt que du résumé de la fiction elle-même, il est question de détails techniques concernant les modes de lecture du texte dans le paragraphe « introductif ». L'interface reste relativement datée dans son design et dans son absence de « responsivité ». Néanmoins, comme nous l'avons signalé, ce texte est

facilement rééditable et l'écriveur peut modifier les contenus et refondre la page à son goût.

Pour en revenir à notre fil d'Ariane, puisqu'il est évident que nous ne pouvons pas vraiment parler de réelle intégration web en ce qui concerne la page *index.html*, nous proposons de nous interroger sur le lien « Play in-Browser ».

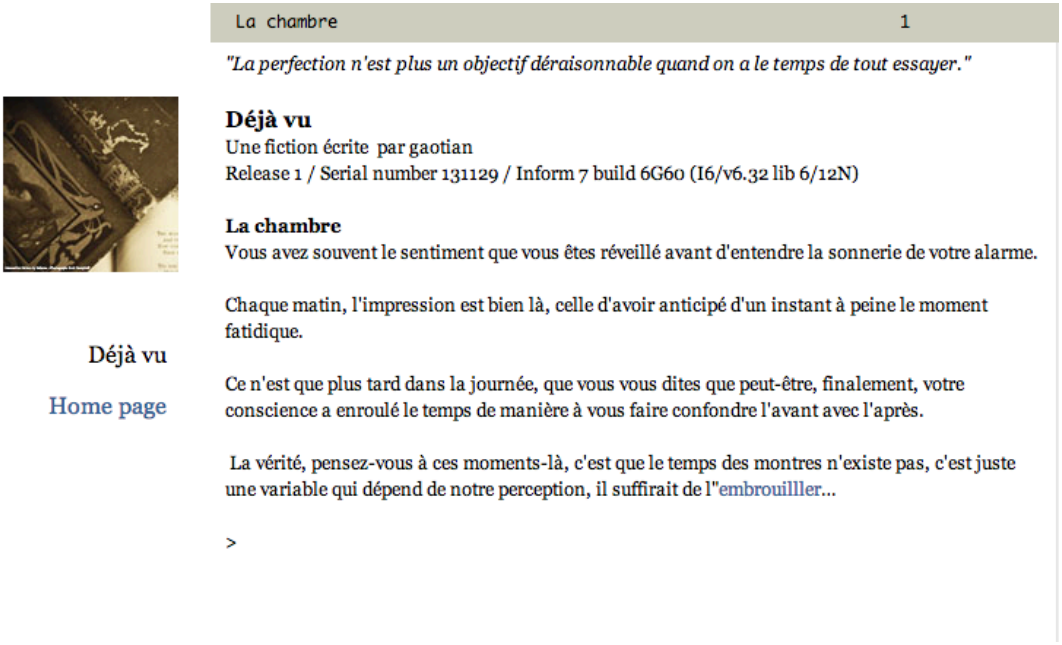


Figure 98 : Exemple d'une page play.html lue sur un navigateur

Lire le fichier play.html permet d'afficher une page comme celle donnée en exemple avec la Figure 98 : Exemple d'une page play.html lue sur un navigateur : nous sommes face à un texte directement généré sur une page web via un navigateur et qui permet d'interagir avec le texte en entrant des commandes ou en cliquant sur des liens (obtenus grâce à une extension Inform). L'utilisateur n'a besoin d'installer aucun logiciel supplémentaire pour lire un récit.

Il est donc possible de rendre lisible une IF dans un contexte web, mais pas forcément d'interagir avec ce contexte.

Avce *play.html*, tout comme pour n'importe quelle page web, il est possible de changer le style de la page dans laquelle est intégré le module Inform mais beaucoup plus

compliqué, voire impossible sans que ce ne soit extrêmement couteux techniquement, d'interagir avec le contenu du texte généré par Inform.

Comment est pensée réellement au niveau technique l'intégration du récit généré avec Inform dans la page web ? Pour essayer de répondre à cette question, nous devons observer attentivement la disposition des différents éléments techniques appelés et comprendre comment ils communiquent les uns avec les autres. Si nous nous intéressons au code source de la page[368], nous pouvons voir qu'elle fait appel à trois fichiers javascript :

- glkote.min.js qui complète quixe.min.js.
- quixe.min.js : l'interpréteur JS Quixe qui permet de lire le code compilé.
- Deja Vu.glorb.js : le code Inform du récit Glulx compilé en JS.

Elle renvoie aussi directement à un script qui permet de définir les « game options » et de configurer comme de rajouter un padding (inspacing) ou un margin (outspacing) à la division où le texte est généré.

Ainsi nous sommes confrontés à une architecture classique où un fichier HTML fait appel à des librairies JS. Le fichier « Deja Vu.glorb.js » est interprété grâce à glkote.min.js et quixe.min.js selon la configuration donnée via les « game options ».

[368] Cf Figure 99 : extrait du code de la page play.html

```
[…]
<script src="interpreter/glkote.min.js" type="text/javascript"></script>
<script src="interpreter/quixe.min.js" type="text/javascript"></script>
<script type="text/javascript">
game_options = {
use_query_story: false,
set_page_title: false,
inspacing: 0,    // gap between windows
outspacing: 0    // gap between windows and edge of gameport
};
</script>
<script src="interpreter/Deja vu.gblorb.js" type="text/javascript"></script>

[…]
<div id="gameport">

        <div id="windowport">
                <noscript><hr>
                <p>You'll need to turn on Javascript in your web browser to play this
                game.</p>
                <hr></noscript>
        </div>

        <div id="loadingpane">
                <img src="interpreter/waiting.gif" alt="LOADING"><br>
                <em>   Loading...</em>
        </div>

        <div id="errorpane" style="display:none;">
                <div id="errorcontent">...</div>
        </div>

        <div id="layouttestpane">
                This should not be visible
                <div id="layouttest_grid" class="WindowFrame GridWindow">
                        <div id="layouttest_gridline" class="GridLine">
                                <span id="layouttest_gridspan"
                                class="Style_normal">12345678</span>
                        </div>
                        <div id="layouttest_gridline2" class="GridLine">
                                <span class="Style_normal">12345678</span>
                        </div>
        </div>

        <div id="layouttest_buffer" class="WindowFrame BufferWindow">
                <div id="layouttest_bufferline" class="BufferLine">
                        <span id="layouttest_bufferspan"
                        class="Style_normal">12345678</span>
                </div>
                <div id="layouttest_bufferline2" class="BufferLine">
                        <span class="Style_normal">12345678</span>
                </div>
        </div>
</div>
```

Figure 99 : extrait du code de la page play.html

La seconde partie du code concerne l'objet HTML qui est commandé par *Quixe*. Il est important de comprendre comment les fonctions de Quixe agissent sur cet objet ou plutôt de réaliser pourquoi on ne peut pas comprendre facilement comment elles agissent sur lui.

Nous remarquons qu'à aucun moment le texte produit par la solution technique n'est visible dans le code source « front end ». C'est-à-dire que tout le contenu du récit ne se joue pas au niveau HTML mais par le biais d'un module ou applet intégré dans la page. Par conséquent, il devient impossible de jouer avec le code d'Inform une fois qu'il est passé sous le filtre de Quixe.

Cette limite n'est pas seulement propre à *Glulx*, nous retrouvons le même problème avec *Parchment*.

Nous voyons donc avec cet exemple comment une intégration pourtant fonctionnelle d'Inform dans un contexte web peut être « insuffisante ». Insuffisante si nous nous plaçons du côté de l'écriture et envisageons de mettre en place les moyens d'exploiter au mieux les potentiels de l'interaction entre les deux environnements. Pour atteindre un niveau de communication satisfaisant entre les deux langages, il faut penser une solution qui intègre vraiment le contenu textuel d'Inform en JS ou en HTML de manière à pouvoir facilement interagir via de simples fonctions JS.

De ce point de vue, il est capital d'imaginer une communication efficace qui permet de faire remonter depuis Inform une fonctionnalité liée au HTML ou au JS. En d'autres termes, il convient de trouver les moyens permettant à l'écriveur d'écrire en html ou en JS dès Inform.

Par le biais de la compilation de Quixe, tout texte écrit dans Inform qui sera généré en « output » devient une chaîne de caractère non comprise comme du code. Si j'écris dans inform :
The description of la chambre is « Vous êtes dans une grande chambre ».

L'expression « Vous êtes dans une grande chambre » apparaitra telle quelle sur la page web. Si le code HTML était compris par le navigateur en tant que code, nous aurions pu, par exemple, créer un style en CSS qui aurait permis d'adopter une taille de caractère, une bordure… bref un style particulier à cette division.
L'application d'un style à des divisions est loin d'être anecdotique dans une activité aussi artisanale que l'écriture numérique créative.
De plus, au-delà de la simple mise en forme, une compréhension en tant que code du texte généré par Inform du côté du navigateur permet une interaction avec JS par le biais du Document Object Model (DOM).
En effet, de par sa logique « objet », JS peut facilement communiquer avec des éléments HTML, les modifier, en créer de nouveaux, etc. Il est également aussi possible de lier (« bind ») des événements (« events ») sur des balises particulières. Ainsi on peut décider d'afficher une simple pop-up en cliquant sur une division particulière en ajoutant le code « onclick= « alert('Mon texte') ; » » . Nous pouvons décider de faire apparaître un texte, une image, une vidéo dans une partie de l'écran quand l'utilisateur clique sur un bouton, etc.
Appliqué à Inform, il deviendrait possible, par exemple de combiner le niveau de la fiction interactive avec le niveau textuel[369] de l'interface : aussitôt la porte ouverte dans la fiction, la couleur du fond d'écran, la musique, pourraient changer, le texte pourrait disparaître via un *fade out* avant d'être aussitôt remplacé par un autre, une animation pourrait se lancer, elle pourrait peut-être même être textuelle…

Au-delà même du design des balises et de l'activation sporadique d'évènements JS dans Inform, une telle communication pourrait éventuellement permettre de poser les bases d'une structure hybride entre hyperstructure et structure de récit émergent. L'activation d'un événement pourrait réinitialiser ou reconfigurer le récit interactif dans son ensemble et appeler une autre fiction interactive, ou reconfigurer via le web cette fiction, y intégrer des élements issus du web…

Pour l'instant, il nous parait surtout essentiel de montrer que l'intégration d'Inform dans un contexte web via les interpréteurs par défaut reste encore insatisfaisante comparée aux potentiels qu'il nous semble déceler dans ce croisement. Cette insuffisance met en

[369] Ici dans le sens d'Y. Jeanneret et d'E. Souchier en tant qu'output

lumière un manque à combler et contribue à justifier le besoin de conception de nouveaux outils dédiés au récit interactif.

1.1.4 Vorple

L'API Vorple permet d'assurer théoriquement une communication bi-directionnelle depuis Inform jusqu'au web et réciproquement mais elle semble encore à un stade de développement non stabilisé et il s'avère encore compliqué d'intégrer, lors des premières versions de dis(re)pair nous avons particulièrement travaillé sur cette chaîne de communication mais les contraintes qu'elle imposait finissait vite par rendre extrêmement coûteuse toute modification rendant l'écriture presque impossible.
Vorple s'est surtout avéré efficace pour permettre d'ajouter directement dans le code d'Inform des fonctions JS qui seraient ensuite transmises au navigateur directement en tant que code (par le biais de la fonction eval()). Cette intégration permet ainsi d'écrire des IF capables d'enclencher des évènements JS, avec donc une communication unidirectionnelle simple d'Inform vers le web. C'est cette partie de Vorple que nous avons retenue et exploitée pour l'élaboration d'infictio.

1.2 Une hybridité web « fonctionnelle »

En plus de l'aspect purement technique de l'hybridité qui consiste grosso-modo à faire communiquer Inform avec du JS, que représente l'hybridité en terme de fonctionnalités pour l'utilisateur ? Nous commencerons par rappeler rapidement les différences existantes entre un récit interactif hypertextuel, une fiction interactive et un récit hybride.

infictio vise à allier les potentiels des simulations que permettent des applications comme Inform 7 à celles de l' écosystème web. Avancer dans une fiction interactive, c'est, le plus souvent, interagir en écrivant des commandes textuelles dans un champ de formulaire. Par exemple « ouvrir la porte en bois » permet d'essayer d'ouvrir une porte. Si la porte est fermée à clé, l'action « ouverture de porte » ne s'accomplira pas et un message généré par le programme expliquera que « La porte est fermée à clé ».
La lecture d'un hypertexte s'effectue traditionnellement quant à elle par clic en activant des hyperliens (même si on peut imaginer des activations par simple survol par exemple). Si le personnage A. peut choisir de prendre la carte rouge ou la carte noire, ce choix se

matérialise par deux liens différents dont l'activation de l'un plutôt que l'autre va signifier la réponse du lecteur. A noter que rien n'oblige l'écriveur à faire en sorte en sorte que le personnage choisisse réellement la carte sur laquelle il clique : il peut très bien jouer de cette contrainte, en expliquant que finalement, même si le lecteur a choisi la carte noire, le personnage préfère finalement prendre la rouge.

L'écriture-simulation permet donc de composer le récit à partir d'un ensemble d'objets répondant strictement à des règles ce qui assure une cohérence à l'artefact textuel qu'elle génère. Cet artefact n'est pas forcément celui de la fiction (comme avec Inform), il peut aussi s'appliquer à la narration ou à la mise en texte néanmoins une IF aura tendance à se concentrer sur l'univers de la fiction.

A quoi ressemblerait donc le récit hybride que nous proposons, comment se distinguerait-il des autres formes de RI ? Tout d'abord de manière générale, il permet de faciliter la mise en réseau de l'IF, le récit écrit avec Inform est publié ; ensuite il permet éventuellement de travailler de manière collaborative, en petit groupe, via un système de CMS la partie hypertextuelle du RI ; et puis il intègre l'IF dans le contexte multimédia de l'hypertexte, permettant même à l'IF et à l'hypertexte de cohabiter si l'écriveur le souhaite. Il devrait permettre d'intégrer l'IF voir les IF dans l'hyperstructure du RI, facilitant la prise de l'écriveur sur le système de son récit, mais il ne permet pas encore de mêler la structure de l'IF à celle de l'hypertexte global. Enfin il permet de faire appel à du temps réel, c'est à dire de pouvoir faire remonter vers le lecteur des informations sans que ce dernier n'ait entré de commande. Toutefois ce temps réel est encore limité au contexte hypertextuel (il reste difficile, mais pas impossible, de faire en sorte que quelque chose se passe une minute après qu'une porte ait été ouverte dans l'IF par exemple) même si certains détournements pourraient sans doute permettre de « tricher » avec les variables JS (pour l'exemple de la porte, une fonction est appelée au moment de l'ouverture mais elle est invisible, un timer est activé qui déclenche la fonction voulue après x minutes). Au niveau des interactions, l'hybridité se traduit par le jeu sur le rythme et les types d'interaction, permet une alternance entre le jeu avec la simulation et celui sur l'aspect peut-être plus narratif de l'hypertexte. Ces changements favorisent la multiplication des perspectives, la décomposition de la narration.

2 *infictio*, framework pour le récit interactif hybride.

infictio est un framework développé en HTML/CSS/JS/PHP dédié à l'écriture de récits interactifs hybrides. Il est développé spécialement dans le cadre de cette recherche et vise à faciliter l'écriture de récits interactifs.

Le récit *dis(re)pair* est le premier récit que nous avons pu finaliser à partir de cet outil (et qui a aidé à concevoir l'outil). *infictio* utilise les libraries *bootstrap*, *jquery*, *animate*, *textillate* et *lettering.js*.

C'est une solution opensource, toujours en cours de développement et disponible sur la plateforme git à l'adresse suivante : https://github.com/gdarquie/infictio.

2.1 Une première démonstration – Vorple/JS

Afin de mieux présenter les fonctionnalités de l'application, nous avons réalisé un premier démonstrateur appelé *Vorple | Démonstration 01 – How to combine Inform and Javascript*, que nous avons mis en ligne en septembre 2014[370] et qui permet de mieux comprendre les enjeux autour du développement de récits hybrides et d'en démontrer une application technique.

La démonstration s'ouvre sur un écran de titre où il suffit de cliquer pour faire apparaître un boite de commentaire. En cliquant sur cette boite à nouveau, une IF apparaît, il est possible d'entrer des commandes qui font apparaître, grâce à Vorple des alertes JS. Un exemple d'histoire commence alors. Un personnage doit allumer une lampe. Le lecteur peut ensuite faire un choix : soit il lit une note, soit il part au sud. Une fois la décision effectuée, la démonstration reprend en hypertexte, l'IF est alors masquée mais le choix qui a été commis a été remonté jusqu'au javascript et se retrouve ainsi dans l'hypertexte.

[370] http://interlivre.fr/2014/vorple/demo/ (consulté le 19 septembre 2015)

Nous montrons ainsi un exemple de dispositif fonctionnel de base du récit hybride grâce à Vorple. Le code source est partagé à la fin de la démo.

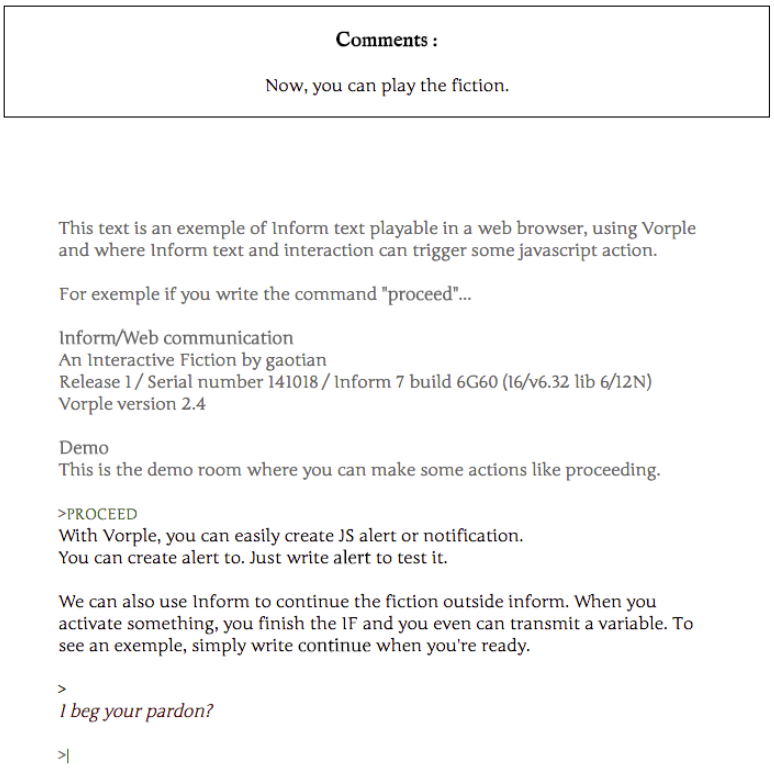


Figure 100 : Capture d'écran de la démonstration montrant comment combiner JS et Vorple

2.2 Présentation d'infictio

infictio est donc un framework dédié à l'écriture de RI particulier : les récits hybrides. Il permet d'articuler Inform avec JS. Mais au-delà de cet aspect dont dis(re)pair montre les potentiels que ce soit sur le plan narratif, le jeu sur la gradation des interactions et les possibilités multimédia, infictio est un outil d'écriture dont la version 2 propose un éditeur de texte très basique.

2.2.1 L'éditeur de texte d'infictio V2

Cette éditeur présente trois par trois les fragments du récit, dans des petites boites où il est possible d'écrire. Chaque fragment a un nom associé. Il permet simplement d'écrire ou de modifier les fragments sans possibilité de les agencer ou de les visualiser, des pistes que nous souhaiterions travailler pour la suite du projet.

Il est possible d'écrire directement en html avec des balises, c'était un point important pour nous que de pouvoir ajouter le code dans le contenu du texte mais il est également possible jouer le texte sans le code.

Enfin, une fois mis en ligne, l'éditeur peut permettre à deux écriveurs de travailler en même temps sur leur récit, nous avons pu en faire l'expérience lors du cours sur le récit hybride. Il faut toutefois faire attention à ne pas écrire simultanément sur le même fragment en même temps puisque le dispositif ne gère pas les problèmes de synchronisation.



Figure 101 : Exemple de l'éditeur de texte infictio pour dis(re)pair

2.2.2 Les différentes versions d'*infictio*

Une première version d'*infictio* a été publiée et mise en ligne : *infictio* V2 (la première version – la V1- étant uniquement exploitée dans un cadre privé car elle n'était pas assez stable pour être partagée).

C'est cette version qui nous a permis de réaliser nos expériences pédagogiques à l'IUT de Montreuil avec des étudiants de DUT Informatique (une expérience sur laquelle nous revenons dans le chapitre 9), donc à l'aise avec le numérique et les langages de programmation. Les connaissances techniques des étudiants (ainsi que leur motivation) ont permis de rendre possible, sans qu'il y ait de difficulté majeure, l'utilisation du framework pour l'écriture de récits hybrides.

Actuellement, une nouvelle version infctio V3, toujours en développement est mise en ligne mais dans le dépôt infictio-dev, nous reviendrons en fin de chapitre sur ces particularités et nous concentrerons pour l'instant sur la version finalisée.

2.2.3 Application et méthodologie

infictio est, nous l'avons dit, un framework web. Toutefois, au-delà de l'objet technique, l'application est aussi une méthodologie pour l'écriture de récits hybrides. Il est d'ailleurs difficile d'utiliser sans indication extérieure l'outil, qui connaît encore trop de limitations dues aux limites de son design et de son ergonomie. L'outil est surtout destiné pour l'instant à mener des expériences d'écriture en petits groupes. Il vise à donner les moyens à des personnes ayant des bases de programmation web à pousser un peu plus loin la définition et les limites du récit hybride.

Nous considérons *infictio* comme un outil permettant d'expérimenter une nouvelle façon d'utiliser les outils web pour écrire des RI et qui donne à l'utilisateur les moyens de dépasser le cadre de l'hypertexte ou des IF.

Comment est construit ce dispositif ? Nous en proposons un rapide descriptif technique.

2.2.4 Architecture technique globale :

infictio est une application web RESTFul qui sépare la partie de communication avec la base de données et le serveur (back end), de la partie dédiée à l'affichage des contenus et à l'intégration des différents éléments HTML (front end).

3 Description de l'architecture technique

L'un des principes clés d'*infictio* consiste à rendre possible l'affichage d'un fragment de texte sans rechargement complet de la page. L'application charge donc un nouveau « texte source » à chaque fois qu'il est appelé par un événement JS.

Il existe plusieurs manières de faire appel à ce « texte source » :

- par le biais de templates grâce à la fonction load() ;
- par le biais de texte.js qui permet de récupérer les fragments du texte directement dans des variables JS.
- par le biais de la base de données associée

Le recours aux templates ou aux variables JS permet d'éviter l'utilisation d'une base de données. Le recours aux variables permet même de déployer son récit sans avoir besoin d'un serveur Apache. Avec textes.js, l'intégralité du texte est appelée au premier chargement de l'application par le fichier texte.js, chaque fragment en appelle un autre par le biais d'une des fonctions dédiées, par le biais d'innerHTML (via Jquery), le contenu HTML est facilement manipulable et modifiable.
Avec le système des templates, Apache est nécessaire pour permettre le chargement en ajax des templates via la fonction load() de JQuery. L'avantage des templates par rapport aux variables est qu'ils permettent de facilement mettre en page les contenus textuels. En effet, écrire un texte dans une variable peut vite s'avérer illisible quand les fragments contiennent eux-mêmes du code HTML, des scripts ou même des paragraphes… Par exemple, le saut de lignes n'est pas possible naturellement (c'est-à-dire sans l'ajout d'un slash à la fin de chaque ligne) si l'on place le texte dans une variable js.
De plus les templates permettent de faire appel localement et prioritairement à du JS (fonctions, variables, etc.) sans qu'il y ait de conflit comme ce peut être le cas avec le CMS d'*infictio*.
L'inconvénient principal des templates vis à vis des textes en JS réside dans l'obligation d'utiliser Apache : implémenter *infictio* avec les textes sources dans un fichier JS engendre un déploiement plus simple. Vis à vis des textes sources en base de données, en plus de ne pas pouvoir profiter de tous les traitements dédiés à ce type de service (les fonctions SQL…), l'inconvénient majeur est sans doute de devoir écrire directement dans un éditeur de code chacun des templates, alors que les textes en base de données permettent de faire l'usage du CMS d'infictio qui lui-même allège la partie code des fragments et rend possible une écriture collective en ligne.

infictio est à la fois et d'abord une application permettant d'appeler du texte, pour ensuite le diffuser et rendre sa manipulation possible.

La version 2 d'*infictio* mélange du JS et de PHP (de manière encore peu élégante) afin de créer un premier prototype fonctionnel permettant d'effectuer de premières expériences et d'être utilisé dans des situations réelles d'écriture. C'est grâce à ce travail que nous avons pu proposer l'éditeur de texte qui communique avec la base de données est qui en fait un simple CMS.

L'animation du texte est permise en partie grâce à des fonctionnalités de fading de jquery retouchées, l'intégration multimédia (sonore et vidéo) permise par le HTML sont assurées par des fonctions simples qui permettent de choisir une musique, de la jouer ou de la mettre en pause. Un autre type de fonction permet de changer la couleur ou les images du fond d'écran. Le tout est géré par JS de manière asynchrone ce qui permet d'exécuter une fonction sans avoir à recharger toute la page.

4 Aller plus loin

4.1.1 La nouvelle version d'infictio (V3)

La version en cours de développement d'infictio s'est concentrée jusqu'à maintenant sur la partie la plus front de l'outil. Elle vise à pouvoir être installée plus simplement, sans base de données, ce qui a pour conséquence de supprimer les avantages de l'éditeur de texte.

Nous songeons actuellement à réorganiser autrement cet outil en recodant l'application entièrement en JS via node.js.

4.1.2 De nouvelles fonctionnalités

De nombreuses fonctionnalités restent à implémenter. Nous avons déjà essayé d'améliorer l'intégration du son en utilisant des « librairies » comme Buzz[371] et il reste beaucoup de fonctions à imaginer pour les animations de textes.

Des ajouts majeurs sont envisagés en ce qui concerne la visualisation de la structure, en effet nous pensons que ce point est décisif pour l'écriture d'hypertextes. InkleWriter est pour nous un exemple à suivre et nous pensons que les outils de visualisation de données que nous utilisons dans d'autres projets (voir chapitre 9) peuvent nous aider à rendre compte de cette structure.

Nous songeons également à imaginer un langage dédié à l'écriture de récit hybride qui permettrait une forme de « parser text » mais sans que ce code ait besoin d'être compilé. Nous avons effectué de premiers tests avec un langage que nous avons appelé XYZZY

[371] http://buzz.jaysalvat.com/ (consulté le 19 septembre 2015)

puis un autre avec un langage appelé cette fois-ci (wu), mais ces développements nécessitent un temps et des ressources autrement considérables pour être mené à bien.

4.1.3 Le LABoratoire des Ecritures Numériques (LABEN)

L'un des projets que nous souhaiterions pouvoir faire émerger et sur lequel nous avons commencé à réfléchir consiste à imaginer non plus seulement un ODERI, mais une plateforme intégrant directement ces outils d'écriture. Il ne s'agirait pas seulement de rendre lisibles des IF ou des hypertextes mais de rendre accessible via un contexte web les différents éditeurs et outils d'écriture.

Ainsi, une plateforme appelée LABoratoire des Ecritures Numériques pourrait permettre de faire cohabiter dans un premier temps un outil dédié à l'écriture d'hypertexte et un autre s'inspirant ou retraduisant Inform directement en JS sans passer par une compilation préalable. Il serait ainsi possible d'amplifier la communication entre ces deux types d'outils et d'imaginer encore un peu plus les nouvelles formes du récit hybride.

Chapitre 9 : Applications pédagogiques & projets de recherche

Juste avant de clôturer notre étude, nous souhaiterions encore évoquer deux autres types d'application qui ont largement nourri notre recherche et que notre recherche, réciproquement alimente énormément.

1 Les applications pédagogiques

Depuis le second semestre de l'année universitaire 2011-2012 et le cours *Signes, Formes et Figures* que nous avons donné à Paris 8 à des étudiants de Master, nous avons pu mener en parallèle de ce travail scientifique plusieurs expérimentations.

Bien sûr, l'enseignement de contenus théoriques sur des problématiques liées à la littérature numérique ont contribué à améliorer notre connaissance du champ, mais c'est surtout sur les ateliers et cours de programmation liées au RI que nous souhaitons présenter ici, car ils nous ont beaucoup aidé à mieux percevoir plusieurs problématiques liées à la pratique effective (par opposition à une pratique qui serait seulement observée depuis l'extérieure) de l'écriture numérique.

1.1 Le point de départ de notre recherche

Néanmoins il est important de souligner que c'est sans doute le cours *Signes, Formes et Figures* qui fut le véritable point de départ de ce mémoire. En effet, nous avions, à l'époque, décidé de proposer aux étudiants trois ateliers d'écriture entrecoupant des cours plus théoriques. Deux de ces ateliers étaient destinés au détournement d'outils existants (*Prezi* pour le premier atelier et *Tumblr* associé à *Many Eyes*[372] pour le dernier) dans une logique d'écriture créative avec contrainte. Le troisième à Inform que nous venions de découvrir en préparant nos séances de cours, une séance qui nous avait semblé plutôt laborieuse, surtout par rapport à la première : nous découvrions à peine Inform et ne maîtrisions pas du tout son code.

Nous avions déjà été surpris à l'époque de constater le peu de travaux sur les IF de la part des universitaires (comparée par exemple aux productions de StorySpace et à l'outil lui-même) mais nous l'avons été encore plus, lorsqu'à la fin du cours, nous avons soumis un questionnaire en ligne anonyme aux étudiants leur posant plusieurs questions sur le cours. L'une des questions leur demandait lequel des trois ateliers ils avaient préféré. Tous les étudiants (ceux qui avaient répondu au sondage en tout cas, et ils étaient une quinzaine) avaient mentionné Inform.

Suite à cette première expérience encourageante nous avons donc décidé de nous intéresser d'avantage à Inform afin de mieux savoir utiliser cet outil.

1.2 L'écriture numérique comme interface entre profils techniques et non techniques

Notre réflexion s'est dès lors portée sur les dispositifs techniques numériques permettant l'écriture créative. A l'époque, nous avions commencé par mettre l'emphase sur ces outils sans en distinguer les outils dédiés ou non, et sans nous intéresser aux typologies d'écrits qu'elles étaient destinés à produire. Nous préférions nous concentrer sur les

[372] http://www-01.ibm.com/software/analytics/many-eyes/ (consulté le 14 septembre 2015)

déplacements que ce type de pratique induisait, encourageant ainsi les étudiants les plus techniques (DUT informatique) souvent peu disposés à l'expression écrite à réaliser des récits complets et les étudiants en traduction ou en sciences humaines à se former au détournement d'outils (dans le cas d'outils non dédiés). Dans des classes mélangeant plusieurs disciplines et comportant des élèves des deux types, cette activité et le recours aux outils permettaient une cohabitation très enrichissante. Nous avons documenté ces aspects et proposé un premier corpus d'outils destiné à ces activités[373].

1.3 L'enseignement d'Inform en DUT informatique

C'est surtout à l'occasion de la seconde année de notre enseignement en tant qu'ATER à l'IUT de Montreuil que nous avons pu faire aboutir cette entreprise pédagogique autour d'Inform pour la première fois. En effet, dans le cadre d'un parcours « jeux vidéos » proposant aux étudiants de deuxième année des options thématiques, nous avons pu mener un cours d'une quarantaine d'heures réparties sur 13 semaines et dédié à l'écriture de RI.

L'objectif principal du cours s'inscrivait dans une logique de travail sur l'expression écrite et visait à faire écrire par chaque étudiant un RI en français avec Inform 7[374]. Pour accompagner ce cours, nous avons réalisé un site où se trouve un tutoriel destiné à Inform 7 et où nous avons publié à mi-parcours les travaux des étudiants.

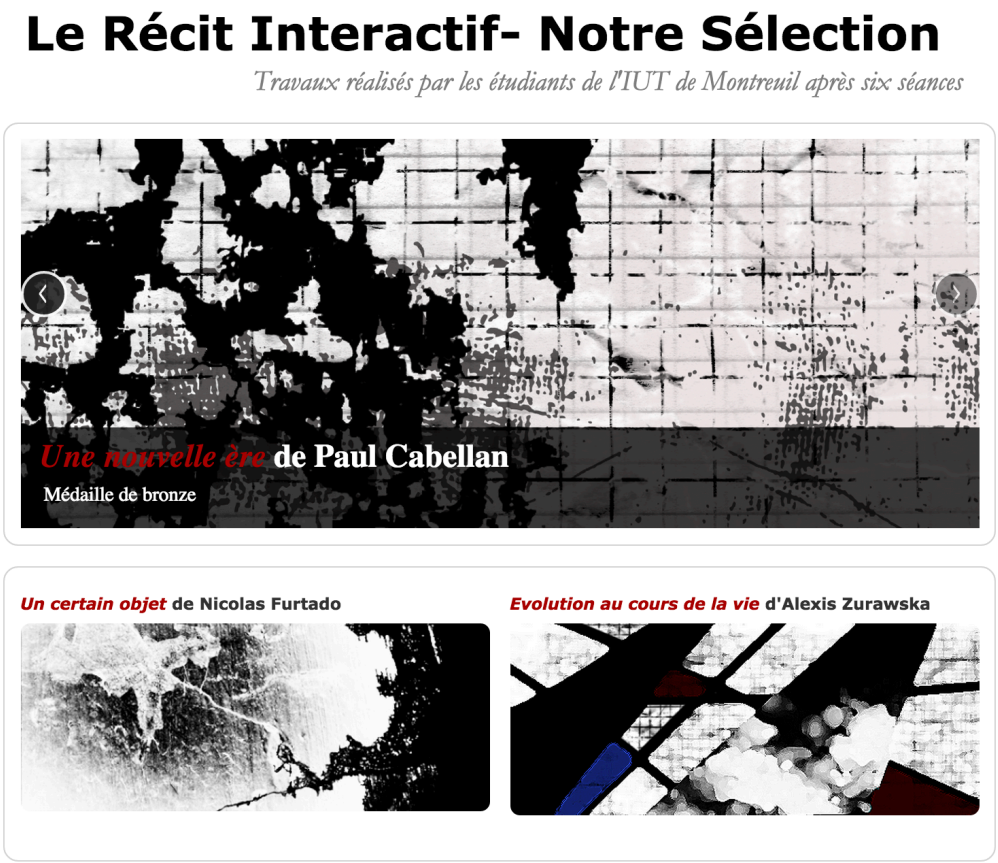
373 (DARQUIE, 2013)

374 http://interlivre.fr/2013/ (consulté le 16 septembre 2015)



Figure 102 : Page d'accueil du site dédié au premier cours sur Inform

A mi-parcours, nous avons demandé aux étudiants de réaliser un premier RI court. Les étudiants se sont présentés mutuellement leurs travaux et une sélection a été opérée par vote. Cette sélection est disponible en ligne, via une page dédiée[375].



375 http://interlivre.fr/2013/selection/index.html (consulté le 16 septembre 2015)

Le RI Antidote écrit par Loic Winkopp a été le récit qui a remporté le plus de suffrages. Disponible via playfic[376], cette IF fait incarner au lecteur un personnage qui se réveille dans une cellule sombre :

Vous êtes enfermé dans une cellule, c'est très sombre et humide. Vous vous sentez mal, vous ne savez pas comment vous êtes arrivé là. Il y a une porte au sud, une salle de bain à l'est. Vous pouvez voir la porte de la cellule, une lettre et un antidote

La lettre explique au personnage qu'il a été empoisonné. Il dispose d'un antidote qui est destiné à une autre personne qui possède elle-même l'antidote capable de le soigner. Le personnage devra résoudre des énigmes assez simples pour avancer de salles en salles, à la fin, il devra choisir entre casser la fiole contenant l'antidote pour ouvrir un coffre et prendre de l'or ou préserver l'antidote intact et sauver l'autre personne empoisonnée.

Ecrite dans un style très concis, la fiction se concentre sur la trame narrative sans prendre de détour (elle ne s'attarde pas par exemple sur l'identité du personnage ce qui limite les dégâts du stéréotype du personnage amnésique si fréquent dans les IF) et s'avère très efficace pour un travail réalisé en peu de temps.

A la fin de la seconde partie du cours, les étudiants ont rendu des travaux de taille plus conséquents et dans des univers variés.

Il était assez remarquable de constater lors de ce cours à quel point les étudiants se sont vite trouvé investis dans leur projet d'écriture et le volume d'écrit réalisé surtout s'il est comparé aux productions réalisées dans d'autres cours liés à la rédaction : par exemple les cours de techniques d'expression et de communication (TEC) ou de projets tutorés que nous avons pu mener avec eux (où les étudiants avaient beaucoup de mal à écrire).

La première partie du cours se concentrait sur la découverte de fonctionnalités et sur l'écriture de textes limités à une séance, alors que la seconde moitié leur donnait plus de place pour réaliser leur projet tout en se concentrant périodiquement sur des points de code plus avancés (mais en cherchant à produire des exemples qu'ils pourraient réexploiter dans leurs récits : la création de nouvelles actions intransitives par exemple).

L'installation du logiciel sur les ordinateurs gérés à distance avec une machine virtuelle Linux n'a pas été simple, mais n'a non plus posé de véritable problèmes : Inform étant gratuit et distribué sur toutes les plateformes.

---

376 http://playfic.com/games/lwinkopp/antidotes (consulté le 16 septembre 2015)

Nous avons observé que la nature d'Inform 7 qui oblige à intercaler du texte dans du code (ou l'inverse) agit comme une contrainte positive qui inspire les étudiants. Par exemple, il était plus facile avec Inform de leur proposer d'imaginer une situation particulière en prenant le prétexte d'un travail sur un point technique : le système de porte et de clé, en demandant aux étudiants de créer deux rooms, si l'on quitte la première il n'est plus possible de revenir dans la deuxième, un système de transport automatique, etc. Le fait de commencer à écrire du code nous a paru limiter la difficulté à passer du côté de l'écriture créative.

Nous avons ensuite mené une autre fois au second semestre 2014-2015 une variante de ce cours, en cherchant cette fois-ci à pousser un peu plus loin les connaissances techniques et l'expérience nous a conduit aux mêmes observations.

1.4 Apprendre à écrire un récit hybride

En 2014 nous avons enseigné un cours[377] dédié spécialement à l'écriture de récit hybride et pour lequel nous avons utilisé la V2 d'infictio. Le cours s'est déroulé sur 7 semaines avec six séances de travail suivies d'une séance de rendu et présentation des travaux.

Lors de ce cours, nous avons présenté aux étudiants les bases d'Inform 7, puis nous leur avons présenté l'outil infictio. Il a été demandé aux étudiants de composer des groupes de moins de cinq membres et si possible limités à trois étudiants et d'installer infictio. Chacun de ces groupes avait pour objectif de réaliser un récit hybride.

Nous avons proposé trois typologies de récits hybrides à partir de notre architecture technique

- L'hyperfiction hybride est une suite de fragments "hypertextuels" dans l'un desquels est intégrée une fiction interactive.). Le récit La diplomate[378] écrit par Rémi Fortin et Joseph Perrin en est un exemple : après la page de titre, le lecteur est vite amené à un compte à rebours puis à une suite de fragments qui mènent finalement à une IF.

[377] http://interlivre.fr/2014/hybride/cours/index.html (consulté le 20 septembre 2015)

[378] http://pageperso.iut.univ-paris8.fr/~jperrin/diplomate/dev/ (consulté le 20 septembre 2015)

- La fiction interactive augmentée qui est une fiction interactive intégrée dans un contexte HTML. Elle peut être précédée d'une page de titre et suivie d'une page de fin (un générique par exemple, une page de remerciements. Elle ressemble beaucoup à l'hyperfiction hybride à ceci près qu'elle met en scène une IF de taille plus importante et qui est cruciale pour le récit : dis(re)pair en est un exemple.)
- La constellation interactive est un ensemble constitué de plusieurs IF reliées entre elles par structure hypertextuelle (une IF = un fragment), selon les choix faits pour aller d'un fragment à un autre, une IF se charge plutôt qu'une autre. Le récit Trouble que nous avons déjà évoqué, en est une ébauche, le personnage de l'histoire passe de pièce en pièce, à chaque fois, une IF permet d'explorer la pièce en question.

Cette expérience nous a permis de mettre à l'épreuve dans un contexte réel l'outil inficio qui s'est montré plus adapté que prévu : nous pensions rencontrer plus de bugs mais grâce à la prudence et à l'ingéniosité des étudiants, l'outil a opéré convenablement.
Nous avons pu constater que les étudiants n'hésitaient pas à combiner les approches de l'hypertexte et de l'IF bien qu'il ne soit pas facile d'aborder en quelques séances à la fois les enjeux techniques d'Inform puis du web, les enjeux plus culturels liés à la littérature numérique (afin de faire connaître aux étudiants l'existant) et enfin les enjeux liés à l'écriture (le travail sur les trois niveaux du récit). Sans parler de la réflexion sur le design et le multimédia que le projet implique. Pourtant les étudiants ont livré des travaux finaux relativement finalisés et ont toujours su faire preuve de beaucoup de motivation (et d'imagination) pendant ces cours.

1.5 D'autres expériences

Nous avons pu mener d'autres expériences avec Inform auprès des étudiants de la licence professionnel CDNL, cette séance est disponible en ligne[379], il s'agissait d'une unique séance d'initiation à l'outil Inform, nous avons également pu mener ce genre de séances avec les étudiants du MASTER 2 de NET, dans ce cadre, nous avons réalisé trois ateliers dont chacun dispose d'une page propre[380]. Contrairement aux étudiants de

379 http://interlivre.fr/2014/CDNL/ (consulté le 20 septembre 2015)

380 http://interlivre.fr/2013/P8-NET/, http://interlivre.fr/2013/P8-NET2/ et http://interlivre.fr/2014/NET3/ (consultés le 20 septembre 2015)

CDNL, les étudiants de Numérique : Enjeux et Techniques ne connaissaient pas pour la plupart la programmation et l'utilisation d'Inform 7 a été pour eux une première introduction au code.

Nous avons réalisé une séance autour de Twine et du récit non linéaire avec les étudiants du MASTER Pratiques Textuels Numérique[381]. Cette fois-ci les étudiants à tendance majoritairement littéraire mais avec une appétence pour le code (sans pour autant savoir forcément coder), ont réalisé des récits relativement longs étant donné le temps imparti et se sont appropriés l'outil et la contrainte d'écriture.

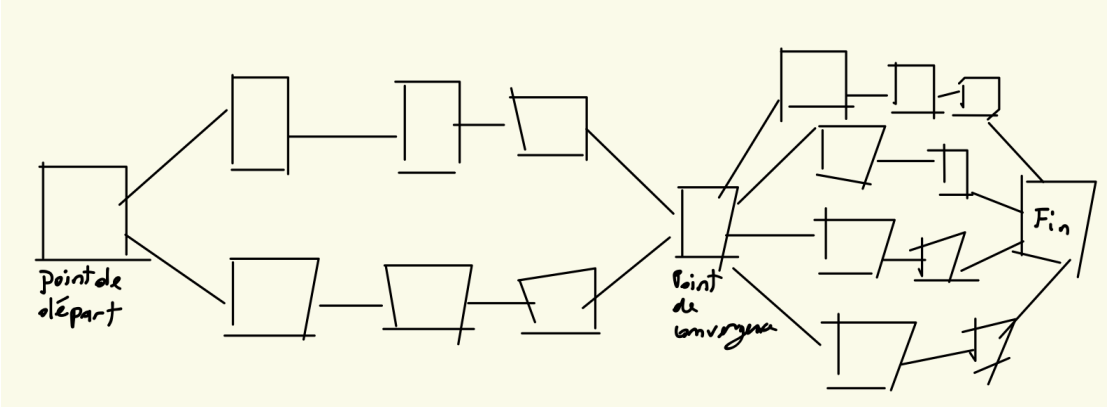


Figure 103 : schémas de la structure à partir de laquelle les étudiants de PTN devaient écrire leur RI

Enfin, nous mentionnerons une dernière expérience menée dans le cadre du colloque CIDE 17[382] et d'un atelier IDEFI CREATIC sur le thème du livre post-numérique. Une quinzaine d'étudiants sont partis à Fès pour s'interroger sur la question du livre numérique, nous avons proposé de réfléchir sur une structure réalisée avec Infictio qui mêlerait à la fois une IF avec des images, du son, de la vidéo et un travail exécuté avec Unity.

Nous avons réalisé une ébauche de dispositif intégrant une IF vide écrite avec Inform (pour la partie technique) et se concentrant sur la première partie du récit : *Point de Fuite*[383], un récit racontant la disparition d'un être cher. Il s'ouvre sur une scène de cauchemar. Chaque groupe d'étudiant était supposé en proposer une alternative. A chaque lecture un rêve était tiré au hasard. Les cauchemars s'appuyaient sur des captations d'images et de sons effectués pendant le séjour à Fès et se nourrissaient de ces documents.

381 http://interlivre.fr/2013/PEN/ (consulté le 20 septembre 2015)

382 (ZREIK, Khaldoun, AZEMARD Ghislaine, CHAUDIRON Stéphane, DARQUIE Gaétan, 2014)

383 http://interlivre.fr/2014/ligne/ (consulté le 20 septembre 2015)



Figure 104 : page de transition du RI Point de fuite

Ecrit par Alexane Querrec, Maryam Douari, Floriane Fischer, Lydia Jory, Bertille Liberos, Stéphanie Luu, Tigran Ghaplanyan, Maria Velaora avec la participation technique de Mehdi Bourgeois, Point de fuite proposait cinq alternatives au rêve.



Figure 105 : Version du cauchemar de Maria Velaora avec Unity 3D

Avec ce prototype, nous avons pu réaliser un pas de plus vers l'hybridation en améliorant l'intégration multimédia avec notamment l'ajout de vidéos ou de gif, en portant plus de soin sur son aspect graphique et en intégrant un environnement 3D réalisé avec Unity 3D dans lequel le lecteur peut circuler.

1.6 Synthèse des expériences pédagogiques

Toutes ces expériences nous ont permis de constater tout d'abord l'intérêt et la motivation des étudiants envers ce genre d'activité ainsi que leur forte implication dans les projets. Le code agit en tant que contrainte positive stimulant les imaginaires, un aspect particulièrement utile avec les étudiants en informatique et l'initiation à un langage de programmation attire autant ces derniers que les étudiants plus littéraires qui font souvent preuve de curiosité.

Nous avons pu mener une expérience avec infictio qui nous ‡a aidé à distinguer trois typologies de récits hybrides à partir notamment des travaux des étudiants. Le travail sur l'hybridation est à la fois un travail technique mais aussi de conceptualisation qui pousse à imaginer de nouvelles formes.

2 Les projets de recherche

Depuis novembre 2010, nous avons participé à plusieurs projets de recherche dans le cadre de l'équipe CiTu de l'université Paris 8 et du Labex Arts-H2H, ces activités qui, même si elles ne s'inscrivent pas directement dans les problématiques liées aux ODERI et aux RI, participent d'une approche plus globale autour de l'écriture numérique.

A partir du travail réalisé sur les projets, nous avons élaboré peu à peu une méthodologie destinée à favoriser la scénarisation des données sociales grâce à des visualisations : des visualisations éditables, s'adaptant aux types de données exploitées, orientées pour être motrices de discours plutôt que destinées à servir des vérités implacables. Nous avons pensé et considéré ces visualisations, non plus simplement comme des représentations graphiques dont il faut choisir les couleurs mais comme des chaînes complètes initiées dès la composition des jeux de données, une nouvelle forme d'écrit qui rend manipulable et interactif un ensemble d'informations retenues.

Cette réflexion nous a poussé à imaginer et à interroger l'articulation entre d'une part la volonté des utilisateurs de dire quelque chose par le biais d'instruments numériques et de l'autre de rendre disponible des outils répondant à ces attentes. Par exemple, dans le cadre du projet DGSIS CityPulse, l'utilisateur désireux de réaliser une visualisation de données doit au préalable être en mesure de choisir les données qui l'intéressent et le

dispositif numérique doit l'aider à pouvoir facilement opérer ces sélections. Ensuite, dans un deuxième temps, le dispostif permet à l'utilisateur de réaliser des représentation graphiques adaptées aux données qu'il a retenues (une carte s'il s'agit de données géolocalisées, etc.). L'utilisateur peut alors exporter ces données vers un blog et les commenter, créer une nouvelle visualisation qui lui permet de faire une comparaison, etc. Le dispositif technique joue ainsi le rôle de l'instrument grâce auquel l'utilisateur pourra écrire son discours.

Prendre part à la conception de plusieurs dispositifs de ce type a fini par nous sensibiliser aux rapports d'influence que nous avons décrits et analysés dans la seconde partie de cette recherche mais aussi aux contraintes matérielles qui pouvaient être à l'origine des limites de ces objets.

Le travail sur les projets nous a ainsi permis d'élargir notre questionnement au-delà de l'écriture créative ou littéraire, sur les nouveaux contextes communicationnels de l'écrit que le numérique permet. Au-delà des outils dédiés à l'écriture numérique créative, notre recherche nous permet d'envisager un rapport différent entre l'écriture et le numérique qui produit une nouvelle forme d'expression en accord avec les modes de communication (et d'attentions ?) contemporains que ne cessent de réinventer les nouvelles technologies.

A partir d'objets aussi triviaux que les données environnementales (CityPulse, Capteurs Montre Verte), les prêts de bibliothèques (Prévu), les méta-données de films (MC2-Musical), etc., à partir de toutes sortes de données relevant des pratiques sociales ou culturelles, comment est-il possible de construire non pas seulement des discours mais des outils générateurs de discours, des outils dédiés à une nouvelle forme d'écriture capable de créer du sens, voire de raconter à partir de ces données qui prises une à une ne signifient rien?

Nous proposons d'évoquer rapidement l'un des projets sur lequel nous travaillons afin de détailler un peu plus ce questionnement.

2.1 Le projet Prévu

Le projet Prévu est un projet soutenu et financé par le Labex Arts-H2H et par la Bibliothèque universitaire de Paris 8. Nous avons initié avec Mehdi Bourgeois et Isabelle Breuil ce projet et nous en sommes depuis son lancement en janvier 2014 le porteur.

Prévu vise, à l'origine[384], à ouvrir l'accès aux données de la bibliothèque de Paris 8 « de manière à favoriser l'émergence de nouvelles pratiques de recherche, qu'elles soient liées à l'accès aux documents (recherche de monographie, recherche des ouvrages d'un auteur...) ou à la recherche scientifique ».

> Ce projet prend place à la suite des expérimentations CityPulse et Capteurs Montre Verte (CMV) menées entre 2010 et 2013 et auxquelles l'équipe du Citu a participé. Suite au changement de système de gestion de base de données (SIGB[385]) de la bibliothèque universitaire (BU) de Paris 8 et au passage à une solution open source documentée (KOHA[386]) au début de l'année 2012, la BU s'est demandée comment rendre le plus utile possible l'ouverture de ses données. Il est à noter que, plus que la dimension open source elle-même (dans le sens d'une « ouverture du code »), ce sont surtout la documentation, la forte activité de la communauté KOHA, et l'inscription technique de l'application dans un écosystème technique de programmation largement utilisé et documenté qui nous ont permis d'imaginer Prévu. Sous l'impulsion d'Isabelle Breuil, conservatrice à la BU de Paris 8, une première collaboration a été pensée, rapidement suivie par d'autres partenariats : avec le département de Communication de l'Université de Michigan, l'ENSAD, l'IUT de Montreuil et le Campus Condorcet. Cette situation a permis d'élaborer un projet gravitant autour de l'ouverture des données de la BU de Paris 8.

Prévu est actuellement en fin de sa deuxième année de développement, un site internet (www.prevu.fr) réalisé en fin de première année propose un premier exemple de scénario qu'il est possible de générer à partir des données de prêts car justement :

> Le projet analyse les manières dont les données et méta-données peuvent permettre de réengager et de questionner l'emprunt de documents en bibliothèque — qui est, pour l'instant du moins, majoritairement liée au livre papier — tout en permettant de faire émerger de nouveaux usages autour de ces données.
>
> Le projet se situe à la croisée de trois mutations actuelles de la recherche en SHS: il prend place au sein du champ d'expérimentations des humanités numériques, il accompagne l'évolution de la place des bibliothèques par rapport aux nouvelles formes documentaires, et il participe au mouvement d'ouverture des données numériques (open data) et à leur valorisation. […] Il utilise

384 Nous essayons aujourd'hui d'élargir notre corpus à plusieurs autres BU.

385 Système Intégré de Gestion de Bibliothèque

386 http://koha-fr.org/content/sigb-koha

> les ressources de la visualisation d'information pour mettre en forme des données de catalogue et de prêts de la bibliothèque. Toutefois, l'originalité du projet Prévu provient de sa volonté de fournir des outils à la fois à destination des utilisateurs du catalogue (lors d'une recherche documentaire), mais également pour les chercheurs en SHS désirant utiliser ces données, voire de s'ouvrir par la suite à un public plus large via un volet artistique.[387]

En effet, le projet cherche non seulement à proposer des services pour des publics différents, qu'il s'agisse des bibliothécaires, des chercheurs et même dans une visée plus large des publics de bibliothèque à partir de visualisations des données de prêt. Prévu s'est concentré dans un premier temps exclusivement sur les données de la BU de Paris 8 mais les derniers développements techniques nous permettent désormais d'intégrer d'autres sources de données.

2.2 Visualiser des données de prêts

Comment donc générer des services à partir des données de prêts ? Quels scénarios faut-il mettre en place ? Comment ? Nous avons pu expliquer juste avant que les projets nous permettaient de nous interroger sur la production d'outils destinés à générer du discours, avec Prévu, nous avons dû commencer par proposer des exemples des types de discours afin de montrer les potentiels de notre démarche.

Ainsi, à la fin de la première année du projet, nous avons livré une version du site prevu.fr dont la page d'accueil raconte à partir de plusieurs visualisations interactives accompagnées de textes ce que les données de prêts disent de la vie de la bibliothèque et de son université.

2.3 Modules d'exploration

Au bout de ce parcours scénarisé, le lecteur peut explorer directement le catalogue des livres empruntés et obtenir des informations sur un ouvrage ou un auteur. Par exemple si un lecteur effectue une recherche sur Gilles Deleuze, il peut voir que 54 documents de cet auteur ont été empruntés, qu'ils représentent plus de 1200 prêts, que ce sont majoritairement des femmes qui le font, etc.

---

387 (DARQUIE, PLANTIN, BOURGEOIS, Mehdi, et BREUIL, 2014)

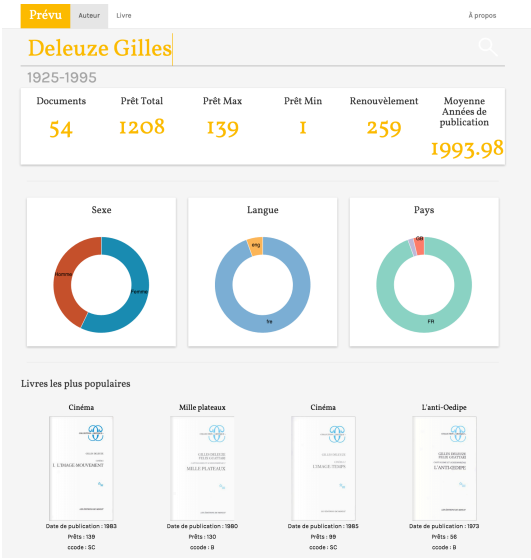


Figure 106 : Fiche de Gilles Deleuze sur Prévu

De la même façon, il est possible d'effectuer une recherche par livres, les informations associées au résultat concernent cette fois le nombre d'emprunt de ce livre, le sexe de ses lecteurs, les UFR dont ils sont originaires ainsi que leur niveau d'étude et leur âge moyen, et même un graphique représentant la disponibilité de chaque exemplaire de cette notice.

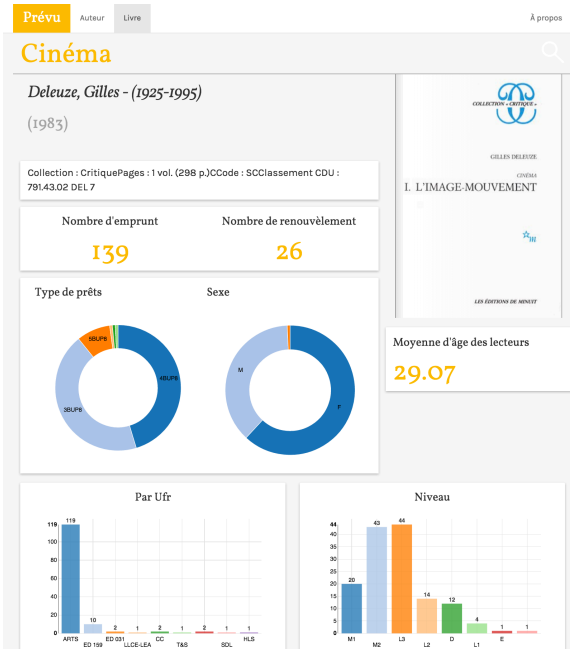


Figure 107 : Exemple de la fiche d'un livre sur Prévu

Lors de la deuxième année du projet, nous avons choisi de poursuivre notre exploration du potentiel des données de prêt en recourrant à des visualisations en 3D

2.4 BiblioMémos

BiblioMémos (BM) est une représentation symbolique en 3D de la bibliothèque universitaire de Paris 8, pilotée par l'ENSAD-LAB et crée par Donatien Aubert sous la direction de François Garnier, un prototype d'interface en ligne « permettant d'évoluer intuitivement dans une représentation spatialisée du catalogue des livres de la bibliothèque universitaire de Paris 8. »[388]

Destinée à être mis en ligne et à permettre à plusieurs utilisateurs d'y naviguer simultanément ainsi que de communiquer entre eux par le biais d'un chat, BM propose d'interroger les modes d'accès aux documents dans un contexte collaboratif en 3D, le dispositif vise à « réintroduire de la sérendipité dans le « parcours-recherche » d'un livre en croisant d'autres ouvrages ou d'autres usagers ; [à] retrouver une forme de sociabilité en permettant aux usagers de se rencontrer et d'échanger, lors de leur recherche d'ouvrage. »[389]

Grâce à une réflexion sur la réactivation des techniques anciennes de l'art de la mémoire, un effort particulier a été apporté pour aider les utilisateurs à se repérer dans l'espace symbolique de la bibliothèque. Ainsi, par exemple, des allégories trônent au dessus de chaque section disciplinaire afin d'aider l'utilisateur à mieux s'orienter (cf Figure 108 : exemple d'allégorie avec la section cinéma).



Figure 108 : exemple d'allégorie avec la section cinéma

388 http://spatialmedia.ensadlab.fr/projet-prevu/ (consulté le 3 septembre 2015)

389 http://spatialmedia.ensadlab.fr/projet-prevu/ (consulté le 3 septembre 2015)

Cet espace, architecturalement inspiré par les travaux de Paul Scheerbart est constité de cellules représentant chacune l'une des dix disciplines les plus populaires de la BU de Paris 8 (cinéma, philosophie, etc.). Construit sous la forme d'un diagramme de Voronoi avec la triangulation de Delaunay, la taille des cellules dépend du nombre d'emprunts qui y ont été effectués : plus les emprunts sont nombreux, plus la cellule est grande ; sa proximité et sa forme, dépendent du nombre d'emprunts que ses lecteurs partagent avec les cellules voisines : plus un lecteur d'une discipline a également emprunté dans une autre, plus il favorise le rapprochement de ces deux sections.

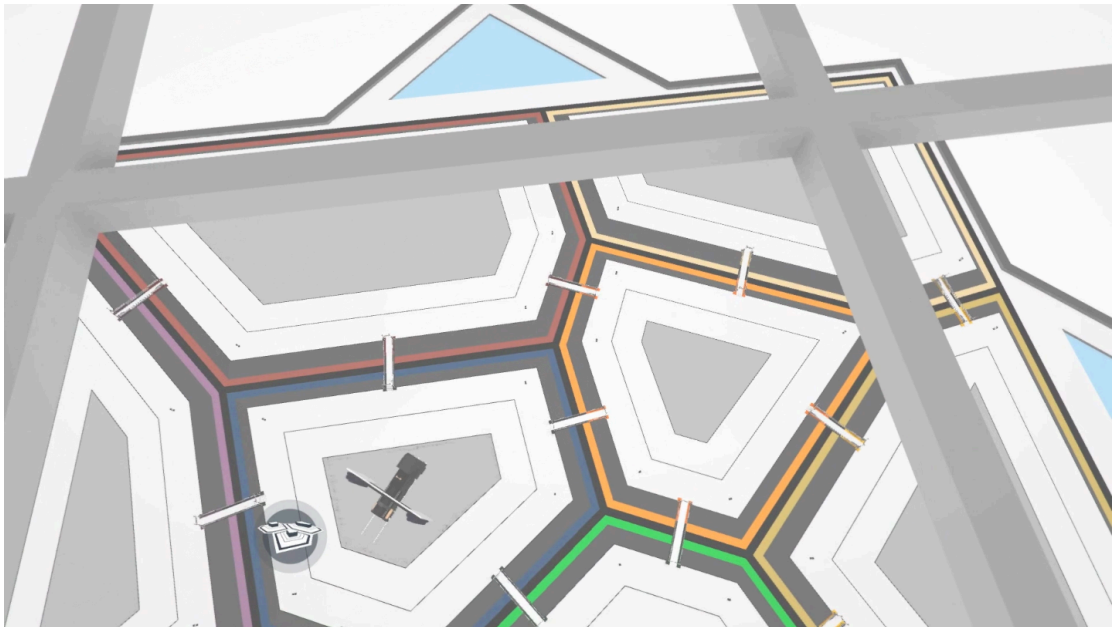


Figure 109 : vue aérienne de BM et des cellules disciplinaires sur un prototype de BM (seule la section cinéma est implémentée)

L'utilisateur de BM peut donc circuler dans une représentation symbolique d'une bibliothèque universitaire, il peut y effectuer des recherches qui l'amèneront à consulter les méta-données associées aux ouvrages de ces sections, il pourra également partager autour de ces lectures via les autres utilisateurs de la plateforme.

2.5 FictioMémos

Néanmoins, malgré tout le potentiel de ce projet, la durée de passage des utilisateurs sur une telle application risque d'être relativement courte. De plus, il est possible que le dispositif, notamment les informations concernant le relief construit selon le nombre d'emprunt, ne soit évident ou connu par la plupart des utilisateurs.

Nous avons alors proposé une surcouche de BM appelé FictioMémos (FM) dont les objectifs consiste à faire perdurer l'exploration dans cet espace numérique et donc de maintenir la présence des lecteurs, de mieux leur faire comprendre BM, mais aussi de les sensibiliser aux problématiques de la bibliothèque d'aujourd'hui et de demain, notamment sur les questions d'hybridation des espaces par le numérique et sur le rapport au savoir.

Ainsi FM est une application de sensibilisation qui propose au-delà de son scénario : une histoire et un parcours « gamifié » aux utilisateurs. Proche du récit interactif, cette narration qui a lieu cette fois-ci dans un espace non plus seulement textuel (au sens d'alphanumérique) mais modélisé en 3D, nous permet d'interroger autrement l'écriture de « récit » interactif, un récit que nous comprenons dans un sens cette fois beaucoup plus large, puisqu'il ne s'agit plus d'une forme où le texte alphanumérique domine mais où le monde est représenté directement par un dispositif numérique.

2.5.1 D'autres récits interactifs non textuels

Ces types de « récit » souvent associés au jeu, ne sont pas pris en compte, généralement, par le champ de la littérature numérique, et laissés aux griffes des *games studies*, pourtant plusieurs d'entre eux méritent d'être mentionnés dans notre étude même si elle est consacrée aux ODERI des RI principalement textuels. En effet des productions comme *Dear Esther*, *Gone Home*, *Stanley Parable*, *Homesick*, etc. dont la nature même est régulièrement interrogé dans le domaine du jeu vidéo ont inspiré notre travail sur FM.

Il est temps désormais d'observer de plus près cette application

2.5.2 Présentation générale et technique

Initié par Juan Pablo Bertuzzi, FM est réalisé avec le middleware Unity (version 5). En tant que surcouche de BM, il s'intègre par le biais de deux outils : Dialogue System qui permet d'intégrer des dialogues dans Unity et Articy : draft[390] qui facilite la modélisation de la structure du récit, etc.

[390] http://www.nevigo.com/en/articydraft/overview/ (consulté le 20 septembre 2015)

Ce travail nous permet d'évoquer rapidement ces deux outils dédiés à la création de récits « non linéaires » pour les jeux : Articy est un outil destiné à faciliter le travail sur la conception de jeu ou de récit non linéaire en permettant le travail collaboratif mais aussi en offrant des visualisations des structures du récit particulièrement compréhensible et dans lesquels il est facile de naviguer (cf Figure 110 : Exemple de visualisation de la structure d'un dialogue de FM.

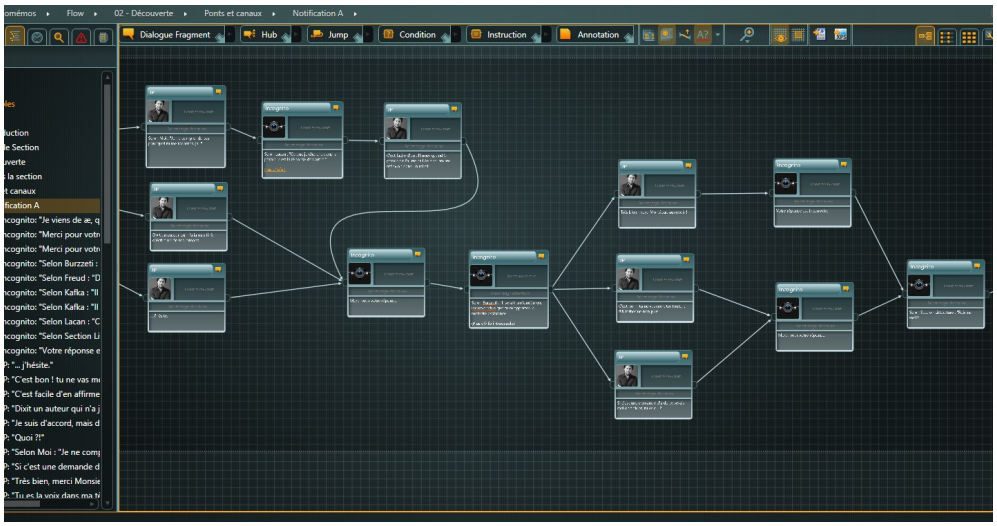


Figure 110 : Exemple de visualisation de la structure d'un dialogue de FM

Il permet également de faire jouer ce dialogue ce qui facilite grandement le prototypage et permet au concepteur de se « relire » fréquemment, de toujours pouvoir garder un œil sur le résultat final (cf Figure 111 : Exemple d'une preview de FM sur Articy: Draft).



Figure 111 : Exemple d'une preview de FM sur Articy: Draft

Une fois le dialogue réalisé, il peut être exporté de manière à être intégré dans un autre outil : Dialogue System[391] qui est un module s'ajoutant à Unity. Dialogue System incorpore alors à sa base de dialogue le travail sur Articy et permet même de le modifier ou de le manipuler (cf Figure 112 : exemple de dialogue sur Dialogue System).

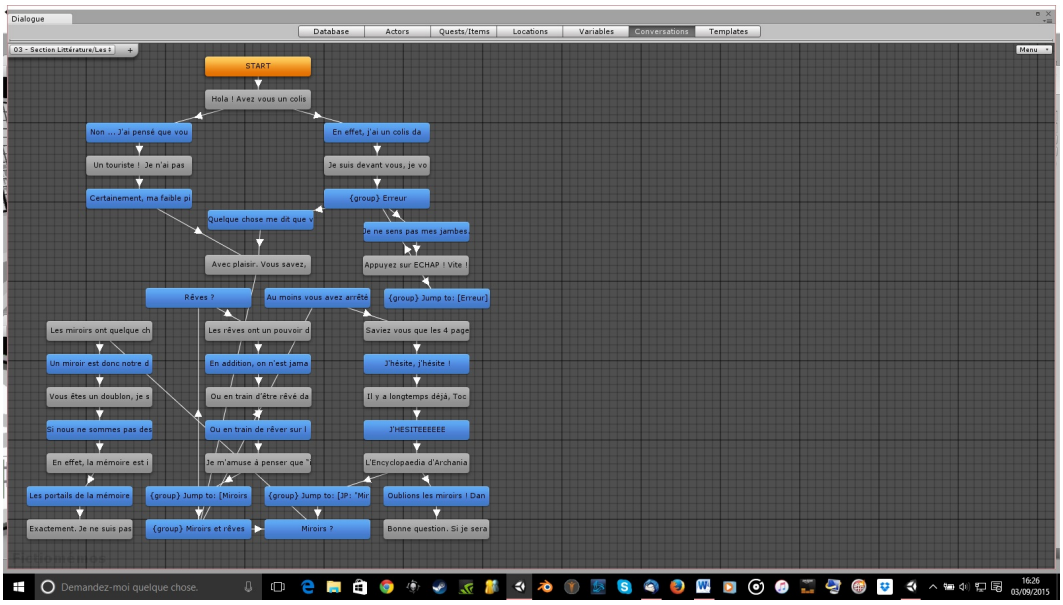


Figure 112 : exemple de dialogue sur Dialogue System

Il suffit dès lors de veiller à correctement intégrer le dialogue à l'environnement 3D et ses interactions. Le dialogue peut ainsi être joué dans le monde 3D (cf Figure 113 : Exemple de dialogue dans FM)



Figure 113 : Exemple de dialogue dans FM

391 https://www.assetstore.unity3d.com/en/#!/content/11672 (consulté le 20 septembre 2015)

2.5.3 Une narration « gamifiée »

Au-delà l'aspect technique, comment créer un parcours de lecture qui retienne l'attention du lecteur et qui ne tranche pas avec le ton et l'univers de BM ? Comment faire glisser subtilement l'utilisateur dans les « rails » de FM ? A quel moment et sous quelle forme doit paraître pour la première fois FM ? La question de l'amorce, c'est à dire de la première manifestation pour l'utilisateur est essentielle.

L'amorce

Au départ de son exploration, dans la version actuelle de BM[392], le lecteur arrive dans un immense oculus qui surplombe le monde de BM et qui laisse voir les cellules disciplinaires grâce à un sol transparent. En cliquant sur l'une de ces sections, l'utilisateur s'y téléporte pouvant dès lors explorer le monde de BM à sa guise.

Nous avons situé le point de départ de FM au moment où l'utilisateur finit de visiter une première section. En effet, à ce moment, il est probable qu'il ait assouvi sa curiosité après avoir consulté plusieurs méta-données concernant les ouvrages qui intéresse et qu'il se dirige sans trop de conviction vers une autre section.

Toutefois, l'irruption de FM dans BM reste, nous l'espérons, subtile, elle n'est pas obligatoire et ne dévie l'utilisateur que s'il a choisi de s'y intéresser. En effet, l'utilisateur observateur remarquera à la sortie de la cellule, un miroir, s'il s'en approche, il peut décider de commencer à dialoguer avec un mystérieux personnage appelé Incognito et qui parle presque exclusivement par citations. En fait il s'agit de la bibliothèque elle-même mais le lecteur devra réaliser toute une série de quête pour obtenir cette réponse.

Tout au long de son parcours il rencontrera des auteurs comme Borgès, Deleuze ou Foucault.

La rencontre avec les auteurs

Ces auteurs lui parleront de leurs inquiétudes, questionnements ou préoccupations par rapport au monde de BM, ce qui nous permet de réactualiser leur discours sur des problématiques contemporaines comme la notion d'avatar, de monde numérique, etc.

---

[392] Nous envisageons éventuellement à terme d'autres modes d'accès à BM : après que l'utilisateur ait saisi une recherche dans un champ de formulaire par exemple.

En même temps, les dialogues sont (au-delà de l'ironie des personnages et de l'humour destiné à rendre la plus agréable possible l'expérience de lecture) construits autour de citations d'auteurs et d'ouvrages issus de la bibliothèque, des ouvrages qui sont mentionnés dans le dialogue par le biais de liens menant à leur page sur Prévu. Plutôt que de simplement abreuver le lecteur de ces citations, les auteurs parlent et commentent ces passages mais de manière parfois détournée sans une rigueur excessive et artificiel.
Borgès nous parle par exemple de la bibliothèque de Babel, des miroirs ou de l'histoire d'un homme qui rêve qu'il se rêve. Selon les réponses qu'il donne le lecteur se voit proposer des réponses spécifiques.

Ce travail sur Unity implique de nombreux niveaux de développement (modélisation, interactions, scénarisation, etc.) qui peuvent compliquer le déploiement d'une application plus ambitieuse, nous songeons donc éventuellement à accompagner ce dispositif d'un RI réalisé avec Ren'Py.

2.5.4 Raconter à partir de l'usage de données sociales

Au-delà de ce scénario, nous envisageons également de poursuivre notre exploration du potentiel narratif des données sociales en nous intéressant à leur rapport à la spatialisation. A quel point ces données, en travaillant la géographie du lieu, peuvent-elles permettre de produire discours conditionné à ces variations ? Par exemple, la réduction des emprunts en littérature a conduit au rétrécissement de la cellule associée dans BM, un tel changement peut avoir des implications sur la vie des PNJ, il devient dès lors extrêmement porteur de multiplier ces croisements entre scénarios, observation de l'espace 3D en mouvement, etc.

Conclusion de la troisième partie

A travers cette troisième et dernière partie nous avons pu tout d'abord, à l'ocasion du chapitre 7, revenir sur l'insription de notre recherche dans une logique de recherche création. Après avoir évoqué le contexte accadémique d'une telle entreprise, nous sommes employés à rappeler sa généalogie, puis nous nous sommes concentrés sur le récit interactif dis(re)pair co-écrit avec Agathe Raymond-Carlo dont nous avons parlé à la fois des enjeux thématiques, narratifs et techniques en nous concentrant notamment sur l'IF écrite en Inform 7 qui en est cœur. Nous avons ainsi pu adopter momentanément la perspective de l'écriveur et révéler autrement les enjeux liés à l'écriture de RI, notamment sur les rapports avec les ODERI, qu'il s'agisse d'*infictio* ou d'Inform.

Nous avons ensuite pu adopter la position du concepteur d'ODERI en décrivant lors du chapitre 8 les problématiques rencontrées lors du développement d'*infictio*, un outil dédié à l'écriture de RI hybridant IF et hypertextes. Cette réflexion nous a conduit à nous interroger sur des problématiques plus techniques et à mieux réaliser les contraintes de compétences et de ressources et par conséquent à mieux comprendre certaines limites des ODERI.

Enfin lors du dernier chapitre, nous nous sommes concentrés sur la dimension pédagogique des ODERI et de l'écriture de RI en rappelant que c'est justement à l'occasion de l'un de nos enseignements que notre projet de recherche a émergé. Nous avons pu aussi proposer différentes applications autour des ODERI en présentant les expériences que nous avons menées en particulier avec *inficitio*. Enfin au-delà de cette dimension pédagogique, nous avons abordé l'intégration de notre réflexion dans plusieurs des projets de recherche sur lesquels nous travaillons – Correct, Prévu et MC2 - , en montrant comment les méthodes de visualisation de données que nous appliquons

sont portées par les théories sur l'écriture numérique et comment la réflexion sur l'écriture de RI permet d'interroger le potentiel narratif des données sociales.

Conclusion

Tout au long de ce travail, nous sommes efforcés de mieux comprendre ce que signifiait l'écriture de récit interactifs (RI), les rapports que cette pratique entretient avec les outils qui lui sont dédiés (ODERI) et les enjeux qu'implique la conception de tels dispositifs. Quels liens se tissent entre les ODERI et leurs utilisateurs, comment un outil influe-t-il sur l'écriture de RI et comment les écrits travaillent-ils à leur tour ces outils ? Quelles sont les fonctionnalités qui déterminent les ODERI ? Comment les systèmes les plus populaires sont parvenus à rassembler et à fidéliser leurs communautés ? Que signifie concevoir un ODERI, quelles stratégies une telle entreprise nécessite-elle ? Comment se déroule-t-elle ?

1 Résumé

Notre recherche s'est construite en trois temps. Tout d'abord, avec la partie 1 : « le corpus », il nous a fallu définir notre corpus d'outils. Cette définition s'est effectuée elle-même en trois chapitres.

En premier lieu, avec le chapitre 1 : « le récit interactif », nous avons cherché à mieux connaître la nature des RI. Nous nous sommes appuyés sur les travaux de S. Bouchardon pour initier ce parcours que nous avons ensuite complété par ceux de E. Aarseth, P.Bootz et Y. Reuter, tout en faisant un détour rapide par les neurosciences de la lecture. Cette présentation que nous avons illustrée d'analyse de récits nous a permis de découper l'activité de l'écriture de RI en cinq niveaux d'écriture, les trois premiers associés au récit - la fiction, la narration et la mise en texte - et les deux autres liés cette fois à l'interactivité - la scénarisation des interactions et la mise en code. Lors de ce chapitre, nous avons pu également, interroger la lecture de RI en nous attardant sur les deux moments de lecture que leur écriture présuppose et en observant les outils dédiés qui sont dédiés à leur lecture, puis adopter temporairement la perspective d'un écriveur afin de mieux de comprendre les enjeux de l'écriture de RI et enfin proposer la notion de vaporeusité qui se manifeste quand un écriveur ne perçoit plus clairement la structure de son RI au moment de son écriture. Ce travail nous a permis de circonscrire une activité : l'écriture de RI et de donner une première définition ouverte de cette activité expérimentale que représente le RI.

Nous nous sommes appuyés sur ces résultats pour composer, dans le chapitre 2, un ensemble d'ODERI susceptibles de faire partie de notre corpus. Après avoir commencé par en dresser un premier panorama à partir de l'observation de trois bases documentaires, nous nous sommes concentrés sur l'analyse de la plus documentée d'entre elles pour les ODERI : l'IFDB. A partir des données collectées, nous avons réalisé une étude en deux parties qui nous a tout d'abord permis de dégager les onze ODERI les plus utilisées pour l'écriture des RI recensées sur la base : Inform, Quest, TADS, Adrift, The Quil et The PAW, EAMON, GAC, AGT, Twine et Hugo. Cette étude nous a ensuite donné de premiers renseignements concernant l'évolution de l'utilisation de ces outils Nous avons pu ainsi constater la forte progression de Twine ainsi que la domination d'Inform 7 en nous appuyant sur plusieurs visualisations que nous avons spécialement réalisées pour ce travail. L'observation de la répartition des ODERI à partir de l'IFDB pourrait donner lieu à projet de visualisation plus conséquent

dont nous avons proposé une première esquisse. Enfin, nous avons mis en perspective les résultats obtenus à partir d'autres sources complémentaires : d'autres bases de données, plateformes de publications et revues, les concours, et les communautés gravitant autour des outils.

Nous avons ainsi pu, lors du chapitre 3 : « définition du corpus », procéder à la sélection des outils destinés à l'analyse de la deuxième partie. Cette sélection nous a contraint à nous intéresser aux typologies de RI écrits avec les ODERI afin justement de pouvoir mieux distinguer les typologies des ODERI eux-mêmes. L'étude des catégorisations de P. Bootz et K. Hayles, celles produites par les compétitions et les outils eux-mêmes nous ont aidé à dégager deux types de RI écrits avec les ODERI : les fictions interactives (IF) et les hypertextes. Après un rappel des critères de sélection de notre corpus et la présentation des six ODERI finalement retenus - Inform, Quest, Tads, Twine, InkleWriter et Undum - nous avons procédé à l'analyse de ce corpus.

En effet la partie 2 : « Analyse » vise à étudier les rapports entre utilisateurs et ODERI afin d'évaluer l'influence qu'exercent les contraintes techniques sur la pratique d'écriture.

Cette partie elle-même subdivisée en trois chapitres, commence par rappeler, dans le chapitre 4 : « architexte et tracés, le cadre de notre analyse », le cadre d'analyse en distinguant deux niveaux d'étude des rapports d'influence des ODERI : le premier situé au-delà de l'outil et le second en-deça. Le premier niveau que nous qualifions d'« architexte » dans la continuité des travaux de G. Genette décrit l'ensemble des relations que les formes dans lesquels s'inscrit un ODERI exercent sur lui. Il s'agit aussi bien de l'architexte technique : le contexte technique avec lequel négocie les concepteurs d'outils que de l'architexte des RI, et plus précisement de l'architexte des typologies de RI. En deça, la notion de tracés nous a permis de transférer dans les concepts de prescriptions et d'incitations les travaux d'E. Souchier et d'Y. Jeanneret.

Une fois le cadre posé nous avons ainsi procédé à notre première analyse avec le chapitre 5 : « Exemple d'analyse d'un ODERI avec Inform ». Nous avons choisi de nous concentrer exclusivement sur l'outil le plus utilisé : Inform afin d'être en mesure mettre à l'épreuve notre grille d'analyse : nous avons ainsi évoqué l'architexte de l'ODERI et des IF avant de procéder à l'étude de ses tracés. Cette dernière étude, divisée entre observation des prescriptions et des incitations nous a justement donné l'occasion de mettre en place une procédure d'évaluation des tensions entre outils et utilisateurs selon différents niveaux et de nous montrer notamment des stratégies d'écriture pensées contre les tracés.

Puis nous avons élargi notre analyse dans le chapitre 6 : « Analyse comparée des ODERI » en nous concentrant dans un premier temps sur les autres outils de notre corpus dédiés à l'écriture d'IF : Quest et Tads, puis sur ceux dédiés à l'écriture d'hypertextes : Twine, InkleWriter et Undum et enfin en combinant les résultats de ces deux analyses.

Plusieurs travaux complémentaires que nous avons décrits dans la partie 3 : « Applications » nous ont permis de prolonger ce travail d'analyse : la création du RI dis(re)pair, le développement de l'ODERI infictio, différentes expériences pédagogiques ainsi que l'intégration de la réflexion sur l'écriture numérique dans le cadre de projets de recherche liés aux visualisations de données.

Lors du chapitre 7 : « recherche création » nous nous sommes concentrés sur la présentation de dis(re)pair, un RI hybride mêlant IF et hypertexte. Après avoir évoqué plusieurs travaux qui en sont à l'origine, aussi bien thématiquement que techniquement, nous avons présenté la composition générale du récit : le travail sur le rythme, l'intégration multimédia, la variation des interactions, l'organisation des éléments de l'intrigue. Puis nous nous sommes attardés sur l'IF écrite en Inform 7 qui en est au cœur : sa structure, sa scénarisation et nous avons pu montrer un échantillon des négocations qui ont dû être opérées avec le code. Nous espérons ainsi avoir complété notre recherche par le biais d'une réflexion se jouant du point de vue de l'écriture.

Nous avons ensuite avec le chapitre 8 : « Conception d'une application pour l'écriture de récits hybrides » présenté *infictio*, l'ODERI que nous avons développé en parallèle de notre recherche et avec lequel nous avons écrit dis(re)pair. Cette fois-ci, nous avons proposé de compléter notre réflexion en adoptant la posture plus informatique du concepteur d'outils nous permettant de nous interroger sur le contexte technique des outils d'écriture et sur le sens de cette hybridation. Nous avons ainsi pu présenter *infictio* en en détaillant sa méthodologie, ses fonctionnalités et son architecture. Enfin nous avons rappelé que cet ODERI, qui est encore susceptible d'évoluer est un point de départ qui pourrait s'intégrer dans un projet de recherche ou de développement plus global visant à créer une plateforme en ligne capable de proposer plusieurs ODERI aux utilisateurs directement via le web.

Enfin avec le chapitre 9 : « Applications pédagogiques et projets de recherche » nous avons rappelé plusieurs expériences réalisées avec des étudiants de Paris 8, de différents niveaux et disciplines. L'une des ses opportunités, nous a justement conduit à proposer aux étudiants d'utiliser *infictio* nous faisant dégager trois typologies de RI hybrides. Pour

finir, nous avons montré comment le recours à la notion d'écriture numérique est fructueux dans le cadre de projets de visualisations de données en insistant sur les enjeux de leur scénarisation et en les considérant comme des écrits d'écran. Nous avons donc évoqué le projet Labex Arts-H2H de visualisation des prêts de bibliothèque Prévu, que nous portons depuis le 1er janvier 2014 et dans lequel l'expérimentation menée sur FictioMémos - une surcouche de scénarisation et gamification pour la représentation symbolique 3D de BiblioMémos - nous a conduit à travailler avec des outils issus du domaine du jeu vidéo et destinés à l'écriture de récits non linéaires. FictioMémos nous a aussi invité à réfléchir sur les rapports entre données sociales et écriture créative.

2 Perspectives

Les outils sont essentiels pour toute forme d'écriture, qui plus est numérique. Ils jouent un rôle décisif trop souvent sous-évalué. Les outils d'écriture dédiés permettent de cristalliser des pratiques établies dans le champ et contribuent à faire émerger ou stabiliser de nouvelles formes et architextes.
Les écriveurs désireux de se tourner vers le RI risquent d'être amenés à prendre en compte plus sérieusement la dimension technique qui est liée aux outils dans leur pratique d'écriture. Nous espérons avoir pu montrer à l'occasion de ce travail la richesse des ODERI existants, mais aussi, et peut-être surtout par delà les potentiels et manques qui sévissent encore dans ce champ.

Cette réflexion a entrouvert plusieurs questionnements et nous invite à réfléchir sur la place de notre corpus dans le champ de la littérature numérique surtout en ce qui concerne les IF : à quel point ces écrits y correspondent-ils ? Est-il seulement important pour ces fictions et leur étude d'en faire partie ? Il est indéniable que ces formes représentent de nombreux intérêts scientifiques, les travaux de N. Montfort ont ainsi beaucoup contribué à la défense de ce type de fiction.
Nous avons pu remarquer deux rapprochements qui interpellent beaucoup la communauté de littérature numérique. En premier lieu, le rapport au jeu et particulièrement au jeu vidéo. Il est intéressant d'observer que les IF sont devenues en quelque sorte des avant-postes, symbole d'un détournement de technologies destinées en premier lieu à la création de jeux qui ont fini par devenir des outils dédiés à raconter et à dire parce que d'autres outils plus performants ont vu le jour entre temps. La gratuité,

l'accessibilité et la documentation des outils ont permis de faire grandir et mûrir autour d'eux une communauté dont les objectifs ont lentement évolué.

En second lieu, la proximité et l'intérêt pour la technique et le code qu'impliquent les outils dédiés à leur écriture contribuent sans doute à nourrir un certain rejet de la part des cercles les plus littéraires. En effet, les ODEIF s'inscrivent dans un contexte culturel très lié au monde de l'ingénierie où il est fréquent de s'échanger des outils et où l'une des préoccupations consiste à éviter de refaire le travail que quelqu'un a déjà réalisé. A l'inverse, les sphères plus littéraires auront tendance à justement considérer nécessaire la création sur mesure d'un outil dont l'importance serait moindre que l'écrit finalement produit.

Nous pensons néanmoins que ces deux types d'interrogations sont cruciales et déterminantes pour le champ de la littérature numérique. Etant donné les évolutions technologiques, il est difficile de penser que les potentiels que ne cessent de multiplier les outils numériques ne finissent par être de plus en plus investis par des pratiques d'écriture créative. A l'instar des IF, la question de la place de l'outil risque de plus en plus s'imposer à mesure que les formes des écrits se stabiliseront et que l'effort pourra d'avantage se porter sur des niveaux d'expression plus fins que la simple exploration des premières potentialités.

De plus, de nouvelles formes de jeux apparaissent qui ne visent plus principalement à faire l'expérience d'un gameplay mais à prendre un plaisir ou un intérêt à progresser dans ce qui s'avère ressembler de plus en plus à un récit interactif. Par conséquent le rapport avec le jeu propre aux IF pourrait déjà permettre de réfléchir non pas sur comment le jeu investit le littéraire mais comment le littéraire finit par investir le jeu.

Dans une perspective plus économique et sociale, il nous paraît légitime de nous demander également comment l'écriture de RI avec des outils gratuits et libres favorise la non professionalisation des écriveurs et promeut le statut d'amateur. Pendant l'ère commerciale des IF ou l'époque classique des hypertextes avec StorySpace, le statut d'écriveur « professionnel » de RI était sans doute plus évident, nous pensons par exemple aux membres de la compagnie *Infocom* mais aujourd'hui, malgré les efforts apportés par les prix et les sélections, il ne nous semble pas toujours facile de distinguer les acteurs majeurs du domaine. Il n'est pas rare qu'un auteur produise une IF particulièrement bien réalisée et finisse par disparaître.

La distinction entre IF et hypertexte étant parfois très marquée, il nous paraît intéressant de nous demander, maintenant que nous sommes en train de conclure, à quel point ce rapprochement sous la casque du RI est légitime et cohérente. Les ODERI sont les garants de cette cohérence, en effet, IF et hypertextes sont les deux formes qu'ils permettent. Mais au-delà cette légitimité, avons-nous bel et bien affaire une même famille d'écrits ? Avec le récit hybride, nous défendons cette idée en espérant contribuer à faire émerger un type d'écrit à mi-chemin entre ces deux formes.

Notre travail permet ainsi de montrer que le champ des RI écrites avec des ODERI et particulièrement les IF n'est pas assez pris en compte dans le champ académique de la littérature numérique française. Le terrain des ODERI est un terrain riche pour la recherche : assez clairement délimitable, bien documentée et qui permet d'observer, d'étudier, d'analyser et de comprendre de nombreux phénomènes propres aux logiques communicationnelles et au numérique, notamment en ce qui concerne l'écriture numérique et nous espérons avoir pu montrer que ce champ pouvait subire de nombreux développements et générer de nouvelles études. Dans la continuité des travaux de S. Bouchardon, nous pensons que les études en littérature numérique ont une valeur heuristique forte qui permet d'interroger à la fois des enjeux communicationnels, pédagogiques, littéraires, et épistémologiques. L'étude des ODERI représente plus qu'une position d'observation confortable de par sa taille et la qualité de sa documentation, c'est aussi une incroyable opportunité pour l'analyse des rapports entre outils et utilisateurs et nous permettent de questionner avec précision les rapports entre le numérique et la création, de nous aider à mieux comprendre ce que produisent le recours aux outils d'écriture numérique et réciproquement de mieux comprendre comment nous contribuons à produire ces outils. Il n'est donc pas étonnant que ce terrain soit sources de nombreuses applications et nous pensons notamment qu'il marque un point crucial de l'enseignement de demain : l'enseignement des « e-literacies ». L'écriture numérique est cette interface qui fait communiquer création et technique, qui permet d'impliquer de manières complémentaires des profils de tous types. Son enseignement est intimement lié à celles d'outils génériques qui permettront les expressions singulières des futures générations.

3 Contribution aux SIC

3.1 L'inscription de notre recherche dans la continuité des travaux SIC

Notre recherche s'inscrit dans le cadre des Sciences de l'Information et de la Communication (SIC) tout d'abord parce qu'elle est liée à un objet d'étude légitime du domaine : la littérature numérique. En effet, les travaux réalisés par Serge Bouchardon, A. Saemmer, P. Bootz et J. Clément ont permis de défendre l'intérêt pour les SIC de cet objet d'étude. Les recherches en LN y sont légitimes car elles « constitue[nt] pour les SIC une ouverture sur un objet qu'elles ont encore relativement peu exploré »[393]. La LN met à disposition des chercheurs des écrits situés « souvent à l'articulation du littéraire et du communicationnel » parce qu'elles « proposent un type de communication original avec le lecteur […] [m]ais aussi parce que, pour être lues- ou jouées- elles doivent communiquer sur leur mode de fonctionnement. »[394]

Néanmoins la LN n'est pas notre objet immédiat d'étude, nous nous sommes concentrés en premier lieu sur comment les outils sont utilisés pour l'écriture de RI, et nous avons proposé une grille d'observation des médiations qu'un outil numérique opère sur la création dans le cadre des ODERI. Cette études des tracés et architextes des ODERI s'est appuyé sur les travaux d'Y. Jeanneret, d'E. Souchier et de C. Tardy.

La conception des ODERI n'a cessé de nous préoccuper tout au long de notre recherche, qu'il s'agisse d'interroger à posteriori par les discours de leurs concepteurs des outils déjà existants ou bien de concevoir le notre (infictio), sans omettre le niveau d'écriture où ce sont cette fois les écriveurs qui jouent le rôle des concepteurs de leurs écrits (mais nous nous sommes plutôt servis des travaux décrits précédement pour définir ce dernier type de relations). L'étude des rapports entre conceptions et concepteurs s'est appuyée en grande partie sur les travaux de K. Zreik[395] et les méthodologies employées dans les cadres des projets de recherche du CiTu (CityPulse, CMV, Ozalid, Prévu, etc.).

---

393 (Bouchardon, 2014), 279

394 (Bouchardon, 2011)

395 (Goulette, Madelaine, Zreik, et 01 Design, 1999), (Yacoub et Zreik, 2010), (Zreik et Trousse, 1994)

Nous avons ainsi pu observer et mettre en avant de manière inédite pour une partie d'entre elles de nouvelles formes de créations produites par le numérique qui rejoignent les problématiques de définition et d'analyse des écrits de la LN sur lesquels ont déjà beaucoup écrit Alexandra Saemmer[396], Serge Bouchardon[397] et Philippe Bootz[398] et en élargissant notre interrogation sur ces formes hybrides parfois voisines du jeu dans une perspective plus englobante proche de celle de Sylvie Leleu-Merviel.
Enfin, c'est à partir de la notion de dispositif que nous avons empruntée au champ des SIC et notamment au travail dirigé par C. Chaudiron[399] que nous avons pu délimiter des ensembles techniques (et nos outils) ce qui nous a ensuite permis de dessiner des communautés d'utilisateurs construites autour des ODERI.

3.2 Les apports de notre recherche au champ des SIC

Au-delà de la justification de l'inscription de notre recherche dans le domaine des SIC, nous espérons y avoir contribué en ayant tout d'abord défini, au-delà de notre corpus, un terrain d'étude s'articulant autour des ODERI. En effet, la première partie a été pour nous l'occasion de décrire plusieurs espaces de manifestations des communautés rattachées aux outils, de présenter les différents outils dédiés et de recenser la documentation y ayant trait. Nous espérons ainsi livrer un champ réexploitable (qui peut bien sûr encore d'avantage être approfondi) pour d'autres types d'études en SIC. De plus cette définition nous a permis de contribuer à l'enrichissement du champ de la littérature numérique en SIC en abordant des formes d'écrits (les IF) qui n'ont pas encore été jusque là réellement prises en compte.

Nous avons ensuite pu proposer lors de la seconde partie une grille d'analyse détaillant les types de médiation que les ODERI provoquaient. Cette grille, pensée en premier lieu pour les outils d'écriture, est destinée à être questionnée et mise à l'épreuve d'autres

396 (Saemmer, 2007), (Saemmer, Maza, et Colloque « E-formes » (01 ; 2005 ; Saint-Étienne), 2008)

397 (Bouchardon, 2014), (Bouchardon, 2009b)

398 (Bootz, 2014)

399 (Chaudiron, Ihadjadene, et Jacquemin, 2013)

outils destinés à la création mais aussi à des outils destinés à la communication. Elle permet également, grâce à aux analyses effectuées, de mieux comprendre les rapports entetenus entre utilisateurs et outils. Pour parvenir à la réaliser, nous avons dû apprendre à utiliser de nombreux ODERI (des outils qui ont parfois une réelle profondeur technique) ce qui nous a permis, dans une approche parfois presque anthropologique (où nous avons adopté la position de l'écriveur), de faire ressortir plusieurs questionnements de l'écriveur et d'être capable de faire ressortir les différences d'usages qu'impliquent le recours à un outil plutôt qu'à un autre. Nous avons pu dresser une typologie de ce que représente l'écriture numérique : une pratique qui mêle à la fois le recours à une technique classique socialement ancrée (l'écriture), l'utilisation d'un outil (l'ODERI dans notre cas) et une circulation entre la volonté de l'écriveur, sa connaissance de l'outil et les fonctionnalités que ce dernier présente. Nous avons pu préciser d'ailleurs des typologies plus précises selon les outils employés. Ce travail vise ainsi à permettre de mieux comprendre la nature de l'écriture numérique et par-delà à comprendre comment le numérique peut générer des outils capables de travailler les modes d'expression contemporains.

Selon S. Bouchardon, la LN permet d'enseigner le « rapport à la technologie », « la culture informationnelle » et « l'écriture numérique ordinaire », de « mieux comprendre et penser le réseau », elle aide aussi à « acquérir une culture numérique »[400]. Nous espérons ainsi avoir présenté plusieurs activités avec des étudiants de différents profils capables de répondre à ces attentes. En complémentarité de cette démarche, notre travail nous a fait réaliser *infictio*, un ODERI disponible en téléchargement et gratuit destiné à faciliter l'écriture de récits hybrides. Nous espérons que cet outil permettra de mettre en place de nouvelles expérimentations pédagogiques comme celles décrites dans le chapitre 9 dans le cadre de cours ou d'ateliers. A travers le travail réalisé avec dis(re)pair, nous avons cherché à donner un exemple de recherche création avec une articulation singulière associant à la fois informatique, écriture et SIC et s'appuyant sur la conception d'un dispositif technique. Notre intention principale consistait à mettre à l'épreuve de l'expérience nos hypothèses sur les rapports entre outils et écriveur, nous espérons livrer un exemple de mise en tension de l'aspect création, technique et théorique de notre recherche utile à d'autres chercheurs.

400 (Bouchardon, 2014)

4 La valeur heuristique des ODERI

Nous avons déjà abordé plusieurs fois le substantif « heuristique ». Ce terme qui vient vient du grec ε ὑ ρ ί σ κ ω et qui peut se traduire par « je trouve » désigne ce « qui sert à la découverte » [TLFI], ou en d'autres mots ce qui au-delà de « la vérité absolue d'un objet » permet d'arpenter plusieurs voies propices à faire émerger des hypothèses (dont l'une peut éventuellement conduire à la vérité absolue si tant est qu'on croit qu'il en existe une).

Serge Bouchardon a fait de cette valeur le titre de son ouvrage « La valeur heuristique de la littérature numérique », et nous y faisons ici bien évidemment écho. Nous avons à de nombreuses reprises fait appel à ses travaux étant donné la proximité de notre objet d'étude avec les RI. S. Bouchardon défend la nécessité de faire appel à la LN parce qu'elle permet de révéler de nombreux phénomènes communicationnels et du numérique, qu'elle rend possible de nouvelles formes d'interdisciplinarités, qu'elle offre de nombreux champs d'applications pédagogiques, etc. Notre manière d'appeler la valeur heuristique des outils se joue à un niveau complémentaire de celle plus générale de la littérature numérique (LN).

Tout au long de notre recherche, nous avons tenté d'observer les relations qu'entretenaient les écriveurs avec les ODERI. Nous avons ainsi pu dégager plusieurs types de relation et pour chacun ces types plusieurs niveaux voir sous-niveaux : ainsi nous avons proposé les concepts d'architextes, de tracés, d'incitations et de prescriptions. Nous avons cherché à ne pas réduire ces jeux de relation à un simple conditionnement ou à une formalisation et à toujours essayer de rendre compte de la complexité d'une pratique - l'écriture de RI- où il n'y aurait pas simplement d'un côté une intention initiale et de l'autre un outil permettant de la réaliser exactement comme elle a été pensée.

Notre recherche propose ainsi de prendre en compte comme élément de la pratique même l'outil et d'observer les relations qu'il entretient avec l'écriveur. La pratique d'écriture de RI correspond à un ensemble d'activités menées en grande partie par des usages d'un outil numérique. Nous nous sommes intéressés uniquement aux outils dédiés à cette écriture. Nos travaux nous permettent de répondre à notre questionnement de départ concernant le rôle que les outils dédiés pouvaient jouer dans la création. A quel point les outils formalisent les pratiques d'écriture ? Les outils participent de ces pratiques et servent à alimenter la créativité des écriveurs, ils lui proposent non pas de

reproduire à l'identifique une forme déjà établie mais bel et bien un ensemble de fonctionnalités lui permettant de ne pas être contraint de le faire. Les ODERI ne visent pas à faire éclater les formes de récits pour lesquels ils ont été pensées mais à les faire évoluer et à mieux en comprendre les limites. Ils proposent des fonctionnalités capables de les décrire de plus en plus finement. C'est aux auteurs qu'il revient ensuite le droit de maltraiter ces règles, de déstabiliser l'horizon d'attente des lecteurs, de heurter la forme et c'est dans cette tension autour de l'appropriation de l'outil que se joue l'essence de la pratique d'écriture de RI écrits, au moins pour ceux écrits avec des ODERI.

Mais pourquoi donc avoir choisi de se concentrer sur les ODERI ? Pourquoi ne pas seulement chercher à étudier les RI ? L'écriture à partir d'ODERI constitue une pratique cyborg (puisqu'elles associent utilisateurs et outil numérique) qui va au-delà du champ de la LN et qui touche à toute forme de réflexion autour des communications numériques écrites. L'étude de cette pratique hyride et l'analyse des relations qui l'animent nous ont permis de rendre visible la dimension heuristique des outils dédiés. En effet, nous avons pu observer que les outils articulent différents niveaux d'écriture dont la maîtrise pemet de « trouver » des formes d'expression variées et singulières. Bien sûr, il convient en même temps de se demander à quels points ces nouvelles formes d'expression participent d'un nouveau type d'utilisateur travaillé par les outils, le numérique, la sérendipité, le *multi tasking*, bref d'un éventuel « sujet digital[401] », mais nous espérons avoir pu donner des instruments méthodologiques et des résultats appliqués à un domaine particulier - celui des ODERI - présentant les détails d'une articulation réussie entre outils dédiés et volonté d'expression par l'écriture numérique.

401 http://www.labex-arts-h2h.fr/fr/le-sujet-digital-57.html (consulté le 26 septembre 2015)

Bibliographie

La bibliographie se compose d'une partie « références » listant toutes les sources mentionnées pendant notre recherche, d'une « bibliographie complète » qui comporte toutes les listes qui ont contribué à notre étude et qui ne sont pas forcément citées, les « ressources complémentaires pour les ODERI » regroupent la documentation sur les outils et permettent d'approfondir l'exploration des IF, enfin la « liste des œuvres mentionnées » donnent les références des RI évoqués.

Références

Les références recensent l'ensemble des documents cités lors de notre recherche.

[1.] AARSETHC E. J. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore (Md.), Etats-Unis, Royaume-Uni : [s.n.], 1997. 203 p.ISBN : 0-8018-5578-0.

[2.] ANDERSON T., STU G. « The History of Zork – The Final (?) Chapter: MIT, MDL, ZIL, ZIP." ». Summer 1985. Vol. Vol. 4, n°Num. 3,. Disponible sur : < http://mirror.ifarchive.org/if-archive/infocom/articles/articles.zip > (consulté le 1 octobre 2015)

[3.] BALPE J.-P. « Littérature numérique, contraintes et ouvertures de l'écran (Du stylo à l'ordinateur ou du livre à l'écran) ». *Dicht.-Digit.* [En ligne]. 2004. n°2004/3,. Disponible sur : < http://www.dichtung-digital.de/2004/3/Balpe/index.htm > (consulté le 15 septembre 2015)

[4.] BALPE J.-P., LELU A., SALEH I., PAPY F. *Techniques avancées pour l'hypertexte*. Paris, France : Hermès, 1996. 288 p.ISBN : 2-86601-522-3.

[5.] BARTHES R. *Le Plaisir du Texte*. [s.l.] : French & European Pubns, 1982. ISBN : 0785935614.

[6.] BOOTZ P. *Littérature et numérique : quand, comment, pourquoi ?*. Paris, France : Presses universitaires du Nouveau Monde, 2014. 307 p.ISBN : 9781937030445.

[7.] BOUCHARDON S. « Hypertexte et art de l'ellipse ». *Cah. Numér.* 1 septembre 2002. Vol. Vol. 3, n°3, p. 65‑86.

[8.] BOUCHARDON S. *La valeur heuristique de la littérature numérique*. Paris : Editions Hermann, 2014. 340 p.ISBN : 9782705688028.

[9.] BOUCHARDON S. « Littérature numérique : une littérature communicante ? ». *Médiation Inf.* 2011. Vol. 33, p. 141‑152.

[10.] BOUCHARDON S. (1966?-. . . . . *Littérature numérique : le récit interactif*. Paris : Hermès Science, 2009a. (Collection Ingénierie représentationnelle et constructions de sens, ISSN 1952-0654).

[11.] BOUCHARDON S. (1966?-. . . . . *Littérature numérique : le récit interactif*. Paris : Hermès Science, 2009b. (Collection Ingénierie représentationnelle et constructions de sens, ISSN 1952-0654).

[12.] BRUNEAU M., VILLENEUVE A., BURNS S. L. *Traiter de recherche création en art : Entre la quête d'un territoire et la singularité des parcours*. Québec : Presses de l'Université du Québec, 2007. 440 p.ISBN : 9782760514935.

[13.] CAMACHO M., GAUROY P., KESSACI A. « Hypertextes et Hypermédias ». *Lécho Rech.* 1991. n°146, 4ème trimestre, p. pp. 61‑70.

[14.] CHAUDIRON S., IHADJADENE M., JACQUEMIN B. *Dispositifs numériques: contenus, interactivité et visualisation*. Paris, France : Europia, DL 2013, 2013. vii+223 p., Colloque international sur le document électronique)ISBN : 9791090094147.

[15.] CHRISTIN A.-M. *L'image écrite ou la déraison graphique*. édition revue et augmentée.[s.l.] : Flammarion, 2009. 456 p.ISBN : 2081228904.

[16.] COLLECTIF. *R&C Recherche et Création, art, technologie, pédagogie, innovation*. Montrouge : Nancy : Burozoïque, 2009. 264 p.ISBN : 9782917130117.

[17.] DARQUIE G. « New technology and non technical students: making contact with creative digital writing ». In : *PostDigital Art. Proceedings of the 3rd Computer Art Congress [CAC.3]*. Paris : Europia, 2013.

[18.] DARQUIE G., PLANTIN J.-C., BOURGEOIS, MEHDI M., BREUIL I. « Visualiser les données de bibliothèques: la plateforme Prévu ». In : *Livre Post-Numér. Hist. Mutat. Perspect. CIDE17*. Fès : Europia, 2014.

[19.] FARGE O. *« Rhétorique de la conception »: pour une prise de conscience des stratégies de l'outil de création*. Thèse de doctorat. France : Université de Paris VIII, 2014.

[20.] GENETTE G. *Discours du récit*. Paris, France : Éd. du Seuil, DL 2007, 2007. 435 p.ISBN : 978-2-7578-0538-1.

[21.] GENETTE G. *Palimpsestes: la littérature au second degré*. Paris, France : Éd. du Seuil, 1982. 573 p.(Points (Paris), ISSN 0768-0481, 257)ISBN : 2-02-018905-4.

[22.] GENETTE G. *Fiction et diction*. Paris, France : Éd. du Seuil, 2004. 236 p.(Points. Série Essais, ISSN 1264-5524, 511)ISBN : 2-02-063180-6.

[23.] GOULETTE J.-P., MADELAINE J., ZREIK K., 01 DESIGN. *Conception des nouveaux systèmes d'information : actes des Tables Rondes 01dési'99, 14-15 décembre 1999, Saint-Férréol, France*. Paris, France : Europia productions, 1999. 195 p.ISBN : 2-909285-14-6.

[24.] GRAHAM N. *Inform Designer's Manual: 4th Edition*. 4 edition. St. Charles, Ill. : Dan Sanderson, 2001. 576 p.ISBN : 9780971311909.

[25.] GRAHAM N. *Natural Language, semantic analysis and interactive fiction* [En ligne]. 10 avril 2005. Disponible sur : < http://inform7.com/learn/documents/WhitePaper.pdf > (consulté le 20 mars 2013)

[26.] GRAHAM N. *Writing with Inform & The Inform Recipe Book*. [s.l.] : [s.n.], 2014.

[27.] HAYLES N. K. *Electronic literature: new horizons for the literary*. [s.l.] : University of Notre Dame, 2008.

[28.] JACKSON-MEAD K., WHEELER J. R. *IF Theory Reader* [En ligne]. Transcript On Press - Boston, MA.[s.l.] : [s.n.], 2011. Disponible sur : < http://www.lulu.com/items/volume_69/10228000/10228464/4/print/IFTheoryBookv2.pdf > (consulté le 1 octobre 2015)

[29.] JEANNERET Y. « Les politiques de l'invisible - Du mythe de l'intégration à la fabrique de l'évidence ». *Doc. Numér.* [En ligne]. janvier 2001. Vol. 5, n°1-2, p. 155‑180. Disponible sur : < http://dx.doi.org/10.3166/dn.5.1-2.155-180 > (consulté le 11 mai 2011)

[30.] JEANNERET Y., SOUCHIER E. « Pour une poétique de "l'écrit d'écran". » *Xoana*. 1999a. Vol. 6, p. 97‑107.

[31.] JEANNERET Y., SOUCHIER E. « L'automate bancaire : un multimédia très ordinaire ». *Commun. Lang.* [En ligne]. 1999b. Vol. 122, n°1, p. 86‑102. Disponible sur : < http://dx.doi.org/10.3406/colan.1999.2969 >

[32.] KAPLAN D., MARCOU T. *La ville 2.0, plateforme d'innovation ouverte* [En ligne]. Limoges : Fyp éd., 2009. 104 p.(La Fabrique des possibles, ISSN 2103-4214 ; 4). Disponible sur : < http://www.sudoc.fr/133019861 > (consulté le 30 mai 2012)ISBN : 978-2-916571-25-6.

[33.] KRISTEVA J. *Sèmeiôtikè: Recherches pour une sémanalyse*. Paris, France : Éditions du Seuil, 1969. 379 p.(Tel quel [Texte imprimé] / dir. par Philippe Sollers. - Paris : Éd. du Seuil, 1960-....).

[34.] MARTZ KUHN É. « Ecritures scéniques de la catastrophe humaine dans le théâtre contemporain : Etude de cas et recherche-création ». [s.l.] : [s.n.], 2013. Disponible sur : < http://www.rechercheisidore.com/search/resource/?uri=10670/1.1rlg9t > (consulté le 25 juillet 2015)

[35.] MONTFORT N. *Twisty little passages : an approach to interactive fiction*. Cambridge, Mass. : MIT Press, 2003. ISBN : 0262134365 9780262134361.

[36.] MONTFORT N. *Twisty Little Passages: An Approach To Interactive Fiction*. New Ed.[s.l.] : MIT Press, 2005. 302 p.ISBN : 0262633183.

[37.] NACCACHE L. *Le nouvel inconscient : Freud, Christophe Colomb des neurosciences*. Paris : Editions Odile Jacob, 2006. 465 p.ISBN : 9782738118288.

[38.] REED A. *Creating Interactive Fiction With Inform 7*. [s.l.] : Delmar Cengage Learning, 2010. 448 p.ISBN : 1435455061.

[39.] REUTER Y., BERGEZ D. *L'analyse du récit*. Paris, France : Nathan, 2001. 127 p.(128 (Paris), ISSN 1160-2422, 256)ISBN : 2-09-191140-2.

[40.] RIEDER B. *Métatechnologies et délégation : pour un design orienté-société dans l'ère du Web 2.0*. Thèse de doctorat. [S.l.] : Université de Paris VIII, 2006. 388 p.

[41.] SAEMMER A. *Les hypertextes journalistiques*. [En ligne]. 16 novembre 2012. Disponible sur : < http://fr.slideshare.net/mjcatoir/les-hypertextes-journalistiques > (consulté le 19 septembre 2015)

[42.] SAEMMER A. « Figures de surface média ». *Protée* [En ligne]. 2008. Vol. 36, n°1, p. 79. Disponible sur : < http://dx.doi.org/10.7202/018808ar > (consulté le 14 septembre 2015)

[43.] SAEMMER A. *Matières textuelles sur support numérique*. Saint-Étienne : Publications de l'Université de Saint-Étienne, 2007. ISBN : 9782862724485 2862724483.

[44.] SAEMMER A., H2H L. A. « Hybrid - Revue des arts et médiations humaines ». [s.l.] : [s.n.], [s.d.]. Disponible sur : < http://revue-hybrid.fr/ > (consulté le 19 septembre 2015)

[45.] SAEMMER A., MAZA M., COLLOQUE « E-FORMES » (01 ; 2005 ; SAINT-ÉTIENNE). *E-formes : écritures visuelles sur supports numériques*. Saint-Etienne : Publications de l'Université de Saint-Étienne, 2008. (Arts (Saint-Étienne), ISSN 1761-1849Travaux (Centre interdisciplinaire d'étude et de recherche sur l'expression contemporaine), ISSN 0335-8402 ; 139).

[46.] SARTRE J.-P. *Qu'est-ce que la littérature ?*. Paris : Gallimard, 1985. ISBN : 9782070323067.

[47.] SIEMENS R. G., SCHREIBMAN S. *A companion to digital literary studies*. Malden (Mass.) : Blackwell Publishing, 2007. (Blackwell companions to literature and culture, 50)ISBN : 978-1-405-14864-1.

[48.] SOUCHIER E. « L'écrit d'écran, pratiques d'écriture & informatique ». *Commun. Lang.* [En ligne]. 1996. Vol. 107, n°1, p. 105–119. Disponible sur : < http://dx.doi.org/10.3406/colan.1996.2662 >

[49.] TARDY C., JEANNERET Y. *L'écriture des médias informatisés: espaces de pratiques*. Paris, France : Lavoisier : Hermes science publ., 2007. 222 p.(Collection Systèmes d'information et organisations documentaires, ISSN 1961-8409 TIC et sciences cognitives. Série Sciences de l'information et de la communication). ISBN : 978-2-7462-1653-2.

[50.] TARDY C., JEANNERET Y., TARDY C., JEANNERET Y. « Profondeurs de l'urgent : PowerPoint, entre immédiateté et mémoire ». *Commun. Organ.* [En ligne]. 1 juin 2006. n°29, p. 164‑170. Disponible sur : <

http://dx.doi.org/10.4000/communicationorganisation.3399 > (consulté le 15 septembre 2015)

[51.] TESSMAN K. *The Hugo Book* [En ligne]. The General Coffee Company Film Productions.[s.l.] : [s.n.], 2004. Disponible sur : < http://www.ifarchive.org/if-archive/programming/hugo/manuals/hugo_book.pdf > (consulté le 11 septembre 2015)

[52.] TUFTE E. R. *The Cognitive Style of PowerPoint: Pitching Out Corrupts Within, Second Edition*. 2 edition. Cheshire, Conn : Graphics Press, 2006. 32 p.ISBN : 9780961392161.

[53.] YACOUB C., ZREIK K. *Conception assistée par concepteur*. [s.l.] : Productions Europia, 2010. ISBN : 2909285707.

[54.] ZREIK, KHALDOUN, AZEMARD GHISLAINE, CHAUDIRON STÉPHANE, DARQUIE GAÉTAN. *Livre post-numérique : historique, mutations et perspectives*. europia.[s.l.] : [s.n.], 2014. 160 p.(Colloque international sur le document électronique, 17)ISBN : 979-10-90094-19-2.

[55.] ZREIK K., TROUSSE B. *Organisation de la conception*. Paris : Europia, 1994. ISBN : 2909285030 : 9782909285030.

Bibliographie complète

La bibliographie complète comporte l'ensemble des sources que nous avons exploité lors de notre recherche et qui ne sont pas toujours cités directement dans notre recherche.

[1.] 01 DESIGN. *Conception assistée par concepteur :*. Paris, France : Europia productions, 2010. 281 p.ISBN : 978-2-909285-70-2.

[2.] AARSETHC E. J. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore (Md.), Etats-Unis, Royaume-Uni : [s.n.], 1997. 203 p.ISBN : 0-8018-5578-0.

[3.] AGAMBEN G. *Qu'est-ce qu'un dispositif ?*. [s.l.] : Rivages poche, 2007. 50 p.ISBN : 2743616725.

[4.] ANDERSON T., STU G. « The History of Zork – The Final (?) Chapter: MIT, MDL, ZIL, ZIP." ». Summer 1985. Vol. Vol. 4, n°Num. 3,. Disponible sur : < http://mirror.ifarchive.org/if-archive/infocom/articles/articles.zip > (consulté le 1 octobre 2015)

[5.] ARCHIBALD S., GERVAIS B. « Le récit en jeu ». *Protée* [En ligne]. 2006. Vol. 34, n°2-3, p. 27. Disponible sur : < http://dx.doi.org/10.7202/014263ar > (consulté le 18 mars 2013)

[6.] ARISTOTE. *Poétique*. [s.l.] : Le Livre de Poche, 1990. 216 p.ISBN : 2253052418.

[7.] ASSOCIATION REFLET DE LETTRES. *Littérature numérique et caetera*. Paris : Noésis, 2006. ISBN : 2914645899 9782914645898.

[8.] BACHIMONT B. *Le sens de la technique: le numérique et le calcul*. Paris, France : les Belles lettres, 2010. 185 p.(À présent (Paris. 2007), ISSN 1957-9659 Encre marine [Texte imprimé]. - [Paris] : les Belles Lettres, impr. 2008-). ISBN : 978-2-35088-035-8.

[9.] BAILLET F., REGNAULD A. *L'intime et le politique dans la littérature et les arts contemporains*. [s.l.] : Michel Houdiard Editeur, 2011. ISBN : 2356920609.

[10.] BALPE J.-P. « Littérature numérique, contraintes et ouvertures de l'écran (Du stylo à l'ordinateur ou du livre à l'écran) ». *Dichtung-Digital* [En ligne]. 2004. n°2004/3,. Disponible sur : < http://www.dichtung-digital.de/2004/3/Balpe/index.htm > (consulté le 15 septembre 2015)

[11.] BALPE J.-P., LELU A., SALEH I., PAPY F. *Techniques avancées pour l'hypertexte*. Paris, France : Hermès, 1996. 288 p.ISBN : 2-86601-522-3.

[12.] BARTHES R. *Le Degré zéro de l'écriture*. Paris : Seuil, 1988. 192 p.(Points (Paris), ISSN 0768-0481). ISBN : 2-02-000610-3.

[13.] BARTHES R. *Le plaisir du texte*. Paris, France : Editions du Seuil, impr. 2000, 2000. 89 p.(Points. Série Essais, ISSN 1264-5524, 135)ISBN : 978-2-02-006060-8.

[14.] BÉGUIN A., CHAUDIRON S., DELAMOTTE É., ÉD. *Etudes de communication, ISSN 1270-6841. Entre information et communication, les nouveaux espaces du document*. Villeneuve d'Ascq, France : Université Charles-de-Gaulle-Lille 3, 2007a. 154 p.ISBN : 9782951496194.

[15.] BÉLISLE C. *Lire dans un monde numérique état de l'art*. Villeurbanne : Presses de l'enssib, 2011. ISBN : 9782910227852 2910227855.

[16.] BOGOST I., MONTFORT N. « Platform Studies: Frequently Questioned Answers ». 12 décembre 2009. Disponible sur : < http://escholarship.org/uc/item/01r0k9br#page-1 > (consulté le 3 avril 2013)

[17.] BOLTER J. D. *Writing space: computers, hypertext, and the remediation of print*. Mahwah (N.J.), Etats-Unis : Lawrence Erlbaum Associates, 2001. 232 p.ISBN : 0-8058-2918-0.

[18.] BOLTER J. D., GRUSIN R. A. *Remediation: understanding new media*. Cambridge (Mass.), Etats-Unis : [s.n.], 2000. 295 p.ISBN : 978-0-262-52279-3.

[19.] BONFIL R., CAVALLO G., CHARTIER R. *Histoire de la lecture dans le monde occidental*. [Ed. augm. d'une bibliogr. rev. et augm.].[s.l.] : Seuil, 2001. 587 p.ISBN : 2020487004.

[20.] BOOTZ P. Alire la revue de littérature animée et interactive, Le salon de lecture électronique : 1989-1995. 1995.

[21.] BOOTZ P. *Littérature et numérique : quand, comment, pourquoi ?*. Paris, France : Presses universitaires du Nouveau Monde, 2014. 307 p.ISBN : 9781937030445.

[22.] BOUCHARDON S. « Du récit hypertextuel au récit interactif ». *Revue de la BNF*. 1 novembre 2012. Vol. n° 42, n°3, p. 13-20.

[23.] BOUCHARDON S. « Hypertexte et art de l'ellipse ». *Les Cahiers du numérique*. 1 septembre 2002. Vol. Vol. 3, n°3, p. 65-86.

[24.] BOUCHARDON S. *La valeur heuristique de la littérature numérique*. Paris : Editions Hermann, 2014. 340 p.ISBN : 9782705688028.

[25.] BOUCHARDON S. *Le récit littéraire interactif: Narrativité et interactivité*. Thèse doctorat. France : Université de Technologie de Compiègne, 2005. 509 p.

[26.] BOUCHARDON S. « Le récit littéraire interactif : une valeur heuristique ». *colan*. 2008. Vol. 155, n°1, p. 81-97.

[27.] BOUCHARDON S. *Littérature numérique: le récit interactif*. Paris : Hermès Science Lavoisier, 2009. (Collection Ingénierie représentationnelle et constructions de sens). ISBN : 978-2-7462-2511-4.

[28.] BOUCHARDON S. « Littérature numérique : une littérature communicante ? ». *Médiation Et Information*. 2011. Vol. 33, p. 141-152.

[29.] BOUCHARDON S., CLÉMENT J. *Un laboratoire de littératures: littérature numérique et Internet*. Paris, France : Bibliothèque publique d'information, Centre Georges Pompidou, 2007. 262 p.ISBN : 9782842461041.

[30.] BOUGNOUX D. *Introduction aux sciences de la communication*. Paris, France : Ed. La Découverte, 2001. 125 p.(Repères (Maspero), ISSN 0993-7625, 245)ISBN : 978-2-7071-3776-0.

[31.] BOUGNOUX D. *La communication contre l'information*. Paris, France : Hachette, 1997. 143 p.(Questions de société (Paris), ISSN 1271-8521). ISBN : 2-01-235159-X.

[32.] BOURASSA R. *Les fictions hypermédiatiques: mondes fictionnels et espaces ludiques*. Montréal (Québec), Canada : Le Quartanier, 2010. 330 p.ISBN : 9782923400785.

[33.] BRUNEAU M., VILLENEUVE A., BURNS S. L. *Traiter de recherche création en art : Entre la quête d'un territoire et la singularité des parcours*. Québec : Presses de l'Université du Québec, 2007. 440 p.ISBN : 9782760514935.

[34.] BURCHARD E. *The web game developer's cookbook: using JavaScript and HTML5 to develop games*. Upper Saddle River, Etats-Unis d'Amérique : Addison-Wesley, 2013. xvi+351 p.ISBN : 9780321898388.

[35.] CAMACHO M., GAUROY P., KESSACI A. « Hypertextes et Hypermédias ». *L'écho des recherches*. 1991. n°146, 4ème trimestre, p. pp. 61-70.

[36.] CAMPION B. « Discours narratif, récit non linéaire et communication des connaissances, Étude de l'usage du récit dans les hypermédias ». [s.l.] : [s.n.], [s.d.]. Disponible sur : < http://pul.uclouvain.be/fr/livre/?GCOI=29303100425600 > (consulté le 25 août 2015)

[37.] CATELLIN S. L' enquête et le labyrinthe dans la littérature et la fiction multimédia: une approche socio-cognitive et communicationnelle des dispositifs interactifs. Thèse doctorat. France : Université Paris Ouest Nanterre La Défense, 2000. iii+385 p.

[38.] CHAUDIRON S., IHADJADENE M., ÉD. *Etudes de communication, ISSN 1270-6841. Pratiques informationnelles*. Villeneuve d'Ascq, France : Université Charles-de-Gaulle-Lille 3, 2010. 211 p.ISBN : 9782917562048.

[39.] CHAUDIRON S., IHADJADENE M., JACQUEMIN B. *Dispositifs numériques: contenus, interactivité et visualisation*. Paris, France : Europia, DL 2013, 2013. vii+223 p., Colloque international sur le document électronique)ISBN : 9791090094147.

[40.] CHESBROUGH H. W., VANHAVERBEKE W., WEST J. *Open innovation : researching a new paradigm*. Oxford : Oxford University Press, 2006. ISBN : 0199290725 9780199290727.

[41.] CHRISTIN A.-M. *L'image écrite ou La déraison graphique*. Paris, France : Flammarion, 2009. 456 p.(Champs. Art (Paris), ISSN 1248-7104, 625)ISBN : 978-2-08-122890-0.

[42.] CLARK M. D. *Creative Writing in the Digital Age* [En ligne]. [s.l.] : [s.n.], [s.d.]. Disponible sur : < http://www.bloomsbury.com/us/creative-writing-in-the-digital-age-9781472574084/ > (consulté le 27 mars 2015)

[43.] COLLECTIF. *R&C Recherche et Création, art, technologie, pédagogie, innovation*. Montrouge : Nancy : Burozoïque, 2009. 264 p.ISBN : 9782917130117.

[44.] COLLECTIF. *Traverses*. [s.l.] : Centre Georges Pompidou, 1988. , 43)

[45.] COUZINET V., CHAUDIRON S., ÉD. *Sciences de la société (Toulouse), ISSN 1168-1446. Organisation des connaissances à l'ère numérique*. Toulouse, France : Presses Universitaires du Mirail, 2008. 194 p.ISBN : 9782858169702.

[46.] CRAWFORD C. *Chris Crawford on interactive storytelling*. Etats-Unis d'Amérique : New Riders Games : Pearson, 2013. xvi+343 p.ISBN : 9780321864970.

[47.] DARQUIE G. « New technology and non technical students: making contact with creative digital writing ». In : *PostDigital Art. Proceedings of the 3rd Computer Art Congress [CAC.3]*. Paris : Europia, 2013.

[48.] DARQUIE G., PLANTIN J.-C., BOURGEOIS, MEHDI M., BREUIL I. « Visualiser les données de bibliothèques: la plateforme Prévu ». In : *Livre post-numérique : historique, mutations et perspectives. CIDE17*. Fès : Europia, 2014.

[49.] DOUGLAS J. Y. *The end of books or books without end ?: reading interactive narratives*. Ann Arbor(Mich.), Etats-Unis : University of Michigan Press, 2000. 205 p.ISBN : 0-472-08846-7.

[50.] ENSSLIN A. *Literary gaming*. Cambridge (Mass.), Etats-Unis d'Amérique : [s.n.], 2014. x+206 p.ISBN : 9780262027151.

[51.] FARGE O. « Rhétorique de la conception »: pour une prise de conscience des stratégies de l'outil de création. Thèse de doctorat. France : Université de Paris VIII, 2014.

[52.] FLON, EMILIE, JEANNERET, YVES. « La notion de schème organisateur, outil d'analyse sémio-pragmatique des écrits d'écran ». *RIHM* [En ligne]. Vol. 11, n°1,. Disponible sur : < http://europia.org/RIHM/V11N1.htm >

[53.] FOUCAULT M. *L'archéologie du savoir*. Paris, France : Gallimard, 2008. 288 p.(Collection Tel, ISSN 0339-8560, 354)ISBN : 978-2-07-011987-5.

[54.] FOUCAULT M. *Les mots et les choses: une archéologie des sciences humaines*. Paris, France : Gallimard, 1966. 400 p.(Bibliothèque des sciences humaines, ISSN 0768-0570). ISBN : 2-07-022484-8.

[55.] FOUCAULT M. *Surveiller et punir: naissance de la prison*. Paris, France : Gallimard, DL 1993, 1993. 360 p.(Collection Tel, ISSN 0339-8560, 225)ISBN : 978-2-07-072968-5.

[56.] GENETTE G. *Discours du récit*. Paris, France : Éd. du Seuil, DL 2007, 2007. 435 p.ISBN : 978-2-7578-0538-1.

[57.] GENETTE G. *Fiction et diction*. Paris, France : Éd. du Seuil, 2004. 236 p.(Points. Série Essais, ISSN 1264-5524, 511)ISBN : 2-02-063180-6.

[58.] GENETTE G. *Palimpsestes: la littérature au second degré*. Paris, France : Éd. du Seuil, 1982. 573 p.(Points (Paris), ISSN 0768-0481, 257)ISBN : 2-02-018905-4.

[59.] GOODY J. *La raison graphique*. [s.l.] : Les Editions de Minuit, 1979. 272 p.ISBN : 2707302406.

[60.] GOODY J. « L'oralité et l'écriture ». *colan* [En ligne]. 2007. Vol. 154, n°1, p. 3-10. Disponible sur : < http://dx.doi.org/10.3406/colan.2007.4684 >

[61.] GOSSELIN P., COGUIEC E. L., COLLECTIF, POISSANT L. *La recherche création : Pour une compréhension de la recherche en pratique artistique*. Québec, Canada : Presses de l'Université du Québec, 2006. 141 p.ISBN : 9782760514584.

[62.] GRAHAM N. *Inform Designer's Manual: 4th Edition*. 4 edition. St. Charles, Ill. : Dan Sanderson, 2001. 576 p.ISBN : 9780971311909.

[63.] GRAHAM N. *Natural Language, semantic analysis and interactive fiction* [En ligne]. 10 avril 2005. Disponible sur : < http://inform7.com/learn/documents/WhitePaper.pdf > (consulté le 20 mars 2013)

[64.] GRAHAM N. Writing with Inform & The Inform Recipe Book. [s.l.] : [s.n.], 2014.

[65.] HAYLES N. K. *Electronic literature: new horizons for the literary*. Notre Dame (Ind.), Etats-Unis : University of Notre Dame, 2008. 223 p.(Ward-Phillips lectures in English language and literature, ISSN 0083-7210). ISBN : 978-0-268-03084-1.

[66.] HAYLES N. K. *How we became posthuman : virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. Chicago, Ill. : University of Chicago Press, 1999. ISBN : 0226321452 9780226321455 0226321460 9780226321462.

[67.] HAYLES N. K. *My mother was a computer : digital subjects and literary texts*. Chicago : University of Chicago Press, 2005. ISBN : 0226321479 9780226321479 0226321487 9780226321486.

[68.] HAYLES N. K. *Writing machines* [En ligne]. Cambridge, Mass. : MIT Press, 2002. Disponible sur : < http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&db=nlabk&AN=78148 > (consulté le 18 juin 2012)ISBN : 9780262275132 0262275139 0585443076 9780585443072.

[69.] HIPPEL E. VON. *Democratizing innovation*. Cambridge, Mass. : MIT Press, 2005. ISBN : 0262002744 9780262002745 0262220741 9780262220743.

[70.] HYPERURBAIN, LABORATOIRE DE VISU, LABORATOIRE PARAGRAPHE, CENTRO INTERNAZIONALE DI STUDI SUL DISEGNO URBANO. *Mobilité et parcours hybrides*. Paris, France : Europia, DL 2014, 2014. 146 p.ISBN : 9791090094161.

[71.] JACKSON-MEAD K., WHEELER J. R. *IF Theory Reader* [En ligne]. Transcript On Press - Boston, MA.[s.l.] : [s.n.], 2011. Disponible sur : < http://www.lulu.com/items/volume_69/10228000/10228464/4/print/IFTheoryBookv2.pdf > (consulté le 1 octobre 2015)

[72.] JEANNERET Y. « La prétention sémiotique dans la communication ». *Semen. Revue de sémio-linguistique des textes et discours* [En ligne]. 1 avril 2007. n°23,. Disponible sur : < http://semen.revues.org/8496 > (consulté le 3 avril 2013)

[73.] JEANNERET Y. « Les politiques de l'invisible - Du mythe de l'intégration à la fabrique de l'évidence ». *Document numérique* [En ligne]. janvier 2001. Vol. 5, n°1-2, p. 155-180. Disponible sur : < http://dx.doi.org/10.3166/dn.5.1-2.155-180 > (consulté le 11 mai 2011)

[74.] JEANNERET Y. *Penser la trivialité*. Paris, France : Lavoisier-Hermes-sciences, 2008. 267 p.(Collection Communication, médiation et construits sociaux, ISSN 1952-0662). ISBN : 978-2-7462-1878-9.

[75.] JEANNERET Y. *Y a-t-il (vraiment) des technologies de l'information ?*. Villeneuve d'Ascq, France : Presses universitaires du Septentrion, 2011. 198 p.(Savoirs mieux, ISSN 1292-4385, 23)ISBN : 978-2-75740-019-7.

[76.] JEANNERET Y., OLLIVIER B. « Introduction : Une discipline et l'université française ». *Hermès*. n°38,.

[77.] JEANNERET Y., SOUCHIER E. « L'automate bancaire : un multimédia très ordinaire ». *colan* [En ligne]. 1999a. Vol. 122, n°1, p. 86-102. Disponible sur : < http://dx.doi.org/10.3406/colan.1999.2969 >

[78.] JEANNERET Y., SOUCHIER E. « Pour une poétique de "l'écrit d'écran". » *Xoana*. 1999b. Vol. 6, p. 97-107.

[79.] KERNIGHAN B. W., PLAUGER P. J. *The elements of programming style*. New York, Etats-Unis : McGraw-Hill, 1978. 168 p.ISBN : 0-07-034207-5.

[80.] KNUTH D. E. *Literate programming*. Stanford, Calif., Etats-Unis : Center for the Study of Language and Information, 1992. 368 p.(CSLI lecture notes, 27)ISBN : 0-937073-81-4.

[81.] KRISTEVA J. *Sèmeiôtikè: Recherches pour une sémanalyse*. Paris, France : Éditions du Seuil, 1969. 379 p.(Tel quel [Texte imprimé] / dir. par Philippe Sollers. - Paris : Éd. du Seuil, 1960-....).

[82.] KRZYWKOWSKI I. *Machines à écrire: littérature et technologies du XIXe au XXIe siècle*. Grenoble : Ellug, 2010. (Savoirs littéraires et imaginaires scientifiques). ISBN : 978-2-84310-151-9.

[83.] LAFOURCADE B. *Traitement des contraintes formelles liées au genre et au medium de production par des scripteurs novices: étude didactique* [En ligne]. Thèse de doctorat. France : Université Paris-Est, 2008. Disponible sur : < http://doxa.u-pec.fr/theses/th0495462-These.pdf >

[84.] LANDOW G. P. *Hypertext: the convergence of contemporary critical theory and technology*. Baltimore, Etats-Unis : Johns Hopkins University Press, 1992. 242 p.(Parallax (Baltimore)). ISBN : 0-8018-4280-8.

[85.] LATOUR B. *Changer de société, refaire de la sociologie*. Paris, France : la Découverte, 2007. 400 p.(La Découverte-poche. Sciences humaines et sociales, ISSN 1272-1522, 264)ISBN : 978-2-7071-5327-2.

[86.] LÉCHOT-HIRT L. *Recherche-création en design. Réflexions et modèles pour une pratique expérimentale*. 1re éd. Genève (Suisse) : METISPRESSES, 2011. 112 p.ISBN : 9782940406272.

[87.] LELEU-MERVIEL S. *Création numérique: écritures, expériences interactives*. Paris, France : Lavoisier : Hermès Science publ., DL 2005, 2005. 297 p.ISBN : 9782746211308.

[88.] LELEU-MERVIEL S., ÉD. *Document numérique (Paris), ISSN 1279-5127. Nouvelles écritures*. Paris, France : Hermès science publications, impr. 2002, 2002. 208 p.ISBN : 9782746204546.

[89.] LELEU-MERVIEL S., ÉD. *Information-communication*. Villeneuve-d'Ascq, France : Presses universitaires du Septentrion, 2007b.

[90.] LELEU-MERVIEL S. *La conception en communication: méthodologie qualité*. Paris, France : Hermès, 1997. 202 p.ISBN : 9782866016319.

[91.] LELEU-MERVIEL S., BOULEKBACHE-MAZOUZ H. *Recherches en design: processus de conception, écriture et représentations*. London, Royaume-Uni de Grande-Bretagne et d'Irlande du Nord : ISTE Editions, 2013. ISBN : 9781784050078.

[92.] LIPSYC C. « Construction de la perspective, construction du sens ». *Communications* [En ligne]. 2009. Vol. 85, n°1, p. 37-53. Disponible sur : < http://dx.doi.org/10.3406/comm.2009.2520 > (consulté le 25 août 2015)

[93.] MAHER J. *Let's Tell a Story Together (A History of Interactive Fiction)* [En ligne]. 2006. Disponible sur : < http://maher.filfre.net/if-book/ >

[94.] MANGUEL A. *Une histoire de la lecture*. [s.l.] : Actes Sud, 2000. 432 p.ISBN : 2742723994.

[95.] MANOVITCH L. *The language of new media*. Cambridge, Mass., Etats-Unis : The MIT Press, 2001. 354 p.(Leonardo (Cambridge)). ISBN : 978-0-262-13374-6.

[96.] MARTIN H. J. *Histoire et pouvoirs de l'écrit*. [s.l.] : Albin Michel, 1996. 546 p.ISBN : 222608472X.

[97.] MARTZ KUHN É. « Ecritures scéniques de la catastrophe humaine dans le théâtre contemporain : Etude de cas et recherche-création ». [s.l.] : [s.n.], 2013. Disponible sur : < http://www.rechercheisidore.com/search/resource/?uri=10670/1.1rlg9t > (consulté le 25 juillet 2015)

[98.] MATTELART A., MATTELART M. *Histoire des théories de la communication*. Paris, France : la Découverte, 2004. 123 p.(Repères (Maspero), ISSN 0993-7625, 174)ISBN : 2-7071-4406-1.

[99.] MCLUHAN M., FIORE Q. *The medium is the massage*. London, Royaume-Uni : Allen Lane : Penguin, 1967. 159 p.

[100.] MONFORT N. *Interactive Fiction's Fourth Era* [En ligne]. octobre 2006. Disponible sur : < http://nickm.com/if/fourth_era.html > (consulté le 15 juillet 2014)

[101.] MONTFORT N. *Twisty Little Passages: An Approach To Interactive Fiction*. New Ed.[s.l.] : MIT Press, 2005. 302 p.ISBN : 0262633183.

[102.] NACCACHE L. *Le nouvel inconscient : Freud, Christophe Colomb des neurosciences*. Paris : Editions Odile Jacob, 2006. 465 p.ISBN : 9782738118288.

[103.] NEWCOMB R. *Inform 7 for Programmers* [En ligne]. 6 janvier 2009. Disponible sur : < http://www.plover.net/~pscion/Inform%207%20for%20Programmers.pdf > (consulté le 15 avril 2013)

[104.] ORTEL P. *Discours, image, dispositif : Penser la représentation Tome 2*. [s.l.] : L'Harmattan, 2008. 269 p.ISBN : 2296056431.

[105.] PLANTIN J.-C. *Les pratiques de cartographie numérique en ligne: expression, remédiation, circulation*. Thèse doctorat. France : Université de Technologie de Compiègne, 2012. 413 p.

[106.] REED A. *Creating Interactive Fiction With Inform 7*. [s.l.] : Delmar Cengage Learning, 2010. 448 p.ISBN : 1435455061.

[107.] REUTER Y., BERGEZ D. *L'analyse du récit*. Paris, France : Nathan, 2001. 127 p.(128 (Paris), ISSN 1160-2422, 256)ISBN : 2-09-191140-2.

[108.] RIEDER B. Métatechnologies et délégation : pour un design orienté-société dans l'ère du Web 2.0. Saint-Denis : Université de Paris VIII, 2006.

[109.] SAEMMER A. « Figures de surface média ». *Protée* [En ligne]. 2008. Vol. 36, n°1, p. 79. Disponible sur : < http://dx.doi.org/10.7202/018808ar > (consulté le 14 septembre 2015)

[110.] SAEMMER A. *Les hypertextes journalistiques*. [En ligne]. 16 novembre 2012. Disponible sur : < http://fr.slideshare.net/mjcatoir/les-hypertextes-journalistiques > (consulté le 19 septembre 2015)

[111.] SAEMMER A. *Matières textuelles sur support numérique*. Saint-Étienne : Publications de l'Université de Saint-Étienne, 2007. ISBN : 9782862724485 2862724483.

[112.] SAEMMER A. *Rhétorique du texte numérique* [En ligne]. [s.l.] : Enssib (Presses de l'), [s.d.]. Disponible sur : < https://lectures.revues.org/17170 > (consulté le 19 septembre 2015)ISBN : 979-10-91281-45-4.

[113.] SAEMMER A., H2H L. A. « Hybrid - Revue des arts et médiations humaines ». [s.l.] : [s.n.], [s.d.]. Disponible sur : < http://revue-hybrid.fr/ > (consulté le 19 septembre 2015)

[114.] SARTRE J.-P. *Qu'est-ce que la littérature ?*. Paris : Gallimard, 1985. ISBN : 9782070323067.

[115.] SIEMENS R. G., SCHREIBMAN S. *A companion to digital literary studies*. Malden (Mass.) : Blackwell Publishing, 2007. (Blackwell companions to literature and culture, 50)ISBN : 978-1-405-14864-1.

[116.] SNYDER I. *Hypertext: The Electronic Labyrinth*. [s.l.] : Melbourne University Press, 1992. 160 p.ISBN : 0522846297.

[117.] SOUCHIER E. « L'écrit d'écran, pratiques d'écriture & informatique ». *Communication et langages* [En ligne]. 1996. Vol. 107, n°1, p. 105–119. Disponible sur : < http://dx.doi.org/10.3406/colan.1996.2662 >

[118.] SOUCHIER E., JEANNERET Y. « L'énonciation éditoriale dans les écrits d'écran ». *colan* [En ligne]. 2005. Vol. 145, n°1, p. 3-15. Disponible sur : < http://dx.doi.org/10.3406/colan.2005.3351 >

[119.] SZILAS N., RÉTY J.-H. *Création de récits pour les fictions interactives: simulation et réalisation*. Paris, France : Hermès Science : Lavoisier, 2006. 272 p.(Collection Information, hypermédias et communication, ISSN 1954-0337). ISBN : 2-7462-1500-4.

[120.] TARDY C., JEANNERET Y. *L'écriture des médias informatisés: espaces de pratiques*. Paris, France : Lavoisier : Hermes science publ., 2007. 222 p.(Collection Systèmes d'information et organisations documentaires, ISSN 1961-8409 TIC et sciences cognitives. Série Sciences de l'information et de la communication). ISBN : 978-2-7462-1653-2.

[121.] TARDY C., JEANNERET Y., TARDY C., JEANNERET Y. « Profondeurs de l'urgent : PowerPoint, entre immédiateté et mémoire ». *Communication et organisation* [En ligne]. 1 juin 2006. n°29, p. 164-170. Disponible sur : < http://dx.doi.org/10.4000/communicationorganisation.3399 > (consulté le 15 septembre 2015)

[122.] TESSMAN K. *The Hugo Book* [En ligne]. The General Coffee Company Film Productions.[s.l.] : [s.n.], 2004. Disponible sur : < http://www.ifarchive.org/if-archive/programming/hugo/manuals/hugo_book.pdf > (consulté le 11 septembre 2015)

[123.] TROUSSE B., ZREIK K. *Les objets en conception : actes de 01Design'97, cinquième Table ronde francophone sur la conception*. Paris, France : Europia production, 1998. 293 p.(01 Design). ISBN : 2-909285-10-3.

[124.] TUFTE E. R. *The Cognitive Style of PowerPoint: Pitching Out Corrupts Within, Second Edition*. 2 edition. Cheshire, Conn : Graphics Press, 2006. 32 p.ISBN : 9780961392161.

[125.] WARDRIP-FRUIN N., MONTFORT N., ÉD. *The new media reader*. Cambridge(Mass.), Etats-Unis, Royaume-Uni : [s.n.], 2003. 823 p.ISBN : 0-262-23227-8.

[126.] WEISSBERG J.-L. « Figures de la ~~lectature~~. Le document hypermédia comme acteur ». *colan* [En ligne]. 2001. Vol. 130, n°1, p. 59-69. Disponible sur : < http://dx.doi.org/10.3406/colan.2001.3107 >

[127.] WITTGENSTEIN L., MALCOLM N., WAHL J. *Le cahier bleu et le cahier brun: études préliminaires aux « Investigations philosophiques »*. Paris, France : Gallimard, DL 1988, 1988. 423 p.ISBN : 2-07-071450-0.

[128.] WOLTON D. *Penser la communication*. Paris, France : Flammarion, 1997. 401 p.ISBN : 2-08-067330-0.

[129.] ZREIK K. « PostDigital Art, Proceedings of the 3rd Computer Art Congress [CAC.3] (sommaire) ». [s.l.] : [s.n.], 2013. Disponible sur : < http://www.lcdpu.fr/livre/?GCOI=27000100403060&fa=sommaire > (consulté le 24 avril 2013)

[130.] ZREIK, KHALDOUN, AZEMARD GHISLAINE, CHAUDIRON STÉPHANE, DARQUIE GAÉTAN. *Livre post-numérique : historique, mutations et perspectives*. europia.[s.l.] : [s.n.], 2014. 160 p.(Colloque international sur le document électronique, 17)ISBN : 979-10-90094-19-2.

[131.] ZREIK K., HYPERURBAIN. Villes hybrides et enjeux de l'aménagement des urbanités numériques : actes HyperUrbain 3 organisée du 26 au 28 septembre 2011 à la faculté de l'Aménagement, université de Montréal. Paris, France : Europia productions, 2012. 193 p.ISBN : 979-10-90094-08-6.

[132.] ZREIK K., TROUSSE B. *Organisation de la conception*. Paris, France : Europia, 1994. 317 p.ISBN : 9782909285030.

[133.] « olats.org > ETUDES ET ESSAIS > LES BASIQUES : LA LITTERATURE NUMERIQUE ». [s.l.] : [s.n.], [s.d.]. Disponible sur : < http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/basiquesLN.php > (consulté le 25 septembre 2015)

Ressources complémentaires pour les ODERI

Cette partie recense plusieurs liens dans le but de donner au lecteur les moyens d'approfondir son exploration des IF et des ODERI les plus importants. Plusieurs de ces liens, notamment les manuels des outils, ont largement contribué à notre étude. Nous proposons d'ouvrir cette section en classant les liens par catégories génériques (histoire des IF, communauté, etc.) avant de proposer des listes de liens pour chaque outil (les outils sont ordonnés par ordre alphabétique).
Sauf mentionnés, tous les liens ont été consultés le 2 octobre 2015

1 Histoire des IF

- http://www.filfre.net/2013/07/the-quill/
- http://inform-fiction.org/manual/html/s46.html#p369 (par graham Nelson)
- http://maher.filfre.net/if-book/nick Montfort
- http://adventure.if-legends.org/Gilsoft_International_Ltd.html
- http://if.illuminion.de/
- http://www.crashonline.org.uk/04/quill.htm
- Timeline:
    - http://brasslantern.org/community/history/timeline-c.html

2 Communauté

- http://brasslantern.org/
- http://ifmud.port4000.com/

3 Mieux connaître les IF

- http://pr-if.org/doc/play-if-card/play-if-card.pdf

4 Classement des IF

- http://ifdb.tads.org/viewgame?id=4glrrfh7wrp9zz7b (2015)
- http://ifdb.tads.org/viewcomp?id=oymvom4wrawhd4hr (2011)

5 Liste d'outils

- http://mirrors.ibiblio.org/interactive-fiction/
- Liste d'outils http://www.cs.cmu.edu/~wsr/IF/
- Autre liste par matt@anotherdayanotherga.me:
    - https://docs.google.com/spreadsheets/d/1-B1yKIateTpwTdRNT9W_ZjDzC6XnFpHXrcZ4nr_x7LQ/edit#gid=0
- If wiki authoring system :
    - http://ifwiki.org/index.php/Category:Authoring_system

6 Adrift

- wikipedia :
    - https://en.wikipedia.org/wiki/ADRIFT
- Site officiel :

    - http://www.adrift.co/download
- http://www.insideadrift.org.uk/
- forum « officiel »
    - http://forum.adrift.co/
- ifwiki:
    - http://www.ifwiki.org/index.php/ADRIFT
- page du créateur d'Adrift:
    - http://www.ifwiki.org/index.php/Campbell_Wild
- focus sur le runner :
    - http://www.ifwiki.org/index.php/ADRIFT_Runner
- Manuel V 4 :
    - http://www.adrift.co/ftp/Manual.pdf

7 AGT:

- https://en.wikipedia.org/wiki/Adventure_Game_Toolkit
- http://www.markwelchblog.com/1997/05/24/adventure-game-toolkit/
- Interview de David Malmberg le créateur d'AGT :
    - http://brasslantern.org/community/interviews/malmberg.html

8 EAMON

Tous les liens sont consultés le 11 août

- http://www.eamonag.org/pages/eamon_IF.htm
- Description du système de jeu :
    - http://crpgaddict.blogspot.fr/2013/03/game-93-eamon-1980.html
- http://crpgaddict.blogspot.fr/2013/03/game-93-eamon-1980.html
- http://www.eamonag.org/pages/eamon_overview.htm
- http://www.eamonag.org/pages/eamondx.htm
- http://eamon-guild.blogspot.fr/2013/03/eamon-micro-adventure-contest.html?utm_source=feedburner&utm_medium=feed&utm_campaign=Feed:+blogspot/VPAjM+(Eamon+Adventurer%27s+Guild+Online)

- Base de données recensant toutes les quêtes : http://dcsoftsys.com/eab/
- Manuel:
    - http://www.eamonag.org/manuals/EamonDX-designer-manual.htm
- Page Facebook : https://www.facebook.com/EamonGuild

9 GAC

- https://en.wikipedia.org/wiki/Graphic_Adventure_Creator
- https://archive.org/stream/zzap64-magazine-017/ZZap_64_Issue_017_1986_Sep#page/n69/mode/2up

10 Hugo:

- https://en.wikipedia.org/wiki/Hugo_(programming_language)
- Site officiel :http://www.generalcoffee.com/
- Télécharger : http://www.generalcoffee.com/hugo/gethugo.html
- wikipedia : http://hugo.gerynarsabode.org/index.php?title=Main_Page
- wiki dédié à Hugo : http://hugo.gerynarsabode.org/index.php?title=Main_Page
- Hugo Online Interpreter : http://nitku.net/if/hugo/
- Page de Cryptozookeeper :
    - http://www.joltcountry.com/index.php/robbsherwin_videogame/cryptozookeeper
- Manuel pour les développeurs :
    - http://www.ifarchive.org/if-archive/programming/hugo/manuals/hugo_book.pdf
- Hugor, interpreteur pour Hugo : http://ifwiki.org/index.php/Hugor

11 Inform

Il existe de très nombreuses ressources concernant Inform dont la plupart sont disponibles depuis le site d'Inform 7 : http://inform7.com/. Nous rappelerons l'excellent manuel d'Aaron Reed : (Reed, 2010)

Les nouvelles fonctionnalités d'Inform 7 par G. Nelson (2006):

- http://inform7.com/learn/documents/WhitePaper.pdf

Quixe :

- http://eblong.com/zarf/glulx/quixe/
- https://github.com/erkyrath/quixe

Parchment :

- https://github.com/curiousdannii/parchment

Vorple :

- http://vorple-if.com/

12QUEST

(tous les liens ont été consultés le 11 septembre 2015)

- Description française :
  - http://ifiction.free.fr/index.php?id=quest
- Description:
  - http://docs.textadventures.co.uk/quest/
- Forum très tourné vers la communauté de Quest :
  - http://forum.textadventures.co.uk/
- Espace dédiées aux questions sur les IF :
  - http://ifanswers.com/
- Livraison de la première version de Quest:
  - https://groups.google.com/forum/#!msg/rec.arts.int-fiction/EP4N9x3fBs4/iznybxPCt4sJ
- 15 ans de Quest :
  - http://blog.textadventures.co.uk/2013/11/07/quest-is-15/
  - http://blog.textadventures.co.uk/2013/11/26/15-years-of-quest-part-2-1999-2000/
  - http://blog.textadventures.co.uk/2013/11/27/15-years-of-quest-part-3-2000-2004-experimenting-with-multi-player/
- Blog du créateur de Quest :
  - http://blog.textadventures.co.uk/category/quest/
- Plateforme de partages d'IF très tournée vers Quest :

- http://forum.textadventures.co.uk/

- Page de téléchargement :
  - http://textadventures.co.uk/quest

13The Quill & PAW

- http://www.crashonline.org.uk/04/quill.htm
- http://graemeyeandle.atwebpages.com/advent/history.html
- Voir la page wikipedia et ses sources :
  - https://en.wikipedia.org/wiki/The_Quill#cite_note-yeandle-4
- Interview du développeur: http://solutionarchive.com/interview_graeme/

14TADS

Histoire de TADS :

- http://maher.filfre.net/if-book/if-8.htm

15Le corpus

- Inform : http://inform7.com/download/
- Tads : http://www.tads.org/tads3.htm
- Quest : http://textadventures.co.uk/quest
- Twine : http://twinery.org/
- InkleWriter : http://www.inklestudios.com/inklewriter/
- Undum : https://github.com/idmillington/undum

Liste des RI mentionnés

[1.] AARON A. R. *Whom the Telling Changed* [En ligne]. Disponible sur : < http://collection.eliterature.org/1/works/reed__whom_the_telling_changed.html >

[2.] ADAM S. *Adventureland* [En ligne]. Disponible sur : < http://ifdb.tads.org/viewgame?id=dy4ok8sdlut6ddj7 > (consulté le 2 octobre 2015)

[3.] BARLOW S. *Aisle* [En ligne]. 1999. Disponible sur : < http://ifdb.tads.org/viewgame?id=j49crlvd62mhwuzu >

[4.] BLANK M., LEBLING D. *Zork* [En ligne]. 1980. Disponible sur : < http://ifdb.tads.org/viewgame?id=0dbnusxunq7fw5ro > (consulté le 1 octobre 2015)

[5.] CADRE A. *9:05* [En ligne]. Disponible sur : < http://ifdb.tads.org/viewgame?id=qzftg3j8nh5f34i2 > (consulté le 2 octobre 2015)

[6.] CADRE A. *Photophobia* [En ligne]. 1998. Disponible sur : < http://adamcadre.ac/if.html >

[7.] CROWTHER W., WOODS D. *Adventure*.

[8.] GENTRY M. *Anchorhead* [En ligne]. 5 janvier 1998. Disponible sur : < http://ifdb.tads.org/viewgame?id=op0uw1gn1tjqmjt7 >

[9.] GRAHAM N. *Curses!* [En ligne]. 1993. Disponible sur : < http://ifdb.tads.org/viewgame?id=plvzam05bmz3enh8 > (consulté le 2 octobre 2015)

[10.] JOTA A. *Lost Pig* [En ligne]. Disponible sur : < http://ifdb.tads.org/viewgame?id=mohwfk47yjzii14w > (consulté le 1 octobre 2015)

[11.] MONFORT N. *Book and Volume* [En ligne]. 2005. Disponible sur : < http://ifdb.tads.org/viewgame?id=timl7wld6zp9otsf > (consulté le 2 octobre 2015)

[12.] PLOTKIN A. *Spider and web* [En ligne]. 1998 1997. Disponible sur : < http://ifdb.tads.org/viewgame?id=2xyccw3pe0uovfad > (consulté le 2 octobre 2015)

[13.] SHIOVITZ D. *Bad Machine* [En ligne]. 1998. Disponible sur : < http://collection.eliterature.org/1/works/shiovitz__bad_machine.html > (consulté le 15 septembre 2015)

[14.] SHORT E. *Counterfeit Monkey* [En ligne]. 30 décembre 2012. Disponible sur : < http://ifdb.tads.org/viewgame?id=aearuuxv83plclpl > (consulté le 2 octobre 2015)

[15.] SHORT E. *Savoir-faire* [En ligne]. Disponible sur : < http://collection.eliterature.org/1/works/short__savoir-faire.html > (consulté le 15 septembre 2015)

[16.] SMITH A. *Cryptozookeeper* [En ligne]. Disponible sur : < http://www.joltcountry.com/index.php/robbsherwin_videogame/cryptozookeeper > (consulté le 15 septembre 2015)

Liste des illustrations

Figure 1 : exemple de lecture dans un outil d'écriture avec Inform 7 (version 6G60)..... 46
Figure 2 : exemple d'une vue de skein pour Inform 7 (version 6L38) 47
Figure 3 : un exemple de lancement du logiciel ADRIFT Runner depuis ADRIFT Developer..... 48
Figure 4 : Spatterlight (MAC) - exemple d'IF..... 50
Figure 5 : Zoom (MAC) - exmple d'IF..... 51
Figure 6 : JFrotz sur Android..... 52
Figure 7: Text Adventure sur Android..... 53
Figure 8 : *Counterfeit Monkey* joué avec Frotz sur IOS 54
Figure 9 : Captures d'écran de *Choice of Broadside* issues de l'Appstore et montrant à gauche, un exemple de fragment et à droite la visualisations des statistiques du personnage, les choix commis par le lecteur influe sur leur progression..... 55
Figure 10 : Capture d'écran de Frankenstein par Inkle, les choix se trouvent en fin de fragments, les fragments sont reliés par des aiguilles..... 57
Figure 11 : schéma montrant la structure du récit donné en exemple..... 63
Figure 12 : exemple de structure générale de récit avec Twine 65
Figure 13 : détail d'un fragment écrit avec Twine..... 66
Figure 14 : preview d'un texte généré avec Twine..... 67
Figure 15 : exemple de code avec Inform 7 - déclaration des rooms..... 68
Figure 16 : exemple de code compilé et joué 69
Figure 17 : exemple de code écrit avec Inform 7..... 70

Figure 19 : exemple des "révisions" d'une page d'ELMCIP 86
Figure 20 : capture d'écran du 21 janvier 2015 de l'adresse http://elmcip.net/person/nick-montfort 88
Figure 21 : capture d'écran du 21 janvier 2015 de l'adresse http://elmcip.net/creative-work/book-and-volume 89
Figure 22 : la base de données de récits interactifs de l'UTC de Compiègne le 3 février 2015 90
Figure 23 : exemple d'ajout de commentaire sur la base de données de l'UTC de Compiègne 91
Figure 24 : exemple d'ajout de notice sur l'IFDB 94
Figure 25 : focus sur la partie "Game details" de la notice de Curses 97
Figure 26 : exemple de recherche d'un outil sur l'IFDB 99
Figure 27 : liste des actions qu'il est possible de réaliser dans une aventure d'EAMON108
Figure 28 : Capture d'écran de *The Beginner's Cave* sur EAMON Deluxe 109
Figure 29 : capture d'écran d'un RI écrit avec Hugo et joué sur le Hugo Online Interpreter 115
Figure 30 : nombre de récits interactifs écrits avec les 11 outils les plus utilisés 116
Figure 31 : répartition des ODERI et autres outils par rapport à l'ensemble des RI d'IFDB - 1er mars 2014 116
Figure 32 : nombre de textes pour les 11 ODERI les plus populaires le 8 août 2015.... 118
Figure 33 : répartition du nombre de RI écrits par les 11 ODERI les plus populaires .. 119
Figure 34 : répartition des ODERI et autres outils par rapport à l'ensemble des RI d'IFDB 120
Figure 35 : comparaison des répartitions des ODERI et autres outils sur l'ensemble d'IFDB entre le 1er mars 2014 et le 8 août 2015 120
Figure 36 : part des RI écrits avec les 11 ODERI les plus populaires 122
Figure 37 : analyse comparative de la fréquence d'utilisation des ODERI entre 2014 et 2015 125
Figure 38 : 4 plus importantes progressions de l'utilisation des ODERI en nombre de récits et en pourcentage 126
Figure 39 : Page d'accueil de textadventures.co.uk 135
Figure 40 : Capture d'écran de l'interface d'édition sur PlayFic, le code source est à gauche, la partie droite est destinée à livrer un aperçu de l'IF pour l'auteur qui veut tester sa fiction 136

Figure 41 : Capture d'écran de l'éditeur de VaryTale quand il est question de travailler sur un fragment particulier 137
Figure 42 : Exemple de notice pour un RI sélectionné par l'IFcomp (*Violet*, le gagnant de 2008) 140
Figure 43 : Capture d'écran des rubriques Authoring et Technical Development d'inficion.org le 11 septembre 2015 145
Figure 44 : Exemple de code Inform 7 dans l'IDE 169
Figure 45 : Editeur de texte de Quest - mode simple 171
Figure 46 : Editeur de Quest - mode avancé 171
Figure 47 : Exemple d'IF en cours d'écriture prévisualisée dans le navigateur avec le lecteur de Quest 172
Figure 48 : Créer un nouveau récit avec TADS 173
Figure 49 : La première page accessible après la création d'un récit 174
Figure 50 : Exemple de code écrit avec TADS – la création et la description de la room de départ 175
Figure 51 : Exemple de texte écrit avec Tads et préviusalisé par son viewer 176
Figure 52 : Comparaison entre l'interface dédiée à l'écriture d'un RI de Twine desktop (en haut) et celle de Twine web (en bas) 177
Figure 53 : Barre d'outil de Twine 177
Figure 54 : Menu contextuel d'un passage de Twine 178
Figure 55 : Exemple d'édition de fragment avec Twine 179
Figure 56 : Menu de "release" de Twine 179
Figure 57 : Exemple de fragment écrit avec InkleWriter 181
Figure 58 : Prévisualisation d'un récit écrit avec InkleWriter 182
Figure 59 : Interface de lecture de VaryTale 182
Figure 60 : Zoom sur une section de l'hyperstructure d'un récit sur InkleWriter 183
Figure 61 : Le contenu du dossier Undum une fois téléchargé et décompressé 184
Figure 62 : Le tutoriel pour apprendre à utiliser Undum interprété par un navigateur web 184
Figure 63 : Code à éditer pour créer une situation avec Undum 186
Figure 64 : Capture d'écran de *Counterfeit Monkey* joué avec Zoom, la mini-map occupe la moitié gauche 234
Figure 65: Premier écran après création d'une IF avec Inform 7 242

Figure 66 : Exemple de message d'erreur une fois la compilation lancée (voir panneau de droite)..... 242
Figure 67 : Le transcript d'une lecture de test de dis(re)pair avec l'IDE d'Inform L38.. 254
Figure 68 : Le skein de l'ensemble des sessions opérées activé à partir de la session de la figure précédente..... 255
Figure 69 : Exemple d'un extrait de code écrit avec TADS 3..... 275
Figure 70 : Déclaration d'un objet avec TADS..... 276
Figure 71 : Exemple d'action associée à un objet avec TADS..... 277
Figure 72 : Appeler d'autres fichiers avec TADS..... 278
Figure 73 : Exemple d'un dialogue écrit avec TADS..... 281
Figure 74 : Session de Galatea où le lecteur sort de la pièce et active la fin du récit..... 285
Figure 75 : Le système de l'IF Galatea est capable de reconnaître une tentative du lecteur de communication avec la sculpture et lui propose la syntaxe correcte..... 286
Figure 76 : Exemple de marqueur dans le dialogue avec Galatea..... 286
Figure 77 : Exemple de structure divergente avec Twine..... 292
Figure 78 : Exemple de structure convergente avec Twine..... 293
Figure 79 : Exemple de fragments avec des liens en fin de passage avec Choice of Broadside..... 294
Figure 80 : Exemple de mise en code des liens avec Twine..... 295
Figure 81 : Ajout d'un lien avec InkleWriter..... 296
Figure 82 : Boite de dialogue pour l'écriture de fragment de Twine..... 297
Figure 83 : Boite de dialogue pour l'écriture de fragment d'InkleWriter..... 297
Figure 84 : Visualiation de l'hyperstructure avec InkleWriter..... 298
Figure 85 : Visualisation d'hyperstructure avec InkleWriter - 2..... 299
Figure 86 : Partage d'un RI écrit avec InkleWriter..... 299
Figure 87 : Exemple de texte en fin de fragment avec Undum..... 300
Figure 88 : Capture d'un écran de Présence Textuelle avec la présence des silhouettes de lecteur..... 312
Figure 89 : Page d'accueil du RI Les Ombres en Automne le 12 septembre 2015..... 313
Figure 90 : Chapitre 3 de dis(re)pair le 12 septembre 2015..... 316
Figure 91 : exemple d'écran de titre pour dis(re)pair - le chapitre 1..... 317
Figure 92 : Exemple d'une lettre dont le texte est en train de s'écrire lettre à lettre..... 317
Figure 93 : Exemple d'un fragment de dis(re)pair..... 318
Figure 94 : Schéma global de l'IF de dis(re)pair..... 323

Figure 95 : Structure des deux dialogues principaux possibles dans dis(re)pair 325
Figure 96 : exemple de code Inform 7 compilé par Quixe 335
Figure 97 : Exemple de page index.html 337
Figure 98 : Exemple d'une page play.html lue sur un navigateur 338
Figure 99 : extrait du code de la page play.html 340
Figure 100 : Capture d'écran de la démonstration montrant comment combiner JS et Vorple 346
Figure 101 : Exemple de l'éditeur de texte infictio pour dis(re)pair 347
Figure 102 : Page d'accueil du site dédié au premier cours sur Inform 355
Figure 103 : schémas de la structure à partir de laquelle les étudiants de PTN devaient écrire leur RI 359
Figure 104 : page de transition du RI Point de fuite 360
Figure 105 : Version du cauchemar de Maria Velaora avec Unity 3D 360
Figure 106 : Fiche de Gilles Deleuze sur Prévu 365
Figure 107 : Exemple de la fiche d'un livre sur Prévu 365
Figure 108 : exemple d'allégorie avec la section cinéma 366
Figure 109 : vue aérienne de BM et des cellules disciplinaires sur un prototype de BM (seule la section cinéma est implémentée) 367
Figure 110 : Exemple de visualisation de la structure d'un dialogue de FM 369
Figure 111 : Exemple d'une preview de FM sur Articy: Draft 369
Figure 112 : exemple de dialogue sur Dialogue System 370
Figure 113 : Exemple de dialogue dans FM 370

Liste des tableaux

Table 1 : Distinction de B. Rieder entre théories de la communication et de l'information, tableau extrait de (Rieder, 2006) 19
Table 2 : Liste des 11 ODERI les plus utilisés le 1er mars 2014 – Nombre de textes écrits avec les outils 101
Table 3 : Liste des 11 ODERI les plus utilisés le 8 août 2015 – Nombre de textes écrits avec les outils 117
Table 4 : Répartition des ODERI le 1er mars 2014 et le 8 août 2015 121
Table 5 : Marge de progression des ODERI 122
Table 6 : Comparaison brute des nombres de RI écrits avec les 11 ODERI les plus populaires entre 2014 et 2015 125
Table 7 : Progression nette en pourcent des RI écrits pour les 11 ODERI les plus populaires de l'IFDB 127
Table 8 : Les 6 outils de notre corpus 166
Table 9 : Typologie des prescriptions 245
Table 10 : Propriétés incitatives pour l'écriture de RI 250
Table 11 : Transposition de la typologie des prescriptions aux incitations 250
Table 12 : Récapitulatif temporaire des niveaux d'incitations 258
Table 13 : Les niveaux et sous-niveaux d'incitation 259
Table 14 : Les niveaux de tracés 270
Table 15 : Tableau récapitulatif des tracés 302

Annexes

Annexe 1 : dis(re)pair – Code source complet de l'IF

1 Remarques

L'annexe 1 se compose de l'intégralité du code source écrit en Inform 7, ce code est destiné à la scène 4 de dis(re)pair au moment où la jeune femme revit sa rupture. Nous avons hésité avant d'ajouter ce code, car il n'est pas évident de citer, même en annexe un code aussi long (près de 45000 caractères), nous pensons toutefois qu'il est essentiel de le faire car en plus du fait que le langage de programmation Inform est un langage très haut niveau et qui s'approche fortement de l'anglais, donc particulièrement lisible, nous pensons que cet exemple rend compte par sa structure globale de nombreux enjeux que nous avons mentionnés lors de notre recherche. Surtout que le code est commenté de manière à faciliter encore sa compréhension et son organisation.

Si nous avons choisi de sélectionner ce code uniquement (il nous parait inutile de joindre ceux d'infictio ou la partie html/js/css de dis(re)pair, nous estimons qu'il est suffisant d'en partager les liens ou repository git), ce n'est pas parce que nous ne pensons qu'il soit destiné à être lu littéralement mais plutôt pour qu'il puisse être survolé, que notre lecteur ait à sa disposition l'ensemble de la source s'il veut la tester avec Inform (il lui suffit pour cela de copier le texte ici présent et de le coller ensuite dans un fichier vide d'Inform 7 6L38 avec les extensions installées) ou bien se concentrer sur une partie précise.

Nous espérons que cette annexe contribue à faire connaitre la nature d'un langage de programmation dédié à l'écriture de RI et les problématiques qui lui sont associées, la complexité et le détail dans l'écriture qu'impose la mise en code.

Enfin, cette citation intégrale du code, nous permet de documenter et de compléter notre présentation de l'architecture de dis(re)pair dans le chapitre 7.

2 Le code source

"disrepair" by Gate (in french)
Section 1 -Includes
Include Basic Screen Effects by Emily Short.
[Include Vorple by Juhana Leinonen.
Include Vorple Screen Effects by Juhana Leinonen.
Include Vorple Hyperlinks by Juhana Leinonen.]

When play begins:
    now the story viewpoint is the first person singular.

Section 2 - Global parameters
Use no scoring.
Release along with an interpreter.

[---Liste des variables---]

Situation is a number variable. Situation is 0.

compteur is a number variable. compteur is 0.
_dispute is a number variable. _dispute is 0.[1 pour commencer la scène Dispute]
_dispute2 is a number variable._dispute2 is 0.[1 pour commencer la scène Dispute2]
_rompre is a number variable. _rompre is 0. [1 pour pouvoir rompre et amorcer la fin Rupture]
_assiette is a number variable._assiette is 0.
_bout is a number variable._bout is 0.
_torture is a number variable. _torture is 0.

```
[--Liste des nouvelles actions--]
    [--crier--]

criering is an action applying to nothing. Understand "crier", "hurler" as criering.
Instead of criering for the first time:
    say "Je n'en avais pas vraiment envie.";
Instead of criering for the second time:
    say "Pourquoi crier ?";
Instead of criering for the third time:
    say "Tellement de choses peuvent se dire calmement.";
Instead of criering for the fourth time:
    say "Après tout, peut-être me fallait-il m'y résoudre ? Mais est-ce que je n'aurais pas l'air d'une folle ?";
A report criering rule :
    say "J'ai crié de toutes mes forces...";
    if a random chance of 70 in 100 succeeds:
        end the story saying "...mais ce n'était pas une bonne idée, il m'a regardée avec un air bizarre, clairement il doutait de ma santé mentale. Il est reparti sans un mot en claquant la porte. Depuis je ne l'ai plus jamais revu et j'ai un peu honte de m'être laissée emporter.";
    otherwise:
        say "Je vis qu'il faisait un gros effort pour ne pas tenir compte de mon geste.";

    [--rompre--]
rompreing is an action applying to nothing. Understand "rompre", "rompres", "séparer", "se séparer", "larguer" as rompreing.
A check rompreing rule:
    if _rompre is 1:
        clear screen;
        say "Chaque syllabe se détachait très distinctement, je parlais pourtant sans savoir où j'allais, il y avait de la mort dans tout ça, c'était trop fort pour moi, j'avais l'impression que c'était quelqu'un d'autre qui parlait à ma place.[paragraph break]";
        wait for any key;
```

say "Je passais de reproche en reproche sans pouvoir me contrôler. Parfois il essayait de parler et je l'en empêchait.[paragraph break]";

wait for any key;

say "Plus je déblatérais et plus je me sentais misérable. La pile d'amphigouris que je distribuais sans fin avait eu raison du peu de respect que j'éprouvais encore envers moi-même.[paragraph break]";

wait for any key;

say "Je lui dis que je le détestais, je jurais déceler un sourire poindre au coin de ses lèvres.[paragraph break]";

wait for any key;

say "Je lui dis : '—C'est fini, tu me dégoûtes. Au début, je ne voulais rien, c'est toi qui est venu me chercher, et maintenant... Tu m'as rendue misérable et je te hais pour ça aussi.[paragraph break]";

wait for any key;

say "'Je veux que tu partes maintenant et j'espère ne plus jamais te revoir de ma vie.' [paragraph break]";

wait for any key;

say "'Va au diable ![paragraph break]'";

wait for any key;

say "Et c'est après ça que j'ai décidé de me suicider en me jetant d'un pont.[paragraph break]";

end the story saying "Fin";

if _rompre is 2:

clear screen;

say "M. prit sa voix la plus solennelle, il prit un temps avant de parler, comme pour bien se souvenir de ce moment, alors que moi je n'avais qu'une envie, c'était de l'avoir déjà oublié.[paragraph break]";

wait for any key;

say "'—Je vais partir maintenant. Adieu L.[paragraph break]'";

wait for any key;

say "Et il rajouta cette phrase ridicule qu'il avait dû voir dans un film : 'J'espère que tu ne m'en voudras pas et qu'un jour tu me pardonneras.'[paragraph break]";

wait for any key;

say "Je pleurais comme jamais, mais ces derniers mots ont séché toutes mes larmes. Je n'avais qu'une envie, c'était de le massacrer. Je m'imaginais prendre le couteau le plus pointu...[paragraph break]";

wait for any key;

say "Me retourner pour lire l'effarement sur son visage, moi en train de sourire, lui tétanisé, il trébuche en reculant, je me jette sur lui, je...[paragraph break]";

wait for any key;

say "La porte claqua. Il disparut. Il ne me fallut pas beaucoup de temps pour me résoudre à me suicider.[paragraph break]";

end the story saying "Fin";

otherwise:

say "Il n'est pas encore temps.";

[--fuir--] [changer le système de fuite]

[le personnage peut fuir à chaque moment]

fuiring is an action applying to nothing. Understand "fuir", "enfuir", "s'enfuir", "s'enfuire", "m'enfuir" as fuiring.

_fuir is a number variable. _fuir is 0.

A check fuiring rule :

if _fuir is 1 :

if a random chance of 70 in 100 succeeds:

say "Bien qu'il était pour moi absolument hors de question de le quitter... Je n'eus pas le courage de rester plus longtemps...";

end the story saying "...je suis partie à toute vitesse sans me retourner. J'ai couru à la mort jusqu'au bout de la ville, et je me suis écroulée sur un banc au fond d'un parc pour pleurer.[paragraph break]Quand je suis revenue, il était déjà parti depuis longtemps. Aujourd'hui, j'ai peur de le recroiser dans la rue.";

otherwise:

say "Par chance, je me reprenais : non ! Je ne fuirai pas cette fois !";

now _dispute is 3;

otherwise:

if a random chance of 95 in 100 succeeds:

say "[one of]Non ! Je ne manquerai pas de courage.[or]Je ne suis pas une lâche.[or]Fuir ? Mais pour aller où ?[or]Si j'étais partie à ce moment, que serait-il alors resté de ma dignité ?[cycling]";

otherwise:

say "J'eus un instant de faiblesse. C'était trop tard, intérieurement, je m'étais complètement effondrée. Il n'y avait plus rien à quoi me raccrocher.";

end the story saying "...je partis à toute vitesse sans me retourner. J'ai couru à la mort jusqu'au bout de la ville, et je me suis écroulée sur un banc au fond d'un parc pour pleurer.[paragraph break]Quand je suis revenue, il était parti depuis longtemps. Depuis, j'ai peur de le recroiser dans la rue.";

[rester]

restering is an action applying to nothing. Understand "rester", "reste", "restes", "stationner", "trainer" as restering.

A report restering rule :

if _dispute2 is 1 :

now _dispute2 is 3;

otherwise:

say "[one of]Rester...[or]Si seulement il pouvait rester.[or]Je préférerais que les choses redeviennent comme avant.[or]Si j'en avais la possibilité, je ne rejouerais pas les événements de la même façon.[stopping]";

[--soutenir--]

souteniring is an action applying to nothing. Understand "soutenir", "soutenais", "soutiens", "soutins" as souteniring.

A report souteniring rule :

say "[one of]Soutenir quoi ?...[or]N'était-ce pas moi, au fond, qui avait le plus besoin de soutien ?[stopping]";

[--achever--]

achevering is an action applying to nothing. Understand "achever", "acheve", "achève", "achèves" as achevering.

A report achevering rule :

say "[one of]C'était bien l'exécution de notre histoire d'amour.[or]Chaque jour qui passerait ne serait plus désormais qu'une nouvelle occasion de perdre à tout jamais les souvenirs du temps que nous avons passé ensemble.[stopping]";

[--pleurer--]

pleurering is an action applying to nothing. Understand "pleurer", "pleure", "pleurais", "pleurai" as pleurering.

A report pleurering rule :

say "Les larmes coulaient de mes yeux sans que j'y puisse rien faire.";

[--armer--]

armering is an action applying to one thing. Understand "armer [something]" as armering.

A check armering rule when noun is not arbalète: instead say "[one of]Je ne pouvais pas armer ça.[or]La seule chose qu'il m'était éventuellement possible d'armer c'était l'arbalète que j'avais rangée dans le placard du salon.[stopping]";

A report armering rule :

say "Vous armez l'arbalète.";

[--torturer--]

torturering is an action applying to nothing. Understand "torturer", "torture" as torturering.

A report torturering rule :

say "Certains sujets dans certains contextes sont particulièrement propices à l'imagination. J'avais l'impression de pouvoir me perdre des heures à rêver des scènes où je le torturais.";

now _torture is 1;

[--retourner--]

retournering is an action applying to nothing. Understand "retourner" as retournering.

A report retournering rule :

say "Vous retournez ? pourquoi ?";

Section 3 - Rooms & Props

[----rooms----]

la cuisine is a room. "Nous étions chez moi, c'était sans doute le lieu où nous avions passé la plus grande partie de notre temps ensemble.[paragraph break]Il se tenait debout devant moi, en se massant le coude avec un air effrayé. Il n'avait rien.[paragraph break]Mais je sais qu'à ce moment, je lui faisais peur. Il n'était pas courageux.[paragraph break]Que devais-je faire ?[paragraph break][bold type]Attendre[roman type], [bold type]aller dans le salon[roman type], [bold type]aller dans la chambre[roman type]...?". The printed name of la cuisine is "La cuisine".

poubelle is a room;

Le salon is a room. It is south of cuisine. The description of le salon is "La lumière se repaissait insolemment de la partie du salon la plus proche de la baie vitrée.[paragraph break]Au fond de la pièce se tenait le [grand canapé], à côté une table basse en bois sur laquelle étaient posés toutes sortes de magazines sur le cinéma.[paragraph break]Et puis il y avait le [grand placard].";

grand canapé is a supporter. The description of grand canapé is "[one of]Ce n'est pas le plus confortable des canapés.[or]Je n'ai pas que des bons souvenirs sur ce canapé, pas seulement avec M. d'ailleurs.[or]Il y a eu un soir où j'ai trop bu et où je me suis retrouvée seule avec un connard que l'ami d'une amie avait ramené.[or]Mais il y a aussi eu de bons moments.[or]Avec M. par exemple, je me rappelle un après-midi. Il avait les mains douces.[or]Je ne sais pas si je l'aime où si je le déteste, ça fait trop longtemps qu'il traîne dans mes pieds. Il va falloir que je m'en débarrasse.[or]Je dois vraiment avoir peur d'affronter ma rupture, mon inconscient me pousse à examiner sans cesse ce pathétique canapé, mais si je continue comme ça, rien ne changera... C'est peut-être pour ça...[stopping]"

grand placard is a closed openable container in le salon. The description of grand placard is "[one of]Je n'ai pas tant de choses que ça à ranger, mais j'aime l'idée d'avoir de grands placards vides.[or]Or, il est vrai que cette fois, vu l'achat effectué, ce n'était pas plus mal

d'avoir de la place, ne serait-ce que pour la cacher.[or]M. aurait pu me prendre pour une folle s'il l'avait découverte. En tout cas, il ne serait pas venu, me connaissant, il aurait eu trop peur.[or]Peut-être aurait-il eu raison d'ailleurs, tout le monde n'achète pas ce genre d'arme.[or]Qui d'autre commande sur internet une arbalète pour pouvoir menacer son amant ? Même si c'est une [bold type]arme[roman type]élégante.[or]Enfin, le menacer... Je ne l'avais pas encore fait... Pas encore.[stopping]".

arbalète is an object. The description of arbalète is "Quelle belle arme. Il suffit d'un petit déclic pour que tout se règle dans le plus grand silence.".

[tout une petite "histoire" qui s'ajoute si le lecteur décide d'observer la chambre]

la chambre is a room. the description of la chambre is "[one of]La pièce s'est éclairée quand il a tourné l'interrupteur.[or]Avant j'aimais beaucoup ma chambre, même si comme dans toutes les chambres parisiennes, il était difficile d'y étendre les bras sans en toucher un mur.[or]Combien d'heures ai-je passées sur ce lit à lire ce qui me passait sous la main ?[or]Zombies, Rastignacs et médecins de campagne, intelligence artificielle protectrice des mondes, créatures tapies dans l'ombre, rencontres avec les rejetons de Nyarlatototep, Porsthmouth...[or] ...boutons entourés de cheveux, correspondances entre frères, entre amants, accusations incompréhensibles, arpentages...[or]...promenades sur la place Tian'anmen, descente au travers des sept étages d'un hôpital, la mythologie littéraire d'un prêtre homosexuel au Chili...[or]Tout ce temps déjà passé...[stopping]".
The printed name of la chambre is "La chambre".

Instead of going when the player is in la chambre:
    say "Ce n'était pas le moment pour moi de partir. Nous devions [bold type]parler[roman type]." [définir une règle parler qui enclencherait le dialogue]

Instead of talking to someone when the player is in la chambre:
    now _dispute is 1;

Instead of talking to someone when the player is in le salon:
    now _dispute is 1;

[---props----]

de l'espoir is an object. The player carries de l'espoir.
la table is a supporter.
le verre is a container.
m is a person.Understand "m/M" as m.The printed name of m is "M". The description of m is "".
assiette is an object.The initial appearance of assiette is "Par terre l'[bold type]assiette[roman type] en mille morceaux m'obligeait à regarder la réalité en face. Notre couple était foutu, définitivement réduit en miettes.".
[jeter l'assiette, récupérer le fragment]
morceau is an object.

Section 4 - Scène Scene1

[Scene1 est la scène qui se passe dans la cuisine]
Scene1 is a scene. Scene1 begins when compteur is 1. Scene1 ends when Scene2 begins. Scene2 ends when Bout begins.

Instead of waiting during Scene1:

say "[one of]Tout ça, c'était avant que j'emmène des inconnus coucher à la maison. Aujourd'hui je ne suis plus tout à fait sûre d'être encore la même personne.[or]Aujourd'hui je me sens bien incapable, quand j'y repense, de savoir quelle décision il aurait été préférable de prendre.[or]J'ai toujours eu peur que le temps me conduise à devenir une moins belle personne.[or]Est-ce que ce que j'ai fait une erreur ?[or]Aurait-il fallu agir autrement ?[stopping]";

When Scene1 begins:

now assiette is in cuisine;

say "Je ne pouvais pas faire ça. Ou bien ? Je ne savais plus comment réagir, j'hésitais entre [bold type]ramasser[roman type] l'[bold type]assiette[roman type] ou [bold type]partir[roman type] pleurer dans ma chambre.";

now the description of la cuisine is "Je regardais autour de moi et je me demandais ce que j'allais faire...";

now la table is in la cuisine;
now le verre is on la table;
now m is in cuisine;

Instead of exiting when the player is in cuisine during Scene1:
if a random chance of 50 in 100 succeeds: [remettre à 70]
say "Je quittai précipitamment la cuisine pour me réfugier dans la chambre et me jetai sur le lit. J'enfouis ma tête dans l'oreiller pour pleurer.[paragraph break] L'obscurité et le silence m'entourèrent un instant, je me sentis apaisée. Je m'aperçus qu'il m'avait suivie et qu'il se tenait à côté, debout à l'entrée de la chambre.[paragraph break]Un moment se passa sans qu'aucun de nous deux se décide à [bold type]parler[roman type].";
now the player is in la chambre;
now m is in la chambre;
otherwise:
say "Nous passâmes dans le salon. J'avais l'impression qu'on allait exécuter quelqu'un.[paragraph break]Abattue, je sombrai dans le fauteuil. Il se tenait debout devant moi en m'écrasant de sa hauteur.[paragraph break]";
wait for any key;
say "J'étais terrifiée. Il était temps de [bold type]parler[roman type].";
now the player is in le salon;
now m is in le salon;

[exactement comme plus haut pour que le verbe go fasse le même effet que exit]

Instead of exiting when the player is in cuisine during Scene1:
if a random chance of 50 in 100 succeeds:
say "Je quittai précipitamment la cuisine pour me réfugier dans la chambre et me jetai sur le lit. J'enfouis ma tête dans l'oreiller pour pleurer.[paragraph break] L'obscurité et le silence m'entourèrent un instant, je me sentis apaisée. Je m'aperçus qu'il m'avait suivie et qu'il se tenait à côté, debout à l'entrée de la chambre.[paragraph break]Un moment se passa sans qu'aucun de nous deux se décide à [bold type]parler[roman type].";
now the player is in la chambre;

now m is in la chambre;

otherwise:

say "Nous passâmes dans le salon. J'avais l'impression qu'on allait exécuter quelqu'un.[paragraph break]Abattue, je sombrai dans le fauteuil. Il se tenait debout devant moi en m'écrasant de sa hauteur.[paragraph break]";

wait for any key;

say "J'étais terrifiée. Il était temps de [bold type]parler[roman type].";

now the player is in le salon;

now m is in le salon;

Instead of taking assiette for the first time during Scene1:

say "Je récupérai l'un des morceaux en forme de triangle, que je saisissais à pleine main. Je ne pouvais m'empêcher de fixer le cou de M. Il me regardait inquiet, en se demandant pourquoi je n'avais pris qu'un bout de l'assiette. Et plus particulièrement le [morceau] qui semblait le plus pointu ?[paragraph break]";

now assiette is in poubelle;

now the player carries morceau;

now _bout is 1;

now the initial appearance of assiette is "Il manque le fragment que vous avez récupéré.";

Instead of dropping morceau:

say "Je mettais le fragment à la poubelle. Je sentais qu'il était rassuré. Il me connaissait suffisamment pour savoir que je n'avais pas de limites.";

now morceau is in poubelle;

now _dispute is 1;

Section 5 - Scene Bout

Bout is a scene. Bout begins when _bout is 1.

When Bout begins :

say "'—Qu'est-ce que tu fais avec ce morceau d'assiette ? Pourquoi tu me regardes comme ça ?[paragraph break]'";

now m is in cuisine;

say "Je [bold type]soutenais[roman type] son regard.";

Instead of criering during Bout:

say "Prise d'une rage soudaine, je criais en me jetant sur lui pour le frapper.";

end the story saying "D'abord, il essaya de me contenir puis finit par me repousser. Il me regarda un instant, j'eus l'impression qu'il voulait me dire quelque chose, mais il me tourna le dos et franchit la porte sans se retourner et sans dire un mot.";

Instead of souteniring during Bout:

say "[one of]Il me suffisait de me jeter sur lui pour mettre un terme à tout ça. Je n'avais qu'à le [bold type]frapper[roman type]. Je pouvais aussi plus rationnellement [bold type]laisser le morceau[roman type] et passer à autre chose.[or]Je voulais [bold type]crier[roman type].[cycling]".

Instead of attacking during Bout:

if a random chance of 10 in 100 succeeds:

say "Je ne pouvais pas résister à la tentation, ma main se leva lentement et je me jetais sur lui en visant sa carotide.[paragraph break]"; [10% de chance de tuer le personnage]

wait for any key;

say "J'atteignis ma cible.";

wait for any key;

clear screen;

say "Le sang gicla partout. Je n'oublierai jamais son râle d'agonie.";

wait for any key;

say "Il s'effondra sur le sol. Ses jambes donnaient de grands coups dans l'air.";

wait for any key;

say "Le sang coulait sur le parquet, je reculai jusqu'à ma porte d'entrée.";

end the story;

otherwise:

say "Je ne pouvais pas résister à la tentation, ma main se leva lentement et je me jetai sur lui en visant sa carotide. Mais je ne fus pas assez rapide, je n'oublierai jamais son expression, il avait les yeux grand ouverts et m'avait attrapé le poignet, il m'obligea à lâcher mon arme et me jetai sur le côté.";

end the story;

Section 6 - Scène Scene2

[Scene2 est la scène qui se passe dans la chambre]
Scene2 is a scene. Scene2 begins when the player is in la chambre for the first time.
Instead of achevering during Scene2 :

now _dispute2 is 1; [déclenche le début de la scène Dialogue2]

Section 7 - Scène Dialogue

[Dialogue = la scène]
Dialogue is a scene. Dialogue begins when _dispute is 1.

[----------compteur is 1----------]

When Dialogue begins:

say "Quelque chose de tragique ne parvenait pas à tout à fait quitter la pièce : '— Ça y est je me suis calmée, nous pouvons continuer à nous dire ce que nous avons à nous dire.'.[paragraph break]";

say "Était-ce à [bold type]mon tour[roman type] de prendre les choses en main ? Ou valait-il mieux que je le laisse [bold type]achever[roman type] notre couple ?".

After reading a command during Dialogue :

if _dispute is 1:

if the player's command includes "mon tour":

now _dispute is 2;

say "Je ne le lui laissai pas de répit et j'enchaînai aussitôt.[paragraph break]'— Ce dont j'aimerais que tu te rendes compte, c'est de

l'étendue de ce que tu vas gâcher. Ce que tu désires, et même si tu le refuses, est simple, ce n'est que l'apparence d'une relation : dès que ça se creuse, que nous commençons à bâtir quelque chose de sérieux, [bold type]tu pars[roman type].'[paragraph break]";

reject the player's command;

Instead of achevering during Dialogue:

say "Début de Dialogue 2";

now _dispute2 is 1;

[----------compteur is 2----------]

After reading a command during Dialogue :

if _dispute is 2:

if the player's command includes "tu pars":

say "'Depuis des semaines maintenant, tu n'as pas cessé de laisser transparaître tes doutes, nous en avons parlé, je t'ai écouté et j'ai essayé de tout mon possible de te rassurer en te montrant à quel point [bold type]notre histoire compte[roman type].'[paragraph break]";

reject the player's command;

After reading a command during Dialogue :

if _dispute is 2:

if the player's command includes "histoire compte":

say "Pourquoi ne pas accepter qu'au fond, ce que tu souhaites vraiment n'est pas impossible et ne dépend pas que de toi. Ou plutôt, en dépend [bold type]autrement[roman type] que ce que tu crois.[paragraph break]";

reject the player's command;

[fin alternative]

Before reading a command during Dialogue :

if _dispute is 2:

if the player's command includes "notre histoire ne compte pas":

say "Au moment où vous vous entendez prononcer les mots 'notre histoire compte', vous vous rendez compte à quel point la formule sonne creux. Vous sentez une légère nausée monter et vous vous dites que vous ne succomberez pas au pathétique qui consisterait à vous attacher de toutes vos forces à un individu dont la seule envie est de se séparer de vous. [paragraph break]Il est temps de [bold type]rompre[roman type].";

now _rompre is 1;

After reading a command during Dialogue :

if _dispute is 2:

if the player's command includes "autrement":

say "Tu penses vouloir sincèrement t'investir dans une relation mais tu remarques qu'en même temps, dès que tu t'y es plongée, tu t'y enlises. Dès lors, tu n'as plus qu'une envie, c'est t'en dégager, et tu ne trouves pas le moyen de t'empêcher de [bold type]partir[roman type].[paragraph break]";

reject the player's command;

After reading a command during Dialogue :

if _dispute is 2:

if the player's command includes "partir":

say "Au fond de toi, tu reproches à l'autre ne pas avoir la force nécessaire pour te convaincre de rester.[line break]Mais ce que tu ne comprends pas, c'est que te forcer à rester ne sera jamais dans ton intérêt, que tu attends juste de te faire écraser, ou d'écraser, et que ni l'un, ni l'autre ne sont des [bold type]moyens d'aimer[roman type].";

reject the player's command;

After reading a command during Dialogue :

if _dispute is 2:

if the player's command includes "moyens d'aimer":

say "Je marquai une pause. Et soudain, je me rendis compte que je n'avais rien d'autre à dire. C'était profondément effrayant mais il était temps de [bold type]rompre[roman type] pour achever toute cette histoire.";

now _rompre is 1;

reject the player's command;

[---------- All turns ----------]

After reading a command during Dialogue:

if the player's command includes "regarde moi":

say ""Tu pourrais avoir la décence de me regarder lorsque nous parlons.'[line break]Il leva les yeux à nouveau vers moi.[paragraph break]'—Je t'écoute.'";

reject the player's command;

Section - Dialogue2

Dialogue2 is a scene. Dialogue2 begins when _dispute2 is 1.

[_dispute2 is 1] [Le début du dialogue où c'est M. qu'on laisse parler]

When Dialogue2 begins :

clear screen;

say "Je me souviens très bien comment ça s'est passé.[paragraph break]";

wait for any key;

say "D'abord, il y a eu une sorte de flottement.[paragraph break]";

wait for any key;

say "C'était horrible d'être là, ça n'en finissait pas. Aucun de nous n'osait se regarder.[paragraph break]";

wait for any key;

say "Sans nous toucher ni même nous parler, simplement en nous tenant là, l'un en face de l'autre, à distance, nous nous déchirions comme deux morceaux de papier de verre frottés l'un contre l'autre.[paragraph break]";

wait for any key;

say "Durant tout ce temps, qui n'en finissait pas de ne pas passer, je ne rêvais que d'une chose, [bold type]fuir[roman type]. Chaque seconde me saignait, et j'employais toutes mes forces à tenir bon et à [bold type]rester[roman type].[paragraph break]";

now _fuir is 1;

[_dispute2 is 2] [??fuir??]

Dispute2b is a scene. Dispute2b begins when _dispute2 is 2.

When Dispute2b begins:

say "Mais c'était plus fort que moi, je n'y tenais plus...";

[_dispute2 is 3] [La partie du dialogue où l'on choisit de rester pour écouter M sans fuir]

Dispute2c is a scene. Dispute2c begins when _dispute2 is 3.

When Dispute2c begins:

clear the screen;

say "Il s'est raclé la gorge et il a dit ces mots, je m'en souviens bien, il a commencé par mon prénom :[paragraph break]";

wait for any key;

say "—L.,[paragraph break]";

wait for any key;

say "J'ai besoin de temps, il y a trop de questions, d'incertitudes. La seule chose dont je suis sûr et c'est malheureux, c'est que tout ce que nous faisons ensemble ces derniers temps ne nous mène qu'à des disputes.[paragraph break] ";

wait for any key;

say "Si nous continuons, nous ne réussirons qu'à nous gâcher et à [bold type]nous faire du mal[roman type].";

[cette partie fait bugguer et empêche qu'on entre des commandes]
After reading a command during Dispute2c :

if _dispute2 is 3:

if the player's command includes "nous faire du mal":

say "—Oui, c'est sûr, nous nous détruisons à petit feu. C'est malheureux mais pour y échapper, il n'y a qu'[bold type]un seul moyen[roman type], c'est de nous séparer.";

reject the player's command;

if the player's command includes "seul moyen":

clear screen;

say "'L.,'[paragraph break]"; [reprendre cette partie et l'intégrer dans Dialogue 2, la rupture est pour la suite]

wait for any key;

say "'Tu es une personne [bold type]formidable[roman type], nous avons passé tant de bons moments ensemble, tu as su m'aimer malgré mes défauts.[paragraph break]' Je demeurais [bold type]muette[roman type].";

reject the player's command;

if the player's command includes "formidable":

say "C'était horrible et même temps fascinant de savoir que derrière tous ces grands airs, ces beaux mots et ces preuves de considération, il se foutait complètement de ma gueule.[paragraph break]Je l'observais, toujours aussi [bold type]muette[roman type].";

reject the player's command;

if the player's command includes "muette":

say "'Moi, je ne suis pas comme toi, je ne suis jamais satisfait, j'ai toujours besoin de quelque chose de nouveau. C'est débile, parce que je sais que ça n'aura pas de fin mais à chaque fois, c'est plus fort que moi, je me sens tellement enlisé, insatisfait.'[paragraph break]";

wait for any key;

say "'L'essentiel a disparu. C'est trop tard. Une armée de doutes a déjà surgi, je n'en finis plus de me poser des questions. Et j'en finis par t'accuser, toi, d'être en fait la personne qui fait surgir tous ces problèmes.'[paragraph break]";

wait for any key;

say "'Alors je me mets à te détester. J'y peux rien, c'est inconscient, j'ai beau me raisonner, tout en toi m'indispose, ta façon de faire du bruit en mangeant le matin, tes sourires forcés, je ne supporte [bold type]plus rien[roman type].'";

reject the player's command;

if the player's command includes "plus rien":

say "'C'est peut-être dégueulasse mais au fond de moi, j'ai l'impression que [bold type]c'est de ta faute[roman type], que c'est toi qui est incapable de me sortir de mes doutes, que si nous vivions le grand amour que tu me vends, ils seraient

balayés naturellement sans que j'ai à faire d'efforts, que le simple fait de te voir me [bold type]rassurerait[roman type].'";

reject the player's command;

if the player's command includes "ta faute":

say "Comment ne pas tiquer ?!";

wait for any key;

say "'—De ma faute ?!' Je ne criais pas, je hurlais...'Comment tu peux oser dire que c'est de ma faute alors que j'ai [bold type]tout fait pour toi[roman type] !'[paragraph break]";

wait for any key;

say "'Jusqu'à preuve du contraire, ce n'est pas moi qui suis en train de te quitter !'";

reject the player's command;

if the player's command includes "pour toi":

now _rompre is 1;

say "'Tu prends tes grands airs et tu crois que tu peux tout balancer, mais tu penses sérieusement à ce que tu dis ?! Tu te rends compte à quel point tu es irresponsable ?[paragraph break]";

say "'Tu sais quoi... Tu me dégoûtes tellement que c'est moi qui vais te [bold type]larguer[roman type], espèce de sale connard, tu vas voir comme c'est ma faute !'"; [redevient une rupture active]

reject the player's command;

if the player's command includes "rassurerait":

say "'Si je ne pars pas maintenant, je finirai par te tromper, parce que je voudrai te faire du mal, parce que peut-être que quelque part, je suis jaloux et malheureux d'être celui qui n'a pas la force de [bold type]dépasser ces doutes[roman type].'";

reject the player's command;

[n'active pas la fin]

if the player's command includes "ces doutes":

clear screen;

say "'[bold type]Ma chère L.[roman type],[paragraph break]'";

wait for any key;

```
                say "'C'est trop tard maintenant, j'ai tout gâché. C'est fini entre nous. Il est temps de nous [bold type]séparer[roman type].'";
                now _rompre is 2;
                reject the player's command;
        if the player's command includes "Ma chère":
                clear screen;
                say "'—Mon cher M.,'[paragraph break]";
                wait for any key;
                say "'J'en ai assez que tu me prennes pour une demeurée en m'appelant par mon prénom.'";
                wait for any key; [le vrai texte pour rompre 2]
                say "'Si tu pouvais cesser j'en serais ravie !'";
                wait for any key;
                say "Nous [bold type]séparer[roman type]...";
                now _rompre is 2;
                reject the player's command;

Section - Scene3

[scène dans le salon]

Scene3 is a scene. Scene3 begins when the player is in le salon for the first time.

Instead of achevering during Scene3 :
        now _dispute2 is 1; [déclenche le début de la scène Dialogue2]

[Scène de l'arbalète]

After reading a command during Scene3 :
        if the player's command includes "arme":
                say "Oui, elle était bien là, je l'avais déjà soigneusement sortie de son emballage. J'avais envie de [bold type]prendre l'arbalète[roman type] en main. [paragraph break]M. se demandait ce que je faisais, c'est sûr qu'il préférerait que nous nous remettions à [bold type]parler[roman type].";
```

now grand placard is open;
now arbalète is in grand placard;
reject the player's command;

Instead of taking arbalète:
say "Je prenai l'arme en main, calmement, en profitant de chaque seconde. C'était vraiment un bel objet. Qui pesait assez lourd mais qui se portait facilement. Je carressai la corde avec mon index.[paragraph break]";
wait for any key;
say "M. faisait les cent pas dans mon dos, je ne savais pas s'il était agacé par mon attitude ou si au contraire, absorbé dans ses propres pensées, il m'avait complètement oubliée. Peut-être cherchait-il au fond de son cerveau, la formule magique qui me ferait miraculeusement sortir de sa vie.[paragraph break]";
wait for any key;
say "Il n'était pas encore temps que je me retourne, il restait à [bold type]armer l'arbalète[roman type] d'un carreau.";
now arbalète is carried by the player;

carreau is an object.

Instead armering arbalète :
now carreau is in grand placard;
now carreau is carried by the player;
say "J'avais pu profiter de quelques après-midis et soirées où il ne venait pas pour m'entraîner, la manœuvre était devenue simple.[paragraph break]";
wait for any key;
say "C'était le grand moment, lorsqu'il serait temps de se [bold type]retourner[roman type], je n'aurai qu'une chance et pas le droit d'hésiter. Je viserai le cœur.";

Instead of retournering :
if the player carries carreau:

say "Je ne tremblais pas, je ressentais un intense plaisir, c'était terrifiant. Quand je me retournai, je perçus une lueur d'effroi parcourir son regard. Tout se passait si vite mais il avait le temps de comprendre.[paragraph break]";

wait for any key;

say "A peine avais-je appuyé sur la gâchette que la flèche s'était nichée dans sa poitrine. Le blanc de sa chemise s'empourpra très rapidement. Il devenait blême.[paragraph break]";

wait for any key;

say "Je regardais, fascinée, sans oser bouger. Derrière moi je sentais le placard froid, il s'effondra sur le ventre en tordant le carreau.[paragraph break]";

wait for any key;

say "Il ne faisait pas beaucoup de bruit, son sang coulait sur le parquet, ses jambes remuaient pendant qu'il émettait de petits râles.[paragraph break]";

clear screen;

say "Le lendemain soir, après m'être débarrassée du corps et avoir nettoyé l'appartement, je décidai de marcher un peu pour profiter du calme de la nuit.[paragraph break]";

wait for any key;

say "J'arrivai au milieu du pont, je venais juste de me débarrasser du carreau. C'est là que nous nous sommes rencontrés.[paragraph break]";

end the story saying "Fin";

otherwise :

say "Pourquoi se retourner?";

[à la fin, elle va jeter la flèche de l'arbalète dans la Seine en fait]

Section - The story

When play begins:

say "C'est à ce moment qu'il s'est cogné contre le placard en évitant l'assiette que tu lui jetais dessus ? [paragraph break]";

wait for any key;

say "— Oui, j'étais furieuse, je n'avais plus aucun contrôle. Sur le coup, je n'avais qu'une envie, c'était qu'il disparaisse.[paragraph break] ";

wait for any key;
say "—Où étiez vous ?[paragraph break]";
wait for any key;
say "—Ici dans l'appartement.[paragraph break]";
wait for any key;
say "—Tu te souviens de beaucoup de petites détails.[paragraph break]";
wait for any key;
say "Je le regardais, incrédule... Comment pouvait-il penser un instant que j'avais pu oublier quoi que ce soit. Quand M. m'avait quitté, c'était la fin du monde.[paragraph break] Je me suis accrochée au moindre détail pour essayer de le faire rester.[paragraph break]";
wait for any key;
clear screen;

[au premier tour, le personnage voit pièce, il peut réaliser n'importe quelle action, elle ne s'accomplira pas, il faut faire quelque chose]
Instead of doing anything when the player is in cuisine for the second time :
if compteur is 0:
now compteur is 1;
stop the action;

After reading a command when the player is in cuisine :
if the player's command includes "prendre" :
if compteur is 0:
say "A ce moment, je me sentais parfaitement molle et passive, j'hésitai entre [bold type]attendre[roman type] ou [bold type]regarder[roman type].";
now compteur is 1;
stop the action;

After reading a command when the player is in cuisine :
if the player's command includes "aller" :
if compteur is 0:
say "À ce moment, je me sentais parfaitement molle et passive, j'hésitai entre [bold type]attendre[roman type] ou [bold type]regarder[roman type].";

```
            now compteur is 1;
            stop the action;

After taking le verre:
    if a random chance of 1 in 4 succeeds:
        say "Je ne pus résister à l'envie de prendre le verre pour lui jeter à la figure. Je visai avec précision : le verre frappa de plein fouet son arcade sourcilière et il se mit à saigner. Plein de rage, il sortit en jurant et en claquant la porte.";
        end the story saying "Je me penchai par la fenêtre et l'aperçus en train de s'éloigner en bas. Il disparut comme un animal blessé en semant derrière lui des goutelettes de sang.";
    otherwise:
        say "Je ne pus résister à l'envie de prendre le verre pour lui jeter à la figure. Il l'évita de justesse et le verre vint s'écraser contre un mur. C'en était définitivement trop pour lui. Il tourna les talons et disparut en claquant la porte.";
        end the story saying "Je ne l'ai plus jamais revu, j'aurai aimé savoir mieux viser.";

Instead of kissing m :
    if a random chance of 10 in 100 succeeds:
        say "Je n'ai pas pu résister, je me suis approché de lui en le regardant dans les yeux et nous nous sommes embrassés. Nous avons passé la nuit collés l'un à l'autre et lorsque je me suis réveillée le lendemain matin, il avait disparu.";
        end the story saying "Depuis, je ne l'ai plus jamais revu.";
    otherwise:
        say "Il était absolument hors de question que je cède...";

Instead of going to le salon:
    say "Quitter le salon ? mais pour aller où ?";

Instead of waiting during Scene2:
    say "[one of]Attendre alors qu'il est là, tout proche, dans la chambre, ce n'est pas facile...[or]Je profitai de cette pause pour le regarder, j'étais incapable de dire si je le trouvais beau ou non...[cycling]";
```

Section - Commandes

[--général--]

After reading a command:
    if the player's command includes "connard":
        say "Je ne pouvais me résoudre à être aussi insultante.";
        reject the player's command.

After reading a command:
    if the player's command includes "suicider" :
        say "Non. Pas maintenant.";
        reject the player's command;

[--cuisine--]

After reading a command when the player is in cuisine :
    if the player's command includes "aller dans le salon":
        say "Je me rendis dans le salon.[paragraph break][m] me suivit.";
        now the player is in le salon;
        now m is in le salon;
        reject the player's command;
    if the player's command includes "aller au salon":
        say "Je me rendis dans le salon.[paragraph break][m] me suivit.";
        now the player is in le salon;
        now m is in le salon;
        reject the player's command;

After reading a command when the player is not in cuisine:
    if the player's command includes "aller dans la cuisine" :
        say "Je me rendis dans la cuisine.";
        now m is in cuisine;
        reject the player's command;

```
After reading a command when the player is in cuisine:
    if the player's command includes "aller dans la cuisine" :
        say "[one of]Étant déjà dans la cuisine, il m'était difficile de m'y rendre à nouveau.[or]La commande impliquait peut-être tacitement que je quitte la cuisine pour y revenir, mais dans ce cas, il m'eut été plus commode de directement me demander d'aller dans le salon.[or]Ou peut-être s'agissait-il dans ce cas de quitter métaphoriquement la cuisine, en quelque sorte de [bold type]rêver[roman type]. [then purely at random]";
        now m is in cuisine;
        reject the player's command;

[--salon--]

After reading a command when the player is in le salon:
    if the player's command includes "aller dans le salon":
        say "Mais j'étais déjà dans le salon.";
        reject the player's command;

Section - Torture (Scène cachée)

[--scène torture | à ranger--]

Instead of thinking :
    say "J'avais beau chercher, seules des scènes de [bold type]torture[roman type] me venaient à l'esprit.";

Menthol is a scene. Menthol begins when _torture is 1. Menthol ends when _torture is 2.

When Menthol begins:
    wait for any key;
    say "Il était assis sur une chaise dans une pièce vide. Les pieds et les mains attachés.";
    wait for any key;
```

say "Je regardais ses [bold type]ongles[roman type], il avait de belles [bold type]oreilles[roman type], j'aimais aussi beaucoup ses [bold type]yeux[roman type].[paragraph break]";

wait for any key;

say "En même temps, malgré le plaisir certain que ce genre de scène me faisait éprouver, je me sentais un peu coupable et je me disais que c'était peut-être le moment de revenir à la tendre [bold type]réalité[roman type].[paragraph break]"; [comment revenir vers Dialogue 1]

After reading a command during Menthol:

if the player's command includes "ongles":

say "Enlever l'un après l'autre les ongles du sujet pour le faire souffrir sans pour autant menacer ses fonctions vitales, est-ce que ça correspondait vraiment à mon style de torture ?[paragraph break]";

say "J'avais l'impression d'être sur quelque chose d'un peu mou, qu'après tout, avec un peu de self-control, l'expérience ne le marquerait pas d'une façon suffisamment durable.[paragraph break]";

wait for any key;

say "Peut-être qu'en ajoutant ensuite de l'acide sur la chair mise à nu ? Ou des insectes venimeux ? Des aiguilles ?[paragraph break]";

wait for any key;

say "Ma propre noirceur m'inquiétait, je décidai de remonter immédiatement à la surface pour revenir à la [bold type]réalité[roman type].";

reject the player's command;

After reading a command during Menthol:

if the player's command includes "oreilles":

say "J'aurais bien aimé mettre des mille-pattes à l'intérieur de ses oreilles, qu'il sente l'insecte le [bold type]ronger[roman type] en dedans.";

wait for any key;

say "Ma propre noirceur m'inquiétait, j'hésitai à remonter à la surface pour rejoindre la [bold type]réalité[roman type].";

reject the player's command;

```
After reading a command during Menthol:
	if the player's command includes "oreilles":
		say "Décidemment je n'avais pas la force d'aller plus loin, les insectes me dégoutaient, moi la première.[paragraph break]";
		wait for any key;
		say "Imaginer ces petites bêtes lui percer les tympans et se noyer dans son sang me rendait nerveuse.[paragraph break]";
		wait for any key;
		say "Je remontais à la [bold type]réalité[roman type].";
		reject the player's command;

After reading a command during Menthol:
	if the player's command includes "yeux":
		say "Il est toujours détestable d'imaginer les [bold type]blessures[roman type] qu'on appliquerait aux yeux. Il y a une sorte de tabou profond qui fait de ces organes un élément intouchable : rien ne doit pouvoir blesser ce par quoi le monde nous est perceptible.[paragraph break]";
		wait for any key;
		say "Même dans ce moment, pourtant largement extrême, j'hésitai. Ne valait-il pas mieux remonter à la surface ?[paragraph break]";
		reject the player's command;

After reading a command during Menthol:
	if the player's command includes "blessures":
		say "Cela étant, le monde est perceptible par les yeux seulement pour les voyants.[paragraph break]";
		wait for any key;
		say "Et peut-être certains d'entre vous ont déjà cessé de l'être parce qu'ils ont eu le déplaisir de vouloir quitter quelqu'un comme moi, qui les aurait attachés à un chaise pour leur [bold type]crever[roman type] les yeux ?[paragraph break]";
		wait for any key;
		say "J'imagine que dans ce cas, ils doivent être d'autant plus heureux de me trouver ici. Et que pour rien au monde ils ne retourneraient à leur sinistre [bold type]réalité[roman type].";
```

reject the player's command;

After reading a command during Menthol:
if the player's command includes "crever":
say "Il était évident que mon imagination m'aurait permis d'aller encore beaucoup plus loin, mais il y avait une sorte de frontière, que je ne me résolvais pas à franchir.[paragraph break]";
wait for any key;
say "Je revenais à la [bold type]réalité[roman type].";
reject the player's command;

After reading a command during Menthol:
if the player's command includes "crever":
say "Il était évident que mon imagination m'aurait permis d'aller encore beaucoup plus loin, mais il y avait une sorte de frontière, que je ne me résolvais pas à franchir.[paragraph break]";
wait for any key;
say "Je revenais à la [bold type]réalité[roman type].";
reject the player's command;

After reading a command during Menthol:
if the player's command includes "frontière":
say "Lecteur, tu vas trop loin, laisse cette pauvre jeune fille retourner à sa [bold type]réalité[bold type].";
reject the player's command;

After reading a command during Menthol:
if the player's command includes "réalité":
now _dispute is 1;
now _torture is 2;
say "Il me fallait quelques instants pour reprendre mes esprits et [bold type]regarder[roman type] autour de moi.";
reject the player's command;

Section - Test

[...]

Test me with "aller dans le salon/attendre/ramasser assiette/soutenir/laisser morceau/achever/";

[la fin avec la fuite dans Dialogue2]

Test fuir with "aller dans le salon/attendre/ramasser assiette/soutenir/laisser morceau/achever/fuir";

[aller dans la chambre]

Test chambre with "aller dans le salon/attendre/partir/";

[rupture active]

Test rupture1 with "";

[rupture passive]

Test rupture2 with "aller dans le salon/ attendre/ ramasser assiette / soutenir/ laisser le morceau/achever/rester/ nous faire du mal/ un seul moyen/muette/plus rien/rassurerait/dépasser ces doutes";

[rupture passive alternative]

Test rupture2b with "aller dans le salon/ attendre/ ramasser assiette / soutenir/ laisser le morceau/achever/rester/ nous faire du mal/ un seul moyen/formidable/muette/plus rien/c'est de ta faute/tout fait pour toi";

[chemin de l'arbalète]

test arme with "aller dans le salon/attendre/partir/x placard/x placard /x placard/x placard/x placard/arme/prendre arbalète/armer l'arbalète";

Annexe 2 : exemple de transcription de la lecture de l'IF 9 :05, d'Adam Cadre

1 Présentation

Remarque préliminaire : nous conseillons au lecteur de lire une première fois le récit interactif avant de lire cette transcription.

Cette annexe rend compte d'une session complète de l'IF 9 :05, elle commence au tout début du texte jusqu'à l'une de ses fins. En vert, sont écrits les commandes que nous avons entrées en tant que lecteur, en noir les réponses du programme.

2 La session

The phone rings.

Oh, no - how long have you been asleep? Sure, it was a tough night, but... This is bad. This is very bad.

The phone rings.

—

9:05 by Adam Cadre
v1.11 (2012.0724) / Original release 2000.0103

—

Bedroom (in bed)
This bedroom is extremely spare, with dirty laundry scattered haphazardly all over the floor. Cleaner clothing can be found in the dresser. A bathroom lies to the south, while a door to the east leads to the living room.

On the end table are a telephone, a wallet and some keys.

The phone rings.

> **look under the bed**
Under the bed you see the corpse of the guy who owns this house.

The phone rings.

> **take phone**
You pick up the phone. "Hadley!" a shrill voice cries. "Hadley, haven't you even **left** yet?? You **knew** that our presentation was at nine o'clock sharp! First the thing with the printers, now this - there won't even be enough **left** of you for Bowman to fire once he's done with you. Now get the hell **down** here!!"

Click.

> l

Bedroom (in bed)
This bedroom is extremely spare, with dirty laundry scattered haphazardly all over the floor. Cleaner clothing can be found in the dresser. A bathroom lies to the south, while a door to the east leads to the living room.

On the end table are a telephone, a wallet and some keys.

> **s**

You'll have to get out of bed first.

> **exit**

You get out of bed.

Bedroom

This bedroom is extremely spare, with dirty laundry scattered haphazardly all over the floor. Cleaner clothing can be found in the dresser. A bathroom lies to the south, while a door to the east leads to the living room.

On the end table are a telephone, a wallet and some keys.

> **s**

Bathroom

This is a far from luxurious but still quite functional bathroom, with a sink, toilet and shower. The bedroom lies to the north.

> **remove clothes**

You take off the soiled clothing.

> **remove watch**

You take off the gold watch.

> **x watch**

Apparently it's 9:15.

> **x watch**

Apparently it's 9:16.

> 1

Bathroom

This is a far from luxurious but still quite functional bathroom, with a sink, toilet and shower. The bedroom lies to the north.

> **use shower**

Carrying your possessions into the shower is a bad idea.

> **drop all**

soiled clothing: Dropped.

gold watch: Dropped.

> **use toilet**

Good idea. A few moments and a loud flush later you feel much better.

> **use shower**

You step into the shower, turn on the water, and within a few moments you feel like a new man. But no time to dawdle - you hop back out again and dry off in record time.

> 1

Bathroom

This is a far from luxurious but still quite functional bathroom, with a sink, toilet and shower. The bedroom lies to the north.

You can also see a gold watch and some soiled clothing here.

> **exit**

Bedroom

This bedroom is extremely spare, with dirty laundry scattered haphazardly all over the floor. Cleaner clothing can be found in the dresser. A bathroom lies to the south, while a door to the east leads to the living room.

On the end table are a telephone, a wallet and some keys.

> **exit**

Living room

The furniture isn't as carefully arranged as one might like, and it's a bit lacking in the luxuries that might make this a more pleasant place to spend an evening - no stereo, no TV, no DVD, none of that - but this living room is still nicer than most of those in this neighborhood. A kitchenette lies to the east, the bedroom to the west and the front door to the south.

> **unlock door**

[Which do you mean, the front door or the bedroom door?]

> **front**

You don't have the keys.

> **take key**

[!: Noun error. (This could mean a number of things: a noun used in your command may not be present, or it may be present but not visible; it may be scenery you can't interact with; you may have specified too many indirect objects; you may have misspelled something; the list goes on.)]

> **s**

The front door is closed.

> **e**

Kitchenette

You don't really have time to poke around and cook yourself a fabulous breakfast right now. Best to keep your time here limited. The exit is west.

On the counter are a toaster and a Pop-Tart.

> **w**

Living room

The furniture isn't as carefully arranged as one might like, and it's a bit lacking in the luxuries that might make this a more pleasant place to spend an evening - no stereo, no TV, no DVD, none of that - but this living room is still nicer than most of those in this neighborhood. A kitchenette lies to the east, the bedroom to the west and the front door to the south.

> **e**

Kitchenette

You don't really have time to poke around and cook yourself a fabulous breakfast right now. Best to keep your time here limited. The exit is west.

On the counter are a toaster and a Pop-Tart.

> **e**

That isn't a useful direction from here.

> **x toaster**

A simple toaster.

> **use toaster**

In this particular case you'll have to be more specific.

> **x Pop**

A cinnamon breakfast pastry. It's raw.

> **put Pop in toaster**

You need to be holding the Pop-Tart before you can put it into something else.

> **take pop**

Taken.

> **put pop in toaster**

The Pop-Tart is now nicely browned and piping hot. You wait a moment for it to cool and remove it from the toaster.

> **eat pop**

It's not Sunday brunch at Le Trop Cher, but it'll do.

> **x myself**

You look and feel much better after your shower. Still not the greatest, though.

> **l**

Kitchenette

You don't really have time to poke around and cook yourself a fabulous breakfast right now. Best to keep your time here limited. The exit is west.

On the counter is a toaster.

> **w**

Living room

The furniture isn't as carefully arranged as one might like, and it's a bit lacking in the luxuries that might make this a more pleasant place to spend an evening - no stereo, no TV, no DVD, none of that - but this living room is still nicer than most of those in this neighborhood. A kitchenette lies to the east, the bedroom to the west and the front door to the south.

> **w**

Bedroom

This bedroom is extremely spare, with dirty laundry scattered haphazardly all over the floor. Cleaner clothing can be found in the dresser. A bathroom lies to the south, while a door to the east leads to the living room.

On the end table are a telephone, a wallet and some keys.

> **take keys**
Taken.

> **n**
That isn't a useful direction from here.

> **e**

Living room
The furniture isn't as carefully arranged as one might like, and it's a bit lacking in the luxuries that might make this a more pleasant place to spend an evening - no stereo, no TV, no DVD, none of that - but this living room is still nicer than most of those in this neighborhood. A kitchenette lies to the east, the bedroom to the west and the front door to the south.

> **unlock door**
[Which do you mean, the bedroom door or the front door?]

> **front**
The locking mechanism seems to be broken.

> **exit**
The front door is closed.

> **open front door**
You open the front door.

> **n**

That isn't a useful direction from here.

> **l**

Living room

The furniture isn't as carefully arranged as one might like, and it's a bit lacking in the luxuries that might make this a more pleasant place to spend an evening - no stereo, no TV, no DVD, none of that - but this living room is still nicer than most of those in this neighborhood. A kitchenette lies to the east, the bedroom to the west and the front door to the south.

> **w**

Bedroom

This bedroom is extremely spare, with dirty laundry scattered haphazardly all over the floor. Cleaner clothing can be found in the dresser. A bathroom lies to the south, while a door to the east leads to the living room.

On the end table are a telephone and a wallet.

> **e**

Living room

The furniture isn't as carefully arranged as one might like, and it's a bit lacking in the luxuries that might make this a more pleasant place to spend an evening - no stereo, no TV, no DVD, none of that - but this living room is still nicer than most of those in this neighborhood. A kitchenette lies to the east, the bedroom to the west and the front door to the south.

> **s**

Walking outside naked would probably not be a smart move.

> **e**

Kitchenette

You don't really have time to poke around and cook yourself a fabulous breakfast right now. Best to keep your time here limited. The exit is west.

On the counter is a toaster.

> **e**

That isn't a useful direction from here.

> **s**

That isn't a useful direction from here.

> **l**

Kitchenette

You don't really have time to poke around and cook yourself a fabulous breakfast right now. Best to keep your time here limited. The exit is west.

On the counter is a toaster.

> **w**

Living room

The furniture isn't as carefully arranged as one might like, and it's a bit lacking in the luxuries that might make this a more pleasant place to spend an evening - no stereo, no TV, no DVD, none of that - but this living room is still nicer than most of those in this neighborhood. A kitchenette lies to the east, the bedroom to the west and the front door to the south.

> **w**

Bedroom

This bedroom is extremely spare, with dirty laundry scattered haphazardly all over the floor. Cleaner clothing can be found in the dresser. A bathroom lies to the south, while a door to the east leads to the living room.

On the end table are a telephone and a wallet.

> **s**

Bathroom
This is a far from luxurious but still quite functional bathroom, with a sink, toilet and shower. The bedroom lies to the north.

You can also see a gold watch and some soiled clothing here.

> **take all**
(from floor)
gold watch: Taken.
soiled clothing: Taken.

> **drop clothes**
Dropped.

> **n**

Bedroom
This bedroom is extremely spare, with dirty laundry scattered haphazardly all over the floor. Cleaner clothing can be found in the dresser. A bathroom lies to the south, while a door to the east leads to the living room.

On the end table are a telephone and a wallet.

> **take clothes**
[!: Noun error.]

> **open dresser**

You open the dresser, revealing some clean clothing.

> **take clothes**

Taken.

> **wear clothes**

You put on the clean clothing.

> **e**

Living room

The furniture isn't as carefully arranged as one might like, and it's a bit lacking in the luxuries that might make this a more pleasant place to spend an evening - no stereo, no TV, no DVD, none of that - but this living room is still nicer than most of those in this neighborhood. A kitchenette lies to the east, the bedroom to the west and the front door to the south.

> **s**

Driveway

This is quite a seedy neighborhood, but there isn't really anywhere in the whole Las Mesas metro area that isn't at least a little rundown. Of course, the locals may complain about the ugliness and the crime, but the fact is that a starter home like this one would cost easily five times as much in someplace like Las Playas - and that's if you could find one.

The house lies to the north. A car is parked here in the driveway.

> **s**

That isn't a useful direction from here.

> **e**

That isn't a useful direction from here.

> **w**

That isn't a useful direction from here.

> **s**

That isn't a useful direction from here.

> **x car**

It's a nicer car than one would expect in this neighborhood - a real eye-catcher.

> **open car**

The car is locked.

> **unlock car**

Unlocked.

> **x car**

It's a nicer car than one would expect in this neighborhood - a real eye-catcher.

> **x trunk**

You have a quick look in the trunk. TV, stereo, DVD player - throw in the car and it's a pretty impressive haul.

> **l**

Driveway

This is quite a seedy neighborhood, but there isn't really anywhere in the whole Las Mesas metro area that isn't at least a little rundown. Of course, the locals may complain about the ugliness and the crime, but the fact is that a starter home like this one would cost easily five times as much in someplace like Las Playas - and that's if you could find one.

The house lies to the north. A car is parked here in the driveway.

> **n**

Living room

The furniture isn't as carefully arranged as one might like, and it's a bit lacking in the luxuries that might make this a more pleasant place to spend an evening - no stereo, no TV, no DVD, none of that - but this living room is still nicer than most of those in this neighborhood. A kitchenette lies to the east, the bedroom to the west and the front door to the south.

> **s**

Driveway

This is quite a seedy neighborhood, but there isn't really anywhere in the whole Las Mesas metro area that isn't at least a little rundown. Of course, the locals may complain about the ugliness and the crime, but the fact is that a starter home like this one would cost easily five times as much in someplace like Las Playas - and that's if you could find one.

The house lies to the north. A car is parked here in the driveway.

> **x driveway**

Driveway

This is quite a seedy neighborhood, but there isn't really anywhere in the whole Las Mesas metro area that isn't at least a little rundown. Of course, the locals may complain about the ugliness and the crime, but the fact is that a starter home like this one would cost easily five times as much in someplace like Las Playas - and that's if you could find one.

The house lies to the north. A car is parked here in the driveway.

> **take car**

That's not something you can pick up.

> **enter car**

You climb inside and start up the engine.

Driving

Ah, scenic Las Mesas. Man, this place is an absolute toilet. Soon you'll be able to afford to get the hell out of here - provided you can avoid making any more slip-ups on the job.

As you cruise down the road, you notice a freeway onramp approaching. Would you like to get on? >> **n**

It turns out that the ramp was blocked anyway - some sort of maintenance work. You keep driving.

As you cruise down the road, you see the familiar Loungent Technologies building approaching. Would you like to stop here? >> **save**

Please answer yes or no.> **no**

Soon the Loungent building is in your rear-view mirror. You keep driving.

As you cruise down the road, you notice another freeway onramp approaching. Would you like to get on? >> **no**

You elect not to get on the freeway, but the idiot in the other lane decides to give it a try. Swerving in front of you before you can react, he sparks a collision that ends in a gruesome fireball.

***** You have died *****

Written and programmed by Adam Cadre. Tested by Alexandra Hoffer. v1.00 tested by Liza Daly. Additional thanks to Elizabeth Sweeney, Jonathan Blask, and Jonatan Bleicher.

Annexe 3 : Tableau comportant l'ensemble des outils permettant l'écriture de RI recensés sur l'IFDB

AAS	ADRIFT	ADRIFT 3.8	ADRIFT 3.9
ADRIFT V.5	ADRIFT, Inform 7	ADRIFT/TADS 2	Adventure Book
Adventure Builder System	Adventure Development System	Adventure Maker	Adventure Master
Adventure-Editor	Adventurescape	AdvSys	AGE
AGIFG	AGT	AGT, PAW (Professional Adventure Writer)	Alan
Alan 2	Alan 3	AMOS	Android
Apple II	Archetype	Assembly language	BASIC
BTZ	C	C#	c++
C64	CAT	ChoiceScript	Comprehend
Computer Novel Contruction Set	Custom	DAAD	DAAD,PAW

DISAC	Dos	Eamon	elisp
Explore Engine	Facebook App	Figment	Flash
Flexibase	Floyd	Floyd (Java)	GAC
GAGS	GW-BASIC	Hatrack II	HTML
HTML5	Hugo	I	IAGE
IF Creator	IFC - Interactive Fiction Compiler	Inform	Inform (Platypus Library)
Inform 5	Inform 6	Inform 7	Inform 7, Vorple
inkle	inklewriter	JACL	Java
Javascript	KreuAVT	Lisp	Micro Adventure Creator
Mipric	NMP	None	OPS5
Paguaglús	Pascal	PAW	PAW (Professional Adventure Writer)
Playtypus	Qbasic	Quest	Quest 5
QuickBASIC	Quill	Ren'Py	Ren'py
S.A.G.A.	SAM Adventure System	SINTAC	Sistema Editor de Adventures
SKC	StoryHarp	StoryNexus	SUDS
Superglús	T.A.G.	T/SAL	TADS 2
TADS 2, PAW (Professional Adventure Writer)	TADS 3	TAPLO	The Adventure Generator
The Biro	The Quill	The Quill, Inform 6	The Quill,

			PAW
thinBASIC Adventure Builder	Timeline	Twee	Twine
TxA	Undum	Undum.js	Versu
Visionary	Visual Basic	Visual SINTAC	Web
Webs Site Builder: Grow A Site, Grow A Community!	Windows	Worldscape	ZETA
ZIL			

Remerciements

Merci à ma famille : mes parents (et beaux-parents), mon frères, toutes mes petites sœurs, ma grand-mère Chrili, bref, à toute ma famillle pour son aide,

A mes amis, soutiens et relecteurs : Sonia Litaïem, Pauline Cellard, Mehdi Bourgeois, Agathe Raymond-Carlo, Jean-Christophe Plantin, Hong Tao, Juan Pablo Bertuzzi et tous les autres,

A mes collègues : l'équipe du CiTu et du Laboratoire Paragraphe, l'équipe de Prévu, de CityPulse, de Capteurs Montre Verte et de Terra Dynamica, d'Ozalid-Correct et de MC2-Musical, au département d'informatique de l'IUT de Montreuil, à l'équipe EHN et aux membres de Poenum, au Labex Arts-H2H, à tous les partenaires avec qui j'ai eu plaisir à travailler, à mes camarades doctorants,

Aux étudiants de Paris 8 et d'ailleurs, à qui j'ai eu le plaisir d'enseigner, en espérant qu'ils continueront à garder leur curiosité pour les outils, à écrire avec Inform et que leur HTML soit valide.

A mon directeur de thèse, qui a su ne jamais manquer l'occasion d'être là quand j'avais besoin de lui,

Aux concepteurs d'ODERI sans qui je n'aurai pu faire ce travail et à tous les membres de la communauté des RI qui m'ont apporté leur aide.