Revue Multilinguales **Volume: 14 / N° : 01 (2026), pp. 972-991**

Reçu le 19/11/2025 Accepté le 26/04/2026 Publié le 30/06/2026

DE LA NARRATIVITE CLASSIQUE A l'INTERACTIVITE NARRATIVE DANS LA SOURCE DE ZIG DE BENJAMIN ROUX

FROM CLASSICAL NARRATIVITY TO NARRATIVE INTERACTIVITY IN THE SOURCE OF ZIG BY BENJAMIN ROUX

Meryem HAMMOU
Université Ferhat Abbas Sétif 1, Algérie
meryem.hamou@yahoo.fr

Résumé

L'évolution des technologies numériques a bouleversé les pratiques traditionnelles de communication et redéfini notre rapport à la lecture et à la narration en introduisant de nouvelles formes narratives. Cet article propose d'explorer la manière dont se déploie le sens dans un conte interactif *La source de Zig* en s'interrogeant sur la présence de composantes sémio-narratives et discursives du récit classique dans ce genre de contenu. En mobilisant à la fois des outils d'analyse de la sémiotique narrative fondée par A.J. Greimas et empruntant des notions à la narratologie de G. Genette, l'analyse de notre corpus nous a permis de comprendre comment l'interactivité déhiérarchise la narration, remet en question sa linéarité et confère au lecteur de nouvelles fonctions. Cette reconfiguration sémiotique exige non seulement une adaptation des outils et concepts traditionnels du récit mais rend indispensable un enrichissement épistémologique de la narration numérique.

Mots-clés : récit numérique, interactivité, lecteur-utilisateur, composante narrative, composante discursive

Abstract

The evolution of digital technologies has disrupted traditional communication practices and redefined our relationship to reading and storytelling by introducing new narrative forms. This article explores how meaning unfolds in the interactive narrative *La source de Zig* by examining the presence of semio-narrative and discursive components of classical narrative in this type of content. It employs analytical tools from narrative semiotics, as developed by A.J. Greimas, and draws on concepts from G. Genette's narratology. Analysis of our corpus has allowed us to understand how interactivity dehierarchizes narration, challenges its linearity, and assigns new roles to the reader. This semiotic reconfiguration not only requires an adaptation of traditional narrative tools and concepts but also necessitates an epistemological enrichment of digital storytelling.

Keywords : digital storytelling, interactivity, reader-user, narrative component, discursive component

L'essor de la création littéraire hypertextuelle dans les années 1990 a suscité l'émergence d'une réflexion théorique particulièrement prégnante. Plusieurs théoriciens estiment que « la littérature numérique est, essentiellement, numérique et littéraire » (ex. Bouchardon, 2014 ; Gervais et Saemmer, 2015).

Ils soutiennent que ces configurations interactives demeurent inscrites dans une logique narrative immuable. Tandis que d'autres chercheurs considèrent que cette forme s'en est partiellement affranchie. Ces derniers précisent que ce type de «récit a quitté partiellement son ancrage linguistique et discursif pour migrer vers des formes iconographiques et audiovisuelles » (Archibald, S. & Gervais, B. 2006 : 27). À rebours de cette logique de continuité, certains auteurs ont proposé de penser l'interactivité en rupture, voire en opposition avec la narrativité, estimant que plus une œuvre est interactive moins elle peut adhérer aux spécificités d'une narration cohérente. Raphaël Baroni va jusqu'à nier toute légitimité de la littérature numérique qui, pour lui, n'existe pas, « c'est le jeu vidéo ».

Un récit numérique recouvrerait diverses réalités et modalités qui le placent entre la narrativité, ancrée dans les propriétés et structures propres au texte narratif, et l'interactivité offerte par les potentialités du dispositif informatique. Ainsi, l'interactivité ne remet pas seulement en question la structure du récit mais l'acception même de l'acte narratif. Julia et Lambert en proposent une définition commune : « un dispositif technique sera dit « interactif » quand homme et dispositif seront susceptibles d'interactions, c'est-à-dire d'actions réciproques l'un sur l'autre » (2003 : 31). Cette définition gagnerait à être enrichie par une réflexion sur la relation qui s'établit entre le lecteur et la narration. En effet, Pierre-Yves Hurel, mettant l'accent sur la relation lecteur-récit, en propose la définition suivante :

> *Nous parlerons d'interactivité narrative, pour désigner la possibilité pour l'usager d'un récit d'influencer ses déroulements narratifs, que cela passe par une action sur le dispositif ou par le dispositif*. (2013 : 100)

L'interactivité narrative soulève encore de nombreuses questions liées à sa définition et révèle des insuffisances conceptuelles relatives à sa catégorisation ; d'ailleurs, Pierre-Yves Hurel, dans son article « Récit et interactivité : typologie des interactions narratives », reconnaît que :

> *Les études narratologiques des récits interactifs se heurtent régulièrement à quelques problèmes récurrents comme la distinction entre participation et réception ou encore la définition de l'interactivité.* (2013 : 95)

Les théories du récit classique ont longtemps constitué des cadres théoriques de référence pour l'analyse narrative. Cependant, qu'il s'agisse des approches fondamentales de la narratologie ou de la sémiotique narrative, la structure du texte narratif demeure essentiellement linéaire, close et contrôlée. Or, les pratiques narratives contemporaines remettent en question ces fondements et impliquent de multiples mutations et ramifications dans l'armature du récit. Cette recherche vise à interroger la reconfiguration des modèles narratifs classiques dans le contexte numérique et d'évaluer leur pertinence et leurs limites face à la variabilité des choix interactifs en mobilisant d'une part, les catégories narratologiques de G. Genette, et d'autre part, les structures sémio-narratives et discursives d'A. J. Greimas, initialement conçues comme des configurations

générales du récit. Notre problématique s'articule ainsi autour de cette double question :

- En quoi l'interactivité transforme-t-elle les catégories narratologiques genettiennes du narrateur et du lecteur dans un récit ?
- Dans quelle mesure les parcours narratifs, figuratifs et thématiques proposés par A. J. Greimas peuvent-ils être adaptés aux exigences du récit interactif ?

Nous pensons que les approches classiques de la narrativité bien qu'issues d'une tradition textuelle linéaire peuvent être modulées de manière à répondre aux exigences du contexte numérique à condition d'en repenser la dynamique et la flexibilité. Par ailleurs, les frontières établies entre narrateur, récit et lecteur tendent à disparaître dans le récit interactif qui remet en question leur disjonction traditionnelle.

1. CORPUS ET METHODOLOGIE

Dans un récit classique, du point de vue narratologique, la création, la narration, la réception et l'interprétation du texte narratif sont des fonctions assurées par des entités distinctes. D'autre part, dans la perspective sémiotique, un récit s'appuie sur des structures sémio-narratives et discursives dans la mesure où personnages et évènements se déploient au niveau discursif en parcours figuratifs et thématiques véhiculant du sens. Cependant, l'imprégnation du récit dans le contexte numérique entraîne une remise en question des mécanismes narratifs. En effet, la répartition des rôles et la structuration des parcours se

trouvent profondément reconfigurées sous l'effet de l'interactivité.

Pour rendre compte de la spécificité de l'expérience de lecture proposée, notre analyse s'appuie sur un double ancrage théorique visant à appréhender les dynamiques narratives et les dimensions discursives du récit interactif. Dans un premier temps, dans une perspective narratologique inspirée de Gérard Genette, l'étude s'est centrée sur les « nouvelles » fonctions des deux instances de narrateur et lecteur, en interrogeant leurs reconfigurations dans le cadre interactif.

Dans un second temps, en mobilisant l'approche sémiotique d'Algirdas Julien Greimas, l'analyse porte sur le schéma actanciel (le sujet, l'objet, l'adjuvant, l'opposant, destinateur et destinataire) en confrontant leurs parcours et fonctions narratives à leurs rôles dans le contexte numérique. Au niveau discursif, l'analyse vise à identifier les mécanismes de construction du sens. Cette démarche consiste à simuler le parcours du lecteur en activant systématiquement des choix narratifs afin d'observer leurs effets sur la progression du récit, la structuration des événements et la production du sens. Un accent particulier a été mis sur les jeux d'oppositions structurantes, à travers lesquels se déploient les significations au sein du récit interactif.

Un récit interactif relève de « l'ensemble des créations qui mettent en tension littérarité et spécificités du support numérique » (Bouchardon, 2014 : 75). Dans ce travail, nous nous intéressons à un conte interactif de Benjamin Roux tiré du site Fiction-interactive.fr. Parmi les contes mis en ligne sur ce

site, nous avons choisi : *La source de zig* (2014). Nous rattachons ce conte à la catégorie du récit collectif[*] telle que définie par Serge Bouchardon (2009), dans la mesure où le lecteur participe à la production du récit en proposant des segments narratifs. Toutefois, dans *La source de Zig*, la participation du lecteur est individuelle et encadrée par le dispositif qui en détermine les conditions de validation. Ces modalités n'étant pas prises en compte dans la typologie proposée, ce conte a été envisagé comme une variante « individuelle et conditionnée » des récits collectifs.

Cette étude propose ainsi une lecture active et séquentielle fondée sur l'activation progressive de fragments : le lecteur introduit des segments narratifs en fonction des orientations proposées et des validations opérées par le système. En effet, dans notre corpus, le dispositif repose sur une logique d'acceptation ou de refus des propositions et choix du lecteur. De ce fait, notre démarche ne consiste pas à générer un ou plusieurs récits interactifs mais à en comprendre le fonctionnement. Les fragments parcourus, retenus selon un critère d'occurrence et d'exhaustivité, correspondent aux unités effectivement rencontrées lors de l'exploration :

Fragment 1 : L'Afrique. Continent millénaire aux terres arides et sauvages. Peu nombreux sont ceux qui la connaissent

[*] Nous écartons les autres catégories non pertinentes au corpus (cinétiques, hypertextuels, algorithmiques) et retenons le récit collectif mettant l'accent sur la participation active du lecteur.

vraiment, à part peut-être les nombreuses espèces d'animaux qui l'ont rendue si célèbre.
Il faut appuyer sur entrer pour passer au fragment 2

Fragment 2 : Vous êtes Zig, la Zèbre pleine d'audace et de courage. Vous vivez avec les vôtres dans un coin perdu, peu adapté à l'espèce humaine, mais qui est parfait pour vous et vos semblables. Cette matinée aurait pu commencer comme toutes les autres, mais pourtant...
Il faut appuyer sur entrer pour passer au fragment 3

Fragment 3 : Quelque part dans la terre des Zèbres vous, ainsi que le reste de votre troupe, avez élu domicile quelque part au milieu d'une vaste étendue d'herbe. Cette zone hospitalière est alimentée par un cours d'eau qui coule en provenance du nord. Vous partagez ce territoire avec une tribu de lions, qui vivent plus à l'ouest, ainsi qu'une troupe d'éléphants qui quant à eux vivent à l'est.

Zag est près de vous. Quelque chose n'a pas l'air d'aller. Vous pouvez voir le cours d'eau qui serpente près de là.

2. LA COMPOSANTE NARRATIVE DANS *LA SOURCE DE ZIG*

2.1. Les figures narratives entre acception traditionnelle et nouvelles fonctions

Dans son analyse narratologique, G. Genette distingue entre des entités narratives qui interagissent dans une structure relativement permanente, linéaire et dont les rôles sont figés : l'instance auctoriale organise le récit, le narrateur raconte l'histoire, le narrataire en est le destinataire interne, quant à la fonction de réception, d'interprétation et d'actualisation, hors du

texte, elle est assurée par le lecteur. Néanmoins, ces notions, à priori claires et bien définies, suscitent aujourd'hui de nouvelles controverses quant à leurs fonctions et leurs définitions dans l'univers numérique. Bien que des études se soient déjà intéressées à la manière de concilier narrativité et interactivité, ainsi qu'à la place des figures narratives classiques au sein du récit interactif, nous tenons à en vérifier la pertinence, notamment en ce qui concerne les deux entités narratives[†] centrales que sont le narrateur[‡] et le lecteur[§].

La source de Zig est un conte constitué de fragments que le lecteur découvre progressivement en suivant les instructions du dispositif et cliquant sur son clavier : « Il faut appuyer sur entrer pour passer au fragment 2 ». La fonction de narrateur se trouve redistribuée en présence d'un lecteur-actif qui participe à la construction de l'histoire. D'un côté, le narrateur propose, dans une certaine proportion, le carde-spatio-temporel de l'histoire et quelques personnages, de l'autre, il contribue à maintenir l'attention et le lien entre le lecteur-utilisateur et le récit en assurant une fonction immersive et interactive.

L'interactivité narrative s'établit ainsi sur différentes entités comme l'ont souligné des travaux notables (Jean-Pierre Balpe, Serge Bouchardon, Marie Laure Ryan, Philippe Bootz) : le

[†] Il ne s'agit pas ici de discuter les notions genettiennes, mais de les utiliser comme cadre d'analyse du corpus.

[‡] Nous entendons par narrateur l'instance qui produit le récit interactif et en assure la narration ainsi que l'organisation des événements.

[§] La notion de lecteur correspond ici à l'instance de réception et d'actualisation du récit (lecteur-utilisateur).

concepteur (assimilé à l'auteur dans la narratologie classique), le narrateur, le lecteur-utilisateur et le programme informatique. Le concepteur fixe les règles et confie au narrateur la mission d'exposer la quête et les consignes. Le narrateur, doté d'une focalisation limitée, conserve ses fonctions essentielles (cadre spatio-temporel, personnages, orientation), mais fait office d'allié, guidant le lecteur-utilisateur dans sa quête. Le lecteur construit son parcours en activant des fragments, ce qui fait du narrataire une figure paradoxale, à la fois fictive et réelle. Le programme informatique, enfin, devient une véritable instance narrative en générant, en temps réel, les conséquences des choix effectués par le lecteur-utilisateur et en assurant la cohérence du déroulement narratif.

La source de Zig offre une narration fluctuante et une lecture immersive dans la mesure où la fonction du narrateur est reconfigurée, ses fonctions étant redistribuées entre narration, médiation et encadrement du parcours du lecteur. Ce dernier est invité à choisir les actions de Zig, à interagir avec le narrateur, l'histoire et la souris : « Vous partagez ce territoire avec une tribu de lions » ; « Il faut appuyer sur entrer » en rédigeant des segments narratifs tout en respectant les contraintes du dispositif. En effet, dans ce conte, le lecteur évolue en instance active mais encadrée par le dispositif comme indiqué précédemment.

L'interactivité narrative repose ainsi sur une redistribution des fonctions : elle n'émane plus d'une seule voix, mais d'une interaction entre plusieurs instances. On ne peut donc que confirmer que sous l'effet de l'interactivité : « Le monde futur

ne sera pas un lieu mais un événement. […] une construction dans laquelle il n'y aurait ni auteurs ni lecteurs, mais un grand nombre de personnages en quête d'une histoire. » (Philip K. Dick, 1988: 42)

2.2. Les rôles actanciels entre narrativité et interactivité

Greimas avait fondé sa théorie sémiotique sur le principe selon lequel le sens d'un récit peut être saisi à partir d'une grammaire générale du texte. C'est pour cette raison que cet article se donne pour objectif d'évaluer dans quelle mesure cette théorie, qui se veut d'une portée universelle, peut s'appliquer au récit, dans ses formes contemporaines. Dans le contexte numérique, l'analyse narrative s'enrichirait de nouvelles fonctions et possibilités relatives aux spécificités de ce type d'objets. L'intervention du lecteur, à différents moments de l'histoire, maintient le récit ouvert et conditionné par ses actions. De ce fait, nous tenterons d'appréhender le récit interactif comme forme de contenu narratif et discursif imprégné dans le dispositif digital comme codage informatique.

Selon Greimas, un actant représente une fonction vide que le contexte discursif se charge de remplir. L'analyse actantielle de *La source de Zig* tente de comprendre la manière dont la narration fonctionne lorsqu'elle est médiatisée par différents supports. En adoptant le schéma actanciel, nous parvenons à dégager les principaux rôles structurants :

Le sujet : le narrateur désigne le lecteur comme héros en lui annonçant : vous êtes Zig. Zig a donc une quête à accomplir ; le

conte représente le lecteur-utilisateur comme sujet et la relation entre lui et le monde représenté est interne.[**]

L'objet : l'objet de quête peut être déterminé à partir du titre *La source de Zig* : le cours d'eau est en danger. La mission du sujet serait de sauver cette source. Cependant, l'actant-objet se construit ici à travers l'interaction entre le sujet et le dispositif numérique : il passe d'une finalité narrative stable à une entité dynamique.

L'opposant peut être choisi en fonction des orientations du narrateur qui avait glissé dans le fragment 2 : « un coin perdu, peu adapté à l'espèce humaine » renvoyant à l'hostilité. La présence d'un obstacle peut donc exister sur le plan diégétique (l'histoire) ; comme elle peut émerger en dehors du cadre de l'histoire proprement dite et être liée à l'outil informatique : temps limité, interfaces verrouillées, et choix contraints. En effet, dans notre corpus, certaines propositions du lecteur-utilisateur sont rejetées par le système qui affiche : « Je vous demande pardon ? » ou encore « Je ne connais pas ce verbe. » ;

Le destinataire : les animaux qui dépendent de cette source pour survivre bénéficient de la quête du sujet, mais l'interactivité offre une autre possibilité du fait que le lecteur, en prenant part à la construction du conte, en retire un bénéfice ludique. Le lecteur entretient ici avec le monde virtuel une relation ontologique[††] dans la mesure où il peut influencer l'univers fictif, multimédia ;

[**]Cette relation est proposée par Marie-Laure Ryan (2001) dans une approche des mondes narratifs et de la relation entre récit et expérience du lecteur.

[††] D'après la distinction ontologique / exploratoire de Marie-Laure Ryan.

Le destinateur peut correspondre à la conscience de Zig, un Dieu, ou un vieux sage de l'Afrique, qui l'incite en tant que sujet à restaurer le cours d'eau et à protéger la source. D'un autre côté, on peut parler de destinateur informatisé lié à une instruction ou une notification assignée par l'environnement numérique comme l'instruction initiale : « Jouer en ligne ». Par ailleurs, dans *La source de Zig*, comme les réponses du lecteur peuvent être validées ou rejetées par le dispositif, lorsque l'on saisit par exemple : « parler avec Zig », le système répond : «Vous ne voyez rien de tel, à moins que cela ne soit sans grande importance.», ce qui illustre le contrôle exercé par le dispositif-destinateur sur les propositions soumises par le lecteur.

Adjuvant : le narrateur avait noté que Zig était pleine d'audace et de courage (fragment 2), deux qualités favorables à l'accomplissement de la quête retenue. On peut aussi choisir Zag, cité dans le fragment 3, comme adjuvant. D'un autre côté, sur le plan méta-narratif, le dispositif numérique ou le générateur du texte peut être considéré comme adjuvant dans la mesure où c'est lui qui aide et oriente le lecteur-utilisateur dans la construction du récit.

Dans *La Source de Zig*, le narrateur présente des acteurs « vides » auxquels le lecteur-utilisateur va attribuer des rôles. Le lecteur, orienté dans ses choix, explore cet univers en construisant un parcours unique parmi plusieurs trajectoires possibles. Les actants deviennent mobiles, relatifs et réversibles, ce qui permet des configurations inhabituelles que seule l'interactivité narrative peut engendrer. Par ailleurs, les fonctions de l'univers « diégétique » s'enrichissent de

composantes du dispositif numérique présentées sous forme de messages et effets liés au numérique comme des sons inquiétants, lumière, alertes à l'écran, etc. L'interactivité permet donc d'élargir la « diégèse »[‡‡] de l'histoire en la présentant de manière plus immersive et fragmentée.

Cette analyse nous amène à constater que le récit numérique instaure une véritable harmonie entre support numérique et lecteur-utilisateur. Ce qui rejoint les résultats de Marie-Laure Ryan (2001) qui, s'appuyant sur les travaux de Aarseth (1997), procède à une catégorisation de l'interactivité selon le type de relation entre lecteur-utilisateur et support numérique :

> *la relation peut être ontologique ou exploratoire (c'est-à-dire pouvant influencer ou non le monde représenté) et interne ou externe (selon que l'objet représente l'utilisateur comme un personnage ou une entité externe à la manière d'un Dieu)* (Pierre-Yves Hurel, 2013 : 96)

Ainsi, la « participation » du lecteur et sa capacité à agir sur les éléments représentés dans *La source de Zig* instaure une relation ontologique : le lecteur a la possibilité d'interagir avec le texte ; et interne : le lecteur est intégré dans la narration en tant que personnage.

3. LE NIVEAU DISCURSIF ET L'INTERACTIVITE NUMERIQUE

Dans un récit traditionnel, le sens jaillit de la combinaison de structures de surface et de structures profondes inhérentes aux deux niveaux narratif et discursif du texte. Selon Vincent Jouve

[‡‡] Terme que nous empruntons à la narratologie.

la corrélation entre ces deux composantes est patente dans la mesure où « le rôle actantiel assure le fonctionnement du récit, le rôle thématique lui permet de véhiculer du sens et des valeurs» (Jouve, 1997 : 53). L'organisation sémantique d'un texte narratif s'établit à trois niveaux : le niveau de surface lié à la perception sensorielle (niveau figuratif), les valeurs qui lui sont attribuées dans le texte (niveau thématique) et l'organisation sémantique qui repose sur l'axe axiologique (les valeurs euphoriques /dysphoriques) aboutissant à la moralité soutenue par le récit. C'est ainsi que le niveau thématique constitue une sorte de charnière entre le niveau de surface et le niveau profond. Traditionnellement, le narrateur propose des figures actorielles, spatiales et temporelles que le lecteur interprète et traduit automatiquement en parcours thématiques. On peut dire qu'« un rôle figuratif est une qualité attribuée à l'actant par le narrateur, et qu'un rôle thématique est celle attribuée à l'actant par le lecteur, en partant des lexèmes du texte». (Ooztokat Nedret, 2006 : 11).

Dans *La source de Zig*, le narrateur s'adresse au lecteur-utilisateur en le désignant comme sujet (niveau narratif) et en lui offrant des éléments d'identification sur le plan du contenu (niveau discursif) : « Vous êtes Zig, la Zèbre pleine d'audace et de courage ». Nous constatons ici que le niveau figuratif est à construire par le lecteur et non préconfiguré. En effet, le narrateur, oriente le lecteur et l'aide à construire le niveau de surface en introduisant les thèmes que sont l'audace et le courage dont le lecteur pourrait explorer les variations selon ses choix. Détermination, ténacité, engagement, etc. sont autant de

figures que le lecteur peut proposer en s'appuyant sur les orientations du narrateur. Ces propositions doivent, de surcroit, être validées par le dispositif lorsqu'il s'agit d'un conte « conditionné » comme c'est le cas dans *La source de Zig*.

D'autre part, si l'on s'intéresse à l'axiologie qui correspond au niveau le plus profond de la signification en ce qu'elle rend compte de l'ensemble des valeurs qui orientent les actions des personnages et la trame narrative du récit, on peut relever à titre d'exemple des oppositions comme : parfait/peu adapté, dans « peu adapté à l'espèce humaine, mais qui est parfait pour vous et vos semblables. » ; l'opposition : hospitalière/sauvage, dans « L'Afrique. Continent millénaire aux terres arides et sauvages… Cette zone hospitalière », correspondant à l'opposition axiologique : euphorie/dysphorie présente, selon Greimas, dans tous les récits du monde. Ainsi, les oppositions thématiques en suscitent d'autres sur le plan figuratif et subséquemment au niveau axiologique, ce qui confirme la théorie de Greimas soutenant que le sens d'un récit quelconque est structuré autour d'oppositions fondamentales[§§].

Ainsi, l'interactivité numérique propose une narration complexe engageant le lecteur-utilisateur dans la conception d'un récit à construire, à actualiser. Elle brouille la logique binaire des entités narratives et modifie les rapports entre les différents éléments impliqués dans la narration. Nous avons pu constater qu'au niveau narratif, les rôles actanciels sont attribués

[§§] D'ailleurs, il en propose une représentation visuelle, à savoir le carré sémiotique.

en grande partie par le lecteur-utilisateur qui en fait partie. On peut, dans ce sens, emprunter à Greimas la notion de « syncrétisme actoriel » fortement présente chez le lecteur-utilisateur en tant qu'entité accomplissant plusieurs rôles.
D'un autre côté, dans *La source de Zig*, le lecteur-utilisateur tisse l'armature des évènements en développant les quelques thèmes proposés par le narrateur sous forme de figures actorielles, temporelles, spatiales à l'aide du support multimédia : le niveau thématique précède ainsi le niveau figuratif. Le contexte numérique inverse les rôles et les composantes discursives. C'est ce qui offre une lecture immersive plaçant le lecteur au cœur de l'histoire : cliquer sur un lien, choisir les caractéristiques des personnages, explorer un environnement, etc. rend le lecteur actif et acteur du récit.

Finalement, l'interactivité ne détruit pas la narration mais la réinvente en introduisant des modes de lecture dynamique incitant l'implication et la participation du lecteur. Nous pouvons constater donc que les démarches purement narratives ne conviennent pas tout à fait à l'analyse d'un récit interactif de même qu'une approche autonome de celui-ci ne suffirait pas à rendre compte de ce type d'objets dans toute sa complexité. Nous rejoignons donc la position de Pierre-Yves Hurel qui pense que

> *Le positionnement narratologique dans l'étude du couple récit-interaction, a le mérite de ne pas être technocentré mais n'a pas été mené jusqu'à la création concrète d'outils d'analyse de la position de l'usager vis-à-vis des éléments de l'histoire* (2013 : 97)

De ce fait, notre travail invite à poursuivre la réflexion sur la transformation de la lecture à l'ère numérique et la nécessité de repenser le statut du lecteur. Après avoir parcouru l'interactivité narrative à la lumière de théories classiques, il convient de considérer les contributions relatives aux composantes du récit interactif notamment les travaux de Raphael Baroni et ceux de Bertrand Gervais qui convergent dans l'idée que l'interactivité dans le récit numérique ne conduit pas à la disparition de la narrativité, mais à sa reconfiguration. Nos travaux futurs viseront à mette en œuvre leurs résultats dans le cadre de nos recherches portant sur l'interactivité, ses formes et ses effets.

BIBLIOGRAPHIE

AARSETH, Espen J., « Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature», Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1997.

ARCHIBALD, S. & GERVAIS, B., « Le récit en jeu : narrativité et interactivité ». *In* Protée, n° 34 (2-3), Québec, 2006, p. 27–29. [Disponible sur : https://doi.org/10.7202/014263ar] (consulté le : 06/08/2025)

BARONI, Raphael, « La littérature numérique n'existe pas … c'est le jeu video ». YouTube, 2023. [Disponible sur : https://www.youtube.com/watch?v=bRzIOAKRsiQ]

BOOTZ, P., « Chapitre VI. La littérature numérique en quelques repères ». *in* C. Bélisle (éd.), Lire dans un monde numérique (1-). Presses de l'enssib, 2011. [Disponible sur: https://doi.org/10.4000/books.pressesenssib.1095]

BOUCHARDON, S., « Le récit littéraire interactif : une valeur heuristique », *in* Communication et langages, n° 155. L'écriture au risque du réseau, 2008, pp. 81-97.
BOUCHARDON, S., « Littérature numérique : le récit interactif » , Hermès Science, collection « Ingénierie représentationnelle et construction du sens», Paris, 2009
BOUCHARDON, S., « La valeur heuristique de la littérature numérique» , Hermann, collection : Cultures numériques, Paris, 2014.
COURTES, Joseph, *La sémiotique du langage*, Armand Colin, 2007.
DICK, P. K., *Le Grand O*, Paris, Denoël, 1988
GENETTE, Gérard, *Figures III*, collection : Poétique, Paris : Éditions du Seuil, 1972.
GERVAIS, Bertrand & SAEMMER Alexandra, « Esthetique et fiction : nouvelles pratiques et nouveaux outils », Québec : Presses de l'Université du Québec, 2015.
GREIMAS, Algirdas Julien, *Du sens*, Editions Seuil, 1970.
GREIMAS, A. J. et COURTES J., *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette, 1993.
GERVAIS, Bertrand, *Un imaginaire de la fin du livre : littérature et écrans*. Montréal : Presses de l'Université de Montréal, 2023.
HUREL Pierre-Yves, « Récit et interactivité : typologie des interactions narratives » , MOSAÏQUE, revue de jeunes chercheurs en SHS – Lille-Nord-de-France – Belgique – n° 10, octobre 2013.
JOUVE, Vincent, *La poétique du récit*, Éd. Armand Colin, 1997.

JULIA, J.-T. et LAMPBERT, E., « Enonciation et interactivité : du réactif au créatif », Communication et langages, n°137, 3e trimestre, 2003, p. 30-44.

MAYEUR, Ingrid, « Saemmer, Alexandra. 2015. *Rhétorique du texte numérique : figures de la lecture, anticipations de pratiques* (Lyon : Presses de l'Enssib) », Argumentation et Analyse du Discours [En ligne], 17 | mis en ligne le 15 octobre 2016 (consulté le 15 mai 2025) URL : http://journals.openedition.org/aad/2280 ; DOI : https://doi.org/10.4000/aad.2280

OÖZTOKAT, Nedret, « Analyse sémiotique de la jeune fille et la mort de Michel Tournier», 2006, p. 11 [En ligne] : http://www.belgeler.com/blg/181j/analyse-smiotique-de-la-jeune-fille-et-la-mort-de-michel-tournier. (consulté le 08/03/2024)

RINGOT, M., « De la littérature au jeu vidéo : le spectre de la narration interactive », Itinéraires [En ligne], 2017-3 | 2018, mis en ligne le 15 juin 2018, (consulté le 09 novembre 2025). URL : http://journals.openedition.org/itineraires/3948 ; DOI : https://doi.org/10.4000/itineraires.3948

ROUX, Benjamin, "La source de Zig", [Conte numérique interactif], Fiction-interactive.fr, 2014. [Disponible sur: https://www.fiction-interactive.fr/la-source-de-zig/] (consulté le 10 mai 2025)

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