



**HAL**  
open science

## Gestes de lecture numérique et lecture immersive de science-fiction

Lescouet Emmanuelle

► **To cite this version:**

Lescouet Emmanuelle. Gestes de lecture numérique et lecture immersive de science-fiction. ReS Futurae - Revue d'études sur la science-fiction, 2022, 20, 10.4000/resf.11364 . hal-04789584

**HAL Id: hal-04789584**

**<https://hal.science/hal-04789584v1>**

Submitted on 18 Nov 2024

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

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



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

---

## Gestes de lecture numérique et lecture immersive de science-fiction

*Digital Reading Gestures and Immersive Reading of Science Fiction*

**Emmanuelle Lescouet**

---



### Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/resf/11364>

DOI : [10.4000/resf.11364](https://doi.org/10.4000/resf.11364)

ISSN : 2264-6949

### Éditeur

Université Gustave Eiffel

### Référence électronique

Emmanuelle Lescouet, « Gestes de lecture numérique et lecture immersive de science-fiction », *ReS Futurae* [En ligne], 20 | 2022, mis en ligne le 13 décembre 2022, consulté le 14 décembre 2022. URL : <http://journals.openedition.org/resf/11364> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/resf.11364>

---

Ce document a été généré automatiquement le 14 décembre 2022.



Creative Commons - Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International - CC BY-NC-ND 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

---

# Gestes de lecture numérique et lecture immersive de science-fiction

*Digital Reading Gestures and Immersive Reading of Science Fiction*

Emmanuelle Lescouet

---

- 1 Le numérique nous entoure, littéralement. Toute son infrastructure, de sa surface, partie visible par l'utilisateur, jusqu'aux tréfonds des binaires-machines, repose sur du langage écrit, sur ce texte invisible permettant de faire circuler, d'afficher et de modifier du texte – cette fois-ci – lisible pour et par les humains. Cette omniprésence des connexions et la vitesse de la transmission ont rapidement transformé ces espaces en un lieu d'information continue, d'échange de données et de connexions de passionnés (Cardon, 2019). Ainsi, le numérique est devenu une part importante des espaces de lecture, et plus encore que l'usage de ces supports et de ces espaces pour la lecture d'informations, il a évolué pour devenir un lieu de littérature, un lieu constitué de différentes couches de textes programmatiques et façonné par des langages machine faits de bits et d'octets. Et bien que ces instructions aient été initialement élaborées pour d'autres usages, comme la programmation d'interfaces et d'organisation de navigations au sein des données, ce lieu est à présent devenu celui où la littérature se taille une place au sein des espaces consacrés à la lecture, et où l'invasion des flux, son organisation modulaire, tend vers le récit (Lescouet, 2022).
- 2 La littérature de science-fiction – comme d'autres littératures de fiction – sollicite souvent l'aspiration à une immersion dans la lecture ou les mondes qu'elle développe. Dans cette étude, nous nous attarderons plus particulièrement sur l'immersion fictionnelle dans une approche littéraire, et dont la littérature de science-fiction reprend les quatre caractéristiques principales que Jean-Marie Schaeffer énonce dans son ouvrage, *Pourquoi la fiction ?* On peut noter que cette dernière caractérise plus nettement d'autres types de littérature dans son « inversion des relations hiérarchiques entre réception intramondaine et activité imaginative » (Schaeffer 1999, 180) ; une immersion qui se démarque très nettement de ce que Schaeffer décrit comme une « situation "normale" », où l'activité imaginative accompagne l'attention portée au monde réel comme une sorte de bruit de fond. La littérature de science-fiction fait

osciller le-a lecteur-riche entre l'illusion référentielle, c'est-à-dire le plaisir qu'il va ressentir à s'immerger dans un monde imaginaire, et le travail cognitif qui va lui être nécessaire dans sa compréhension des indices déclenchant une nécessité xéno-encyclopédique (Langlet 2006, 27). Le monde science-fictionnel se démarque en effet du monde fictif en ne misant pas seulement sur le *sense of wonder* qui était auparavant généré par le seul contenu (Saint-Gelais 1999, 225), mais par une multiplication des dispositifs qui vont épauler le-a lecteur-riche dans son exploration de ce que Saint-Gelais nomme le « labyrinthe encyclopédique » avec un *sense of reading* qui peut, parfois, être assez intense (*ibid.*), tout en restant très intimement lié au *sense of wonder*. Car ce monde fictif, s'il est « présumé par le texte, [...] existe en quelque sorte déjà, attendant que le lecteur en découvre progressivement les caractéristiques » (*ibid.*).

- 3 Ce plaisir de l'immersion dans le monde imaginaire dont parle Saint-Gelais, cette immersion science-fictionnelle, se retrouve précisément en littérature numérique où la spécificité des supports offre au-a lecteur-riche une xéno-encyclopédie nouvelle qui regroupe des ensembles d'usages en constante évolution : par l'apport de dictionnaires de gestes de lecture (Masure, 2007) particuliers, tout autant que par le détournement des interfaces usuelles. Elle les implique aussi bien dans la pratique que dans la diégèse, en les faisant participer à la réception spécifique de la science-fiction ainsi qu'à son *world-building*, bien que les œuvres concernées soient limitées dans leurs interactions. Et là où Saint-Gelais décrit un monde fictif présumé par le texte, la reprise d'interfaces habituelles, par la mimétique des pratiques quotidiennes, vient offrir cette présupposition d'utilisation, immergeant le-a lecteur-riche au sein du récit science-fictionnel tout en permettant une transposition des habitudes et affects déjà ancrés vers l'univers fictionnel et ses protagonistes ; l'interface, ou son évocation, fait les « premiers pas du lecteur » (*ibid.*) et renforce, de fait, le *sense of wonder* par un *sense of reading* déjà connu et habituel constitué de gestes de lecture usuels.
- 4 Dans cet article, nous explorerons une hybridité des théories lectoriales du numérique et de la science-fiction. En effet, la rencontre entre les deux peut sembler aller de soi : depuis son origine, la science-fiction imagine le numérique et permet, dans son traitement thématique, de concevoir les interfaces et les technologies futures que les *design fictions* mettent ensuite en pratique. Néanmoins, l'exploration des technologies actuelles, pour donner corps aux récits, demande une analyse lectoriale particulière, la familiarité des espaces autant que leur présence permanente venant interroger la place que peut y prendre la littérature de genre et spécifiquement la manière dont cette dernière peut être reçue et lue. En effet, la lecture de divertissement, ou lecture pour le plaisir, est un des aspects importants de la lecture de genre (Angenot, 2013), tandis que le divertissement, lui, est un des usages principaux du numérique (Cardon, 2019). Il devient alors possible d'y visionner des œuvres, d'y accéder et de les télécharger instantanément ou presque, leur inscription dans des environnements familiers et déjà utilisés permettant une certaine facilité d'accès.
- 5 Le paratexte, tel que décrit par Gérard Genette (1987), est particulièrement utile aux lecteur-riche-s de science-fiction – et de littérature de l'imaginaire en général : il est assez rare d'ouvrir un roman de science-fiction sans avoir la moindre idée de ce que nous ouvrons (Langlet 2006, 9). Les couvertures particulières, les collections, les résumés et codes graphiques et éditoriaux sont autant d'éléments qui guident le regard et la pré-compréhension de l'objet culturel, ce qui participe, de fait, à la construction de l'horizon d'attente (Jauss, 1978).

- 6 Or, ce paratexte est distordu dans les interfaces numériques : la séparation entre les genres, mais aussi entre textes littéraires et textes informatifs est plus floue et dépend d'autres normes que celles de l'édition imprimée (Vitali-Rosati, 2018). En effet, les rapports d'auctorialité, et donc d'autorité, sont codifiés autrement que dans les corpus imprimés. Ceux-ci reposent notamment sur des codes graphiques et de mise en forme ainsi que sur des habitudes de navigation qui fondent un ensemble normatif propre à chaque sous-communauté lectoriale.
- 7 Devant l'immensité du corpus mobilisable<sup>1</sup>, le choix a été fait de prendre des exemples particulièrement représentatifs d'œuvres de science-fiction numérique. Celles que nous aborderons ici jouent d'ailleurs sur ce flou : elles emploient les mêmes interfaces que nos messageries habituelles (comme *7Days!* (2019) ou la série *Lifeline* (2019), que nous aborderons plus bas), mimant des conversations par messages textes sous la forme de bulles chronologiques, avec une navigation par défilement vertical, ou des échanges de courriels, comme *A Normal Lost Phone* (2017), reprenant là aussi les prérequis de ces interfaces : heure et/ou date d'envoi, adresse de l'émetteur et du destinataire, objet du message. En travaillant ainsi un effet de réel qui repose en grande partie sur ce paratexte numérique, une grande part d'entre elles se trouvent ainsi prises dans l'entre-deux créé.
- 8 Lorsque nous évoquons la littérature numérique, nous adoptons, à l'image de Katherine Hayles, l'approche englobante d'une littérature devenue multimodale. Une littérature qui possède des affinités avec les arts numériques, les jeux vidéo et d'autres formes de création associées aux médias en réseau et/ou programmables. Une littérature qui demande aux auteur·rice·s de faire appel à des compétences variées issues de domaines et de traditions autres que littéraires, qu'il s'agisse de création audio et vidéo, de pratiques de code et de programmation, et qui implique également l'utilisation d'une grammaire dédiée à ces arts visuels (Hayles, 2007). Nous nous éloignons donc de ce qui définissait originellement la littérature électronique telle que décrite par Philippe Bootz, celle d'une « forme narrative ou poétique qui utilise un dispositif informatique comme médium et met en œuvre une ou plusieurs propriétés spécifiques à ce médium » (Bootz, 2006) qui, si elle est toujours valable et présentée par l'Electronic Literature Organization comme désignant des œuvres littéraires, ou présentant des aspects littéraires importants, tire parti des capacités autant que des contextes offerts par l'ordinateur autonome ou en réseau, et plus largement, les dispositifs numériques (Hayles, 2007). La littérature numérique est donc une littérature principalement créée sur ordinateur ou, plus généralement, depuis un support numérique ; une littérature qui s'appuie, s'inspire ou détourne les capacités intrinsèques de ce support autant que du contexte de création fourni par ce dernier. Nous pourrions prendre, par exemple, la création littéraire sur Twitter. Qu'elle soit simplement fragmentaire, impérativement limitée au nombre de caractères utilisés, ou jouant de l'usage de lecture antichronologique, la littérature sur Twitter montre comment les spécificités du réseau social influencent fortement le contexte de création, grâce à ce qu'il autorise ou propose comme fonctionnalités.
- 9 Cette littérature numérique peut donc être abordée dans un sens large et inclusif, celle d'une approche textuelle dépassant ou mettant en défaut le ludique (Juil, 2005), prolongeant de ce fait les autres domaines de création numérique que sont l'appliquatif, les jeux vidéo et plus généralement, les arts visuels en les hybridant avec les pratiques littéraires historiques (Lescouet, 2022). De fait, les corpus qui la composent sont très

hétérogènes, tant par les supports de lecture convoqués (ordinateur ou téléphone intelligent, console de jeu fixe ou portable, montre intelligente) que par les formes possibles (parmi lesquelles la littérature des réseaux, les bandes défilées, les fictions interactives) sur diverses plateformes et par les contraintes de création fortes que la technique peut induire (Hayles, 2007 ; Vitali-Rosati, 2020). De plus, la pensée des limitations technologiques et ce qu'elles peuvent faire à/ou de l'humain est une thématique importante de la science-fiction, ce qui, nous le verrons, fait de la rencontre des deux ensembles un cocktail passionnant.

- 10 Dans cet article, nous aborderons avec *Robot Recipes*, *Space Traveler* ou encore *Just Things*, des œuvres de science-fiction numériques issues des littératures des réseaux, c'est-à-dire de la littérature publiée et conçue pour les réseaux sociaux tels que Twitter, Facebook et Instagram, ainsi que des œuvres reposant sur des navigations à choix multiples, comme *Synergia* (2020) et *Neo Cab* (2019), permettant d'insérer du texte pour activer différentes fonctions textuelles, comme l'affichage de nouveaux fragments ou de la documentation sur l'univers construit (romans vidéoludiques).
- 11 Toutefois, la diversité des formes et l'inclusion de médias (images, sons, vidéos, notamment) ne seront pas directement abordés ici, bien qu'ils permettent un accompagnement et une interaction avec les textes qui leur sont propres. Ainsi, les *visual novels* offrent des visualisations et des déplacements dans les environnements décrits, mais la diversité des œuvres à la frontière entre jeu vidéo et littérature nous force à limiter notre analyse aux formes les plus littéraires, et les moins ambiguës<sup>2</sup>. Il s'agit ici d'œuvres très immédiatement perceptibles comme littéraires reposant principalement, voire exclusivement, sur du texte, ce qui englobe un spectre assez large, partant des romans en ligne, des livres numériques de type EPUB, et allant jusqu'à des œuvres vidéoludiques fortement narratives et/ou textuelles. Par diversité des formes, nous entendons un regroupement d'œuvres en fonction de caractéristiques formelles communes, comme le roman ou la nouvelle peuvent l'être en littérature. Comme nous le verrons, de nouvelles formes émergent en littérature numérique, qui dépassent les enjeux de genre ou de style, et qui peuvent se retrouver sur différents supports de lecture (*hardware*). Dans cette étude, nous nous appuyerons donc sur les œuvres précitées ainsi que sur *It Must Have Been Dark by Then* (2017), une œuvre pour chaque forme évoquée, tout en soulignant que d'autres formes existent, offrant un aperçu d'une diversité formelle immense.
- 12 Après une définition des gestes de lecture numériques et de leur lien étroit avec les syntaxes narratives, nous verrons de quelle manière l'immersion est reliée à l'agentivité, dans sa forme créative, corrélée à l'interactivité de la littérature numérique et est ici employée dans des œuvres numériques de science-fiction. Par agentivité, nous considérerons une liberté de choix, individuel ou social, de la part du/de la lecteur/ice qui, par ces possibilités d'interaction, adopte la position d'un sujet-lecteur qui crée, qui construit et agence des combinaisons uniques d'éléments, narratifs ou interactifs, et ce, de manière expressive (Hekman 1995, 203).
- 13 Nous verrons au travers d'exemples concrets que cette agentivité est notamment apportée à la littérature numérique science-fictionnelle par des gestes de lecture, dans une immersion renforcée par l'interactivité rendue possible par ces manipulations. En effet, une lecteur/ice immergée dans un environnement cohérent est motivée pour entreprendre des actions lui donnant le sentiment d'agir, ce qui renforce son sentiment d'immersion. Un phénomène que Murray considère comme la création active de la

croyance (Murray 2017, 114) avec une immersion dont les différentes actions autorisées par l'agentivité viennent se juxtaposer aux choix opérés par le·a lecteur·rice.

- 14 Les œuvres et les jeux numériques, dans les exemples analysés ici et par l'emploi de ces gestes de lecture numériques, permettent aux lecteur·rice·s d'interagir formellement par le biais d'appareils et d'interfaces spécifiques (Caleja, 2011)<sup>3</sup> et par une immersion qui participe à la création de l'agentivité du·de la joueur·se ; celle-ci est rendue possible par l'interaction, et dans l'interaction. C'est d'ailleurs par ces actions offertes dans l'univers second, nous y reviendrons, que le·a lecteur·rice s'inscrit dans la fiction, y apposant sa trace et s'appropriant la proposition. Enfin, nous verrons comment le numérique peut permettre d'inclure l'espace et le temps extradiégétiques dans la narration, notamment par l'utilisation des systèmes de notifications et de géolocalisation intégrés dans les téléphones intelligents.

## Pour une lecture gestuelle

- 15 La littérature de science-fiction demande une actualisation, au sens d'Umberto Eco (1985, 27), où, comme dans toute lecture, le texte exige du·de la lecteur·rice un travail afin de remplir les espaces de non-dits ou de déjà-dits. Bien sûr, ce travail est coopératif, il est suggéré par le texte qui ne demeure qu'une machine propositionnelle, mais en littérature de science-fiction, où le·a lecteur·rice doit constamment passer d'une allusion à l'autre et d'une hypothèse à une autre (Landragin 2018, 144), iel se retrouve confronté·e, par l'immersion fictionnelle, à la nécessité de donner un sens aux bizarreries rencontrées en consultant mentalement une vaste « pseudo-encyclopédie » qui se nourrit de tous les autres ouvrages de science-fiction, mais aussi, plus largement, des images en circulation dans la société, qu'il s'agisse d'éléments techniques ou scientifiques (Langlet 2006, 9). Cette immersion fictionnelle nécessite donc un travail cognitif, c'est-à-dire une vigilance accrue en direction des indices qui sont autant d'éléments amenés à rejoindre, mais aussi à nourrir la xéno-encyclopédie de l'œuvre (*ibid.*, 144).
- 16 Ce travail cognitif est soutenu par l'inscription physique et concrète du texte, que ce soit de l'encre sur du papier ou des bits sur des serveurs (Cavallo et Chartier, 2001). Cette matérialité est nécessaire afin que le·a lecteur·rice puisse prendre connaissance du texte, pour qu'iel le manipule (Hayles, 2008).
- 17 Or, le déplacement du texte sur un support de lecture numérique rend nécessaires à la lecture des compétences supplémentaires (en plus de la possibilité effective d'accès aux œuvres par la possession de supports compatibles, de connexion au réseau, par exemple). Il devient donc nécessaire d'avoir engrangé des habitudes et des savoirs de manipulation pour parvenir à naviguer dans l'œuvre. Cette littéracie particulière repose sur des ensembles de gestes d'activations, notamment le clic, le tap, la sélection ou l'activation d'hyperliens, mais aussi sur une connaissance des codes des interfaces. Nous pouvons évoquer, par exemple, la capacité à reconnaître un bouton d'envoi, ou une icône permettant d'accéder à l'appareil photo, mais également la possibilité de composer du texte dans une boîte de dialogue. Ces codes communs, repris d'une application à l'autre et d'un support à l'autre – comme les espaces de saisie, le défilement pour afficher la suite d'un contenu, la navigation par liens hypertextuels –, peuvent entraver l'expérience s'ils ne sont pas ou mal maîtrisés en amont de la lecture.

- 18 Par gestes de lecture, il sera ici entendu un mouvement du corps ou d'une partie du corps du/de la lecteur-riche lui permettant de découvrir une partie de l'œuvre non visible sans son effectuation. Ils sont la manière de communiquer notre présence physique et de transmettre notre attitude, notamment en direction d'une œuvre et donc pour ce qui nous intéresse, d'un univers second. Ils sont à la fois intimes, propres à chacune, et collectifs, car appris en commun. Ils font partie d'un lexique lui aussi commun qui permet l'interaction et l'intercompréhension.
- 19 Sur support imprimé, l'histoire des formes comporte déjà un vaste éventail de gestes, qu'il s'agisse de l'action de tourner la page, geste le plus usuel, à des formes de défilement vertical et horizontal, comme dans le leporello, mais également d'ouvrages possédant des fenêtres à soulever, des languettes à déplacer, des pop-ups à ouvrir. Des gestes qui ont été repris et enrichis, notamment par les livres d'artistes, la littérature de jeunesse et les scènes de fanzines et de microédition (Hayles, 2002 ; Ludovico, 2016). Par exemple, il peut s'agir de rouler-dérouler un rouleau, verticalement ou horizontalement ; plier, déplier, cacher, découvrir des parties de pages ou des ensembles de pages ; tourner des molettes, tirer des languettes, pour faire apparaître des éléments sémantiques ; glisser-coulisser des transparents ou des opaques. Le numérique, et la démocratisation de supports variés, ont permis d'enraciner dans les pratiques populaires un grand nombre de gestes (Souchier *et al.*, 2019) qui se sont progressivement ancrés dans des interfaces connues, reconnaissables. Ces gestes permettent au/de la lecteur-riche de savoir au premier coup d'œil ce qui est attendu, et comment naviguer dans la proposition. Nous pouvons citer, pour les plus usuels, le défilement, le *swipe*<sup>4</sup>, mais également l'activation par clic ou *touch* d'un lien qui permet de naviguer entre les fragments d'une fiction intertextuelle, comme dans *King of Bees in Fantasy Land* (1989), ainsi qu'aux plus récentes créations depuis *Twine*, mais également, la réponse à des notifications (*Lifeline*). Nous voyons donc qu'au-delà de simples réactions, ces gestes de lecture numériques encodent et partagent nos décisions et ont un certain pouvoir d'action sur les différents éléments de la fiction.
- 20 Les codes de ces outils sont particuliers et si nous les avons faits nôtres au point de ne plus les remarquer (Citton, 2012), il est important, pour prendre connaissance d'une œuvre, de les maîtriser minimalement. Il s'agit, ici, d'un transfert d'émotions : lorsqu'un geste est ainsi investi d'une signification particulière, notamment émotionnelle, son usage dans l'œuvre se teinte également de ce sens, comme les interfaces de messageries usuelles reprises ou mimées dans une œuvre qui font appel aux habitudes du/de la lecteur-riche dans ses échanges avec ses proches, permettant dès lors de mobiliser cette même habitude, ce même affect au sein de l'œuvre et au profit de l'immersion fictionnelle.
- 21 L'habitude qui peut être prise dans la manipulation des objets et outils est importante pour comprendre les mécaniques des œuvres : nous n'avons pas appris à manipuler un clavier et une souris pour des œuvres littéraires. Ces habitudes deviennent nôtres par infusion du quotidien et intègrent notre dictionnaire de gestes. Comme vu précédemment, les œuvres de littérature numérique s'inscrivent dans les interfaces et supports de lecture usuels. Ces habitudes sont donc amenées à devenir des mécaniques littéraires. D'ailleurs, les applications de littérature, incluant celles de science-fiction, se mêlent aux applications à but non littéraire, et s'affichent sur les écrans de nos téléphones intelligents sans distinction spécifique. Elles répondent également aux mêmes exigences normatives que toute autre application : icône à la forme normalisée,

placée automatiquement dans la bibliothèque applicative du support de lecture, même bibliothèque d'interactions gestuelles que celles permises par la plateforme applicative et les gabarits de développement et/ou API<sup>5</sup> de programmation. Les téléphones intelligents ont cependant un nombre limité de gestes possibles, comme l'explique Anthony Masure :

L'apparente simplicité d'utilisation tant vantée par les éditeurs de programmes s'adresse, au fond, à cette part comportementale de l'être humain, celle pour qui il n'y a pas lieu ni besoin de réfléchir. L'utilisateur d'un smartphone ne peut, bien souvent, interagir que depuis une bibliothèque de « gestes » prédéterminés (enregistrés) dont la succession sera anticipée puis trackée (mesurée) au sein d'interfaces raccordées aux préconisations des guidelines (guides de conception d'interfaces) rédigées par Apple, Google ou Microsoft. (2017, 60-61)

- 22 Or, ces bibliothèques de gestes sont constituées par l'usage et non uniquement par la lecture. Elles convoquent alors une variante d'intertextualité, ici non directement littéraire, où cette réutilisation de gestes communs vient enrichir la gestuelle qui va à son tour être proposée dans l'œuvre, mais aussi, plus largement, les thématiques et formes narratives. Ainsi, chaque geste usuel mis en relation avec l'œuvre est investi par l'usage d'une signification particulière, puis s'enrichit par son passage d'une œuvre à une autre pour devenir commun et aisément reconnaissable par la communauté d'utilisatrice. Cette prise de conscience peut en effet accompagner et illustrer des récits de science-fiction pointant bien souvent des enjeux sociaux, notamment par l'usage de *design fiction*, comme la possibilité d'utiliser les données internes du support de lecture et donc de les transmettre en dehors de ce dernier, concrétisant la critique de ces mêmes récits. Par exemple, dans *7Days!*, les messages reçus par le·a lecteur·rice-protagoniste affichent la date réelle, celle correspondant au moment de lecture grâce aux données collectées par son téléphone intelligent, une utilisation des données également de mise avec l'emploi de la géolocalisation, des données là aussi réelles, comme dans l'œuvre *It Must Have Been Dark by Then* que nous aurons l'occasion d'aborder. Les objets connectés permettent d'accéder à la date et à l'heure réelle, et donc de mesurer des écarts de temps. Certaines œuvres vont donc temporaliser leurs fragments pour créer des attentes, des temps de latence. Ainsi, certains fragments ne sont disponibles qu'après un certain temps d'attente, une attente pouvant même aller jusqu'à plusieurs jours.
- 23 Nous pouvons ici évoquer la série *Lifeline* (2016) de Dave Justus, disponible sur téléphones intelligents, où le·a lecteur·rice est le·a seule terrien·ne que Taylor (le protagoniste) a pu joindre depuis sa base située sur la lune d'une exoplanète où la situation est critique : tout l'équipage est mort ou a disparu. Il revient donc au·à la lecteur·rice de l'accompagner dans ses tentatives de survie. Les silences de Taylor, ces moments où aucun nouveau contenu n'est disponible, sont une mécanique narrative importante de cette œuvre. Ils suivent ou précèdent des réponses enchaînées et offrent au·à la lecteur·rice des périodes de lecture plus ou moins longues dont le rythme crée une certaine tension et un attachement à Taylor qui peut soudainement arrêter de « transmettre » et forcer le·a lecteur·rice à l'attendre. Taylor réapparaîtra quelques heures plus tard, expliquant sa rencontre avec des rats radioactifs locaux ou toute autre panne dramatique. L'attente est donc l'interruption de la lecture, puisqu'aucun nouveau texte ne sera disponible dans l'intervalle.
- 24 L'attente se résout lors de la réception d'une notification – bref message s'affichant sur l'interface pour annoncer une nouveauté dans l'une des applications – se mêlant aux

notifications non fictives du support de lecture. Les divers espaces numériques sont mêlés entre diégétique et extradiégétique, permettant une forme d'égalité de réception dans la forme interfacique (Galloway, 2012). Avec la série *Lifeline*, l'agentivité procurée par le téléphone intelligent est retranscrite avec bien plus de puissance que d'autres supports de lecture où la frontière entre diégétique et extradiégétique apparaîtrait comme plus grande qu'ici, où le récit science-fictionnel s'infiltrerait dans les notifications courantes.

- 25 Certains gestes sont d'ailleurs devenus des constantes, comme faire défiler un texte pour en afficher la suite, mais ont demandé un temps d'apprentissage. Comme l'exprimait Bertrand Gervais : « Lire c'est comprendre ; et la progression à travers le texte est déjà anticipation d'un sens. » (1998, 28) Cette anticipation, déjà habituelle en science-fiction par la convocation et l'exploration de la xéno-encyclopédie, devient une combinaison des *megatexts* de science-fiction et des compétences lectoriales numériques.
- 26 Ainsi, dans *7Days!* (2019), de Buff Studio, disponible sur téléphones intelligents, alors que les protagonistes sont en prise avec un futur post-apocalyptique, ils échangent des messages sur des interfaces de messageries qui nous sont familières, mimant presque parfaitement les interfaces réelles, et ils sont régulièrement confrontés à une sorte de maître du jeu qui indique l'heure exacte... du support de lecture utilisé par le·a joueuse·lecteur·rice, produisant ainsi une immersion par l'usage de données réelles ainsi qu'une synchronisation avec l'extradiégétique. Par cet exemple, nous voyons de quelle manière la convocation des gestes usuels dans la fiction permet de brouiller les usages, et de faire exister le texte dans notre réalité quotidienne par cet usage de l'informatique qui sait tout, ici, une intelligence qui contrôle les téléphones intelligents des protagonistes en offrant au·à la lecteur·rice un sentiment de plausibilité, de crédibilité de l'univers exposé.

## Gestes de lecture et immersion

- 27 La possibilité d'agir directement sur le texte affiché – bien que restant dans la limite des fragments narratifs et des possibilités programmées par le·a ou les créateur·rices – implique une agentivité forte. Cette agentivité est un des moteurs de l'immersion vidéoludique, que la littérature numérique a su faire sienne (Bouchardon, 2012).
- 28 Si la suite des choix du·de la protagoniste, de ses actions et de leurs conséquences dépend des choix du·de la lecteur·rice, cette dernière se doit de prêter une attention toute particulière à ce qui se passe (Aarseth, 1997) ; de même que la présence d'avatars, incarnés directement par le·a lecteur·rice, renforce encore l'identification d'une narration à la première personne. La projection dans ce « je » actif et moteur de l'intrigue vient renforcer l'immersion, ce que Murray souligne : « plus l'environnement immersif est réalisé, plus nous voulons y être actifs. Lorsque les choses que nous faisons donnent des résultats tangibles, nous expérimentons le deuxième plaisir caractéristique des environnements électroniques – le sentiment d'agentivité » (2017, 159). Cette immersion dans une lecture de divertissement est également appuyée par Murray qui précise que l'agentivité est le « pouvoir satisfaisant de prendre des mesures significatives et de voir les résultats de nos décisions et de nos choix » (*ibid.*)
- 29 Cette approche pouvant sembler paradoxale est à l'œuvre, notamment, dans les *visual novels*, romans vidéoludiques où le texte porteur de l'intrigue et de l'univers est

soutenu par des images, quelques animations, du son et des manipulations mineures. Ainsi, dans *Synergia* (2020), de Radi Art, le·a lecteur·rice incarne une détective aux prises avec des enquêtes sur des androïdes dissidents, et doit naviguer dans le texte en pressant A ou X. Ce geste minimal force l'attention à intervalle régulier, le tout entrecoupé de moments de choix : le·a lecteur·rice doit se positionner sur les décisions importantes faites par l'héroïne. Ainsi, le premier choix déterminera toute la suite de l'histoire : il faut choisir pour elle, et décider si elle libère un androïde suspecté de violence envers un humain ou si elle le désactive, ce qui déterminera ses interactions avec tous les autres personnages de l'histoire ainsi que son positionnement politique. Ce choix, fondamental pour la narration, force le·a lecteur·rice à s'identifier à cette héroïne et à se projeter dans cet univers.

- 30 Ces gestes de lecture viennent enrichir cette anticipation immersive. Or, le geste par l'incarnation physique de cette grammaire vient jouer de la distance interprétative :
- Ce moyen a toutefois la particularité de court-circuiter les mises à distance, décalages temporels et les finalités instrumentales à travers lesquels le sujet pourrait vouloir s'en assurer la maîtrise. Par comparaison avec la médiation langagière, qui passe par un arbitraire, par la construction d'une grammaticalité, par un déploiement linéaire, le geste relève d'une immédiateté temporelle et expressive. (Citton 2012, 31)
- 31 Nous revenons ici à ce que Roger Chartier affirmait : « le “même” texte, fixe dans sa lettre, n'est pas le “même” si changent les dispositifs du support qui le transmet à ses lecteurs, à ses auditeurs ou à ses spectateurs. » (Cavallo et Chartier 2001, 345) Ces différences sont importantes, voire essentielles pour saisir les subtilités d'une telle énonciation : nous parlons ici des implications d'intimité avec le·a destinataire, autant que du degré d'aisance dans l'expression et le rapport à la plateforme du·de la ou des protagonistes.
- 32 Les gestes convoqués inscrivent l'univers fictif et futuriste dans la continuité du nôtre, rapprochant les expériences vécues et fictives. Le décalage créé entre l'usage habituel et l'usage dans le cadre de l'œuvre doit répondre à l'écart minimal décrit par Marie-Laure Ryan : si cet écart est trop grand, l'utilisation des contrôles, la navigation et la compréhension de l'environnement interfacique réduiront l'immersion fictionnelle voulue par les créateur·rice·s de l'œuvre, risquant de fait entraver le processus de construction d'une pseudo-encyclopédie attendue par cet usage commun de gestes et d'interfaces connues. Cette difficulté ramène le·a lecteur·rice à l'objet de la lecture : l'écran, les boutons et touches reprennent alors leur fonction première de signes et d'objets matériels. Cette brisure de la suspension d'incrédulité, cette sortie du cercle magique, vient inscrire en faux la lecture : le monde fictif redevient une œuvre, se désincarne pour n'être de nouveau qu'une suite de signes et de signifiants. Les gestes ne participent plus d'une extension de la xéno-encyclopédie, mais redeviennent des mouvements quotidiens.
- 33 La plupart des objets connectés mobiles sont à présent équipés de systèmes de géolocalisation : il est possible d'ouvrir des applications de cartes situant géographiquement l'utilisateur·rice et permettant, par exemple, de recommander des trajets. Ces applications permettent de visualiser l'environnement immédiat, mais aussi d'apercevoir des cartes diverses de lieux lointains et potentiellement inconnus. Lorsque la géolocalisation est faite en direct, nous parlons de géolocalisation synchrone, elle sera asynchrone lorsqu'elle ne suit pas effectivement les déplacements du·de la lecteur·rice.

- 34 Certaines œuvres utilisent ces interfaces pour fictionnaliser les lieux. Il est possible d'utiliser les données des API de géolocalisation pour le contenu d'applications non uniquement cartographiques. Prenons en exemple une œuvre comme *It Must Have Been Dark by Then* (2017), de Duncan Speakman, disponible en livre imprimé et offrant également, par l'adjonction d'un téléphone intelligent et de l'application liée au livre ainsi qu'à la ville, des histoires accompagnant la déambulation dans cette même ville. Il faudra alors rejoindre physiquement l'un des points de départ des récits, et suivre depuis l'application dédiée sur son téléphone intelligent les indications d'itinéraires pour circuler dans la ville réelle tout en lisant et en écoutant le parcours des protagonistes dans cette ville après la chute de notre civilisation. Chaque itinéraire décrit la lutte pour la survie d'une protagoniste dans un futur proche, sa quête de ressources et les quelques interactions qu'il peut avoir avec ses contemporains. Ainsi, dans le chapitre consacré à Montréal, les espaces verts ont brisé le bitume et le fleuve Saint-Laurent a repris ses droits ; il devient alors nécessaire de faire de grands détours pour trouver de l'eau potable ou pour rester au sec. L'importance du corps devient évidente lorsqu'il faut marcher vingt minutes dans des rues en pentes afin d'accéder à un point plus sécuritaire. Ici, l'expérimentation à même le corps de l'individu.e vient l'inscrire dans le récit, donnant une réalité directe au propos. Accéder à l'un des points importants du récit permet de débloquent la suite : en voix off pour la narration, et en texte sur l'application pour la xéno-encyclopédie et des fragments complémentaires. La possibilité d'entendre l'environnement sonore de la ville « future » en superposition avec son bruit réel crée une co-existence renforçant la crédibilité de cet espace.
- 35 Le numérique vient ici ajouter une contrainte supplémentaire : la littéracie numérique est souvent le résultat d'un apprentissage personnel. Ainsi, les communautés de lecteur-ice.s de science-fiction ont l'avantage de partager des plateformes et forums, de s'instruire horizontalement sur ces pratiques. La richesse du corpus, depuis les débuts de l'informatique et les premiers *Text Based Adventures*, ces fictions interactives uniquement textuelles<sup>6</sup>, offre d'ailleurs une grande diversité d'œuvres à l'amateur-ric.e. Cependant, chacune vient avec son propre parcours de lecture et une étude de la réception réelle de ces gestes demanderait une approche de terrain sur un très large panel de lecteur-ric.e.s.
- 36 Les gestes peuvent aussi parfois se résumer à la sensation de quelque chose : une vibration ou une lumière, et une réaction à ce stimulus. Les codes mis en jeu sont notablement culturels et demanderaient des analyses individuelles pour chacun. Notons simplement que nous reconnaissons par habitude certains d'entre eux : une lumière rouge va nous faire comprendre une erreur ou une impossibilité, une vibration va indiquer que quelque chose se passe. Les gestes sont intimes, ils nous placent dans l'espace et dans le visible tout en revêtant des significations, aussi bien immédiates sur ce qu'ils nous permettent d'accomplir que symboliques par les représentations mises en jeu (Citton, 2012). Ainsi, par le pont qu'ils créent entre le corps-lecteur et l'œuvre, ils viennent les rapprocher. Le corps vient s'inscrire dans l'œuvre en renforçant l'immersion possible (Murray, 2011), cette co-habitation permettant au monde second créé de se déployer pour le.a lecteur-ric.e.
- 37 D'ailleurs, cette immédiateté du contact et de son impact sur l'objet lu est un atout pour la navigation : nous avons déjà appris un grand nombre de gestes permettant aux créateur-ric.e.s de piocher dans un dictionnaire de gestes dense, sans avoir à expliquer quoi que ce soit au.a lecteur-ric.e.

## Des robots-auteur·rices

- 38 D'autres espaces sont envahis par des textes littéraires, et particulièrement science-fictionnels. Les réseaux sociaux sont au cœur des usages numériques – nous aurions déjà dépassé le web des réseaux, pour nous rendre au web social (Cardon, 2019). Or, ces plateformes proposent de publier du texte et de le rendre immédiatement accessible à un grand nombre de personnes. De fait, ces réseaux sociaux deviennent à leur tour une plateforme de publication littéraire importante, avec leur grammaire propre, tant dans le formatage du texte que de la publication (ce que Marcello entre 2016 et 2020). Ces réseaux vont en outre permettre d'étendre les possibles des notifications : il devient habituel de s'abonner aux œuvres pour recevoir des notifications à la publication de chaque nouveau fragment, à égalité avec les autres comptes.
- 39 Ici, le mélange entre lecture littéraire et lecture d'informations prend toute son ampleur dans la composition du fil d'actualité : chaque plateforme y rassemble les publications qui « plaîront » (selon leur algorithme) à la personne. Or, cet ensemble est déterminé autant par les comptes – littéraires ou non – que par les mots-clics suivis. Il est alors tout à fait commun de voir se glisser une publication de fiction au milieu du flux. La brièveté du texte force une énonciation directe : il n'y a pas, en 280 caractères, l'espace d'établir une xéno-encyclopédie riche. Chaque mot inconnu devient un non-connu, et la distinction entre un billet de science-fiction et une découverte scientifique réelle ne peut alors se faire que par la connaissance – ou l'exploration – du compte d'origine.
- 40 L'accessibilité des API des réseaux sociaux en fait un lieu de choix pour programmer des robots (ou bots) publiant à intervalles réguliers du contenu prérédigé ou généré par le programme. L'impossibilité, à la première lecture d'un billet, de différencier un fragment fictionnel rédigé intentionnellement par une humaine d'un message composé par un programme pose problème : bien qu'étant programmé par une humaine et répondant donc à un certain nombre de critères et d'attentes par son·a créateur·rice, dans quelle mesure ce jeu sur la langue depuis une instance programmatique influe-t-il sur la réception ? Toutefois, et malgré leur automatisation, nombre d'entre eux jouent sur les *megatexts* de science-fiction pour rendre leurs brefs messages intelligibles et en faire des amorces de récits. Ainsi, les bots *Just Space Things* ou *Robot Recipes*, dont les publications peuvent être consultées sur tous les appareils connectés offrant un accès à Twitter, donnent des instructions ou des descriptions d'objets futuristes ne nécessitant aucun autre contexte pour être appréciés. *Space Traveler*, quant à lui, décrit des planètes qu'il serait possible de visiter si nous pouvions voyager au travers de l'espace interstellaire. D'ailleurs, seul le paratexte (la description du compte) indique que ce sont des bots, venant créer un décalage et inscrire les publications dans la fiction. Ils ouvrent donc à une lecture particulière et informée, les concepts et termes exotiques venant de ce fait nourrir une xéno-encyclopédie nouvelle. Leur grande diversité permet de mettre en lumière divers aspects du *megatext* en en faisant un outil de création et de jeu, proche d'une pratique ludique de *cut-up* et venant faire vivre une science-fiction des réseaux.

## Conclusion

- 41 Comme nous avons pu l'entrevoir tout au long de cet article, le numérique est en évolution permanente et les formes littéraires accompagnent ces changements rapides, en se les réappropriant et en transformant en gestes de lecture, eux-mêmes apports immersifs, des gestes de navigation et/ou d'interaction numériques devenus usuels. Il est donc plausible qu'à son tour, la science-fiction fasse siennes de nouvelles propositions formelles qui vont apparaître, à l'image des œuvres du corpus qui a su s'adapter aux technologies actuelles. D'ailleurs, les évolutions de certaines interfaces ont déjà eu des impacts significatifs – nous pouvons penser à la simplification de l'outil de création de fiction interactive Twine, ou au passage de Twitter à des tweets de 140 à 280 caractères – ; ces changements étant immédiatement intégrés à la création, changeant légèrement les règles d'écriture. Ce sont des évolutions qui, nous l'avons vu tout au long des exemples cités, sont d'ores et déjà assez largement utilisées dans les fictions numériques et se traduisent également en gestes, qui renforcent à leur tour l'immersion dans les œuvres : l'implication affective des interfaces mimétiques, les actions et traces possibles dans ces espaces numériques fictionnels viennent soutenir la création des univers fictifs.
- 42 La science-fiction pense le futur et est dès l'origine impliquée dans la pensée des robots et des IA. La pensée des interfaces est plus qu'un thème, mais devient un enjeu formel concret. C'est ainsi que l'on voit apparaître des *design fictions* (Wuickens, 2022) permettant de penser le numérique contemporain et à venir en les inscrivant dans une pensée critique et d'anticipation riche, et poussant au maximum les idéologies, enjeux et tension des espaces numériques pour les montrer dans leur réalité. La nuance est ensuite à construire entre ces fictions et les propositions actuelles concrètes. Nous pouvons également observer des mises en espace en réalité virtuelle : des œuvres comme *Tokyo Chronos* (2019) de Haruki Kashiwakura, Kou Segawa et Kazuma Miki explorent les possibles mises en espace d'un visual novel. Il revient au·à la lecteur·rice d'aller d'une protagoniste à l'autre, de se déplacer pour suivre les événements.
- 43 Si la place du corps est à étudier dans ces espaces textuels étendus, ces changements demandent de mettre à jour les outils analytiques et les théories lectoriales qui peuvent s'appliquer, car pour comprendre finement l'implication du corps, il est nécessaire de mobiliser une grille d'analyse consacrée à ces enjeux et qui peut être mise à jour lors de l'apparition de nouveaux supports. Chacun de ces outils ouvre de nouveaux gestes pour interagir avec les œuvres, et met donc le corps en pratique de façon différente. La popularisation et l'évolution du dictionnaire de gestes communs évoluent rapidement, et participent pleinement dans la construction de la culture numérique dans son plus intime, dans le rapport personnel au corps, et donc, à soi.
- 44 Nous observons que les interfaces sont poussées encore plus loin en offrant la possibilité d'une confrontation en réalité virtuelle (sur Oculus Quest, ici) et un monde déconnecté, où le contraste participe à isoler le·a lecteur·rice de son monde quotidien et à le·a plonger dans ce décalage ; la technologie permettant l'isolement et l'adhésion à un monde soudain privé d'électricité.

---

## BIBLIOGRAPHIE

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

Agostini-Marchese Enrico, « How to do cities with words », in Jake Moore et Christelle Proulx (éds.), *L'agir en condition hyperconnectée*, Montréal : Presses Universitaires de Montréal, 2020.

Angenot Marc, *Les Dehors de la littérature. Du roman populaire à la science-fiction*, Paris : Honoré Champion, 2013.

Bouchardon Serge, « Du récit hypertextuel au récit interactif », *Revue de la BNF*, 42, 2012, p. 13-20.

Bootz Philippe, « Qu'est-ce que la littérature numérique ? », *Leonardo/Olats* [en ligne], décembre 2006 [consulté le 15 novembre 2022], URL : [http://archive.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/1\\_basiquesLN.php](http://archive.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/1_basiquesLN.php)

Cardon Dominique, *Culture numérique*, Paris : Sciences Po Presses, 2019.

Cavallo Guglielmo, et Chartier Roger (éds.), *Histoire de la lecture dans le monde occidental*, Paris : Éditions du Seuil, 2001.

Citton Yves, *Gestes d'humanités : anthropologie sauvage de nos expériences esthétiques*, Paris : Armand Colin, 2012.

Galloway Alexander R., *The interface effect*, Cambridge, UK; Malden, MA: Polity, 2012.

Genette Gérard, *Seuils*, Paris : Seuil, 1987.

Gervais Bertrand, *Lecture littéraire et explorations en littérature américaine*, Montréal : XYZ éditeur, 1998.

Hayles Katherine N., « Electronic literature: What is it? », *Electronic Literature Organization* [en ligne], 2 janvier 2007 [consulté le 15 novembre 2022], URL : <https://eliterature.org/pad/elp.html>

Hekman Susan, « Subjects and Agents: The Question for Feminism », in Judith Kegan Gardiner (éd.), *Provoking Agents. Gender and Agency in Theory and Practice*, Urbana: University of Illinois Press, 1995, p. 194-207.

Jauss Hans Robert, *Pour une esthétique de la réception*, Paris : Gallimard, 1978.

Landragin Frédéric (éd.), *Comment parler à un alien ? Langage et linguistique dans la science-fiction*, Moret-Loing-et-Orvanne, le Béalial', 2018.

Langlet Irène, *La science-fiction : lecture et poétique d'un genre littéraire*, Paris : Armand Colin, 2006.

Lescouet Emmanuelle, « Des gestes pour lire ? », *Imaginarium*, 3 septembre 2021 [consulté le 15 novembre 2022], URL : <https://imaginarium.hypotheses.org/111>

Lescouet Emmanuelle, « Introduction aux gestes de lecture », *Imaginarium*, 13 janvier 2022 [consulté le 15 novembre 2022], URL : <https://imaginarium.hypotheses.org/207>

Lescouet Emmanuelle, « Texto et clavardage : L'épistolair numérique », colloque *Échange(s)*, 2022, disponible en ligne sur l'entrepôt de l'université de Montréal [consulté le 15 novembre 2022], URL : <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/26381>

Lescouet Emmanuelle, « Incursion littéraire dans le flux », *Colloque de l'association ADELFIÉS de McGill. Le temps d'une pause*, 14, 2022 [consulté le 15 novembre 2022], URL : <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/26396>

- Masure Anthony, *Design et humanités numériques*, Paris : Éditions B42, 2017.
- Murray Janet, *Hamlet on the Holodeck*, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1998.
- Murray Janet, *Inventing the Medium: Principles of Interaction Design as a Cultural Practice*, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2012.
- Murray Janet H., *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*, édition mise à jour, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2017.
- Schaeffer Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris : Éditions du Seuil, 1999.
- Therrien Carl, « Journey to the “East”: unearthing visual novels on the PC Engine », colloque *History of games* [en ligne], 2020 [consulté le 5 décembre 2020], URL : <https://www.youtube.com/watch?v=TDH2daBU2bQ>
- Triclot Mathieu, « Play studies », in *Philosophie des jeux vidéo*, Paris : La Découverte, 2017, p. 15-42.
- Vitali-Rosati Marcello, « Qu'est-ce que l'éditorialisation ? », *Sens public* [en ligne], 18 mars 2016 [consulté le 5 décembre 2022], URL : <http://sens-public.org/articles/1184/>
- Vitali Rosati Marcello, *On Editorialization: Structuring Space and Authority in the Digital Age*, Amsterdam : Institute of Network Cultures, 2018.
- Vitali-Rosati Marcello, « Qu'est-ce que l'écriture numérique ? », *Corela. Cognition, représentation, langage*, (HS-33), 2020. DOI:10.4000/corela.11759

## NOTES

1. Un aperçu du vaste ensemble d'œuvres mobilisables peut être consulté par le mot-clé « science-fiction » dans le Répertoire des Écritures Numériques, site du projet de la Chaire de recherche du Canada sur les écritures numériques dirigé par Marcello Vitali-Rosati, coordonné par Emmanuelle Lescouet, Université de Montréal, 2015 ; 2020, en cours : URL (5/12/2022) : <https://repertoire.ecrituresnumeriques.ca/s/repertoire/item?property%5B0%5D%5Bproperty%5D=dcterms%3AaccrualMethod&property%5B0%5D%5Btype%5D=eq&property%5B0%5D%5Btext%5D=science-fiction>
2. Nous pourrions dire exactement la même chose des logiciels et applications sur tablette ou ordinateur. Les consoles de jeu étant conçues dans un objectif de seul divertissement, la question se déplace dans un combat entre les corpus d'études ; question analysée lors d'une conférence du Crialt (Lescouet, 2022).
3. Cette agentivité et cette interactivité participent de ce que Calleja nomme « incorporation », ce sentiment d'habitation de l'environnement virtuel à deux niveaux simultanés.
4. Dans l'œuvre *Reigns: Beyond* (2020), issue de la série *Reigns* conçue par François Alliot et le studio Devolver Digital, la navigation par sélection-glissement latéral, permet ici au roi-protagoniste de faire ses choix et de progresser dans l'histoire ; le tout, faisant écho à Tinder et le *swipe* que l'application a démocratisé et ayant, ici aussi, valeur de sélection.
5. Une API (« Application Programming Interface »), ou interface de programmation applicative en français, est un ensemble normalisé de définitions, de classes et de protocoles spécifiques qui facilitent la création et la création de logiciels d'applications. Une API permet de connecter un logiciel à un autre afin d'échanger des données et des fonctionnalités.
6. Une étude de ce type de fictions a été publiée dans le n°12 de la revue *ReS Futurae* (article d'Estelle Dalleu).

---

## RÉSUMÉS

La science-fiction investit la littérature numérique, tant par ses thématiques que par l'envie même de rêver des formes littéraires du futur, permettant de convoquer les technologies pour écrire des mondes de SF au plus près des besoins des œuvres. La littérature numérique, quant à elle, offre à la science-fiction un éventail de formes et de gestes de lecture nous permettant de repenser l'immersion (cf. Ryan, Triclot).

Il est nécessaire de comprendre comment ces derniers permettent une superposition du monde second et du quotidien du/de la lecteur.rice pour envisager les narrations numériques de science-fiction. Ainsi, les notifications (Bouchardon, 2012), comme la série *Lifeline*, en incluant la durée extradiégétique, l'attente et des interfaces intimes de messagerie, superposent les temporalités, tandis que des œuvres géolocalisées, comme *It Must Have Been Dark by Then*, permettent d'apercevoir les lieux qui nous entourent, comme décors futuristes ou dystopiques. La présence même d'un moyen d'interaction entre les mains du/de la lecteur.ice le/a place dans une position particulière de réception et d'exploration de l'univers. Ce dernier influera également, rapprochant l'œuvre du corps lorsqu'elle convoque du tactile ou sur casque VR, mais à l'inverse le mettant à distance avec une manette.

Science fiction invests digital literature, as much by its themes as by the very desire to dream of literary forms of the future, allowing to summon technologies to write SF worlds as close as possible to the needs of the works. Digital literature, meanwhile, offers science fiction a range of forms and gestures of reading that allow us to rethink immersion (Ryan 2001; Triclot 2017).

It is necessary to understand how these allow a superposition of the second world and the reader's everyday life to consider digital science fiction narratives. For example, notifications (Bouchardon 2012), such as the *Lifeline* series, by including extradiegetic duration, expectation, and intimate messaging interfaces superimpose temporalities, while geolocated works, such as *It Must Have Been Dark by Then*, allow for glimpses of the places around us as futuristic or dystopian settings. The very presence of a means of interaction in the hands of the reader places him/her in a particular position of reception and exploration of the universe. The latter will also influence, bringing the work closer to the body when it summons the tactile or on VR headset, but on the contrary putting it at distance with a controller.

## INDEX

**Keywords** : reading theory, electronic literature, immersion, interactive fiction, social media

**Mots-clés** : lecture, numérique, immersion, fiction interactive, réseaux

## AUTEUR

### EMMANUELLE LESCOUET

Emmanuelle Lescouet est doctorante en littérature à l'Université de Montréal. Son projet s'intéresse aux gestes de lecture en environnement numérique, à la lecture de divertissement et d'immersion. Elle coordonne le Répertoire des écritures numériques. Elle est chargée de cours au Département de littératures de langue française et membre de plusieurs laboratoires : CRCEN, LQM-Littérature Québécoise Mobile, LAB-yrinthe, Laboratoire des cultures de l'imaginaire. Elle

participe à de nombreux projets d'édition et de vulgarisation, notamment au Carnet de la Fabrique du numérique, à la revue *Dire* et au cercle d'étude Pika-Pi.

Emmanuelle Lescouet is a PhD candidate in literature at the Université de Montréal. Her project focuses on reading gestures in digital environments, on reading for entertainment and immersion. She coordinates the Répertoire des Écritures Numériques. She is a lecturer in the Department of French Literature and a member of several laboratories: CRCEN, LQM-Littérature Québécoise Mobile, LAB-yrinthe, Laboratoire des cultures de l'imaginaire. She participates in numerous publishing and popularization projects, notably the Carnet de la Fabrique du numérique, the journal *Dire* and the study circle Pika-Pi.