

La *smartfiction*, quand l'environnement numérique fictionnel s'hybride à l'environnement numérique personnel.

Smartfiction, *when fictive digital environment crosses with personal digital space.*

Manon Picard, doctorante en info-com, chargée d'étude sur les fictions interactives à collectif Or

Normes

Université de Technologie Compiègne, laboratoire COSTECH, équipe EPIN

manon.picard@utc.fr

smartfiction, notification / *environment, smartfiction*

Fiction numérique et interactive à lire sur son smartphone, la smartfiction est un format de récit qui se caractérise par la reproduction des codes esthétiques, sociaux et techniques d'un smartphone. À partir de là, de quelle manière sont construits, reçus et articulés les récits de vie de fiction incarnés par le lecteur et les récits de vie personnels co-construits par l'utilisateur avec autrui via le canal communicationnel qu'est le smartphone ?

Digital and interactive fiction designed to be read on a smartphone, smartfiction is a specific story format that is defined by the replication of aesthetics, social and technological codes of smartphone usage. From there on, how are built, received and put together the stories of fictive accounts embodied by the reader, and the personal accounts co-constructed by the user with others, using the smartphone as a communicative channel?

La *smartfiction*, quand l'environnement numérique fictionnel s'hybride à l'environnement numérique personnel

Manon Picard

Depuis la démocratisation des smartphones, de nouvelles formes de récits apparaissent depuis plusieurs années, et sont actuellement en augmentation sensible : les fictions interactives à lire sur smartphone, autrement dit les *smartfictions*. Les premières *smartfictions* qui apparaissent dans le paysage de la culture de l'écrit sont les *cell phone novels*. Elles sont nées au Japon avec Takatsu¹, il y a 20 ans, et sont accessibles en anglais depuis 2008. Dans ces *phone novels*, le lecteur lit une histoire au fil des SMS échangés entre les personnages de l'histoire. Les *cell phone novels* sont donc lues via le téléphone portable, support de diffusion et support de création. C'est également à partir d'un téléphone portable que les premières *smartfictions* ont été créées. L'outil de création conditionne le format de lecture. Aujourd'hui, les histoires jouées selon le design narratif d'un échange SMS entre différents personnages sont appelées *chatstories*. Les *chatstories* sont des applications offrant un large catalogue d'histoires jouées au format SMS, aujourd'hui disponibles sur *App Store* et *Play Store*. Leur consommation est rapide, elle se corrèle au rythme de vie des personnes d'aujourd'hui : un rythme de vie soutenu, ponctué de trajet en bus, en métro, d'attentes que nous les usagers pallions par diverses occupations. Ces moments d'attentes sont des moments d'écran. Les usagers consultent leur smartphone pour "passer le temps". Ce sont dans ces moments là, par exemple, que la *chatstory* est consommée.

D'autres types de *smartfictions* sont depuis apparues : *LostPhone*, *PhoneFiction* et *MediaFiction*.

- *LostPhone* : histoire conçue à partir de la saisie de l'identité d'un personnage selon les contenus hébergés au sein d'un smartphone.

¹ Interview de Takatsu, en ligne : <http://stakatsu.com/cell-phone-novels/>

- *PhoneFiction* : histoire basée à partir du design d'un smartphone.
- *MediaFiction* : différents médias convoqués pour construire l'univers de fiction.

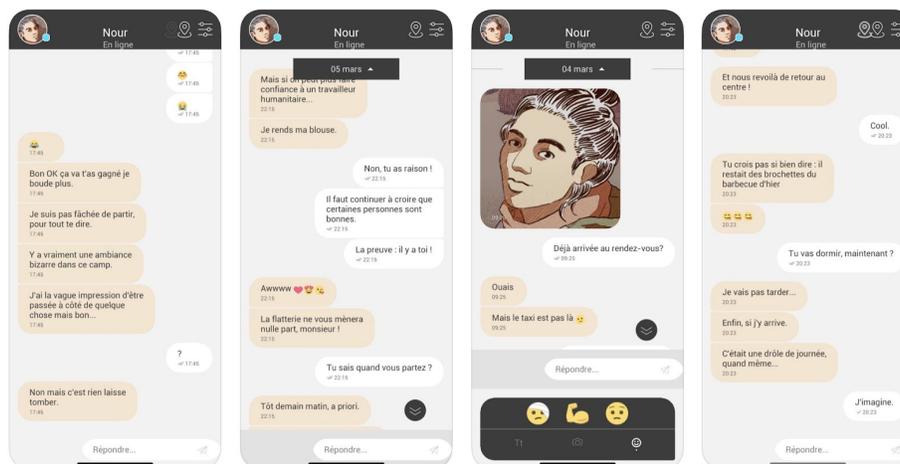
Ces smartfictions sont récemment arrivées dans le paysage de la culture de l'écrit, et il est intéressant de se demander si elles présentent des spécificités en matière de narration.

Problématique

On constate que les *smartfictions* s'appuient sur les pratiques ordinaires du smartphone et le design des applications usuelles (comme les applications de discussion instantanée), qu'elles reproduisent et qu'elles déjouent. Une question se pose dès lors : le support smartphone permet-il un nouveau genre de jeu entre réel et fiction, ou encore déplace-t-il ce jeu par rapport à d'autres supports plus *traditionnels* de narration ?

Développement

Ci-suit, deux exemples de smartfiction pour déterminer cet objet de lecture relativement récent dans le paysage de la culture du récit interactif. *Enterre-moi mon amour* est l'histoire de "Nour", une jeune syrienne qui quitte son pays pour rejoindre un des pays d'Europe afin de se promettre un avenir meilleur.



Captures d'écran de la smartfiction *Enterre moi mon amour*.

Le lecteur suit son périple en simili temps réel et en incarnant le personnage “Madj”, le compagnon de “Nour”. En focalisation interne, le lecteur suit l’évolution de ce périple au sein d’un espace dialogique qui, esthétiquement, est similaire à l’espace de discussion instantanée de type *What’s app*. L’environnement fictionnel de cette smartfiction est limité par la structure diégétique du récit apparaissant au sein d’un seul espace, un seul territoire, celui d’un simili de conversation instantanée. “Simili” parce que le lecteur progresse dans cette discussion fictionnelle en sélectionnant telle ou telle réponse pré-rédigée par les auteurs, puis valide l’envoi du message pré-écrit pour répondre à “Nour”. Ainsi, le monde fictionnel est régi selon des règles techniques structurant les actes narratologiques pré-déterminant le comportement du lecteur/usager. Ici, contrairement à une pratique ordinaire qui mettrait en jeu une conversation de type *I to I* (le discours entretenu entre deux entités se construit au fil des messages échangés sans modalités particulières), la conversation fictionnelle repose sur une dynamique discursive du *I by I*. La discussion se construit selon les unités discursives pré-programmées et émises selon une temporalité pré-définie. En tant que compagnon fictionnel de “Nour”, la pratique conversationnelle dépend des règles techniques et narratologiques propres à ce monde fictionnel.

Si *Enterre-moi amour* est une fiction à lire au sein d’un seul espace diégétique, la smartfiction *Ana the Game* est spatialisée selon divers espaces fictionnels hébergés au sein d’une seule et même application. À lire et/ou à jouer à la première personne (point de vue interne), le lecteur/joueur visite une pluralité d’espaces diégétiques hébergeant les contenus pour progresser

dans cet environnement fictionnel.



Captures d'écran de la smartfiction *Ana the Game*.

Esthétiquement, l'environnement diégétique représenté ici est similaire à un environnement numérique personnel. Le lecteur/joueur doit visiter les différents contenus en allant d'application fictionnelle en application fictionnelle (SMS, Notes, Album photo/vidéo, Calendrier etc.) pour prendre connaissance de la nature des relations sociales, intimes et professionnelles mises en jeu entre le personnage joueur que le lecteur/joueur incarne et les personnages non joueurs qui participent à la construction de la diégèse. L'histoire du "Je Fictionnel" que le lecteur/joueur incarne se co-construit avec les autres entités fictionnelles au gré des messages échangés via les discussions instantanée jusqu'à ce qu'"Ana", la compagne de "Je fictionnel" soit enlevée. À partir de là, le lecteur/usager est en contact avec le kidnappeur et s'ensuit un jeu de recherche et d'énigmes que le lecteur/usager doit engager pour tenter de délivrer sa compagne fictionnelle.

Ces deux exemples smartfictifs exposent le fait que la construction de l'environnement diégétique de ce type de récit interactif repose sur un design d'interface et une expérience utilisateur similaires à ceux dont l'utilisateur d'un smartphone a pour habitude. Ici, vécue à la première personne, le mode d'être du lecteur/usager comme sujet percevant est référent à un.e utilisateur propriétaire de smartphone. Le lecteur prend connaissance de l'histoire smartfictive en

lisant les contenus hébergés au sein d'un smartphone fictionnel. En citant Serge Bouchardon (2006), *le support de diffusion conditionne la narration*². Autrement dit,

[L]e percevoir est position de l'objet et, par conséquent, conscience de soi.³ (Barbaras, 1999, 2006)

“L'objet” est la smartfiction, objet de lecture hébergé au sein du smartphone. Le smartphone est déjà un objet en soi hébergeant un environnement personnel, celui du/de la propriétaire du smartphone. Une mise en abîme de l'environnement numérique relatif au support de diffusion est ainsi mis en jeu.

Standardisation de l'objet smartphone, subjectivé par l'acte d'appropriation de l'utilisateur

Le smartphone est un objet technologique standardisé. Il me permet de communiquer, de m'informer et de me divertir. Pour ce faire, je dois donc m'approprier cet objet qui, initialement, est standardisé. En investissant cet objet, je le subjective. Il est support d'inscription et de flux de l'histoire que j'écris avec cet objet. L'histoire que je vis, que je construis dans mon environnement réel tangible, je la prolonge et la poursuis dans mon environnement réel virtuel. Seulement, bien qu'il y ait extension de ma réalité, cet objet la déréalise. L'objet smartphone altère la réalité et rend extérieur le monde dans lequel je suis impliquée. Par exemple, si je consulte l'application “météo”, il m'est indiqué qu'il pleut or, dehors, il fait grand soleil. Le smartphone déréalise ma réalité. Cette déréalisation se fait par le moyen des applications hébergées au sein du smartphone. Ainsi, je peux communiquer, m'informer, me divertir. Ces applications cristallisent mon histoire et celles que je suis, que j'alimente, que je co-construis.

Cette déréalisation est rythmée par le motif de l'événement. À chaque notification, la déréalisation est actualisée. La notification fait événement dans l'histoire que j'écris, que je co-écris avec les entités composant mon réseau social, culturel, professionnel et informationnel.

² Citation originale : “Le support de diffusion conditionne la narration” dans Serge Bouchardon, *Littérature numérique : le récit interactif*, Paris : Hermès Science, 2009.

³ Renaud Barbaras, *Le désir et la distance, Introduction à une phénoménologie de la perception*, Librairie Philosophique J. Varin, coll. “Problèmes et Controverses”, 1999, 2006, p. 164.

À chaque fois que je reçois une notification, une actualisation de mon statut est opérée. Si je reçois un sms d'un ou d'une amie, ce message actualise l'histoire que l'on co-écrit ensemble. Les différentes histoires participent à la construction de mon histoire personnelle. L'outil smartphone se prête donc déjà à l'écriture et à la lecture d'histoires.

Ces histoires, je les perçois visuellement, (parfois audiblement) et je les manipule tactilement. C'est la perception tactile qui me permet ensuite de voir les contenus représentés à la surface de l'écran de mon smartphone et sont ensuite interprétés cognitivement. Ainsi, la chaîne perceptive repose sur les perceptions tactile, visuelle (/sonore) et cognitive.

“ce sont précisément les mains - comme trait d'union entre l'esprit et le monde - qui auraient permis le saut intellectuel qui nous caractérise en tant qu'*Homo sapiens sapiens*.”⁴ (Bertolotti, 2019)

“Entre l'esprit et le monde”, entre ma cognition et le monde apparaissant à la surface de mon écran de smartphone, c'est par la manipulation tactile de ce monde que je perçois visuellement ce qui m'est donné à visiter. Les mains, la tactilité sont les moyens techniques propres à l'utilisateur pour visiter le monde numérique.

Le rythme oculaire dépend du rythme gestualisé. C'est parce que j'explore tactilement et performativement la smartfiction que certaines données apparaissent à l'écran et me sont données à lire. Ainsi, la corporéité de ma lecture dépend de ces deux moyens perceptifs. Ces deux moyens perceptifs participent à la construction de mon cadre de lecture et à sa dynamique. L'exploration d'un environnement fictionnel sur smartphone est une exploration sensorimotrice. Le monde fictionnel étant hébergé au sein de l'environnement numérique personnel, l'un se superpose à l'autre. Ayant le même support de diffusion, la pratique usuelle de l'objet smartphone s'acclimate au milieu numérique qu'il soit référent à l'environnement fictionnel ou à l'environnement personnel.

Le mouvement génère le temps ; le temps de lecture et l'ordonnement de la diégèse. Cet ordonnement fait acte de narration. De la même manière qu'au cinéma, c'est le montage qui

⁴ Tommaso W. Bertolotti, *Legosophie* “Petite philosophie du lego”, éd. PUF, 2019, p. 80.

fait acte de narration ; de par la liaison ordonnancée entre les différents rush cinématographiques. Les contenus participant à la construction d'une diégèse smartfictive pourraient être considérés comme des rush et c'est par l'interprétation cognitive et tactile que j'ordonne les contenus et donc, que je génère la narration. Générer de l'espace c'est également générer de la narration, un fil narratif. Un fil narratif que je tisse au fur et à mesure de ma progression dans l'environnement fictionnel. Cette progression se fait par le moyen perceptif tactile. Ainsi,

[l]e mouvement et le temps ne sont pas seulement une condition objective du toucher connaissant, mais une composante phénoménale des données tactiles.⁵ (Ponty, 1945).

En effet, l'articulation du mouvement et du temps est rendue possible grâce aux "données tactiles". Ces "données" tactiles sont la conscientisation de mon statut lors de l'expérience de lecture. Les "données tactiles" sont la corporéité d'un présent de discours pour appeler un présent diégétique représenté à la surface de l'écran. Un présent diégétique représenté et dont la présence du lecteur/joueur actualise le présent de discours. Pour ce faire,

[i]l faut qu'il y ait, comme Kant l'admettait, un "mouvement générateur de l'espace" qui est notre mouvement intentionnel, distinct du "mouvement dans l'espace", qui est celui des choses et de notre corps passif. Mais il y a plus : si le mouvement est générateur de l'espace, il est exclu que la motricité du corps ne soit qu'un "instrument" pour la conscience constituante. S'il y a une conscience constituante, le mouvement corporel n'est mouvement qu'en tant qu'elle le pense comme tel ; la puissance constructive ne retrouve en lui que ce qu'elle y a mis, et le corps n'est pas même, à son égard, un instrument : il est un objet parmi les objets.⁶ (Ponty, 1945).

Le corps considéré comme objet des objets est la corporéité du lecteur/usager. Lorsqu'il vit une smartfiction à la première personne, il n'est plus seulement instrument performatif générant de l'espace, il est objet de la diégèse. Générer de l'espace, oui, mais de quelle manière ? Quel est le statut du lecteur ? Comment conscientiser cette génération de l'espace ? Narratologiquement, il est interne à la narration. Selon le même procédé narratologique connu du milieu vidéoludique, le lecteur incarne un personnage identifié comme personnage joueur (PJ). En incarnant un personnage, le statut du lecteur se vectorise en incarnant le point de vue d'une unité diégétique.

⁵ Merleau Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, 1945, p. 364.

⁶ Merleau Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, 1945, p. 443.

Pour ce faire, il devient propriétaire du smartphone fictionnel, il s'approprie un environnement numérique personnel qui n'est pas le sien. À partir de là, il va vivre une histoire qui n'est pas la sienne mais qu'il incarne. Il investit donc un espace-temps qui n'est pas le sien. Cet espace-temps, il l'investit en multipliant ses manières d'être. En effet,

“la chose spatiale se réduit à une unité intentionnelle qui par principe ne peut être donnée que comme l'unité qui lie ces multiples manières d'être.”

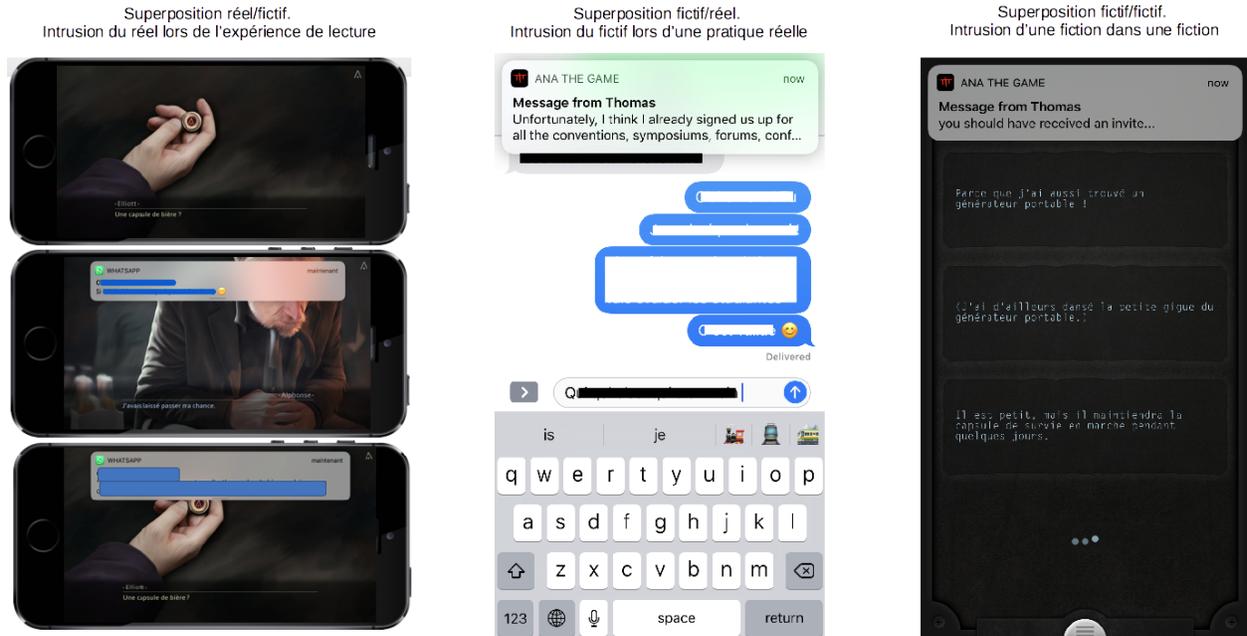
Autrement dit, la perception comme donation par esquisses est caractérisée par l'ambiguïté ou plutôt la co-appartenance de l'un et du multiple.⁷ (Barbaras, 1999, 2006).

Incarner un Personnage Joueur, c'est percevoir un monde selon *autrui fictionnel*. Autrui fictionnel, est construit à partir d'un réseau d'agents relatif aux données personnelles du PJ qui sont inscrites dans les différentes applications fictionnelles (*notes, calendrier, album photo et vidéo*, etc.) et aux personnages non joueurs qui participent à la construction identitaire du Personnage Joueur, selon les correspondances entretenues avec *autrui fictionnel*). Au gré des lectures des différents fils de discussions entretenus par SMS ou mail “la chose spatiale” entre *autrui fictionnel* (personnage non joueur) et le PJ, je prends connaissance des différents récits qui participent à la construction du récit de vie fictionnel que j'incarne. Au cours d'une expérience de lecture de smartfiction, le lecteur peut être l'amant.e, l'ami.e, le.a patient.e, le frère, la soeur, le fils, la fille, ou encore la collègue. Ces statuts fictionnels déterminés par la construction identitaire de Je fictionnel et de son réseau sont également incubateurs de présent d'énonciation lorsque le lecteur reçoit une notification et qu'il *tap* la notification pour prendre connaissance du message préalablement écrit et émis par *autrui fictionnel*.

Le cadre notifiant apparaît dans le champs visuel et sonore grâce au son émis synchroniquement à l'apparition de la notification sur l'écran du smartphone. Le support de diffusion étant le smartphone et la notification faisant également événement dans le smartphone ; lorsque le lecteur reçoit une notification, ce cadre énonciatif appartenant à sa réalité, l'extrait de cet espace-temps fictionnel.

⁷ Renaud Barbaras, *Le désir et la distance, Introduction à une phénoménologie de la perception*, Librairie Philosophique J. Varin, coll. “Problèmes et Controverses”, 1999, 2006, p. 25.

Standardisation du support de lecture → tension « réel / fiction »



Le cadre notific.a.tif hybride l'environnement personnel réel et l'environnement fictionnel.

Lorsqu'il n'y a plus de contenus nouveaux à lire, je quitte alors la smartfiction. Selon le *delay time* programmé, je reçois alors une notification externe à n temps pour m'inviter à rejoindre le champ de la fiction ; le champ écranique qui est l'espace où est représenté le champs diégétique. La *notifiction* externe est ce que je reçois lorsque j'ai quitté la *smartfiction*. Parce que j'ai quitté l'environnement de fiction, je reçois alors une notification externe à n temps pour l'inviter à retourner dans cet environnement de fiction La *notifiction* interne est ce que je reçois pendant mon expérience de lecture de la smartfiction, elle se superpose à mon cadre de lecture de fiction pour s'afficher de façon intrusive et me reconduire à un espace de lecture diégétique référent *hic et nunc*.

Le menu notific.a.tif, un espace articulant l'hybridation de l'environnement numérique personnel et de l'environnement fictionnel.

L'écran de verrouillage de mon smartphone est l'espace interfacé qui répertorie l'ensemble des notification que je reçois. Ainsi, d'un seul coup d'œil je peux prendre connaissance des dernières

actualisations de contenus référents aux applications respectives. Ces actualisations de contenus sont mesurées selon l'inscription métadiégétique "maintenant" ou "il y a n temps".



Deux captures d'écran de l'écran verrouillé d'un propriétaire de smartphone représentant la notification externe émise et reçue de la smartfiction *Ana the game* (gauche) et la notification externe émise et reçue de la smartfiction *Lifeline* (droite) côtoyant la notification reçue du journal *Le Monde*.

Ces intrusions au sein de mon temps personnel tangible côtoyant mon temps personnel virtuel sont des repères temporels au sein de ma vie numérique. Pour la smartfiction, c'est la *notification* qui m'informe de l'actualisation d'un contenu que je suis invitée à aller visiter. Le temps fictionnel propre à la smartfiction que j'ai téléchargée sur mon smartphone et le temps "réel" côtoient le même espace de représentation. Les événements liées à l'histoire fictionnelle et à mon histoire personnelle sont ainsi représentés. Chacun des événements encapsulés par le système notific.a.tif est une unité topographique relais et fragmentée de l'espace-temps à laquelle, elle est référente. Au sein de l'environnement fictionnel,

la topographie devient le moteur d'une dynamique narrative faisant s'entrechoquer la pluralité des espaces-temps constituant l'intrigue.⁸ (Wit, 2018).

La construction d'une histoire est faite à partir d'unités applicatives avec des espaces-temps référents, qui leur sont propres. Ces différentes applications prennent en charge divers micro-récits pour construire le macro-récit. C'est une multiplicité de récits construits au sein de territoires applicatifs divers qui se rejoignent pour construire le récit de la smartfiction. Comment la *notification* participe à la structuration du récit smartfictif et de quelle manière participe-t-elle à l'hybridation des environnements au sein du milieu numérique tout en impactant l'environnement tangible ?

La Notific.a.tion

La notification est l'élément technique et narratologique qui ordonne l'espace-temps dans la construction et la réception de cet environnement diégétique. L'utilisateur/lecteur visite les territoires composant l'environnement diégétique par la perception tactile en *tap-readant* ou *swipe-readant*.

La perception ne peut donc être que mouvement puisqu'il ne s'agit pas pour elle de constituer la chose apparaissante mais bien plutôt de la circonscrire, de la détacher de son horizon, bref de la rejoindre.⁹ (Barbaras, 2006).

En percevant gestuellement la *notification*, le lecteur/utilisateur rejoint le territoire à laquelle elle est liée. La *notification* fait acte de chronologie des événements. De chronologie et de spatialisation. La notification actualise également mon être selon le degré d'agentivité qui est mis en jeu. La notification renvoie à deux nature, la notification interne et la notification externe.

⁸ Sébastien Wit, « Les jeux qui bifurquent : narration non-linéaire et spatialisation de l'intrigue. Le cas du Tactical RPG », *Sciences du jeu* [En ligne], 9 | 2018, mis en ligne le 07 juin 2018, URL : <http://journals.openedition.org/sdj/1022> ; DOI : 10.4000/sdj.1022, p. 10.

⁹ Renaud Barbaras, *Le désir et la distance, Introduction à une phénoménologie de la perception*, Librairie Philosophique J. Varin, coll. "Problèmes et Controverses", 1999, 2006, p.7.

Principe de déterritorialisation¹⁰ par la notification externe.

La notification externe cadre mon expérience de lecture dans le sens où elle borde cognitivement la projection d'un espace-temps fictif joué en parallèle de mon espace-temps réel. La notification externe se superpose à mon environnement réel. Le smartphone est l'objet que j'utilise pour co-construire des histoires dans mon environnement de vie personnelle. Le smartphone comme objet communicationnel, devient support de diffusion lorsque je reçois des *notifications* qui m'invitent à réinvestir l'environnement fictionnel. Ce même objet qu'est le smartphone prolonge une réalité qui m'est propre ou prolonge une réalité fictionnelle, la nature de l'histoire que je suis en train de vivre. Par ailleurs, le smartphone est un objet faisant partie de mon environnement. Sa présence ne substitue pas ma présence dans l'environnement tangible, dans cet environnement caractérisé par la matérialité des objets. Ainsi, mon corps est présent à l'environnement tangible bien que mon esprit soit davantage attentif à l'environnement virtuel exposé à la surface écranique de mon smartphone.

Lorsque je reçois une *notification* externe, l'illusion reconduite se réalise à la réception du message fictionnel. Je suis invitée à rejoindre l'environnement fictionnel que j'étais préalablement en train de visiter. Mon investissement cognitif participe au caractère illusoire de l'espace-temps que j'investis. J'ai l'illusion de vivre cette histoire fictionnelle, de vivre une histoire qui n'est pas mienne. De plus, cette illusion est viable lorsque la *notification* est ancrée dans les modalités diégétiques et participe à la construction de l'histoire sans ça, elle n'est que valeur de rappel.

¹⁰ Ici "déterritorialisation" ne fait pas référence au concept de Deleuze. "Déterritorialisation" est un terme que l'auteure de cette proposition s'approprie pour préciser les différents territoires, leurs natures et les processus inhérents propres aux smartfictions.



Capture d'écran de la smartfiction *Lifeline* et de la notification externe de la smartfiction *Ana the game* se superposant au premier environnement de fiction investi par le lecteur.

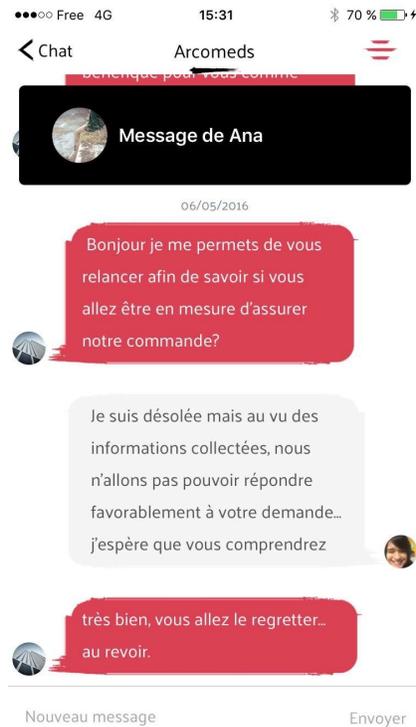
La **notification** externe se superposant à un autre environnement fictionnel, ici la notification référente à *Ana the Game*, se superpose à l'environnement fictionnel de *Lifeline*, où Je fictionnel/lecteur entretenait une discussion avec "Taylor". Une multiplication de l'être de par la représentation de deux choses spatiales, de deux fictions superposées est alors engagée. Le principe de déterritorialisation peut ainsi être schématisé comme-suit :

- réel → fictionnel
- fictionnel → fictionnel

Principe de reterritorialisation¹¹ par la notification interne.

Si la *notification externe* cadre mon expérience de lecture, la *notification interne re-conduit* mon expérience de lecture. En effet, elle est l'agent techniques qui se superpose de façon intrusive à ce que je suis en train de lire pour me re-conduire au sein du territoire diégétique différent, comme illustré ci-dessous.

¹¹ Ici "reterritorialisation" ne fait pas référence au concept de Deleuze. "Déterritorialisation" est un terme que l'auteure de cette proposition s'approprie pour préciser les différents territoires, leurs natures et les processus inhérents propres aux smartfictions.



Capture d'écran de la smartfiction *Ana the Game* et de la réception de la notification interne.

Ci-dessus, une capture d'écran réalisée lors de mon expérience de lecture d'*Ana the game*. J'étais en train de lire une conversation entretenue avec "Arcomedes" lorsque "Je fictionnel" a reçu un "message d'Ana". Cette notification interne actualise ma jouabilité et m'invite à me rendre dans cet autre espace de lecture pour poursuivre mon expérience de lecture. La notification interne rythme mon expérience de lecture et ordonnance narratologiquement les événements structurant le macro-récit. Elle actualise également mon statut diégétique ("Je fictionnel" collègue, amie, amante, sœur, etc.).

Conclusion

La construction d'un univers de smartfictions, c'est d'abord la construction d'espaces de fictions à visiter selon un système de navigation propre à celui utilisé au sein d'un smartphone. Espace et histoire sont imbriqués. Chaque espace, chaque unité territoriale (une application = un territoire dans l'environnement numérique personnel / l'environnement numérique fictionnel) participant à

la construction d'une smartfiction est un espace explorant un potentiel narratif. Ces espaces sont autonomes puisqu'ils sont construits selon la logique de l'unité applicative propre à l'unité d'usages du smartphone, mais c'est ensemble qu'ils construisent une unité diégétique. L'unité territoriale est l'unité de lieu, de temps et de discours. Au sein des smartfictions, l'unité territoriale est l'unité de mesure. L'unité territoriale est également un gage d'identité. Chaque espace héberge une micro-histoire pour nourrir la macro-histoire, la smartfiction. Par ailleurs, l'unité applicative est représentative de l'espace-temps :

Le souvenir n'émane pas des mémoires individuelles mais des lieux empreints des présents et des absents par l'intermédiaire des objets. Le démiurge omniprésent multiplie les points d'intersections entre les personnages [...] ¹² (Terekhov, 2013).

L'interaction entre les différents personnages (PJ et PNJ) dépend de la dynamique des territoires diégétiques constituant l'environnement fictionnel et des "souvenirs" qui y sont représentés au sein des diverses applications fictionnelles structurant le récit. Les applications représentent des données sociale, professionnelle, politique, culturelle, événementielle et intime du propriétaire du smartphone. Ainsi, en visitant les différentes données, le lecteur/joueur établit des points de connexion entre les différentes données à lire pour établir un portrait identitaire du propriétaire du smartphone. Le créateur de ces univers de fictions mis en jeu au sein de smartphone joue des potentiels narratifs et discursifs propres à chacune des applications pour établir des "points d'intersections" entre elles, au lecteur/jouer de les interpréter cognitivement et de faire la liaison entre les différentes données à lire.

Bibliographie

- Renaud Barbaras, *Le désir et la distance, Introduction à une phénoménologie de la perception*, Librairie Philosophique J. Varin, coll. "Problèmes et Controverses", 1999, 2006.
- Tommaso W. Bertolotti, *Legosophie "Petite philosophie du lego"*, éd. PUF, 2019.
- Serge Bouchardon, *Littérature numérique : le récit interactif*, Paris : Hermès Science, 2009.

¹² Vera Gandelman Terekhov, *Jeu d'échecs : littérature et mondes possibles (Perec, Nabokov, Zweig, Lewis Carroll...)*, éd. L'Harmattan, coll. L'ECARLATE, 2013, p. 145.

- Vera Gandelman Terekhov, *Jeu d'échecs : littérature et mondes possibles* (Perec, Nabokov, Zweig, Lewis Carroll...), éd. L'Harmattan, coll. L'ECARLATE, 2013.
- Merleau Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, 1945, p. 364.
- Sébastien Wit, « Les jeux qui bifurquent : narration non-linéaire et spatialisation de l'intrigue. Le cas du Tactical RPG », *Sciences du jeu* [En ligne], 9 | 2018, mis en ligne le 07 juin 2018, URL : <http://journals.openedition.org/sdj/1022> ; DOI : 10.4000/sdj.1022, p. 10.