

Academic Editor: Emmanuel C. Bourgoin
Received: 30 March 2025
Accepted: 21 October 2025

CYBERTEXTE, PROSE ANNOTATRICE ET CADAVRE EXQUIS DANS LE JEU NARRATIF INTERACTIF : *LE HÉROS DONT VOUS ÊTES LE LIVRE* DE YAKKAFO

Taha Mssyeh - Sabah Filali Belhaj

ORCID: 0009-0001-0871-2825 – ORCID: 0009-0001-5867-9891

Laboratoire Sciences du langage, Littérature, Arts, Communication,
Histoire et Éducation, Université Sidi Mohamed Ben Abdellah de Fès,
Route d'Imouzzer, 30 000, Fès, Maroc
electrojin@gmail.com – sabah.filali@hotmail.fr

**Cybertext, annotator prose and exquisite corpse in the narrative interactive game:
Le héros dont vous êtes le livre by Yakkaf**

Abstract: Disrupting the spindles of linear prose, Pomelo, the winner of the 2023 Franco-phone Interactive Fiction Competition, *Le héros dont vous êtes le livre* by Yakkaf, is an interactive narrative game created using the artificial intelligence tools Twine and Moiki. This work allows the reader-player to shape the outcome of the story by providing a skeletal text interspersed with dialogue prompts and hypertext annotations. A prolific author of interactive fiction, Yakkaf distinguishes himself in *Le héros dont vous êtes le livre* through an unprecedented narrative design, where the reader-player transforms into a reflective text – a Narcissus marveling at the reflection of their own words. With the mere touch of the text, the reader-player plunges, hesitantly yet inevitably, into the heart of the story, interacting and filling in the textual framework with their own vocabulary. From a “cybertext” perspective, Espen Aarseth’s ergodic and ludological approach aligns seamlessly with the interactivity of Yakkaf’s narrative. The article is designed to explore the ergodic and ludological meanderings in the interactive fiction of Yakkaf. While primarily focusing on *Le héros dont vous êtes le livre*, this article also extends its scope to a range of Francophone interactive narratives available on the digital platform “fiction-interactive.fr, L’imaginaire, le meilleur des moteurs de jeu”, enriching our research and serving as an inexhaustible argumentum. The result is a narration enlivened by hypertexts and prompts – a constellation of playful compositions crafted by multiple hands, an astonishing exquisite corpse.

Key words: annotator prose; exquisite corpse; interactive fiction; ergodic; cybertext

Résumé : Cahotant les quenouilles de la prose linéaire, pomelo du Concours de Fiction Interactive Francophone 2023, *Le héros dont vous êtes le livre* de Yakkaf, se présente comme un

jeu narratif interactif, créé à l'aide de deux outils de l'intelligence artificielle *Twine* et *Moiki*, qui donne la possibilité au lecteur-joueur de construire l'issue même de l'intrigue en lui offrant un texte-squelette, jonché de prompts de dialogue et d'annotations hypertextuelles. Auteur de nombreuses fictions interactives, Yakkaflo se distingue dans *Le héros dont vous êtes le livre* par un *design narratif* inédit où le lecteur-joueur se mue en un texte réflexif, un narcisse qui se surprend dans le reflet de ses propres mots. À peine le texte frôlé, le lecteur s'immerge, vaille que vaille, au fond même de l'histoire pour interagir et combler de ses propres mots l'ossature textuelle. Dans une optique de « cybertexte », l'approche à la fois « fondamentale » et « ludique » d'Espen Aarseth semble de concert avec l'interactivité que présente le récit de Yakkaflo. L'article est conçu avec l'objectif d'étudier les méandres fondamentaux et ludiques parsemant la fiction interactive de Yakaffo. Bien qu'elle se centre sur *Le héros dont vous êtes le livre* de Yakkaflo, l'étude s'ouvre également sur une panoplie de récits interactifs francophones sur la plateforme numérique : « fiction-interactive.fr, L'imagination, le meilleur des moteurs de jeu ». Ce qui enrichit notre recherche et lui sert d'argumentum inusable. Il en résulte une narration vivifiée d'hypertextes et de « prompts » de dialogue sous forme de pointillés ; une constellation de confections ludiques de plus d'une main, comme un cadavre exquis ahurissant.

Mots-clés : Prose annotatrice ; cadavre exquis ; fiction interactive ; fondamental ; cybertexte

1. Introduction

Réalisé à l'aide de « Twine et Moiki »¹, *Le héros dont vous êtes le livre* de Yakkaflo bouscule le cours de la narration linéaire en soumettant au lecteur une prose annotatrice, parsemée de prompts² de dialogue sous forme de pointillés et de nombreux choix hypertextuels, façonnant l'essor de l'intrigue. Une fois devant la fiction de Yakkaflo, le lecteur, à force d'interagir, se mue en un joueur qui n'a de cesse de combler des zones de dialogue par ses propres mots et d'opérer de nombreux choix hypertextuels au point de se dissoudre dans le texte, de se mirer dans le reflet de ses rétroactions :

En étant actif dans l'histoire, le joueur apprend à se connaître lui-même. Il ne s'agit pas de regarder passivement un film, mais bien d'être acteur de ce film : faire des choix et être confronté aux conséquences de ces derniers. Cela questionne les valeurs morales du joueur et qui il est vraiment. L'expérience devient une sorte de miroir pour le joueur. (Lacombe - Féraud - Rivière 2019 : 7)

Trop capricieuse, la prose de Yakkaflo ne se lit point en ligne droite ; elle exige de la part du lectorat un certain nombres d'actions, comme compléter des phrases et faire des choix hypertextuels. Ceci met en branle le caractère cybertextuel de cette fiction, qui engage le lecteur à abandonner la passivité de la feuille éternelle et à entrer dans un perpétuel échange avec le texte.

¹ Des amorces de dialogue qui accueillent et par la suite affichent les rétroactions des lecteurs-joueurs, si essentielles à la formation de l'intrigue.

² « Dite aussi ergodique : « Un terme emprunté à la physique. Il est dérivé de deux mots grecs : ergon et hodos, qui signifient travail et chemin. Dans la littérature fondamentale, il renvoie à l'effort non négligeable que se donne le lecteur afin de parcourir le texte » (Aarseth 1997 : 2). Cela revoie dans *Le héros dont vous êtes le livre* de Yakkaflo, à la coécriture de l'intrigue, aux rétroactions que fournit chaque lecteur.

En effet, la fiction interactive francophone de Yakkafo semble redevable en grande partie des contributions et tris hypertextuels de chaque lecteur-joueur au point que plus d'une plume opèrent et cohabitent mutuellement. D'abord, l'ossature textuelle, puis celle d'un soi-disant lecteur-joueur qui va combler les pointillés et cocher les choix hypertextuels qui en ressortent. *Le héros dont vous êtes le livre* de Yakkafo redéfinit de la sorte le temple ternaire : texte, lecteur et interaction :

Dans le contexte de la littérature *fondamentale*³, cela a conduit à affirmer que la technologie numérique permet aux lecteurs de devenir des auteurs, ou du moins d'estomper la distinction (supposée politique) entre les deux, et que le lecteur est autorisé à créer sa propre « histoire en interagissant » (Aarseth 1997 : 1). D'ailleurs, la construction de la notion de lecteur comme auteur à partir de l'œuvre *Afternoon, a story de Michael Joyce* par Marie Fouquet en est la preuve. Ce champ fertile en mouvement débrousse l'aspect fondamental de la fiction interactive de Yakkafo, en sollicitant profusément l'action aussi bien que le verbe du lecteur.

Étant parsemé de pointillés, la fiction fondamentale de Yakkafo ressuscite également un jeu de la coécriture spontanée : « le cadavre exquis »⁴. L'article a pour objectif d'analyser scientifiquement les manifestations fondamentales et ludiques⁵ dont recèle le jeu narratif interactif de Yakkafo. Nous avons opté pour l'approche à la fois fondamentale et ludique d'Espen Aarseth, afin d'étudier minutieusement lesdits aspects. La nature de l'œuvre de Yakkafo ébranle les ambivalences production/réception, destinataire/destinataire. Le lecteur ne se limite point à l'acte de lire, mais il procède à une coécriture violemment de l'intrigue, comme combler des pointillés et, par conséquent, donner sens aux phrases. Au fur et à mesure que le lecteur-joueur interagit, il se surprend parfois dans le reflet de ses propres contributions en débouchant sur des constructions phrastiques inopinées. Ce qui interroge du début à la fin son « horizon d'attente » : « Le texte nouveau évoque pour le lecteur (ou l'auditeur) l'horizon des attentes et des règles du jeu avec lequel des textes antérieurs l'ont familiarisé ; cet horizon est ensuite, au fil de la lecture, varié, corrigé, modifié, ou simplement reproduit » (Jauss 1978 : 56). Une étude de « réception »⁶, notamment

³ « Le cadavre exquis est un jeu littéraire inventé en 1925 par les surréalistes : les participants fournissaient tour à tour les différents éléments grammaticaux d'une phrase, sans connaître le contexte ni les réponses fournies par les autres. Le premier exemple, qui a donné son nom au jeu, fut la phrase : Le cadavre exquis boira le vin nouveau. Par la suite, la technique du cadavre exquis a connu de nombreuses variantes, graphiques et textuelles » (Wauters 2023 : 89).

⁴ Étant donné que le lecteur contribue à la formation de l'événementiel, la lecture devient un acte divertissant que nourrissent des échanges réciproques entre le texte-squelette et le lectorat. Le lecteur se mue en un joueur qui n'a de cesse de se surprendre dans propres rétroactions : « Les paysages ludiques se composent de deux couches qui se superposent conceptuellement, mais qui sont indépendantes : la couche topographique, qui correspond au flux de signes présenté par le moteur du jeu au joueur, et la couche topologique, qui correspond à l'espace de mouvement réel dans lequel les jetons du joueur naviguent » (Aarseth 2019 : 126).

⁵ Disponible sur <<https://yakkafo.itch.io/lhdvell>>, 01/01/2025.

⁶ Un « Néologisme dérivé du livre de Norbert Wiener intitulé Cybernetics » (Aarseth 1997 : 9). Il est présenté dans la fiction interactive de Yakkafo comme une charpente vivante, qui met en balance le potentiel lecteur en lui offrant une prose parsemée d'improvisations, en occurrence d'un certain nombre d'éléments déictiques et diégétiques à combler : le nom, l'action, parfois la pensée d'un protagoniste,

celle que manifestent *L'esthétique de la réception* de Hans Robert Jauß et *L'acte de lecture* de Wolfgang Iser, servira de référence solide à notre recherche.

Dans quelle mesure *Le héros dont vous êtes le livre* de Yakkafö présente-t-il les deux facettes du dé interactionnel : fondamentale et ludique ? Nous étudierons, en premier lieu, le côté fondamental de la fiction interactive de Yakkafö, c'est-à-dire comment ce genre de prose annotatrice avorte les concepts de la lecture linéaire et privilégie l'interaction sur la passivité. Et subséquemment, nous entamerons le prisme ludique de cette prose, qui s'exprime d'abord à travers un jeu de pointillés, ensuite par un processus de l'écriture fortuite. Ce qui élargit notre champ d'étude pour qu'il comprenne les manifestations d'un jeu de l'écriture ancestrale, apparemment sous-jacent à la fiction interactive de Yakkafö.

2. Une fiction fondamentale

D'une essence fondamentale, *Le héros dont vous êtes le livre* de Yakkafö attise une lecture interactive autant par de nombreux éléments déictique et diégétique que le lecteur est amené à saisir pour combler l'ossature textuelle, que par une prose annotatrice à répercussions perçues sur la trame narrative. Au premier frôlement avec le jeu narratif interactif de Yakkafö, les conceptions d'un soi-disant lecteur-joueur, où gît « des expériences littéraires antérieures » (Jauß 1978 : 284), se heurtent à des sorties annotatrices, orientant plus au moins « l'horizon d'attente » du lectorat.

Le héros dont vous êtes le livre de Yakkafö n'est pas une histoire préconçue, mais une prose parsemée de pointillés sous forme de prompts de dialogue, qui s'attendent au verbe d'un potentiel lecteur-auteur, si essentiel à la formation de l'intrigue. Ceci dit, le dénouement reste toujours imprévisible. *Le héros dont vous êtes le livre* de Yakkafö se lit sur la plateforme intitulée : « Le Héros dont vous êtes le livre, Une fiction interactive de Yakkafö d'une durée de trente minutes »⁷. Il offre au lectorat une prose trouée, qui s'attend à ses rétroactions pour afficher un certain nombre de choix hypertextuels, indispensables à la continuité de la lecture. Le texte-squelette reste « décousu, non paginé, aléatoire et qui répond à un mode d'appréhension particulier à chacun. » (Bouchardon 2008 : 83)

Le texte n'est plus une constellation de phrases et de pages inertes à feuilleter ou à parcourir en chaîne, c'est plutôt un être vivant qui réagit selon les actions de chaque lecteur. Une telle vivacité est connue dans le jargon littéraire fondamental d'Espen Aarseth sous l'appellation de *cibertexte*⁸, où le support écrit, dit aussi mécanique, engendre un nombre d'allers-retours, un reflux d'interactivités : « Le concept de cibertexte se concentre sur l'organisation mécanique du texte, en posant les subtilités du médium comme partie intégrante de l'échange littéraire » (Aarseth 1997 : 10). Le lecteur du *Le héros dont vous êtes le livre* de Yakkafö s'assimile, dès lors,

le chronotope, l'élément déclencheur des péripéties, etc. Lesquels embrayeurs narratifs, influencent immédiatement le cours de l'intrigue. Le lecteur, qui est aussi le coauteur de sa propre histoire, se heurte à plusieurs quiproquos.

⁷ Disponible sur <<https://yakkafö.itch.io/le-jour-ou-la-terre-degusta>>, 01/01/2025.

⁸ Syntagme nominal très récurrent dans l'ouvrage *Cybernetics* de Norbert Wiener, Espen Aarseth en use pour décrire le tournant des interactions entre texte et lectorat et vice versa.

à l'alacrité des échanges pour devenir un auteur qui complète des structures phrasiques mises en filigrane, compulse des zones de dialogue qui n'ont de cesse de bifurquer en divers choix hypertextuels :

••• arrêta de se •••, et tendit l'oreille pour écouter. C'était la voix de la doyenne du monastère, Mère •••.

— ...si la Dauphine découvrait cette archive, la ••• s'abattrait sur le royaume en quelques jours seulement.

— Mais enfin, chère Doyenne, nous ne pouvons pas cacher une archive à la future reine ! répondit la voix tremblante d'un homme. Cela reviendrait à...

— Mentir, oui ! l'interrompit-elle. Même nous, parfois, devons trahir nos vœux.

Ces mots causèrent un tel choc à ••• qu'il tomba bruyamment de sa chaise. (Yakkafo 2023 : 2)

L'aspect fondamental de ce passage se manifeste non seulement à travers une lecture non linéaire, qui interpelle le lecteur à interagir, à remplir les blancs, mais aussi à travers les maintes annotations qui en résultent, enjoignant l'hôte à faire un ou plusieurs choix avant de s'engouffrer plus profondément dans le texte interactif :

Driss arrêta de se casser la tête, et tendit l'oreille pour écouter. C'était la voix de la doyenne du monastère, Mère Riham.

— ...si la Dauphine découvrait cette archive, la tempête s'abattrait sur le royaume en quelques jours seulement.

[...]

La tempête s'est déjà abattue sur le royaume par le passé.

Le monastère serait directement menacé si la tempête survenait. (Yakkafo 2023 : 2)

Les deux annotations hypertextuelles sont générées automatiquement après les réponses saisies par le lecteur (se casser la tête, Riham et tempête). Ce qui rend la fiction de Yakkafo un terrain d'échange qui déclenche la « relation dialogique texte/lecteur » (Vaillant 2010 : 202).

Si, selon Wolfgang Iser, l'efficacité d'une œuvre littéraire dépend majoritairement du nombre d'indéterminations dont elle recèle, et que le lecteur est amené à sustenter par son imagination. La fiction fondamentale de Yakkafo implique le lecteur à combler ces vides fictionnels en participant activement : « ce sont les éléments d'indétermination qui permettent au texte de communiquer avec le lecteur, dans le sens où ils l'incitent à participer à la fois à la production et à la compréhension de l'intention de l'œuvre » (Iser 1997 : 24). Dans ce sens, le lecteur-joueur participe à la formation de son univers d'attente en insufflant progressivement un sens à l'œuvre.

Par ailleurs, « *Le jour où la Terre dégusta* »⁹ d'Emmanuel Corno offre au lecteur, sur le vif, des annotations au-dessous de chaque passage, éclipsant ainsi les fortuités, la coécriture du texte au profit d'une narration pré-engagée. Toutefois, *Deux pages avant la fin du monde* de Narkhos se caractérise par une intrigue énigmatique où le lecteur n'est guère dans l'interaction tant il s'engage à résoudre des énigmes, à fournir de l'effort mental : « L'un des principaux problèmes était le passage de données

⁹ Disponible sur <<https://yakkafo.itch.io/le-jour-ou-la-terre-degusta>>, 01/01/2025.

binaires par cette ouverture sans dimension. Il était nécessaire de modifier “le spin”¹⁰ des particules poteuses de chaque bit d’informations pour qu’elles puissent passer » (Narkhos 2023 : 4). « L’horizon d’attente » du lectorat est mis en balance : « Je suis impressionné par le nombre d’éénigmes ! Le concept d’objet-jeu m’a plu. C’était très engageant d’essayer de résoudre ces mystères. L’un de mes coups de cœur ! » (Games 2023), « Très sympa ces petites éénigmes ! Le format livre est très chouette :) » (*Ibid.*). Dans un stade plus avancé de ce jeu interactif, le lecteur est appelé à modifier le chiffre binaire « 10011101 » (Narkhos 2023 : 4) afin de répondre à l’hypertexte : « Comment transmettre de l’information à travers la singularité » (*Ibid.*), et de continuer sa lecture de tribut, jonchée d’éénigmes.

Hormis la différence séparant la fiction interactive de Yakkafu de celle de Narkhos, notamment le passage de la prose annotatrice à son équipollente énigmatique, l’aspect fondamental d’Espen Aarseth est toujours omniprésent, contraignant le lecteur à interagir, à vivre l’effet, à entrer dans le cybertexte. Ce dernier interprète non seulement la fiction en soi, mais aussi le nombre des rapports qu’entretiennent suggestions narratives et rétroactions.

2.1. Le cybertexte

Le terme cybertexte est une sorte de symphonie entre numérique et action humaine, qui s’orchestre en de nombreuses rétroactions. Ces dernières, dans *Le héros dont vous êtes le livre* de Yakkafu, restent inopinées du moment que le lecteur-joueur ignore totalement l’effet de ses contributions :

Dans un cybertexte, cependant, la distinction est cruciale – et assez différente ; lorsque vous lisez un cybertexte, vous êtes constamment confronté à des stratégies inaccessibles, à des chemins non empruntés, à des voix non entendues. Chaque décision rendra certaines parties du texte plus accessibles, d’autres moins, et vous ne connaîtrez peut-être jamais les résultats exacts de vos choix, c’est-à-dire exactement ce que vous avez manqué. Cela diffère considérablement des ambiguïtés d’un texte linéaire. (Aarseth 1997 : 3)

Ce qui explique l’interactivité texte-lecteur et lecteur-texte, l’essence même de toute fiction fondamentale francophone, y compris celle de Yakkafu. « Je clique, donc je lis » (Vandendorpe 1999 : 223), est le cogito interactionnel, d’ores et déjà, en mesure de tisser des liaisons étroites entre texte et lectorat.

À l’instar des *poetae novi*, *Le héros dont vous êtes le livre* de Yakkafu introduit un nouveau frisson interactif, notamment une prose annotatrice qui met en symbiose interfaces numériques et lectorat. Dans un cybertexte, le lecteur échappe aux affres de la passivité d’une lecture linéaire pour interagir et être l’acteur de l’événementiel. Le cybertexte peut être perçu également comme des ergs vivants en mesure « d’interagir avec leurs utilisateurs le plus naturellement possible » (François et Chantal Cazals 2020 : 24). La cybertextualité du *héros dont vous êtes le livre* de Yakkafu se manifeste par des phrases discontinues, voire criblées de trous sous forme de prompts

¹⁰ Syntagme nominal très récurrent dans l’ouvrage *Cybernetics* de Norbert Wiener, Espen Aarseth en use pour décrire le tournant des interactions entre texte et lectorat et vice versa.

de dialogue, qui attendent les réactions du lectorat pour afficher toute une panoplie de réponses hypertextuelles.

Dans une perspective fondamentale, le cybertexte reste une aire sensible à chaque mouvement du lecteur, un hiatus narratif implorant un aspect mécanique que résument en grande partie les clics, le mouvement de la flèche, la saisie de plusieurs éléments textuels, et un autre numérique qu'incarnent la plateforme de lecture et les fenêtres de dialogue, aussi bien que les sorties hypertextuelles.

Le héros dont vous êtes le livre de Yakkaf0 répond parfaitement au concept du cybertexte tant il implique le lecteur à entreprendre toute une panoplie d'interactions, qui influence, dirige et surprend grandement son « horizon d'attente ». Le cybertexte reste un point d'équinoxe séparant la lecture d'antan de son équivalente interactive, impliquant le lecteur au cœur même du processus rédactionnel.

3. Une prose ludique

Face à l'aspect fondamental du *héros dont vous êtes le livre* de Yakkaf0, se faufile également une étendue ludique où le texte devient objet de divertissement : jeu de pointillés et « cadavre exquis ». Il s'agit d'un espace fondamental exhortant le lecteur non seulement à combler des pointillés ou à opérer des choix hypertextuels, mais à vivre une expérience divertissante, tant par la spontanéité des rétroactions, que par les structures insensées qui en découlent. C'est, entre autres, le texte interactif comme un espace-jeu, qui suscite chez le lecteur non seulement « l'intérêt de l'exploration » (Aarseth 2019 : 126), mais aussi la possibilité d'être l'auteur de sa propre aventure.

Là où chaque rétroaction inadéquate présuppose un « horizon d'attente » amusant, jonché de structures textuelles mal assemblées, jaillit la dimension divertissante de l'œuvre de Yakkaf0 : « La première chose que fit PoulpeMan en regagnant sa chambre fut de s'allonger sur sa couche. Rapidement, la meute des pantalons fous revint squatter son crâne » (Bagage 2023), « Sainte corsage rédigea le livre des nondits en trempant son maquillage dans l'encre du temps » (Rivalda 2025) et « un jour, les Pantalons géants auront une meilleure fin » (Bagage 2023). De telles constructions phrastiques font « ébranler chez le récepteur une attente centrale : celle de la permanence du sens dans la langue. Chaque fois que l'on utilise le langage, on s'attend à ce que cela fasse sens » (Iser 1997 : 10).

Le lectorat sort de la sphère de la lecture sérieuse pour se récréer par ses propres mots et faire remuer les phrases. Il est également un joueur qui « évolue dans un espace précis et s'en échappe en un temps précis » (Lacombe – Féraud – Ri-vière 2019 : 33). Si les apports du lecteur-joueur sont mal avisés, l'intrigue se mue en une parodie fictionnelle. Ceci prouve à quel point *Le héros dont vous êtes le livre* de Yakkaf0 répond à la double perspective d'Espen Aarseth que doit manifester toute fiction interactive : fondamentale et ludique.

Sustenter des filigranes et faire des sélections dont on ignore l'issue, met en exergue la liberté du joueur à choisir autant de sorties possibles sans aucune restriction, à jouer tout le hasard du mot : « Au début, j'ai pas mal hésité à mettre des expressions farfelues et des âneries, mais finalement, c'est quand je me suis lâché que c'était

le plus drôle ! Merci pour ce petit jeu très rigolo ! » (Bagage 2023). L'impression de Bagage vis-à-vis du jeu interactif de Yakkafo, témoigne de son penchant à la compétition ludique en invitant d'une certaine manière d'autres lecteurs-joueurs à s'élancer dans l'expérience.

3.1. Un jeu de pointillés

Depuis que « La vie est l'histoire interactive la plus fantastique qui soit » (Lacombe – Féraud – Rivière 2019 : 7), *Le héros dont vous êtes le livre* de Yakkafo en est une miniature, une de ces proses qui résonne selon les interactions de chaque lecteur. Sillonnée de pointillés, la fiction fondamentale de Yakkafo semble au départ amputée, voire estompée de maints éléments déictiques et diégétiques qui constituent d'habitude la pierre angulaire d'un scénario : noms et actions des protagonistes, quelques indices du chronotope, apodictiques à la formation, bien avant la cohérence de l'intrigue. Cela amorce une lecture discontinue, un jeu de cartes autant inversées qu'éparpillées tout au long des axes paradigmique et syntagmatique.

En l'absence d'un « je » narratif, le « je est un autre » rimbaudien (1998 : 200) se matérialise à chaque lecture du *Héros dont vous êtes le livre* de Yakkafo. Au premier contact avec l'ossature textuelle, l'interactivité s'embraye, notamment lorsqu'un joueur plus qu'un simple lecteur s'invite à sustenter un incipit dont des éléments narratifs clés sont mis en pointillés :

Il était une fois un jeune moine copiste que l'on connaissait au monastère sous le nom de •••. Son rôle sacré, tout comme celui de ses frères et sœurs de foi, consistait à consigner les erreurs du passé de sorte qu'elles ne soient jamais répétées. Ainsi travaillait l'Observance des Archivistes, et ce depuis •••. Ce soir-là, notre protagoniste était seul, attablé à son pupitre, encore en train de se •••, quand, soudain, le bruit d'une conversation attira son attention. (Yakkafo 2023 : 1)

Chaque pointillé n'est autre qu'une prompt de dialogue qui s'ouvre suite au clic d'un lecteur-joueur, afin d'accueillir le nom ou l'action d'un soi-disant protagoniste, si ce n'est de préciser un moment de l'histoire. Ce qui attise « l'expérience interactive » (Aarseth 2019 : 43) qui semble marquée par la covalence lecteur-texte et texte-lecteur, où chaque réaction influence profusément la trame narrative.

L'aspect ludique du texte s'explique également dans une large proportion par les interactions qu'entretient le lecteur-joueur vis-à-vis des zones de dialogue et des choix hypertextuels qui en découlent. Dire que le lecteur-joueur a opté pour « Driss » comme nom du protagoniste principal, « l'été » comme indicateur de temps, et l'expression « se casser la tête » en tant qu'action qui reflète l'état d'esprit du soi-disant personnage. Immédiatement, une fois la liste est acquise, le cybertexte génère au-dessous une variété de choix hypertextuels qui va être prise en considération lors du passage à la page qui suit :

Il était une fois un jeune moine copiste que l'on connaissait au monastère sous le nom de **Driss**. Son rôle sacré, tout comme celui de ses frères et sœurs de foi, consistait à consigner les erreurs du passé de sorte qu'elles ne soient jamais répétées. Ainsi travaillait l'Observance des Archivistes, et ce depuis l'été. Ce soir-là, notre protagoniste était seul, attablé

à son pupitre, encore en train de se **casser la tête**, quand, soudain, le bruit d'une conversation attira son attention.

Vous pouvez cocher autant d'annotations que vous le souhaitez.

Un moine copiste n'a pas à se casser la tête.

La doyenne est au courant du temps que passe Driss à se casser la tête.

Driss déteste se casser la tête. (Yakkafo 2023 : 2)

Ainsi, le cybertexte devient un terrain de jeu où le lecteur-joueur sème des graines et cultive des résultats.

Le recours de Yakkafo à la formule du conte merveilleux « Il était une fois » permet d'extérioriser l'aire diégétique, d'impliquer facilement le moi d'un quelconque lecteur-joueur au fond même de l'intrigue : « Bientôt, un héros caché a émergé de derrière les colonnes de texte pour interagir avec les personnages du roman » (Gervais 2023 : 63). Cette réincarnation devient de plus en plus palpable au fur et à mesure qu'un lecteur encense le cybertexte pour qu'il se surprenne, tôt ou tard, au reflet de ses propres rétroactions.

Alors que la fiction fondamentale de Yakkafo semble criblée de pointillés, *L'entre-deux* d'Atozi se restreint aux méandres de la non-linéarité, incitant le lecteur-joueur à faire des choix hypertextuels sans qu'il ne participe à la coécriture du texte :

Alors que, sur le support papier, toutes les pages sont coprésentes, elles n'apparaissent, dans le cas de l'hypermédia, qu'à la demande de l'usager. Cela crée une situation de lecture particulière, dont la caractéristique principale est que le lecteur doit constamment faire des choix en cliquant sur tel ou tel bouton s'il veut faire apparaître telle unité d'information ou telle autre. Chaque bouton, chaque lien est ainsi une invitation à aller plus loin, une promesse de contenu. (Vandendorpe 1999 : 223)

L'absence des prompts de dialogue dans la majorité des fictions interactives couvre le *design* de Yakkafo et le rend unique. La collaboration du lecteur à la confection de l'intrigue renvoie également au « *cadavre exquis* ».

3.2. « Cadavre exquis »

Odéon de l'inopiné, *Le héros dont vous êtes le livre* de Yakkafo, est un tableau peinturluré d'une variété de pinceaux, un texte polyphonique dont les phrases riment en dissonance. C'est l'acoquinement spontané, entre autres, de plumes aussi exotiques qu'imprévisibles. Si Lautréamont dans *Chant sixième* définit « le beau comme la rencontre fortuite sur une table de dissection d'un parapluie et d'une machine à coudre » (Lautréamont 2023 : 256), le sublime du *héros dont vous êtes le livre* de Yakkafo s'insurge dans le nombre des constructions déconcertantes que peut abreuver une écriture hasardeuse : « cela vaut même pour les phrases dépourvues de sens que la linguistique a inventé pour la démonstration de ses règles. La célèbre phrase de Chomsky : Des idées vertes incolores dorment furieusement » (Iser 1997 : 10), en est un exemple concret.

La prose fondamentale de Yakkafo se caractérise par un processus de coécriture dont l'auteur principal n'offre que la charpente pour céder la place aux rétroactions

d'autres claviers. C'est une sorte de cadavre exquis numérique, qui tisse des liens de parenté avec le mouvement surréaliste :

Le surréalisme développe une poésie collective : guidés par Breton, les poètes se réunissent pour se livrer à des séances d'écriture communes. Avec l'humour noir qui les caractérise, ils inventent le jeu du cadavre exquis consistant à commencer un vers qu'un autre vient poursuivre. Le premier énoncé qui est ressorti : Le cadavre exquis boira le vin nouveau, a donné son nom à ce jeu désormais célèbre. (Faerber 2023 : 270)

« Le cadavre exquis » de Yakkaflo semble plus moderniste que son aïeul surréaliste, d'autant par l'absence d'une soi-disant présence physique des scribes qu'offre la fluidité cybertextuelle, que par la possibilité de rejouer plusieurs fois le jeu et d'élargir ainsi le lot des associations hasardeuses.

En effet, face à une écriture fortuite, voire spontanément sustentée, chaque lecteur-annotateur peut cultiver de nombreux cadavres exquis selon le nombre des expériences interactives entamées au point d'esquisser un poème surréaliste. « Un jour, les Pantalons géants auront une meilleure fin » (Bagage 2023), est l'un des cadavres exquis obtenus lors d'un échange avec la fiction fondamentale de Yakkaflo. Bagage illustre également par « les Pantalons géants » la dimension inopinée du *héros dont vous êtes le livre* de Yakkaflo.

Ces deux exemples « L'hippogriffe frisé poursuit la biche noire » (Breton 1927 : 68) et « battre un colosse avec une cigarette » (Pasteours 2023), débroussent la sublimation des tournures phrastiques que peut enfanter « un cadavre exquis ». Ce qui fructifie l'horizon ludique du *héros dont vous êtes le livre* de Yakkaflo et rend ses dimensions fondamentales comme une rencontre dont le lieu et la présentation ne sont identifiés qu'après séparation.

Si l'« intelligence artificielle a vocation à servir l'intelligence humaine » (Barraud 2020 : 30) en vue d'ouvrir la boîte de Pandore, de cueillir la pomme de l'interaction et de l'innovation, *Le héros dont vous êtes le livre* de Yakkaflo reste un champ fertile en surprises. La dimension ludique que présente la fiction fondamentale de Yakkaflo n'est qu'une efflaraison compétitrice parmi d'autres que nourrit chaque partie jouée. « Le cadavre exquis » obtenu n'est pas une déception, qui résulte d'un scénario d'un nombre de fausses rétroactions, mais plutôt d'une coécriture artistique, qui s'esquisse au fur et à mesure que l'on joue :

Le cerveau fonctionne par épreuve et erreur, même quand quelqu'un n'a pas encore de succès mais qu'il en a toujours la possibilité. Durant votre vie vous pouvez commettre beaucoup d'erreurs. Cependant, vous pouvez choisir comment réagir et comment apprendre de chacune. Les erreurs sont des opportunités pour apprendre et créer. (Allen 2016 : 25)

La quantité des structures phrastiques innocentes que forme ce processus d'écriture hybride, singularise *Le héros dont vous êtes le livre* de Yakkaflo :

Sainte Louche rédigea le livre des fautes en trempant sa langue dans l'encre du temps. Ce verset avait beau être solide, la réponse s'y trouvait. Marcel lança un regard à Sœur Sincère à la façon d'une main tendue. Elle enchaîna : - Ce bassin... est rempli de l'encre du temps. D'où sa couleur crème. Elle bondit sur ses jambes et attrapa sa langue, puis reprit : - Si je la trempe dans l'encre... À peine eut-elle mis à exécution son idée que l'impensable se produisit. Le fluide, aussitôt effleuré, se retrouva siroté par l'agent étranger qui l'avait troublé.

En moins d'une minute, le liquide avait intégralement disparu, au point que le carrelage qui constituait le fond de la cuve se révéla brillant et immaculé. Sans bien comprendre ce qu'il s'était produit, les deux traversèrent la salle à pied sans se mouiller. (Yakkafo 2023 : 13)

Le héros dont vous êtes le livre de Yakkafo recèle un certain nombre de « cadavres exquis » que chaque lecteur peut expérimenter différemment, selon son rapport avec le cybertexte, le nombre des rétroactions investies.

4. Conclusion

Le héros dont vous êtes le livre de Yakkafo est une fiction interactive francophone, qui se situe au carrefour fondamental et ludique d'Espen Aarseth. Le côté fondamental s'interprète par une prose annotatrice, parsemée de prompts de dialogue, qui exhorte le lectorat à interagir activement, à être l'auteur de sa propre histoire. Vu la quantité de vides à combler, la variété de tris à effectuer, la prose annotatrice de Yakkafo se mue en un cybertexte : un erg vivant, voire un espace d'échange vivifié qui n'a de cesse d'attiser une réciprocité texte-lecteur et lecteur-texte. La nature ludique de la fiction interactive de Yakkafo semble-t-elle redevable en grande partie à un jeu ancestral de l'écriture inopinée, le « cadavres exquis » ? En effet, le lecteur-joueur, en compulsant des filigranes, se heurte parfois à des constructions phrastiques insensées, l'essence même de tout « cadavre exquis ». L'aspect ludique du *héros dont vous êtes le livre* de Yakkafo ne se limite pas au niveau d'un certain nombre de sorties insensées, mais il se poursuit à travers une panoplie de rétroactions innocentes, dont les réverbérations se muent en une aire divertissante, parsemée de « cadavres exquis ». Le jeu de pointillés reste une ligne de démarcation qui distingue la prose annotatrice de Yakkafo d'une disparité de fictions fondamentales et ludiques, notamment celles issues du Concours de Fiction Interactive Francophone 2023, qui prônent souvent la dimension hypertextuelle.

Références bibliographiques

- AARSETH, Espen J. (2019), *Ludotopia: Spaces, Places and Territories in Computer Games*, Bielefeld: transcript.
- AARSETH, Espen J. (1997), *Cybertext: Perspectives On Ergodic Literature*, Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- ALLEN, Steve (2016), *Reprogrammez votre Cerveau avec La PNL, Programmation Neurolinguistique – Le mode d'emploi du Cerveau Manuel avec les plans et techniques de la PNL afin d'atteindre l'excellence*, South Carolina : CreateSpace.
- BARRAUD, Boris (dir.) (2020), *L'intelligence artificielle : Dans toutes ses dimensions*, Paris : L'Harmattan.
- BOUCHARDON, Serge (2005), *Le récit littéraire interactif : une valeur heuristique*, Compiègne : Université de Technologie de Compiègne [disponible sur <http://persee.fr/doc/colan_0336-1500_2008_num_155_1_5376>], 1/3/2025].
- BRETON, André (dir.) (1962), *La révolution surréaliste*, Paris : Gallimard.
- CAZALS, François – CAZALS, Chantal (2020), *Intelligence artificielle : L'intelligence amplifiée par la technologie*, Belgique : De Boeck Supérieur.
- FAERBER, Johan (dir.) (2014), *Bescherelle : Chronologie de la littérature française*, Paris : Hatier.

- FOUQUET, Marie (2018), « Fiction et hypertexte : Michael Joyce, Foucault, in Winter, in the Linnaeus Garden, une théorie du fragment imagée », *Itinéraires* 2017-3 | 2018 [disponible sur <<http://journals.openedition.org/itineraires/3940>>, 1/3/2025].
- HODGES, Andrew (2014), *Alan Turing*, Paris : Michel Lafon.
- ISER, Wolfgang (1997), *L'acte de lecture : Théorie de l'effet esthétique*, Paris : Mardaga.
- JAUSS, Hans-Robert (1978), *Pour une esthétique de la réception*, Paris : Gallimard.
- KARAPINAR, Onur (2019), *Petites habitudes, grandes réussites, 51 pratiques inspirantes pour devenir la meilleure version de soi-même*, Paris : Eyrolles.
- LACOMBE, Pierre – FÉRAUD, Gabriel – RIVIÈRE, Clément (2019), *Écrire un scénario interactif*, Paris : Eyrolles.
- LAUTRÉAMONT, Ducasse (2021), *Les Chants de Maldoror. Poésies I et II Correspondance*, Paris : Flammarion.
- RIMBAUD, Arthur (1998), *Poesies, une saison en enfer, illumination*, Paris : Gallimard.
- VAILLANT, Alain (2010), *L'histoire littéraire*, Paris : Armand Colin.
- VANDENDORPE, Christian (1999), *Du papyrus à l'hypertexte : essai sur les mutations du texte et de la lecture*, Paris : La Découverte.
- WAUTERS, Frédéric, (2023), *Rédiger efficacement à l'ère du digital*, Louvain-la-Neuve : De Boeck Supérieur.

Sources Internet

- BAGAGE, Lilie (2023), <<https://itch.io/profile/liliebagage>> [25/3/2025].
- CORNO, Emmanuel (2023), <<https://yakkafo.itch.io/le-jour-ou-la-terre-degusta>> [01/01/2025].
- CREATIVE, Intory (2023), <<https://narkhos.itch.io/deux-pages-avant-la-fin>> [25/3/2025].
- FICTION-INTERACTIVE.FR <<https://www.fiction-interactive.fr>> [01/01/2025].
- GAMES, Gavroche (2023), <<https://narkhos.itch.io/deux-pages-avant-la-fin>> [25/3/2025].
- PASTEOURS (2023), <<https://itch.io/profile/pasteours>> [25/3/2025].
- RIVALDA (2025), <<https://itch.io/profile/rivalda>> [25/3/2025].
- YAKKAFO (2023), *Le héros dont vous êtes le livre* <<https://yakkafo.itch.io/lhdvell>> [25/3/2025].