



↑
La nouvelle édition en grand format du *Sorcier de la montagne de feu*, de Steve Jackson et Ian Livingstone, chez Gallimard Jeunesse. Parution mars 2018.

UNE PETITE HISTOIRE DES LIVRES DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

On les croyait morts et enterrés? Depuis peu, Gallimard leur offre une nouvelle jeunesse. Plongée dans l'histoire des livres-jeu tout droit sortis d'un vingtième siècle échevelé.

C'est un objet étrange, et qui, après quelques années de relative discrétion, a de nouveau le vent en poupe. Dans cet ouvrage à la couverture souvent bariolée et évocatrice d'une fantasy à la J.R.R. Tolkien ou d'une science-fiction à la *Star Wars*, il est parfois ardu de s'y retrouver en le feuilletant pour s'en faire une idée. Nous avons affaire à des paragraphes très courts, des instructions de lecture, des règles, et la possibilité de perdre ou de gagner, bref nous voici en présence d'un livre-jeu.

UN ESSAI DE DÉFINITION

Mais commençons par le début : qu'est-ce qu'un livre-jeu? Il s'agit d'un ouvrage non pas découpé en chapitres linéaires qui suivent une histoire, mais en paragraphes numérotés. Mais alors comment passe-t-on de l'un à l'autre? En suivant les instructions écrites et surtout en faisant des choix. C'est là tout l'enjeu et tout le sel de cette lecture. En parcourant l'ouvrage, nous sommes régulièrement invités à décider ce que nous voulons faire (par exemple ouvrir la porte de droite ou celle de gauche) et à nous diriger vers le paragraphe qui correspond à la décision prise. Celui-ci peut alors se situer cinquante pages plus loin. Et, ainsi, de numéro en numéro, d'avant en arrière, un chemin relativement unique se crée, permettant ensuite de recommencer l'aventure pour faire un autre voyage. On peut aussi être amené à lancer un dé pour résoudre une action (« si vous faites un quatre ou plus vous avez battu le monstre »), ou encore à ramasser au cours de

l'aventure des objets que l'on doit ajouter au crayon à une fiche de personnage fournie, mais la mécanique centrale du choix reste la même. Ce sont donc des histoires interactives et non linéaires dans leur déroulement, une mécanique ludique qui implique un engagement des lecteurs et une individualisation de l'expérience.

C'est la raison pour laquelle, en France, ces livres sont plus connus sous le nom de « livres dont vous êtes le héros ». Pourtant ce nom n'est pas tout à fait anodin, ni générique, puisqu'il s'agit d'une marque déposée qui concerne la première collection populaire de livres de ce type, publiée au début des années 1980, et qui appartient aujourd'hui en France à l'éditeur Gallimard. Il s'agit donc d'un cas classique d'antonomase : une marque devenue nom usité par tous pour qualifier un objet, et celui-ci cache une histoire riche, celle de la littérature interactive et de l'influence du jeu de rôle sur la culture populaire.

DES RACINES EXPÉRIMENTALES

En effet, jouer avec l'objet-livre pour rendre l'expérience de lecture plus originale, plus individuelle et plus déconstruite n'est pas une chose nouvelle. On peut penser à toutes les expérimentations littéraires des années 1950 et 1960 notamment autour du mouvement OuLiPo. En 1967, Raymond Queneau publie par exemple son *Conte à votre façon*, pionnier du « récit arborescent »¹. Le lecteur peut circuler entre les paragraphes en fonction de la manière dont il veut voir évoluer l'histoire. L'auteur est alors inspiré par les théories structuralistes qui depuis le début du xx^e siècle ont montré qu'il était possible de découper les contes et mythes en petites unités de sens réorganisables à l'envi².

Après ces expériences, bien d'autres tentatives de littérature interactive ou arborescente vont être mises en place. La démarche globale est toujours la même : mettre le lecteur au centre de l'acte de lecture

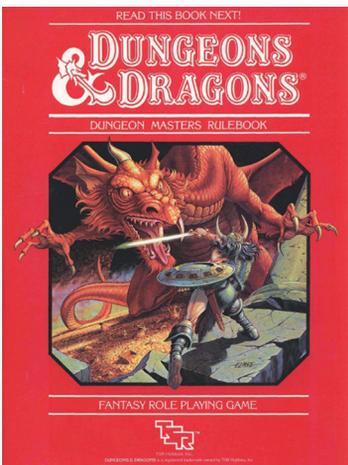


↑
Raymond Queneau : *Cent mille milliards de poèmes*, Gallimard, 1961.



↑
Le n°7, vol.1 du pulp *Amazing stories*, 1953.

↓
Dungeons & Dragons, conçu par Gary Gygax et Dave Arneson, TSR, 1974. *Dungeon Masters Rulebook*, TSR, 1983.



en approfondissant les liminalités présentes entre jeu et fiction. On peut alors penser à Italo Calvino et son célèbre ouvrage, *Si par une nuit d'hiver un voyageur* (1979), qui place le lecteur dans le récit même, ou encore une fois à Queneau et ses *Cent mille milliards de poèmes*, un exemple type de fiction générative qui dépend des choix du public.

La fiction comme espace de jeu et comme base de données immense dans laquelle on va naviguer inspirera ensuite la notion informatique d'hypertexte à Ted Nelson avec son utopique Projet Xanadu au début des années 1960. Il s'agissait d'imaginer une immense bibliothèque numérique dans le cadre d'un projet démocratique et technologique d'accès au plus grand nombre au savoir de l'humanité. Au sein de cette néo-encyclopédie, on pouvait passer d'un article à l'autre, d'un savoir à l'autre, en suivant des liens et des renvois au sein même du premier. Un principe arborescent au cœur du Web contemporain mais aussi, de toute la fiction interactive contemporaine, du jeu vidéo au cinéma à fin multiple. Et bien sûr tout cela, on le retrouvera dans les futurs livres-jeux des années 1980, mais il faudra y ajouter un contexte ludique plus populaire.

UNE HISTOIRE TRÈS RÔLISTE

Il est impossible de détacher les livres dont vous êtes le héros d'une culture populaire et ludique née en 1974 avec le jeu de rôle. Le jeu de rôle lui-même, et en particulier le tout premier, *Donjons & Dragons* (D&D), imaginé par Gary Gygax et Dave Arneson, n'est pas sorti de nulle part. Il s'inscrit dans un retour à la mode de l'imaginaire ludique de la culture pulp, du nom de ces publications fictionnelles bon marché très populaires durant les années 1930. Au sein de ces magazines, on trouvait de nombreuses aventures portées par des héros hauts en couleur dans des univers baroques codifiant ainsi l'esthétique de genres au cœur de la culture contemporaine :

science-fiction (mot inventé dans le pulp *Amazing Story*), fantasy (avec notamment les écrits de Robert Howard) ou encore super-héros qui migreront vers les comics quand les pulps passeront de mode au tournant de la Seconde Guerre mondiale.

Cet imaginaire sera redécouvert, relu, et retravaillé par toute une génération d'étudiants américains qui va aussi s'approprier un livre publié en 1954 en Angleterre et plus de dix ans plus tard aux États-Unis : *Le Seigneur des anneaux*. C'est saturé de ces références à un imaginaire foisonnant et basé sur des mondes fantastiques lointains que va émerger ce nouveau jeu de rôle en partant du principe énoncé précédemment : la fiction n'est pas qu'un récit linéaire, c'est un univers, qui se doit d'être dense et riche pour servir ensuite de terrain de jeu individuel et collectif³. Ce loisir naît donc de la rencontre entre un imaginaire pulp pour l'aventure, d'une volonté d'ailleurs propre à la jeunesse des années 1970 qui voulait réinventer le réel, et de pratiques ludiques précédentes comme les wargames.

Ces derniers existent depuis la fin du XIX^e siècle et étaient d'abord utilisées par les armées pour simuler des stratégies à l'aide de figurines posées sur un champ de bataille miniature. Ce n'est qu'à partir de la seconde moitié du XX^e qu'ils vont être utilisés de manière plus ludique, notamment par les passionnés d'Histoire qui vont s'en servir pour rejouer de célèbres batailles et enfin par les fans d'imaginaire fantastique pour simuler des guerres fictionnelles. La grande idée de Gygax et Arneson est d'individualiser l'expérience. On ne joue plus une troupe de guerriers, mais un seul personnage dont on décrit les actions à un maître du jeu et qui peut nous suivre de partie en partie. Les premières parties de *Donjons & Dragons* sont simples, les joueurs se réunissent autour d'une table et guidés par le maître du jeu, explorent des souterrains, ouvrent des portes, tuent des monstres, prennent des trésors et avancent. Cette logique

parfois moquée ou parodiée par les jeux de rôles suivants sera toutefois fondamentale, elle est encore aujourd'hui une inspiration pour de nombreux jeux vidéo, et est à l'origine des premiers véritables livres-jeux tels qu'on les connaît.

L'histoire du genre retient généralement le nom de deux jeunes Américains, passionnés de jeu de rôle et qui vont vouloir reproduire l'expérience interactive et le frisson ludique de ce loisir sous une forme littéraire. Ces hommes sont Steve Jackson et Ian Livingstone qui sortent en 1982 *Le Sorcier de la montagne de feu* (un titre qui évoque immédiatement la fantasy épique de *Donjon & Dragons* et de Tolkien), premier d'une grande série et surtout premier grand succès de cette littérature rôliste.

Mais là aussi, il faut toutefois différencier les itérations qui vont véritablement lancer le genre et les pionniers parfois oubliés. À ce titre, il faut aussi mentionner Edward Packard, essayiste et poète qui dès 1976 publie *Sugarcane Island*, un livre d'aventure interactif. Même si une suite est rapidement publiée, le succès restera malgré tout assez modeste et c'est la popularité grandissante du jeu de rôle au cours des années 1980 et celle des livres de Steve Jackson et Ian Livingstone qui poussera l'auteur et son éditeur à ressortir ses livres et à en publier de nouvelles suites à partir de 1986.

Le travail de Jackson et Livingstone, s'il n'est donc pas premier, est fondamental, c'est leur collection qui sera adaptée en France sous le titre « Livres dont vous êtes le héros » et c'est à la suite de son énorme succès que les autres vont s'engouffrer dans la brèche. Citons en particulier la série « Endless Quest » publiée à partir de 1982 par TSR, la maison qui publiait *D & D*. De nombreux autres éditeurs vont ensuite se lancer dans la publication de livres-jeux avec diverses variations de règles, de lieux visités et de types d'interaction, mais toujours avec une grande influence des mécaniques (et clichés) du jeu de

rôle, dont ces livres restent les pendants littéraires.

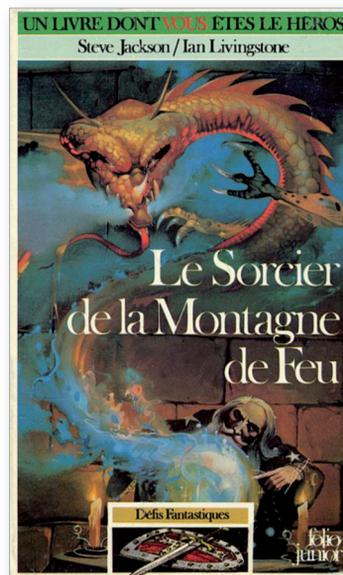
Alors que ce loisir devient un véritable phénomène de société (jusqu'à inquiéter certains parents face à l'immersion de leur progéniture dans des univers faits de monstres et de magie), les Livres dont vous êtes le héros connaissent un véritable âge d'or tout au long de la décennie 1980. Avec le temps, les mécaniques vont se raffiner et de nouvelles options apparaissent. Certains, comme la série « Les Messagers du temps » (1986), permettent de choisir le sexe de son personnage, d'autres simulent les lancers de dés en incluant les chiffres de un à six dans le coin des pages que l'on peut alors feuilleter au hasard. Il est aussi possible avec certains livres de jouer à deux, puis à quatre, en se passant le livre à chaque tour, tout cela au sein d'univers d'abord majoritairement liés à la fantasy post-Tolkien, puis à la science-fiction, au fantastique, au policier voire au roman d'amour. Tout sera essayé.

La plus longue série de livres-jeux connue est celle de Joe Dever, « Le Loup solitaire », avec 30 tomes à partir de 1984 et qui a même été adaptée sous la forme de romans plus classiques. La particularité de cette saga est que l'on peut garder le même personnage d'un livre à l'autre et donc aussi capitaliser sur l'expérience acquise dans un tome précédent, une logique là aussi inspirée du jeu de rôle.

Rares sont les enfants ayant grandi durant cette période qui n'ont pas eu entre les mains un de ces ouvrages sous une forme ou une autre. Mais comme pour le jeu de rôle, ce succès annonçait ensuite une longue période de discrétion, qui ne veut pas dire pour autant disparition.

DÉCLIN ET RETOUR EN GRÂCE

Les années 1990 et les années 2000 ne sont pas fructueuses pour les livres-jeux et pour le jeu de rôle, décriés, passés de mode, concurrencés auprès des jeunes par le cinéma, le renouveau des séries télévisées et surtout le jeu vidéo qui en reprend la



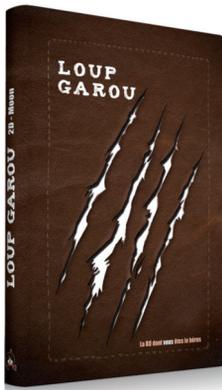
↑ Steve Jackson et Ian Livingstone: *Le Sorcier de la montagne de feu*. Première édition de 1982.



↑ La nouvelle présentation du premier tome de la série « Loup solitaire » de Joe Dever, Gallimard Jeunesse 2012.

↓ Logo de la série « Les Messagers du temps » de la collection Un livre dont vous êtes le héros chez Gallimard Jeunesse.





Moon, 2D : *Loup Garou*, Makata, 2015 (Une BD dont vous êtes le héros) et sa feuille de personnage.



Feuille de Personnage

Nom du personnage : EORAS	Inventaire :
Caractéristiques : FORCE : ARMURE : (FORME HUMAINE) BONUS DE +5 EN FORCE ET +5 EN ARMURE SI EORAS EST SOUS SA FORME LOUP GAROU	
Équipement : CASQUE : ANULETTE : ARMURE : GANTS : ANNEAU : ARME : BOULLETER : BOTTES :	Notes :
	Animal de compagnie : NOM : BONUS :
	Pièces d'or :



Adaptation numérique du *Manoir de l'enfer*, Gallimard Jeunesse / Tin Man Games, 2013.

construction non linéaire. Pourtant ils ne disparaissent pas, le jeu de rôle se replie sur un petit milieu d'amateurs très passionnés, et les Livres dont vous êtes le héros continuent d'être publiés aux États-Unis et traduits de manière sporadique en France, en particulier dans des collections destinées aux plus jeunes. Le succès n'est plus celui de la décennie passée, mais l'histoire continue et l'influence demeure.

Celle-ci se fait particulièrement sentir à partir du milieu des années 2000, moment où des auteurs ayant grandi durant l'âge d'or vont lui rendre hommage. Citons Chloé Delaume et son livre publié en 2007, *La Nuit je suis Buffy Summers*, qui nous permet d'incarner Buffy, héroïne d'une série télévisée à succès dans un ouvrage aux paragraphes numérotés comme ceux de la grande époque. Cette nostalgie générationnelle va pousser les éditeurs à ressortir les classiques du genre, à commencer par ceux de Steve Jackson et Ian Livingston, dans un format qui rend hommage aux couvertures baroques des années 1980. Ils vont ainsi être relus par ceux qui les avaient oubliés en grandissant mais aussi découverts par une nouvelle génération.

Avec un public renouvelé, de nouvelles expérimentations vont pouvoir avoir lieu, comme des «Bandes dessinées dont vous êtes le héros» chez l'éditeur Makaka et d'autres et, bien sûr, un usage des technologies numériques.

En effet, si les dispositifs numériques interactifs doivent beaucoup aux mécanismes de ce type de livre alors leur présence sous forme informatisée n'est qu'un juste retour des choses. C'est en particulier le cas depuis l'apparition des smartphones, tablettes et autres liseuses numériques qui permettent d'implémenter de l'hypertextualité de manière très fluide. Plus besoin de tourner les pages, il suffit de cliquer, et l'on peut facilement ajouter une musique d'ambiance et des petites animations pour rendre la chose moins austère. Ainsi, depuis 2013, on peut trouver certains des classiques

des Livres dont vous êtes le héros des années 1980 non seulement en librairie, mais aussi comme applications pour IOS et Android sous une forme révisée et adaptée à ces nouveaux supports. Cela s'inscrit dans un retour en grâce du jeu d'aventure textuel, lui aussi avatar des livres-jeux, avec des applications ludiques qui consistent avant tout à lire du texte (souvent enrichi de son et de quelques images) et à faire des choix. En 2015, sort ainsi *Lifeline*, un jeu qui consiste à aider un astronaute perdu sur une planète hostile en lui envoyant des messages via notre smartphone. L'éditeur Via Fabula s'est même fait une spécialité de ces lectures hybrides, prenant le meilleur des Livres dont vous êtes le héros pour y ajouter une touche de modernité, avec ses e-books interactifs pour tablettes qui

vont jusqu'à inclure dans l'histoire l'heure réelle à laquelle vous lisez l'ouvrage ou la météo de votre zone géographique.

Il est aussi possible à chacun de s'essayer à l'écriture de littérature interactive via des logiciels de plus en plus simples d'accès. Le plus usité est certainement Twine, un outil libre, qui, en quelques clics, permet de débiter l'élaboration d'une aventure arborescente partageable sous la forme d'un fichier HTML.

Les livres-jeux, qu'ils soient en version papier ou numérique, ont donc encore des beaux jours devant eux, et ils marquent une étape importante de l'histoire ludique et de l'histoire de la culture populaire. Faites votre choix.

David Peyron

David Peyron est maître de conférences en sciences de l'information et de la communication à l'université d'Aix-Marseille.

1. **Hélène Campagnolle-Catel** : « *Un Conte à votre façon de Queneau : délinquance ou insignifiance?* », *Revue d'histoire littéraire de la France*, 106 (1), 2006, p. 133-56.
2. **Voir par exemple** : **Vladimir Propp** : *Morphologie du conte*, Paris, Seuil, Points. Essai, 2015.
3. **Voir Olivier Caïra** : *Jeux de rôle, les forges de la fiction*, Paris, CNRS Éditions, 2007.

↓
Lifeline, Via Fabula, 2015.

