



## La Smart-Fiction : Une Fusion De Technologie Et D'imagination

Dr. Dalia A. METAWE

Professeur adjoint

Département de français, Faculté des lettres,  
Université de Menoufia, Egypte.

[dalia.metawe@gmail.com](mailto:dalia.metawe@gmail.com)

Received:25-12-2023 Revised:10-1-2024 Accepted: 23-6-2024  
Published: 10-7-2024

DOI: 10.21608/JSSA.2024.258071.1594  
Volume 25 Issue 5 (2024) Pp.139-167

### Résumé:

Les smartphones sont essentiels dans notre société actuelle. Leur utilisation et l'accès à divers contenus se sont considérablement accrus. Ils jouent désormais un rôle central dans la narration grâce à leurs capacités d'affichage numérique. Les smartphones sont devenus des canaux privilégiés pour créer et diffuser des contenus. Dans ce contexte numérique en plein essor, émerge un nouveau format littéraire appelé *smart-fiction*, *fiction mobile* ou *littérature mobile*. Dans cet article, nous explorons ce nouveau type de création. Notre objectif est de répondre aux questions suivantes : Comment la *smart-fiction* redéfinit-elle la narration traditionnelle en intégrant des éléments interactifs et immersifs pour les lecteurs et les spectateurs ? Qu'est-ce qui rend la *smart-fiction* unique en termes d'expérience utilisateur, et comment ces particularités influencent-elles la manière dont les histoires sont racontées et perçues ? En quoi le smartphone est-il devenu un outil privilégié pour la création de *smart-fiction*, et comment exploite-t-on les fonctionnalités des smartphones pour enrichir les récits interactifs ? Quelles opportunités la *smart-fiction* offre-t-elle aux auteurs et aux créateurs pour repousser les limites de la narration et s'engager de manière innovante et personnalisée avec leur public ? Nous mettrons également en évidence comment la *smart-fiction* transforme la relation entre les lecteurs/spectateurs et les créateurs d'histoires, leur permettant de devenir des co-auteurs ou des acteurs actifs dans la construction des récits. Nous examinerons les défis auxquels les créateurs de *smart-fiction* sont confrontés en termes de conception, de développement technologique et de narration afin de proposer une expérience fluide et captivante. Enfin, nous discuterons des impacts potentiels de ce nouveau format sur l'industrie du divertissement, ainsi que sur la production, la distribution et la consommation des contenus narratifs par le public.

**Mots-clés:** smart-fiction, technologie, smartphones, récit interactif, lecture immersive.

## **Introduction**

Les smartphones (littéralement téléphones intelligents) sont devenus de plus en plus essentiels dans notre société moderne. Outre l'utilisation accrue des smartphones, on accède à de multiples formes de contenu sur ces appareils. On regarde, partage et crée des vidéos. On prend et partage des photos. On discute. On joue à plusieurs jeux. On écoute. On regarde des films et la télé. On parcourt les réseaux sociaux. On lit des messages, des SMS, des commentaires, des publications, des actualités et même des ragots. La plupart du temps qu'on passe à regarder son smartphone, c'est à lire.

En tant qu'appareils favorisant le maintien du contact avec autrui, les smartphones offrent également aux utilisateurs une connexion aisée même en dehors de leur environnement professionnel ou domestique. Ils présentent une multitude d'applications qui permettent de s'accorder du temps pour soi et de s'échapper du quotidien en téléchargeant des jeux, des romans, des podcasts, des œuvres numériques, et autres. Il est indéniable que la population d'utilisateurs de smartphones est déjà considérable et qu'elle continue de croître de manière significative. Selon une étude publiée dans *Le figaro* le 30 janvier 2023 concernant la prolifération des dispositifs numériques et l'évolution de leur utilisation, près de 87% des individus résidant en France possédaient un smartphone en 2022, en augmentation de 3% par rapport à 2020. Cette progression est en grande partie attribuable aux avancées technologiques qui ont métamorphosé ces appareils en de véritables ordinateurs de poche, tant sur le plan de leur puissance que de leurs fonctionnalités<sup>i</sup>. Par conséquent, les smartphones se substituent de plus en plus aux ordinateurs en tant qu'appareils de prédilection pour la connexion à Internet, entraînant une augmentation substantielle du nombre de *mobinautes*<sup>ii</sup>.

Une autre étude Médiamétrie publiée le 16 février 2023 par *France Bleu* (Le Guen) montre que les Français ont navigué, en 2022, en moyenne 2h18 par jour sur Internet, principalement via leur téléphone mobile. En 2021, les smartphones ont représenté 67% du temps passé en ligne, alors que les ordinateurs étaient utilisés pendant 15% du temps et les tablettes pour 10%. Ce pourcentage a augmenté à 75% pour les smartphones en 2022. Les personnes âgées de 15 à 24 ans, qui passent environ 4 heures par jour en ligne, utilisent des smartphones pour 93% de leur temps de navigation. Ces dernières années, le nombre d'applications consultées quotidiennement par internaute a doublé, passant de 4 en 2017 à 9 en 2022. Les

applications mobiles représentent 93% du temps passé sur les appareils mobiles, tandis que les sites web traditionnels et les moteurs de recherche ne représentent que 7%.

Les entreprises se voient contraintes de s'adapter aux nouveaux comportements des utilisateurs, notamment l'utilisation croissante des dispositifs mobiles. Les capacités d'affichage numérique des smartphones ont propulsé leur rôle central dans l'univers de la narration. En tant que support de communication et d'information, les smartphones sont devenus des canaux privilégiés pour la création et la diffusion de contenu. Dans cet environnement numérique en plein essor, émerge un nouveau format ou même un genre littéraire, connu sous le nom de *smart-fiction*, *fiction mobile* ou encore *littérature mobile*.

*La smart-fiction* est ainsi un domaine d'étude émergent qui se positionne au sein des arts créatifs en mettant l'accent sur les médias mobiles et la production de récits pour les petits écrans. L'apparition de ce nouveau style créatif de narration interactive soulève des questions intéressantes : Comment la smart-fiction redéfinit-elle la narration traditionnelle en intégrant des éléments interactifs et immersifs pour les lecteurs et les spectateurs ? Quelles sont les spécificités de la smart-fiction en termes d'expérience utilisateur et comment ces spécificités influencent-elles la manière dont les histoires sont racontées et perçues ? En quoi le smartphone est-il devenu un outil privilégié pour la création de smart-fiction et comment les fonctionnalités des smartphones sont-elles exploitées pour enrichir les récits interactifs ? Quelles opportunités la smart-fiction offre-t-elle aux auteurs et aux créateurs pour repousser les limites de la narration et s'engager avec leur public de manière innovante et personnalisée ?

Dans cet article, nous explorons ce nouveau type de création, en cherchant à répondre à ces questions. On met également en évidence comment la smart-fiction change la relation entre les lecteurs/spectateurs et les créateurs d'histoires, en leur permettant de devenir des co-auteurs ou des acteurs actifs dans la construction des récits. Nous examinons les défis auxquels les créateurs de smart-fiction sont confrontés en termes de conception, de développement technologique et de narration pour offrir une expérience fluide et captivante. Enfin, nous discutons des impacts potentiels de la smart-fiction sur l'industrie du divertissement et sur la manière dont les contenus narratifs sont produits, distribués et consommés par le public.

Avant de répondre à nos questions, précisons ce que nous entendons par le terme « smart-fiction » et les origines de ce nouveau courant littéraire.

## 1. Qu'est-ce que la *smart-fiction* ?

La *smart-fiction* (*smart fiction* ou *mobile storytelling* en anglais) est un terme relativement nouveau qui désigne les récits fictifs spécialement conçus pour être lus et joués sur des dispositifs mobiles tels que les smartphones et les tablettes. Elle exploite les fonctionnalités et les capacités uniques de ces appareils pour créer une expérience de lecture nouvelle et interactive. Cette forme de narration numérique réinvestit les codes technologiques, esthétiques, sociaux et culturels des smartphones dans le cadre d'une fiction interactive qui s'appuie sur les *dimensions réflexives*<sup>iii</sup> associées aux smartphones. Comme l'explique Manon Picard, les *smart-fictions* sont « *des histoires à lire et à jouer sur son smartphone, au format applicatif, référencées par la taxinomie « divertissement » au sein des plateformes de téléchargement* » (2022 : 21). Ces récits smart-fictifs « *ré-interrogent le milieu numérique du smartphone tant dans ses propriétés techniques que usuelles, esthétiques et/ou socio-culturelles pour les réinvestir dans un contexte de production d'une fiction* » (Picard, 2022 : 9). Cette méthode permet, selon Ecaterina Capatina (2022), de raconter une histoire à un auditoire du bout des doigts<sup>iv</sup>.

La première smart-fiction au monde remonte au début des années 2000, avec l'avènement des téléphones mobiles équipés de fonctionnalités de base de messagerie texte. Un écrivain japonais nommé Yoshi a entrepris d'écrire le tout premier roman sur son téléphone portable intitulé *Deep Love*. Ce roman est composé de courts chapitres initialement rédigés sous forme de messages texte et envoyés par e-mail à ses amis. Ces messages ont ensuite été transmis, diffusés oralement et promus grâce à diverses stratégies improvisées « <http://stakatsu.com/cell-phone-novels/> »<sup>v</sup>. Cette fiction mobile, venue du Japon, s'appelle *keitaihousetsu*, ケータイ小説, littéralement *keitai* = téléphone portable, *housetsu* = roman.

Le format unique et l'accessibilité des smart-fictions ont rapidement gagné en popularité, notamment auprès des jeunes lecteurs. Ce genre s'est développé davantage lorsque Mobcast, un fournisseur de service Internet mobile, a lancé en 2003 le site de romans pour téléphones portables *Maho i-Land*. Cette plateforme permet aux auteurs japonais de publier leurs récits directement sur les smartphones. Une nouvelle vague d'écrivains aspirants et d'amateurs est ainsi

apparue abordant des sujets personnels et controversés, considérés comme tabous dans la culture japonaise, tels que les relations personnelles, le viol, l'intimidation, l'avortement, les amitiés et les trahisons. Ils utilisent un langage familier peu conventionnel, ancré dans la culture pop, pour une représentation réaliste de ces thèmes.

Ces smart-fictions sont spécifiquement conçues pour être écrites et lues sur des petits écrans de téléphone portable. Elles allient poésie et narration, donnant naissance à de petits chapitres qui utilisent des espaces blancs, des sauts de ligne, des fragments et des dispositifs poétiques. Elles explorent des contenus sensoriels, émotionnels et des dialogues concentrés, tirant parti des événements réels et de la nature souvent insaisissable de l'information. Chaque chapitre est inférieur à 200 mots et se situe en moyenne autour de 50-100 mots. Citons quelques exemples bien connus: *Koizora* (Le ciel d'amour), *Akai Ito* (Le fil Rouge du Destin), *Kimi No Sei* (C'est ta faute), *Moshimo Kimi Ga* (Si toi). Le style de ces récits en ligne, à la fois intelligents et fictifs, fixe des limites qui, en réalité, ouvrent des portes à l'imagination et à la créativité. Il encourage les jeunes écrivains à choisir leurs mots avec attention, à sortir des sentiers battus et à créer une puissance expressive maximale entre les lignes, en omettant certains détails.

En 2008, Takatsu, un jeune écrivain japonais, a réalisé un exploit remarquable en publiant en ligne *SecondhandMemories*, un pionnier de la fiction mobile dans le monde anglophone (appelée là-bas "cell phone novel"). La création de ce roman marque un moment mémorable dans l'évolution d'un nouveau mouvement littéraire rassemblant des milliers de jeunes écrivains et lecteurs à travers le monde (Takatsu, 2008)<sup>vi</sup>.

Pendant les cinq dernières années, la narration mobile a connu une remarquable maturation. Son style s'est parfois imprégné de philosophie, d'art et de poésie, renouant même avec les fondements traditionnels en adoptant un langage simple et concis. Elle met désormais l'accent sur les émotions et intègre des éléments visuels typographiques tels que la manipulation des polices et des tailles de caractères, tout en se concentrant sur des formats courts de chapitres poétiques. *Textnovelblog* est devenu une plateforme spécialisée, rassemblant une vaste communauté de lecteurs et d'auteurs de romans mobiles, et abritant la plus grande collection de smart-fiction anglaise au monde. De son côté, *Wattpad*, la plus

importante plateforme de narration sociale mondiale, propose les smart-fictions les plus populaires à ce jour.

Aujourd'hui, ce type de lecture s'appelle *Chat stories* (récit de chat). Adoptant la pratique du *chat* (une discussion instantanée entre deux ou plusieurs acteurs envoyant et recevant des messages), l'histoire se déroule à travers des messages échangés entre différents personnages. Les applications actuellement disponibles, comme par exemple *Hooked* (2015) et *Yarn* (2017), proposent un large catalogue d'histoires livrées au format SMS sur les plateformes de téléchargement *App Store* (pour *iPhone*) et *Google Play* (pour *smartphone Android*). En 2016, le développeur Artyom Gapchenko a mis en ligne une application appelée *Smart fiction* sur la plateforme de téléchargement *Google Play*. En téléchargeant cette application, les utilisateurs recevront chaque semaine une nouvelle histoire smart-fictive à lire sur leur smartphone.

Depuis lors, la smart-fiction n'a cessé de croître et de se propager à travers le monde entier. De nos jours, les smart-fictions embrassent une multitude de genres, allant de la romance et de la fantaisie au mystère et à la science-fiction, ce qui les rend accessibles à un large public. Ces récits se basent principalement sur des descriptions textuelles plutôt que sur des graphismes ou des animations. Ces nouvelles formes de smart-fiction ont introduit des approches innovantes, valorisant la portabilité et l'omniprésence des smartphones, afin d'engager les lecteurs grâce à des épisodes courts, à l'interactivité et à l'intégration d'éléments multimédias tels que des vidéos, des images, et des sons. Ces avancées ont jeté les bases de l'univers florissant de la narration mobile que nous connaissons aujourd'hui.

Examinons désormais le cadre sémiotique dans lequel la smart-fiction prend forme, ainsi que les éléments qui confèrent à ce genre sa spécificité en matière de création et d'expérience utilisateur. Portons une attention particulière à la façon dont ces caractéristiques distinctives influencent la narration et la perception des histoires

## **2. Les spécificités des smart-fictions**

### **2.1. Le contexte sémiotique des smart-fictions**

Analysons tout d'abord les caractéristiques matérielles et techniques des smart-fictions. Comme nous l'avons précédemment démontré, les smart-fictions sont des récits fictifs interactifs que l'utilisateur lit sur l'écran de son smartphone. Le principe est relativement simple : après avoir téléchargé une application dédiée à ce

genre, l'utilisateur se connecte et sélectionne son histoire. À l'intérieur de cette histoire, il opte pour l'incarnation d'un personnage. Ainsi, le cadre sémiotique des smart-fictions se situe au sein même du smartphone. C'est par le biais de l'*interface* de cet appareil que le lecteur-joueur accède à l'univers diégétique qui lui est présenté. L'*interface* peut être définie comme « *le moyen technique pour représenter un monde et le rendre manipulable* » (Picard, 2022 : 115). Dans le domaine de l'informatique, cette notion englobe « *tous les intermédiaires qui assurent la connexion entre un logiciel et son utilisateur* » (Barnabé, 2018). Par conséquent, selon J.-F. Jégo (2013), il s'agit de la projection, sur la surface de l'écran, de symboles d'interaction et de contenus qui permettent à l'utilisateur la concrétisation d'une idée, en réduisant au minimum les efforts nécessaires pour y parvenir.

Dans le contexte de la smart-fiction, l'*interface* revêt une importance bien au-delà de son rôle fonctionnel. Elle joue un rôle essentiel dans la construction du monde diégétique de l'histoire. Grâce aux avancées technologiques, les interfaces présentes sur les appareils électroniques, tels que les smartphones, permettent à définir l'univers dans lequel se déroule le récit. L'apparence et le style graphique de ces interfaces reflètent souvent l'esthétique propre à la fiction. Les éléments visuels tels que les icônes, les couleurs, les polices et les animations contribuent à créer une atmosphère spécifique et à immerger les lecteurs dans l'univers narratif. Ainsi, lorsque l'utilisateur télécharge l'application de smart-fiction, il est chargé d'interpréter les contenus qui y sont représentés et d'interagir avec les symboles présents dans l'interface.

En manipulant les données au sein de cette interface, le lecteur-joueur est en mesure de percevoir l'histoire de son choix. Cette perception visuelle et tactile de l'utilisateur lui permet de pénétrer dans l'espace diégétique de l'histoire. Généralement, celle-ci débute par un prologue qui expose les événements que le lecteur va vivre et le personnage qu'il aura à incarner. D'autre part, au sein des smart-fictions, les indications concernant le comportement à adopter sont transmises uniquement par le biais d'éléments méta-textuels ou méta-icôniques, comme le montre l'exemple suivant de l'application de smart-fiction *PoulpCollection*<sup>vii</sup>.



Fig. (1) : capture d'écran de l'encart d'information de *PoulpCollection*

Lorsqu'un joueur s'inscrit à une smart-fiction via l'application *PoulpCollection*, il est invité à activer les notifications et les alertes systèmes, ainsi qu'à utiliser un casque audio ou des écouteurs pour une expérience utilisateur optimale.

Il convient de noter que les interfaces des smart-fictions peuvent présenter une grande diversité selon l'application ou la plateforme spécifiquement dédiée à ce genre littéraire. Chaque récit se propose de procurer une expérience immersive et interactive en brouillant les frontières entre la lecture traditionnelle et la narration interactive. L'interaction avec l'interface exerce une influence directe sur la progression narrative, tandis que les actions des personnages, réalisées à travers l'interface du téléphone, peuvent avoir des répercussions sur le déroulement de l'intrigue. Examinons maintenant quelques exemples représentatifs des interfaces couramment employées dans les smart-fictions contemporaines.

## **2.2. L'interaction avec l'interface**

### **2.2.1. Choix multiples interactifs**

Les lecteurs-joueurs se voient proposer des choix tout au long de l'histoire et leurs décisions déterminent la direction et l'issue de la narration. Ces choix apparaissent souvent sous la forme de boutons ou d'options cliquables à l'intérieur de l'interface, permettant aux utilisateurs de participer activement à la création de l'histoire smart-fictionnelle et de prendre des décisions qui impactent le cours de l'intrigue. Le lecteur-joueur peut également interagir avec des personnages virtuels

et explorer des environnements numériques. Citons, entre autre, *Enterre-moi, mon amour*<sup>viii</sup> (2017), smart-fiction émouvante issue d'une collaboration entre ARTE, la chaîne culturelle européenne, et les studios *The PixelHunt*. Inspirée de faits réels, cette smart-fiction relate l'histoire captivante de Nour, une réfugiée syrienne courageuse entreprenant un voyage périlleux pour atteindre l'Europe, tandis que son mari Majd, resté en Syrie pour des raisons familiales, la guide et la conseille via des messages *WhatsApp* afin de garantir sa sécurité tout au long de son périple.

Le lecteur-joueur fera vivre le périple de Nour en incarnant le rôle de Majd, son mari. Il lit les messages de l'héroïne et sélectionne parmi différentes réponses pour l'assister dans la résolution des obstacles qu'elle rencontre. Les réponses sont souvent à choisir entre deux réponses possibles comme l'indique la figure (2). Dans *Enterre-moi, mon amour*, les décisions prises par le lecteur-joueur ont un véritable impact sur l'histoire. En suivant les conseils du lecteur-joueur, Nour peut explorer cinquante lieux différents et atteindre dix-neuf fins potentielles, avec des résultats parfois opposés en fonction des choix effectués.



Fig. (2) : capture d'écran montrant le choix multiple dans *Enterre-moi, mon amour*

Le choix multiple met en évidence la dimension interactive qui distingue les smart-fictions. Dans ce cas « *l'auteur n'est plus le seul producteur de l'énoncé. L'activité du lecteur n'est plus seulement interprétative, elle génère une manipulation matérielle dont dépend l'énoncé lui-même. Le récit, porté par le texte, les images et l'environnement sonore, se trouve placé à l'intersection des ces différents médias. Il n'est plus figé, mais dynamique, orchestré par un programme informatique capable de prendre en compte les réactions du lecteur. De cette dimension interactive, résulte une certaine primauté du spatial sur le temporel et*

*un déplacement du rôle du lecteur vers celui de l'interacteur. Ce basculement n'est pas sans conséquence sur la narration qui tend à s'affaiblir au profit du jeu dramatique ou même du jeu tout court » (Clément, 2000).*

Le choix multiple personnalise ainsi l'expérience de lecteur en fonction de ses préférences et de ses décisions, lui permettant de déclencher des événements, de révéler des informations clés ou de conduire à des retournements de situation et d'aboutir aux plusieurs fins possibles.

### **2.2.2. L'intégration multimédia**

Les interfaces de fiction interactive intègrent souvent des éléments multimédias tels que des images, des vidéos et du son qui enrichissent le récit en le rendant plus dynamique et plus attirant. Cette intégration des éléments multimédias améliore l'expérience de narration orchestrée par un programme informatique capable de prendre en compte les réactions du lecteur qui interagit avec ces éléments en les tapotant, en les faisant glisser ou en les déplaçant dans l'interface. Par exemple, Majd et Nour s'envoient des photos, des selfies et des emojis dans *Enterre-moi, mon amour*, comme le montre la figure (3).



Fig. (3) : Copies d'écran d'une image envoyée par Nour à Majd, d'un selfie de Majd et des emojis  
À ce propos, il convient de noter qu'un selfie est un portrait de Majd ou Nour, mais dessiné selon les conventions graphiques définies par la direction artistique. Cela assure une certaine cohérence visuelle. Ainsi, les "photos" échangées entre Nour et Majd étaient en réalité des représentations graphiques de séquences de selfies ou des captures d'écran de lieux réels. En utilisant la pratique du selfie à des fins de création fictive, M. Picard (2022 : 258-259) a inventé le terme "selffiction" pour décrire ces autoportraits fictifs qui affichent et imposent l'identité faciale des personnages.

D'autre part, d'un point de vue stylistique, l'utilisation des emojis dans la smart-fiction permet à l'interacteur de mieux comprendre l'intention et l'émotion du dialogue. Ces symboles numériques apportent un contexte émotionnel en donnant une tonalité au texte écrit. Comme l'explique Picard (2022 : 163), dans une conversation en personne ou dans le cinéma, le ton de la voix est essentiel pour transmettre les émotions d'un discours. Lorsque nous recevons un message sans cette ressource informationnelle, il peut parfois être difficile de saisir les subtilités du langage, telles que l'ironie. Les emojis sont utilisés pour pallier l'absence de l'autre personne et donc le manque de ressources nécessaires à une communication efficace. Elle met en évidence que ces symboles iconiques "corporalisent" les sentiments. D'après Yves Lavandier (2019 :555), les émoticônes sont perçues comme des activités plutôt que comme des dialogues. Ainsi, les emojis représentent des expressions émotionnelles qui fournissent du contexte et complètent un discours, sans le remplacer totalement. Le concept de "corporalisation" est lié à la façon dont le lecteur interprète les emojis et à leur présence dans la fiction interactive.

Citons un autre exemple, *L'infiltré<sup>ix</sup>* (fig. 4), qui intègre le son de manière significative. Cette smart-fiction est la première politique-fiction en temps réel. Elle est écrite par David Dufresne<sup>x</sup> et mise à jour au gré des événements de la campagne présidentielle française, du 10 avril 2017 au 7 mai 2017. Cette smart-fiction se joue désormais en temps différé. *L'infiltré* plonge le lecteur dans la peau d'un officier de la Direction Générale de la Sécurité Intérieure. Le lecteur doit guider un de ses agents, au cœur de la machine électorale du Front National. Il existe deux traitements du son dans cette smart-fiction. D'abord, il y a l'ambiance sonore qui permet au lecteur de vivre ce parcours de lecture de façon immersive. Puis, sémiotiquement parlant, des sons sont émis pour rythmer le parcours de lecture et veiller au bon déroulement technique.

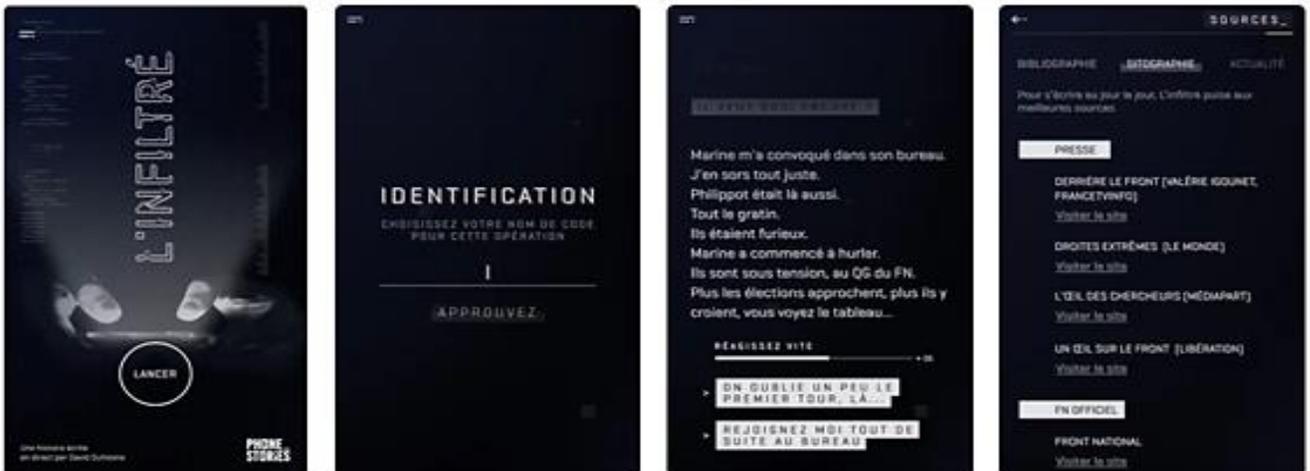


Fig. (4) : captures d'écran de *l'infiltré*

### 2.2.3. Les profils de personnages

Les smart-fictions peuvent inclure des profils de personnages, leur apparence physique, leur personnalité, leurs motivations, leurs actions et leurs relations avec les autres personnages. Les profils de personnages aident à créer des personnages plus réalistes et complexes, ce qui rend l'histoire plus intéressante et captivante pour les lecteurs. Ils leur permettent également de s'immerger dans l'histoire et de se connecter émotionnellement aux personnages.

Voici quelques exemples illustrant les rôles que les profils de personnages peuvent jouer dans la smart-fiction : ils permettent de créer des personnages dotés de personnalités distinctes et de motivations variées. Par exemple, dans un jeu de rôle, un personnage peut se révéler courageux et audacieux, tandis qu'un autre peut être plutôt timide et réservé. Ces profils ont également un impact sur les choix que les lecteurs-joueurs effectuent au cours de l'histoire. Par exemple, si un personnage est connu pour son manque d'honnêteté, le lecteur-joueur pourra se montrer plus méfiant à son égard et prendre des décisions différentes en conséquence.

De plus, les profils de personnages jouent un rôle essentiel dans l'établissement des relations entre les personnages. Deux personnages peuvent être liés par une amitié d'enfance, une relation mère-fille, ou encore se détester cordialement. Ces profils permettent également d'approfondir l'histoire en explorant les origines et les motivations des personnages. Par exemple, dans un jeu de survie, un personnage pourrait posséder des compétences spécifiques en matière de survie en raison de son passé et de son expérience de vie.

À cet égard, citons, entre autres, *Memento M*<sup>xi</sup>. Cette smart-fiction est un thriller psychologique avec une touche de drame familial. Des meurtres étranges se produisent dans la ville et le nombre des victimes augmente. Sarah Carter est une experte en cybersécurité de la police. Avec son nouveau collègue Bill, elle doit arrêter le tueur malgré les obstructions suspectes de la direction de la police et les dilemmes de sa vie personnelle. En même temps, Jeremy Night, le père de la première victime se retrouve piégé et commence à recevoir des messages étranges d'un expéditeur inconnu. Comment cela est-il lié aux meurtres ? Quelles horreurs du passé hantent ses cauchemars ? La fin de cette histoire dépend du choix du lecteur-joueur<sup>xii</sup>.

Dans cette smart-fiction, les personnages ont des profils détaillés comprenant des informations sur leur passé, leur personnalité, leurs motivations et leurs relations avec les autres. Ces portraits identitaires des personnages sont présentés sous forme de fiches d'identité qui peuvent être consultées à tout moment pendant la lecture, comme le montre la figure suivante.



Fig. (5) : capture d'écran des profils de personnages dans *Memento M*.

Outre des profils de personnages détaillés et complexes, ils sont également présentés à travers des dialogues et des interactions avec le lecteur-joueur. En intégrant des profils de personnages soigneusement conçus et développés, les applications mobiles acquièrent des identités uniques qui les distinguent des autres. Cette approche permet aux concepteurs d'applications mobiles de créer des récits passionnants et captivants qui suscitent un vif intérêt chez les utilisateurs.

#### **2.2.4. Notifications et messages push**

Les notifications et les messages push sont des éléments présents dans de nombreuses applications et plateformes, y compris dans le domaine de la smart-

fiction. Ces modules techniques et narratologiques jouent un rôle essentiel en permettant de mettre à jour l'histoire et d'inviter le lecteur à plonger dans l'univers narratif associé. Selon Picard (2022 :128), la "notification" partage les mêmes caractéristiques techniques et bénéficie de l'appropriation sociale, culturelle et quotidienne du smartphone au sein de la smart-fiction.

Dans le contexte de la smart-fiction, les notifications et les messages push jouent un rôle fondamental pour stimuler l'immersion et l'interaction des lecteurs-joueurs. Dans ce cas, ces fonctionnalités permettent à une application de smart-fiction d'offrir une expérience immersive en envoyant des notifications. Celles-ci servent à informer les utilisateurs des nouveaux épisodes, des mises à jour de l'intrigue, des événements en temps réel ou des moments clés de l'histoire. Elles ont également pour objectif de rappeler aux utilisateurs de revenir à l'application pour poursuivre leur lecture.

Les messages push peuvent également être utilisés pour envoyer des informations contextuelles ou des indices aux utilisateurs, les incitant à explorer davantage l'histoire ou à interagir avec les personnages et l'univers de la fiction. Cela contribue à renforcer l'engagement des utilisateurs et à les garder intéressés par l'histoire. Pour Picard (2022 :130), la notification n'est pas seulement un relai technique qui informe le lecteur-joueur de l'actualisation de l'histoire, mais c'est un livrable de son stimulus perceptif. Une superposition de l'espace réel à l'espace fictif se fait donc ressentir pour offrir aux utilisateurs une "parenthèse fictionnelle" qui les projetant dans un espace-temps et une construction sociale, politique, esthétique autre.

Ces notifications créent un sentiment d'immédiateté et maintiennent les utilisateurs engagés dans l'histoire. Cependant, il est important de trouver un équilibre dans l'utilisation des notifications et des messages push, car une sur-utilisation peut être perçue comme intrusive ou agaçante pour les utilisateurs. Il est donc essentiel de respecter les préférences et les paramètres de notification des utilisateurs, en leur permettant de personnaliser les types de notifications qu'ils souhaitent recevoir.

Voici quelques exemples de récits smart-fictifs qui utilisent des notifications et des messages push pour améliorer l'expérience de narration interactive :

1. *Choices* (2016) : cette application est rapidement devenue populaire parmi les amateurs de jeux de romance et de fiction interactive. Elle propose une variété d'histoires et de genres, allant de la romance au mystère, en passant par le

fantastique et la science-fiction. Les joueurs peuvent personnaliser leur personnage et prendre des décisions qui influencent le déroulement de l'histoire. Cette application utilise des notifications pour informer les utilisateurs des événements en temps réel dans l'histoire. Par exemple, si un personnage important est en danger, les utilisateurs peuvent recevoir une notification pour les encourager à revenir à l'application et à prendre des décisions importantes pour le sauver.

2. *Hooked* (2015): cette application de narration interactive envoie des messages push pour informer les utilisateurs de la sortie de nouveaux épisodes de leurs histoires préférées. Les utilisateurs reçoivent des notifications pour les encourager à revenir à l'application et à continuer leur lecture.

3. *Lifeline* (2015) : Dans cette application, les utilisateurs interagissent avec un astronaute échoué nommé Taylor ou d'autres protagonistes confrontés à des situations dangereuses. Les lecteurs-joueurs reçoivent des notifications push qui créent une immersion totale. Les messages du personnage principal sollicitent l'aide des utilisateurs pour résoudre des problèmes et prendre des décisions cruciales. C'est une expérience captivante qui exploite les fonctionnalités de notification pour maintenir l'engagement des lecteurs-joueurs.

### **2.2.5. Suivi de progression**

Les interfaces utilisent souvent des éléments visuels pour aider les lecteurs-joueurs à suivre leur progression dans l'histoire smart-fictionnelle ou le jeu interactif. Les barres de progression sont des indicateurs visuels qui montrent à l'utilisateur où il en est dans le déroulement de l'histoire. Elles indiquent la progression globale, comme le pourcentage de l'histoire complété, ou la progression dans une tâche spécifique, comme la collecte d'objets ou la réalisation d'une quête. Les indicateurs de chapitres sont également des marqueurs visuels qui désignent les différentes étapes de l'histoire ou du jeu. Ils aident les utilisateurs à se repérer dans l'histoire ou à estimer la durée restante.

En plus des signes de progression mentionnés précédemment, d'autres éléments visuels peuvent être utilisés pour aider les lecteurs-joueurs à suivre leur avancement. Par exemple, des icônes ou des images représentant les différentes étapes de l'histoire ou du jeu peuvent être employées. Il est important de souligner que ces éléments visuels se révèlent particulièrement utiles pour les utilisateurs qui éprouvent des difficultés à suivre l'histoire ou qui ont besoin d'un rappel visuel de

leur progression. En effet, ils contribuent à créer un sentiment d'accomplissement au fur et à mesure de leur avancée dans l'histoire.

Parlons par exemple de *The Arcana* (2017) qui propose une histoire mystérieuse et envoûtante avec des personnages intéressants et des illustrations magnifiques. Les utilisateurs de cette application endossent le rôle d'un personnage chargé de résoudre des mystères et des énigmes. Plusieurs indicateurs de progression de lecture aident les lecteurs-joueurs à suivre leur avancement dans l'histoire. Voici quelques exemples :

1. *Les cartes de tarot*<sup>xiii</sup> : chaque chapitre de l'histoire est associé à une carte de tarot spécifique. Lorsque les lecteurs-joueurs terminent un chapitre, la carte de tarot correspondante est ajoutée à leur collection, ce qui leur permet de suivre leur progression dans l'histoire.

2. *Les choix de dialogue* : tout au long de l'histoire, les utilisateurs doivent prendre des décisions qui affectent le déroulement de l'histoire. Les choix de dialogue sont enregistrés dans le journal du personnage, ce qui permet aux utilisateurs de voir les choix qu'ils ont faits et de suivre leur avancement dans l'histoire.

3. *Les points de romance* : *The Arcana* est également un jeu de romance, dans lequel les utilisateurs peuvent développer des relations avec les personnages de l'histoire. Les points de romance sont attribués en fonction des choix de dialogue et des actions des lecteurs-joueurs, en leur permettant de suivre leur progression dans les relations amoureuses.

4. *Les indices de mystère* : *The Arcana* est également un jeu de mystère, dans lequel les utilisateurs doivent résoudre des énigmes et découvrir des secrets. Les indices de mystère sont enregistrés dans le journal du personnage, ce qui aide les utilisateurs à suivre leur progression dans la résolution des mystères.

### **2.2.6. Vivre l'histoire en temps réel**

L'une des spécialités de la smart-fiction est de donner la possibilité aux utilisateurs de vivre l'histoire en temps réel. Cela signifie que l'histoire se déroule en temps réel, comme si elle se déroulait dans la vraie vie. La smart-fiction utilise des technologies telles que l'intelligence artificielle (IA), la réalité augmentée, la réalité virtuelle et l'Internet des objets pour créer une expérience de lecture immersive et personnalisée. Les utilisateurs peuvent pendant leur parcours de lecture de recevoir des informations supplémentaires sur l'histoire et les personnages, grâce à des éléments interactifs tels que des cartes, des graphiques,

des vidéos et des images en 3D. Ils reçoivent des notifications en temps réel, des messages texte, des appels téléphoniques, des courriels pour les informer des développements de l'histoire, ce qui leur permet de suivre l'histoire au fur et à mesure qu'elle se déroule. Les personnages de l'histoire peuvent également interagir avec les utilisateurs en temps réel, en leur envoyant des messages ou en leur posant des questions.

Cette immersion en temps réel dans l'histoire crée une expérience de lecture interactive et engageante pour les lecteurs-joueurs qui peuvent se sentir comme s'ils faisaient partie de l'histoire eux-mêmes. Cela peut également ajouter une dimension de suspense et de surprise à l'histoire, car les utilisateurs ne savent pas toujours ce qui va se passer par la suite et doivent rester attentifs aux développements de l'histoire. Notons que l'utilisation de l'IA pour personnaliser l'histoire en temps réel en fonction des actions du lecteur est une forme de *narration interactive*. Cette approche implique l'utilisation d'algorithmes d'apprentissage automatique pour analyser les choix et les préférences du lecteur afin de pouvoir adapter l'histoire en conséquence. Par exemple, si le lecteur fait un choix ou prend une décision particulière dans l'histoire, l'IA peut modifier la suite de l'histoire pour refléter ce choix. Ces adaptations peuvent aller de simples changements dans le déroulement de l'histoire à des changements majeurs dans le scénario<sup>xiv</sup>.

Regardons par exemple la smart-fiction *Enterre-moi, mon amour*. Cette histoire est conçue pour que l'utilisateur la vive en temps réel grâce à une série de mécanismes interactifs. Le lecteur-joueur incarne le mari de l'héroïne, Majd, qui suit le parcours de sa femme Nour vers l'Europe. Il reste en contact avec elle via une application de messagerie instantanée. L'histoire se déploie en temps réel, ce qui signifie que les messages que Nour envoie à Majd sont également envoyés en temps réel à l'utilisateur, l'impliquant ainsi pleinement dans le récit.

Au début de son voyage, le lecteur a accès à une carte géographique simulant le départ de Nour. Elle trace l'évolution de son périple, au fil des jours. Lorsque le lecteur voit l'héroïne s'approcher d'un pays d'Europe, il peut supposer qu'il s'approche de la fin de l'histoire. Par ailleurs, les dates et heures des messages envoyés donnent au lecteur des éléments de repère. Les chapitres sont répartis selon les jours de périple (« 4 mars », « 5 mars », « 6 mars »...) et les repères métadiégétiques de l'horaire d'émission des messages de Nour et de Majd

permettent de faire une chronologie des messages envoyés au fil du jour<sup>xv</sup>. Cela crée une expérience immersive et réaliste, car le lecteur peut suivre l'histoire au même rythme que les personnages. De plus, l'histoire est adaptative, ce qui signifie que les choix que l'utilisateur fait dans les conversations avec Nour ont un impact sur le déroulement de l'histoire. Par exemple, si l'utilisateur choisit de conseiller à Nour de prendre un certain itinéraire pour éviter les dangers, cela peut affecter les événements qui se produisent plus tard dans l'histoire.

De cette manière, l'histoire s'adapte aux choix de l'utilisateur et crée une expérience de lecture personnalisée et immersive en temps réel. D'autre part, l'utilisation de l'IA pour ajuster l'histoire en temps réel peut également aider les auteurs à mieux comprendre les préférences de leur public et à adapter leur écriture en conséquence. Cependant, il est important de noter que cette approche requiert une quantité importante de données et de ressources pour fonctionner efficacement. De plus, il peut y avoir des limites quant à la capacité de l'IA à prévoir les choix et les préférences des lecteurs, ce qui peut entraîner des résultats imprévus ou décevants pour certains utilisateurs.

### **2.2.7. Ancrer l'histoire smart-fictionnelle dans notre monde réel**

La smart-fiction est un genre littéraire qui mélange le monde réel et la technologie de manière créative et immersive. L'une de ses caractéristiques est d'ancrer l'histoire dans le monde réel, en intégrant des éléments de notre vie quotidienne, tels que la technologie moderne, les médias sociaux, les gadgets futuristes, etc. Citons, entre autres, *Zombies, Run!* (2012), qui a été développé par *Six to Start*, un studio de développement basé à Londres, en collaboration avec Naomi Alderman, une auteure de jeux et de romans renommée. Cette application mobile populaire combine la course à pied et la narration immersive pour créer une expérience unique. Dans cette application de smart-fiction, les lecteurs-joueurs jouent le rôle d'un survivant dans un monde post-apocalyptique infesté de zombies.

L'histoire de *Zombies, Run!* est ancrée dans le monde réel de plusieurs façons : l'application utilise des enregistrements audio pour raconter l'histoire pendant que l'utilisateur court. Il entendra des voix de personnages, des dialogues, des instructions et des effets sonores qui le plongent dans l'univers post-apocalyptique des zombies. Elle utilise également les données de course que le lecteur-joueur enregistre (comme la distance parcourue, la vitesse, etc.) pour faire

avancer l'histoire. Par exemple, lorsqu'un personnage dit au coureur qu'il doit s'éloigner rapidement des zombies, l'application augmentera la fréquence cardiaque de l'utilisateur en accélérant le rythme ou en ajoutant des sons de zombies pour créer une expérience immersive. *Zombies, Run!* emploie en plus la fonction de géolocalisation du téléphone de l'utilisateur pour suivre son parcours pendant la course. Cela permet de personnaliser l'histoire en fonction de l'environnement réel du lecteur-joueur. Par exemple, l'application peut donner aux lecteur-joueur des instructions pour courir vers un bâtiment spécifique ou traverser une certaine zone, en utilisant des éléments du monde réel pour renforcer l'aspect immersif de l'histoire.

*Ingress* (2012) est un autre exemple qui ancre ses histoires dans le monde réel. Cette application mobile, développée par *Niantic*, la même entreprise qui a créé *Pokémon Go*, est un jeu de réalité augmentée qui combine le monde réel avec une histoire de science-fiction. Elle propose aux lecteurs-joueurs de prendre part à une lutte mondiale entre deux factions rivales : les Éclairés (*The Enlightened*) et les Résistants (*The Resistance*). Les utilisateurs explorent leur environnement réel pour trouver des « portails » virtuels situés dans des lieux d'intérêt tels que des monuments, des œuvres d'art ou des bâtiments historiques. *Ingress* a connu un grand succès et a été reconnu pour sa capacité à inciter les lecteurs-joueurs à explorer leur environnement réel de manière ludique. En plus de cela, cette application a contribué à l'évolution de la technologie de réalité augmentée et a ouvert la voie à d'autres jeux dans le même genre.

*The Walk* (2013) est également une application mobile de smart-fiction, développée par *Six to start studio*. Il s'agit d'un jeu d'aventure interactif dans lequel le lecteur-joueur incarne un personnage dont la vie est en danger, et il doit marcher dans le monde réel pour compléter des missions et sauver sa vie virtuelle. Au fur et à mesure de la progression, l'histoire se déroule et les utilisateurs découvrent les secrets de l'intrigue. L'application *The Walk* ajoute une dimension immersive à travers des enregistrements audio captivants, des défis interactifs et des récompenses attrayantes qui encouragent les utilisateurs à s'impliquer activement. De plus, elle utilise la géolocalisation pour suivre les pas de chaque utilisateur, créant ainsi une expérience unique où le monde réel se mêle à une narration captivante.

Ces exemples démontrent comment la smart-fiction exploite le monde réel et la technologie contemporaine pour créer des récits captivants et pertinents. En

intégrant ces éléments familiers, elle nous invite à réfléchir sur notre rapport à la technologie et aux problématiques sociales qui en découlent.

### **2.2.8. Partage sur les réseaux sociaux**

De nombreuses applications de smart-fiction permettent aux lecteurs-joueurs de partager leurs moments préférés, leurs choix ou leurs réalisations sur les réseaux sociaux directement à partir de l'application. Cet aspect social caractérise ce genre littéraire. Parmi les nombreuses applications mobiles disponibles, on peut citer deux exemples intéressants : *Chapters* (2018), développée par Crazy Maple Studio, et *Tap - chat stories & textgames* (2017), créée par Wattpad Corp. Ces applications offrent des histoires interactives où les utilisateurs ont la possibilité de choisir leur propre aventure. Ils peuvent également partager leurs moments préférés et leurs choix sur les réseaux sociaux tels que Facebook, X(anciennementTwitter) et Instagram. Les utilisateurs ont l'opportunité de discuter avec d'autres joueurs-lecteurs et d'échanger leurs réflexions sur l'histoire. Cette fonctionnalité encourage les joueurs-lecteurs à interagir avec leurs amis et à faire connaître les histoires qu'ils vivent.

### **3. Le smartphone comme moyen de création**

D'après ce qui a été dit, nous pouvons observer que le téléphone portable est devenu un élément indispensable dans le processus de création. L'incorporation du smartphone dans la narration interactive a ouvert de nouvelles opportunités passionnantes pour la littérature créative. Les smartphones offrent des fonctionnalités multimédias telles que l'appareil photo, la vidéo, l'enregistrement audio et les options de réalité augmentée, ce qui permet aux auteurs et créateurs de raconter des histoires de manière encore plus immersive et engageante. Les utilisateurs peuvent interagir avec le contenu littéraire en utilisant des applications dédiées, des jeux ou même des réseaux sociaux, ce qui rend l'expérience de lecture plus interactive et collaborative. Les emojis peuvent également être utilisés pour ajouter une touche émotionnelle, en aidant les auteurs à exprimer des sentiments et des atmosphères spécifiques sans recourir uniquement au texte.

De plus, les smartphones permettent également de capturer et de stocker des idées inspirantes à travers des photos, des enregistrements audio, des vidéos, des notes vocales, et même des esquisses. Ils peuvent également être utilisés pour faire des recherches sur le terrain, interviewer des personnes pour des informations ou des

témoignages, et partager instantanément des contenus avec d'autres personnes pour obtenir des feedbacks et des idées.

Enfin, les smartphones favorisent l'interaction et l'engagement du public dans le processus créatif. Les auteurs utilisent les réseaux sociaux, les applications de messagerie et les plateformes de publication en ligne pour partager leur travail, interagir avec les lecteurs, recueillir des commentaires et créer une communauté de fans autour de leurs œuvres. En somme, le smartphone a profondément bouleversé le processus créatif en offrant des instruments multifonctionnels, un accès immédiat à l'information et des moyens de communication simplifiés. Ces avancées technologiques permettent aux auteurs et créateurs littéraires d'explorer de nouvelles perspectives et de partager leurs œuvres d'une manière plus expéditive et immersive.

#### **4. La smart-fiction : opportunités et défis**

La smart-fiction est devenue une forme particulière de littérature qui répond aux préférences et aux habitudes de lecture des utilisateurs d'appareils mobiles. Elle présente des spécificités qui la rendent un format littéraire très adapté à l'avenir. *La smart-fiction* offre la possibilité d'une expérience de lecture plus immersive et plus riche avec des fonctionnalités interactives telles que des personnages animés, des choix de narration personnalisés ou des fins alternatives. Selon Martin Rossi (Henot, 2021), président et directeur technique du collectif poitevin Poulp, nous vivons à une époque où la technologie fonctionne de manière efficace. La technologie devient ainsi un instrument au service de la création artistique. Cette évolution dynamique dans le domaine de la narration ouvre de nouvelles possibilités créatives, et active la participation du public en lui offrant des expériences narratives plus riches et engageantes. Alors que la technologie continue de progresser, il est stimulant de concevoir les futures innovations et les récits captivants qui en découleront.

Cependant, ce type de narration interactive rencontre des défis pour convaincre le public, notamment le plus âgé, de la valeur et de l'attrait de la smart-fiction car les gens sont souvent attachés aux médias traditionnels et peuvent être réticents à essayer de nouvelles formes de divertissement interactives. D'autre part, le développement continu de la technologie est essentiel pour offrir des expériences de smart-fiction de haute qualité. Des avancées en matière de réalité virtuelle, de réalité augmentée et d'Intelligence Artificielle sont nécessaires pour améliorer l'immersion et l'interactivité. Trouver le bon équilibre entre les aspects

technologiques et la narration immersive peut être délicat. Il est important de s'assurer que la technologie ne prend pas le dessus sur l'histoire et l'expérience de lecture.

De plus, la smart-fiction doit constamment s'efforcer de fournir un contenu captivant et engageant afin de retenir l'attention du public. L'écriture créative, la narration et la conception d'expériences doivent être d'excellente qualité pour susciter l'intérêt et créer un lien émotionnel. En associant ces possibilités à des technologies et des histoires de premier ordre, la smart-fiction pourrait bien devenir la forme de narration incontournable à l'avenir.

### **Conclusion**

La smart-fiction est une forme innovante de narration qui utilise les fonctionnalités des smartphones pour créer des récits interactifs, immersifs et participatifs en intégrant les technologies numériques et interactives dans le processus de création. La smart-fiction émerge en tant que domaine d'étude qui se concentre sur les médias mobiles et la production de récits pour les petits écrans. Ce style créatif de narration interactive remet en question la narration traditionnelle en intégrant des éléments interactifs et immersifs pour les lecteurs et les spectateurs. Les spécificités de la smart-fiction influencent l'expérience utilisateur et la façon dont les histoires sont racontées et perçues.

Les auteurs et les créateurs ont l'opportunité d'explorer de nouvelles frontières de la narration et d'engager leur public de manière innovante et personnalisée. Ils exploitent la convergence des médias en intégrant diverses formes de contenu, telles que la vidéo, l'audio, les graphiques et les réseaux sociaux pour donner vie à leurs histoires, ce qui rend l'expérience de lecture multimodale et multiplateforme adaptée aux préférences et aux habitudes des consommateurs. Grâce aux avancées technologiques telles que la réalité virtuelle et augmentée, la smart-fiction offre des expériences plus immersives et réalistes, permettant aux utilisateurs de plonger pleinement dans l'univers narratif. Grâce à cette approche, les lecteurs ont la possibilité d'adapter leur expérience en fonction de leurs préférences personnelles et de leurs centres d'intérêt. Ils se transforment en acteurs, assumant le rôle d'auteurs de leur propre expérience, en prenant des décisions qui ont un impact sur le déroulement de l'histoire. Cette dynamique engendre un sentiment de co-création et établit une connexion profonde avec le récit. La smart-fiction offre

également la possibilité d'interaction entre lecteurs, auteurs et personnages. Les lecteurs peuvent participer à des communautés de fans et même interagir avec les auteurs. Cela crée une expérience plus sociale et participative.

La technologie devient ainsi un instrument au service de la création artistique. Cependant, la smart-fiction soulève également des défis pour les auteurs en termes de conception, de développement technologique et de narration pour offrir une expérience fluide et captivante. Ils doivent maîtriser les outils technologiques, trouver un équilibre entre l'innovation narrative et la qualité de l'histoire, tout en tenant compte des préférences et des attentes changeantes du public. Il est nécessaire de créer des expériences cohérentes et bien construites, tout en exploitant pleinement le potentiel de l'interactivité et de l'immersion offertes par les smartphones et autres dispositifs connectés.

La smart-fiction utilise les smartphones comme support, offrant ainsi une accessibilité et une portabilité accrues aux récits, disponibles à tout moment et n'importe où. De plus, grâce à l'évolution constante des technologies et des plateformes mobiles, la smart-fiction bénéficiera de mises à jour fréquentes et de nouvelles fonctionnalités, ce qui permettra de repousser encore plus les frontières de l'imagination et de l'interactivité. En conséquence, elle a le potentiel de transformer l'industrie du divertissement en redéfinissant la production, la distribution et la consommation de contenus narratifs. En captivant les utilisateurs de manière innovante et immersive, la smart-fiction pourrait devenir la forme la plus répandue dans l'avenir.

## **Bibliographie :**

### **1. Œuvres et articles consacrés à la fiction interactive :**

BARNABE, Fanny. (2018). *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*. Coll. Culture contemporaine. Presse universitaires de Liège. En ligne : <https://books.openedition.org/pulg/2613>. Consulté le 20-9-2023 à 13:56.

BOUCHARDON, Serge. (2006). « Les récits littéraires interactifs ». En ligne : <http://www.utc.fr/~bouchard/articles/Bouchardon-formules-2006.pdf>. Consulté le 31-10-2023 à 11:00.

- CAPATINA, Ecaterina. (Mars 2022). « The Power of Mobile Storytelling ». *Adventure Lab*. En ligne: [adventurelabstudio.com/2022/03/28/the-power-of-mobile-storytelling/](https://adventurelabstudio.com/2022/03/28/the-power-of-mobile-storytelling/). Consulté le 14-9-2023 à 18:50.
- CLEMENT, Jean. (Mai 2000). « Écritures hypermédiatiques : remarques sur deux CD-ROM d'auteurs ». *Multimédia: les mutations du texte. Cahier du français contemporain*. ENS Éditions, N°6. En ligne : [https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic\\_00000297/document](https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00000297/document). Consulté le 24-10-2023 à 16 :43.
- COMMERCEMAG. En ligne : <https://www.ecommercemag.fr/Definitions-Glossaire/Mobinaute-245335.htm>. Consulté le 13-9-2023 à 11:33.
- DHIR, A., PALLESEN, S., TORSHEIM, T., & ANDREASSEN, C. S. (2016). « Do age and gender differences exist in selfie-related behaviours? ». *Computers in Human Behavior*. Volume 63, 549-555. En ligne : <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563216303806>. Consulté le 5-11-2023 à 14 :18.
- FasterCapital. (2023). « Potentiel du contenu généré par l'IA pour la narration ». En ligne : <https://fastercapital.com/fr/contenu/Potentiel-du-contenu-generer-par-l-IA-pour-la-narration.html>. Consulté le 16-11-2023 à 15 :36.
- HENOT, Steve. (Le 09 février 2021). « Poulp déploie ses tentacules ». En ligne : <https://www.le7.info/article/16441-poulp-deploie-ses-tentacules>. Consulté le 19-10-2023 à 16 :02.
- LE FIGARO. (Le 30 janvier 2023). En ligne : <https://www.lefigaro.fr/secteur/high-tech/numerique-87-des-francais-possedent-un-smartphone-20230130>. Consulté le 22-10-2023 à 12 :00.
- LAVANDIER, Yves. (2019). *La dramaturgie : « L'art du récit »*. Coll. Réflexions Faites. Éd. Les Impressions nouvelles.
- LE GUEN, Viviane. (16 février 2023). Par *France Bleu*. En ligne : <https://www.francebleu.fr/infos/societe/les-smartphones-representent-75-du-temps-passe-sur-internet-en-france-8265090>. Consulté le 11-9-2023 à 14:43.
- LING, R., & DONNER, J. (2009). *Mobile communication and social capital: an exploration of how technology is changing the way we relate*. MIT Press.

## **2. Thèses de doctorat et mémoire de master consacrées à la smart-fiction:**

GUILLAUD, Florian. (2015-2016). *La Fiction interactive à travers la Multimodalité : L'interaction à travers la multimodalité pour immerger, intégrer le "spect'acteur" à une expérience narrative*. Mémoire de Master. Parcours : Arts et Technologies de l'Image Virtuelle. Université Paris 8.

JEGO, Jean-François. (2013). *Interaction basée sur des gestes définis par l'utilisateur : Application à la réalité virtuelle*. Thèse de doctorat dirigée par Philippe FUCHS et Alexis PALJIC. Autre[cs.OH]. École Nationale Supérieure des Mines ParisTech. En ligne : <https://pastel.hal.science/pastel-00944726v1/file/2013ENMP0033.pdf>. Consulté le 20-9-2023 à 14:00.

PICARD, Manon. (2022). *La smartfiction : une fiction interactive à lire, un rôle à incarner ou une partie à jouer sur son smartphone ?* Thèse de doctorat dirigée par Serge Bouchardon et Bruno Bachimont. Université de Technologie de Compiègne. Laboratoire Costech- Équipe EPIN. France. En ligne : <https://www.theses.fr>. Consulté le 1-9-2023 à 11:20.

## **3. Smart-fictions citées (à télécharger sur les stores):**

*Enterre moi mon amour*. (2017). The Pixel Hunt, Arte France, Figs.

*Chapters :Interactive Stories*. (2018). Développée par Crazy Maple Studio.

*Choices* . (2016). Pixelberry Studios.

*Hooked*. (2015). Fondée par Prerna Gupta et Parag Chordia, et développée par la société Hooked Digital Media, Inc.

*Ingress* (2012). Développée par Niantic.

*Lifeline* . (2015). Développée par 3 Minute Games.

*Memento M :crime investigation*. (2022). Twinaleblood (éd).

*Phone stories : L'infiltré*.(2017). Écrit par David Dufresne.Akufen Atelier Creatif Inc.

*Secondhand memories*. (2008). Écrit par Takatsu : <https://www.secondhandmemories.net/about>. Consulté le 9-9-2023 à 11:30.

*Smartfiction*. (2016). Développée par Artyom Gapchenko.

*Tap - chat stories & text games*. (2017). Développée par Wattpad Corp

*The Arcana*. (2017). Nix Hydra Games.

*Yarn.* (2017). Développée par Mammoth Media. Santa Monica. Californie.

*Zombies, Run!*(2012). Développée par Six to Start, studio de développement basé à Londres, en collaboration avec Naomi Alderman.

#### **4. Sitographie:**

<https://enterremoimonamour.artefr.com/prologue>. consulté le 27-9-2023 à 21:46.

<http://www.phonestories.me/fr/infiltrer>. Consulté le 25-9-2023 à 20:33

<https://apps.apple.com/cz/app/memento-m/id1533799527>. Consulté le 25-10-2023 à 10:30.

Site officiel de Stakatsu. « Cell Phone Novel:Documentary and Interview »  
:<http://stakatsu.com/cell-phone-novels/>. Consulté le 17-9-2023 à 9:26.

---

<sup>i</sup>Les deux principaux systèmes d'exploitation, Apple et Androïde, se livrent une concurrence féroce pour offrir aux utilisateurs les appareils les plus avancés.

<sup>ii</sup>« " Mobinaute " est un terme dérivé d' " internaute ", mais qui fait référence aux téléphones mobiles : un mobinaute est une personne qui navigue sur Internet à partir de son mobile ». En ligne : <https://www.ecommercemag.fr/Definitions-Glossaire/Mobinaute-245335.htm>. Consulté le 13-9-2023 à 11 :33.

<sup>iii</sup>Selon Manon Picard, les dimensions réflexives des smartphones incitent les utilisateurs à réfléchir à leur consommation de contenu numérique, à leur temps passé sur les réseaux sociaux, à l'usage excessif du smartphone, et à trouver un équilibre sain entre la vie en ligne et la vie hors ligne. Pour plus d'information sur ce point voir (M. Picard, 2022 : 3-6).

<sup>iv</sup>C'est nous qui traduisons.

<sup>v</sup> C'est nous qui traduisons.

<sup>vi</sup> C'est nous qui traduisons.

<sup>vii</sup> À télécharger sur les stores : *Google Play* et *App store*.

<sup>viii</sup>«Enterre-moi, mon amour» (Bury me my Love) est une phrase d'adieu syrienne signifiant "Prends soin de toi, ne t'avise surtout pas de mourir avant moi." Cette phrase, Majd, le personnage à incarner, la dit à sa femme Nour, l'héroïne, avant qu'elle ne commence son dangereux périple vers l'Europe. Smart-fiction à télécharger sur Google Play : [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.plug\\_in\\_digital.emma&hl=fr](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.plug_in_digital.emma&hl=fr). Consulté le 26-9-2023 à 11 :06.

<sup>ix</sup> En ligne : <http://www.phonestories.me/fr/infiltrer>. Consulté le 25-9-2023 à 20 :33.

<sup>x</sup> « Auteur et réalisateur de documentaires interactifs, artiste en résidence au MIT Open Documentarylab depuis septembre 2014, journalisme à l'ancienne, punk rock et filatures, David Dufresne a signé une dizaine d'ouvrages d'enquête dont « Tarnac, magasin général » (Calmann Lévy, 2012), salué comme « un petit chef d'œuvre » par Le Monde. Il est l'auteur-réalisateur de *Hors Jeu* (2016, Arte/Upian, avec Patrick Oberli), *Dada-Data* (2016, Arte/SSR SRG, avec Anita Hugi et AKFN), *Fort McMoney* (2013, Toxa/Arte/ONF), il a remporté le World Press Photo 2011 catégorie œuvre non linéaire pour *Prison Valley* (avec Philippe Brault, 2010, Upian/Arte). Il a longtemps été reporté pour Libération et membre de l'équipe fondatrice du site d'investigation *Mediapart* ». En ligne : <http://www.phonestories.me/fr/infiltrer>. Consulté le 26-9-2023 à 20:19.

<sup>xi</sup>*Smart-fiction* à télécharger sur les stores :

[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.glaznev.detective5&hl=en\\_US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.glaznev.detective5&hl=en_US). Consulté le 1-10-2023 à 11 :31.

<sup>xii</sup><https://apps.apple.com/cz/app/memento-m/id1533799527>. Consulté le 25-10-2023. C'est nous qui traduisons.

<sup>xiii</sup>*Les cartes de tarot* sont un jeu de cartes utilisé à des fins divinatoires, c'est-à-dire pour prédire l'avenir ou obtenir des insights sur des questions personnelles. Un jeu standard de cartes de tarot se compose de 78 cartes, qui sont divisées en arcanes majeurs et arcanes mineurs.

**Journal of Scientific Research in Arts**

**(Language & Literature) volume 25 issue5 (2024)**

<sup>xiv</sup> Pour plus d'information sur ce sujet voir, *FasterCapital* (2023), « Potentiel du contenu généré par l'IA pour la narration ». En ligne : <https://fastercapital.com/fr/contenu/Potentiel-du-contenu-genere-par-l-IA-pour-la-narration.html>. consulté le 16-11-2023 à 15 :36.

<sup>xv</sup> Il est important de noter que l'application offre la possibilité de désactiver la fonctionnalité de temps réel. Si l'utilisateur est pressé ou s'il souhaite explorer l'une des 19 fins possibles de l'histoire, il peut choisir de recevoir les messages de « Nour » en temps réel et ainsi parvenir à une conclusion en environ une heure. Il existe différentes fins possibles dans l'application, certaines étant heureuses et d'autres malheureuses, avec une variété de possibilités intermédiaires. Dans les scénarios les plus sombres, « Nour » peut être l'une des nombreuses victimes qui meurent noyées lors de la traversée de la Méditerranée sur des bateaux surchargés.

## الرواية الذكية: مزيج بين التكنولوجيا والخيال

د. داليا أحمد مطاوع

أستاذ اللغويات الفرنسية المساعد

قسم اللغة الفرنسية وآدابها، كلية الآداب، جامعة المنوفية

جمهورية مصر العربية

[Dalia.metawe@gmail.com](mailto:Dalia.metawe@gmail.com)

### المستخلص

أصبحت الهواتف الذكية ضرورية في مجتمعنا الحالي. بالإضافة إلى الزيادة الكبيرة في استخدامها، يمكننا أيضاً الوصول إلى العديد من المحتويات المتنوعة عبر هذه الأجهزة. تحتل الهواتف الذكية الآن مكانة بارزة في مجال سرد القصص، وذلك بفضل قدرتها على العرض الرقمي حيث أصبحت قنوات مفضلة لإنشاء ونشر المحتوى. في هذه البيئة الرقمية المزدهرة، يبرز شكل جديد أو نوع أدبي، يُعرف باسم " الرواية الذكية " أو "الخيال الجوال" أو "الأدب الجوال". في هذه المقالة، نستكشف هذا النوع الجديد من الإبداع ونهدف إلى الإجابة على الأسئلة التالية: كيف تعيد " الرواية الذكية " تعريف السرد التقليدي من خلال إدماج عناصر تفاعلية وغامرة للقراء والمشاهدين؟ ما الذي يجعل الخيال الذكي فريداً من ناحية تجربة المستخدم، وكيف تؤثر هذه الخصائص على طريقة سرد القصص وإدراكها؟ كيف أصبح الهاتف الذكي أداة مفضلة لإنشاء الرواية الذكية، وكيف نستغل ميزات الهواتف الذكية لإثراء الروايات التفاعلية؟ ما هي الفرص التي يوفرها الخيال الذكي للكتاب والمبدعين لتخطي حدود السرد والاندماج بشكل مبتكر وشخصي مع جمهورهم؟ في هذا العمل سنسلط الضوء أيضاً على كيفية تحوّل العلاقة بين القراء/المشاهدين وصنّاع القصص في الخيال الذكي، مما يسمح لهم بأن يصبحوا شركاء فاعلين في بناء السرد. سنفحص التحديات التي يواجهها صنّاع الخيال الذكي من حيث التصميم والتطوير التكنولوجي والسرد من أجل تقديم تجربة سلسلة ومشوّقة. وأخيراً، سنناقش الآثار المحتملة لهذا الشكل الجديد على صناعة الترفيه، وكذلك إنتاج وتوزيع واستهلاك المحتوى الروائي من قبل الجمهور.

**الكلمات المفتاحية :** الرواية الذكية ، التكنولوجيا،الهواتف الذكية، القصة التفاعلية، القراءة الغامرة.

## **Smart-fiction: a fusion of technology and imagination**

### **Abstract:**

Smartphones are essential in today's society. Their use and access to various content has increased dramatically. They play a central role in storytelling through their digital display capabilities. Smartphones have become preferred channels for creating and distributing content. In this booming digital context, a new literary format is emerging called *smart fiction*, *mobile fiction* or *mobile literature*. In this article, we explore this new type of creation. Our goal is to answer the following questions: How does smart fiction redefine traditional storytelling by integrating interactive and immersive elements for readers and viewers? What makes smart fiction unique in terms of user experience, and how do these characteristics influence the way stories are told and perceived? How has the smartphone become a preferred tool for creating smart fiction, and how do we leverage smartphone features to enrich interactive narratives? What opportunities does smart fiction offer authors and creators to push the boundaries of storytelling and engage innovatively and personally with their audience? We will also highlight how smart fiction transforms the relationship between readers/viewers and story creators, allowing them to become co-authors or active participants in the construction of stories. We will examine the challenges that smart fiction creators face in terms of design, technological development, and storytelling in order to provide a fluid and captivating experience. Finally, we will discuss the potential impact of this new format on the entertainment industry, as well as on the production, distribution, and consumption of narrative content by the audience.

**Keywords: smart-fiction, technology, smartphones, interactive storytelling, immersive reading.**