

La frontière entre réel et fiction dans les récits interactifs pour smartphone : l'exemple de *Enterre-moi, mon amour*

Serge Bouchardon
serge.bouchardon@utc.fr
Hammamet, 8 juin 2023

Introduction



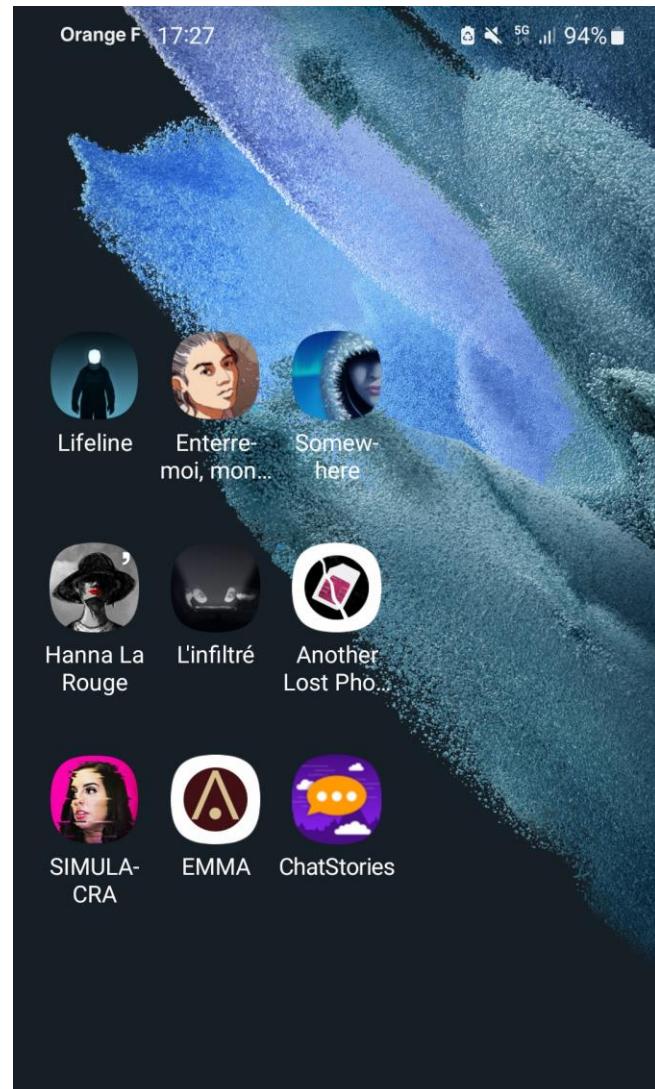
« Si l'on pense à toutes les œuvres numériques s'insérant sur les RSN, qu'il s'agisse de la twittérature ou des romans sur Instagram pour ne citer que ces exemples, c'est la **frontière entre réel et fiction** qui se voit sans cesse réinterrogée. Ces récits provoquent une intrusion de la fiction dans des espaces qui ne lui sont pas originellement destinés. »

Appel à communication du colloque « Fiction & données » (mars 2023, Université Lyon 2)

Dans quelle mesure le numérique reconfigure-t-il la frontière entre réel et fiction, et dans quelle mesure les récits fictionnels numériques en sont-ils un bon révélateur ?

Introduction

- **Smartfictions**



Introduction

- **Smartfictions** (Picard, 2022) : fictions qui reposent sur des pratiques *ordinaires* avec un smartphone (discussion instantanée et **notifications**)
- Dans quelle mesure le support smartphone déplace-t-il le jeu entre réel et fiction ?





Enterre-moi, mon amour (2017)
<http://enterremoimonamour.arte.tv/>
<https://youtu.be/miXo3oyOdV8>



Qui sont ils ?

SEPTEMBRE

Samedi 19

Dimanche 20

Lundi 21

Mardi 22

Mercredi 23

Jeudi 24

Vendredi 25

Samedi 26

Dimanche 27

Lundi 28

Mardi 29

Mercredi 30

Jeudi 1^{er} oct.

... et depuis ?

Mön

Le dimanche, sachant que moi je voulais rester passer une journée avec eux au Liban

13 h 43

Haya

Dimanche

14 h 06

Mimoty

Dana et Kholio, avec beaucoup de tristesse, partiront donc dimanche (de Beyrouth)

14 h 06

Lou&ou

Passage de la frontière syrienne, fait

14 h 06



Dash

Making of



Dans le téléphone d'une migrante syrienne

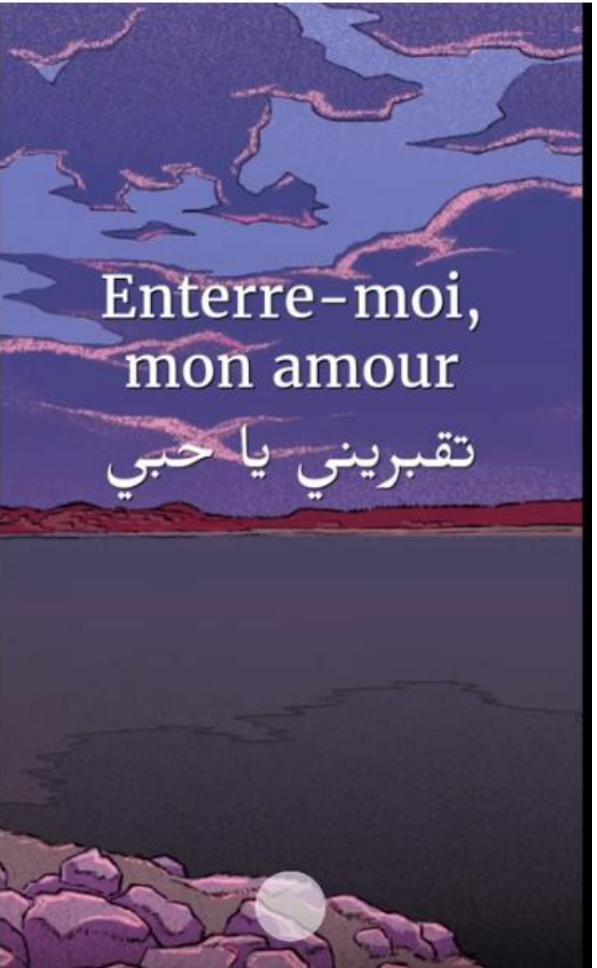
https://www.lemonde.fr/international/visuel/2015/12/18/dans-le-telephone-d'une-migrante-syrienne_4834834_3210.html

 Activer le son



Nour et son mari Majd
n'ont que leur téléphone
pour se parler

Enterre-moi, mon amour



Enterre-moi, mon amour
<http://enterremoimonamour.arte.tv/>

Nour
Occupée

tempo ils vont être connus
ici

19:00 05 mars ▲

Et puis y'a d'autres trucs
19:00

L'ennui, le manque
d'intimité....
19:00

Le manque d'intimité ?
19:00

Tu veux que je te fasse un
dessin ?
19:00

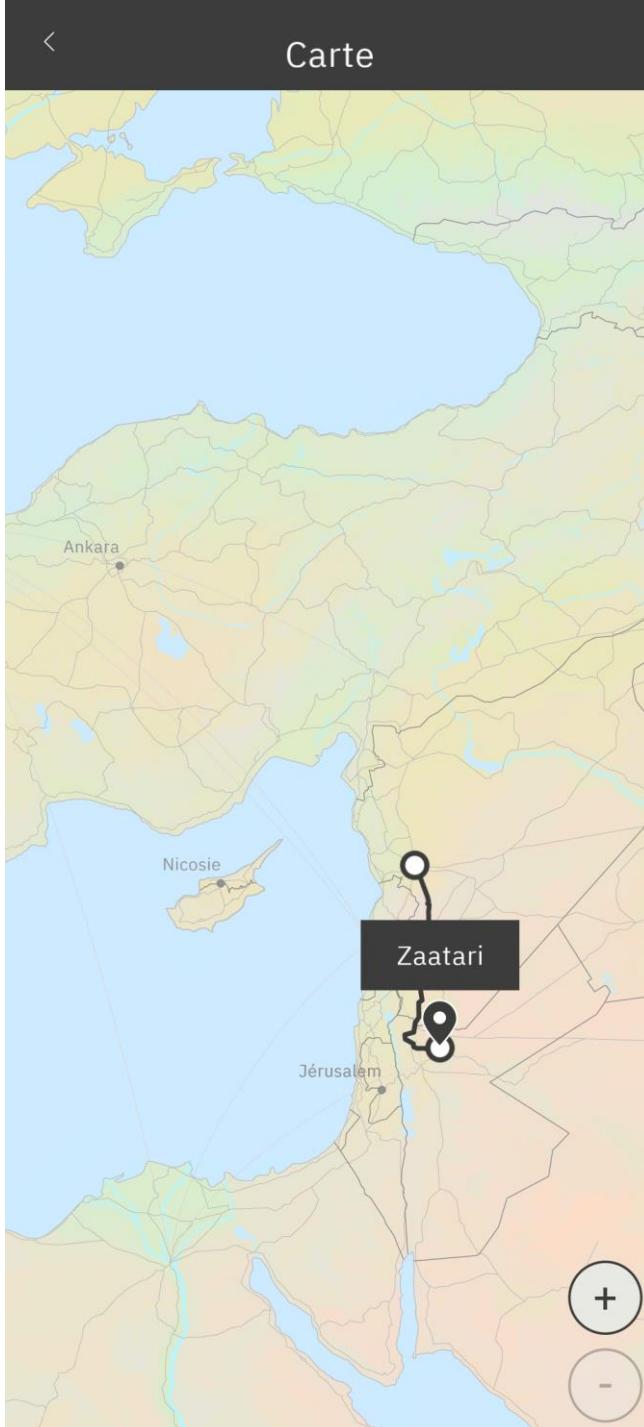
Deux ans Majd ! Je sais pas
si t'imagine
19:00

Ils ont quand même leur
propre chez eux...
19:01

Qui ferme pas à clé, et qu'ils
partagent avec Rasha
19:01

C'est un container, pas un
trois pièces
19:01

Répondre...



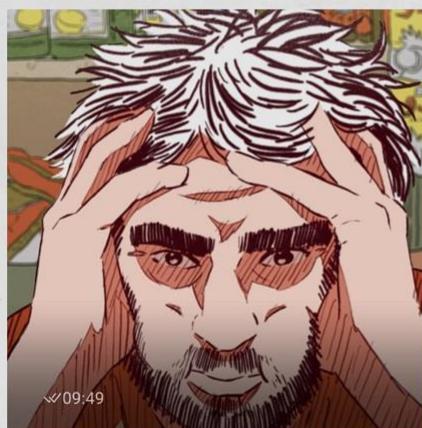
Nour
En ligne

10 mars ▲

Je cherche le smiley gros
soupir désespéré mais je
trouve pas.

Celui-là ?

▼ 09:49



▼ 09:49

Non. Ça c'est le smiley
poisson mort.

Répondre...



Répondre...



Nour
En ligne



17:28

Ils sont dingues, ces gamins.

17:28

Ils ont quitté leur maison et
leur pays en ruine,

17:28

Ils vivent dans des boîtes en
fer

17:28

...

Nour
En ligne

Avec des s...
la place de
07:44

11 mars ▲

Tu as des noms de rue ?

▼ 07:44

Oui.

07:44

Zoodochou

07:44

Trikoupi

07:44

Navarinou

07:44

On dirait des pokémons ! 😊

07:44

Une sorte de collectif
antiraciste qui viendrait en
aide aux r



Enterre-moi, mon amour
<http://enterremoimonamour.arte.tv/>



Nour
Occupée



sache ce genre de trucs !

~ 12:25

Ça m'étonnerait que les
garde-frontières jordaniens
aient une thèse en malaises
vasotrucs !

~ 12:25

ça va

12:25

Excuse-moi de vouloir être
crédible !

12:25

Non mais j'admire ton
professionnalisme et ta
science du détail...

~ 12:25

Mais tout ce que tu as à
faire, c'est de ne pas ouvrir
les yeux avant d'être côté
jordanien.

~ 12:25

J'ai pas de GPS intégré mais
je vais essayer

12:25

Nour est occupée

Répondre...



Réglages



ON



ON



ON

Langue



FRANÇAIS



Vitesse du jeu



Mode "temps réel". L'histoire avance au
rythme du voyage de Nour. Vous
recevez une notification dès qu'elle
souhaite vous parler.

Vitesse d'apparition des messages



Les messages apparaissent très
rapidement. Pour lecteurs pressés !

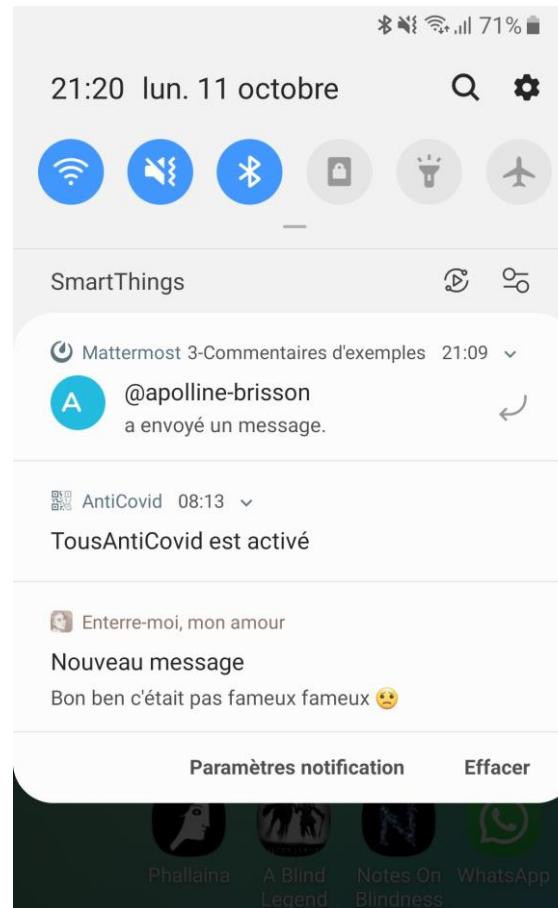
Taille du texte

Aa

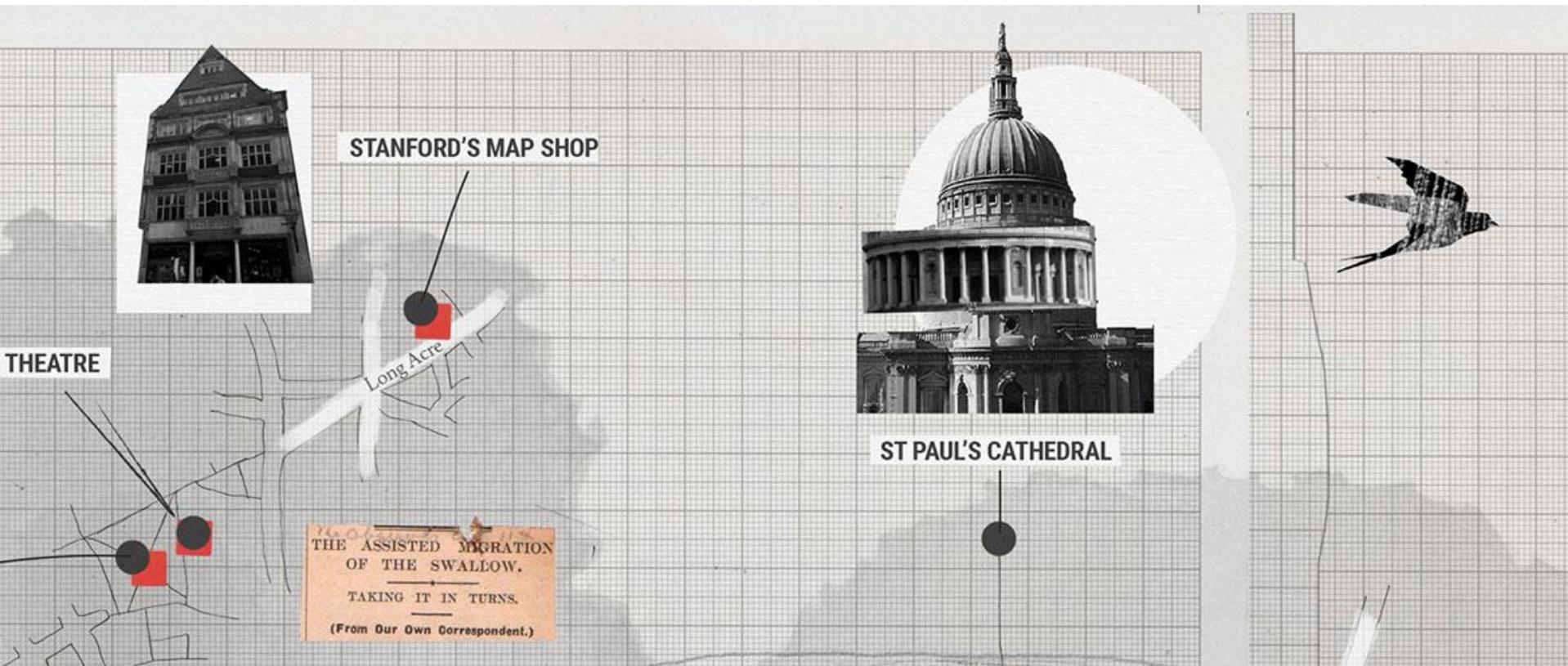


Le *temps réel* du lecteur

Jeu sur la temporalité et le *temps réel* du lecteur avec l'intrusion des notifications



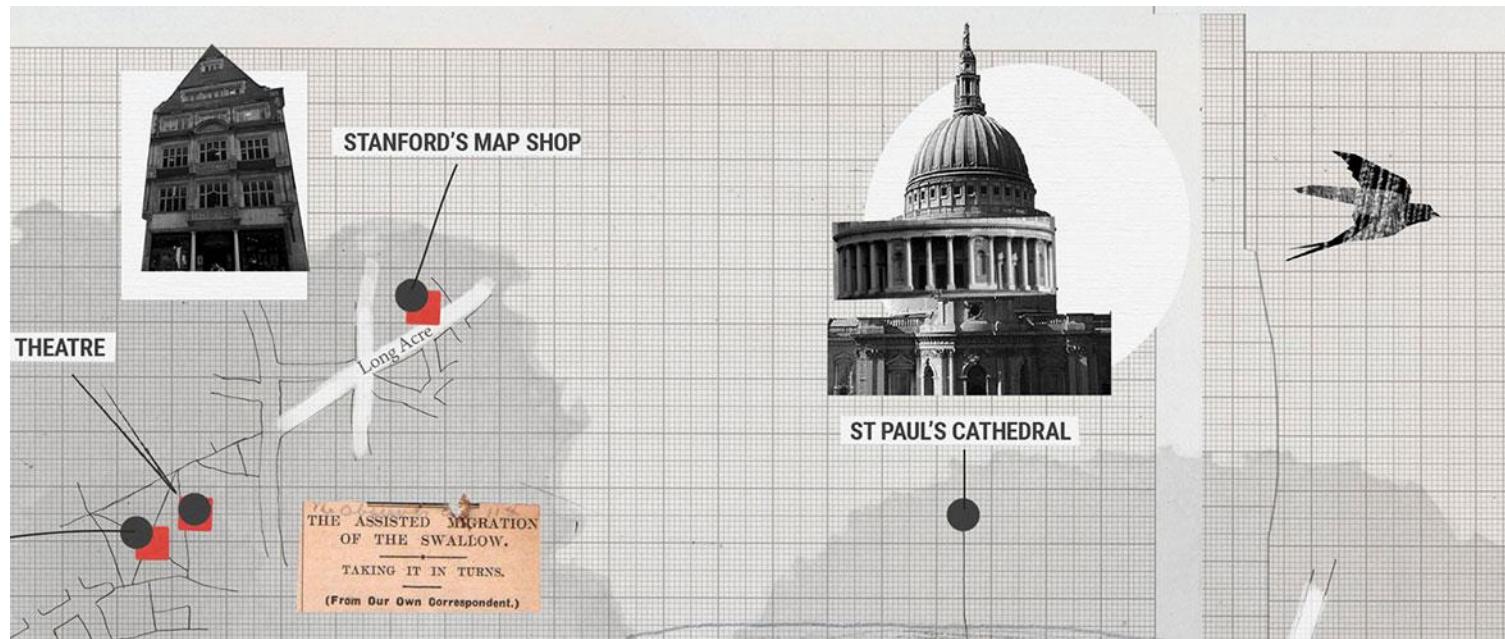
Smartfictions fondées sur la géolocalisation



The Cartographer's Confession (2017)
<https://ambientlit.com/cartographersconfession>

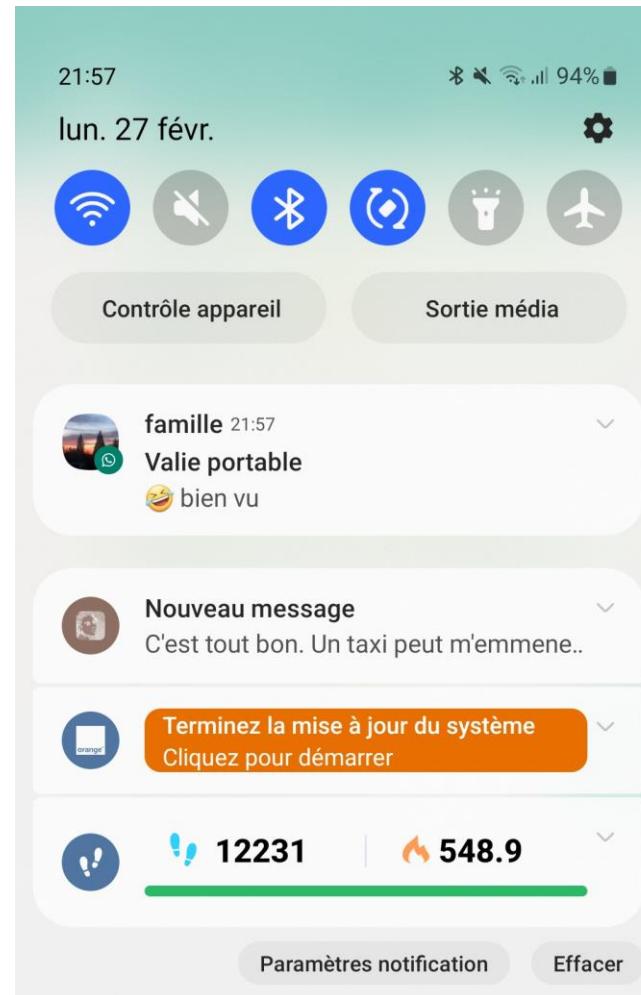
Smartfictions fondées sur la géolocalisation

Rapport entre narrativité, temporalité et spatialité,
engagement corporel dans un espace physique



Co-présence

Impression d'une co-présence :
la temporalité du personnage (et des
événements) coïncide, via les notifications,
avec la temporalité du lecteur



Retemporalisation



Paul Ricoeur :

« Le temps devient temps humain dans la mesure où il est articulé de manière narrative ; en retour le récit est significatif dans la mesure où il dessine les traits de l'expérience temporelle. » (*Temps et récit*, 1985)

Bruno Bachimont :

Le numérique comme « outil de déconstruction phénoménale de la temporalité ». Le numérique, dans sa disponibilité et son immédiateté, aboutirait à un présent permanent, sans écoulement temporel (*Le sens de la technique*, 2010).

La *smartfiction* : une retemporalisation du temps humain détemporalisé par le calcul



Nour
En ligne



On va essayer de faire du cerf-volant avec Rasha avant qu'il fasse nuit

19:02

Elle est peut-être trop petite mais moi je suis pas encore trop grande 😊

19:02

Bon ben c'était pas fameux fameux 😞

19:32

Soit je suis nulle en cerf-volant soit celui d'Adnan vole juste pas

19:32

On a pas réussi à le garder en l'air plus de 10 secondes

19:32

Répondre...



10 secondes, c'est déjà bien.

Je suis sûr qu'elle était ravie.

Tt



Nour
Occupée



19:32

Comme la tata pas capable de faire voler un cerf-volant



19:32

Tu la verrais... elle est tellement mimi !

19:32

J'ai juste envie de l'emporter avec moi dans ma valise

19:32

Tu veux l'asphyxier ? !

↙ 19:32

Mais noooooon ! Je ferais des petits trous 😊

19:32

Bon je te laisse

19:32

Qamar nous appelle pour manger

19:32



19:33

Nour est occupée

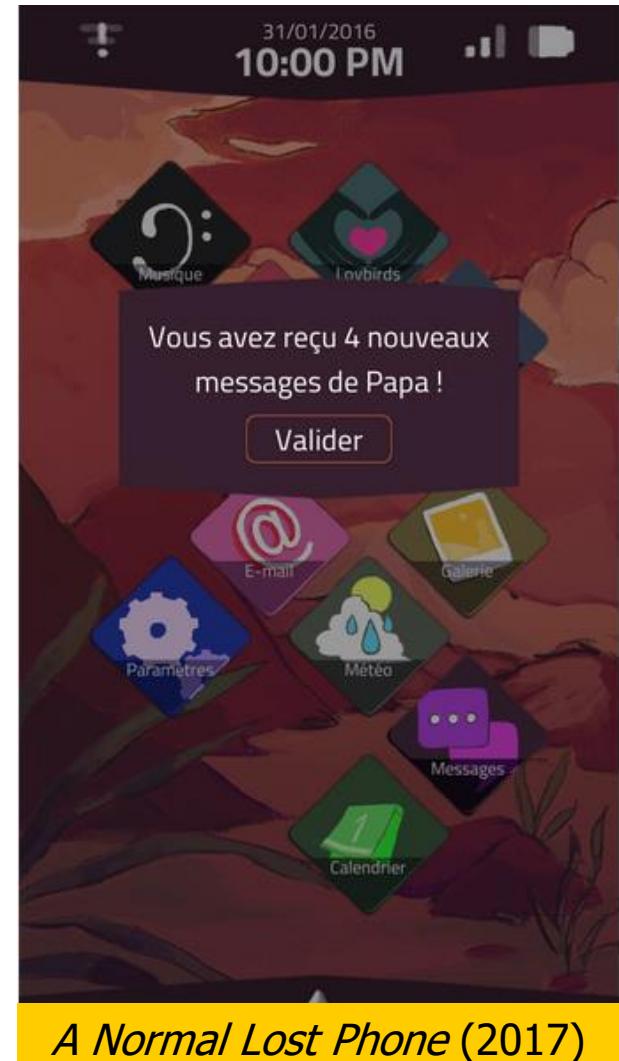
Répondre...



Un révélateur de l'usage du smartphone

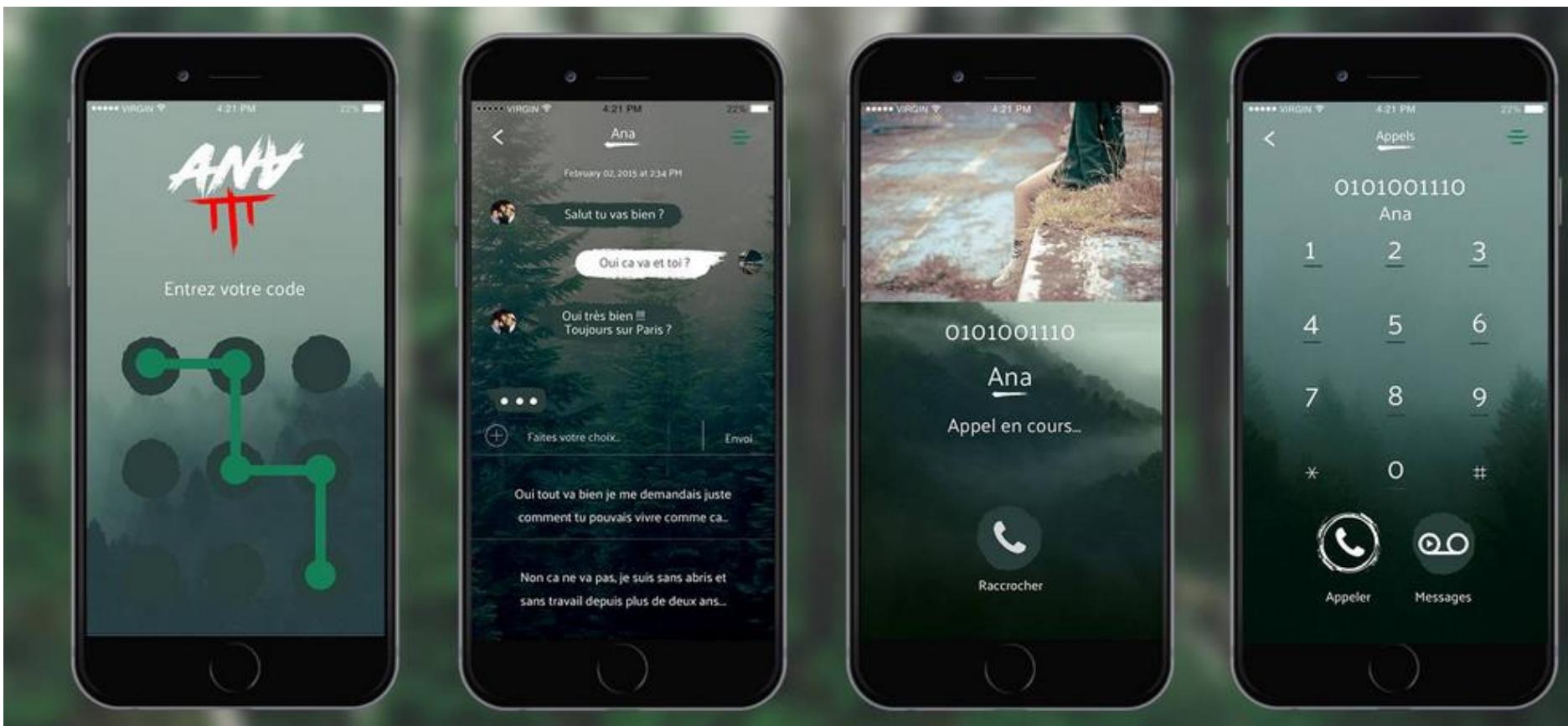
Le smartphone est notre dispositif pour des pratiques de communication et d'écriture quotidiennes

La *smartfiction* fonctionne parce que le support lui-même est un support de déréalisation : il construit une couche de fiction hors du monde *réel*



A Normal Lost Phone (2017)

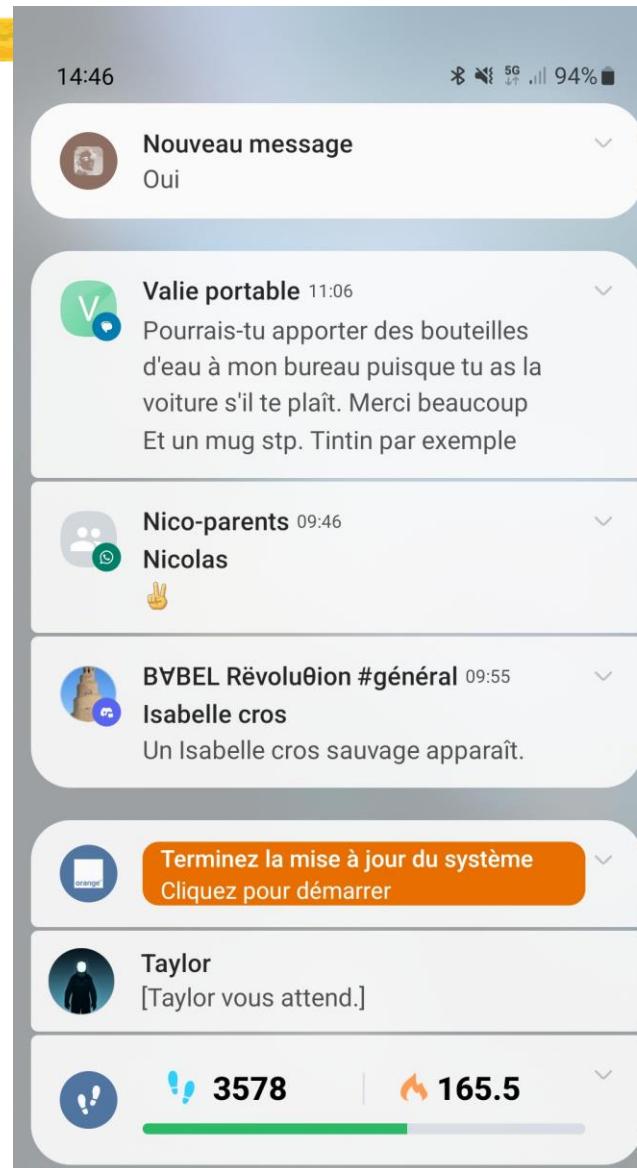
Un révélateur de l'usage du smartphone



Ana the Game (2018)

Un révélateur de l'usage du smartphone

Tout usage du smartphone ne serait-il pas d'une certaine façon une *smartfiction* ?





Nour
En ligne



Carnet de voyage



Nour
En ligne



17:24

Je me demande pourquoi j'ai
payé les transports toutes ces
années !

17:24

Je devrais essayer de voler
des turcs

17:24

Des trucs pardon

17:24

Lapsus 😅

17:24

Répondre...



Ne fais pas la maline.

Quel talent !

Aa



Zaatari



05 MARS

80 000

Ouvert en 2012, le camp de réfugiés de Zaatari, en Jordanie accueillait plus de 200000 Syriens lors de son pic de fréquentation, en juillet 2013.



J'ai envie d'un massage

21:14

Peut-être que Terry Hudson
peut négocier ça pour toi ?
✓ 21:14

Moi qui espérais que tu te
proposes...

21:14



Qu'est-ce que je donnerais
pour le faire !



Beaucoup de *smartfictions* mettent en avant le fait qu'elles s'appuient sur des données réelles.



Florent Maurin, coscénariste et game designer d'*'Enterre-moi, mon amour'*, parle de « jeu du réel »

Fictions et enjeux éthiques



Tension entre la nécessité de fonder les frontières entre réel et fiction (Lavocat, 2016) et le travail de brouillage perpétuel pratiqué par les créateurs de *smartfictions*

Françoise Lavocat

FAIT
ET FICTION

Pour une frontière



POÉTIQUE
SEUIL



Chronique(s) d'Abime (Via Fabula, 2016)



Chaque lecteur de Chronique(s) d'Abîme aura une histoire différente, selon sa personnalité, son humeur du moment et son environnement. (Photo : Via Fabula)

Vous est-il déjà arrivé d'espérer pouvoir changer le déroulement ou la fin d'un roman ? C'est désormais chose possible, grâce à l'inventivité d'une start-up toulousaine.

Via Fabula a en effet lancé, le 7 avril 2016, le premier livre numérique pour tablettes et smartphones qui s'adapte à la personnalité et à l'environnement de son lecteur.

Six histoires, neuf fins alternatives et 144 chemins de lecture

Chronique(s) d'Abîme est une nouvelle, ambiance thriller, mettant en scène un jeune étudiant en médecine aux prises avec une découverte qui va changer sa vie. Une histoire totalement dynamique : s'appuyant sur des algorithmes de personnalisation et de contextualisation, cette application guide le lecteur à travers les 144 chemins de lecture possibles. Au total, il existe six histoires et neuf fins alternatives.

Un dédale littéraire qui s'adapte en effet à votre environnement et votre humeur. Ainsi, grâce à la géolocalisation, l'application installera l'intrigue dans la ville où vous êtes, à l'heure de votre lecture... et ajustera même l'ambiance de l'histoire selon les conditions météos réelles du moment !

De la même manière, votre profil social (sexe, situation amoureuse...) influencera le récit : selon les chemins de lecture empruntés, vous pourriez même retrouver vos noms et prénoms dans l'histoire.

***Chronique(s) d'Abîme* (Via Fabula, 2016)**



Chaque lecteur de Chronique(s) d'Abîme aura une histoire différente, selon sa personnalité, son humeur du moment et son environnement. (Photo : Via Fabula)

Vous est-il déjà arrivé d'espérer pouvoir changer le déroulement ou la fin d'un roman ? C'est désormais chose possible, grâce à l'inventivité d'une start-up toulousaine.

Via Fabula a en effet lancé, le 7 avril 2016, le premier livre numérique pour tablettes et smartphones qui s'adapte à la personnalité et à l'environnement de son lecteur.

Six histoires, neuf fins alternatives et 144 chemins de lecture

Chronique(s) d'Abîme est une nouvelle, ambiance thriller, mettant en scène un jeune étudiant en médecine aux prises avec une découverte qui va changer sa vie. Une histoire totalement dynamique : s'appuyant sur des algorithmes de personnalisation et de contextualisation, cette application guide le lecteur à travers les 144 chemins de lecture possibles. Au total, il existe six histoires et neuf fins alternatives.

Un dédale littéraire qui s'adapte en effet à votre environnement et votre humeur. Ainsi, grâce à la géolocalisation, l'application installera l'intrigue dans la ville où vous êtes, à l'heure de votre lecture... et ajustera même l'ambiance de l'histoire selon les conditions météos réelles du moment !

Ultra-personnalisation :
le lecteur n'est pas invité à se décentrer de lui-même pour s'immerger dans une expérience imaginaire ; au contraire, c'est le récit qui se moule dans la sphère de son *identité*.

Fictions et enjeux éthiques

L'autre ne s'aborde plus désormais que comme miroir de soi.

Le numérique participe à cette tendance :

- présentisme
- Interactivité : prise de rôle comme acteur/joueur
- brouillage des frontières entre réel et fiction

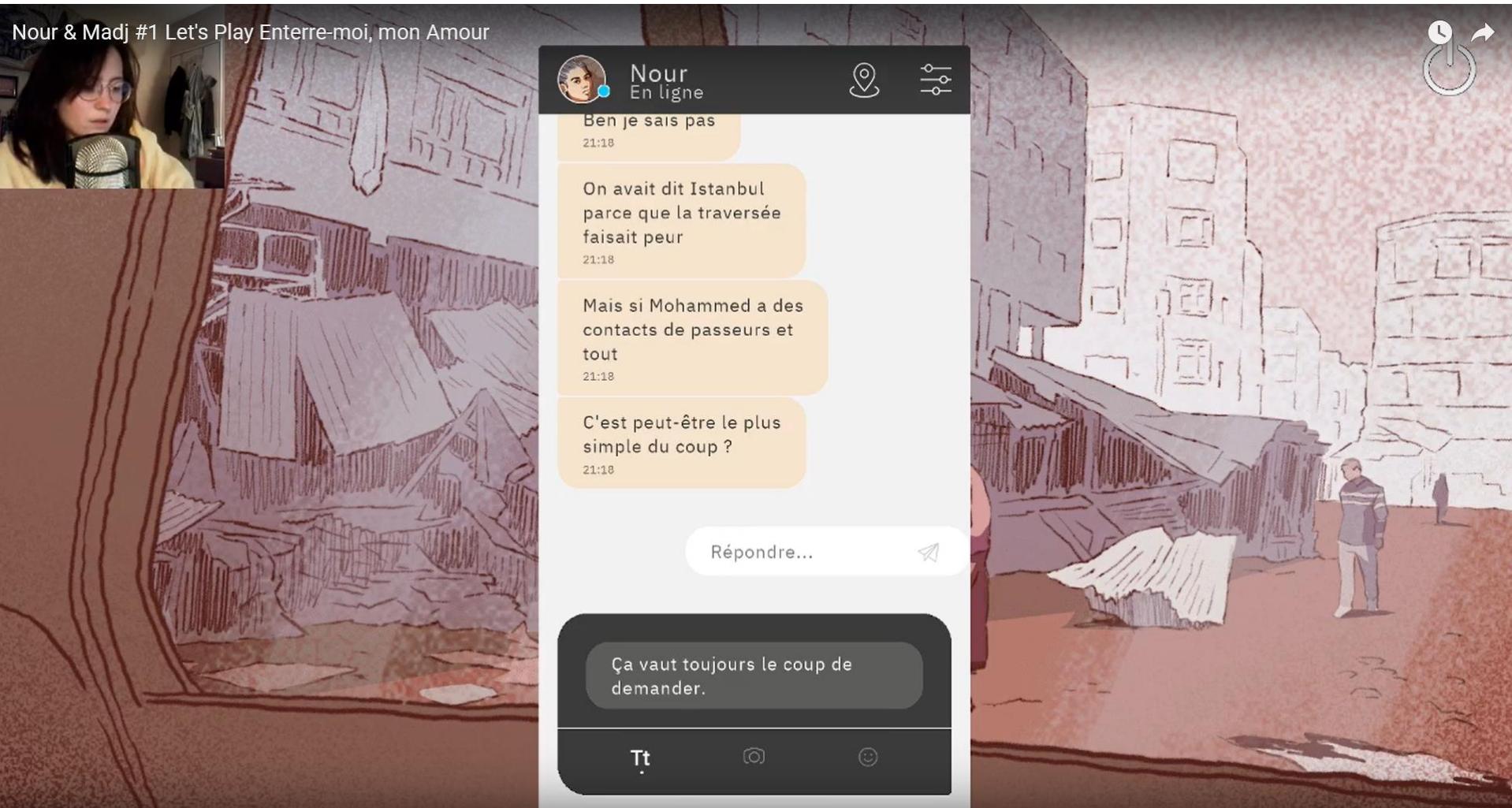


Fictions et enjeux éthiques

Le récit n'est pas vu comme une ouverture à l'autre, mais comme un prolongement de soi-même.

Si, dans *Enterre moi, mon amour*, le récit de Nour est un prolongement de moi-même, au nom de quoi puis-je prétendre vivre ce qu'elle vit ?





La smartfiction : un dispositif empathique ?

Un récit interactif sur *Tinder*...



Swipe Night (2020 et 2021)

<https://youtu.be/STh9DodzTZQ>

QU'EST-CE QUE VOS CHOIX RÉVÈLERONT DE VOUS ?

SWIPE NIGHT.

UNE AVENTURE INTERACTIVE
DANS LAQUELLE VOS DÉCISIONS
PEUVENT CONDUIRE À DES MATCHS

CHAQUE WEEK-END DU
14 AU 29 MARS | EXCLUSIVEMENT SUR 



10:58



Swipe Night : Killer Weekend

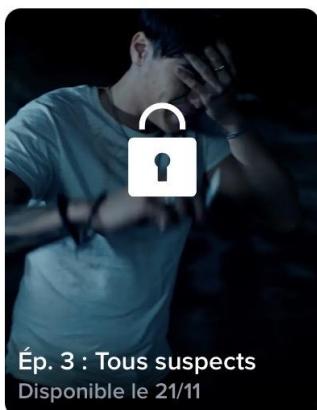
Une aventure interactive qui débloque de nouveaux Matchs



Ép. 1 : Soirée ratée
REVOIR



Ép. 2 : Dans le noir
Disponible le 14/11



Ép. 3 : Tous suspects
Disponible le 21/11



Trouve des Matchs en fonction de tes choix
Découvrir

Bienvenue sur Explore
Mon Mood...



10:58



SWIPE NIGHT.

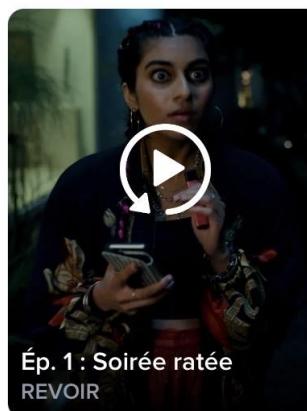


Trouve des Matchs en fonction de tes choix
Découvrir

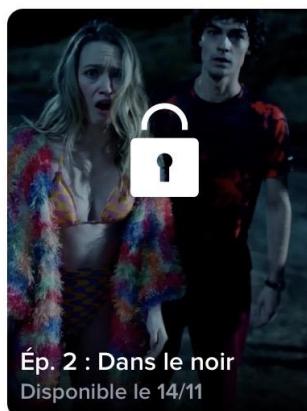
ESSAYER

Swipe Night : Killer Weekend

Une aventure interactive qui débloque de nouveaux Matchs



Ép. 1 : Soirée ratée
REVOIR



Ép. 2 : Dans le noir
Disponible le 14/11

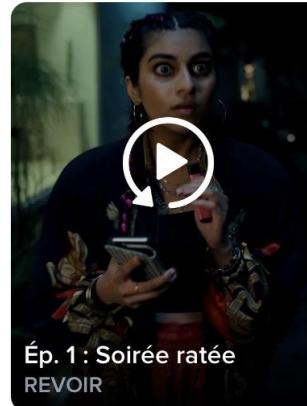


10:58



Swipe Night : Killer Weekend

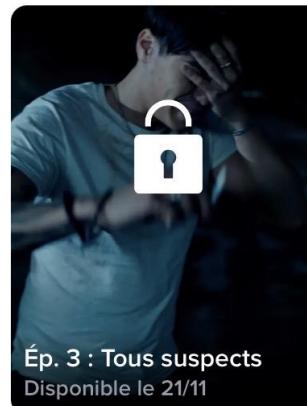
Une aventure interactive qui débloque de nouveaux Matchs



Ép. 1 : Soirée ratée
REVOIR



Ép. 2 : Dans le noir
Disponible le 14/11



Ép. 3 : Tous suspects
Disponible le 21/11



Trouve des Matchs en fonction de tes choix
Découvrir

Bienvenue sur Explore
Mon Mood...

Swipe Night (2020 et 2021)

<https://youtu.be/STh9DodzTZQ>

Fictions et enjeux éthiques

« Les univers fictifs, loin d'être des apparences illusoires ou des constructions mensongères, sont une des faces majeures de notre rapport au réel » (Schaeffer, 1999).

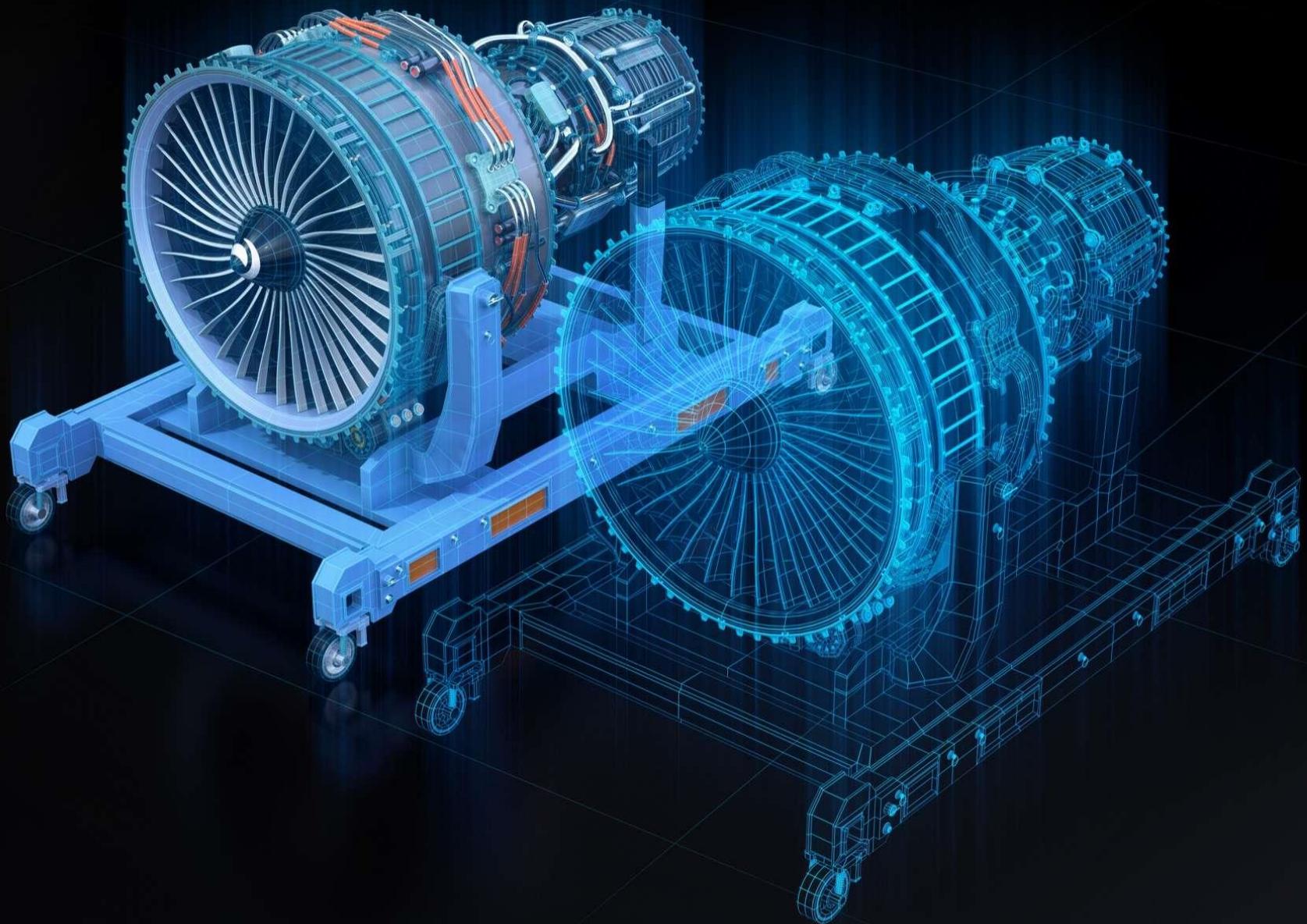
Sans doute le numérique ouvre-t-il des possibles dans ce jeu sur la frontière entre réel et fiction, et sur la promesse d'un dispositif fictionnel empathique.



Ouverture : l'IA annule le réel ?



On pourrait « se demander dans quelle mesure le numérique n'annule pas le réel : il semble se substituer à lui comme opposition et référence. Le réel opposable, ce n'est pas le réel, mais la donnée » (Bachimont, 2023).



Ouverture : l'IA annule le réel ?



En IA notamment, on considère que le réel opposable, ce qui permet de justifier, correspond aux données collectées sur lesquelles s'appuie le calcul et la décision proposée.

Les données de l'IA deviennent des fictions car elles n'ont plus d'ancrage dans le réel, elles le remplacent (Bachimont).

On ne s'interroge pas sur la réalité et la vérité des données, mais seulement sur la pertinence des algorithmes confrontés à ces données.

Avec le numérique (et l'IA en particulier), les données numériques sont *fictionnelles*.

Références



- BACHIMONT Bruno (2023). « L'IA, une machine à inventer ». Journée d'étude *Intelligence artificielle : une invention à émotion* organisée à l'université de Montpellier le 27 janvier 2023.
- CAÏRA Olivier (2011). *Définir la fiction : du roman au jeu d'échecs*. Paris, Éditions de l'EHESS.
- LAVOCAT Françoise (2016). *Fait et fiction. Pour une frontière*. Paris, Seuil.
- ODIN Roger (2000). *De la fiction*. Bruxelles, De Boeck Université.
- 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 soutenue le 20 juin 2022 à l'Université de technologie de Compiègne.
- RICOEUR Paul (1985). *Temps et récit*, 3 vol., Paris, Seuil.
- SCHAEFFER Jean-Marie (1999). *Pourquoi la fiction ?* Paris, Seuil.
- ZUNSHINE Lisa (2006). *Why We Read Fiction?* Columbus, Ohio University Press.

Exemples de smartfictions



- **Ana The Game**

- (app store) <https://apps.apple.com/fr/app/ana-the-game/id1202981332>
- (play store) https://play.google.com/store/apps/details?id=com.plug_in_digital.anathegame

- **Another Lost Phone: Laura's story**

- (app store) <https://apps.apple.com/fr/app/another-lost-phone/id1267197755>
- (play store) <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.accidentalqueens.anotherlostphone>

- **Enterre-moi, mon amour / Bury me, my love**

- (app store) <https://apps.apple.com/fr/app/enterre-moi-mon-amour/id1281473147>
- (play store) https://play.google.com/store/apps/details?id=com.plug_in_digital.emma

- **Lifeline**

- (app store) <https://apps.apple.com/fr/app/lifeline/id982354972#?platform=iphone>
- (play store) <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.threeminutegames.lifeline.google>

- **Memento M**

- (app store) <https://apps.apple.com/us/app/memento-m/id1533799527>
- (play store) <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.glaznev.detective5>

- **Seven - Endgame**

- (app store) <https://apps.apple.com/fr/app/seven-endgame/id1476673731>
- (play store) <https://play.google.com/store/apps/details?id=air.de.sponsorads.endgame>

- **Simulacra**

- (app store) <https://apps.apple.com/fr/app/simulacra/id1252035454>
- (play store) <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kaigan.simulacra>

- **Somewhere: The Vault Papers**

- (app store) <https://apps.apple.com/fr/app/somewhere-the-vault-papers/id1340903844>
- (play store) <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tanuki.somewhere>