


I'm not robot  reCAPTCHA

I am not robot!

Livre dont je suis le héros enfant

Les livres-jeux (en anglais : gamebook), souvent désignés en France et au Canada par l'expression livres dont vous êtes le héros[a],[b], sont un genre de romans ayant pour caractéristique d'être interactifs[1], le déroulement de l'histoire dépendant des choix du lecteur. Ce genre, né dans les années 1960-1970, devient célèbre en 1982 avec le livre *Le Sorcier de la Montagne de feu*. Le genre connaît son heure de gloire dans les années 1980 et au début des années 1990 avant de sombrer dans l'oubli, les éditeurs abandonnant la réédition de ces livres dont le succès n'est plus au rendez-vous, du fait de la concurrence des jeux vidéo.



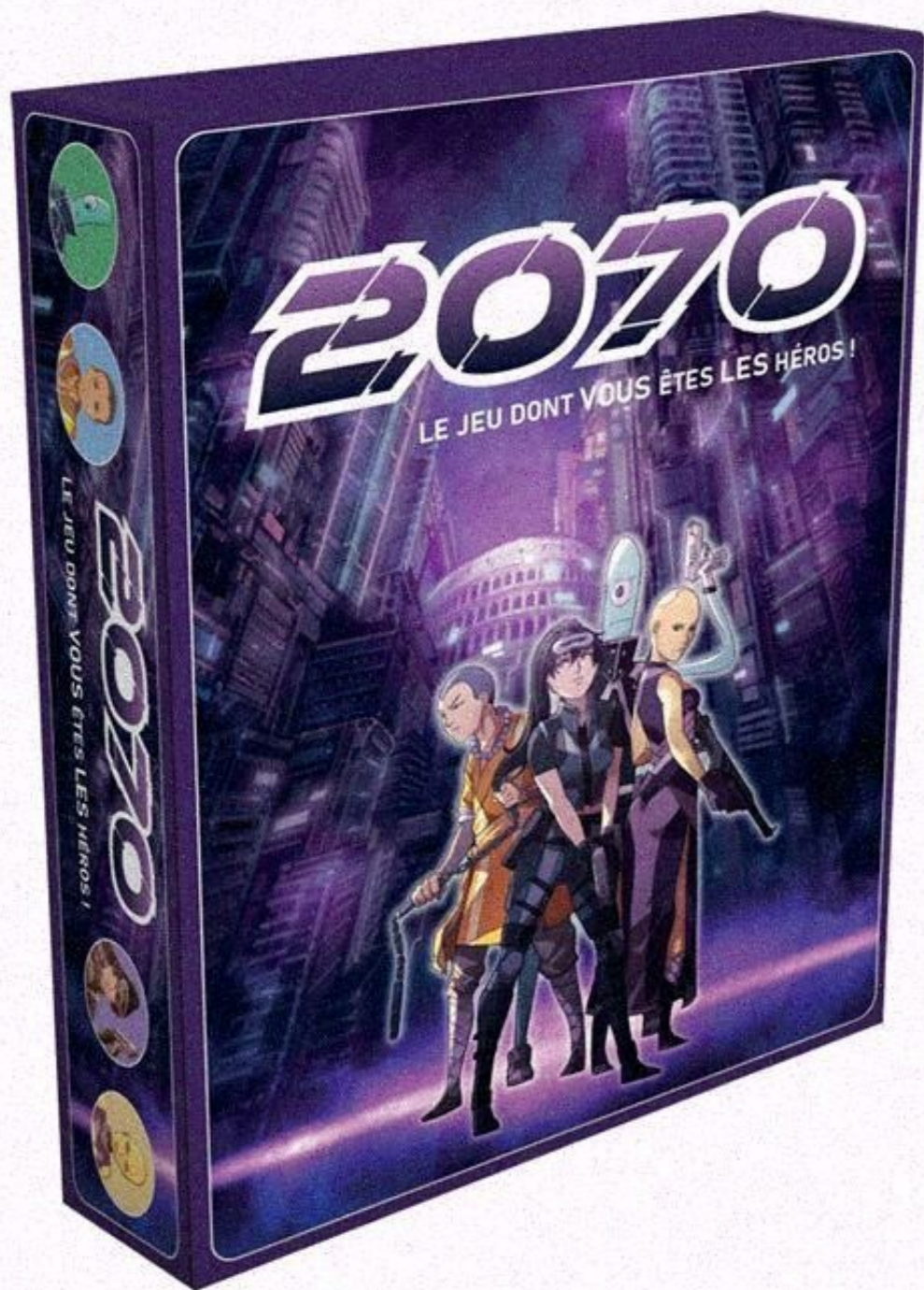
Les livres-jeux ont amené de nombreux lecteurs vers le jeu de rôle « papier », et certains ont même été déclinés sur ce support : c'est le cas des séries telles que Défis fantastiques, Loup Solitaire ou Fabled Lands. Les livres-jeux ont influencé le genre de la fiction hypertexte (en)[2]. Dénomination Le terme « livre-jeu » est la traduction littérale du terme anglais gamebook. Toutefois, ce terme est ambigu car il peut aussi renvoyer à des livres de jeux (des livres contenant des jeux comme des énigmes et des labyrinthes), ou bien à des livres-jouets (typiquement destinés à la petite enfance). Matthieu Freyheit distingue bien de ce fait les livres-jeux, destinés à la petite enfance, des livres dont vous êtes le héros, qui sont des livres « pour adultes » en termes de format et de taille de police d'écriture[3].

Le terme le plus connu en France est « livre dont vous êtes le héros » et de son abréviation « LDVELH » ou « LDVH », mais il s'agit du nom d'une collection de l'éditeur Gallimard Jeunesse (à l'époque Folio Junior), marque protégée[a]. Des passionnés ont proposé le terme « littérature interactive » (à ne pas confondre avec la fiction interactive), et son abréviation « littéract »[4]. Mécanismes de jeu Enchaînement des paragraphes Illustration du principe (montage). Les livres-jeux sont des livres dont les paragraphes sont numérotés.

À la fin de la lecture d'un paragraphe, le lecteur a le choix entre plusieurs possibilités, représentant les actions du personnage qu'il incarne. Ces possibilités renvoient à d'autres paragraphes, qui développent les conséquences des choix du lecteur. Les paragraphes ne sont donc pas lus dans l'ordre des numéros, et chaque lecteur ne lira pas les mêmes paragraphes, puisqu'il ne fera pas les mêmes choix. On peut à ce titre distinguer deux grandes familles de livres-jeux : les livres « divergents » : chaque choix modifie le cours de l'histoire et mène vers une fin différente ; c'est le cas des livres des collections Choose Your Own Adventure et Le Challenge des étoiles ; les livres « à objectif » : le personnage principal a un objectif, une mission, et les différents cheminements reviennent vers cet objectif ; il y a en général une « grande fin » qui correspond à l'accomplissement de la mission ; c'est le cas de la plupart des livres-jeux. On peut représenter l'enchaînement possible des paragraphes sous la forme d'un graphe[5]. Dans le cas des livres « divergents », le graphe ressemble à un arbre. « [Parmi les livres-jeux que j'ai écrit, mon préféré est Le Chasseur de Mages.] Il représente une première application de ma théorie que la clé des livres-jeux n'est pas les chemins divergents, mais les chemins convergents. Par cela, j'entends qu'un paragraphe auquel on peut accéder par plus d'un paragraphe peut avoir des sens totalement différents selon ce qui s'est passé auparavant. […] Lorsque j'ai vraiment relu Le Chasseur de Mages après l'avoir écrit, j'ai découvert des histoires et des intrigues que je n'avais pas écrites de façon consciente : elles sont juste nées de la façon dont j'ai essayé d'écrire le livre. Il existe un concept littéraire des lacunae : ce sont les trous dans la narration que le lecteur remplit lui-même.



Toutefois, ce terme est ambigu car il peut aussi renvoyer à des livres de jeux (des livres contenant des jeux comme des énigmes et des labyrinthes), ou bien à des livres-jouets (typiquement destinés à la petite enfance). Matthieu Freyheit distingue bien de ce fait les livres-jeux, destinés à la petite enfance, des livres dont vous êtes le héros, qui sont des livres « pour adultes » en termes de format et de taille de police d'écriture[3]. Le terme le plus connu en France est « livre dont vous êtes le héros » et de son abréviation « LDVELH » ou « LDVH », mais il s'agit du nom d'une collection de l'éditeur Gallimard Jeunesse (à l'époque Folio Junior), marque protégée[a]. Des passionnés ont proposé le terme « littérature interactive » (à ne pas confondre avec la fiction interactive), et son abréviation « littéract »[4]. Mécanismes de jeu Enchaînement des paragraphes Illustration du principe (montage). Les livres-jeux sont des livres dont les paragraphes sont numérotés. À la fin de la lecture d'un paragraphe, le lecteur a le choix entre plusieurs possibilités, représentant les actions du personnage qu'il incarne. Ces possibilités renvoient à d'autres paragraphes, qui développent les conséquences des choix du lecteur. Les paragraphes ne sont donc pas lus dans l'ordre des numéros, et chaque lecteur ne lira pas les mêmes paragraphes, puisqu'il ne fera pas les mêmes choix. On peut à ce titre distinguer deux grandes familles de livres-jeux : les livres « divergents » : chaque choix modifie le cours de l'histoire et mène vers une fin différente ; c'est le cas des livres des collections Choose Your Own Adventure et Le Challenge des étoiles ; les livres « à objectif » : le personnage principal a un objectif, une mission, et les différents cheminements reviennent vers cet objectif ; il y a en général une « grande fin » qui correspond à l'accomplissement de la mission ; c'est le cas de la plupart des livres-jeux. On peut représenter l'enchaînement possible des paragraphes sous la forme d'un graphe[5]. Dans le cas des livres « divergents », le graphe ressemble à un arbre. « [Parmi les livres-jeux que j'ai écrit, mon préféré est Le Chasseur de Mages.] Il représente une première application de ma théorie que la clé des livres-jeux n'est pas les chemins divergents, mais les chemins convergents. Par cela, j'entends qu'un paragraphe auquel on peut accéder par plus d'un paragraphe peut avoir des sens totalement différents selon ce qui s'est passé auparavant. […] Lorsque j'ai vraiment relu Le Chasseur de Mages après l'avoir écrit, j'ai découvert des histoires et des intrigues que je n'avais pas écrites de façon consciente : elles sont juste nées de la façon dont j'ai essayé d'écrire le livre. Il existe un concept littéraire des lacunae : ce sont les trous dans la narration que le lecteur remplit lui-même.



Les livres-jeux ont amené de nombreux lecteurs vers le jeu de rôle « papier », et certains ont même été déclinés sur ce support : c'est le cas des séries telles que Défis fantastiques, Loup Solitaire ou Fabled Lands. Les livres-jeux ont influencé le genre de la fiction hypertexte (en)[2]. Dénomination Le terme « livre-jeu » est la traduction littérale du terme anglais gamebook. Toutefois, ce terme est ambigu car il peut aussi renvoyer à des livres de jeux (des livres contenant des jeux comme des énigmes et des labyrinthes), ou bien à des livres-jouets (typiquement destinés à la petite enfance). Matthieu Freyheit distingue bien de ce fait les livres-jeux, destinés à la petite enfance, des livres dont vous êtes le héros, qui sont des livres « pour adultes » en termes de format et de taille de police d'écriture[3]. Le terme le plus connu en France est « livre dont vous êtes le héros » et de son abréviation « LDVELH » ou « LDVH », mais il s'agit du nom d'une collection de l'éditeur Gallimard Jeunesse (à l'époque Folio Junior), marque protégée[a]. Des passionnés ont proposé le terme « littérature interactive » (à ne pas confondre avec la fiction interactive), et son abréviation « littéract »[4]. Mécanismes de jeu Enchaînement des paragraphes Illustration du principe (montage). Les livres-jeux sont des livres dont les paragraphes sont numérotés. À la fin de la lecture d'un paragraphe, le lecteur a le choix entre plusieurs possibilités, représentant les actions du personnage qu'il incarne. Ces possibilités renvoient à d'autres paragraphes, qui développent les conséquences des choix du lecteur. Les paragraphes ne sont donc pas lus dans l'ordre des numéros, et chaque lecteur ne lira pas les mêmes paragraphes, puisqu'il ne fera pas les mêmes choix. On peut à ce titre distinguer deux grandes familles de livres-jeux : les livres « divergents » : chaque choix modifie le cours de l'histoire et mène vers une fin différente ; c'est le cas des livres des collections Choose Your Own Adventure et Le Challenge des étoiles ; les livres « à objectif » : le personnage principal a un objectif, une mission, et les différents cheminements reviennent vers cet objectif ; il y a en général une « grande fin » qui correspond à l'accomplissement de la mission ; c'est le cas de la plupart des livres-jeux. On peut représenter l'enchaînement possible des paragraphes sous la forme d'un graphe[5]. Dans le cas des livres « divergents », le graphe ressemble à un arbre. « [Parmi les livres-jeux que j'ai écrit, mon préféré est Le Chasseur de Mages.] Il représente une première application de ma théorie que la clé des livres-jeux n'est pas les chemins divergents, mais les chemins convergents. Par cela, j'entends qu'un paragraphe auquel on peut accéder par plus d'un paragraphe peut avoir des sens totalement différents selon ce qui s'est passé auparavant. […] Lorsque j'ai vraiment relu Le Chasseur de Mages après l'avoir écrit, j'ai découvert des histoires et des intrigues que je n'avais pas écrites de façon consciente : elles sont juste nées de la façon dont j'ai essayé d'écrire le livre. Il existe un concept littéraire des lacunae : ce sont les trous dans la narration que le lecteur remplit lui-même. Ils sont importants dans les livres-jeux, et je pensais qu'en travaillant là-dessus, et en faisant attention à la façon dont j'écrivais les paragraphes avec plusieurs chemins y menant, je pourrais produire un livre qui serait plus réactif à l'imagination du lecteur. […] — Paul Mason, Entretien sur le site de La Bibliothèque des aventuriers[6]. Beaucoup de livres-jeux s'en tiennent à un enchaînement de paragraphes, et ne nécessitent rien d'autre que le livre lui-même. Mais d'autres, dont certains qui comptent parmi les plus célèbres, contiennent un système de règles, qui repose généralement sur des épreuves de hasard[c] nécessitant l'usage de deux dés à six faces (Défis fantastiques) ou, plus rarement, d'une table reproduisant un dé à dix faces (Loup Solitaire). Le lecteur doit déterminer les caractéristiques de son avatar, qui peuvent être plus ou moins nombreuses (jusqu'à dix dans la série Loup* Ardent) ; elles servent à déterminer ses chances de réussir des épreuves données, dont l'exemple le plus emblématique est le combat contre un ou plusieurs adversaires, disposant eux-mêmes de caractéristiques chiffrées.

