

La narration dans la littérature numérique : un récit en construction ?

Khadija Chlouchi

Faculté des lettres et des sciences humaines, Sais-Fès
Université Sidi Mohamed Ben Abdellah
khadija.chlouchi@usmba.ac.ma

&

Hakima Loukili

Faculté des lettres et des sciences humaines, Sais-Fès
Université Sidi Mohamed Ben Abdellah
hakima.loukili@usmba.ac.ma

Abstract : This study explores the transformations of literary narrative in the digital age, drawing on Mohammed Sanjala's work "*Chatt*". This new aesthetic framework redefines our perception of human identity; now unstable and multifaceted; in a world dominated by social media. The analysis highlights the reader's active role and the contributions of digital technology in probing the characters' psychology. By drawing on the reflections of Paul Ricœur and Jean-Claude Kaufmann on narrative identity, the article examines how these narratives enable the emergence of multiple identities and the reconfiguration of the subject in a media-saturated environment, and raises the question of a narrative in perpetual construction.

keywords: Digital literature, contemporary identity, digital subject, reading, narrative.

Résumé : L'étude explore les transformations du récit littéraire à l'ère numérique, en s'appuyant sur l'œuvre CHATT de Mohammed Sanjala. Ce nouveau cadre esthétique redéfinit notre perception de l'identité humaine désormais instable et plurielle, dans un monde dominé par les réseaux sociaux. L'analyse souligne le rôle actif du lecteur et les apports du numérique pour sonder la psychologie des personnages. En croisant les réflexions de Paul Ricœur et de Jean-Claude Kaufmann sur l'identité narrative. L'article interroge la manière dont ces récits permettent l'émergence d'identités multiples, la reconfiguration du sujet dans un environnement médiatisé et pose la question d'un récit en perpétuelle construction.

Mots-clés: littérature numérique; identité contemporaine; sujet numérique; lecture ; récit.

Introduction

Depuis quelques années, les espaces numériques ont profondément bouleversé les conditions de création littéraire. De nouveaux paradigmes ont émergé, redéfinissant notre manière de lire, d'écrire et de comprendre le récit. Dans cette étude, nous proposons d'analyser à travers *Chatt*, l'œuvre numérique de l'auteur jordanien Mohammed Sanjala, comment le récit échappe à sa structure classique pour adopter de nouvelles formes, dictées par les nouvelles technologies, et les pratiques digitales contemporaines. Une esthétique nouvelle se dessine, façonnant notre perception de l'identité humaine et ébranlant les fondements du récit traditionnel. L'œuvre nous invite à réfléchir sur le caractère insaisissable et fluctuant de l'identité dans une époque marquée par l'omniprésence du numérique, où les réseaux sociaux et les plateformes connectées envahissent notre quotidien. Nous nous attelons également à mettre en lumière les possibilités offertes par les technologies dans la construction narrative et le développement des personnages. Ces choix nous permettent de scruter plus finement la psychologie des personnages et de mieux saisir l'aspect inconstant de l'identité. Notre réflexion se veut une étude qui croise l'identité dans un carrefour numérique afin de mettre en exergue les différentes particularités du « soi » dans un nouveau paysage médiatique.

Notre analyse repose sur une approche éclectique, en nous appuyant sur des exemples tirés de l'œuvre Chatt. La problématique abordée nécessite en effet le recours à des cadres théoriques pluridisciplinaires. Nous commencerons par esquisser une présentation synthétique de la littérature numérique, avant d'interroger la dimension technique du médium et d'examiner son incidence sur la construction du sens. Notre étude consiste à analyser comment, au croisement du Web, le « je » s'actualise sans cesse, apparaissant sous des visages variés, épousant de nouveaux paradigmes et s'inscrivant dans une dialectique de l'éphémère et de l'anonymat. Nous interrogerons l'identité au sens ricœurien, entendue non comme une simple représentation de soi figée mais comme une construction herméneutique en devenir, que nous mettrons à l'épreuve du numérique.

Si l'identité du sujet selon Paul Ricœur, se conçoit et se comprend en suivant le modèle du récit, les nouvelles formes d'écriture et de lecture à l'ère numérique, pourrait bien bouleverser notre conception du sujet, en explorant d'autres modèles littéraires. Le récit, désormais, se déploie d'un support médiatique à un autre et d'un lien à l'autre, déconstruisant toute temporalité et linéarité, dénuée parfois d'intrigue, il se manifeste dans l'immédiateté et par le fragment. Parallèlement, le sujet numérique pour Marcello Vitali-Rosati n'est pas simplement « représenté » en ligne mais littéralement construit par les dispositifs techniques (algorithmes, formats, plateformes). Peut-on parler dans ce sens d'un récit en devenir ? Comment se manifeste l'identité contemporaine dans le cadre du récit numérique ? comment les récits numériques permettent-ils l'émergence d'identités multiples. Et finalement, dans quelle mesure l'hypertexte, en tant que dispositif de médiation, permet-il de traduire la dualité réel / virtuel vécue par le narrateur ?

1. Littérature numérique : tentative de définition

Les théoriciens et spécialistes s'accordent sur la complexité de la définition de la littérature numérique, en raison de sa nature hétéroclite et multimodale. Cette forme émergente ne cesse d'évoluer au sein de la sphère culturelle contemporaine. Philippe Bootz la définit comme « *Toute forme narrative ou poétique qui utilise le dispositif informatique comme médium et met en œuvre une ou plusieurs propriétés spécifiques à ce médium.* » (Bootz, 2006). De cette définition, on peut déduire que la littérature numérique ne se rattache pas à un seul genre littéraire, elle englobe aussi bien les formes narratives que poétiques. Elle repose sur un médium inédit : le support informatique qui diffère radicalement du support papier, tant par ses spécificités que par ses possibilités quasi illimitées.

Dans le même esprit, Serge Bouchardon considère la littérature numérique comme :

« *Un ensemble de créations qui mettent en tension littérarité et spécificités du support numérique* » (Bouchardon, 2012 : 60) Cette tension s'articule autour de quatre axes :

- l'écriture programmée, partie immergée de l'iceberg, invisible pour le lecteur mais déterminante dans la signification de l'énoncé ;
- la cohabitation d'éléments sémiotiques au sein du texte ; images fixes ou animées ;
- liens hypertextuels, sons, vidéos, médias ; qui confèrent au texte son caractère singulier ;
- enfin, la dimension esthétique, véritable pierre angulaire de l'édifice numérique.

Avant d'aborder les spécificités de la littérature numérique, il convient de distinguer deux formes essentielles de cette nouvelle expression littéraire : la littérature

numérisée et la littérature numérique. Jean Clément clarifie cette distinction de la manière suivante :

On appellera donc littérature numérisée celle qui, bien qu'étant inscrite sur un support numérique, a d'abord connu une existence sur le papier ou qui a vocation à être publiée sur ce support. On réservera l'appellation de littérature numérique à celle qui ne peut pas être imprimée sur papier sous peine de perdre les caractéristiques qui constituent sa raison d'être. (Clément, 2007 :14).

La littérature numérique ne peut être imprimée en version papier au risque d'altérer sa signification, tandis que la littérature numérisée, fait référence aux œuvres qui exploitent le support informatique. C'est une version numérique qui existe aussi en version papier. Elle contient des contenus multimédias (vidéos, images, sons et pages web...). Alexandra Saemmer, pour sa part, résume les caractéristiques de la littérature numérique en quatre composantes qui cohabitent ensemble dans le même support informatique : l'animation, le rôle du programme, l'interactivité et finalement le multimédia. Il va sans dire que le texte devient non seulement lisible mais aussi visible et manipulable.

1.1. Le récit interactif

Le récit littéraire interactif est défini par Serge Bouchardon comme : « *une succession d'événements constituant une histoire (...) que le mode de représentation principal de cette histoire soit une narration, (...) ; que ce récit soit interactif, c'est-à-dire qu'il comporte une forme de programmation informatique, des interventions matérielles du lecteur.* » (Bouchardon, 2008 : p.82). Cette définition met l'accent sur le rôle du lecteur dans la construction du sens, celle-ci sera tributaire des actions ou « manipulations » du lecteur, ce dernier suivra une trajectoire personnalisée qui sera certainement différente de celle des autres lecteurs. Cette conception particulièrement innovante de lecture met à l'épreuve des concepts clés dans la narratologie, comme la notion de temporalité, l'ordre chronologique, le schéma narratif, la focalisation, et l'énonciation.

Dans le même ordre d'idées, le récit littéraire interactif présente une forme de contradiction : il s'agit d'articuler entre narrativité (prendre le lecteur par la main) et interactivité (lui donner la main) pour intervenir dans le processus narratif. Le récit interactif peut désigner plusieurs catégories :

- les récits hypertextuels ;
- les récits animés ;
- les œuvres combinatoires et génératives.

Le texte littéraire numérique n'est plus un élément figé sur une page fixe, mais il a un caractère fuyant, mouvant, qui nécessite forcément l'actualisation de la part du lecteur, c'est ce que Bouchardon appelle « la manipulation ». En effet le texte n'acquiert pleinement sens que lorsque le lecteur prend acte en choisissant son itinéraire en fonction des jalons proposés lors de sa navigation.

L'hypertexte

L'hypertexte est un néologisme américain créé par Michael Joyce. Les définitions les plus récentes le présentent comme une écriture non séquentielle, faite de liens contrôlés par le lecteur (Nelson, 1987). Cette définition met en évidence une forme d'écriture qui diffère substantiellement de l'écriture sur papier, tout en soulignant le rôle actif du lecteur dans ce nouveau procédé.

Il s'agit d'une situation inédite de lecture, mobilisant de nouvelles modalités telles que le zapping ou le clic sur un bouton ou un nœud pour naviguer vers d'autres univers. Ce

mode favorise le survol et la navigation : le lecteur choisit son cheminement en fonction de ses désirs et de ses besoins. C'est pourquoi certains penseurs préfèrent parler « d'activité de lecture » plutôt que de lecture au sens classique. En effet, deux lecteurs d'un même document hypertexte ne suivent pas nécessairement le même parcours pour comprendre le texte. Dès lors, on peut affirmer que l'hypertexte se prête à plusieurs lectures et donc à plusieurs interprétations. Bootz souligne à cet égard l'importance du fragment et des liens dans le procédé hypertextuel : « *Un hypertexte fictionnel, de la même façon, n'est pas autre chose que des fragments d'histoire (les nœuds), dont certaines phrases, propositions, mots ou dessins permettent d'aller vers d'autres fragments, via des liens* » (Bootz, 2006).

On peut donc déduire que l'hypertexte a fait éclater le livre traditionnel, désormais enrichi et multimodal. Il peut intégrer des dimensions variées telles que l'image, l'animation, le son et la vidéo. Dans l'hypertexte, chaque mot peut être investi d'une mission qui dépasse la dialectique signifié/signifiant : il transporte le lecteur vers d'autres fenêtres ou textes, selon ses choix personnels ou selon un itinéraire prédéterminé par l'auteur. Micheal Joyce Le résume ainsi :

Ce n'est pas simplement que le lecteur peut déterminer l'ordre de ce qu'il lit, mais ses choix créent ce qui est lu. Disons simplement que l'hypertexte est lire et écrire électroniquement dans l'ordre qui vous convient, qui en fonction des choix qui vous sont offerts par l'auteur ou par votre propre découverte sensorielle de l'organisation topographique du texte (Joyce, cité par Gervais et Xanthos, 1999 :p.2)

L'hypertexte introduit donc une dimension interactive, offrant au lecteur la possibilité de choisir librement son parcours de lecture. Il se distingue par une structure non linéaire et complexe, dont la richesse réside dans son caractère potentiellement infini et indéterminé, échappant à toute clôture narrative traditionnelle. Grâce à cette hyperactivité, le texte s'augmente et se transforme pour dépasser les contours classiques : il embrasse l'infini et l'insolite, devenant un mélange d'écrits, de graphiques, d'images et de sons, un véritable multitexte porté par le médium numérique.

2. Les métamorphoses du récit sous l'emprise du numérique

2.1. Du récit linéaire à l'identité éclatée

Selon Paul Ricoeur, l'identité narrative se construit à travers le récit : elle émerge dans une mise en intrigue, échafaudage qui se dirige vers la fin du récit, ce qui suppose une certaine continuité temporelle entre passé, présent et futur. Or, dans le contexte du récit numérique, cette linéarité est mise à mal. Le récit y est présenté sous forme de fragments et soumis à l'immédiateté de l'interaction. Il devient alors difficile de « raconter sa vie » au sens ricoeurien, car l'expérience narrative se déploie dans un temps discontinu, où le sujet se constitue par le truchement d'éléments épars, au fil des gestes de navigation. Dès lors L'identité numérique ne se donne plus comme une histoire cohérente, mais comme une série de traces, de bribes, de présences éphémères : Le récit que l'on peut faire de sa vie prend plus que jamais la forme d'un bricolage, d'un montage d'éléments divers. Il devient de plus en plus difficile de raconter sa propre vie de façon linéaire. Cette difficulté peut dans certains cas devenir souffrance : « *nous n'avons pas les cadres symboliques que produit notamment la littérature pour imaginer notre vie* » (Bouchardon, 2008).

Avec l'essor du numérique, de nouvelles formes textuelles ont émergé, exploitant les potentialités de l'outil informatique, notamment l'hypertexte, l'interactivité

et l'animation. Ces dispositifs offrent de nouveaux cadres de compréhension du récit, bouleversant les modèles théoriques traditionnels et soulèvent une série d'interrogations : comment concilier narrativité et interactivité dans les récits numériques ? Peut-on parler d'une nouvelle conception du récit sous l'emprise du numérique ? Les formes textuelles issues de l'environnement numérique instaurent-elles de nouveaux modes de compréhension de l'identité ?

Si le récit classique s'identifie à une trajectoire temporelle et linéaire d'un personnage. Actuellement avec les nouvelles formes d'écriture et de lecture qui exploitent le potentiel numérique, on peut supposer que l'identité contemporaine, eu égard à sa complexité, ne pourrait pas se comprendre selon des modèles anciens. Elle sera, désormais, tributaire de plusieurs paramètres qui concordent conjointement pour participer à la composition du sujet narratif échappant à la linéarité du récit traditionnel et empruntant les codes hétéroclites et protéiformes du récit numérique. Il s'agit ainsi d'une nouvelle forme d'identité, qui épouse les principes de l'hypertexte : elle se déplace d'un nœud vers d'autres fenêtres à travers des liens activés, en réponse aux sollicitations sensorielles du texte. Cette dynamique favorise l'exploration et s'inscrit pleinement dans la logique du flux.

L'avènement du numérique a donc profondément transformé les cadres du récit classique, notamment le schéma narratif et la question de la temporalité. Dans les récits numériques, l'histoire ne se déroule plus selon une structure fixe : début, péripéties, dénouement, mais selon une organisation discontinue et modulable par le lecteur. Or, dans le récit numérique, cette clôture est souvent suspendue, différée, voire absente, laissant place à une narration ouverte, mouvante, et co-construite par l'interacteur.¹ Paul Ricoeur souligne à juste titre l'importance de la conclusion dans la constitution de tout récit :

Suivre une histoire, c'est avancer au milieu de contingences et de péripéties sous la conduite d'une attente qui œuvre son accomplissement dans la conclusion. Cette conclusion n'est pas logiquement impliquée par quelques prémisses antérieures. Elle donne à l'histoire un « point final », lequel, à son tour, fournit le point de vue d'où l'histoire peut être aperçue comme formant un tout. Comprendre l'histoire, c'est comprendre comment et pourquoi les épisodes successifs ont conduit à cette conclusion, laquelle, loin d'être prévisible, doit être finalement acceptable, comme congruente avec les épisodes rassemblés. (Ricoeur, 1983 : p .104).

Dans les récits numériques, la conclusion n'est pas toujours clairement délimitée. Il incombe souvent au lecteur de choisir la fin de l'histoire en fonction de l'itinéraire emprunté. Le récit numérique se distingue par sa structure non linéaire et complexe : le sens ne réside pas uniquement dans le texte, mais dans le réseau de liens qu'il suggère, dans le geste de navigation. La temporalité y change de figure : les événements semblent être racontés dans l'immédiat, au moment même de leur déroulement. Cette temporalité comprimée donne lieu à une narration éclatée, où l'identité narrative apparaît fluctuante et instable. Le récit se construit progressivement, au fil des déplacements entre hyperliens et univers textuel, échappant à toute clôture définitive. Il ne s'agit plus d'un récit achevé, mais plutôt d'un récit en devenir, ouvert, mouvant, et co-construit par l'interacteur.

¹ Dans le contexte de la littérature numérique francophone le mot 'interacteur' est souvent utilisé par Serge Bouchardon pour désigner un lecteur à qui on donne la main pour intervenir au récit.

2.2. L'immersion, une histoire à vivre

L'immersion est l'un des concepts clés de la littérature numérique. Elle est intrinsèquement liée aux spécificités du médium et nous fait basculer d'une histoire racontée à une histoire vécue. Si, dans un récit papier, le lecteur tourne les pages pour découvrir la suite, face à l'écran, il ne demeure pas passif. Il mobilise les potentialités innovantes du numérique pour vivre le récit comme s'il en faisait réellement partie. Il s'agit d'une expérience profondément engageante, sollicitant les sens, stimulant l'imagination et favorisant une connexion émotionnelle avec l'univers narratif.

La littérature numérique immersive combine les codes de la narration littéraire avec les possibilités offertes par les technologies numériques. Elle ne se limite pas à la lecture d'un texte sur écran : elle propose une expérience sensorielle, interactive et souvent participative. L'immersion permet de tisser une relation singulière entre le lecteur et les personnages, en suscitant des réactions corporelles et émotionnelles réelles. Le lecteur parvient à se plonger dans l'univers fictionnel avec aisance. Grâce aux codes du numérique : média et mouvement s'associent pour reproduire les caractéristiques de certains éléments du monde réel. Ainsi, certaines animations textuelles immergent le lecteur dans une forme de « réalité virtuelle », engageant son corps et ses perceptions d'une manière radicalement différente du récit imprimé, comme l'explicite clairement Alexandra Saemmer dans ses travaux. :

À travers la manipulation, c'est plus particulièrement le sens du toucher qui est impliqué ; lorsqu'il contemple des mots qui bougent, le sens de la vue est sollicité d'une façon qui rappelle les sensations éprouvées devant des images en mouvement au cinéma et à la télévision. Grâce à la convocation de sémiotiques autres que linguistiques, le texte numérique acquiert ainsi un potentiel mimétique et immersif. (Saemmer, 2011).

Grâce à l'intégration d'images, de vidéos et de liens hypertextes directement insérés dans le texte, le lecteur parvient à construire un univers narratif plus vaste que celui offert par les seuls mots. Cette approche multimodale favorise une immersion accrue, où les personnages et les lieux prennent vie avec une précision visuelle qui facilite la projection dans l'univers fictionnel.

Dans cette perspective, l'immersion met en lumière le rôle actif du lecteur, notamment à travers ses gestes dans le processus de création du récit. Il participe pleinement à la construction du sens, car il ne s'agit plus pour l'auteur de livrer un « produit » fini, mais d'inscrire le récit interactif dans une dynamique évolutive. Les données générées par l'interacteur peuvent être intégrées au dispositif narratif, rendant le récit toujours en construction, ouvert à la transformation et à la co-création.

3. L'hypertexte Chatt : Une expérience de lecture singulière

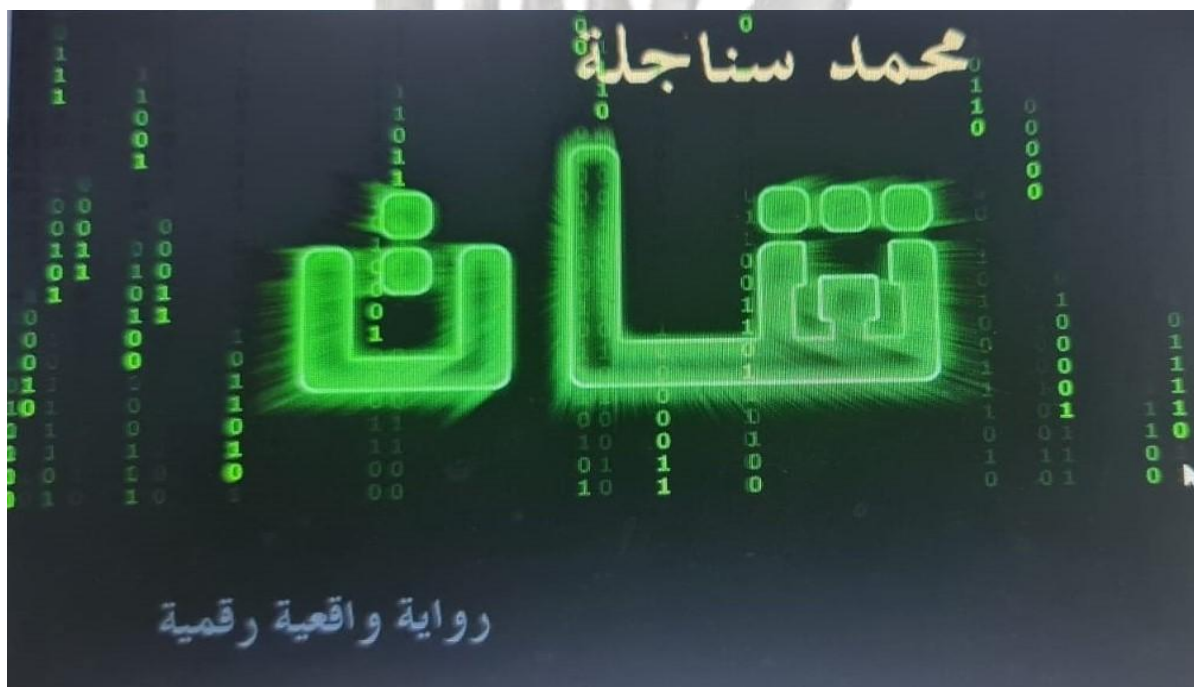


Figure 1. Interface de l'œuvre numérique *Chatt*
<http://sanajleh-shades.com/oer-accounts-of-the-author>

Le titre de l'œuvre *Chatt* dérive du substantif anglais « chatting », évoquant les échanges au sein d'une communauté virtuelle. Les chiffres du langage binaire 0 et 1 tombent du ciel², annonçant l'avènement du numérique. Cette scène introductive dévoile la thématique centrale de l'œuvre et l'inscrit d'emblée dans la lignée du genre réaliste, tout en adoptant une logique hypertextuelle.

Le récit apparaît selon une configuration nouvelle ; l'enchevêtrement de plusieurs codes sémiotiques : texte, image, son, musique, effets sonores, laisse entendre de nouveaux paradigmes en matière de lecture et d'interprétation du récit, on remarque de prime abord l'absence de linéarité dans la narration, l'histoire n'obéit pas à la structure classique du schéma narratif, mais les textes sont traversés par des thèmes récurrents qui se répondent et se croisent. La lecture devient une navigation libre, de texte en texte. Les pages se succèdent sans ordre chronologique, avec des renvois fréquents vers des liens renvoyant à leur tour vers d'autres liens, aucun parcours narratif n'est déterminé par l'auteur pour guider le lecteur. Le sens de l'œuvre ne réside pas uniquement dans les mots, mais, dans le mouvement qu'ils suscitent, dans les jeux de liens et les manipulations.

Chatt, est une œuvre de littérature numérique basée sur le feuilletage, par ailleurs, l'espace textuel se déploie selon une logique dédaléenne, où chaque fragment semble ouvrir sur une bifurcation inattendue. Le lecteur, désorienté, perdu dans ce labyrinthe narratif, avance dans un espace clos mais ouvert sur une infinité de temporalités : morcelé, discontinu, ambigu. Le lecteur, fasciné par la surface lumineuse de l'écran, navigue d'hyperlien en hyperliens, oubliant parfois le sens des phrases pour

² Il faut souligner l'intérêt d'explorer l'œuvre *Chatt* afin de découvrir les spécificités de cette écriture qui diffère complètement de l'écriture littéraire classique.

se laisser séduire par la texture des mots, leur couleur et leur agencement. Les liens font éclater les parcours. Or, bien qu'ils contribuent à l'expansion et à la ramification du texte, le nœud activable reste proche du nœud d'origine qui porte le lien. Ce dernier constitue pour le lecteur un repère stable, un point d'ancrage à partir duquel il débute sa navigation et vers lequel il peut revenir à tout moment.



Figure2. Nœud intitulé « existence »

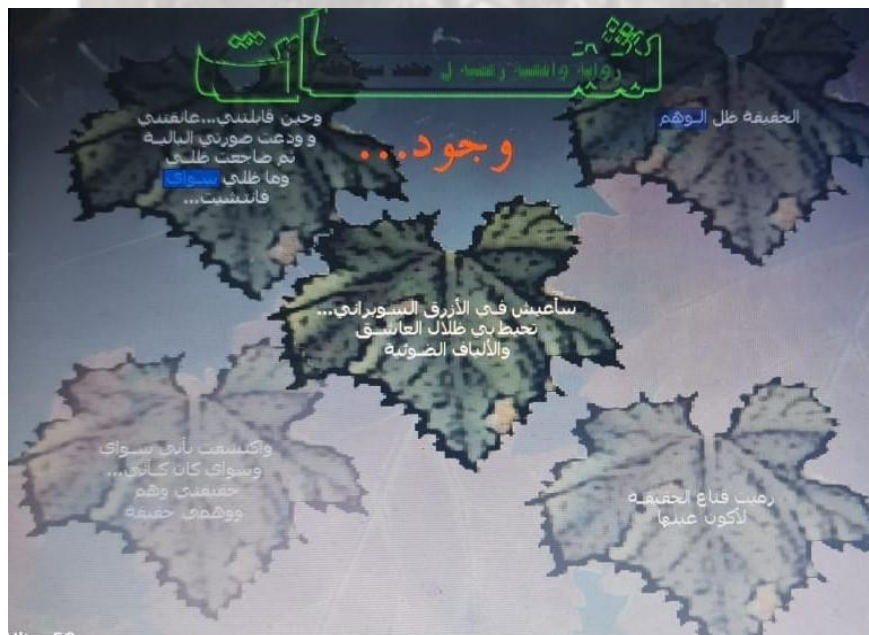


Figure 3. Capture d'écran du même nœud « existence » interface différente ³

³ Cette interface se visualise après activation de plusieurs « mots boutons » en suivant le nœud : «existence »

Le texte est parsemé d'éléments paratextuels, tels que l'image de la souris, des icônes, des flèches, des liens clignotants ainsi que des « mots-boutons ». La présence de ce langage non verbal confère à l'œuvre une dimension ludique, qui influe directement sur la lecture et son interprétation. La lecture change ainsi de nature. Par exemple, dans le nœud intitulé « existence », un clic sur le mot-bouton « lumineuse » fait apparaître une nouvelle feuille contenant un autre mot-bouton nommé « réalité ». En poursuivant cette exploration, le lecteur voit surgir d'autres feuilles. S'il persiste dans ce jeu interactif, il peut visualiser jusqu'à cinq feuilles. Le lecteur s'amuse alors à emprunter des sentiers qui bifurquent, une trajectoire personnalisée, suivant ses manipulations. Il peut ainsi accéder à une, deux, voire cinq feuilles, selon son parcours. À ce propos, Gervais et Xanthos soulignent la dimension ludique du médium, préférant parler d'une véritable activité de lecture où la dimension technique du médium occupe le devant de la scène.

Il est difficile, et même impossible, d'unifier ces fragments, On porte peu attention à la lettre du texte, au grain de sa signification, on s'amuse et épuise son attention au niveau de la forme, du dispositif offert, l'enchaînement des fragments, les possibilités visuelles et sonores, la dimension technique du médium » (Gervais et Xanthos :1999 :p.3).

Dans l'œuvre *Chatt* de Mohammed Sanjala, le lecteur évolue dans un espace labyrinthique jonché d'éléments textuels, iconographiques et sonores, guidé par des hyperliens qui ouvrent de nouvelles perspectives, tout en conservant des points de retour. Le récit devient, une cartographie narrative où chaque clic est une décision, chaque lien est une aventure nouvelle.

3.1. La dimension technique du médium : un allié dans la construction du sens

L'œuvre s'ouvre sur un tableau fascinant mêlant mots, couleurs et effets sonores. Très vite, apparaissent des nœuds qui servent de repères narratifs, à commencer par le: « néant sableux », suivi de « Métamorphoses », « Accouchement », « Rébellion des amants », « Existence », pour s'achever sur le nœud final : « Quand l'univers se stabilise ». Le récit débute par une réflexion du narrateur sur le hasard et la routine, et leurs effets néfastes sur lui-même et sur les individus en général.

En effet, le héros semble traverser un profond déchirement identitaire, tiraillé entre un monde réel vécu avec amertume, marqué par le travail, la solitude et le désert, et un monde virtuel, intensément désiré, fait de rencontres, d'amour et de dialogue. Cette ambivalence se cristallise dans la dualité entre Ahmed, qui vit dans le désert, et Nizar, pseudonyme choisi pour s'évader de la monotonie du réel et de son caractère prosaïque et macabre. Cette tension identitaire se manifeste clairement grâce à l'outil numérique. Le quotidien aride, évoquant les dunes sableuses, est rendu sensible par le mélange de formes sémiotiques : le sifflement du vent, l'image des dunes, le bruit du criquet font écho à l'expérience vécue du narrateur et à son exil volontaire. À l'inverse, le tonnerre, les couleurs roses et rouges, la musique douce et romantique, ainsi que le clignotement des liens immergent le lecteur dans l'univers euphorique du héros. Ce monde virtuel rappelle les espaces de rencontre et d'échange comme Yahoo et Messenger.

De ce fait, L'apport technologique favorise une meilleure appréhension du récit, car l'enchevêtrement des dimensions sémiotiques propres au médium permet de saisir une identité en quête de sens, oscillant entre un réel rejeté et un virtuel idéalisé. Cette dialectique de présence et d'absence, incarnée par des signes visuels et sonores qui apparaissent et disparaissent au fil du texte, renforce la thématique du récit. Le lecteur,

confronté à une multiplicité de parcours possibles, expérimente une lecture courte et nomade, reflet de l'état d'âme du héros ; Ahmed ou Nizar ; qui vacille entre deux mondes opposés mais néanmoins coexistants. Se livrer à ce type de jeu, dans lequel le discours explicite, notamment dans les échanges du protagoniste avec sa bien-aimée virtuelle, Manal, cohabite avec un discours implicite enfoui dans les tréfonds de sa conscience, révèle ses véritables sentiments et désirs qu'il s'abstient d'exprimer dans la réalité. Cette simultanéité entre l'acte de parole et l'acte de pensée est rendue possible grâce aux techniques propres au médium numérique⁴. La visualisation du message après activation de l'icône Yahoo Messenger, permet au lecteur d'accéder à la pensée intime du personnage et de découvrir ses penchants profonds, sachant que celui-ci ne verbalise pas ce qu'il pense réellement, pour des raisons sociales et éthiques.

Il convient de souligner que le récit hypertextuel recourt fréquemment au multifenêtrage, dispositif qui permet la lecture simultanée de plusieurs documents sur un même espace-écran. En somme, l'usage du numérique constitue un levier essentiel dans l'accès au sens du récit interactif, en favorisant une immersion dans la complexité psychologique du personnage et dans la dynamique narrative fragmentée. L'œuvre parvient à exploiter l'outil numérique pour révéler le caractère dualiste du personnage. Une véritable symbiose s'instaure entre le texte, l'image et le son, qui convergent pour donner sens au récit. Le protagoniste tente vainement de dépasser son dilemme identitaire : « *Je m'évade d'un amour fou où je n'étais qu'âme consumée dans un brasier insensé* »⁵. Les formes d'expression : séquences audio, effets sonores, musique ; traduisent la dispersion du narrateur, centre de l'intrigue, éparpillé entre un passé rejeté et un présent désertique. Il fuit une relation amoureuse charnelle, passionnée et destructrice, qu'il rejette tout en continuant à la savourer. C'est à cause de cette relation qu'il s'est exilé dans un désert silencieux et monotone. Il renie un présent atone et macabre, aux couleurs sableuses qui lui rappellent la grisaille de l'existence : « *Ici, dans ce lieu, j'ai vécu toute l'existence... seul, perdu, dispersé dans le mirage de l'univers... j'étais moi et en même temps un autre, je ne sais plus qui suis-je- dans ce magma existentiel !* » (Sanjala, 2005). Instable dans ses postures, hésitant dans ses décisions, le protagoniste s'engage dans une relation virtuelle qui ne lui était pas destinée (Manal lui a envoyé un SMS par erreur). Il cherche à renouer avec un passé refoulé, à raviver les flammes d'un amour encore embrasées. Tantôt il se flatte d'être le cavalier des amoureux, répondant aux appels de l'éros qui s'emparent de son être ; tantôt il s'érige en chantre de l'amour sensationnel. À d'autres moments, il répond à l'appel de la prière et accède au monde spirituel de la pureté, entrant en communion avec Dieu ; un degré mystique que seuls les pieux peuvent atteindre. De l'amour charnel à l'amour mystique, où situer le narrateur ? Cette oscillation ne relève-t-elle pas d'une forme de schizophrénie comportementale ? Peut-on parler d'une perte des repères, d'une crise identitaire sous le joug de la modernité et des déambulations du soi, exacerbées par l'envahissement des nouvelles technologies ?

Bouchardon et Mayer dans leur article *D'une identité narrative à une identité poétique* ; évoque le travail de Dominique Cardon (2010) *La Démocratie Internet : Promesses et limites* pour illustrer cette identité plutôt fluctuante et processuelle marquée par le sceau du numérique :

L'identité personnelle se donne davantage comme un processus que comme un état, comme une activité plutôt qu'un statut. La fabrication identitaire épouse étroitement les potentialités des technologies

⁴Il serait préférable de se référer à l'œuvre afin de se rendre compte de ses articulations sémiotiques où les systèmes verbaux et non verbaux s'articulent de manière complémentaire, chacun contribue à l'enrichissement de sens.

⁵Ibid, les pages dans l'œuvre ne sont pas numérotées, c'est difficile de donner une référence exacte

numériques, dont la plasticité et l'interactivité favorisent ce travail de subjectivation, entendu comme un processus continu de (re)création de soi. (Cardon, cité par Bouchardon et Mayer, 2017 : p.55).

D'après le sociologue Cardon, l'identité en ligne présente un caractère fluide et dynamique, façonnée par les possibilités offertes par le numérique. Elle évolue constamment via des profils, des interactions et des publications sur les réseaux sociaux. En outre, les outils numériques offrent une malléabilité infinie, permettant une subjectivation accumulée où le sujet se recompose en continu, en temps réel, face aux flux relationnels et algorithmiques. Ainsi, l'insertion au sein de la trame narrative d'éléments issus de la culture numérique (messaging électronique, réseaux sociaux, courriels...) a pour fonction de porter un regard critique sur les mutations sociales, contribuant par là même à bouleverser les codes narratifs.

Dans le même ordre d'idées, l'on ne saurait s'empêcher de souligner que *Chatt* a réussi à exploiter la dualité du réel et du virtuel en tant que thématique romanesque par excellence, et ce, dès son titre. Elle parvient également à mobiliser les potentialités du récit numérique au service de l'esthétique du texte, en donnant à voir la situation du personnage romanesque au sein d'un environnement technologique. C'est précisément ce que confirme Bouchardon sur le plan théorique : le récit littéraire interactif ne tire pas sa valeur esthétique uniquement de la qualité de la langue mais puise l'essentiel de sa portée esthétique des propriétés techniques du support informatique. Dans son œuvre *Une Odyssée du Web*, Bouchardon illustre parfaitement les reconfigurations du sujet narratif en transformant la lecture en un véritable périple inspiré des épisodes de l'Odyssée d'Homère où le sujet lecteur s'identifie à Ulysse et doit littéralement agir pour faire progresser le récit. Afin d'arriver à destination, il explore l'espace de l'œuvre, confronté à un flux immense de données, dans un environnement truffé de traces et aussi d'obstacles : il expérimente, joue, choisit, et il peut même échouer et recommencer. Le sujet narratif s'y construit donc par identification allégorique et par intervention active du lecteur dans la dynamique du récit.

3.2. Un récit en devenir

3.2.1. Identité : reflet de la société

L'enchaînement des événements dans le récit sert souvent de balise, favorisant la construction d'un univers diégétique et empêchant toute dérive navigationnelle. Or, dans l'œuvre, la dimension technique du médium ; notamment la structure nouée de l'hypertexte et l'entremêlement du multimédia avec des éléments iconiques participe à redessiner l'univers hétéroclite, confus et complexe du narrateur. Il va sans dire que l'œuvre témoigne d'un va-et-vient continu entre le registre verbal et l'expression visuelle, un mariage heureux entre le fond et la forme, c'est justement cette tension qui anime l'ensemble de sa production. Elle exprime de manière explicite le statut mitigé et perplexe du héros, notamment lorsqu'il engage des conversations avec ses amantes virtuelles. Le caractère intime, qui devrait normalement rester occulté, est dévoilé à travers la fenêtre ouverte lors de l'activation d'un lien hypertexte. Ce récit secondaire se superpose alors au récit principal : cette dualité d'affichage met en lumière deux discours distincts et confirme l'état ambivalent du narrateur ainsi que son instabilité. Il s'enfouit dans l'anonymat du monde virtuel afin de dissimuler ses véritables penchants, puis s'embarque vers de nouvelles aventures.

Par ailleurs, l'usage de pseudonyme répond à un besoin social, il s'agit de : « se frayer une place au sein de la communauté d'internautes et d'étendre en parallèle son réseau relationnel en ligne (Bourdache, 2022) partant, les discussions sur les réseaux sociaux traduisent son aspiration à une « démultiplication de soi ». Il agit librement, sans

contrôle, protégé par l'écran et l'anonymat qu'offre Internet, considéré comme un « espace rassurant ». Il s'aventure ainsi dans des thématiques variées, donnant libre cours à ses fugues sensationnelles. Dès lors, on peut dire que ces médias favorisent un sentiment d'appartenance à une communauté transnationale où les frontières s'estompent au profit d'un espace de communion, de partage et d'écoute. Ils deviennent de véritables espaces de redéfinition de soi. Au demeurant, l'identité qui se reflète dans les réseaux sociaux est aux antipodes de la dynamique identitaire classique, qui cherche à stabiliser et pérenniser une image du moi. Au contraire, elle s'inscrit dans une logique de flux, instable, incapable d'assurer la continuité d'une quelconque identité. On peut alors se demander si le protagoniste ne cherche pas à échapper aux images de soi imposées par la société, aspirant, par le biais d'internet, à exister « autrement », puisqu'il ne parvient pas à se réjouir pleinement de son identité dans la réalité. Il tend semble-t-il vers une identité espérée. (Benbouziane, 2025)

Dans son ouvrage *Ego : pour une sociologie de l'individu. Une autre vision de l'homme et de la construction du sujet*. Jean-Claude Kaufmann stipule que le « moi » qui émerge dans les échanges sur les réseaux sociaux est une identité incomplète, mouvante, co-construite au fil des conversations. Elle dépend toujours du regard de l'autre et de son jugement. Ainsi, Ahmed possède un autre « soi » en réserve, généralement cantonné à l'imaginaire, flottant d'un moment à l'autre, et venant concurrencer son identité principale en cas de crise ou de conflit. Kaufmann insiste sur le caractère social de l'identité : « *L'individu est multiple au plan de ce qui fonde son identité, du cadre qui guide ses comportements, de ses sentiments, de ses idées* » (Kaufmann, 1992). Il évoque une réalité multiple et ajoute : « *En fait, le geste qui participe à la construction d'un individu participe également à la construction d'une culture à une époque donnée* » (Kaufmann, 1992). Il explicite ainsi les liens entre l'identité et ses différentes dimensions sociales. Il convient de souligner la dimension sociale de la construction identitaire, elle n'est plus exclusivement tributaire de l'individu. En effet, ce dernier n'est pas le seul décideur des éléments qui façonnent son identité : d'autres paramètres interviennent, notamment les réseaux sociaux, qui ne sont plus de simples outils d'expression, mais deviennent de véritables « techniques de soi ». Il va sans dire que la littérature contemporaine cherche à traduire le chaos et l'incertitude de la vie moderne. Elle s'inscrit dans une logique de l'absurde, de l'incompréhensible, de l'anarchie et du désordre, en résonance avec l'existence tourmentée du héros, marquée par l'hésitation et l'indécision. La structure de l'hypertexte et les modalités de sa lecture portent elles aussi les empreintes de cette modernité. Le jeu de mots qui s'active après manipulation du lecteur de plusieurs nœuds : « existence », « je ne suis que mon ombre », « j'ai découvert que j'étais l'autre et que l'autre était moi, ma réalité était illusion et mon illusion était réalité », exprime la contradiction des contenus et l'absence de vision stable. Le récit interactif numérique abolit les frontières entre l'imaginaire et la réalité, créant un monde hybride où les formes s'entrelacent et se transforment sans cesse. D'où l'identité narrative se disperse à travers les différents canaux numériques.

Marcello Vitali-Rosati, explore les mutations numériques de l'identité personnelle et la présente comme une réalité toujours mouvante, qui s'actualise au moment même de sa constitution : « *L'identité est multiple, elle se manifeste sous plusieurs formes, plusieurs noms. Comme si chaque action produisait une identité* ». (Vitali-Rosati, 2014) Il précise que c'est une identité éclatée, en construction permanente puisqu'elle n'est que le reflet des traces laissées entre les divers lieux et moments où elle s'est fait connaître.

3.2.2. La modernité : une identité en crise

Le héros cherche à cristalliser la crise de l'Homme moderne, un être vivant dans la solitude, l'isolement et le cloisonnement, dépourvu de toute appartenance sociale ou idéologique. Et ce, malgré l'ouverture du monde induite par la mondialisation. La révolution technologique, marquée par l'envahissement des moyens de communication ; notamment Internet et son corollaire, le Chatt⁶, a contribué au délitement des liens sociaux⁷ et à une montée accrue de l'individualisme, fragilisant ainsi la notion de groupe et celle de famille. À cet égard, l'absence de toute mention de la famille du protagoniste, de son ancrage social ou idéologique, révèle une crise ontologique profonde de l'être.

L'œuvre aborde également des thématiques d'ordre politique liées à la situation du Proche-Orient, notamment en Irak et en Palestine. Toutefois, sans approfondir ces sujets, il semble que ceux-ci ne constituent qu'un prétexte pour le narrateur, qui les utilise comme point de départ pour revenir à ses moments de flânerie. Ce qui importe pour lui, c'est de rester à l'abri de ces conflits tout en continuant à jouir de ses plaisirs nocturnes et de ses rêveries habituelles. Cette posture met en lumière l'individualisme exacerbé du narrateur, ainsi que sa personnalité superficielle et vide, refusant de s'engager dans les préoccupations majeures de la région, voire de son propre pays. Il se contente de se replier dans sa sphère intime, limité et orienté vers ses passions charnelles. Il incarne un moi narcissique et égoïste, traduisant de manière explicite l'état d'âme du sujet arabe, déchiré par les crises, déraciné, déboussolé, et fortement influencé par les nouvelles technologies dans des sociétés encore peu préparées aux métamorphoses du numérique. « *J'ai choisi le chatt, j'ai franchi un autre monde, j'ai cherché une fenêtre politique qui ne l'est pas réellement, je ne savais pas que ce lieu changerait ma vie complètement* » (Sanjala, 2005). L'œuvre propose une autopsie du vécu quotidien du sujet arabe, en quête d'un individualisme accru et d'une liberté orientée vers le désengagement et l'anarchie. Il cherche à se détacher de ses valeurs traditionnelles, de son identité et de ses principes.

La fin symbolise l'échec du narrateur à bâtir un « royaume des amoureux ». Dans le nœud intitulé « Dissipation », le protagoniste déclare : « *Après des absences répétées, j'ai été licencié de mon travail... Peu importe, j'avais décidé de mon sort et j'avais préalablement tracé mon chemin... J'ai déjà décidé de quitter leur camp aride.* ». Il conclut : « *Je vivrai dans le bleu cybernétique, entouré par les ombres de l'amant.* » (Sanjala, 2005).

Finalement on peut conclure que le roman réaliste numérique tend à affirmer l'histoire à travers les mutations du voyage intérieur, de l'être réel vers son double virtuel. Il s'agit d'une tentative de sortir de l'errance, du malaise existentiel et des vicissitudes de la vie réelle, pour retrouver une forme de quiétude fût-elle uniquement sur le plan virtuel.

Conclusion

Le roman numérique interactif tente de se libérer des carcans de la littérature classique en intégrant de nouveaux paradigmes. Il a redéfini le statut de lecteur qui est passé d'un lecteur passif à un co-auteur, son geste participe pleinement à la construction

⁶ Le mot « chatt » ici renvoie aux discussions qui naissent entre les membres d'un groupe dans une communauté virtuelle à ne pas confondre avec le titre de l'œuvre.

⁷ Voir cette référence sur la crise de l'identité en relation avec la modernité : Lowy, M., & Sayre, R. (1992). Révolte et mélancolie : Le romantisme à contre-courant de la modernité. Paris : Minard

du sens. Il a rompu avec la linéarité du récit ; désormais, la lecture s'opère selon un mode fragmentaire où le nœud et le fragment éclatent le récit et ouvrent la narration sur des horizons et des espaces infinis.

L'œuvre de Mohammed Sanjala illustre parfaitement cette tendance, elle propose un récit sous plusieurs facettes où l'identité du sujet se démultiplie, se métamorphose sous le joug de la modernité et l'avènement d'internet en superposant à son identité réelle une identité virtuelle, parfois fantasmée à son réel social. La subjectivité numérique semble épouser une forme hybride, construite de fragments hétéroclites, éparpillée dans le temps et dans l'espace, qui ne correspond à aucune intrigue. Le sens se construit au fil des interactions, des clics, des choix, et des liens hypertextuels. Les formes textuelles émergentes, issues de l'environnement numérique, instaurent des dispositifs discursifs inédits qui reconfigurent les modalités de compréhension et de représentation de l'identité, comme un processus dynamique, pluriel et en constante reconstruction.

Somme toute, on peut dire que le récit interactif numérique devient un laboratoire vivant de la pensée littéraire contemporaine, où le numérique n'est pas un simple support, mais un agent esthétique qui conditionne en grande partie l'accès au sens, en donnant une grande liberté au lecteur, qui s'érige en créateur. Ce nouveau rôle du lecteur n'est-il pas sans risque sur la littérarité du texte littéraire qui pourrait être en péril ? Peut-on considérer la lecture des textes hypertextuels une lecture à part entière ou bien c'est juste une pseudo-lecture suggérant le jeu et une navigation aléatoire ? La malléabilité du récit numérique et son caractère fuyant et insaisissable ne rebutent pas un grand nombre de lecteurs qui s'abstiennent de toute tentative de lecture sur support numérique ?

Références bibliographiques

- Benbouziane, H. (2025). « Le pseudonyme sur les réseaux numériques : Reflet d'une identité espérée ou réelle ? ». *Onomastica desde America Latina*, 6(1), pp. 1-21. <https://doi.org/10.48075/odal.v6i1.35096>
- Bootz, P. (2006). « Les basiques : La littérature numérique ». Leonardo/Olats. <https://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/basiquesLN.php>
- Bouchardon, S. (2008). « Le récit littéraire interactif : Une valeur heuristique ». *Communication & langages*, 155, pp. 81-94. <https://doi.org/10.3917/comla.155.0081>
- Bouchardon, S. (2012). « La valeur heuristique de la littérature numérique » [Habilitation à diriger des recherches, Université de technologie de Compiègne]. HAL. <https://hal.science/tel-03812446>
- Bouchardon, S. (2021). « A Web Odyssey. Interactive Storytelling Art ». <https://a-web-odyssey.utc.fr/index.html>
- Bourdache, A. (2022). « Etude des pratiques et stratégies dénominatives en contexte numérique : L'exemple des pseudonymes de la communauté algérienne sur le web social » [Prépublication, document de travail]. HAL. <https://hal.science/hal-03589838>

Clement, J. (2007). « Preface : Une littérature problematique ». Dans S. Bouchardon (dir.), Un laboratoire de litteratures : Litterature numerique et Internet. Editions de la Bibliotheque publique d'information. <https://doi.org/10.4000/books.bibpompidou.227>

Gervais, B., & Xanthos, N. (1999). « L'hypertexte : Une lecture sans fin ». Dans A. Vuillemin & M. Lenoble (dir.), Litterature, informatique, lecture : De la lecture assistee par ordinateur a la lecture interactive. Presses universitaires de Limoges.

Kaufmann, J.-C. (1992). « Pour une sociologie de l'individu ». Revue internationale d'action communautaire, 27, pp. 21-28. <https://doi.org/10.7202/1033850ar>

Kaufmann, J.-C. (2001). « Ego : Pour une sociologie de l'individu. Une autre vision de l'homme et de la construction du sujet ». Nathan.

Lowy, M., & Sayre, R. (1992). « Revolue et melancolie : Le romantisme a contre-courant de la modernite ». Payot.

Mayer, A., & Bouchardon, S. (2017). « Le sujet numerique : D'une identite narrative a une identite poetique ? ». Revue des interactions humaines mediatisees, 18(1), pp. 43-62. <https://hal.science/hal-02172374>

Ricoeur, P. (1983). « Temps et recit (Tome 1) : L'intrigue et le recit historique ». Editions du Seuil.

Saemmer, A. (2011). « Lectures immersives du texte numerique : Un paradoxe ? ». Dans Lire dans un monde numerique. Presses de l'enssib.

Sanajleh, M. C. (s.d.). « Shades ». <http://sanajleh-shades.com/other-accounts-of-the-author>:

Vitali-Rosati, M. (2014). « Egarements : Amour, mort et identites numeriques ». Hermann.