

## Lurelu

### ... Des histoires dont vous êtes le héros

Christiane Charette

---

Volume 11, numéro 3, hiver 1989

URI : [id.erudit.org/iderudit/12568ac](http://id.erudit.org/iderudit/12568ac)

[Aller au sommaire du numéro](#)

---

Éditeur(s)

Association Lurelu

ISSN 0705-6567 (imprimé)

1923-2330 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

---

Citer cet article

Charette, C. (1989). ... Des histoires dont vous êtes le héros. *Lurelu*, 11(3), 18-19.

---

Tous droits réservés © Association Lurelu, 1989

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne. [<https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/>]

---

**é**rudit

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche. [www.erudit.org](http://www.erudit.org)

*tout en  
feuilleterant*

# ... DES HISTOIRES DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

par **Christiane Charette**

**L**es histoires dont vous êtes le héros sont des livres-jeux, aussi appelés interactifs, parce que le lecteur, d'un choix à l'autre, participe à la composition du récit qui devient son histoire. Il y joue le rôle du héros. À ce titre, il décide de l'orientation que va prendre son aventure. Mais le lecteur peut aussi devenir le jouet de l'auteur qui a ses secrets. Ainsi, il entraîne le lecteur, malgré lui, dans une tout autre direction que celle prévue.

## Au Québec

Les seules histoires de ce type, publiées au Québec, sont des traductions d'ouvrages américains. Peu nombreuses, elles sont traduites par des Québécois qui ont su leur donner une couleur locale. Le texte se résume à la narration de l'action. Les descriptions sont très peu nombreuses et limitées à l'essentiel. Le vocabulaire y est simple. Nous les trouvons toutes aux Éditions Héritage. Il y a deux collections qui s'adressent aux jeunes de 7 à 11 ans. Ces histoires présentent des aventures toutes simples, concises et ayant une grande variété de thèmes. À l'origine de l'action, nous trouvons la curiosité du héros ou des situations indépendantes de lui.

## Les collections

Une de ces collections, **Zigzag**, n'a que quatre titres tous sortis en 1985, alors que la collection **Choisis ta propre aventure** en est rendue à 12 titres en 4 ans. Chaque titre de ces collections présente de 8 à 18 aventures possibles sur une cinquantaine de pages environ. Le lecteur étant le héros, ces titres mettent en vedette des enfants d'une dizaine d'années. Les parents, lorsqu'ils sont présents, n'y ont qu'un rôle secondaire.

Quel que soit le genre littéraire de ces histoires (policier, fantastique, science-fiction, etc.), il s'agit toujours d'aventures. Dans *Port-au-fantôme*, comme le titre le dit, il s'agit d'abord d'une histoire de fantômes. Mais, à travers toutes les histoires qui sont présentées, l'aventure peut être fantastique, policière ou autre. Il peut pratiquement ne rien se passer par suite du pari que vous avez fait avec vos amies au départ. Mais vous pouvez aussi voyager dans le temps et devenir la divinité vivante d'une tribu Arawak à l'époque de Christophe Colomb. On ne rencontre aucun fantôme dans deux des aventures. Parmi les histoires possibles dans chaque livre, certaines se terminent bien, d'autres sont des aventures cocasses tandis que d'autres encore finissent très mal pour vous. Et la prudence n'est pas toujours la solution la plus sécuritaire de même que l'audace n'assure pas la réussite.

## Popularité

Bien que ces livres soient populaires dans les bibliothèques, les bons lecteurs que nous connaissons ne les aiment pas. Mais alors, qui empruntent ces livres ? Nous avons remarqué que ce sont les jeunes qui aiment la bande dessinée et le documentaire mais pas le roman, ceux qui lisent plus ou moins difficilement et à qui une longue lecture fait peur.

Le nombre d'histoires possibles et la variété des thèmes abordés sont d'autant plus invitatifs que chaque aventure se lit brièvement. Comme elles sont racontées dans de courts paragraphes éparpillés à travers tout le livre, ceci peut donner l'impression d'avoir tout lu. De plus, ces livres ont la même présentation matérielle qu'un roman traditionnel. L'enfant, qui lit peu et n'ose lire un vrai roman de peur de ne pas s'y plaire, ne craindra pas ces livres qui lui proposent de choisir sa propre aventure et de diriger sa lecture lui-même. De plus, le livre-jeu peut lui apporter la satisfaction de la réussite ainsi que des surprises inattendues, plus ou moins agréables mais quelques fois stimulantes. Comme dans toute collection, malgré la variété qu'on y trouve, on remarque une certaine répétition d'un livre à l'autre. Ainsi, le choix qui semble le meilleur est souvent, pour ne pas dire toujours, source d'ennuis.



Ces histoires dont le lecteur est le héros n'ont ni les nuances ni la profondeur que l'on trouve dans un vrai roman. À la lecture de celui-ci, le lecteur devient le héros. Avec lui, il va vivre l'aventure décrite sans rien choisir, puisque ses choix seront ceux pris par le héros auquel il s'identifie. Il vit et sent ce que son héros vit et sent. Avec lui, il va rire et pleurer. Ce phénomène est source d'un vif plaisir qui ne se compare pas à la satisfaction que procure un jeu.

Le lecteur de roman, qui s'identifie au héros, pénètre dans l'histoire avec sa tête, mais aussi avec son cœur et toute son âme. Dans les histoires dont vous êtes le héros, la tête et le goût du jeu seulement semblent rentrer en ligne de compte. Le but du lecteur est la réussite, le jeu pour le jeu. Voilà le moteur de sa participation à l'aventure proposée.

Ces livres ont quelque chose d'actuel qui plaît à plusieurs jeunes plus amateurs de jeux vidéo que de lecture. Mais ils ont aussi beaucoup en commun avec le phénomène bande dessinée. Il ne leur est pas plus reconnu de qualité littéraire. Ils sont accusés du

même danger de créer une habitude à laquelle l'enfant restera accroché sans jamais aller plus loin. D'autres espèrent que la lecture d'une histoire dont vous êtes le héros, si courte soit-elle, brisera le cercle vicieux en permettant au jeune lecteur de découvrir le roman pour qu'un jour il puisse y pénétrer cœur et âme comme il peut le faire dans un film.

### Conclusion

Les titres des collections que nous trouvons aux Éditions Héritage nous présentent des histoires plus ou moins différentes qui ne nécessitent pas l'usage d'un ordinateur pour les composer. Pourquoi n'y a-t-il aucun titre créé par un(e) auteur(e) québécois(e) ? Serait-ce que nos auteur(e)s, comme nos lecteurs et lectrices, ne sont pas attirés par ce nouveau genre ?

Ces livres ont une caractéristique fort intéressante, à savoir que si la situation dans laquelle le lecteur se trouve ne lui plaît pas, il a toujours la possibilité de retourner en arrière, de revenir sur ses pas pour changer l'orientation qu'il avait prise précédemment. Ceci nous apparaît significatif

quand on sait combien, même pour nous, tout ce qui est écrit dans un livre est considéré comme achevé, intouchable. Non seulement ces livres-jeu nous montrent le contraire, mais ils nous invitent à le faire à travers eux.

### Les collections

*Choisis ta propre aventure.* Saint-Lambert, Héritage jeunesse, 1985-1988. 12 volumes.

*Zigzag.* Saint-Lambert, Héritage jeunesse, 1985. 4 volumes.

**SPÉCIAL**  
**2 / 11,95 \$**



**PRIX RÉGULIER:**  
**6,95\$ chacun**

Idéal pour compléter votre collection ou remplacer vos titres abîmés en bibliothèque.  
EN VENTE DÈS FÉVRIER CHEZ VOTRE LIBRAIRE POUR UN TEMPS LIMITÉ

## GRAND SPÉCIAL LA COLLECTION POUR LIRE AVEC TOI

(édition de luxe)

Une collection connue de tous:

- \* pour les 8 à 12 ans
- \* couverture rigide
- \* fini glacé
- \* 6 nouveaux titres
- \* extraits d'autres titres à la fin de chaque volume
- \* 24 titres dans l'édition de luxe

Format: 14 cm x 20,5 cm  
128 pages

