

De l'aventure surconcentrée!

Jean Pettigrew

Number 20, October–November 1985

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/20363ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Nuit blanche, le magazine du livre

ISSN

0823-2490 (print)

1923-3191 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Pettigrew, J. (1985). De l'aventure surconcentrée! *Nuit blanche*, (20), 75–75.



DE L'AVENTURE SURCONCENTRÉE!

Sans tambour ni trompette, un phénomène nouveau a envahi le marché québécois du livre. La plupart des parents qui ont à la maison des rejets entre dix et seize ans sauront tout de suite de quoi je parle car ce phénomène s'attaque surtout à cette clientèle. Probablement auront-ils acheté un ou deux de ces livres lors d'un anniversaire, de la fête de Noël précédente. S'ils en éprouvent une certaine gêne, qu'ils s'empressent de la perdre: avec une douzaine de titres différents seulement, il s'est vendu plus de quatre cent mille exemplaires de ces livres un peu particuliers en France en deux ans. Ce qui, faut-il le rappeler, est un chiffre de vente proprement ahurissant.

Voici donc quelques commentaires généraux sur cette série publiée chez Gallimard dans la collection Folio Junior et qui s'intitule *Un livre dont vous êtes le héros*.

Il faut d'abord mentionner que ce nouveau concept de lecture vient directement des «jeux de rôles». Vous vous identifiez à un personnage qui, au gré de techniques empruntant beaucoup au hasard, évoluera dans le scénario de manière aléatoire, ce qui vous permettra de «vivre», par personne interposée, de multiples aventures. Un des plus réputés de ces jeux de rôles s'appelle *Donjons et Dragons* et, bien sûr, il vous transporte dans un monde où magie et sorcellerie sont de mise.

Ces livres dont vous êtes le héros ne diffèrent en rien des jeux de rôles quant au principe de base qui est de vous identifier à un personnage. Mais alors que le jeu de rôles demande plusieurs joueurs et l'in-

tense participation d'un «maître de jeu», il vous suffit ici d'ouvrir le livre et de partir à l'aventure, tout ayant déjà été programmé pour votre plus grand bonheur par des maîtres ès aventures.

Tout d'abord, chaque livre vous explique le programme. Puis, règle générale, — car certains livres diffèrent dans les préliminaires —, vous êtes convié à déterminer vos caractéristiques pour cette aventure. À l'aide de dés, vous aurez à remplir votre feuille d'aventure, où vous inscrivez le degré de votre habileté, de votre endurance, de votre chance, le genre d'équipement en votre possession, vos provisions, etc.

Puis, on vous expliquera comment vous comporter si jamais vous deviez vous battre, quand et comment vous servir de votre chance et quelques autres directives d'usage. Vous voilà paré pour l'aventure.

Après une courte introduction servant à vous mettre littéralement «en place» et à expliquer votre mission ou votre quête, vous devenez totalement autonome et c'est vous, et vous seul, qui prenez le contrôle du déroulement de l'action.

Faisons comme si nous étions dans une situation de départ. Vous venez de lire le premier chapitre — ils sont évidemment très courts, en moyenne un tiers de page — et il est dit que vous êtes en ma compagnie et que je vous demande vos impressions sur ma chronique: on vous donne le choix de répondre que, *oui, vous aimez profondément, en fait c'est la meilleure que vous ayez jamais lue*, et vous devez en ce cas vous rendre au chapitre 45, ou *non, vraiment, vous trouvez quelle est affreusement mau-*

vaise, auquel choix vous irez au numéro 101, ou, dernier choix, *que vous ne savez pas puisque vous ne l'avez jamais lue auparavant*, rendez-vous donc au 75.

Votre choix est fait? Et vous êtes prêt à lire le 45? Vous apprenez alors que vous avez un goût extrêmement sûr et que, pour vous remercier, je vous amène bouffer dans un excellent restaurant, ce qui vous donnera quelques points de plus dans votre case endurance.

Vous avez choisi le 75? La lecture vous apprend que je compatiss sur votre sort et que je vous offre d'acheter les dix volumes de mes chroniques complètes à un prix vraiment compétitif. Si vous acceptez, vous allez en 34, sinon je me fâche et vous devrez combattre à vos risques et périls.

Simple, n'est-ce pas? Bien sûr, les choses se corsent au fur et à mesure — pensez que chaque livre offre en moyenne 400 chapitres!

La majorité des livres disponibles vous proposent des mondes d'heroic fantasy, de fantastique médiéval et, beaucoup plus rarement, de science-fiction. À prix très abordable (5,20 \$) vous pourrez donc payer un voyage vers des mondes inaccessibles à votre nièce — les filles aussi en raffolent — et, pour-quoi pas, prendre part vous aussi à des aventures hors routine.

De l'évasion à l'état pur où l'«écriture» s'efface pour favoriser la quasi-instantanéité de l'identification lecteur/héros. Une nouvelle tentative du médium écrit, pour essayer de s'intégrer plus efficacement dans notre mode de vie axé essentiellement sur le visuel? ■