

DES NOUVELLES DU LIVRE POUR LA JEUNESSE...

Elizabeth VLIEGHE
Collège Voltaire de Wattignies,
IUFM Nord – Pas-de-Calais

Il est loin le temps où cette chronique parlait d'ordinateurs¹ ! Ceux-ci sont aussi dépassés que les « bécanes » achetées ces dernières années... Nous sommes à l'heure du multimédia, d'internet et du virtuel... Disons-le de suite : je n'y connais rien ou presque, contrairement aux amateurs de « Donjons et dragons » ou aux internautes invétérés, pour qui certains univers seront familiers, mais ça me fascine ! Il m'a semblé, au hasard de mes lectures, que le thème du virtuel se développait dans les livres pour la jeunesse et j'ai eu envie de l'explorer... Cette sélection, loin d'être exhaustive, fait la part belle à la science-fiction (réalité de demain ?) et à l'un de ses auteurs reconnus, Christian Grenier, dans la mesure où, l'un des premiers, il s'est préoccupé d'imaginer les conséquences possibles de l'invasion de la « réalité virtuelle » dans notre quotidien et que c'est un sujet récurrent dans ses livres les plus récents.

Ces livres se lisent souvent d'une traite car l'aventure et le suspense sont au rendez-vous, mais ne se limitent pas à cela : tous interrogent, peu ou prou, les dangers potentiels d'une utilisation aveugle ou pervertie des jeux vidéo et les risques de confusion réel/virtuel, parfois métaphoriquement mis en scène... Par ailleurs, sur le plan de la narration, il sera intéressant d'étudier avec les élèves comment, selon quels procédés, on passe d'un univers à l'autre, sachant que les auteurs jouent parfois sur la confusion des deux et que le virtuel pourrait bien être plus réel que le réel lui-même... Enfin, si vous avez l'impression d'être un peu dépassé, n'hésitez pas à solliciter vos élèves, certains sont non seulement branchés mais déjà connectés, ils peuvent vous aider...

1. voir chronique du numéro 14, 1^{er} semestre 91.

— *Non pasaran, le jeu* de C. Lehman. Médium. Ecole des Loisirs. 1996.

Ce livre a recueilli les faveurs de la critique, à juste titre, me semble-t-il. Il pourrait tenir le rôle du « livre-phare » de ce réseau, étant donné la force, la gravité de son propos et la qualité de son écriture. Trois adolescents, passionnés de jeux vidéo, se voient remettre par un vieil homme étrange, une disquette, dont il apparaît vite qu'elle contient un jeu inconnu, très performant, appelé « L'expérience ultime ». Celui-ci en fait va confronter chacun d'eux à ce qu'il est au plus profond de lui-même. Thierry, à travers le personnage d'un général, plonge au coeur de la première guerre mondiale (mutineries de 1917, exécution de soldats). Pour Eric, c'est la guerre d'Espagne, du côté des républicains (d'où le titre). Son amie Eléna découvre la face cachée des activités de son père resté en Serbie. Quant à Andréas, amateur de violence extrême et pronazi, le jeu sera l'occasion pour lui de se confronter aux autres en mode multi-joueurs (ce qui est normalement impossible). Ses camarades devront le « tuer » dans la réalité virtuelle pour s'en délivrer. Mais, contre toute attente, le jeu se réactive, Andréas se retrouve dans la peau d'un S.S. au moment de la rafle du Vel' d'Hiv'. Confronté soudain au mystérieux personnage du début (un déporté...), il est pris pour un Juif (!) et embarqué par la police française : Andréas comprend alors « l'expérience ultime » qui l'attend...

On l'aura compris, ce livre appartient au registre fantastique. Il nécessite sans doute des éclairages historiques, fournis notamment par le programme de 3ème. Il obligera chacun à se poser des questions sur la violence en général, mais aussi celle tapie en nous. C'est un livre militant, sans didactisme aucun.

— *La boutique du vieux Chinois* de J. Venuleth. Poche Jeunesse Junior. 1997.

Celui-ci commence un peu comme celui-là... Milred, passionné de jeux vidéo, reçoit d'un vendeur chinois, un jeu appelé « Fighting Night II » qu'il a gagné. Lorsqu'il l'essaie, il se retrouve propulsé de l'autre côté de l'écran. Lui qui avait l'habitude de marquer des points dans des combats virtuels, se retrouve dans un univers où il est cible à son tour, aux côtés de Flor, devenue son amie. Tous deux sont « touchés » par un joueur. Le retour à la réalité est pénible et, bien sûr, la boutique du Chinois n'existe plus...

Un petit livre facile, fantastique et symbolique, qui va moins loin que le précédent mais qui peut amorcer la réflexion.

— *Destination cauchemar !* de Gudule. Lune Noire. Nathan. 1998.

Encore du fantastique et encore Gudule², avant de passer à la science-fiction !

Léa se demande pourquoi sa maman va si souvent chez le coiffeur ces derniers temps. Elle la suit et découvre que sa mère se rend en fait dans un salon de réalité virtuelle où, munie d'un casque, elle s'endort pour deux heures durant lesquelles elle plonge dans un univers programmé ! Léa s'endort sur ses genoux et part à son tour dans la réalité virtuelle choisie par sa mère, devenue en l'occurrence, « zigouilleuse » de vampires. Mais la fillette apprend par la même occasion que mourir dans cet univers

2. Voir chronique du numéro 26 consacrée à cet auteur, qui a encore publié plusieurs titres depuis !

équivalait à mourir dans la réalité car le sommeil est programmé pour deux heures : quoi qu'il arrive, impossible de réveiller la personne ! Or, l'aventurière est en bien mauvaise posture... Léa n'a d'autre solution que d'appeler son père à la rescousse. Ils ne seront pas trop de trois pour vaincre le vampire avant de revenir sur « terre » ! Un livre facile qui pourrait aussi prendre place dans un réseau « vampires ». Le « happy end » convenu et le clin d'oeil final n'empêchent pas forcément de méditer sur le danger de vouloir éprouver des sensations fortes.

— *Slum City* de J.-M. Ligny. Verte aventure « Science-fiction ». Hachette. 1996.

Allergiques au vocabulaire « cybernétique » s'abstenir ! Heureusement un lexique peut vous aider et, après avoir franchi cet obstacle, vous vous laisserez embarquer avec Shade et ses Zapmen dans un jeu virtuel grandeur nature contre Lumière Foudroyante ! Dans un monde futuriste, il y a les Inners, habitants de Paris intra-muros, perpétuellement connectés à Maya, qui ne vivent plus que dans le virtuel, le cyberspace, devenu leur seule réalité. Ce « monde », appelé également « Haute-réalité » est séparé de la « Basse-Réalité », monde ordinaire (banlieue ?) par une barrière. Alors que les deux bandes d'adolescents s'affrontent pour une finale dans le cadre de « Slum City Guerilla », X-Roy, avide de gagner réussit à pirater le jeu et à envoyer les Zapmen en dehors de la réalité virtuelle, au sein de la vraie Slum City, réellement dangereuse ! (Vous me suivez toujours ?). Ils rencontreront des « Outers » qui luttent quotidiennement pour leur survie. Cela sera l'occasion pour Shade de prendre conscience que là se trouve la vraie vie : il décide d'y rester et d'apporter son aide à Ki, Jack et à tous ses nouveaux amis.

Un peu déroutant pour les néophytes, comme moi, ce roman passionne pourtant et dessine métaphoriquement les contours d'une société « duale ».

— *Terminal Park* de F. Sautereau. Castor Poche « Science-Fiction ». Flammarion. 1997.

Elève médiocre, Jérémy excelle en revanche au tir au sein du jeu Supergraal et Harmagueddon, dans lequel, sous le nom de Jemrey, il se mesure à des centaines de joueurs des cinq continents. Cette passion le conduit à se laisser manipuler par les tenants du « Grand Ordre », qui ont des ambitions totalitaires. Heureusement la « Résistance Universelle » veille et charge Jérémy d'une mission identique à celle du jeu mais dans la réalité cette fois-ci. Virtuel et réel se mêlent constamment, le héros affronte de vrais criminels ; armé de courage, aidé de son beau-père, Peppone – en réalité agent du contre-espionnage – et de son ami Quentin, il réussira à contrecarrer les projets dictatoriaux de ses ennemis, délivrant de ce fait un génie de l'informatique qui n'est autre que son frère jumeau !

On adhère à ce thriller informatique, pointant bien les risques de manipulations de toutes sortes.

— *Virtuel : attention, danger !* de C. Grenier. Zanzibar. Milan. 1994.

Le titre est explicite ! Six nouvelles qui déclinent le virtuel sur le mode ludique : vivre les aventures imaginées par J. Verne, même si votre père essaie de vous en empêcher

(*Voyages extraordinaires*), mais également meurtrier : le logiciel qui tue (*Tuez Jack le muché !*) en passant par le point de vue du personnage qui découvre qu'il n'est que virtuel (*L'ami fidèle*), sans compter le passage d'examens, version « virtuel » (*Anna passe son bac*)...

— *Cycle du multimonde* : *La musicienne de l'aube* (1996), *Les lagunes du temps* (1997), *Cyberpark* (1997) et *Mission en mémoire morte* (1997) de C. Grenier. Vertige « Science-fiction ». Hachette.

Récits dans le récit pour ce cycle en quatre épisodes qui joue beaucoup sur la mise en abyme. Michaël, dix-sept ans vient de perdre son oncle Edouard, écrivain, biologiste et informaticien, qui s'occupait de lui depuis la mort de ses parents. Ses amis Sophie et Sylvain, des jumeaux, lui tiennent compagnie dans la demeure de l'oncle située au coeur d'un village périgourdin. Un matin, l'incroyable se produit : une chose énorme, rocher gris et mou, a surgi dans le jardin ! Alors que l'armée, la police et les ministres eux-mêmes font le siège de sa maison, Mika et ses amis décident d'explorer la chose. Ils y retourneront encore trois fois, plongeant à chaque fois dans des réalités virtuelles différentes, en fait les univers des différents romans du tonton, dans lesquels ils joueront eux-mêmes un rôle et retrouveront des personnages de la réalité ou d'autres leur ressemblant étrangement... Chaque livre peut être lu séparément, cependant le dernier tome livre définitivement la clé du mystère, déjà en partie dévoilé dans le troisième : Edouard voulait transformer certains de ses romans en jeux virtuels interactifs à l'aide d'un nouvel ordinateur et d'un casque qu'il avait inventés, mais cela prenant du temps, il a imaginé de faire enregistrer par l'ordinateur la totalité de sa mémoire. Apparemment il n'a pu achever ce projet et sa mémoire est quelque part dans sa machine, prisonnière du dernier multi-monde qu'il a inventé. Il faudra donc que nos trois héros aillent la récupérer. Ce sera chose faite lorsque Mika terminera l'histoire commencée par son oncle : la chose, qui était une sorte de double du cerveau d'Edouard, se résorbera et l'oncle restera virtuellement vivant dans le dernier multimonde qu'il avait créé...

— *Virus L.I.V.3 ou La mort des livres* de C. Grenier. Poche Jeunesse Senior. 1998. Hommage vibrant et métaphorique aux livres, à la lecture et plus largement à l'intertextualité, le dernier livre de Grenier rend un hommage appuyé à *Fahrenheit 451* et dénonce tous les impérialismes, quels qu'ils soient.

A la fin du vingt et unième siècle, en France, règne comme ailleurs, la tyrannie des Lettrés, qui prônent et défendent les livres, auxquels s'opposent les Zappeurs Zinzin, tenants de l'image et de l'informatique. Allis, la narratrice, est une Lettrée, elle vient de publier un livre à succès, mais elle ne boude pas pour autant l'informatique puisque chaque soir elle converse avec une « amie » inconnue via internet. C'est pourquoi les membres de l'Académie Européenne des Intellectuels Officiels l'élisent et la supplient de les aider à combattre un nouveau fléau : un virus baptisé L.I.V. 3 efface tous les mots des livres au fur et à mesure qu'ils sont lus à l'aide d'un casque de réalité virtuelle permettant au lecteur de se transporter dans l'univers du roman et d'y jouer un rôle... Allis acceptera cette mission qui la mènera chez les zappeurs et jusqu'à leur chef alias

Sonn alias Monday alias Lund qui n'est autre que le fils disparu d'une Lettrée importante. Les ennemis n'étant pas forcément ceux qui semblent l'être, Allis et Lund prouveront qu'en attendant de trouver un antidote, on peut continuer de lire car les livres contiennent les livres...

— *L'ordinaTueur* de C. Grenier. Cascade Policier. Rageot Editeur. 1997.

Il s'agit en fait d'un roman policier, obéissant aux lois du genre, mais les criminels étant à présent « branchés » informatique, ils utilisent d'autres armes pour tuer. En l'occurrence, un OMNIA 3, Ordinateur à Mémoire Neuronique et Intelligence Artificielle de troisième génération, extrêmement sophistiqué, qui totalise six victimes ! La jeune inspectrice de la police scientifique, surnommée « Logicielle », enquête et plonge dans la réalité virtuelle lorsqu'elle découvre le rôle macabre joué par le CD-Rom LTPG (La Tour, Prends Garde !). Il lui faudra mobiliser toutes ses connaissances et prendre beaucoup de risques pour affronter un génie de l'informatique qui a concocté, grâce au virtuel, une vengeance posthume, bien réelle.

A lire d'une traite. Un glossaire à la fin pour les néophytes.

Et pour terminer, un coup de coeur (malgré le prix, 98 F)...

— *CYBERMAMAN ou le voyage extraordinaire au centre d'un ordinateur* de A. Jardin. Gallimard Jeunesse. 1996.

Une conception originale, pour cet « album-roman-photos-effets spéciaux », voyage initiatique à l'ère informatique... César, Félix et Lily, pas plus que leur père M. Plume, ne se consolent de la mort de leur mère. Or, un soir d'orage, toutes les images de Lucie Plume numérisées avec l'aide du vieil inventeur Zeig sur Ulysse, le vieil ordinateur de César, disparaissent. Catastrophés les enfants entreprennent d'utiliser les propulseurs-virtuels créés par Zeig afin de pénétrer sur le disque dur d'Ulysse. Ayant découvert que le dossier « Lucie Plume » a été capturé par un cyberpirate et qu'il se trouve sur une base de données à New York, ils acceptent la numérisation de leur image virtuelle pour se rendre sur le disque dur en question. Aidés par leur voisin qui les a enfin localisés, ils sont débarrassés de M. Jones qui voulait à tout prix conquérir l'amour de leur mère. Zeig réussit à rapatrier le fichier qui les contient tous et la famille Plume peut désormais vivre en paix avec une « cybermaman » !

Passionnant et émouvant...