

## DES NOUVELLES DU LIVRE POUR LA JEUNESSE...

Elizabeth VLIEGHE  
Collège Boris Vian de Lille  
IUFM Nord – Pas-de-Calais

Il n'y a pas si longtemps<sup>1</sup>, j'ai eu l'occasion de parler des ordinateurs, des jeux vidéo et de la réalité virtuelle... De plus en plus de fictions font la part belle à l'ordinateur et surtout à l'Internet, puissant outil de recherche et de communication ! Certes, il s'agit encore essentiellement de romans de science-fiction (réalités virtuelles, cybernétique, télescopes spatio-temporels et Internet du futur), voire fantastiques (les créatures virtuelles qui prennent vie ou les humains prisonniers de mondes virtuels) mais l'Internet, ce sont aussi des enquêtes ou de la correspondance quotidienne, ce qui permettra de diversifier les genres au sein d'un même réseau. Voilà une occasion de réfléchir avec les élèves sur l'usage d'un tel outil, ses intérêts et ses limites.

Je propose une sélection volontairement large, au sein de laquelle chacun pourra opérer les regroupements les plus judicieux en fonction des goûts, du niveau des élèves et tenant compte des objectifs poursuivis...

— *De S@cha à M@cha* de Y. Hassan et R. Hausfater-Douieb. Castor Poche Flammarion. 2001.

Très beau roman à deux voix rédigé par deux auteurs qui ont poussé la mise en abyme jusqu'au bout... En effet, elles ont rédigé cette correspondance électronique fictive entre deux adolescents qui ne se connaissent pas, en temps réel via internet !

---

1. Voir chronique du numéro 28/29 de *Recherches*, 1998.

Sacha vit replié sur lui-même, communiquant de moins en moins avec son père, souffrant de l'absence d'une mère dont il ignore tout... Il envoie donc des messages électroniques à des correspondantes imaginaires jusqu'au jour où Macha lui répond. Ils apprennent à se connaître et elle l'aide à percer le secret de ses origines... Alternance des messages de mars à juillet, entrecoupés d'un bref échange entre Macha et le père de Sacha lorsque celui-ci fugue.

Facile et émouvant.

— *Un jour, un Jules m'@imera...* de Y. Hassan. Roman 10 et plus. Casterman. 2001.

Zoé tient son journal sur ordinateur, qu'elle a baptisé « ordinami » : il lui sert de confident à qui elle se plaint de ses treize ans, de ses lunettes, de son appareil dentaire, de ses parents et de sa sœur, bref de tout ce qui l'entoure ou presque ! A son amie Aurore, elle confie l'intérêt qu'elle porte à Mathieu, un garçon de sa classe.. Jusqu'au jour où de forum en salon de discussion, elle entame une correspondance avec un certain Jules qui la fait beaucoup rire ! Parallèlement à cette « vie virtuelle », la « vraie » vie lui apporte son lot de joies et de peines : la mort de son aïeule chérie, l'amitié d'Arthur et, après un imbroglio qui pourrait mal tourner, un vrai « Jules » et une vraie sérénité.

Un journal intime, qui pour sacrifier aux technologies nouvelles, n'en remplit pas moins les fonctions les plus traditionnelles du genre : y voir plus clair en soi-même, mieux se connaître, grandir... Le tout avec humour, fausses pistes et rebondissements (amoureux).

— *Vacances d'enfer.com* de G. Douet. Lune noire. Nathan. 2001.

Olivier est envoyé à la campagne par ses parents car il a déclenché un début d'incendie au lycée... Mais dès son arrivée au domaine de La Ferrière, chez son grand-oncle Gustave, une série d'incidents se déclenchent : vache tuée, incendies à répétition... Olivier comprend que ces actes sont d'origine criminelle et que quelqu'un cherche à faire partir Gustave, par ailleurs lourdement endetté. Il décide de mener l'enquête et, malgré les soupçons qui pèsent sur lui, va réussir à confondre les coupables grâce à l'aide d'un ami aussi calé que lui en informatique.

Internet au service de la vérité et de la justice, même si c'est un peu en marge de ce roman policier...

— *Piège sur le net* de Fiona Kelly. Série « Jamais deux sans trois ». Actes Sud Jeunesse. 2000.

Comme dans le roman précédent, Internet reste un peu en filigrane dans cette nouvelle aventure du trio Peter, Miranda, Jenny, dont la spécialité est de résoudre des énigmes. Cette fois-ci, Peter qui vient d'inaugurer sa boîte aux lettres électronique, reçoit un message étrange au nom de « Peter Hamilton ». Il s'agit d'un homonyme, mais le trio ne résiste pas à l'envie de répondre et flairer immédiatement une nouvelle affaire... De fait, ils mettent le doigt sur un trafic d'antiquités et pistent les malfrats à leurs risques et périls !

Pour les plus jeunes, genre « club des cinq » avec moyens informatiques...

— *@ssassins.net* de C. Grenier. Cascade policier. Rageot Editeur. 2001.

On y retrouve les héros de *L'ordinateur*<sup>2</sup> – qui pourrait bien sûr intégrer ce réseau –, à savoir l'inspectrice Logicielle, son collègue et ami Max ainsi que l'inspecteur en retraite, Germain.

Cette fois-ci, Logicielle va devoir enquêter dans un monde virtuel plus vrai que nature. Un descendant de Cyrano de Bergerac souhaite en effet éclaircir le mystère de l'assassinat de son ancêtre. Elle devra pour cela évoluer dans « le troisième monde », bien plus dangereux qu'un simple jeu vidéo, aussi sophistiqué soit-il... Une secte redoutable pirate en effet ce jeu afin de tester ses capacités à dominer le monde !

Comme toujours, le lecteur reste ébahi devant tant d'imagination : on se perd entre les personnages réels et leurs avatars dans le monde virtuel, sans compter toutes les références à l'œuvre de Rostand dans laquelle il sera profitable de se (re)plonger...

— *Pirates poursuite* de B. Balan. Cyber-roman. Pocket Junior. 1999.

Le Net et l'informatique sont au centre du récit : néophytes s'abstenir ! Josh, Tereza, Deeder, Becky, Paul, Laurent et Sanjeev habitent aux quatre coins du monde et ne se connaissent que par Net interposé. Les voilà confrontés à la disparition de leur ami Josh -en proie à des difficultés personnelles-, et surtout aux agissements de dangereux terroristes dont Deeder a découvert l'existence. Ils vont devoir unir leurs forces et surtout mettre en commun toutes leurs connaissances informatiques pour venir à bout de ce réseau prêt à tout pour parvenir à ses fins...

Le côté assez « technique » est contrebalancé par l'histoire, très humaine, de Josh.

— *Nom de code : Gemini 7 et Meurtres dans le cyberspace*. Série « Danger.com » de J. Cray. Folio Junior « Internet Aventures ». Gallimard Jeunesse.

Je ne vous dirai rien du premier que je n'ai pas lu et ne vous parlerai que du second...

Randle, quinze ans, aimerait que son père lui fasse davantage confiance. Il est vrai qu'à part le surf et le skate... Mais il se met à surfer sur Internet et se connecte sur des forums de discussion. Un jour, il comprend que des informations en langage codé s'échangent sous son nez. Parallèlement, une vague d'attentats déferle sur les Etats-Unis... Aidé de Maya Bessamer, cybergénie, qui daigne enfin l'écouter, il se lance à la poursuite de dangereux terroristes (encore !) et joue les héros...

Comme pour les séries suivantes dont je n'ai pu me procurer d'exemplaire, cela nous vient des Etats-Unis...

— *L'aventurier du web, La cité virtuelle, Correspondant Fantôme, Menaces en ligne*. Série « Cybersurfers ». Folio junior « Internet Aventures ». Gallimard Jeunesse.

---

2. *Ibidem*.

— *S.O.S sur le net, Echec et Net, Tempête sur le Net, Cybercollège, Terreur sur le réseau, Le pirate du Web, Danger, Virus !, Connexion interdite*. Série « Internet détectives ». Folio Junior « Internet aventures ». Gallimard Jeunesse.

— *Console à haut risque* de C. Lambert. Vertige policier. Hachette Jeunesse. 1999.

Agé de 14 ans, Wilfrid vient de gagner un concours organisé par une société qui commercialise des consoles et des jeux vidéo : le scénario qu'il a imaginé va être réalisé et mis en vente. Mais dès son arrivée dans les locaux de l'entreprise (vraie ville où vivent tous les employés), il assiste à la mort atroce du programmeur qui testait son jeu avec une nouvelle console. Ulcéré que l'on puisse mettre en cause son invention, l'adolescent mène l'enquête, aidé d'Alban que son handicap n'empêche pas d'être un pro de l'informatique. A deux, ils démasqueront les criminels qui n'ont agi que par appât du gain.

Pas trop technique, une bonne mise en scène, du suspense et des héros attachants.

— *Double jeu* de M. Séassan. Pocket Junior. 2001.

Philippe passe son temps devant son ordinateur : seul, timide, souffrant de ne pas voir son père et ne sachant pas communiquer avec sa mère, il plonge de plus en plus dans l'illusion de son jeu vidéo qui devient sa réalité quotidienne : il est le héros, amoureux de la belle Khaysuân qu'il va sauver des griffes du cruel Sawâb !. Et pour ce faire, il poignarde... M. Baومت, son professeur de mathématiques qui « harcèle » la nouvelle élève, Katia, qui ressemble si fort à Khaysuân...

Illustrant totalement les dangers de la confusion réalité/jeu, ce texte fait alterner la troisième personne lorsque Philippe vit dans son jeu et la première lorsqu'il n'est plus en train de jouer...

— *Attention, photo vivante !* de E. Devernois/P. Paicheler. Demi-Lune. Nathan. 2002.

Sarah est ravie de pouvoir montrer à Ambre son nouvel appareil photo numérique qui affiche les photos sur l'écran de l'ordinateur. C'est compter sans son terrible petit frère Arthur qui, dès qu'elle a le dos tourné, mélange les photos du zoo et celle du salon, active la fonction « animation » et... fait apparaître gorille et crocodile dans la maison ! Heureusement, comme il maîtrise bien l'outil informatique, il réussit à tout faire rentrer dans l'ordre (et même à réparer ses dégâts précédents !) avant le retour de maman...

Amusant ; pour les plus jeunes et/ou petits lecteurs.

— *Le naufragé du cinquième monde* de H. Ben Kemoun. Castor Poche Flammarion. 2000.

Raphaël vient enfin de convaincre ses parents de lui acheter l'ordinateur de ses rêves : il va pouvoir jouer à « Super envahisseur », ce jeu dont son copain Pierrick lui rebat les oreilles. Il faut atteindre le cinquième monde pour délivrer la princesse Azuréla : Pierrick, pourtant expert n'a jamais atteint que le troisième monde... Un soir que Raphaël joue plutôt bien, il est interpellé puis carrément happé par une très belle jeune fille qui l'emmène de l'autre côté de l'écran ! Elle le conjure de la sauver

ainsi que toutes les créatures (« humaines » ou pas) du jeu : ils existent vraiment et le jeu est conçu de telle manière que si Pierrick gagne, ils mourront tous... Voilà donc le héros acteur du jeu, obligé de combattre son meilleur ami ! Heureusement il imaginera une ruse in extremis...

Facile à lire et très intéressant à cause du renversement de point de vue : oblige à réfléchir sur la multitudes d'actes violents à commettre dans le jeu...

— *Victor crève l'écran* de D. Gutman. Castor Poche Flammarion. 2000.

Lucas Turner, surnommé Yip est un bricoleur-né. A partir d'un nouveau logiciel, le synterprète, destiné à simuler un acteur, il réussit, à l'aide de sa sœur Paige, à créer Victor, un ami virtuel qui atteint la perfection. Mais Yip n'a pas imaginé qu'en rendant Victor si savant, il allait lui donner les moyens de venir dans la réalité contre la promesse de l'emmener ensuite dans le monde cybernétique. Une fois dehors, Victor n'en fait plus qu'à sa tête, Paige est amoureuse de lui et Yip doit se résoudre à « l'effacer »... Mais il aura besoin de l'aide de son grand-père Léo, éminent spécialiste des effets spéciaux « traditionnels », véritable ennemi du virtuel et des ordinateurs. Quoique...

Intéressant, pas trop difficile, interrogeant avec humour l'écart entre le réel et le virtuel et démontrant les dangers de la perfection...

— *Le démon de la console* de K. Quénot. Série « Les compagnons de la peur ». Albin Michel Jeunesse.

Premier titre de la série, mettant en scène le thème du personnage virtuel qui prend vie. Toto, le héros du jeu vidéo favori de Thibaut adopte un comportement de plus en plus étrange et finit par sortir de l'écran, détraquant tout sur son passage et semant la terreur dans la maison.

Sans réelle surprise...

— *Magic Berber, Joke, Natacha, Monsieur William, Alias* (Série Golem) de E., L. et MA. Murail. Pocket Junior. 2002.

Au rythme d'une parution par mois entre avril et août, j'ai donc réussi à lire trois titres sur les cinq qui composent cette saga informatique et virtuelle ! Les auteurs (sœurs et frère) ne sont pas des novices et ça se lit d'une traite, croyez-moi...

La cité des quatre-Cents : une cinquième 6 donne du fil à retordre au jeune professeur de français Jean-Hugues de Molenne ou à Nadia Martin, la prof zozotante de SVT. S'y trouvent Majid, un peu cancre sur les bords, Samir, élève difficile qui cache la douleur que lui cause la maladie de sa sœur Lulu, Aïcha, la petite Africaine et Sébastien, le fort en thème, spécialiste des fantômes... Profs et élèves vont être embarqués dans une incroyable aventure !

Tout commence quand Majid (alias « Magic Berber ») gagne un superbe ordinateur Nouvelle Génération MC... Son prof de français l'aide à se connecter et une complicité naît entre eux, réunis par la passion des jeux vidéo, notamment « Golem » qui envahit leur écran (puis d'autres via Internet) alors qu'il n'est pas encore commercialisé ! Jean-Hugues, subjugué va jusqu'à créer son golem, en la personne de Natacha, sorte de nouvelle Lara Croft. Cependant, parallèlement, les choses évoluent dans la cité : un fantôme qui se nourrit d'électricité hante les caves.

C'est Joke, sorti de l'ordinateur de Majid. Seule Lulu parvient à « l'apprivoiser », voire à profiter de son énergie. Des tueurs envahissent la cité : ils veulent récupérer l'ordinateur, tout comme monsieur Albert, l'inventeur du jeu, qui avait été payé pour y introduire des images subliminales contraignant le joueur à acheter de la « pâte à prout » Mondialo !

Natacha sort à son tour du jeu, dans le but d'anéantir la MC, mission que lui a confiée Alias, le maître des Golems. Mais elle confond réel et MC : elle tire sur tout ce qui bouge et il ne lui reste plus que deux vies sur les cinq initiales !

M. William, le diabolique patron de la MC, prêt à tout pour que les enfants deviennent des consommateurs béats et idiots, organise la capture de tous ceux qui gênent ses projets. C'est Nadia, devenue la petite amie d'Albert, aidée de Natacha, qui réussit à sauver les enfants... Jean-Hugues et Albert sont indemnes également. Mais si M. William est mort, Orwell, l'âme damnée de la MC, s'est enfui avec l'ordinateur !

Le dernier tome permettra de comprendre tout ce qu'il s'est passé : Albert et Alias, le maître des Golems vont s'expliquer. Il faudra choisir entre robotisation et humanisation : Natacha va naître à la vie humaine sauvant peut-être ainsi Lulu...

Un vrai roman feuilleton qui fait la part belle au mythe fantastique, à l'héroïc fantasy mais également à la satire sociale. Sous couvert d'humour et d'action, le propos est didactique, n'en doutons pas : les dangers de la publicité et de ses manipulations, les confusions réel/virtuel sont dénoncés au profit d'un mode de vie plus solidaire et vrai.

— *L'invasion des cyborgs* de Metantropo. Les fantastiques. Magnard Jeunesse. 2000.

Encore des héros récurrents, chez Magnard, cette fois-ci... Steve Parker est vraiment très doué en électronique. Accompagné de son inséparable ami Dylan Bay, il pénètre dans le centre « Cyberace » où travaille son père et y pirate ce qu'il pense être un jeu. Il crée une nouvelle matrice qui permet à des cyborgs de disposer de l'autonomie et des caractéristiques humaines qui leur faisaient défaut. Ceux-ci sont alors bien décidés à prendre le pouvoir. Les deux amis sont poursuivis et tentent de réparer leur erreur.. Heureusement, ils seront aidés par Lénia, habitante de la planète Albedyne, qui leur fera de surprenantes révélations sur l'humanité.

Informatique et cybernétique au programme mais surtout beaucoup d'action sur quelques jours...

— « *Les internautes* » : *Les portes du temps* ; *Le mystère du Caucase* de F.Valéry. Les fantastiques. Magnard Jeunesse. 1998 et 2001.

Autre série, mettant en scène « Les Internètes » qui forment un réseau planétaire constitué d'adolescents bien particuliers. En effet, le réseau Internet a pris vie sous la forme d'un être virtuel, Nomade, aux visages protéiformes. Ce dernier contacte régulièrement Elisabeth, Youssou, Albert et Léopold, qui vivent aux quatre coins du monde et à qui il confie de multiples missions.

Dans la première de ces aventures, ceux-ci sont télétransportés à Bordeaux où un collégien a subitement disparu au milieu d'un amphithéâtre romain. Eux-mêmes seront projetés dans le passé, en l'an 337, dont ils découvriront la vie quotidienne et ils retrouveront Philippe, l'homme du futur (2040) qui a bien involontairement

déclenché toutes ces perturbations spatio-temporelles... Il les aidera tous à regagner leur époque.

Hormis le postulat de départ et les interventions aidantes de Nomade, aventures qui restent très « classiques »...

— *Le chasseur lent et Les guerriers du réel* de J-M. Ligny. Vertige Science-Fiction. Hachette Jeunesse. 1998 et 1999.

On retrouve les mêmes personnages que dans *Slum City*<sup>3</sup> et la suite de leurs aventures entre cité virtuelle et vraie vie... Deux de leurs amis ayant disparu alors qu'ils exploraient une cité virtuelle, Shade accompagné de Ki, sa compagne, et de Saut d'Orbite, se lance à leur recherche... Ils rencontrent et rejoignent Le chasseur Lent, devenant ainsi des guerriers du Réel. Il faut en effet sauver de l'état de zombie tous ceux qui ne vivent plus que dans la réalité virtuelle, pendant qu'il est encore temps. Nos héros ont bien du mal, entre Inner City et Slum City, à passer entre les mailles de la NetWatch, la redoutable police des Réseaux ! Saut d'Orbite perd ses parents mais Shade découvre enfin qui est son père !

Comme le précédent, pour les branchés et les connectés...

— *Clone connexion* de C. Lambert. Autres Mondes. Mango Jeunesse. 2002.

J'ai évoqué ce livre dans le réseau « clonage » proposé dans le numéro précédent<sup>4</sup>, mais je ne l'avais pas encore lu faute de parution... C'est maintenant chose faite et il me semble que ce livre entrerait tout à fait dans ce réseau-ci.

En effet, l'action se déroule à une époque où l'Internet a été remplacé par l'Intersphère. Entourant la terre, c'est un champ de forces magnétiques contenant des milliards d'informations. On s'y connecte en passant par des êtres humains qui possèdent des facultés psychiques particulières... Quant aux usagers, ils se font greffer un implant dans le cerveau (devenant ainsi des « plugged » : les branchés) et sont en contact télépathique avec un bloc multimédia classique. Frédéric Lorca est ainsi contacté pour devenir « connecteur » et sa fortune serait assurée s'il ne découvrait un beau jour qu'un fou est prêt à mener la planète à sa destruction par amour de l'écologie et que pour accélérer son projet, il a créé des milliers de clones (dont le héros lui-même !).

Parfois un peu difficile à suivre sur le plan « technique » mais véritablement passionnant. Action, rebondissements, sentiments (et oui !) et frissons vertigineux garantis.

Quelques documentaires pour compléter :

— *Le dico du multimédia* de J. Colombain. Milan. 1998.

— *L'Internet à petits pas* de M. Mira Pons. Actes Sud Jeunesse.

— *Zoom sur Internet*. Collectif. Hachette Jeunesse. 1999.

— *Guide Magnard de l'Internet au collège* de F. Reiller, D. Lacaze et JM. Parganin. 2001.

3. *Ibidem*.

4. Voir chronique du numéro 36 de *Recherches*, 1<sup>er</sup> semestre 2002, qui porte sur le clonage, les manipulations génétiques, voire la cybernétique. Certains autres titres, comme *L'ami fidèle* ou *Un personnage en quête de cœur* de C. Grenier, présentés dans cette chronique à laquelle je renvoie, pourraient très bien figurer dans ce réseau -ci.