

## [Le Jeu d'Hiroki](#)

Soumis par HashtagCeline le mer 04/11/2020 - 19:35

"Hiroki n'y croyait toujours pas : *Kogen* avait fini par se lancer. Mais comment ? C'était, en théorie, parfaitement impossible."

## **#EricSenabre**

*Sublutetia*, *Le dernier songe de Lord Scriven*, [Le vallon du sommeil sans fin](#), [La seizième clé](#), [Avalon Park](#) (tous ces titres sont parus chez Didier Jeunesse)... Plus je lis des romans de cet auteur, plus je l'apprécie ! Et je suis rarement voire jamais déçue. Je trouve qu'il parvient toujours à mêler habilement le fantastique à la réalité pour inventer des histoires originales et surprenantes.

Après *Megumi et le fantôme* (Didier Jeunesse, 2017) que je n'ai pas encore lu (mais que je vais m'empresse de découvrir), Eric Senabre nous emmène encore une fois au Japon. Et si l'aventure commence de façon virtuelle dans les méandres d'un vieux jeu vidéo, elle va prendre un drôle de tournant et s'immiscer dans le quotidien d'Hiroki, jeune garçon courageux, qui va devoir jouer les héros à son tour.

Entre secret de famille et enquête paranormale, Eric Senabre nous propose un roman mystérieux et vraiment captivant!

## **#QuatrièmeDeCouv'**

"Lorsqu'Hiroki découvre une vieille console vidéo dans les cartons de son père, il est au comble de l'excitation. Ni une ni deux, le voilà déjà les manettes à la main, avec son amie Emiko, pour tenter une partie.

Contre toute attente, le jeu choisi fonctionne alors qu'il n'est plus en réseau depuis de années, et de l'autre côté de l'écran, quelqu'un l'appelle à l'aide!"

## #FantômeDuPassé

Comme je le disais il n'y a pas si longtemps dans un précédent billet ( [Picnic japonais](#) chez Actes Sud Junior), j'adore partir au Japon par le biais de mes lectures.

Alors lire *Le Jeu d'Hiroki* m'a permis de faire à nouveau un saut livresque au pays du soleil levant.

L'histoire débute de façon assez banale nous détaillant le quotidien estival du jeune Hiroki qui vit seul avec son père depuis la mort de sa mère ( cet événement n'est pas expliqué dans le roman). Entre rangement des cartons de la maison, l'arrivée imprévue du prétendu oncle Daisuke et les après-midi avec Emiko dont la mère ne laisse clairement pas le père d'Hiroki indifférent, le temps s'écoule tranquillement. Mais très vite, l'intrigue va prendre un tour assez surprenant. Le rythme du récit est posé par l'alternance des moments dans la réalité et ceux qui se déroulent dans le jeu vidéo. J'ai pris autant de plaisir à suivre les aventures quotidiennes du garçon liées au mystère entourant ce drôle d'oncle aux activités peu claires que les pérégrinations de son avatar dans le jeu hérité de la jeunesse de son père.

Comme Hiroki, on quitte la partie à chaque fois avec regret car on a envie de savoir qui est cette fameuse Miroki, la jeune fille enfermée dans ce monde virtuel pour une partie sans fin... J'ai trouvé tout cet aspect assez angoissant. Un fantôme rôdant dans un programme datant de plusieurs années... L'atmosphère devient vite inquiétante et la peur se mêle à la curiosité.

Et c'est ce qui fait tourner les pages.

Si l'oncle qui était un peu menaçant au départ, devient au fur et à mesure un peu plus sympathique, la tension autour du sort de Miroki, en revanche, est de plus en plus forte. Les moments d'aventures dans le jeu vidéo s'immiscent, en italiques, dans le récit, renforçant l'immersion dans le virtuel. On s'inquiète un peu de ce passage d'un monde à un autre... Est-ce que notre héros est en danger?

Emiko et Hiroki vont prendre des risques et partir sur la trace de la personne qui se cache derrière Miroki tenant la manette à l'époque de la partie entamée, bien des années plus tôt. Toute cette partie se passe dans la réalité et est très haletante !

Bref, les intrigues s'entremêlent et c'est vraiment addictif, comme peut l'être aussi le jeu vidéo pour nos deux héros.

Le dénouement, étonnant et ouvert, m'a aussi convaincue. Mais je n'en dis pas plus.

Eric Senabre, comme à son habitude, nous offre une intrigue riche, un peu complexe, mais tout de même accessible mais à mon avis pour des lecteurs un peu plus âgés que la tranche d'âge conseillée (8 ans).

Vous allez sans aucun doute vous aussi vous prendre au jeu, comme Hiroki...