



Bienvenue dans le monde merveilleux et «dégoulinant de perfection» de Cream–City! Tout est parfait dans ce monde virtuel: il ne pleut jamais, les maisons sont couleur de crème glacée, et les Lovely sont la famille idéale tout droit sortie des feuilletons télé... Pour Corentin, ce nouveau jeu virtuel où il crée la famille rêvée, c'est le bonheur. Mais le jour où Corentin veut faire faire à l'un de ses personnages autre chose que ce que le programme informatique autorise, tout se dérègle et les personnages disparaissent les uns après les autres. En voulant rétablir la situation, il se trouve piégé au cœur de la simulation. Lui qui croyait trouver le paradis, découvre que derrière cette façade lisse et sans nuage, c'est presque l'enfer...Cream–city se transforme en Crime City.

Thèmes : Jeux vidéo / Fantastique.

Source : www.mijade.be

L'auteur : Gudule



Biographie

Gudule ou encore Anne Duguël, est née en 1945 à Bruxelles. Enfant, elle développe très vite un imaginaire débridé et un goût pour l'étrange ou l'irrationnel. Après des études d'Art Déco et un séjour au Liban (1965–1970) où elle crée des costumes de théâtre et collabore comme journaliste au quotidien « Le jour » et à l'hebdomadaire « Magazine », Gudule rentre en France. Elle collabore alors à divers magazines, associant dessin, écriture et journalisme : Hara–Kiri, Pomme d'api, Fluide glacial, Charlie Hebdo, L'Écho des savanes, Pif poche... et anime une émission consacrée à la bande dessinée sur Radio Libertaire. En 1987, elle publie ses premiers livres pour enfants. Depuis, la romancière a dépassé les 300 titres pour jeunes (dont Le bal des ombres, Crime–city chez Mijade) et adultes, et a remporté de nombreux prix littéraires. Ses livres sont traduits dans une vingtaine de langues (Arabe, Thaïlandais, Chinois, Coréen, Grec, Danois...). Gudule est également auteur de scénarios pour la bande dessinée. Elle vit dans le sud de la France (TARN).

Source : www.mijade.be

Le paratexte

I. La couverture

1. Qu'évoque le titre pour toi ? *Parallèle à établir avec certains jeux : sim city, crime city et autres jeux connus des élèves.*
2. Qu'évoque l'illustration pour toi ? *brainstorming sur les observations des élèves : genre d'illustration, ce que ça induit comme idée du lecteur, attirer l'attention sur l'ombre du titre sur le dessin, que pourrait-elle représenter ? pourquoi est-elle présentée ?*

II. Le quatrième de couverture

1. Lis le résumé de présentation attentivement. Quelle différence vois-tu entre Cream city et crime city ? Comment pourrait-on expliquer l'une et l'autre ? *Cream fait allusion à la couleur des maisons : couleur crème glacée. Crime fait allusion au meurtre. Le premier donne une impression de douceur, de perfection, le second de violence, de mort. Même si les mots se ressemblent dans les sons, ils s'opposent dans leur signification.*
2. L'auteur décrit la famille Lovely dans ce résumé en employant le mot « famille parfaite » quelle idée se fait-on d'une famille parfaite ? Cette perfection est-elle réaliste ?
Question qui peut être traitée oralement en vue de faire confronter les visions des uns et des autres. Peut également servir de base comme sujet d'argumentation, de débat argumentatif.
3. L'auteur parle du joueur qui se retrouve au cœur du jeu. Quel intérêt cela pourrait avoir ? Est-ce que ça te tenterait ? Pourquoi ?
Suite au débat argumentatif de la question précédente, celle-ci peut faire l'objet d'une production personnelle sous forme, par exemple, de lettre argumentative, ou d'échange d'idées à deux sur la base d'arguments personnels.
4. La famille, dans le jeu, porte un nom. Quel est-il ? Quelle signification a ce mot en anglais ? cherche et analyse le choix de l'auteur.
La famille se nomme les Lovely. En anglais, ce mot signifie « adorable ». L'auteur attire donc notre attention, dès le départ, sur l'idée positive que l'on doit se faire de cette famille.

Le texte

1. A première vue, matériellement, le texte est particulier..en quoi ? Pourquoi l'auteur utilise ce type de méthode à ton avis ?
L'auteur utilise différentes polices de caractères afin d'aider le lecteur à déterminer quelles sont les plages liées au monde réel et celles liées au monde virtuel.

2. Page 10 trouve quelle impression l'auteur donne quant à la notion de bonheur. Quelle réaction pourrais-tu avoir face à cela ?
« il n'est pas nécessaire à leur bonheur, eux, en revanche, sont nécessaires au sien ». Le jeu semble donc nécessaire au bonheur de Corentin...mais est-ce le jeu ou la compagnie de ces êtres virtuels ? Débat ou réflexion personnelle sur la nécessité d'une chose virtuelle dans nos vies réelles...et sur le paradoxe : peut-on parler du bonheur de personnes virtuelles ?

3. Corentin envoie un baiser du bout des doigts vers son écran...que penses-tu de ce comportement ? *c'est sans doute l'expression de la limite atteinte entre le réel et le virtuel : comment peut-il espérer que ce baiser ait une signification envers un écran ?*

4. Dans les pages 12 à 15 Corentin établit plusieurs parallèles entre sa vie réelle et la vie virtuelle de ses personnages. Relève ses comparaisons en les mettant en parallèle dans le tableau suivant :

Monde réel de Corentin	Monde virtuel de ses personnages
Parents séparés	Parents ensemble et complices
Cuisine négligée par la maman (poisson brûlé)	Repas au goût des enfants
Maman déprimée	Parents qui blaguent
Frigo vide	Pop corn à 5 goûts différents
Maman qui se laisse aller, ne prend pas soin d'elle	Maman coquette et jolie
Indifférence de sa maman quand il se lève de table	Parents et enfants blaguent à table
Désordre, vaisselle sale, vêtements sales	Maison parfaite
Appartement	Maison avec piscine

5. Page 19 Corentin dit à ses personnages « heureusement que je vous ai ». Pourquoi dit-il ça ? Peux-tu comprendre son point de vue ?
Il dit ça car il décrit sa vie comme catastrophique et a besoin du monde virtuel et parfait de son jeu pour oublier sa triste réalité (parents séparés, mère déprimée, rôle d'adulte qu'on lui impose, éviter la réalité,...)

6. Quand et pourquoi Corentin a-t-il commencé à jouer à ce jeu ? (p.20-21)
Lors d'un réveillon qui a mal tourné, sa maman est allée se coucher, son père est parti faire un tour. Il est resté seul avec ses cadeaux et a commencé à jouer pour oublier ce réveillon catastrophique, sa réalité qui ne lui plaisait pas...

7. Corentin reconnaît-il être accro à son jeu ? Si oui quand ?
Oui, dès la page 21
8. Quelles sont les caractéristiques du monde réel qui n'existent pas dans le monde virtuel du jeu Cream City ?
Dans Cream City il n'y a pas d'école, de prison, de cimetière, pas de vieillissement, pas d'avenir ni de passé.
9. Page 27 quelle impression donne la description de Virna ? Et celle de Corentin ?
Virna vit sous surveillance, un peu comme dans la télé réalité. On lui prête des sensations réelles (« elle ne le sait pas »). Corentin, quant à lui, est tout puissant : il voit, entend, observe tout et peut agir avec les personnages comme bon lui semble.
10. Hacker est, ici, le nom d'un des amis de Corentin. Mais ce mot anglais désigne également une réalité dans le monde informatique. Laquelle ? (voir aussi dans les développements « parallèle avec d'autres types de texte »)p.31
Le mot hacker désigne ce que l'on appelle les pirates informatiques. Ce nom n'est sans doute pas choisi par hasard vu le rôle de ce personnage dans la suite de l'histoire.
11. Les personnages vivent seuls, peuvent agir sans action du joueur et cet atout semble avoir attiré beaucoup de joueurs. Pourquoi, selon toi ?p.35
Par voyeurisme, pour l'effet de surprise, des atouts qui plaisent généralement aux jeunes.
12. P36-37 où est la limite ?
La morale, la censure personnelle.
13. P .37 « rue Stephen King ». Qui est-ce ? En quoi est-ce un clin d'œil de l'auteur ?
Stephen King est un auteur américain, surtout connu pour ses romans dans le style horreur ou fantastique. On peut imaginer que l'auteur a pris ce nom comme clin d'œil en référence aux œuvres de S.King .
14. P.38-39 quel sentiment éprouve Corentin ? En quoi est-ce une preuve de la limite entre réel et virtuel ?
*Il éprouve de la jalousie, ce qui prouve qu'il n'est plus uniquement dans le virtuel. Penses-tu que cela puisse être réellement ressenti par un joueur ?
Débat argumentatif sur les sentiments possibles ressentis dans un monde virtuel.*
15. Page 48-49 Corentin compare sa vie réelle avec celle de Cream City. En quoi ?
Corentin oppose les deux vies sur les questions liées aux enfants de parents divorcés : il énonce le fait que dans son monde virtuel il n'y a pas de divorce, pas d'enfant otage, pas d'adultère, pas de mensonge. On sent qu'il regrette cette part du monde réel dont il semble souffrir ou avoir souffert.

16. Page 56-57, ce qui est énoncé en italique est un avertissement. A quoi sert-il ? Est-ce nécessaire ?
C'est un garde-fou nécessaire pour éviter les dérives. Comme dans toute société, le monde virtuel de cream city a besoin de règles.
17. Quel événement totalement inattendu va secouer la ville virtuelle ?
La disparition d'un des personnages (Ned Chicken) suivie de la disparition d'autres personnages.
 Face à cet événement, quelles sont les réactions :
 - De la famille Lovely (*crain la maladie comme le malaise de Virna, invite le maire pour en savoir plus..*)
 - De Corentin (*pense à un bug, raisonne, imagine que le personnage reviendra car, en tant que personnage virtuel, il ne peut pas s'enfuir*)
 -
18. Page 100-101 Quel est le nouvel élément étrange ?
La disparition de Dave
19. Page 106 une métaphore est employée (expliquer la figure de style) pour décrire ce qui s'abat sur la ville. Quelle est-elle ? En quoi est-elle efficace ?
La métaphore utilisée est « une flaque de crépuscule ». Elle est efficace car elle décrit une image à peine imaginable mais inquiétante tout de même.
20. Quel personnage, dans la ville virtuelle, n'est pas un être humain mais tient un rôle dans l'histoire ?
Bigdog, le chien
21. Page 129 comment l'auteur fait-il comprendre que les personnages de cream city ne sont pas de « vrais » adultes dans leur comportement ? Comment traduit-il cette mentalité ? Quel mot traduit cet état d'esprit ?
« Aucun adulte digne de ce nom ne gèrerait une histoire pareille(...) ». L'auteur insiste sur leur crédulité, leur naïveté, liée à leur existence : ils ignorent tout du reste du monde.
22. Page 134 Quel est le champ lexical majoritairement utilisé ? Relève les termes appartenant à ce champ lexical.
Le champ lexical est celui de la peur : trouille, menacé, chair de poule, sur le qui-vive, sursauter.
23. En quoi la description du bonheur selon Corentin contraste-t-elle avec sa vie réelle ?
Il parle d'un chien, d'un frère, de Virna, de parents aimants, d'une atmosphère tendre, tout le contraire de ce qu'il vit dans sa vraie vie.
24. Pages 165-167 quel est le sujet de discorde entre Corentin et les Lovely ? En quoi ne se comprennent-ils pas ?
Le sujet de discorde est le chien Bigdog qui est dans la maison des Lovely. Pour Corentin, il est normal d'avoir un animal de compagnie. Pour les Lovely pas du tout.

25. A ce moment, Corentin se dit qu'il aurait dû prévoir quelque chose en tant que créateur de cet univers. Quoi ?
Le fait d'avoir un animal de compagnie et, en tout cas, plus qu'un seul chien pour toute une ville.
26. Page 171 . l'auteur cite « le sort en est jeté, comme on dit dans les BD ». En réalité, sais-tu d'où vient cette phrase ?
De Jules César.
27. Page 171. Quel est le constat de Corentin par rapport à cette expérience et par rapport à ses parents plus particulièrement ?
Il se rend compte qu'il a beau avoir voulu créer une famille parfaite, sa perfection n'a qu'aidé à mettre en lumière l'humanité de sa vraie famille, pas parfaite, mais humaine.
28. Page 177. De quoi est accusé Corentin ? Pourquoi lui justement ? Quelle est la preuve avancée ?
Il est accusé d'être le complice du « crépuscule » qui fait disparaître les personnages de la ville. Il est accusé lui car il est inconnu des autres, nouveau venu dont on ne sait rien, étranger dans la ville. Et la preuve avancée est le fait qu'il est sorti intact de l'attaque du crépuscule contrairement aux autres.
29. Page 179-180 Qui Corentin appelle-t-il ? Pourquoi ?
Sa maman car elle est humaine, ne bugge pas, ne se défile pas devant les ennuis par des malaises comme les personnages virtuels.
30. Page 183. Comment les habitants perçoivent-ils maintenant Corentin ?
Menteur (pas fils d'Omer mais allié de Virus, le fléau), qui paralyse les gens. Les habitants s'organisent donc contre lui.
31. Page 190. « je sais ce que c'est d'être différent » dit Froggy. Comment expliques-tu cette phrase ? Quel parallèle peux-tu faire avec la vie réelle ? (voir aussi dans les développements « parallèle avec d'autres types de texte »)
Froggy se sent différent des autres car il n'a pas la même couleur de peau que les autres. On peut supposer qu'il a été mis à l'écart, ou s'est senti comme tel, à un moment ou l'autre.
32. Page 197. Quelle réflexion va dans le même sens ?
« les étrangers moi je m'en méfie » (parole du shérif à propos de Corentin) on met là en évidence la méfiance envers l'étranger, la personne différente.
33. Page 212. Comment s'expriment les soupçons des personnages envers Froggy ?
« toi aussi tu viens d'ailleurs », expression qui, elle aussi, souligne la peur de la différence.
34. Page 213. Comment expliquer le manque d'effet de Virus sur Corentin ?
Cela démontre que Corentin, bien qu'évoluant dans un monde virtuel, est un être réel sur lequel Virus n'a pas d'emprise.

35. Page 216. Quels sont les effets positifs sur les relations entre les personnages réels exprimés ici ?

Hacker est devenu un ami, sa relation avec sa maman s'est considérablement améliorée (elle prend soin d'elle, cuisine, ne déprime plus, a pris de bonnes résolutions), Corentin va reprendre contact avec la vie réelle.

36. Dans l'épilogue, quels sont les effets ressentis par Froggy dans cette histoire ?

D'une vie sans but il s'en sort investi d'une mission divine.

37. Quel est le point de vue du narrateur dans ce roman ?

Le narrateur est externe et omniscient. En effet, il n'est pas un des personnages de l'histoire mais en connaît plus sur eux qu'un simple témoin.

Etude des personnages

1. Quel est le point commun entre tous les noms des personnages réels de l'histoire ? Y a-t-il des exceptions ?
Ils ont tous des noms à consonance française sauf les joueurs Hacker et Toystory.
2. Quel est le point commun entre tous les noms des personnages virtuels de l'histoire ?
Ils ont tous des noms à consonance anglophone
3. Au fur et à mesure de ta lecture complète le tableau comparatif suivant :

	Monde réel	Famille Lovely
Le père	<ul style="list-style-type: none"> - Parti - Plus de communication avec sa femme avant la séparation déjà - Ne comprend rien à son fils 	<ul style="list-style-type: none"> - Proche de ses enfants - Fou amoureux de sa femme - Compréhensif - Clairvoyant et lucide
La mère	<ul style="list-style-type: none"> - Déprimée - Se laisse aller - Fume - Enlaidie 	<ul style="list-style-type: none"> - Douce - Coquette - Tendre - belle
Leurs relations	<ul style="list-style-type: none"> - séparés - tension - cris, insultes 	<ul style="list-style-type: none"> - harmonie - complicité - rires
Fils	<ul style="list-style-type: none"> - obligé d'être l'adulte - négligé par sa mère - vit seul avec sa mère - otage de ses parents en conflit 	<ul style="list-style-type: none"> - vit sa vie d'ado - choyé par ses parents - vit avec ses parents - en harmonie avec eux
Lieu de vie	<ul style="list-style-type: none"> - appartement répugnant - vaisselle qui traîne - sonore (impudique) 	<ul style="list-style-type: none"> - maison spacieuse - propre - insonorisée - pas d'école, de prison - pas de médecin (danger)

4. Au fur et à mesure de ta lecture note les relations entre Corentin et Hacker.

Au début du récit, on devine la dispute (p.33) mais l'auteur n'en dit pas beaucoup. Ensuite, page 55 ils en parlent entre eux mais la parole est coupée sans explication réelle. Page 60 on apprend que la raison de cette dispute est déjà liée au jeu. Par la suite, page 108-109, Corentin le soupçonne de le saboter. Enfin c'est lui qui va l'aider et le sauver.

5. Quels sont les indices laissés par l'auteur au fur et à mesure du récit pour démontrer l'influence du jeu sur la vie du joueur ?

Page 58-59-63 : l'auteur parle de l'influence du jeu sur le sommeil du joueur. Sa mère le croit malade et lui permet de ne pas aller à l'école le lendemain, ce qui influence encore plus son addiction au jeu.

Page 67 : il dit souffrir si ses personnages souffrent

Sans compter sa relation avec Hacker, pourrie à plusieurs moments, par le jeu.

P.82-84 l'auteur montre que le virtuel prend le pas sur le réel : entre son jeu et son père, Corentin choisit son jeu.

P.88 il avoue que le jeu lui permet d'échapper à sa mère, de prendre « un bain de fraîcheur ».

6. Qu'aura apporté cette aventure à Corentin ?

Il a pris conscience de l'importance du réel, s'est réconcilié avec sa maman et avec Hacker.

7. Qu'aura apporté cette aventure à sa maman ?

La peur de le perdre lui a donné envie de retrouver son fils, de prendre soin d'elle, de leur construire une nouvelle vie, de se reprendre en main .

8. Qu'aura apporté cette aventure à Froggy ?

La rencontre avec une autre personne différente, se sentir moins seul, et être investi d'un nouveau rôle de protecteur des autres.

Parallèles avec d'autres types de textes.

1. Page 9. Le parallèle peut être fait avec « je suis un hikikomori » de Florence Aubry (éditions Mijade) ou un article de presse sur les addictions aux jeux vidéos (voire une animation en classe sur la question)
2. Page 29/30. Aborder la question de la censure dans le jeu « les sim's » et la recherche sur le net de patch anti-censure à la manière de Corentin dans le roman.
3. Page 31. Faire un parallèle avec un article de presse sur les hacker. Peut être l'occasion aussi de parler de la limite entre la loi et le piratage (selon âge et sensibilité des élèves)