

HIKIKOMORI

roman de

Josée Marcotte

168 pages, 22,95 \$

ISBN 978-2-89502-358-3

Aussi disponible en numérique

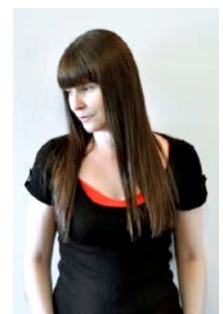
En librairie à compter du 28 octobre 2014

Avec *Hikikomori*, Josée Marcotte relève haut la main un double défi en s'infiltrant, en quelque sorte, dans l'univers méconnu des jeux vidéo. Son personnage principal, Marie, quitte Montréal pour se rendre au Japon dans l'espoir de faire la paix avec la mort absurde de son frère jumeau, un « gamer » qui n'a pas su faire face à la vraie vie après le décès de leurs parents. D'emblée, le roman de Josée Marcotte se démarque, donnant à une voix féminine le pouvoir de nous faire découvrir un monde essentiellement masculin. Le périple de Marie amène celle-ci à faire la connaissance de jeunes Japonais qui, s'ils sont eux-mêmes happés par les difficultés de la vie, l'aident à accepter la disparition de Marc. Mei, jeune joueuse enfermée dans sa chambre et incapable d'affronter l'extérieur, tente de sortir de cet état de presque léthargie avec l'aide de son cousin Kengo. Kengo et Marie se rencontrent et se séduisent, confrontent leurs cultures : l'Occident et l'Orient font face au même problème, celui d'un mal de vivre si grand qu'il paralyse ses victimes et les pousse au refus absolu.

Si le roman de Josée Marcotte étonne par ses personnages principaux, il est d'autant plus fascinant qu'il parvient à lever le rideau sur un monde que peu connaissent. En entraînant son lecteur dans l'environnement des *animes*, des mangas et des

jeux vidéo, l'auteure de *Hikikomori* humanise une société construite sur l'anonymat de ses membres, sur l'inconstance de leurs rapports et sur une virtualité qui ne connaît pas de frontières. Marie, en allant à la recherche des partenaires de jeu de son frère, franchit une distance physique et symbolique que peu de joueurs choisissent de traverser. Ce pas en avant lui fait découvrir des Japonais étouffés par les traditions, avides d'échappatoires et de lieux de liberté.

Avec une simplicité et une limpidité exemplaires, Josée Marcotte livre ici un roman d'une grande beauté, qui réconcilie la froideur de la technologie avec une profonde humanité en permettant à ses personnages de vivre toutes les émotions, peu importe ce que leur dicte leur environnement. L'univers qu'elle dépeint est dynamique, vivant, et si les cas pathologiques de joueurs en ligne assombrissent le tableau, le sentiment d'appartenance et de plaisir que procurent ces loisirs en constante évolution parvient à nuancer les préjugés négatifs associés à ce milieu. Le pari double est gagné : une femme entre dans le monde des jeux vidéo et le montre tel qu'il est, c'est-à-dire bouillonnant, complexe et humain.



Josée Marcotte vit à Québec, où elle occupe un poste aux communications-marketing chez le distributeur de livre numérique De Marque. Son précédent roman, *Les Amazones*, est paru en 2012.

Pour feuilleter ce livre : <http://www.instantmeme.com/ebi-addins/im/ViewBooks.aspx?id=3082>

Renseignements et entrevues : Geneviève Pigeon

Téléphone : (450) 616-7804, courriel : genevieve_pigeon@videotron.ca / www.instantmeme.com