

ERREUR 404

31, rue Alfred-Riom
44100 Nantes
tél : 02 40 48 06 68
fax : 09 70 61 71 97

www.gulfstream.fr

- De nombreuses références à la culture geek
- Des thèmes contemporains, comme les limites techniques et éthiques de la réalité virtuelle mais aussi intemporels tel que la quête de soi
- Par l'auteur d'*I.R.L.*

« Salut !

Moi, c'est Moon.

J'ai toujours voulu devenir gamer professionnel, mais ce n'était pas aussi simple... Disons que je ne corresponds pas vraiment au profil habituel.

C'est pas grave, j'ai un plan B. Je n'aurai besoin que d'Orion – ma moitié dans la vie comme dans le jeu – et de Loop, notre adorable petite boule de poils orange qui fait "pouic". (Ça ne s'invente pas.)

Bref, je vais te raconter, mais pour ça tu dois être prêt à entrer dans la partie, toi aussi.

Ah, et à remettre en question tout ce que tu crois savoir. Ça ne te fait pas peur ?

Alors, appuie sur "Commencer une nouvelle partie", tourne la page et... Let's play ! »

L'AUTEUR

Agnès MAROT écrit des histoires dans lesquelles elle partage ses rêves, ses espoirs. *Erreur 404* est son deuxième roman chez Gulf stream éditeur. Entre deux mots et trois carrés de chocolat, elle passe de l'autre côté de la barrière pour travailler les romans des autres auteurs en tant que directrice de collection chez Scrineo (chez qui elle a aussi publié *Quelques pas de plus*) et éditrice indépendante pour plusieurs maisons d'édition (Gallimard, Milady, Bragelonne, édi8...).



12 avril 2018, office 2

DANS LA COLLECTION
ÉLECTROGÈNE

Sarah COHEN-SCALI

- *Phobie*
- *Gingo*

Emma LANERO

- *L'Œil de Chaac*

Charlotte BOUSQUET

- *Là où tombent les anges*
- *Sang-de-Lune*
- *Celle qui venait des plaines*

Agnès MAROT

- *I.R.L.*

Cindy VAN WILDER

- *Memorex*

Françoise GRARD

- *La Boiteuse*

Johan HELIOT

- *Le Fer au cœur*


Fabien FERNANDEZ

- *Detroit*

 **Collection**
Électrogène

 **Lectorat**
À partir de
15 ans

 **Prix public**
18 € TTC

 **Format**
14 x 22 cm
424 pages

 **Diffusion**
Volumen

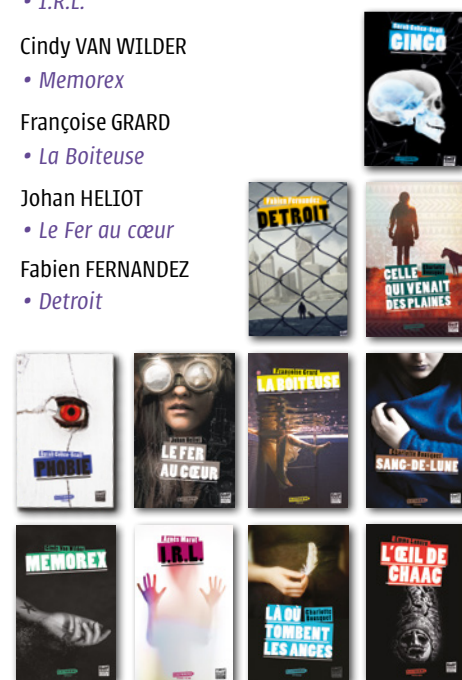
ISBN : 978-2-35488-547-2



9 782354 885472

www.gulfstream.fr

**Gulf
stream
éditeur**



ERREUR 404

Agnès Marot



LE PITCH (attention spoilers)

Personnages principaux:

• **Moon** : étudiante passionnée de jeux vidéo, elle souhaitait devenir joueuse professionnelle pour la société IRL™ mais a été évincée car elle était une fille, qui plus est, avec une main hors d'usage. Elle doute de ses capacités et a une tendance à fuir la réalité. Elle peut être naïve comme sarcastique, et est très éprise d'Orion avec lequel elle est en couple. Impulsive, têtue, hypersensible dans la réalité, c'est une joueuse surdouée, intuitive et pleine de panache. Le duo Orion et Moon, c'est la voix et l'arme, le spectacle, la complicité magique de deux silhouettes encapuchonnées qu'aucun follower ne peut identifier.

• **Orion** : pseudo de Whisper, l'un des protagonistes du roman *I.R.L.* et ancien meilleur ami de Link, PDG d'IRL™. Il est optimiste, patient et raisonnable. Perçu à travers les yeux de Moon, il apparaît comme le petit ami parfait.

• **Loop** : avatar *changeforme* de Moon dans le jeu vidéo « Beasties ». Boule de poils orange à pattes palmées et aux yeux ronds, ce petit compagnon est très attaché à Moon et Orion, et réciproquement. Son vocabulaire se limite à « Pouic » et « Gniiii ». À l'image de sa joueuse, ses capacités sont sous-estimées par les autres joueurs en raison de son physique qui le fait paraître inoffensif.

Événement : Ancienne joueuse très populaire, Moon veut revenir sur le devant de la scène des jeux virtuels après 2 ans d'absence en raison de réactions négatives de certains followers suite à la découverte de son identité qu'elle dissimule ainsi qu'au refus de sa candidature dans la société IRL™. Et quel meilleur moyen de retrouver sa gloire passée, voire d'obtenir

davantage, que de participer avec Orion et Loop au tout nouveau tournoi du Beasties World 2099 qui se joue sur une semaine ? Alors pour gagner le grand prix, une place de joueur dans la firme IRL™, et prendre enfin sa revanche, Moon est prêt(e) à tout, même à donner illégalement son libre-arbitre à Loop pour le faire gagner en puissance à l'insu de tous, y compris d'Orion.

Objectif : reprendre confiance en elle et prouver au monde que les capacités des femmes valent autant que celles des hommes dans l'univers qui peut être sexiste des jeux vidéo.

Forces antagonistes : les stéréotypes sexistes, les réseaux sociaux d'une certaine manière, la société.

Enjeux : encourager la prise de conscience et la réflexion sur le sexisme envers les femmes dans l'univers des jeux vidéo, sur l'avenir de la réalité virtuelle, ces limites techniques et éthiques.

Le dénouement : si Loop a bien augmenté ses capacités, il est aussi devenu incontrôlable, jusqu'à ce que ses bugs tournent au tragique : des humains restent coincés entre réel et virtuel, la réalité se disloque dans un univers que Loop ne gère pas correctement. Deux possibilités s'offrent à Moon : accepter la proposition d'Orion qui est de désactiver Loop en prenant le risque de ne pas réussir à conserver sa personnalité, ou tenter de réparer virtuellement ses bugs au risque de s'égarer dans les limbes artificiels à la poursuite de Loop et de tout perdre. Ce sera au final au lecteur lui-même de choisir l'option qu'il préfère.

PLAN DE COMMUNICATION

 **Presse média**
- Insertion publicitaire magazines ados-YA
- Bannières web et concours en ligne

 **Politique auteur**
- Dédicaces
- Salons
- Rencontres

 **En points de vente**
- Stop-pile « Électrogène »

 **Primes**
Marque page « Électrogène »



Pour l'animation de vos ventes et la mise en relation avec les auteurs, contactez Jérôme Bernez :
02 40 48 62 64
jerome.bernez@gulfstream.fr



COMITÉ DE LECTURE

« Avec l'épopée fantastique d'une héroïne en mal d'équilibre et en lutte contre son « déni made in Moon », la maîtrise et la créativité d'Agnès Marot nous offre après *I.R.L.* un nouvel opus de grande qualité. » Emmanuelle F.

« Les allusions à l'univers des jeux vidéo et des réseaux sociaux sont très réussies et ajoutent de la crédibilité au texte. [...] L'auteur pose des questions sur l'éthique des grandes entreprises, pour lesquels les joueurs sont autant de données commercialisables et de consommateurs captifs, et sur les dangers de l'intelligence artificielle, sans pour autant donner de réponse ni faire de leçon de morale : c'est bien vu ! » Christel D.