

Caroline Giraud

**Chercher le sens à
Borderland**

Les aventures d'Alice au pays
de l'absurde

ISBN : 979-10-359-8541-7
Publié par Bookelis
Dépôt légal : décembre 2022

Image de couverture par Felix Wolf de Pixabay

Introduction

Dystopie et « jeux de survie »

On ne saurait vraiment dire quand a commencé la mode des « *jeux de survie* » dont le manga *Alice in Borderland* a fait sa trame principale. De *Battle Royale* à *Squid Game*, en passant par *Hunger Games* et *Running man*, mettre en scène des personnages qui doivent se battre pour leur survie dans une arène fascine autant que les combats de gladiateurs dont ces jeux sont inspirés. Menace permanente de la mort, dépassement de soi propre au domaine sportif, sur fond de régime totalitaire : ce modèle semble offrir de nombreuses sources de réflexion philosophique sur l'existence et la politique.

Nés dans la Rome antique, les combats de gladiateurs faisaient s'affronter, la plupart du temps, des hommes athlétiques, parfois des prisonniers de guerre, dans le but de divertir le peuple. Car, comme on le sait bien, pour refroidir les citoyens les plus agités, il suffit de leur offrir « du pain et des jeux » : c'est tout ce dont ils ont besoin. Ces combats étaient tellement populaires que, très vite, des sportifs préparés dans ce but se sont portés volontaires pour y participer. Les jeux, dans la Rome antique, avaient

aussi une dimension religieuse : on pouvait jouer afin d'honorer la mémoire d'un mort, dépassant ainsi le cadre strictement politique.

Cependant, dans nos « combats de gladiateurs » contemporains, de la littérature aux séries télévisées, le rôle des jeux de survie est souvent politique. Les œuvres qui les mettent en scène portent un enjeu quant à l'organisation de la société et au pouvoir en place. Une des plus populaires de la littérature jeunesse, *Hunger Games*, met en scène une société qui organise ces « jeux de la faim » pour dissuader les habitants des douze districts de se révolter contre le Capitole, lieu du pouvoir en place. Même si les joueurs sont, en majorité, tirés au sort, certains districts forment des combattants qui se porteront volontaires, comme les gladiateurs autrefois. Encore plus récemment, le *Squid Game* propose aux plus pauvres de mettre leur vie en jeu pour gagner une somme d'argent colossale : le jeu est donc l'occasion pour les riches de se divertir de la vulnérabilité des pauvres, et pour les pauvres d'espérer atteindre la richesse, comme c'est aussi le cas dans le roman *Running man* de Richard Bachmann (*alias* Stephen King).

Dans les mangas, on retrouve aussi le modèle du jeu de survie dans un objectif de critique de la société. La *Battle Royale*, dans laquelle les élèves d'une classe doivent s'affronter jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un survivant, est une réponse à la violence des jeunes dans la société, violence qui inquiète les habitants de ce Japon dystopique. Plus récemment, *Real Account* propose des jeux en lien avec les

réseaux sociaux, pour punir ceux qui étaient dépendants de leur vie imaginaire en ligne et leur faire prendre conscience de la fragilité des amitiés virtuelles. Parmi les mangas s'appuyant sur les médias sociaux, *Darwin's Game* est une application qui donne des pouvoirs aux joueurs, comme s'ils étaient des héros de jeux vidéo et *DeadTube*, beaucoup plus violent, est une compétition de vidéos de meurtres ou autres crimes.

Cette profusion d'œuvres sur ce modèle n'a rien d'étonnant : la dystopie est, en effet, le lieu idéal de la réflexion de philosophie politique. Par « politique », il faut entendre, selon le sens étymologique (*polis*, en grec, la « cité »), tout ce qui relève de la société. On associe ainsi souvent la politique et l'éthique (ou la morale), parce que l'un et l'autre règlent les rapports entre les hommes. La philosophie politique traite donc de l'Etat, du pouvoir, mais aussi de la justice, de l'économie et de ce qu'on pourrait appeler aujourd'hui la sociologie.

Pourtant, *Alice in Borderland* délaisse la réflexion politique en nous plongeant dans un Tokyo dystopique mystérieux où n'existe aucun gouvernement connu. Il y a bien quelqu'un, ou quelque chose, qui est à son sommet : les joueurs obtiennent des visas qui, une fois expirés, provoquent la mort par tir de laser dans le crâne. Ils sont donc constamment surveillés, localisés, contraints de participer à des jeux mortels qui ont bien dû être créés par quelqu'un. Dans cette situation, pas de réflexion politique : on ne sait rien.

Le lecteur, comme les personnages, doit se contenter de voir les jeux défiler sans en connaître le *sens*.

C'est en cela que ce manga se distingue des autres dystopies contemporaines. Avant le dernier tome, il n'y aura aucune explication : ils ne savent ni où ils sont, ni pourquoi ils y sont. Ils ne savent pas quel est le but des jeux, ni quel est l'organisateur. Même une fois le manga terminé, si le lecteur obtient des réponses, ce n'est pas le cas des personnages : ils seront condamnés à ne jamais savoir la fin dont ils ont été les moyens.

L'absence quasi-totale (un seul chapitre posera explicitement la question de la justice) de réflexion politique et donc d'une philosophie *pratique* (qui relève de l'action, par opposition à la branche *théorique* de la philosophie) peut s'expliquer par le fait que, comme son nom l'indique, ce manga est inspiré de l'œuvre du logicien Lewis Carroll, *Alice au pays des merveilles*. Si on devait hiérarchiser les disciplines pour déterminer la plus théorique de toutes, la plus éloignée de la pratique, la logique serait sûrement au sommet de la pyramide. L'œuvre d'un logicien ne pouvait être détournée au point de devenir la base d'une réflexion politique : il faut donc aller chercher l'intérêt d'*Alice in Borderland* autre part.

Alice au pays des merveilles : sens et non-sens

Les aventures d'Alice, du lapin à la Reine de Cœur

L'histoire contée par Carroll commence alors qu'Alice, une petite fille d'une dizaine d'années, s'ennuie dans le jardin. Sa sœur est en train de lire, mais Alice commence à s'endormir. Soudain, elle voit passer un lapin blanc aux yeux roses portant une montre, qui court en répétant « *Je vais être en retard !* » Elle suit le lapin dans son terrier et arrive dans une salle où divers aliments la font rapetisser puis grandir.

Alors qu'elle est bien trop grande pour réussir à se déplacer dans le terrier du lapin, Alice se met à pleurer et ses larmes forment une immense mare où elle manque de se noyer, une fois redevenue petite. Mais elle finit par atteindre une rive où se trouvent plusieurs animaux, dont un dodo, qui propose de faire une course pour se sécher. Tout se passe bien jusqu'à ce qu'Alice parle de sa petite chatte, faisant fuir tous les animaux.

Dans le chapitre suivant, Alice retrouve le lapin et le suit dans sa maison. Elle tombe encore sur une boisson qui la fait grandir et se retrouve emprisonnée dans la chambre. Le lapin, qui en revenant n'arrive pas à ouvrir la porte, commence à lui lancer des cailloux, accompagné d'autres animaux, dont Bill le lézard. Dans l'adaptation du roman par Walt Disney, le lézard met également le feu à la maison du lapin ; ce n'est pas le cas dans l'œuvre originale, où il se contente de jeter les cailloux, mais cet ajout de Disney va nous servir plus tard.

Les cailloux se transforment en petits gâteaux qui font de nouveau rétrécir Alice. Elle s'enfuit et

rencontre une chenille bleue assise sur un champignon, fumant le narguilé. Cette dernière aide enfin la petite fille à retrouver sa taille normale, grâce au champignon : celui-ci peut à la fois la faire grandir et rapetisser. Alice quitte donc la chenille en emportant des morceaux de champignon, pour pouvoir ajuster sa taille au besoin.

Dans les bois, un étrange chat qui sourit, le chat du Cheshire, lui indique son chemin : elle peut rejoindre soit le Lièvre de Mars, soit le Chapelier : mais l'un et l'autre sont fous, la prévient-il. Elle choisit la maison du Lièvre, où le Chapelier se trouve également : les deux amis boivent le thé éternellement, prétendant que le temps s'est arrêté et que donc il est toujours l'heure du thé. Alice s'échappe à nouveau et entre dans un beau jardin : celui de la Reine de Cœur.

Des jardiniers longs et plats comme des cartes à jouer sont en train de repeindre en rouge des roses blanches, parce que la Reine n'aime que les rouges. Celle-ci propose une partie de croquet, jouée avec des hérissons à la place des boules et des flamants à la place des maillets. Alice y participe, mais s'inquiète de voir la Reine condamner à mort des valets à la moindre contrariété (« *Qu'on lui coupe la tête !* »), elle cherche donc un moyen de lui fausser compagnie, en vain.

La Reine lui propose d'aller rencontrer la Simili-Tortue, car Alice n'a jamais vu de Simili-Tortue avant. Celle-ci leur raconte son histoire, notamment ce qu'elle apprenait à l'école. Alice fait la comparaison avec ce qu'elle apprend dans la

sienne. Ensuite, la Simili-Tortue apprend à Alice à danser le quadrille, mais elles sont interrompues par le lapin blanc qui doit se rendre à un procès.

Alice le suit jusqu'à la Cour de Justice. Le procès est celui du Valet de Cœur, qui aurait volé les tartes faites par la Reine. Le rôle du juge est tenu par le Roi de Cœur : il fait passer devant lui plusieurs témoins, dont le Chapelier, le Lièvre de Mars et Alice. Mais les personnages se mettent bientôt à tenir des propos qui n'ont ni queue ni tête, jusqu'à ce que la Reine tente de prononcer la condamnation à mort du Valet. Alice s'y oppose, crie et se réveille tout à coup sur les genoux de sa sœur, dans son jardin.

Ainsi se terminent les aventures d'Alice. Les plus spécialistes d'entre vous auront remarqué que j'ai omis de parler de plusieurs personnages, mais Alice rencontre un très grand nombre de créatures au cours de son voyage et je me suis contentée de pointer ceux qui ont inspiré Haro Asô pour son œuvre.

Les mystères du titre

Lewis Carroll, nom de plume de Charles Dodgson, est écrivain et professeur de mathématiques britannique du XIXème siècle. Fils d'un prêtre anglican, il est ordonné diacre alors qu'il est professeur de logique au Christ Church College d'Oxford, mais ne suivra pas la voie de son père. Il publie sous son vrai nom des articles dans des revues locales, puis des ouvrages d'algèbre et de logique mathématique, mais sera essentiellement connu pour

ses deux romans narrant les aventures d'Alice, *Les aventures d'Alice au pays des merveilles* (titre original : *Alice's Adventures in Wonderland*) et *De l'autre côté du miroir* (titre original : *Through the looking-glass and what Alice found there*). Ses premiers écrits littéraires montrent un goût particulier pour les jeux de mots, les mots-valises, l'absurde et le non-sens. On retrouve ces deux derniers éléments dans les deux voyages d'Alice. Le nom même du pays, « *Wonderland* », traduit en « pays des merveilles », pourrait aussi se traduire comme « monde de l'étrange » : si le nom anglais « *wonder* » signifie bien « merveille », le verbe « *to wonder* » veut dire « se demander », « se poser des questions », attitude permanente d'Alice dans ce monde sans cohérence. Enfin, le verbe « *to wander* », à l'orthographe proche, signifie « errer », ou « déambuler » et exprime la perte.

Le jeu de mot du titre de Lewis Carroll trouve un écho dans le titre japonais *Imawa no kuni no Arisu* que l'on peut traduire grossièrement par « Alice au pays des derniers instants avant la mort. » Selon notre connaissance de ce qu'est *Borderland*, notre interprétation du titre peut changer : ou bien Alice se trouve dans le pays où nous sommes toujours sur le point de mourir ; ou bien Alice se trouve dans le lieu où notre esprit va dans nos derniers instants, lorsque nous ne sommes pas tout à fait morts, ce lieu décrit par tant de patients ayant vécu ce qu'on appelle l'expérience de mort imminente. Le titre anglais, avec le terme « *border* », la « frontière », la « limite », reprend cette idée de

passage entre la vie et la mort. Mais le terme « *borderland* » est aussi proche du trouble mental « *borderline* », qui caractérise des personnes ayant notamment des problèmes d'interaction sociale. La fragilité des liens entre les personnages, quand il faut jouer pour sa survie, peut en être une métaphore, en particulier dans les trois premiers tomes, centrés sur la relation d'Alice et de ses meilleurs amis, relation qui sera brisée lors de leur troisième jeu ensemble.

Le non-sens, l'absurde, que Lewis Carroll prend au sens propre, en tant que logicien qui s'écarte des règles de logique pour présenter un univers qui n'a aucune cohérence, devient une absurdité et un non-sens existentiel dans l'œuvre d'Haro Asô. L'Alice de Carroll cherche une logique à *Wonderland*, l'Alice d'Asô cherche un but. Ni *Wonderland* ni *Borderland* n'ont de sens, mais ce « sens » qui leur manque n'est pas le même. Un retournement qui rappelle le propre goût de Carroll pour les renversements.

Les aventures d'Alice, du feu d'artifices à la Reine de Cœur

Borderland : habitants, administrateurs et joueurs

Avant de faire la comparaison entre les deux œuvres, un rappel des faits est nécessaire. Le résumé qui va suivre respectera la chronologie des événements, mais non ce que l'on pourrait appeler « l'ordre des révélations. » Pour plus de clarté et de

précision, les éléments mystérieux pour les personnages seront expliqués au fur et à mesure, à commencer par ce qu'est Borderland et quel est son fonctionnement.

Comme son nom l'indique, ce « pays des derniers instants » est le lieu où se trouvent les consciences des victimes d'un arrêt cardiaque. Comme on l'apprend plus précisément dans le spin-off de la série *Alice on BorderRoad*, Borderland est construit par l'inconscient de ceux qui s'y rendent. Le rôle de cet entre-deux est de déterminer la volonté de vivre des âmes : ceux qui réussissent les épreuves retourneront dans leur corps tandis que les autres mourront pour de bon.

Ces épreuves sont partagées en deux phases : la première fait s'affronter les nouveaux venus eux-mêmes, répartis dans le groupe des joueurs et le groupe des administrateurs ; la deuxième consiste à vaincre le peuple de Borderland lui-même. En réalité, le peuple de Borderland est composé d'anciens joueurs ayant réussi toutes les étapes et choisi de rester à Borderland plutôt que de retourner dans le vrai monde.

Lors de la première phase, les nouveaux arrivants doivent gagner des jours de visa sous peine d'être mis à mort par un laser. Les administrateurs créent des jeux qui leur feront gagner autant de jours de visa qu'il y aura de morts ; les joueurs doivent participer et survivre aux jeux : ils gagneront des jours en fonction du niveau de difficulté du jeu. Les administrateurs obéissent à une règle

supplémentaire : ils ne doivent en aucun cas révéler qui ils sont.

Chaque jeu est représenté par une carte : le numéro, de 1 à 10, indique le niveau de difficulté ; les couleurs donnent le type du jeu : le pique pour les épreuves physiques, le carreau pour les épreuves intellectuelles, le cœur pour les épreuves psychologiques et le trèfle pour les épreuves collectives.

Si tous les joueurs sont éliminés, les administrateurs gagnent. Si les joueurs obtiennent toutes les petites cartes, les administrateurs sont éliminés. Reste à obtenir les dernières cartes, les têtes, chacune représentée par un des habitants de Borderland, qui participe lui-même au jeu contre les joueurs survivants. Une fois tous les habitants vaincus au jeu, la partie est terminée et le cycle se répète avec ceux qui choisissent de rester.

Arrivée à Borderland : l'amitié à l'épreuve des jeux

Alice, Chôta et Karube sont trois amis peu intéressés par les études, à l'opposé de ce que l'on attend traditionnellement d'un lycéen japonais. Alice souffre de la comparaison avec son frère parfaitement inscrit dans la société, Karube a arrêté l'école et travaille dans un bar, Chôta propose de sécher les examens blancs pour aller s'amuser. Malgré tout, chacun d'eux possède des qualités complémentaires : Karube, le dur à cuire, a connu Alice à l'école primaire alors qu'il se faisait tabasser par des enfants plus grands ; Chôta, d'une fidélité

sans faille, a sorti d'affaire Alice en se dénonçant à sa place après qu'il a cassé la vitre d'une maison avec une pierre ; Alice, malgré son absence d'intérêt pour les études, est doué d'une remarquable capacité d'attention aux détails.

Alors qu'Alice rêve qu'une catastrophe comme une invasion de zombies fasse de lui un héros, ils partent à pied vers Shibuya, le long d'une voie ferrée. Eclate alors ce qu'ils prennent pour un immense feu d'artifices, et qui est en fait une pluie de météorites, à la suite duquel ils se retrouvent dans un Tokyo apocalyptique : mortellement blessés par la catastrophe, ils sont arrivés à Borderland.

Ignorant la raison de leur présence et la réalité de ce lieu, les trois amis commencent par s'amuser avec insouciance dans la ville déserte. La nuit tombée, ils sont attirés par les lumières d'une fête foraine : c'est leur premier jeu, le 3 de Trèfle. Ils sont accueillis par Shibuki, une jeune femme qui a déjà participé à un jeu. Elle les met en garde contre le caractère véritablement mortel de ces jeux. Celui-ci, notamment, consiste à survivre à une pluie de flèches enflammées après avoir répondu à des énigmes. Grâce aux capacités de réflexion d'Alice, ils trouvent un abri souterrain où se cacher, même si Chôta est touché à la jambe par une flèche.

Shibuki leur montre ce qui arrive s'ils arrêtent de participer à des jeux : leur visa expire et un rayon laser leur est tiré dans le crâne. Ils savent donc que, trois jours plus tard, il leur faudra à nouveau participer à un jeu.

Mais Karube n'attend pas si longtemps : il convainc Alice de rester en activité pour prendre l'habitude de survivre. Ils choisissent un grand immeuble où se sont déjà rassemblés un certain nombre de joueurs. Parmi eux, Usagi, une jeune alpiniste qui sera à l'aise dans ce 5 de Pique, et Chishiya, un étudiant en médecine redoutablement intelligent mais froid et solitaire. Le jeu consiste à trouver une porte ouverte dans l'immeuble de huit étages configuré en L pour appuyer sur l'interrupteur qui l'empêchera d'exploser à la fin du temps imparti, tout en échappant au « chat », un homme armé sous un masque de cheval, dont le rôle est d'éliminer tous les joueurs avant la fin. Pour la première fois, Alice et Karube se rendent compte que les jeux peuvent faire s'affronter des joueurs entre eux.

Quand les seuls survivants ne sont plus qu'Alice, Karube, Usagi et Chishiya, leur collaboration leur permet de trouver l'interrupteur et de gagner la partie. Alice propose à Usagi de rejoindre leur groupe, mais elle le met en garde : pour survivre à Borderland, il ne faut pas s'attacher.

En effet, le jour suivant, Shibuki et Chôta sont obligés de participer au jeu, sous peine de voir leur visa expirer. Avant de se rendre dans la nouvelle arène, Shibuki leur raconte son premier jour à Borderland et sa victoire du 2 de Cœur, qui a mis son esprit à rude épreuve. Les quatre amis se rendent dans un jardin botanique où les attend un jeu d'une difficulté extrême : le 7 de Cœur. Les règles sont pourtant simples : c'est un cache-cache entre le loup et les agneaux, mais un cache-cache inversé car c'est

le loup qui sera le seul à survivre, tandis que les trois agneaux mourront. Tous les joueurs sont en contact permanent grâce à des micros et écouteurs qui se trouvent dans leurs colliers.

Même s'ils crient de chercher calmement une solution, aucun des quatre ne résiste au désir de devenir le loup et de se mettre à l'abri pour ne pas être découvert. Chôta, blessé, sait qu'il n'a aucune chance et se contente de parler à ses amis grâce à son micro. Ses paroles attendrissent Alice, le loup actuel. Celui-ci décide d'abandonner le jeu et de retrouver ses amis pour sauver l'un des deux mais c'est déjà trop tard : ils se sont tous résignés à mourir et se cachent dans le jardin pour ne pas être retrouvés. Au dernier moment, Karube dit à Alice de chercher « la plage », un nom entendu dans une transmission radio.

A la fin du temps imparti, les colliers des agneaux explosent et Alice se retrouve seul survivant.

La plage et l'obtention des petites cartes

Plusieurs jours passent durant lesquels Alice doit sa survie à Usagi, qui l'a trouvé étalé à l'entrée du jardin botanique. Pour respecter les derniers vœux de son ami, Alice propose à Usagi de chercher la plage. Ils y parviennent en suivant des joueurs qui semblent former des équipes et portent tous un bracelet identifiable. La « plage » se révèle être un immense complexe hôtelier géré par celui qui se fait appeler « le Chapelier » et son clan, dans lequel se

cachent deux habitants de Borderland venus observer le comportement des joueurs : Kuzuryû, le Roi de Carreau, et Mira, la Reine de Cœur. Un deuxième clan, « le Clan des guerriers », est mené par le numéro 2 de la hiérarchie de la plage, Aguni, et deux tueurs, Niragi et Last Boss. Mais ce conflit n'est qu'apparent, car Aguni et le Chapelier sont amis : la révolte est étouffée par la présence d'Aguni en tant que chef des opposants.

L'objectif de la plage est de collaborer pour réunir toutes les cartes. Le Chapelier prétend que cela permettra à une seule personne de retrouver le monde d'avant, d'où la hiérarchie établie entre les joueurs : le numéro 1 sera cet élu. En réalité, ce n'est qu'un mythe qu'il a inventé pour donner de l'espoir aux joueurs. Au moment où Alice et Usagi arrivent, il ne leur manque que trois cartes : le 4 de Carreau, le 10 de Cœur et le 7 de Cœur, que leur donne Alice. Quelques jours plus tard, un des alliés du Chapelier, An, gagne le 4 de Carreau.

A la plage, les joueurs peuvent profiter de leurs jours de visa pour s'amuser. Chaque soir, le Chapelier fait un discours enflammé pour encourager ceux qui doivent aller participer aux jeux et ils forment des groupes équilibrés pour s'y rendre et maximiser leurs chances de réussite. Comme Alice et Usagi ne semblent pas fascinés par ce discours, ils sont repérés par leur ancien partenaire de jeu Chishiya. Celui-ci projette avec son alliée Kuina de voler les cartes au Chapelier, une quête dangereuse puisque la troisième règle de la plage est « Mort aux traîtres. » Le jour où le Chapelier trouve la mort, tué

par son ami Aguni alors qu'il commençait à perdre la raison, Alice accepte de suivre Chishiya. Il tente de forcer le coffre où sont cachées les cartes, mais il est arrêté par le Clan des guerriers, dont les membres sont devenus les maîtres de la plage. Il est enfermé dans une pièce, yeux et bouche bandés. Pendant ce temps, Niragi tente de violer Usagi, mais il est interrompu par le début d'un nouveau jeu : la plage s'est transformée en arène, ils jouent pour le 10 de Cœur, la dernière carte.

Ce jeu, intitulé « La chasse aux sorcières », consiste à retrouver le meurtrier de Momoka, une jeune fille morte dans le hall d'entrée, et à le faire brûler sur le bûcher. Une immense tuerie commence, menée par Aguni, Niragi et Last Boss. Usagi s'allie à Asahi, l'amie de Momoka, et Tatta, dont le partenaire vient d'être tué par Last Boss. Ensemble, ils délivrent Alice, spécialiste des jeux de Cœur, pour qu'il devine la solution de l'énigme. En même temps, An cherche à faire apparaître des empreintes digitales sur l'arme du crime. Elle est attaquée par Last Boss, mais protégée par Kuina : les deux participants s'affrontent, Kuina sort vainqueur du duel.

Chishiya, qui n'a pu fuir avec les cartes quand la plage est devenue une arène, affronte Niragi avec un lance-flamme artisanal. Niragi finit brûlé, ce qui lui donne l'idée de mettre le feu à la plage pour brûler tout le monde et ainsi être sûr d'éliminer la sorcière. Heureusement, au même moment, Alice a compris que la sorcière était la victime elle-même. Pour détourner l'attention des tueurs, Asahi révèle qu'elle fait partie des administrateurs et est éliminée

à coup de rayon laser : les administrateurs n'ont pas le droit de parler de l'organisation secrète de Borderland. Alice arrive à calmer Aguni dont il comprend le chagrin et la folie meurtrière : lui aussi a tué ses amis et a été pris de colère ensuite. Le corps de Momoka est mis sur le bûcher et le dernier jeu est gagné.

En parallèle du jeu du 10 de Cœur, des *flash-back* nous présentent d'autres jeux et de nouveaux personnages.

Le premier est Dodo, un collégien mélancolique depuis que son meilleur ami a commencé à sortir avec la fille dont il est amoureux. Le soir de son arrivée à Borderland, il participe au jeu du 4 de cœur, une sorte de quiz de culture générale où les mauvaises réponses entraînent la mort. Il gagne le jeu le premier, mais revient sauver le dernier participant, qui n'est autre qu'Alice.

Le deuxième jeu est marqué par la participation de Kuzuryû, le Roi de Carreau, avant qu'il n'infiltré la plage. Il fait semblant d'être un joueur blessé pour voir si un des autres participants restera avec lui au lieu de sauver sa vie. Une seule d'entre eux remarque que le jeu du 4 de Trèfle devrait être un jeu d'entraide et reste avec Kuzuryû, condition pour gagner la partie, alors que tous les autres sont tués.

Enfin, même si cet épisode apparaît en *flash-back* un peu plus tard, nous pouvons l'évoquer ici : le 7 de Pique est le jeu de la première participation d'Heiya, une lycéenne blasée, dans un stade de baseball. De l'eau bouillante jaillit du milieu du stade

pendant qu'Heiya est aux toilettes, ce qui fait d'elle la seule survivante. Elle perd une jambe en s'échappant, mais gagne le jeu.

Le début de la deuxième phase

Pendant les jours qui suivent l'obtention de la dernière petite carte, rien ne se passe. Les jeux sont interrompus, les joueurs informés qu'une nouvelle phase est en préparation. Les survivants de la plage organisent une veillée pour parler de leurs camarades disparus pendant le dernier jeu. Un des participants au massacre de la plage se suicide, un joueur part explorer les alentours de Tokyo pour trouver une réponse et Tatta ramène une voiture de course avec laquelle il emmène ses amis s'amuser sur le périphérique. Alice tente d'embrasser Usagi mais elle le repousse. Il s'éloigne en courant, seul, au moment où tous les écrans de la ville s'allument et annoncent un discours des représentants du peuple de Borderland : les Rois de Carreau, Pique, Trèfle et la Reine de Cœur. Les trois premiers se contentent d'annoncer la suite des jeux sans dévoiler leur raison d'être, seule la Reine de Cœur tient un discours plus troublant : elle les enjoint à s'amuser sans se poser de questions, parce que c'est littéralement le but du jeu.

Suite à ce discours, tous les administrateurs encore en vie sont tués par le laser : l'affrontement final commence entre les joueurs et les habitants de Borderland.

Le début de la deuxième phase est annoncé pour midi : les joueurs se tiennent prêts. Ils guettent

d'immenses dirigeables portant les images des cartes au-dessus des emplacements des nouvelles aires de jeu. Apparaît alors le dirigeable du Roi de Pique et deux joueurs se font tuer avant que quiconque n'ait le temps de réagir. Désormais, la ville entière est une aire de jeu, celle du Roi de Pique : plus personne n'est à l'abri et tous doivent participer malgré leurs visas.

Alice, Kuina, Usagi et Tatta entrent dans une voiture pour fuir le Roi de Pique. Alice propose d'aller combattre le Roi de Trèfle : lors de leur intervention à l'écran, il lui a semblé être le moins à l'aise et le plus bavard, il espère donc obtenir des réponses à ses questions. Arrivés sur place, ils ne sont que quatre, mais doivent être cinq pour participer. C'est alors qu'arrive Niragi, la peau entièrement brûlée, entouré de bandages. Bien qu'ils ne lui fassent pas confiance, ils n'ont d'autre choix que de participer avec lui. Ils enfilent tous un bracelet et entrent dans l'arène.

L'équipe des joueurs devra affronter l'équipe de Kyûma, le Roi de Trèfle, un musicien nudiste. Le jeu consiste à accumuler des points : l'équipe qui aura le plus de points à la fin des deux heures sera gagnante, les joueurs de l'autre équipe éliminés. Il y a trois façons de gagner des points : les « batailles » entre joueurs, pour voler 500 points aux adversaires ; les « points bonus » (de 500 à 3000 points) cachés sur l'aire de jeux ; toucher la « base » de l'autre équipe. Cette dernière stratégie fait gagner dix mille points d'un coup, mais elle est très risquée, car si un joueur touche sa propre base en lançant une bataille,

il vole dix mille points à l'adversaire et cause sa mort. Les batailles se déclenchent dès qu'un joueur en touche un autre : celui qui a le plus de points en vole 500 à son adversaire.

Les deux équipes ont dix mille points à répartir entre les bracelets des joueurs comme ils le souhaitent avant le début de l'épreuve. Alice réfléchit longuement à la façon de répartir les points mais c'est Niragi qui trouve la meilleure solution et le jeu commence. Tatta est laissé avec peu de points à la base pour la protéger de l'équipe de Kyûma. Niragi et Usagi d'un côté, Kuina et Alice de l'autre partent à la chasse aux points.

La première heure de jeu est largement en faveur de l'équipe d'Alice : comme Kyûma a choisi de répartir ses points équitablement au lieu de réfléchir à une stratégie, les batailles s'enchaînent et les alliés d'Alice leur volent de nombreux points. Conscients de leur retard, Kyûma et ses amis lancent une offensive : quatre d'entre eux attaquent en même temps la base, gardée par Tatta seul. Un d'entre eux meurt, mais les trois autres gagnent chacun dix mille points.

D'abord désespérés, les joueurs se rassemblent autour de leur base. Alice se réconcilie avec Usagi, ce qui lui donne l'énergie d'essayer de trouver un moyen de gagner. Il propose une contre-attaque : ils doivent aller gagner dix mille points sur la base ennemie à leur tour, mais elle est gardée par les quatre survivants qui n'ont plus aucune raison de prendre des risques. En jouant sur leur esprit compétitif, Usagi et Kuina arrivent à en éloigner

deux en les mettant au défi. Alice et Niragi attaquent la base, Niragi remporte dix mille points, mais ce n'est pas suffisant : il reste encore 3000 points d'écart et seulement quinze minutes.

Kuina se lance quand même à la recherche du dernier bonus de 2500 points pour réduire l'écart à 500. Il suffirait d'une bataille gagnée pour inverser le score, mais les alliés de Kyûma, avec plus de dix mille points chacun, sont devenus invincibles.

Tout le monde a renoncé quand Tatta a l'idée de se couper la main pour donner son bracelet à Alice : avec le cumul des points des deux bracelets, il a assez de points pour gagner une bataille contre Kyûma. L'hémorragie tue Tatta, mais Alice parvient de justesse à lancer une dernière bataille et renverser le score : le Roi de Trèfle est vaincu. Avant de mourir, il laisse entendre que les habitants de Borderland sont en fait d'anciens joueurs.

Désespéré par la mort de son ami et par la révélation de Kyûma, Alice décide de ne plus jamais participer aux jeux. Usagi reste avec lui et Kuina part seule de son côté.

Le retrait d'Alice et Usagi : place aux personnages secondaires

Après sa victoire contre le Roi de Trèfle et la révélation de la nature du peuple de Borderland, Alice prend la décision de ne plus jamais participer aux jeux. Ce sont donc trois groupes de personnages secondaires qui vont venir à bout du Valet de Cœur, du Roi de Pique et du Roi de Carreau.

Le jeu du Valet de Cœur se déroule dans une prison. Chaque joueur est équipé d'un collier qui affiche, dans la nuque, un des quatre motifs des cartes. Toutes les heures, ils doivent s'enfermer dans une cellule et annoncer à haute voix leur motif. S'ils se trompent, ils sont éliminés. Le Valet de Cœur fait partie des vingt participants : le but du jeu est de le repérer et de lui donner un mauvais motif pour le tuer. S'il ne reste plus que deux participants à la fin, dont le Valet de Cœur, c'est lui qui est désigné vainqueur.

Deux personnages vont se démarquer dans le groupe : Banda, un psychopathe qui connaît très bien les lieux pour y avoir été enfermé avant son arrivée à Borderland ; et Yaba, un investisseur narcissique, qui se fait remarquer avant même le début du jeu en ayant un rapport avec une jeune femme au fond de la prison. Yaba et la jeune femme collaborent pour se donner mutuellement leurs motifs, de même que Banda et un certain Matsushita, qui est en fait le Valet de Cœur. Quand il ne reste plus que ces quatre participants, Matsushita croit avoir gagné et s'arrange pour donner à chacun un mauvais motif, mais Yaba et Banda se sont secrètement alliés plus tôt dans le jeu et le prennent au piège.

Comme d'autres joueurs, ils ont entendu parler de la rumeur selon laquelle les habitants de Borderland sont d'anciens joueurs et torturent Matsushita pour avoir des explications. A la fin de l'heure, ils entrent dans leur cellule pour annoncer leurs motifs. Le Valet de Cœur, qui trichait grâce à

un œil artificiel relié à son collier pour lui montrer son motif, préfère se suicider en donnant une mauvaise réponse plutôt que de subir une heure de torture supplémentaire. Yaba et Banda quittent la prison en attendant impatiemment la fin des jeux et l'occasion de devenir les prochaines têtes du jeu de cartes.

Pendant ce temps, le Roi de Pique continue de pourchasser les joueurs dans la ville. Un joueur surnommé Simili-Tortue a trouvé une caméra qui fonctionne et tente de monter un film pour témoigner de ce qui se passe à Borderland. Il découvre le repère des anciens administrateurs puis, dans un campement, rencontre une femme qui dit savoir la vérité. Elle affirme que le feu d'artifices n'en était pas un mais le Roi de Pique arrive et décime le campement avant qu'elle n'ait le temps de finir.

Tous les anciens militaires ou combattants s'allient pour l'abattre, mais ils se font prendre au piège d'un immeuble et exterminer. Un seul membre du groupe parvient à s'enfuir : Dodo, le collégien, caché parmi eux dans l'espoir d'être protégé.

Dans la forêt, il tombe sur Aguni, hanté par le souvenir de son ami le Chapelier qu'il a dû tuer. Il espère un duel contre le Roi de Pique pour pouvoir mourir dans un combat digne. Dodo reste avec lui, même si, dans la forêt, ils ne peuvent pas voir le dirigeable s'approcher. Le Roi de Pique profite du vent pour mettre le feu. Aguni couvre Dodo le temps qu'il s'échappe : celui-ci s'enfuit jusqu'à tomber dans un des pièges dressés par Heiya, la survivante

unijambiste du 7 de Pique. Alors qu'ils sont attaqués, Dodo devine que le Roi de Pique est capable de les repérer grâce à un GPS et aide Heiya à le détruire. Leur fuite devient plus facile : ils sautent dans la rivière, sont emportés par le courant et retrouvés par Aguni.

A eux trois, sous un typhon violent, ils piègent le Roi de Pique. Aguni plonge sur lui et lui tord le cou à mains nues après avoir reçu plusieurs balles. Il est gravement blessé, mais une voix annonce qu'il ne reste plus qu'une tête à abattre.

Avant de découvrir cette dernière épreuve, nous retrouvons Chishiya en plein duel avec le Valet de Carreau dans une partie de Mah-Jong. Il gagne grâce au sacrifice d'un des autres joueurs. Déçu de son duel, il part affronter le Roi de Carreau dans le Palais de Justice. Ils sont quatre à l'affronter, mais un seul pourra survivre dans le jeu du « Concours de beauté. » Se retrouvent pour jouer, en plus de Chishiya, Yashige le mathématicien, Daimon l'usurière et Asuma le financier. Le jeu consiste à deviner les chiffres que vont inscrire les autres joueurs sur leur tablette pour proposer le nombre qui sera le plus proche de la moyenne de toutes les réponses données. A chaque manche, celui qui trouve le score le plus proche de la moyenne gagne, les autres perdent un point. Ceux qui arrivent à -10 ont perdu.

Les trois premières manches sont en faveur du Roi de Carreau, puis Chishiya profite des réponses souvent hasardeuses de Daimon pour rendre

le jeu imprévisible et parvient à lui faire perdre quelques points. Yashige et Asuma, trop rationnels, n'arrivent pas à gérer les événements et finissent à -10 points dès la dixième manche, sans en avoir gagné aucune.

Une nouvelle règle accompagne l'élimination des premiers joueurs : si plusieurs candidats inscrivent le même chiffre, ils perdent un point chacun, cela pour éviter au joueur qui a de l'avance de se contenter de répondre toujours la même chose sans risque. Lors de la première manche de ce nouveau tour, les trois survivants mettent le même chiffre et perdent chacun un point. Chishiya est à -9 mais il voit que Daimon commence à paniquer. Il devine alors qu'elle va mettre un chiffre au hasard et gagne la manche, éliminant Daimon par la même occasion. Il ne reste plus que Kuzuryû et lui. Une dernière règle est ajoutée : si un joueur choisit 0, celui qui choisit 100 gagne automatiquement.

Comme ils ne sont plus que deux et se connaissent depuis la plage, Chishiya force Kuzuryû à parler et à expliquer comment il en est arrivé à devenir habitant de Borderland. Avocat brillant, Kuzuryû a été embauché par une grande société américaine pour défendre leurs intérêts. Mais quand il s'est rendu compte des manœuvres des dirigeants pour asservir les plus pauvres, ses espoirs d'égalité et de justice se sont effondrés. De retour au Japon, il est victime de la météorite et se retrouve à Borderland, un monde entièrement gouverné par des règles absolues auxquelles personne n'échappe. Croyant

avoir trouvé un semblant de justice, il devient Roi et joue à égalité avec ses adversaires.

Chishiya trouve alors comment le vaincre à coup sûr : il écrit 100 sur sa tablette et le montre à Kuzuryû, ce qui le force à choisir lui-même entre écrire 0 et perdre un point, ou écrire un autre chiffre et gagner. Il repousse l'échéance deux fois, mais arrive le moment où ils sont à égalité. Chishiya réitère sa manœuvre. Kuzuryû n'arrive pas à prendre une décision, il appuie sur 1 et 0 à la fois. Il perd son dernier point, Chishiya est vainqueur.

La réponse finale

Une dernière tête est encore debout : la Reine de Cœur. Alice se tient toujours à l'écart des jeux. Chishiya, perturbé par son affrontement avec le Roi de Carreau, apprécie de tomber sur lui par hasard. Il dit vouloir raconter son histoire, mais il est interrompu par Niragi qui lui tire dessus et leur propose de s'entre-tuer dans une dernière bataille pour s'amuser. Alice refuse et pose son arme, mais Usagi arrive à ce moment-là et Niragi s'apprête à la tuer : Alice tire sur Niragi et Chishiya fait bouclier entre la balle de Niragi et Usagi. Il sait qu'il ne survivra pas plus de quelques heures. Heureusement, à ce moment, le dirigeable du Roi de Pique tombe devant eux : il ne reste plus qu'une tête. Alice et Usagi décident de faire ce dernier jeu pour ramener les deux blessés dans le monde d'avant et les sauver.

Ils retrouvent leurs amis devant l'arène de la Reine de Cœur : Dodo, An, Kuina, Heiya et les

autres. Personne n'est encore entré dans l'arène car deux panneaux à l'entrée indiquent que le nombre de joueurs est illimité et les armes autorisées. De peur de devoir s'entre-tuer dans un jeu à cœur, ils décident de tirer au sort deux personnes qui devront entrer et se soutenir au cas où le jeu nécessiterait un partenaire de confiance.

Alice et Usagi entrent, armés, pour le dernier jeu, « Croquet », dans une roseraie. Mira, la Reine de Cœur, leur explique les règles, étrangement simples : pour gagner, il faut jouer trois parties de croquet. Non pas les gagner, simplement les jouer. Comme Usagi a un bras blessé, Alice jouera seul et Usagi partagera son sort. La seule façon de perdre contre la Reine de Cœur est de renoncer à finir la partie. Perplexe, Alice joue la première partie, puis ils se rassemblent autour d'un thé. Seule Usagi, méfiante, ne boit pas. Alice réclame des réponses, il veut savoir ce qu'est Borderland, pourquoi ses amis sont morts. Usagi lui rappelle qu'il ne doit pas dévier de son objectif, terminer les deux dernières parties de croquet, mais il insiste. Mira prétend alors accepter de lui dire la vérité : elle lui explique qu'ils vivent tous dans le futur et que Borderland est un jeu de réalité virtuelle où ils expérimentent la mort pour la première fois, parce que l'humanité est devenue immortelle. Elle lui livre ces explications avec beaucoup de détails, avant de lui annoncer que tout cela est faux et qu'elle vient de l'inventer.

C'est encore plus perturbé qu'Alice joue la deuxième partie. Ils retournent prendre le thé et Mira déclare avoir elle-même créé le jeu du 7 de Cœur où