

Année universitaire 2025-2026

Master MEEF

Mention 2nd degré - parcours Lettres

1ère année

FICTIONS ET MATHÉMATIQUES

**UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS :
*UNE LUEUR D'ESPOIR ?***

Nina Phongsavath

Comment as-tu fait pour en arriver là ? Qu'as-tu fait pour mériter tout cela ? À xx ans, tu es dans une situation très précaire: pas de diplôme, pas de travail, pas de famille, pas d'argent. Rien. Face à cette déchéance, tu n'as eu d'autre choix que de rester dans ta chambre, dans la solitude. Avec le temps, ta vie est devenue infernale, te poussant à trouver une solution au plus vite. Bientôt, tu manqueras de tout. L'estomac affamé, tu te dis que tu pourrais essayer de trouver quelque chose sur internet. Associations, maraudes, tout cela pourrait combler ta faim pour une petite période. Mais de nature solitaire et vivant avec la peur de la société et des autres, tu t'efforces de trouver quelque chose de plus efficace sur le long terme. Rien de légal ne pourrait cependant te nourrir et payer ton loyer en un instant. Avec détermination, tu te rends donc dans une autre interface web, une face cachée et sombre de la recherche web : le dark web.

Bien que tu adores explorer le dark web, car depuis toutes ces années tu passe ton temps auprès de ton ordinateur, tu ne te sentais pas capable d'y faire quoi que ce soit de concret sur cette plateforme. Mais dos au mur, tu te dis que tu n'as plus le choix. Tu te déplaces d'onglet en onglet pour trouver un moyen de gagner de l'argent, beaucoup d'argent. Tu cherches encore et encore mais tout semble être une arnaque. Pendant que tu continues à surfer sur ce net sombre, une petite fenêtre apparaît tout d'un coup en plein milieu de ton écran. Sur cette fenêtre, tu ne pouvais cliquer que sur une seule chose : un petit encadré se trouvant en plein milieu de la fenêtre avec écrit à l'intérieur "BONJOUR" en majuscules.

Si tu décides de cliquer sur l'encadré → PAGE 2

Si tu décides de ne pas cliquer sur l'encadré → PAGE 3

En cliquant sur l'encadré, un son strident résonne dans la pièce puis une voix se fait entendre :

« Bonjour. Tu dois te demander qui je suis. Je m'appelle... enfin ça n'a pas d'importance. Tu m'appelleras "maître" tout simplement. Pourquoi ? Parce que je suis le maître du jeu. Mais à quel jeu me diras-tu ? Si tu veux en savoir plus, clique sur "CONTINUER". »

Si tu décides de cliquer sur "CONTINUER" → PAGE 4

Si tu décides de ne pas cliquer sur "CONTINUER" → PAGE 5

Nourris d'un sentiment de méfiance, tu décides de ne pas cliquer sur l'encadré. Tu essayes donc de fermer la page mais impossible. Tu cliques partout sur l'écran mais rien n'y fait. La seule chose sur laquelle tu peux cliquer est cet espèce d'encadré. N'ayant rien à perdre, tu te résignes à cliquer dessus.

Un son strident résonne dans la pièce à l'instant même où tu cliques, et une voix se fait entendre :

« Bonjour. Tu dois te demander qui je suis. Je m'appelle... enfin ça n'a pas d'importance. Tu m'appelleras "maître" tout simplement. Pourquoi ? Parce que je suis le maître du jeu. Mais à quel jeu me diras-tu ? Si tu veux en savoir plus, clique sur "CONTINUER". »

Si tu décides de cliquer sur "CONTINUER" → PAGE 4

Si tu décides de ne pas cliquer sur "CONTINUER" → PAGE 5

Sans trop réfléchir, tu cliques sur “CONTINUER”. La voix te répond alors nonchalamment :

« Bien. Laisse-moi t’expliquer le jeu qui va se dérouler sous vos yeux. Une fois que tu auras appuyé sur le bouton START, se présenteras à toi plusieurs questions. Pour chacune des questions, tu devras choisir une réponse et suivant ce choix, tu auras une autre question qui suivra un certain cheminement et ainsi de suite. Le but est d’avoir le plus de bonnes réponses possibles. »

« Une bonne réponse, c’est-à-dire une réponse qui ne te fera pas perdre te permettra de doubler une telle somme d’argent obtenue ; au contraire, une mauvaise réponse te mènera à la division d’une somme obtenue. Un choix neutre ne te fera rien gagner, rien perdre. Quoi qu’il arrive, les questions défilent jusqu’à la fin de la partie du jeu. Si tu finis le jeu en négatif, tu devras nous rembourser la totalité de la somme. Le jeu commence avec le solde actuel de ton compte qui est de xxx euros (*insérer une somme quelconque*) grâce à mon virement. Des questions ? »

Si tu as une ou des questions → PAGE 8

Si tu n’as aucune question → PAGE 9

Dans la surprise et avec méfiance, tu refuses de poursuivre et t'apprêtes à éteindre l'ordinateur. Mais la voix t'interrompt avec un air sournois :

« Tu ne devrais pas faire ça. Si tu pars, tu n'auras plus l'occasion de gagner de l'argent. Et je sais à combien tu en as besoin. »

Tu ne t'attendais pas à ce qu'il sache pour ta situation. « Comment ça ? » demandes-tu.

— Tu peux gagner facilement de l'argent. Et personne ne te demandera d'où cela vient.

— Comment tu pourrais me donner de l'argent comme ça ? C'est impossible ! C'est une arnaque !

— Regarde ton compte bancaire.

Si tu décides de regarder ton compte bancaire → PAGE 6

Si tu décides de ne pas regarder ton compte bancaire → PAGE 7

Dans la confusion mais avec grande curiosité, tu t'exécutes à ses ordres expressément. En ouvrant ton application de banque, tu vois rapidement la somme qui t'a été transférée : xxx € (*insérer une somme quelconque*).

xxx € ! Rien qu'en cliquant sur un "BONJOUR" ! Après mûre réflexion, tu décides de poursuivre l'aventure. La voix te répond nonchalamment :

« Bien. Laisse-moi t'expliquer le jeu qui va se dérouler sous vos yeux. Une fois que tu auras appuyé sur le bouton START, se présenteras à toi plusieurs questions. Pour chacune des questions, tu devras choisir une réponse et suivant ce choix, tu auras une autre question qui suivra un certain cheminement et ainsi de suite. Le but est d'avoir le plus de bonnes réponses possibles. »

« Une bonne réponse, c'est-à-dire une réponse qui ne te fera pas perdre te permettra de doubler une telle somme d'argent obtenue ; au contraire, une mauvaise réponse te mènera à la division d'une somme obtenue. Un choix neutre ne te fera rien gagner, rien perdre. Quoi qu'il arrive, les questions défilent jusqu'à la fin de la partie du jeu. Si tu finis le jeu en négatif, tu devras nous rembourser la totalité de la somme. Le jeu commence avec le solde actuel de ton compte, soit xxx euros maintenant. Des questions ? »

Si tu as une ou des questions → PAGE 8

Si tu n'as aucune question → PAGE 9

N'ayant aucune confiance en ce que te dis cette voix, tu lances d'un ton sarcastique : « Je ne vois pas pourquoi je m'exécuterais à tes ordres. Je sais pertinemment que tout cela est faux.

La voix te répond, toujours avec nonchalance :

« Cela m'est bien égal. Mais je te préviens maintenant : tu ne peux quitter le jeu. Et puisque que "tout cela est faux", tu n'as pas à t'inquiéter. Tu penses que tu n'as rien à perdre ? Alors jouons. ».

Tu sais de toute façon que tu ne peut quitter la page. Tu laisses donc la parole à ce maître du jeu.

« Bien. Laisse-moi t'expliquer le jeu qui va se dérouler sous vos yeux. Une fois que tu auras appuyé sur le bouton START, se présenteras à toi plusieurs questions. Pour chacune des questions, tu devras choisir une réponse et suivant ce choix, tu auras une question qui suivra la même thématique que la précédente et ainsi de suite. Le but est d'avoir le plus de bonnes réponses possibles. »

« Une bonne réponse, c'est-à-dire une réponse qui ne te fera pas perdre te permettra de doubler une telle somme d'argent obtenue ; au contraire, une mauvaise réponse te mènera à la division d'une somme obtenue. Un choix neutre ne te fera rien gagner, rien perdre. Quoi qu'il arrive, les questions défilent jusqu'à la fin de la partie du jeu. Si tu finis le jeu en négatif, tu devras nous rembourser la totalité de la somme. Le jeu commence avec le solde actuel de ton compte : 10 €. Des questions ? »

Si tu as une ou des questions → PAGE 8

Si tu n'as aucune question → PAGE 9

En réfléchissant bien, tu as peut-être quelques questions. Tu lui demandes d'abord s'il est possible de relancer le jeu.

« Tu n'as le droit qu'à une partie. À toi de gagner. »

Puis tu lui demandes si le taux de réussites est élevé ou non.

« Je ne peux te répondre. »

— Puis-je vraiment sortir de la précarité ?

— Si tu gagnes, oui.

— Je veux devenir riche.

— Tu es alors au bon endroit.

La voix finit par poursuivre son explication.

« Deux règles : 1. Aucun retour en arrière n'est possible. Si tu décides d'abandonner, tous tes gains seront perdus et tu te retrouveras à 0 €. 2. Et surtout, N'ÉCOUTE QUE TOI-MÊME QUOI QU'IL ARRIVE. Nous pouvons commencer maintenant. »

Un bouton "COMMENCER" apparaît alors sur l'écran.

Si tu décides de cliquer sur "COMMENCER" → PAGE 10

Si tu décides de ne pas cliquer sur "COMMENCER" → PAGE 11

Tu hoches “non” de la tête et laisse la voix poursuivre son explication.

« Deux règles : 1. Aucun retour en arrière n’est possible. Si tu décides d’abandonner, tous tes gains seront perdus et tu te retrouveras à 0 €. 2. Et surtout, N’ÉCOUTE QUE TOI-MÊME QUOI QU’IL ARRIVE. Nous pouvons commencer maintenant. »

Un bouton “COMMENCER” apparaît alors sur l’écran.

Si tu décides de cliquer sur “COMMENCER” → PAGE 10

Si tu décides de ne pas cliquer sur “COMMENCER” → PAGE 11

Après avoir cliqué sur le bouton, une première question apparaît.

Imagine. Tu te retrouves avec personne d'autres que toi-même en plein milieu d'une forêt. Pourtant, en tournant la tête, tu remarques une présence. Une présence qui fait quelque peu du bruit.

Si tu décides de te rapprocher de cette présence → PAGE 12

Si tu décides de t'éloigner de cette présence → PAGE 13

Si tu décides de ne rien faire → PAGE 14

Tu ne veux pas vraiment commencer le jeu. Mais tu n'as pas le choix. Malgré les doutes, tu cliques sur le bouton et une première question apparaît.

Imagine. Tu te retrouves avec personne d'autres que toi-même en plein milieu d'une forêt. Pourtant, en tournant la tête, tu remarques une présence. Une présence qui fait quelque peu du bruit.

Si tu décides de te rapprocher de cette présence → PAGE 12

Si tu décides de t'éloigner de cette présence → PAGE 13

Si tu décides de ne rien faire → PAGE 14

Une note apparaît également en dessous de la question : « Il faut savoir affronter ses peurs. »

Petit à petit, tu te rapproches de cette présence. Mais aussitôt que cette présence t'aie remarqué, elle s'enfuit dans la direction opposée. C'était courageux de ta part : après tout, tu aurais pu être en danger face à cette présence inconnu. Ce choix mérite donc d'être récompensé et c'est pour cela que ta somme est multipliée : x 2.

Deuxième mise en situation. Une voie de train finit par se diviser en deux voies. Sur cette première nouvelle voie, 3 personnes que tu ne connais pas y sont attachées. Sur la deuxième nouvelle voie, 3 chatons y sont également attachés.

Si tu décides de sauver les personnes → PAGE 15

Si tu décides de sauver les chatons → PAGE 16

Si tu décides de ne rien faire → PAGE 17

Note : « Il n'y a pas de bonne réponse. »

En te mettant en situation, tu sais que par lâcheté, tu te serais enfui le plus loin possible. La présence s'enfuit pourtant dans la direction opposée. Tu n'avais donc rien à craindre. Pourquoi t'es-tu enfui ? Ton choix est risible : / 2.

Deuxième mise en situation. Une voie de train finit par se diviser en deux voies. Sur cette première nouvelle voie, 3 personnes que tu ne connais pas y sont attachées. Sur la deuxième nouvelle voie, 3 chatons y sont également attachés.

Si tu décides de sauver les personnes → PAGE 15

Si tu décides de sauver les chatons → PAGE 16

Si tu décides de ne rien faire → PAGE 17

Note : « Il n'y a pas de bonne réponse. »

Tu ne bouges pas. Au loin, la présence poursuit simplement son chemin. Ton choix ne te rapportera rien : xxx euros.

Deuxième mise en situation. Une voie de train finit par se diviser en deux voies. Sur cette première nouvelle voie, 3 personnes que tu ne connais pas y sont attachées. Sur la deuxième nouvelle voie, 3 chatons y sont également attachés.

Si tu décides de sauver les personnes → PAGE 15

Si tu décides de sauver les chatons → PAGE 16

Si tu décides de ne rien faire → PAGE 17

Note : « Il n'y a pas de bonne réponse. »

Quelle erreur ! Tu viens de sauver trois individus condamnés à mort. Ton action est donc si inutile : pourquoi sauver ceux qui méritent de mourir ? D'ailleurs, certains méritent bien de mourir, non ? Peu importe. Ton choix ne t'es pas favorable : /2.

Troisième question. Imagine que tu as des pouvoirs. Dans un monde où tu es la seule personne à en posséder, tu te sens invincible. Au point de te mettre au niveau des divinités. Pourtant, pour sauver un groupe d'individus atteint d'une maladie incurable, tu dois céder tes pouvoirs. Que décides-tu de faire ?

Si tu décides de les sauver → PAGE 18

Si tu décides de ne rien faire pour garder tes pouvoirs → PAGE 19

Note : « L'hybris est condamnable. »

Tu es donc si sensible lorsqu'il s'agit des animaux. Tu n'as pas tort : les animaux sont considérés dans notre imaginaire collectif comme des êtres inoffensifs. Tu as fait le bon choix : ta bonne action te rapportera un peu d'argent : x2.

Troisième question. Imagine que tu as des pouvoirs. Dans un monde où tu es la seule personne à en posséder, tu te sens invincible. Au point de te mettre au niveau des divinités. Pourtant, pour sauver un groupe d'individus atteint d'une maladie incurable, tu dois céder tes pouvoirs. Que décides-tu de faire ?

Si tu décides de les sauver → PAGE 18

Si tu décides de ne rien faire pour garder tes pouvoirs → PAGE 19

Note : « L'hybris est condamnable. »

Tu ne fais rien. La non action n'est pas toujours un choix judicieux. Le train prendra donc inévitablement un des deux chemins et tu n'auras rien fait. C'est lâche de ta part. Très lâche. Tu ne mérites pas grand-chose : / 2.

Troisième question. Imagine que tu as des pouvoirs. Dans un monde où tu es la seule personne à en posséder, tu te sens invincible. Au point de te mettre au niveau des divinités. Pourtant, pour sauver un groupe d'individus atteint d'une maladie incurable, tu dois céder tes pouvoirs. Que décides-tu de faire ?

Si tu décides de les sauver → PAGE 18

Si tu décides de ne rien faire pour garder tes pouvoirs → PAGE 19

Note : « L'hybris est condamnable. »

*Tu es altruiste. Ton pouvoir servira non seulement à sauver des gens mais en plus, il permettra de donner de l'espoir à la science. Ce n'est pas plus mal que de rester dans sa condition d'humain : *somme obtenue actuellement*.*

Dernière question. Tu fais un long voyage à la recherche d'une connaissance perdue dans des contrées qui te sont inconnues. Le voyage est long : tu perds beaucoup d'argent et d'énergie et tu apprends à te débrouiller par toi-même. Sur le chemin, un homme te garantit que cette connaissance ce trouve sur ces terres. Mais pour y accéder, plusieurs chemins s'offrent à toi.

- 1. Un premier chemin de terre, simple, qui semble avoir été traversé de nombreuses fois. La terre est devenue de la crasse mais les arbres autour sont verdoyants.*
- 2. Un chemin fait de dalles gravillonnées qui donne sur l'entrée d'une lisière lumineuse*
- 3. Un peu plus loin, un chemin sinueux mais qui semble plus court pour accéder à ces terres. La faune autour est en mauvaise état.*

Si tu décides de prendre le premier chemin → PAGE 20

Si tu décides de prendre le deuxième chemin → PAGE 21

Si tu décides de prendre le dernier chemin : → PAGE 21

Note : « ... »

Tu es égoïste. Mais tu t'en fous, nan ? Grâce à tes pouvoirs tu pensais toi-même les soigner, mais ils ne permettent malheureusement pas de soigner l'incurable. En les gardant, tu sais que tu peux toujours aider ailleurs. Grâce à toi, la science a quelque peu progressé. Telle une divinité, tu parviens à améliorer le monde et le monde te supplie de leur venir en aide ; telle une divinité, tu peux aussi détruire le monde et renverser les lois de la science... x2.

Dernière question. Tu fais un long voyage à la recherche d'une connaissance perdue dans des contrées qui te sont inconnues. Le voyage est long : tu perds beaucoup d'argent et d'énergie et tu apprends à te débrouiller par toi-même. Sur le chemin, un homme te garantit que cette connaissance se trouve sur ces terres. Mais pour y accéder, plusieurs chemins s'offrent à toi.

- 1. Un premier chemin de terre, simple, qui semble avoir été traversé de nombreuses fois. La terre est devenue de la crasse mais les arbres autour sont verdoyants.*
- 2. Un chemin fait de dalles gravillonnées qui donne sur l'entrée d'une lisière lumineuse*
- 3. Un peu plus loin, un chemin sinueux mais qui semble plus court pour accéder à ces terres. La faune autour est en mauvaise état.*

Si tu décides de prendre le premier chemin → PAGE 20

Si tu décides de prendre le deuxième chemin → PAGE 21

Si tu décides de prendre le dernier chemin : → PAGE 22

Note : « ... »

En traversant ce chemin, tu t'enfonces légèrement dans la terre : la route va être longue. En longeant la végétation, tu te rends compte que d'autres possibilités s'offrent à toi. Un homme venant de la direction opposé à toi vient à ton aide. Il t'explique qu'il faut simplement suivre le chemin qu'il vient de traverser. Suivre les pas est donc un bon indicateur : x2.

Si tu décides de poursuivre ton chemin en gardant en tête les conseils de l'homme → PAGE 23

Si tu décides de changer de voie → PAGE 24

Un chemin qui te semble parfait en somme. Mais ce qui est beau est souvent trompeur. À l'entrée de la lisière, un piège s'était installé. De je-ne-sais-où, tu reçois une flèche en pleine épaule. Mais avec la fatigue et le manque de matériels à ta disposition, tu ne peux te prodiguer aucun soin. En retournant sur tes pas, tu finis par perdre connaissance... Tout en perdant de l'argent : /2.

*Un chemin pas très rassurant. Tu te demande pourquoi les plantes meurent ici. À force de poursuivre ton chemin sur ces lieux sombres et sinueux, tu finis par tomber sur l'entrée d'une lisière lumineuse. Mais de je-ne-sais-où, tu reçois une flèche en pleine épaule. Avec la fatigue et le manque de matériels à ta disposition, tu ne peux te prodiguer aucun soin. En retournant sur tes pas, tu finis par perdre connaissance... Ton chemin s'arrête là car tu ne trouveras personne pour t'aider :
somme obtenue actuellement.*

Tu suis tranquillement le chemin labouré par les pas des hommes. Sur ton chemin, tu rencontres plusieurs voyageurs qui finissent par t'amener vers un petit village. En voyant ce village au loin, une lueur d'espoir apparaît dans ton regard : retrouver cette connaissance est la dernière chose que tu souhaites en ce monde. Le sourire aux lèvres, tu marches lentement : x2.

Dans le doute, tu préfères continuer à prendre de nouvelles itinéraires, au point où tu finis par sortir du chemin de terre. À l'aide des indices que tu as semer, tu te rends compte que tu es revenu au début du chemin de terre. Tu as juste fais le tour. En même temps, la végétation ne t'a pas aidé ! Dommage : /2.

...

Il n'y a ni bons choix, ni mauvais choix. Il y a des choix et des individus face à certains choix. SI tu es bons en calcul, tu verras qu'importe tes choix, tu resteras toujours dans cette chambre, à te demander de quelle manière tu pourrais obtenir plus d'argent. On ne peut s'échapper d'une mauvaise situation en jouant un mauvais et simple jeu. Tu as plongé dans les ténèbres de ton ordinateur, mais pour cultiver la lumière, il faut aller vers celle-ci, tant elle ne naîtra jamais au fin fond du dark web. Tu peux alors toujours t'en sortir ailleurs. Mais ça ce n'est pas mon problème. En tant que maître du jeu, je ne fais ce qu'il y a faire : te donner une lueur d'espoir.