

PLAYER ONE

Ernest Cline

PLAYER ONE

Traduit de l'anglais (États-Unis)
par Arnaud Regnauld

Michel
LAFON

Titre original

Ready Player One

Copyright © Dark All Day, Inc., 2011.

Tous droits réservés.

Publié aux États-Unis par Crown Publishers, une marque de Crown Publishing Group, filiale de Random House, Inc., New York.

Les personnages, les lieux et les situations de ce récit étant purement fictifs, toute ressemblance avec des personnes ou des situations existantes ou ayant existé ne saurait être que fortuite.

© Éditions Michel Lafon, 2013, pour la traduction française
7-13, boulevard Paul-Émile-Victor – Île de la Jatte
92521 Neuilly-sur-Seine Cedex
www.michel-lafon.com

Pour Susan et Libby

Car il n'y a pas de carte de là où nous allons.



Les gens de mon âge se souviennent tous de l'endroit où ils se trouvaient et de ce qu'ils étaient en train de faire lorsqu'ils ont entendu parler du concours pour la première fois. Moi, j'étais dans ma planque et je regardais des dessins animés lorsque le bulletin d'informations était tombé, interrompant mon flux : James Halliday était mort pendant la nuit.

Je savais qui était Halliday. Comme tout le monde. C'était lui qui avait conçu l'OASIS, l'énorme plateforme multijoueur en réseau à l'origine du système de réalité virtuelle mondial dont la plus grande partie de l'humanité se servait désormais au quotidien.

Je n'ai pas tout de suite compris pourquoi les médias accordaient tant d'importance à la mort du milliardaire. Après tout, les Terriens avaient bien d'autres soucis : la crise énergétique qui n'en finissait pas, le désastre du changement climatique, la famine, partout la pauvreté et la maladie, et puis une bonne demi-douzaine de guerres en cours. Comme on dit, « chiens et chats ne font pas bon ménage... », et c'était l'hystérie générale. D'habitude, les infos n'interrompaient pas les sitcoms et autres séries interactives à moins que quelque chose de vraiment grave soit arrivé, comme une nouvelle épidémie virale mortelle, ou la disparition d'une grande ville sous un champignon atomique. Des trucs énormes dans ce goût-là. Halliday était certes célèbre, mais sa mort ne méritait pas plus qu'un court reportage au journal du soir pour que la plèbe puisse secouer la tête avec envie au moment où les journalistes annonceraient le montant obscène qu'allaient toucher les héritiers du riche défunt.

Mais c'était justement là que ça coïncitait. James Halliday n'avait aucun héritier. Il était mort à soixante-sept ans, toujours célibataire, sans aucun parent encore en vie et, d'après la plupart des témoignages, sans amis. Il avait choisi de passer les quinze dernières années de sa vie coupé du monde et, si l'on en croit la rumeur, ça l'avait rendu complètement marteau.

C'est pourquoi en cette matinée de janvier, la vraie nouvelle qui décoiffait, celle que tout le monde attendait de Tokyo à Toronto en chiant dans son froc, c'était le contenu des dernières volontés de Halliday, et ce qui allait advenir de son immense fortune.

Halliday avait préparé un bref message vidéo. Il avait stipulé qu'on ne devait le diffuser dans le monde entier qu'après sa mort. Il s'était également arrangé pour que tous les utilisateurs d'OASIS reçoivent une copie de cette vidéo via un courrier électronique ce matin-là. J'entends encore le son si familier du carillon informatique signalant l'arrivée de son message dans ma boîte de réception, à peine quelques secondes après avoir visionné ce premier bulletin d'informations.

En fait, son message vidéo consistait en un court-métrage au montage méticuleux intitulé *L'Invitation d'Anorak*. Connue pour son excentricité, Halliday avait toujours été obsédé par son adolescence. C'est pourquoi *L'Invitation d'Anorak* était truffée de références obscures à la culture pop des années 80. J'en avais d'ailleurs loupé la plupart la première fois que j'avais visionné cette vidéo.

Le clip n'excédait pas cinq minutes, mais au cours des jours et des semaines qui avaient suivi, c'était devenu le film le plus étudié de l'histoire. Compte tenu du temps et des efforts qui avaient été consacrés à l'analyse de chaque image, cette vidéo surclassait jusqu'au film tourné par Zapruder lors de l'assassinat du président Kennedy. Tous les jeunes de ma génération n'allaient pas tarder à savoir par cœur le message de Halliday.



L'Invitation d'Anorak débute sur un solo de trompette. Il s'agit de l'ouverture d'une vieille chanson intitulée *Dead Man's Party*.

L'écran reste noir pendant les premières secondes jusqu'à ce qu'une guitare vienne s'ajouter aux trompettes, et c'est alors que paraît Halliday. Mais il n'a pas les traits d'un homme de soixante-sept ans, marqué par l'outrage du temps et de la maladie. Il ressemble au jeune quadragénaire élancé et bien portant qui faisait la couverture de *Time Magazine* en 2014, les cheveux en bataille, et chaussé de ses fameuses lunettes d'écaille. Il porte aussi la même tenue que sur la couverture du *Time* : un jean délavé et un tee-shirt vintage à l'effigie du jeu vidéo *Space Invaders*.

Halliday se tient au milieu d'un grand gymnase. C'est le bal du lycée. Il est entouré d'adolescents. D'après leurs vêtements, leurs coiffures et

leurs pas de danse, la scène se passe à la fin des années quatre-vingt¹. Halliday danse lui aussi. Or, on ne l'a jamais vu se comporter ainsi dans la vraie vie. Il virevolte en arborant un rictus d'aliéné. Balançant la tête et les jambes en cadence, il exécute à la perfection une chorégraphie typique de cette époque. Cependant, il n'a pas de partenaire. Il danse avec lui-même, comme on dit.

Quelques lignes de texte s'affichent brièvement au bas de l'écran à gauche, indiquant le nom du groupe, le titre de la chanson, le label du disque, et puis la date de sortie, comme s'il s'agissait d'un vieux clip vidéo diffusé sur MTV : Oingo Boingo, *Dead Man's Party*, MCA Records, 1985.

Lorsque débute la partie chantée, Halliday se met à mimer les paroles en play-back sans cesser de tourner : « *I'm all dressed up with nowhere to go. Walking with a dead man over my shoulder. Don't run away, it's only me² [...]* »

Tout à coup, il s'arrête de danser et, d'un geste de la main droite, il coupe la musique. Au même moment, les danseurs et le gymnase qui se trouvaient derrière lui disparaissent, et l'arrière-plan se métamorphose aussitôt.

Halliday se trouve à présent devant un funérarium, à côté d'un cercueil ouvert³ à l'intérieur duquel gît son double, mais celui-ci est bien plus âgé que lui. Il a le corps émacié et ravagé par un cancer. Des pièces brillantes de vingt-cinq cents lui ferment les paupières⁴.

Le jeune Halliday baisse les yeux et regarde le cadavre de son double avec une tristesse feinte, puis il se retourne pour s'adresser à l'assemblée endeuillée⁵. Halliday claque des doigts, et c'est alors qu'un rouleau se matérialise dans sa main droite. D'un coup de poignet, il le déroule jusqu'au sol dans l'allée devant lui. Il commence à lire en

1. Une analyse détaillée de cette scène révèle que tous les jeunes qui se trouvent derrière Halliday sont, en fait, des figurants ayant joué dans divers films pour adolescents de John Hughes. On les a insérés dans la vidéo par un copier-coller.

2. « Sur mon trente et un et nulle part où aller. Je marche flanqué d'un cadavre sur l'épaule. [...] Ne t'enfuis pas, ce n'est que moi [...] » (*NdT*).

3. Le décor est en fait tiré d'une scène du film *Fatal Games* qui date de 1989. Halliday a, semble-t-il, recréé le funérarium par ordinateur pour y insérer son image.

4. En haute résolution, on voit que les deux pièces ont été frappées en 1984.

5. Les gens endeuillés sont tous, en réalité, des acteurs et des figurants extraits de la même scène de funérailles dans *Fatal Games*. Winona Ryder et Christian Slater sont parfaitement visibles dans le public, assis près du fond.

s'adressant directement au téléspectateur, brisant ainsi le quatrième mur de scène :

« Moi, James Donovan Halliday, sain de corps et d'esprit, déclare par la présente que ce document constitue mon testament et renferme mes dernières volontés, révoquant par là même tout autre testament ou codicille que j'aurais pu rédiger antérieurement... » Il continue à lire, de plus en plus vite, survolant des paragraphes entiers de jargon juridique, jusqu'à ce que ses paroles deviennent inintelligibles, puis il s'arrête brusquement. « Laissez tomber, dit-il. Même à cette vitesse, il faudrait un mois pour tout lire. C'est triste à dire, mais il ne me reste plus beaucoup de temps. » Il lâche le rouleau qui se transforme en une pluie de paillettes avant de disparaître. « Permettez-moi d'en résumer les grandes lignes. »

Le funérarium disparaît, et la scène se transforme à nouveau. Halliday se tient désormais devant la porte d'un gigantesque coffre-fort. Il est dans une banque. « Tout ce que je possède, y compris une part majoritaire des actions de ma compagnie, Gregarious Simulation Systems, doit être placé en main tierce jusqu'à ce que soit remplie une unique condition consignée dans mon testament. Le premier individu qui remplira cette condition héritera de toute ma fortune, évaluée à ce jour à plus de deux cent quarante milliards de dollars. »

Les portes du coffre-fort s'ouvrent alors pour laisser entrer Halliday. La chambre forte est immense. Elle contient une énorme pile de lingots d'or qui avoisine la taille d'une maison. « Et voilà tout le fric que je mets en jeu, déclare Halliday tout sourire. À quoi bon ? On ne peut pas l'emporter dans la tombe, pas vrai ? »

Halliday s'adosse à la pile de lingots, et la caméra fait alors un gros plan sur son visage. « Et maintenant, je parie que vous vous demandez ce qu'il vous reste à faire pour mettre la main sur tout ce pognon ? Minute, mes chéris ! J'arrive... » Il marque une pause théâtrale et prend l'air d'un gamin qui s'apprête à révéler un très grand secret.

Halliday claque à nouveau des doigts, et le coffre disparaît. Au même instant, Halliday rétrécit et se métamorphose en petit garçon. Il est à présent vêtu d'un pantalon de velours marron et d'un tee-shirt aux couleurs passées estampillé *Le Muppet Show*¹. Le jeune Halliday se trouve dans une salle de séjour encombrée d'objets, à la moquette

1. Halliday ressemble à présent à la photo d'école prise en 1980, alors qu'il n'avait que huit ans.

orange foncé, aux murs lambrissés et au décor kitsch typique des années 70. Non loin de lui trône un téléviseur Zenith d'une diagonale de 52,5 centimètres, relié à une console de jeu Atari 2600.

« C'était le premier système de jeu vidéo que j'eusse jamais possédé, dit Halliday d'une voix enfantine. Un Atari 2600. Je l'ai eu pour Noël en 1979. » Il s'assied devant la console, attrape la manette et se met à jouer. « Voici mon jeu préféré, dit-il en acquiesçant en direction du poste de télévision où l'on voit se déplacer un petit carré à travers une série de labyrinthes rudimentaires. Il s'appelait *Adventure*. Comme la plupart des premiers jeux vidéo, *Adventure* avait été conçu et programmé par une seule personne, mais à l'époque Atari refusait de reconnaître le travail de ses programmeurs, c'est pourquoi le nom du concepteur ne figurait nulle part sur l'emballage. » Sur l'écran de télévision, Halliday manie une épée pour tuer un dragon rouge, même si, étant donné la piètre résolution, on a plutôt l'impression de voir un carré tirer une flèche sur un canard difforme.

« Le type qui a conçu *Adventure*, un dénommé Warren Robinett, a donc décidé de dissimuler son nom au cœur même du jeu. Il a caché une clef dans l'un des labyrinthes. Celui qui trouvait cette clef, petit point gris de la taille d'un pixel, pouvait s'en servir pour ouvrir une chambre secrète où Robinett avait dissimulé son nom. » Halliday guide son personnage en forme de carré à l'intérieur de la chambre secrète du jeu où les mots « CRÉATION DE WARREN ROBINETT » apparaissent au centre de l'écran.

« Voici, dit Halliday en indiquant l'écran avec un respect manifeste, le premier œuf de Pâques dissimulé dans un jeu vidéo. Robinett l'avait intégré au code du jeu sans rien dire à personne. Atari a donc fabriqué et distribué *Adventure* dans le monde entier, sans connaître l'existence de cette chambre secrète. Ils ne l'ont découverte que plusieurs mois plus tard, au même moment que des tas d'enfants dans le monde, dont votre serviteur. J'ai vécu l'une des expériences de jeu les plus cool de ma vie avec la découverte de l'œuf de Pâques de Robinett. »

Le jeune Halliday laisse tomber sa manette, puis se lève. C'est alors que la salle de séjour s'évanouit. Nouveau changement de décor. Halliday se tient désormais dans une caverne plongée dans la pénombre. Des torches invisibles diffusent une lumière vacillante qui danse sur les parois humides. Au même moment, Halliday change encore d'apparence pour prendre les traits de son avatar dans l'OASIS, j'ai nommé le célèbre Anorak. C'est un magicien de grande taille au

visage légèrement plus séduisant que celui de Halliday adulte, les lunettes en moins. L'avatar porte une robe noire caractéristique aux manches brodées à son emblème, un grand A calligraphié.

« Avant ma mort, dit Anorak d'une voix beaucoup plus grave, j'ai créé mon propre œuf de Pâques. Je l'ai caché quelque part à l'intérieur du plus populaire de mes jeux vidéo, j'ai nommé l'OASIS. Celui qui le dénichera le premier héritera de toute ma fortune. »

Nouvelle pause théâtrale.

« L'œuf est bien caché. Je ne me suis pas contenté de le laisser traîner sous un rocher. Pour ainsi dire, il est enfermé dans un coffre enterré dans une chambre secrète dissimulée au cœur d'un labyrinthe qui se trouve quelque part... (Halliday lève la main et tapote sa tempe droite)... là-dedans. Mais ne vous en faites pas, j'ai semé quelques indices pour que tout le monde puisse démarrer. Voici le premier. »

Anorak exécute un grand geste de la main droite, et c'est alors que se matérialisent trois clefs. Elles tournoient lentement dans les airs devant lui. Elles ont été respectivement taillées dans le cuivre, le jade et un cristal limpide. Tandis qu'elles continuent à tourner, Anorak récite quelques vers qui s'affichent brièvement sous forme de sous-titres flamboyants au bas de l'écran :

*« Trois clefs cachées ouvrent trois mystérieux portails
Où l'errant valeureux sera jugé de taille
Et tous ceux qui sauront surmonter ces dangers
Atteindront la Fin pour s'emparer du trophée. »*

Les Clefs de jade et de cristal s'évanouissent à l'instant où il termine son poème. Seule demeure la Clef de cuivre, pendue au bout de la chaîne qu'Anorak porte au cou.

Il pivote, puis s'enfonce dans la caverne plongée dans la pénombre, toujours suivi par la caméra. Quelques secondes plus tard, il arrive devant deux portes en bois massives encastrées dans la paroi rocheuse. Elles sont cerclées d'acier et gravées de boucliers et de dragons.

« Je n'ai pas pu tester ce jeu-ci. C'est pourquoi je crains d'avoir un peu trop bien dissimulé mon œuf de Pâques et de l'avoir rendu trop difficile à dénicher. Va savoir. Auquel cas il est déjà trop tard pour modifier quoi que ce soit. On verra bien... »

Anorak ouvre les deux portes d'un coup, révélant une immense chambre au trésor qui regorge de pièces d'or et de coupes incrustées de

joyaux¹. Puis il franchit le seuil et se retourne pour faire face au téléspectateur, les bras en croix pour maintenir ouvertes les deux portes gigantesques².

« Trêve de cérémonie. Que commence la chasse à l'œuf de Pâques de Halliday ! »

Halliday disparaît alors dans un éclair lumineux, laissant le téléspectateur seul face aux trésors entassés derrière les portes.

Puis l'écran vire au noir.



Halliday avait ajouté un lien vers son site personnel à la fin de la vidéo. Sa page d'accueil avait subi une transformation radicale le matin de sa mort. Pendant plus d'une décennie, la seule chose qu'il y eût jamais publiée n'avait été autre qu'une animation en boucle dans laquelle son avatar, Anorak, courbé sur une table de travail abîmée dans une bibliothèque médiévale, mélangeait des potions tout en examinant des livres de sortilèges poussiéreux. Accroché au mur derrière lui, un grand tableau représentait un dragon noir.

Mais cette animation, disparue à présent, avait été remplacée par une liste des meilleurs scores, semblable à celle qu'affichaient jadis les bornes d'arcade. La liste comportait dix créneaux, précédés des initiales JDH, James Donovan Halliday, suivis d'un score de six zéros. Cette liste n'allait pas tarder à être connue comme le « Tableau d'affichage ».

Juste en dessous du Tableau d'affichage figurait une icône en forme de petit livre relié en cuir. En cliquant dessus, on accédait à une version téléchargeable gratuitement de l'*Almanach d'Anorak*, dans lequel étaient réunies les centaines de notes non datées que Halliday avait consignées dans son journal. L'*Almanach* comptait plus de mille

1. L'analyse révèle une douzaine d'objets bizarres cachés parmi les trésors amoncelés, notamment : plusieurs ordinateurs de bureau (un Apple II, un Commodore 64, un Atari 800XL, et un TRS-80 Color Computer 2), des dizaines de manettes de jeu destinées à diverses consoles, et aussi des centaines de dés polyédriques semblables à ceux dont on se servait dans les anciens jeux de rôles, dits de plateau.

2. L'une des images de cette scène est quasiment identique à un tableau de Jeff Easley qui avait fait la couverture du *Guide du maître*, manuel de règles de *Donjons et Dragons* paru en 1983.

pages, mais il ne recelait pas beaucoup de détails relatifs à la vie privée de Halliday ou à ses activités quotidiennes. La plupart des entrées comportaient des observations rédigées à la volée à propos de divers classiques du jeu vidéo, de romans de science-fiction et d'heroic fantasy, de films, de bandes dessinées et autres éléments de la culture populaire des années 80, mêlées de diatribes humoristiques dénonçant toutes sortes de choses, de la religion aux sodas lights.

La Chasse – c'est ainsi qu'on avait rapidement désigné la compétition – n'avait pas tardé à se diffuser dans la culture mondiale. Adultes et enfants s'étaient mis à rêver de découvrir l'œuf de Pâques de Halliday, comme on rêve de gagner à la loterie nationale. Le jeu était ouvert à tous. Au départ, il ne paraissait pas y avoir de bonne ou de mauvaise façon d'y jouer. L'*Almanach d'Anorak* ne donnait qu'une seule indication : il était essentiel de s'être familiarisé avec les diverses obsessions de Halliday, ce qui avait déclenché un engouement mondial pour la culture populaire des années 80. Cinquante ans après la fin de cette décennie, les films, la musique, les jeux et les modes de cette période faisaient à nouveau fureur. En 2041, les cheveux hérissés et les jeans délavés à l'acide étaient redevenus des musts, et les reprises de chansons cultes des années 80 par des groupes contemporains dominaient le hit-parade. Ceux qui avaient été adolescents pendant cette décennie approchaient désormais du troisième âge, alors que leurs petits-enfants s'appropriaient et étudiaient les courants et les tendances de leur jeunesse.

Une nouvelle sous-culture était née, animée par les millions de gens qui dévouaient presque tout leur temps libre à la quête de l'œuf de Halliday. Au début, on les appelait les « chasseurs d'œuf », tout simplement, surnom rapidement abrégé en « chassœufs ».

Pendant la première année de la Chasse, il était très en vogue d'être chassœuf. C'est pourquoi presque tous les utilisateurs de l'OASIS se réclamaient du mouvement.

Mais à la date anniversaire de la mort de Halliday, la ferveur qui entourait la compétition avait déjà commencé à décroître. Toute une année venait de s'écouler et personne n'avait rien trouvé. Ni clef ni portail. Le problème était en partie dû à la taille de l'OASIS : cet univers comprenait des milliers de mondes virtuels où pouvaient être dissimulées les clefs. Il aurait fallu des années à n'importe quel chassœuf pour passer au peigne fin ne serait-ce qu'une seule de ces simulations.

En dépit du nombre de chassœufs « professionnels » qui se vantaient quotidiennement sur leur blog de n'être plus qu'à deux doigts d'une avancée décisive, la vérité avait finalement éclaté : personne ne savait vraiment ce qu'il cherchait, ni même par où commencer.

Une autre année s'était écoulée.

Puis une autre encore.

Et toujours rien.

Le grand public avait fini par perdre tout intérêt pour cette compétition. Des gens commençaient à se dire qu'il s'agissait d'un canular saugrenu lancé par un malade mental plein aux as ; d'autres estimaient que jamais personne ne trouverait l'œuf, même s'il existait vraiment. Pendant ce temps, l'OASIS continuait de croître et de gagner en popularité, protégé des tentatives de reprise et des recours en justice par les clauses en béton armé du testament de Halliday et l'armée d'avocats enragés à qui il avait confié la gestion de ses biens.

L'œuf de Pâques de Halliday avait peu à peu rejoint les légendes urbaines, tandis que la tribu des chassœufs, aux rangs de plus en plus clairsemés, faisait l'objet de moqueries toujours plus nombreuses. À chaque anniversaire de la mort de Halliday, les journalistes rapportaient en plaisantant que leur quête n'avait pas progressé d'un pouce, et chaque année de nouveaux chassœufs finissaient par jeter l'éponge, concluant qu'il était en effet impossible de dénicher cet œuf.

Une autre année s'était donc écoulée.

Puis une autre.

Quand enfin, le soir du 11 février 2045, le nom d'un avatar s'était affiché tout en haut du Tableau, exposé à la vue du monde entier. Après cinq longues années, quelqu'un avait fini par trouver la Clef de cuivre. Il s'agissait d'un gamin de dix-huit ans qui vivait dans un village de mobile homes dans la banlieue d'Oklahoma City.

Et ce gamin n'était autre que moi.

On a cherché à raconter ce qui s'est ensuite passé dans des dizaines de livres, de bandes dessinées, de films et de miniséries, mais ils se sont tous trompés. C'est pourquoi je tiens à rétablir la vérité, une fois pour toutes.

NIVEAU UN

Être humain, plus nul, tu meurs !
Les jeux vidéo sont la seule chose qui rende la vie
supportable.

Almanach d'Anorak, chapitre 91, vers 1-2



Les coups de feu m'ont réveillé en sursaut, suivis pendant quelques minutes de hurlements et de cris étouffés, puis le silence est revenu. Ça venait de l'une des piles voisines.

Les échanges de tirs n'étaient pas rares dans les piles, mais ça m'avait secoué malgré tout. Comme je n'arriverais probablement pas à me rendormir, j'ai décidé de tuer le temps jusqu'à l'aube en révisant quelques classiques des jeux d'arcade : *Galaga*, *Defender*, *Asteroids*, autant de dinosaures de l'ère numérique. C'étaient déjà des pièces de musée bien avant ma naissance, mais j'étais chassœuf. C'est pourquoi je ne les voyais pas comme des antiquités désuètes à basse résolution, mais des reliques sacrées, des piliers du panthéon. Et c'est avec un certain respect que je jouais à ces grands classiques.

Je m'étais recroquevillé dans un coin de la minuscule buanderie de la caravane, coincé entre le mur et le sèche-linge, enveloppé dans mon sac de couchage. Je n'étais pas le bienvenu dans la chambre de ma tante qui se trouvait de l'autre côté du couloir, et ça m'allait très bien comme ça. De toute façon, j'aimais autant pioncer dans la buanderie. Il y faisait chaud, j'y trouvais un minimum d'intimité, et la connexion WiFi n'était pas trop mauvaise. Et puis, cerise sur le gâteau, cette pièce embaumait la lessive liquide et l'assouplissant alors que ça empestait la pisserie de chat et la pauvreté abjecte dans toute la caravane.

La plupart du temps, je créchais dans ma planque, mais la température avait chuté d'un coup, et on était passés sous la barre de zéro degré au cours des dernières nuits. J'avais horreur de rester chez ma tante, mais c'était quand même mieux que de mourir congelé.

Il y avait quinze personnes en tout qui vivaient dans la caravane de ma tante. Elle dormait dans la plus petite des trois chambres. Les Deppert vivaient dans la pièce adjacente, et les Miller occupaient la chambre principale, au bout du couloir. Ils étaient six et s'acquittaient de la plus grosse partie du loyer. Notre caravane était moins bondée que d'autres unités d'habitation dans les piles. Elle était deux

fois plus large que la moyenne, il y avait donc de la place pour tout le monde.

J'ai sorti mon ordinateur portable, puis je l'ai allumé. C'était une machine lourde et encombrante qui avait presque dix ans ; je l'avais trouvée sur une décharge derrière le centre commercial abandonné de l'autre côté de l'autoroute. J'avais réussi à le ramener à la vie en remplaçant la mémoire système et en rechargeant le système d'exploitation d'origine qui remontait à l'âge de pierre. Au vu des normes de l'époque, le processeur était plus lent qu'un paresseux, mais il suffisait à mes besoins. Cet ordinateur me servait de bibliothèque portable, de console vidéo et de home cinéma. Le disque dur était rempli de vieux bouquins, de films, d'émissions télé, de chansons et de presque tous les jeux vidéo conçus au cours du xx^e siècle.

J'ai lancé mon émulateur, puis j'ai sélectionné *Robotron: 2084*. C'était l'un de mes jeux préférés. J'avais toujours adoré son rythme frénétique et sa simplicité brutale. Ce qui comptait dans *Robotron*, c'était avant tout l'instinct et les réflexes. Chaque fois que je jouais à l'un de ces antiques jeux vidéo, je me libérais l'esprit et me détendais un peu. Si j'étais déprimé ou énervé par ma situation, il me suffisait d'appuyer sur PLAYER ONE pour que mes tracas se dissipent aussitôt tandis que je me concentrais sur l'assaut sans fin d'images pixellisées qui défilaient à l'écran. Là-bas, dans cet univers en 2D, la vie était simple : c'était toi contre la machine, point barre. *Se déplacer avec la main gauche, tirer avec la droite, et surtout essayer de rester en vie le plus longtemps possible.*

J'ai passé quelques heures à dégommer des vagues d'ennemis dans *Brains, Spheroids, Quarks* et *Hulks*, menant une bataille sans fin pour «sauver la dernière famille d'humains». Mais j'ai fini par avoir des crampes dans les doigts, si bien que j'ai peu à peu perdu le rythme. Or, à ce niveau-là, les choses se détérioraient rapidement. J'ai grillé toutes mes vies en l'espace de quelques minutes, et les deux mots que j'exécrais le plus au monde se sont affichés à l'écran : GAME OVER.

J'ai refermé l'émulateur et j'ai commencé à passer en revue mes fichiers vidéo. Pendant les cinq années qui venaient de s'écouler, j'avais téléchargé jusqu'au moindre film, jusqu'à la moindre émission télé et jusqu'au moindre dessin animé mentionné dans l'*Almanach d'Anorak*. Évidemment, je ne les avais pas encore tous regardés. Ça prendrait sans doute des décennies.

J'ai choisi un épisode de *Sacrée famille*, sitcom des années 80 qui racontait l'histoire d'une famille de classe moyenne vivant au cœur

de l'Ohio. J'avais téléchargé cette émission, car c'était l'une des séries préférées de Halliday. Du coup, je m'étais dit que je trouverais sans doute quelque indice relatif à la Chasse au détour d'un épisode. J'étais tout de suite devenu accro à ce feuilleton et j'avais regardé l'ensemble des cent quatre-vingts épisodes. Plusieurs fois. Je ne m'en lassais pas, semblait-il.

Alors que je regardais le feuilleton sur mon ordinateur, assis tout seul dans le noir, je me prenais à rêver que c'était moi qui vivais dans cette maison chauffée et bien éclairée, et que ces gens souriants et compréhensifs formaient ma famille. On pouvait régler tout ce qui ne tournait pas rond dans ce monde en l'espace d'une demi-heure (ou d'un épisode en deux parties, s'il s'agissait d'un truc vraiment grave).

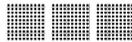
Ma propre vie de famille n'avait jamais ressemblé, ni de près ni de loin, à celle de *Sacrée famille*. C'était sans doute pour ça que j'aimais tant cette émission. J'étais l'enfant unique de deux réfugiés qui s'étaient rencontrés pendant leur adolescence dans les piles où j'avais grandi. Je ne me souviens pas de mon père. J'avais quelques mois à peine lorsqu'il avait été abattu alors qu'il pillait un magasin d'alimentation pendant une coupure d'électricité. La seule chose dont j'étais sûr, c'était qu'il aimait les bandes dessinées. J'avais découvert plusieurs vieilles clefs USB dans une boîte contenant ses effets personnels. Elles recelaient des saisons entières de *L'Araignée*, des *X-Men* et de *Green Lantern*. Ma maman m'avait dit un jour que mon père m'avait donné un nom construit sur une allitération : Wade Watts. Ça lui évoquait l'identité secrète de superhéros comme Peter Parker ou Clark Kent. Du coup, je me suis dit que ça devait être un mec cool, en dépit de la façon dont il avait trouvé la mort.

Ma mère, Loretta, m'a élevé toute seule. On vivait dans une petite caravane dans une autre partie des piles. Elle avait deux boulots à plein temps dans le cadre d'OASIS : télévendeuse d'un côté, et opératrice dans un bordel en ligne de l'autre. La nuit, elle me faisait porter des bouchons d'oreilles pour que je ne l'entende pas quand elle travaillait dans la pièce voisine, débitant des trucs salaces à des glands qui vivaient sur un autre fuseau horaire. Mais les bouchons d'oreilles n'étaient pas très efficaces et, du coup, je visionnais de vieux films en mettant le volume à fond.

J'ai découvert l'OASIS dès mon plus jeune âge, car ma mère s'en servait comme d'une baby-sitter virtuelle. Dès que j'ai été assez grand pour porter un viseur et une paire de gants haptiques, ma mère m'a aidé à créer

mon premier avatar dans l'OASIS, puis elle m'a collé dans un coin et s'est remise au boulot, me laissant explorer un monde totalement nouveau, très différent de celui que j'avais connu jusqu'alors.

Depuis ce temps-là, j'ai été plus ou moins élevé par les programmes éducatifs interactifs de l'OASIS auxquels n'importe quel gamin pouvait accéder gratuitement. J'ai passé une grande partie de mon enfance à traîner dans une simulation en 3D de *1, rue Sésame*, à chanter des chansons avec des marionnettes amicales et à jouer à des jeux interactifs qui m'apprenaient à marcher, à parler, à compter, à effectuer des additions et des soustractions, à lire et à écrire, et enfin à partager. Après avoir maîtrisé toutes ces compétences, il ne m'a pas fallu longtemps pour découvrir que l'OASIS était aussi la plus grande bibliothèque publique du monde, où même un gamin sans le sou comme moi avait accès à tous les livres jamais écrits, à toutes les chansons jamais enregistrées, et à tous les films, les émissions de télé, les œuvres d'art et les jeux vidéo jamais conçus. Tout le savoir, toutes les créations et toutes les distractions de l'humanité se trouvaient là, à ma portée. Mais on ne pouvait pas vraiment dire que c'était un don du ciel, car c'est alors que j'ai découvert la vérité.



Ben, vous n'avez peut-être pas vécu la même chose que moi. En tout cas, de mon côté, grandir sur la planète Terre au XXI^e siècle, ça m'a fichu un sacré coup. Sur le plan existentiel, je veux dire.

La pire chose pour un gamin comme moi, c'était que personne ne me disait la vérité sur la situation. En fait, c'était tout le contraire. Moi, bien sûr, je les croyais, parce que j'étais encore un môme et que je ne pouvais pas savoir. Vous voyez, mon cerveau n'avait pas encore atteint sa taille adulte, alors comment aurais-je pu me rendre compte que les adultes me racontaient des salades ?

J'ai gobé toutes les absurdités qu'ils m'ont servies à propos des âges obscurs. Le temps a passé. J'ai un peu grandi, et, petit à petit, j'ai commencé à prendre conscience qu'à peu près tout le monde m'avait menti sur toute la ligne, ou presque, depuis que j'étais sorti du ventre de ma mère.

Terrifiante révélation.

Plus tard dans la vie, j'ai eu pas mal de difficultés à faire confiance aux autres.

J'ai peu à peu compris l'effroyable vérité à partir du moment où je me suis lancé dans l'exploration des bibliothèques gratuites de l'OASIS. Les faits n'attendaient que moi, dissimulés dans de vieux bouquins rédigés par des gens qui, eux, n'avaient pas peur d'être honnêtes. Des artistes, des scientifiques, des philosophes, et puis des poètes, dont la plupart étaient morts depuis belle lurette. En lisant les mots qu'ils avaient laissés derrière eux, j'ai fini par piger la situation. La mienne. La nôtre, en fait. Ce que la plupart des gens désignaient comme « la condition humaine ».

Et les nouvelles n'étaient pas bonnes.

J'aurais voulu que quelqu'un m'ait carrément révélé la vérité dès que j'avais été en âge de comprendre :

« Tu vois, Wade, tu es ce qu'on appelle un "être humain". C'est une espèce d'animal très malin. Comme tous les animaux de cette planète, nous descendons d'un organisme unicellulaire qui vivait il y a des millions d'années. C'est arrivé au fil d'un processus qu'on appelle l'"évolution". Plus tard, tu en apprendras plus sur le sujet. Mais, crois-moi, c'est vraiment comme ça qu'on est tous arrivés là. Il y en a des preuves un peu partout, enfouies sous les roches. Et puis cette histoire qu'on t'a racontée, tu sais, celle du type surpuissant qu'on appelle Dieu, qui vit dans le ciel et qui nous aurait créés ? Foutaises ! Tous ces trucs ne sont qu'un vieux conte de fées que les gens se racontent depuis des millénaires. On a tout inventé. Comme le père Noël ou le lapin de Pâques.

« Oh ! Au fait... le père Noël et le lapin de Pâques n'existent pas non plus. Foutaises, ça aussi. Désolé, fils ! Faudra faire sans.

« Tu te demandes sans doute ce qui est arrivé avant que tu débarques ici. Eh bien, des tas de trucs, à dire vrai. On a évolué, on est devenus des êtres humains, et c'est là que les choses se sont gâtées. On a compris comment faire pousser la nourriture et domestiquer les animaux pour éviter de passer tout notre temps à chasser. Nos tribus se sont beaucoup élargies, et puis nous nous sommes éparpillés sur toute la planète comme un virus implacable. Ensuite, après avoir mené toute une série de guerres pour annexer le territoire ou les ressources des autres, ou pour des questions de religion, on a fini par rassembler toutes les tribus pour former une "civilisation mondiale". Mais, franchement, tout ça n'était pas très bien organisé, ni vraiment civilisé d'ailleurs, et on a continué à s'affronter dans de nombreuses guerres. Mais on a aussi compris comment pratiquer la science, ce qui a contribué à notre

développement technologique. Pour une bande de singes imberbes, on a quand même réussi à inventer des trucs assez incroyables : les ordinateurs, la médecine, le laser, le four à micro-ondes, le cœur artificiel, la bombe atomique. On a même expédié quelques types sur la Lune pour les rapatrier sur Terre ensuite. On a aussi créé un réseau de communication mondial qui nous permet de nous parler à n'importe quel moment, depuis n'importe où dans le monde. Sacrément impressionnant, hein ?

« Mais c'est là que ça se complique. La civilisation mondiale nous a coûté extrêmement cher. Il nous a fallu énormément d'énergie pour la bâtir, et on y est parvenus en brûlant des combustibles fossiles qui provenaient de plantes et d'animaux morts, enfouis loin sous terre. On a épuisé la plupart de ces combustibles avant que tu débarques, si bien qu'à présent ils ont pratiquement disparu. Cela veut dire qu'on n'a plus assez d'énergie pour continuer à faire marcher notre civilisation comme avant. Il a fallu procéder à des coupes. Énormes. C'est ce qu'on appelle la crise énergétique mondiale, et ça fait un moment que ça dure.

« Et puis la combustion de toutes ces énergies fossiles a eu quelques effets secondaires assez sévères, comme l'augmentation de la température du globe terrestre et la destruction de l'environnement. En ce moment, les calottes polaires sont en train de fondre, le niveau de la mer monte et le climat est complètement dérégulé. Les espèces animales et végétales connaissent des taux d'extinction records, tandis que des tas de gens crient famine et se retrouvent sans abri. Mais on continue à se faire la guerre, essentiellement pour récupérer le peu de ressources qui restent.

« En gros, fils, ça veut surtout dire que la vie est bien plus dure qu'avant, tu sais, je veux parler du bon vieux temps, avant ta naissance. On avait une vie d'enfer à cette époque-là, mais maintenant, ça fait plutôt peur. Tu veux que je te parle franchement ? Eh ben, l'avenir est loin d'être rose ! T'es né à une sale période de l'histoire, et on dirait bien que ça ne va pas s'améliorer. La civilisation est "sur le déclin". Certains disent même qu'elle est en train de s'effondrer.

« Tu te demandes sans doute ce qui va t'arriver. C'est simple. La même chose qu'à tous les humains qui t'ont précédé : tu vas mourir. On meurt tous. C'est comme ça.

« Qu'est-ce qui se passe quand on meurt ? Eh bien, on ne sait pas vraiment. Mais d'après les éléments dont on dispose, on dirait bien

qu'il ne se passe rien. T'es mort, et c'est tout. Ton cerveau s'arrête de fonctionner, et puis tu n'es plus là pour poser des questions agaçantes. Ah oui, ces trucs qu'on t'a racontés ? Que tu vas aller dans un endroit merveilleux qui s'appelle "le paradis", où tu ne connaîtras plus ni la douleur ni la crainte de la mort, et où tu vivras éternellement dans la joie infinie ? Encore des conneries. Tout comme ces trucs à propos de Dieu. On n'a aucune preuve de l'existence d'un quelconque paradis, et on n'en a jamais eu d'ailleurs. Une fois de plus, on a tout inventé. On a pris nos rêves pour des réalités. Bon, ben maintenant tu vas vivre le reste de ta vie en sachant que tu vas mourir un jour et disparaître à jamais. Désolé. »



D'accord, quand j'y repense, peut-être bien que l'honnêteté n'est pas la meilleure solution, après tout. Annoncer à un être humain qui vient tout juste de débarquer qu'il a vu le jour dans un monde dominé par le chaos, la souffrance et la pauvreté, et qu'il arrive juste à temps pour voir le tout s'effondrer sous ses yeux, à la réflexion, c'est peut-être pas une si bonne idée. J'ai découvert tout ça petit à petit, au fil des ans, mais ça ne m'a pas ôté l'envie de me jeter du haut d'un pont.

Par chance, j'avais accès à l'OASIS. C'était comme une issue de secours qui donnait sur une réalité meilleure. Si je n'ai pas sombré dans la folie, c'est grâce à l'OASIS. C'était mon terrain de jeu et mon jardin d'enfants, un lieu magique où tout était possible.

Mes souvenirs de gamin les plus heureux sont liés à l'OASIS. Lorsque ma mère n'était pas contrainte de travailler, on se connectait simultanément et on jouait à des jeux ou à des aventures romanesques interactifs. Il fallait qu'elle me force à me déconnecter tous les soirs, car je ne voulais jamais revenir à la réalité. Le monde réel, c'était vraiment trop nul.

Je n'ai jamais reproché à ma mère la situation dans laquelle on vivait. Elle était victime du destin et de circonstances cruelles, comme tout le monde. Cela avait été d'autant plus dur pour ceux de sa génération, qui étaient nés dans un monde où régnait l'abondance pour le voir s'évanouir peu à peu sous leurs yeux. Je me rappelle surtout que ça me faisait de la peine pour elle. Elle était tout le temps déprimée, et la seule chose qu'elle appréciait vraiment, c'était la drogue. Évidemment, c'est ce qui avait fini par l'achever. J'avais onze

ans lorsqu'elle s'est injecté un mauvais cocktail dans le bras et qu'elle est morte sur notre canapé-lit miteux en écoutant de la musique sur le vieux lecteur de MP3 que je lui avais offert lors du Noël précédent après l'avoir réparé.

C'est à cette époque-là que j'ai dû emménager chez la sœur de ma mère, Alice. Tante Alice ne m'avait pas accueilli par bonté d'âme ou par sens des responsabilités familiales. Non, elle voulait récupérer les tickets de rationnement que le gouvernement lui donnait chaque mois. La plupart du temps, il fallait que je me débrouille tout seul pour trouver de quoi manger. En général, ce n'était pas un problème, car j'étais doué pour dénicher et réparer les vieux ordinateurs et les consoles OASIS hors service. Je les revendais à des prêteurs sur gages, ou bien je les échangeais contre des tickets de rationnement. Je gagnais assez pour ne pas avoir faim, et c'était déjà mieux que pour la plupart de mes voisins.

L'année qui avait suivi la mort de ma mère, j'avais passé pas mal de temps à m'apitoyer sur mon sort, englué dans le désespoir. J'essayais de voir le bon côté des choses, de garder à l'esprit que, orphelin ou non, je vivais mieux que la plupart des gamins d'Afrique, d'Asie, et même d'Amérique du Nord. J'avais toujours eu un toit au-dessus de la tête et largement de quoi me nourrir. Et puis j'avais l'OASIS. Ma vie n'était pas si terrible. C'est du moins ce que je me répétais en vain, pour dissiper le sentiment de solitude que j'éprouvais désormais.

C'est ensuite que la chasse à l'œuf de Pâques de Halliday a commencé, et je crois bien que c'est ce qui m'a sauvé. Soudain, j'avais trouvé un rêve qui valait la peine d'être poursuivi. Au cours des cinq dernières années, la Chasse m'avait donné un but dans la vie. Une quête à accomplir. Une raison de me lever le matin. Quelque chose à espérer.

À partir du moment où je me suis mis à chercher l'œuf, l'avenir m'a semblé nettement moins morose.



J'étais parvenu à la moitié du quatrième épisode de mon minimarathon télé devant la série *Sacrée famille* lorsque la porte de la buanderie s'est ouverte avec un grincement. Ma tante Alice est entrée, vêtue d'un peignoir. Cette harpie décharnée transportait un panier de linge sale. Elle avait l'air plus lucide que d'ordinaire, ce qui n'augurait rien de bon. Il était bien plus simple de traiter avec elle lorsqu'elle était dans les vapes.

Elle m'a adressé l'un de ses regards dédaigneux, puis elle a commencé à charger la machine, quand, soudain, son visage a changé d'expression. Elle a tendu le cou pour mieux m'observer – j'étais recroquevillé derrière le sèche-linge –, et lorsqu'elle a vu mon ordinateur portable, elle a écarquillé les yeux. Je me suis empressé de le refermer pour le fourrer dans mon sac à dos, mais il était déjà trop tard.

– Donne-moi ça, Wade, a-t-elle ordonné en tendant la main. Je peux le mettre au mont-de-piété pour payer une partie du loyer.

– Nooon ! Tante Alice, j'en ai besoin pour l'école ! ai-je rétorqué en hurlant, avant de lui tourner le dos.

Elle s'est aussitôt mise à aboyer.

– Tu ferais mieux de te montrer un peu moins ingrat ! Voilà ce dont t'as besoin ! Tout le monde doit payer le loyer, ici ! J'en ai marre de te voir jouer les sangsues !

– Tu gardes tous mes tickets de rationnement, ça couvre largement ma part du loyer.

– Tu parles !

Elle a essayé de m'arracher l'ordinateur des mains, mais je ne l'ai pas laissée faire. Elle a tourné les talons, puis elle est repartie dans sa chambre en tapant du pied. Je savais déjà ce qui allait suivre, c'est pourquoi je me suis empressé de verrouiller le clavier après avoir lancé l'effacement du disque dur.

Tante Alice est revenue quelques instants plus tard avec son copain, Rick, encore à moitié endormi. Rick ne portait jamais de chemise, car il aimait afficher son impressionnante collection de tatouages de détenu. Sans dire un mot, il s'est avancé vers moi et m'a menacé du poing. J'ai cédé et lui ai tendu mon ordinateur. Il est ensuite ressorti de la buanderie avec tante Alice en discutant déjà du prix qu'il pourrait en tirer au mont-de-piété.

La perte de cet ordinateur n'était pas très grave. J'en avais deux autres de rechange, cachés dans ma planque, mais ils n'étaient pas aussi rapides, et puis il fallait encore que je charge tous mes fichiers média à partir de disques de secours. Ça faisait carrément chier. Cela dit, c'était entièrement ma faute. J'étais conscient du risque qu'il y avait à rapporter un objet de valeur ici.

La lumière bleu marine de l'aube commençait à filtrer à travers la vitre de la buanderie, et je me suis dit qu'il valait peut-être mieux partir un peu plus tôt pour l'école ce matin-là.

Je me suis habillé aussi vite que possible en évitant de faire du bruit. J'ai enfilé mon pantalon de velours râpé, un pull informe et un manteau trop grand pour moi – toute ma garde-robe pour l'hiver, en somme. J'ai mis mon sac à dos sur mes épaules et j'ai escaladé la machine à laver, puis, après avoir mis mes gants, j'ai ouvert la fenêtre couverte de givre pour contempler l'océan de mobile homes aux toits irréguliers, tandis que l'air arctique me cinglait les joues.

La caravane de ma tante se trouvait au sommet d'une « pile » de vingt-deux mobile homes, ce qui la plaçait un ou deux étages plus haut que la plupart des piles voisines. Les caravanes qui se trouvaient tout en bas reposaient directement sur le sol, ou bien sur leurs fondations d'origine en béton. En revanche, les unités d'habitation empilées au-dessus de cette base étaient suspendues à un échafaudage modulaire renforcé. On avait monté cet enchevêtrement de métal pièce par pièce au fil des années.

Nous vivions dans la mégapile de Portland Avenue. C'était une ruche tentaculaire composée de boîtes à chaussures en fer-blanc décoloré qui rouillaient en bordure de l'I-40, juste à l'ouest du bouquet de gratte-ciel décrépits du centre d'Oklahoma City. Il s'agissait d'un ensemble de plus de cinq cents piles individuelles, reliées les unes aux autres par un réseau de fortune composé de tuyaux recyclés, d'étais, de poutres de soutènement et autres passerelles. Une dizaine de grues antiques (qui avaient servi à la construction des piles) se répartissaient tout autour du périmètre des piles, toujours plus vaste.

Le dernier étage des piles, c'est-à-dire le « toit », était recouvert d'une mosaïque de panneaux solaires qui fournissaient un supplément d'électricité aux unités d'habitation situées en contrebas. Un fouillis de tuyaux et de tubes serpentaient le long de chaque pile, alimentant chaque caravane en eau courante et charriant les eaux usées (deux luxes dont ne bénéficiaient pas certaines piles éparpillées tout autour de la ville). Les rayons du soleil parvenaient à peine à percer jusqu'au rez-de-chaussée (le « plancher »). Les bandes de terre sombre qui séparaient les piles étaient encombrées de carcasses de voitures et de camions abandonnés dont on avait vidé le réservoir et qui bloquaient les voies d'évacuation depuis des lustres.

L'un de nos voisins, M. Miller, m'avait expliqué un jour qu'à l'origine les villages de mobile homes comme le nôtre ne comprenaient qu'une dizaine de caravanes disposées en rangées bien nettes à même le sol. Cependant, après le choc pétrolier et le début de la crise énergétique, les