

Edition du bout de la rue

NOTE de la maison d'édition :

L'auteur a imaginé ce récit dans lequel il y a une interaction entre un jeu électronique banal et un enfant. Celui-ci va s'intégrer et entrer dans cet univers virtuel afin de suivre une piste et une aventure réelle.

Ce monde imaginaire est le prétexte d'une analyse comportementale d'un adolescent confronté au monde réel.

Il s'agit également d'un récit destiné à sensibiliser le lecteur à l'exploitation des enfants dénoncée par la Convention Internationale des Droits de l'Enfant.

o-o-o-o-o-o-o

Une lueur verte illumina l'écran. Puis un trait noir, hésitant, traça en pointillés un dessin étrange.

— On dirait un train.

Les éléments schématisés d'une gare apparurent enfin mettant ainsi en place le décor. Trois lettres s'affichèrent subitement sur le fronton du bâtiment : GdE.

— GdE ? Qu'est-ce que c'est ?

Intrigué, Thibaut relut les indications sur la boîte : Console Guerre des Étoiles. Amuse-toi à repousser les envahisseurs venus de l'espace. GdE, Guerre des Etoiles ? Bizarre...

Un nouveau message clignotait : *Première partie. L'attaque du train. Bonne chance.*

Un petit train serpentait d'un bord à l'autre de l'écran.

“ Ça marche, ça marche ”, jubila-t-il les dents serrées.

Un personnage stylisé sautillait. Thibaut n'avait qu'à presser sur le bouton rouge en forme de croix situé sur la partie inférieure du boîtier : à droite pour l'inviter à se déplacer vers la droite, à gauche pour l'orienter vers la gauche, en haut pour le faire sauter et en bas pour qu'il descende.

“ Allez, allez, grimpe dans le train ! ” encouragea-t-il en appuyant nerveusement sur les commandes. Il fallut deux ou trois explosions électroniques avant que le héros de la console ne se retrouve sur le toit de la locomotive qui se cabrait tel un cheval de rodéo. BRAVO s'afficha en lettres capitales. Thibaut lâcha tout et hurla : “ J'ai gagné ! ”

Une musique s'échappa du boîtier. Le même train, d'un graphisme grossier réapparut, à un détail près. Un écusson ornait à présent la porte des wagons précisant qu'il s'agissait du mythique Transsibérien !

Impatient, Bernard entreprit de faire les cent pas dans la salle d'attente. La porte insonorisée et doublée de cuir pivota enfin sur ses gonds. Le président le fit entrer.

— Bienvenue, asseyez-vous. Puis-je vous offrir un verre ?

— Non merci. Je suis assez pressé à vrai dire. Je vais être bref. Je tenais à vous rencontrer car un enfant a trouvé ce message dans un des jeux dont vous êtes le constructeur et le diffuseur.

L'homme se leva, soudain inquiet. Il contourna son bureau croulant sous un fatras de prototypes de jouets et de maquettes :

— Ah bon ? Montrez !

Il examina le papier gras du bout des doigts.

— Qu'est-ce que c'est que ce... Cette chose répugnante et illisible que vous m'apportez ?

— Cette chose répugnante et illisible est un appel au secours, lancé probablement depuis l'Asie.

L'interlocuteur parut subitement gêné.

— Impossible. Tous nos jeux sont made in France, c'est-à-dire, fabriqués en France. Je ne vois pas comment ce message écrit en chinois aurait pu arriver ici.

— Comment savez-vous que c'est du chinois ?

Le patron de la société, soudain embarrassé, se défendit en prenant un air obséquieux.

— Allons, monsieur le commissaire. Soyez raisonnable. J'ai dit chinois comme ça, c'est une simple expression.

— Pourtant c'est bien du chinois ! coupa Bernard, du mandarin très exactement.

Le président muet, fit mine de jouer négligemment avec son dernier né : un robot tirant de petites fléchettes.

Le directeur de la société avala sa salive. Son visage cramoisi et le timbre étouffé de sa voix trahissaient la gêne.

— Je ne connais pas ce pays. Je ne suis jamais allé en Chine ! Je ne peux donc vous être d'aucune aide commissaire, désolé.

Au fond d'une ruelle peu passante, inondée par la lumière tombant des bulbes de verre recouvrant la galerie marchande, se dressait une minuscule boutique d'informatique. Le vendeur les reçut parmi un amoncellement de consoles, de claviers, de bobines électriques, de disquettes et d'écrans sortis de leur emballage. Anton et Thibaut s'inquiétèrent du sort de Dimitri.

— Dimitri ? Non, désolé. Il n'est plus là. Il a trouvé un travail dans une centrale nucléaire. Cela fait au moins un mois que je n'ai pas entendu parler de lui. J'espère d'ailleurs qu'il ne lui est rien arrivé. Il y a eu un problème sérieux au niveau des réacteurs. Il fallait débarrasser des produits toxiques, alors comme c'était bien payé...

Voyant le jeune français déçu, il précisa en posant son regard sur la console que Thibaut tenait dans sa main tremblante :

— Si c'est pour ça, je peux y jeter un coup d'œil.

Le vieux russe traduisit, l'enfant accepta promptement. L'homme disparut dans l'arrière-boutique et revint muni d'un tournevis et d'une bombe à air comprimé. Démontage, nettoyage, soudure, il ne lui fallut pas plus d'un quart d'heure pour remettre en état la précieuse console de Thibaut.

— Voilà, c'est réparé. Deux roubles.

Thibaut sentit confusément que son ami chinois le quittait peu à peu, mentalement tout du moins. Il était temps de passer à la partie finale. Pendant que Tchang questionnait des marchands dans sa langue natale afin de savoir s'ils venaient de sa région et avait des nouvelles de sa famille, il attrapa sa console et la mit en marche.

Portrait robot, annoncèrent les lettres lumineuses. Des morceaux de portrait proliférèrent, des silhouettes et plusieurs vêtements possibles. Toutes sortes d'yeux, quantité de nez et enfin une garde-robe complète de tenues s'alignèrent en bas d'écran.

— Ça y est ! J'ai compris ! lança-t-il en appuyant fébrilement sur le bouton. J'ai déjà vu ça à la télé. C'était dans une série policière, je crois. Il fallait retrouver la face du criminel en assemblant toutes ces pièces. Comme un puzzle !

Tout en marchant à la suite de Tchang, Thibaut pianotait. Des fragments de corps s'assemblaient et se désassemblaient sans succès. Puis soudain :

— Gagné ! Il tira sur la manche de Tchang. J'ai gagné ! Regardez !

O-O-O-O-O-O-O-O-O-O