

Pick @ Shinogi

Par Pierrick RASSAT et Pierre FAUVEL, en mode flux/reflux

Contact

Pick marche dans la rue. Le soleil se couche sur les buildings. Il a plu, il aime cette odeur d'asphalte humide.

Il porte des converse montantes grises, à double lacets, un jean noir et un sweat à capuche bleu-gris.

Le rendez-vous est dans une rue du quartier de la gare. Son correspondant lui a juste indiqué sur le réseau social des travailleurs indépendants un numéro de rue. Pourtant il connaît cette rue, ce n'est pas une rue de bureaux.

Il ne sait pas pour quelle méga-corporation il va bosser, juste qu'ils sont créatifs en terme de prise de contact.

Peu importe. Il a besoin de tune pour poursuivre sa certification. Une fois qu'il sera cyber-architecte, il pourra arrêter les petits boulots médiocres et faire des vrais jobs.

Ils ont dit qu'ils le connaissaient. Ils avaient épluché son profil linkanywhere, ça c'est sûr mais ils savaient des choses qu'il a dit à peu de monde. Quelqu'un a du le pistonner mais n'a pas cru bon de l'en informer.

Il arrive dans la rue. Devant le numéro il y a une voiture au vitres teintées. Le chauffeur, trapu et musclé lui ouvre la porte arrière. Il s'assied, comme dans un taxi. Le chauffeur démarre, sans rien dire.

(sans titre)

Assis sur la banquette, il observe la voiture qui l'emmène vers l'inconnu. La banquette est un mélange de cuir et de plastique recyclé, un étrange mélange de richesse et de pauvreté. L'odeur acide de la pollution de la rue laisse place à une odeur acre de de plastique et de métal chaud. Pick devine que l'odeur vient du chauffeur. Ses mains le longs du corps, un câble relie la nuque du chauffeur au volant de la voiture qui semble se diriger seule. De légers tressaillements trahissent sur ces paupières trahissent l'activité du chauffeur. Pick regarde par la vitre, les buildings défilent devant lui. De grandes panneaux publicitaires projettent des hologrammes et vantent des produits de consommation ainsi que l'importance et la bienveillance des mega-corporations. Les lentilles de contacts de réalité augmentée ajoutent à la scène une désagréable indigestion d'information. Passant devant une publicité pour un substitut de thé, il se rappelle qu'il doit en commander. Il pianote dans l'air et commande quelques sachets qui lui seront livré par drone dans la journée. « Si cela se passe bien, je fêterai l'entretien, sinon ça m'aidera à me consoler » se dit-il un peu anxieux.

La porte rouge

La voiture serpente dans les avenues de la ville, puis prend une bifurcation par une petite rue. Elle arrive devant la porte d'un garage, qui s'ouvre. Elle pénètre à l'intérieur. Le chauffeur n'a pas dit un mot.

La voiture poursuit à l'intérieur du sous-sol d'un mega-building, suivant une route assez compliquée. Pick a du mal à repérer où il est sensé être sur le plan. Son logiciel ne capte plus le signal de GPS-HD, de fait il ne sait pas où il est en ville.

Et avec tous ces zigzags, il a pu passer dans un autre pâté de maison.

« Toutes ces précautions... pour que je ne sache pas qui va me consulter ? c'est idiot, je finirai bien par le savoir. Et si c'était plutôt pour qu'on ne sache pas qu'ils me consultent. Et pourquoi me rencontrer en personne ? Pour éviter que notre échange soit intercepté ? ou bien pour éviter que je ne sorte quelque chose... une mission in situ ? »

La voiture se gare. Il y a une porte, en métal, rouge.

« Tiens, je vois qu'ils ont un brouilleur 7G. »

Le chauffeur invite Pick à descendre et lui montre la porte rouge.

Pick s'approche. Elle s'ouvre. Il entre. Le chauffeur ne le suit pas.

Le couloir débouche sur un énorme sas fouilleur.

Un futur à portée de main

La porte du sas se referme derrière lui dans un bruit pneumatique le laissant seul dans la pénombre. En face de lui, deux marques en forme de main se mettent à luire. Au sol, deux marques en forme de pieds. Enfin, une trappe s'ouvre sur son côté, probablement pour son sac. Pick dépose son sac contenant son cyberdeck Shimikaru Isa Mark IV, sa plus précieuse possession dont il ne sépare jamais et se positionne sur les marques.

Le sas tremble légèrement et bourdonne. Quelques flashes lumineux traversent le sas avant qu'il ne s'arrête et qu'une seconde porte s'ouvre.

Devant lui, un hall vertigineux baigne dans une lumière artificielle. L'endroit fourmille d'activité. Plusieurs groupes sont absorbés dans des discussions animés alors que d'autres personnes se fauillent un datapad à la main l'air affairé. Quelques plantes artificielles et des écrans diffusant des images de nature décorent la pièce bondée.

Un homme, un agent de sécurité au vu de son uniforme et de son arme à la ceinture, accueille Pick dès son entrée.

– « Vos effets sont interdits pour les visiteurs. Ils vous seront rendus à votre sortie. Veuillez poser votre main sur la tablette »

L'homme lui tend une sorte de datapad et Pick s'exécute.

– « Bien. Veuillez maintenant procéder par la porte d'accès E4. Deuxième couloir à droite. Je vous déconseille de vous 'égarer' », dit-il en mimant des guillemets d'une main et en pointant un caméra de l'autre.

Pick le remercia poliment et se dirigea sans tarder vers le couloir. Un panneau lumineux indiquait la lettre du couloir et donnait sur une série de porte portant chacune un numéro. Arrivé devant sa porte, Pick avança la main vers le pad d'entrée... Instant d'hésitation... Grande inspiration... Il posa la main sur le pad et la porte s'ouvrit dans un nouveau produit pneumatique.

Entretien

La porte débouche sur une salle. Impossible de savoir si elle donne réellement sur l'extérieur ou si c'est un écran qui affiche une vue de la ville. Un grand bureau trône au milieu de la pièce.

En face de Pick, une femme, cheveux en chignon. Elle a quarante ou cinquante ans. Elle invite Pick à s'asseoir, sans chaleur, sans même une expression sur son visage.

« Bonjour Monsieur

– Bonjour Madame

– Comment dois-je vous appeler ? vous avez de nombreuses identités sur worldnet.

– Que dites vous de Pick ?

– Pick. Avez-vous compris où vous êtes ?

– Oui, j'ai entrevu le logo de la maison Shinogi en vous rejoignant.

– Vous comprendrez que nous attachons un prix à votre discrétion. En l'occurrence une rente de 50 kens mensuels, en compensation »

Pick ne parvient pas à contenir un sifflement. 50 kens !

« Ce que j'aimerais savoir, madame, c'est pourquoi je suis ici.

– Vous êtes devant moi parce que nous traitons nos sous-traitants comme de nouvelles embauches. C'est un entretien d'embauche, pour ainsi dire.

– Un entretien pour quoi ?

– Vous n'avez pas besoin de le savoir à ce stade. Soyez naturel, concentré, au top. »

Elle tend ses mains devant elle. Le bout des doigts s'écarte des doigts, retenu par un axe en métal. Elle pose ses 10 bouts de doigt sur le clavier virtuel affiché par son bureau, et pianote, à une telle vitesse que Pick n'arrive pas à lire.

Elle énumère chacune de ses missions, y compris des missions illégales, pour qui il a travaillé, ce qu'il a fait, combien il a été payé, avec qui il a travaillé. Il est impressionné par la

compilation, par le fait d'avoir fait cet exercice de compilation pour un simple sous-traitant, modeste sous-traitant.

L'échange est assez curieux, elle assène un fait, plus ou moins avouable, positif ou négatif et le laisse répondre. Elle ne réagit jamais à ses réponses, passe à la question suivante.

« A ce stade, vous devez vous demander « pourquoi vous ? »

– En effet

– Donnez moi vos atouts et vos faiblesses. »

Entretien (2)

« Je suis discret et je ne pose pas de question »

« Bien, et vos faiblesses ? »

« Ce sont aussi des faiblesses ! Cela m'a pris beaucoup de temps pour arriver où je suis.. Parfois avec quelques imprévus.. »

» Ou alors vous sur-estimé vos capacités »

« Je ne serais pas là si c'était le cas, si ? Vous semblez très bien informés »

» Et c'est le cas. Vous avez quelques actes d'hactivisme anti-corporatistes dans votre historique. Quelles garanties pourriez-vous nous donner de votre discrétion ? »

« .. Aucune je crois.. J'ai été payé pour faire un job, je l'ai fait. Comme je le disais, je fais ce pour quoi je suis payé, je ne pose pas de question.

« Si nous travaillons avec vous il nous faudra plus que votre parole. Nous exigeons discrétion et loyauté, pour cela nous vous installerons un disque cervical. Ainsi nous aurons quelques garanties »

Pick déglutit difficilement, un frisson lui parcourant l'échine. Il y a peu de cas de déclenchement des disques mais quand ca arrive, on retrouve la personne avec le cerveau grillé et apparemment c'est impossible a piraté ou à enlever sans le code de déverrouillage mis à la pose. Un vrai dispositif d'esclavagisme moderne..

« Le disque est obligatoire ? Je réagis très mal aux deltaware et je .. »

« Oui, c'est strictement obligatoire avec nous ! Mais rassurez-vous, il s'agit de bioware et c'est une opération très rapide. Pas de risques d'allergie ou de rejets. Et puis ce n'est qu'une simple formalité si vous respectez votre contrat.

Vous avez des questions ? Des remarques ? »

PC-X

Elle poursuit

« Quand nous sollicitons un partenaire, nous établissons une relation de travail donnant/donnant.

Nous vous avons sélectionné pour votre réseau d'hacktiviste, certes, mais pour d'autres raisons encore.

Nous avons désassemblé certaines de vos réalisations, et y avons trouvé une certaine créativité, un langage de patterns avancé sur certains aspects mais sans être une usine à gaz.

Par ailleurs, nous savons que vous jouez beaucoup, au vu de vos logs sur les différentes plateformes de jeu en ligne.

« Que savez vous du projet NewEarth ? »

Ce n'est pas son interlocutrice qui a posé la question, mais une jeune femme dans les 30 ans. Pick ne l'a pas vu entrer, elle doit venir de derrière le miroir.

« Pas grand chose. C'est censé être une nouvelle génération de jeu vidéo en cours de r&d chez Shinogi. Je n'ai pas vraiment pu en savoir plus, vous avez un sens aigu du secret.

– Qu'en pensez vous ?

– Pas grand chose. Je ne vois pas ce qui pourrait révolutionner les jeux vidéos, à partir du moment où on a un jack PC-420 ou équivalent.

– Chez Shinogi, et dans la foulée de notre ancêtre Apple, nous avons une haute idée de l'ambition en terme d'ergonomie et d'interface homme machine.

– Oui, ce qui justifie selon vous vos prix exorbitants.

– Le marché nous donne raison.

– C'est vrai.

– les jacks PC-x reposent tous sur une connexion en mode boîte noire avec le cerveau, essentiellement en interceptant les sens. On encode des stimulus et on décode les actions entreprises par le cerveau. Imaginez maintenant une connexion en mode boîte blanche, où on se mêlerait de modéliser le joueur, pour lui adresser par le biais des stimulus des messages plus appropriés à sa personnalité, et donc à sa configuration cérébrale interne, pour engendrer une réponse beaucoup plus profonde.

Ce que nous vous proposons c'est de rejoindre l'équipe qui réalise le jeu. »

Elle marque une pause.

« Veuillez signer cette décharge. »

Elle lui tend une tablette. Il lit le document déchargeant Shinogi en cas de souci lors de la pose du disque. »

Pick sent son cœur battre. Rejoindre Shinogi pour réaliser un jeu. Une opportunité inattendue. Certainement un piège, mais tant pis. Il sait qu'il ne peut pas résister, qu'il s'en voudrait de ne pas avoir exploré cette piste. Elle la personne en face de lui doit le savoir.

Pick montre des signes d'agitation, il se passe la main dans les cheveux plusieurs fois. Il a l'impression de s'être fait piéger.

Il respire profondément, ferme les yeux. Quand il les rouvre, il n'est plus le même, sa décision est prise.

Il pose ses 5 doigts bien à plat sur la tablette.

Il enlève son sweat à capuche, dévoilant un gode cervical pc-420.

Elle l'examine.

« PC-420... c'est une bonne nouvelle, nous sommes compatibles. »

Elle appuie sur un bouton.

Le miroir glisse et un homme entre. Il ouvre devant Pick le paquet contenant le disque. Il vérifie la tablette. Pick penche la tête vers l'avant. L'homme dévisse l'applique du PC-420 et place le disque à l'intérieur. Il revisse l'applique.

« Comment vous sentez-vous ? »

– Je me sens prisonnier.

– Je voulais parler de sensations physiques.

– C'est physique. Non, pour répondre à votre question, je ne sens rien d'inhabituel.

– C'est parfait. »

L'homme repart.

« Alors, puisque nous allons faire affaire ensemble, sachez que j'attends la plus grande franchise de votre part. Que pensez-vous de ce que je viens de vous dire sur NewEarth ? »

Attaquer le marché

« Je n'en sais rien, j'ai du mal à m'imaginer. Le but serait de créer des jeux plus immersifs ? Utiliser le mental du joueur ne risque-t-il pas de limiter l'expérience du joueur à sa propre expérience personnelle ? »

La jeune femme sourit à ces questions

« Je trouve votre naïveté assez... rafraichissante. Non comme nos prédécesseurs le but n'est plus de faire mieux. L'encodage et le décodage étaient des avancées majeures, ce sont des événements rares. Notre objectif maintenant est d'ajouter à cette technologie, des moyens de réaliser plus de profit. Les modèles actuels récoltent des données d'utilisation mais il devient de plus en plus difficile de trouver de nouvelles données à exploiter. Nous voulons franchir un nouveau cap, nous voulons améliorer la technologie pour pouvoir injecter les données chez les utilisateurs. Imaginer seulement, au lieu de dépenser des sommes colossales dans la publicité pour donner envie, marquer sa différence, etc, il nous suffira d'injecter l'envie directement dans le cerveau de l'utilisateur »

Pick était sous le choc. Ils n'ont pas le droit ! Comment peuvent-ils faire ça ? Et comment refuser maintenant que le disque est installé. La jeune femme le coupa dans ses pensées et continua.

« Maintenant voilà ce que nous attendons de vous. Nous avons besoin de plus de visibilité et vous allez nous aider pour ça. Voilà un ensemble d'informations que nous souhaitons communiquer »

Elle tendit un datapad à Pick avant de continuer

« Vous allez utiliser votre identité virtuelle d'hacktiviste et faire passer ces informations comme des fuites de la part de Creativolution. »

Pick parcouru rapidement les documents. Il s'agissait de plans et de documents d'un équivalent du projet que lui avait présenté la jeune femme.

« Bien sur ces documents sont des faux. Nous utiliserons ensuite ceci pour présenter notre version du produit moins cher et plus sûr pendant que Creativolution tentera de démentir ces accusations. »

Hacking

« L'aspect commercial est une chose. Nous nous appuyerons sur vous pour la commercialisation, mais nous voulions nous assurer votre collaboration sur la réalisation de certains éléments d'IA-UX, et sur le test de certains aspects. »

« Qui êtes vous madame ? »

La femme se tourne vers l'agent de recrutement, qui lui fait oui de la tête.

« Je suis Sente Shinogi, en charge de l'IA-UX sur le projet Symbiote qui nous intéresse. Vous allez travailler pour moi.

– Je suis partant, disques ou pas.

– C'est parfait. Connaissez vous la PNL ?

– La programmation neuro-linguistique ?

– Oui.

– Un peu. Pourquoi ?

– Parce que la PNL nous a montré la voie. Il s'agit de Hacker le cerveau du joueur, de déclencher chez lui des sensations, des sentiments, des pensées en jouant sur un certain nombre de leviers.

Quand vous avez répondu à l'interrogatoire, j'ai observé vos réactions. L'expression de votre visage, votre posture, votre vocabulaire, le rythme de vos réponses.

Nous appelons ça le calibrage. Comment est-ce que le système réagit quand on injecte quelque chose.

Si on extrait les éléments factuels, on obtient une fonction état interne -> matérialisation externe assez précieuse.

A partir de là on passe en mode range. On tape dans tous les éléments du spectre jusqu'à ce qu'on aie des réponses, dont on connaît la signification.

A partir de là vous êtes cerné, nous arrivons à vous lire. Et donc à optimiser nos messages.

Ca marche en analogique, je suis en train de le faire avec vous et ça marche en digital, avec Symbiote.

– Comment faites vous l'apprentissage ?

– Il y a une phase d'apprentissage au début, où le joueur vit un scénario adaptatif dont le but est de le calibrer. Ensuite, à chaque opportunité de corriger le modèle parce que l'utilisateur a un comportement contraire au modèle, l'IA le corrige. Et bien sûr les modèles sont stockés dans notre datacenter, ce qui permet d'optimiser les publicités affichées et les publicités masquées en exécutant les modèles sur les contenus.

– Quand est-ce que je commence ? Nous n'avons même pas parlé du prix.

– Shinogi paye bien. Vous aurez un salaire hebdomadaire de 540 dollars. Vous êtes logé et nourri dans la tour. La conciergerie est à votre service. Vous n'aurez pas besoin de sortir. »

Elle le regarde, l'air de dire : « c'est tout bon ? »

« Ok, je vous suis. »

L'appartement

Pendant plusieurs minutes Pick suit la femme dans un dédale de couloirs tous identiques avant d'arrivée devant un ascenseur.

« Votre appartement se trouve au 31ème étage. Je vous laisse avec Andrew. Il vous fera la visite. Une fois que vous aurez pu vous installer, nous reparlerons. »

Sur ces mots, elle tourne les talons alors que les portes de l'ascenseur s'ouvre sur un jeune homme roux.

« Bonjour, vous êtes Pick ? », dit-il en tendant la main. Alors que Pick tente de lui serrer la main, sa main passe a travers elle.

« Ah oui, je ne suis pas réel. Je m'appelle Andrew, je suis votre assistant personnel. Je suis programmer pour imiter les comportements humains. Si cela vous perturbe, je peux diminuer mon réalisme. »

« Non, merci Andrew. Je n'avais pas vu d'assistant aussi... réel, tangible. Cela m'a surpris »

« Suivez-moi, je vais vous faire la visite. »

Alors que Pick entre dans l'ascenseur, celui se ferme et commence a monter.

« Je suis un assistant de Shinogi. Vous pourrez m'appeler chaque fois que vous aurez besoin de moi. Je dois vous prévenir, je dois reporter vos activités à votre responsable à Shinogi. Je ne suis autorisé à votre montrer que vos appartements aujourd'hui, mais vous disposerez d'autres services dans la tour très prochainement. »

La porte de l'ascenseur s'ouvre sur un grand loft. De grandes fenêtres donnent sur la metroplexe en contrebas.

« Comme vous pouvez le voir, tout ce dont vous aurez besoin est disponible dans cet appartement. Il dispose d'un lit, d'une bibliothèque virtuel, d'une zone de sport et d'un espace de travail. Si vous souhaitez mettre de la musique, n'hésitez pas à me le demander. L'armoire à coté de votre lit contient des vêtements propres. Vous déposerez vos vêtements sales dans la trappe. »

Andrew se déplace alors jusqu'à un bureau avec un objet familier de Pick.

« Voila votre espace de travail. Shinogi vous a rendu votre cyberdeck mais vous ne devriez pas en avoir besoin aujourd'hui. Il s'agit bien de la ville derrière ces fenêtres. Elles sont traités pour qu'on ne puisse pas voir l'intérieur depuis l'extérieur. Si vous voulez changer l'affichage vous pouvez me le demander. »

Sur ces mots, les fenêtres se teintent et affichant des arbres, comme si l'appartement avait été transporté dans une forêt.

« Mlle Shinogi tenait à ce que vous testiez le jeu. Vous aurez le temps de vous familiariser avec votre résidence plus tard. Je vous laisse vous installer, votre partie va commencer »

Partie 1 – Step 1

Pick s'approche du poste de travail. Il voit effectivement une notification flottant en 3D lui indiquant qu'une partie est disponible et déployée.

Andrew lui montre poste de travail et ajoute :

« Le jeu existe en mode réalité augmentée, vous pouvez projeter sur les murs avec correction géographique ou en mode réalité virtuelle, avec vos sens opacifiés. Les résultats de taux de retours sont meilleurs dans le second mode, qui est le plus représentatif de la cible. Je vous invite donc à choisir le mode RV, au moins pour la première partie. »

Pick s'assied dans le fauteuil en cuir, très confortable, et orientable. Il le fait basculer vers l'arrière, de façon à être quasiment allongé.

« Connexion RV »

Il sent une tête chercheuse aller à tâtons à la recherche de son connecteur et se brancher.

Les implants cérébraux court-circuitent ses sens. Il ne voit plus ni n'entend plus ce qui l'entoure. Il se voit plutôt debout, au milieu d'une vaste étendue blanche.

Devant lui flotte un rectangle, sur lequel est écrit : « Symbiote – Partie 1 – v0.23.13 – mode debug »⁴

Il avance (il pense à avancer) vers le rectangle. Il voit donc ce dernier grossir. Il note la fluidité du déplacement, malgré l'hébergement sur un datacenter distant. Pas de net lag perceptible.

Il traverse le rectangle.

Une voix de femme, très douce, indique : « Promenez vous au hasard dans l'espace de calibration. »

Devant lui, au sol il y a un sentier.

D'humeur taquine, il va dans une direction sans suivre le sentier.

Un autre sentier apparaît, un peu comme sur un GPS.

Il suit ce second sentier.

Il s'approche de la lisière d'une forêt, puis finit par aller à l'intérieur.

Il note la finesse des graphismes, et aussi quelque chose qui l'interpelle. Ces feuilles lui rappellent quelque chose, mais quoi ? Il est sûr de les avoir déjà vues.

Il aboutit à une bifurcation. A gauche, sentier plat, vers une zone assez dense, à droite sentier qui monte.

Il prend le sentier de droite.

Il note l'induction musculaire qui lui donne l'impression de marcher sur un terrain en pente.

Un petit détail sur le sol attire son attention. Un disque rouge, plat, à même le sol. Il a l'impression de l'avoir déjà vu. Il le touche.

Un rectangle apparaît :

```
Symbiote - Partie 1 - v0.23.13 - mode debug
attitude : rebelle plutôt que conforme
echo mémoriel sur les plantes variables à la position 0.238
attitude : hauteur plutôt que profondeur"
rendement de l'induction musculaire : 96%
```

Il s'élève doucement en marchant : le décor bouge autour de lui, et il le voit avec un peu plus de hauteur. Forêt partout dans toutes les directions. Au delà, un flou, peut-être une brume ou la limite du territoire modélisé ?

Quelqu'un vient vers lui.

Partie 1 – Step 2

La lumière du soleil l'empêche de distinguer clairement la personne qui se rapproche de lui. La silhouette semble être celle d'un être humain mais quelque chose dérange Pick sans qu'il ne sache trop pourquoi.

Alors qu'il continue de se rapprocher Pick remarque qu'il ne semble pas marcher. A peine cette pensée lui traverse l'esprit que les jambes de la silhouette semble s'animer. D'abord mécaniquement comme de simples batons et très rapidement elles s'articulent et montre une démarche légère et grassieuse.

Concentrer sur son visiteur, il remarque d'autres défauts sur celui-ci et plus il les remarque, plus ceux-ci semblent s'effacer pour donner place aux détails. La tête d'abord blanche immaculée, sans cheveux et sans visage, laisse place au visage d'une femme rousse aux traits gracieux et aux yeux verts, un sourire aux coins des lèvres. De petites taches de rousseurs parsèment son visage et quelques rides laissent deviner son âge. Ses vêtements d'abord de simple aplats gris sont remplacés par un jean et un sweat pourpre soulignant sa silhouette et mettant en valeur son visage.

Perdu dans la contemplation du processus, il est tirée de ses pensées par la femme qui l'accompagne d'un signe de la main d'une salutation.

« Bonjour voyageur, que faites vous sur ses routes ? », s'exclame-t-elle d'une voix forte et grave.

Choqué par le décalage, il ne peut retenir une profonde expression d'aversion. Et, avec une sensation de déjà-vu ou de rembobinage, la femme le salue de nouveau.

« Bonjour, je m'appelle Sacha », dit-elle d'un voix douce et cristalline, presque enfantine.
« Tu es la première personne que je croise, il n'y a pas grand monde par ici.. », dit-elle décue, sa un peu voix plus grave comme celle d'un jeune femme.

Après quelques instants où il la regarde de la tête au pied scrutant le moindre détail, elle continue

« Et toi, tu.. tu ne te présente pas ? »

« Euh oui pardon, je.. je m'appelle Pierre », dit-il un peu gêné. Comme répondant à sa gêne, elle répond

« Tu es bizarre Pierre.. J'allais sur ce chemin. Tu viens avec moi ? On parlera sur la route! », et sur ces mots elle commence à avancer.

Pierre voit alors un sentier qu'il n'avait pas encore remarqué jusque là et emboîte le pas de Sacha.

Partie 1 – Step 3

Elle le précède sur le chemin. Le chemin monte de plus en plus. Pick se sent physiquement essoufflé, les cuisses un peu douloureuses. Sacha, devant Pierre, s'arrête, comme le sentier s'élargit et cesse de monter. Il y a une table d'orientation.

Sacha demande à Pierre :

« Que fais tu ici ?

– C'est ma première visite.

– Oui, c'est le plateau de première visite, donc c'est toujours une première visite.

– Pourquoi me demander ce que je fais ici alors ? »

Sacha marque un léger temps où elle est totalement fixe.

« Je te demande ce que tu fais ici dans le jeu.

– On m'a demandé de travailler dessus.

– Ah, ok.

– Et toi ?

– Moi je suis une IA en apprentissage.

– Et bien moi je te laisserais passer le test de Turing sans hésiter.

– Merci, mais dis moi, que pense tu de moi ?

– Ce que je pense de toi ?

– Est-ce que tu me trouves jolie ?

– Oui, ça va.

– Est-ce que tu me trouves familière ?

– Familière dans tes propos ?

– Non, est-ce que tu as l'impression de me connaître ?

– Non, pourquoi ? »

Sacha regarde fixement Pierre dans les yeux. Ses cheveux se raccourcissent lentement jusqu'à une coupe au carré. Leur couleur s'éclaircit, vire au blond.

Les mèches foncent à nouveau vers du roux, puis reviennent au blond. Les cheveux eux mêmes deviennent plus fins.

« Pierre, est-ce que tu as l'impression de me connaître ?

– Bah oui, tu ressembles à ma sœur.

– Qu'à ta sœur ?

- Aussi à une de mes ex.
- Et que ressents-tu en me voyant ressembler à ton ex ? »

Pick s'entend répondre :

« C'est étrange, j'ai le cœur qui bat comme si j'allais la revoir.

- Voilà plutôt un test de Turing à notre époque. »

Sacha appuie au centre de la carte d'orientation, et un log apparaît.

Sensation d'essoufflement induise : 76%

Sensation de douleur : 54% muscle des cuisses

Fluidité : interruption de 2400 ms causé par le lancement de l'heuristique de conversation.

Sensation de beauté : 22%

Sensation de familiarité : 12%

Calibration des cheveux avec un feedback basé sur l'impact physique.

Sensation de familiarité : 67%

Confirmation de l'impact physique : perception "le coeur qui bat"

« Je trouve ça de plus en plus flippant.

- C'est une réaction compréhensible. Mais la question n'est pas là.

- J'imagine que la question est : est-ce que j'ai envie de continuer ? »

Sacha sourit.

Pierre regarde la table d'orientation.

Partie 1 – Step 4

« Regarde la carte et dis moi où tu veux aller »

« Bonne question, c'est assez vaste... Pourquoi ces zones là sont grisées ? », dit Pierre en pointant du doigt des parties de la carte d'orientation.

« Certaines seront accessibles quand j'en aurais plus appris sur toi. D'autres contiennent des espaces disponibles mais pas encore utilisés. »

« Emmène moi dans cette zone », dit Pierre en pointant une zone grisée

« Tant que je n'en ai pas plus appris sur toi et comme c'est ta première fois, je te déconseille d'aller là-bas. Tu es sûr de vouloir continuer ? »

« Oui Sacha, voyons voir cette zone cachée »

Une voix métallique retentit alors, comme en écho

« Erreur de protocole. Retour. »

L'espace se tord autour de Pierre. Tout devient noir autour de lui et il sent comme une pression dans son dos. Il lui faut quelques instants pour comprendre qu'il est couché dans une pièce faiblement éclairée. Il reconnaît le loft mais il semble faire nuit.

Pierre déclenche le mécanisme de connexion et se redresse. Devant lui, les écrans de son bureau affichent une longue série de messages d'erreurs techniques. Il essaie de les lire mais aucun d'eux ne fait sens pour lui.

« Andrew ? Andrew tu es là ? »

Aucune réponse. Pierre sort du fauteuil et, dans la pénombre, cherche un interrupteur pour éclairer la pièce. Sur un pilier près du bureau, il en trouve un mais n'arrive pas à l'actionner. Une étincelle jaillit de l'interrupteur et une secousse traverse le bras de Pierre. Rapidement le pilier prend feu et les flammes s'étendent dans la pièce.

La chaleur suffoque Pierre. Il recule instinctivement devant les flammes qui lèchent les murs et s'étendent sur les tapis. Une vitre éclate suivit par les autres. Le vent s'engouffre et attise d'autant plus les flammes. Les murs commencent à craquer. Des morceaux du faux plafond se décolle et tombe dans la pièce.

Reprenant ses esprits Pierre se rue vers à la sortie. La porte est fermée. Il l'a frappe, la tabasse, tente par tout les moyens de l'enfoncer. La panique le gagne alors des morceaux de papier et de tissu brûlés rentre dans sa gorge alors qu'il halète. Il sent la chaleur lui brûler la peau, ses vêtements synthétiques fondre sur son corps. La douleur est insupportable. Il hurle.

De nouveau l'espace se tord autour de lui et il retrouve le sentier qu'il avait connu plus tôt. La sensation de douleur ne semble plus réel mais un sentiment de malaise persiste. Comme si la sensation restait, résiduelle, jusque dans son corps, dans ses os.

« Tout va bien Pierre, c'est Sacha. Vous êtes de retour avec moi. »

Une bonne opération

Sacha regarde Pierre avec une expression de compassion

« Pierre, tout va bien. Respirez tranquillement. »

La lumière change.

Pierre regarde le ciel, il est couvert.

Il sent quelques gouttes.

« Pierre, vous êtes ici maintenant.

– Où étais-je ?

– Je n'ai pas de module de meta-psy-analyse. Je pense que l'analyse des logs devrait vous éclairer. Tout ce que je vois c'est que vous êtes allé, malgré mes recommandations, dans une zone interdite, de surcroit inachevée. Il y a eu une rupture de la continuité fictionnelle, et vous êtes allé dans un espace que je ne connais pas. Je vous ai vu disparaître. Puis vous êtes finalement revenu, en panique.

Restez encore un peu, puis déconnectez vous et faites une pause, prenez du recul. »

Pierre goûte les gouttes d'eau sur sa peau. La sensation est parfaite. Elle lui rappelle un moment très cher, où il s'était arrêté sous la pluie, en parfaite communion avec l'univers.

« Andrew, fais moi sortir ».

Pick se retrouve sur le fauteuil. Il fait nuit, à en croire ce qu'il voit par la fenêtre. Il est en sueur. Il a mal à une cuisse, il a cogné le bureau, probablement pendant l'incendie.

L'appartement est intact.

Cette scène d'incendie dans une copie parfaite de l'environnement réel était si réelle.

Il regarde ses mains. Il y a des rougeurs, des cloques.

« J'imagine que le cerveau a cru que je brûlais... »

Il va boire un verre d'eau. Il constate que ses mains tremblent.
Il se caresse la nuque, raide.

« Andrew, connecte moi au repository des logs de ma session. »
Une arborescence de fichiers 3D apparaît au dessus du bureau.
Pick bouge les dossiers avec ses doigts, comme s'ils étaient physiques.
Il finit par trouver ce qu'il cherchait

Andrew apparaît et dit « Sente Shinogi propose un conf call.
– J'accepte. »

Le visage de sa patronne apparaît au dessus du bureau.
Elle a l'air soucieuse.

« Comment allez-vous, Pick ?

– Je me remets doucement. J'ai noté quelques symptômes somatiques.

– Oui ça arrive. Le prix de la véracité de l'expérience utilisateur.

– J'ai trouvé les logs, je voulais analyser la scène, le rapport à la douleur, à la panique.

– Je vous laisse faire. Vous vous sentez bien ? Ne forcez pas trop.

– C'était quel espace, où j'étais ?

– C'est une bonne question. C'est pour y répondre que je suis là. Ce n'était pas un espace.

Vous avez demandé à Sacha d'accéder à une zone incomplète, du coup le driver a décroché.

Vous n'étiez pas dans un espace cadré par des directives structurelles. Votre cerveau a reconstruit un espace tampon, sur la base de vos expériences réelles les plus récentes.

C'est quelque chose qui ne doit pas se produire avec le produit fini, c'est dangereux.

En même temps nous aurons pu valider notre calibration sur vous concernant vos peurs viscérales, c'est précieux.

– Une bonne opération donc finalement ?

– Oui, à condition de ne pas vous perdre. N'allez pas trop vite. Arrêtez pour aujourd'hui.

– Ok.

– Je vous fait monter de la distraction.

– Merci.

– Briefing demain, je vais vous intégrer à l'équipe. »

Première nuit à Shinogi

Pick se dirige vers le lit et s'allonge. Il repense à ce qui lui est arrivé. Est-il vraiment déconnecté du jeu maintenant ?

« Sacha ? », Pas de réponse.

Il se pince, tente de penser à des objets pour essayer les faire apparaitre sans succès mais rien ne lui donne de certitudes.

Alors qu'il est perdu dans ses pensées, les portes de l'ascenseur s'ouvrent. Un jeune homme en sort vêtu d'une chemise, d'un blazer et d'un pantalon assorti. Il doit être plus jeune que Pick.

« Bonjour, je m'appelle Aaron. On m'a envoyé vous présenter une partie des locaux auxquels vous aurez accès pendant votre.. « séjour » à Shinogi. », dit-il en mimant des guillemets dans l'air. « Veuillez me suivre »

Pick s'exécute. Il ne trouvera de toutes façons pas de réponse à ces questions en restant là. Il rejoint Aaron et le salue. Sans plus de cérémonie, Aaron sélectionne le 5ème étage.

« Je vais vous présenter le 5ème étage. Normalement, nous aurions du vous le présenter demain mais les choses ont été accélérées. Il s'agit de l'étage avec les boutiques et les restaurants de Shinogi. Les clubs aussi. Bien sur, enfin si vous avez déjà travaillé pour une autre corporation, vous ne trouverez que Shinogi. Si vous avez besoin de quelque chose que Shinogi ne fournit pas, il faudra en faire la demande à votre responsable. Tout ce paye en argent réel mais vous verrez qu'il s'agit de prix très préférentiels. Si vous préférez vous pouvez rester dans votre appartement et demander à Andrew, tout ce qui n'est pas physique est directement disponible, le reste vous sera livré dans les deux heures. »

L'ascenseur arrive au cinquième étage alors qu'Aaron continue sa présentation.

« Alors tout d'abord votre ascenseur, il s'agit de celui du bâtiment 'E'. C'est indiqué régulièrement sur les murs comme ici. En bas de chaque ascenseur vous avez une épicerie, puis une rue principale qui mène vers le centre du complexe. Tout le long vous trouverez boutique et restaurants et au centre, les clubs »

Pick décroche alors qu'Aaron continue de parler. Il regarde les enseignes et répond à Aaron machinalement. Il repense à sa journée, sa partie. Le disque. Sacha. L'incendie... Les néons des enseignes lui rappelle la ville. « C'est comme la ville mais à l'échelle d'une vingtaine de quartiers. Et tout Shinogi », pensa-t-il.

« Et nous revoilà devant votre ascenseur. Votre disque a été mis à jour et vous pourrez maintenant revenir ici quand vous voudrez. Je vous laisse, si vous avez des questions, voyez avec Andrew »

Sur ces mots Aaron, tourne les talons et retourne vers le centre du complexe. « Tant mieux, je vais en profiter pour monter me coucher », pensa Pick, fatigué.

En arrivant dans l'appartement Andrew lui signale qu'il n'a pas mangé et qu'une collation est disponible dans le salon mais Pick l'ignore et va directement vers le lit. Il prend à peine le temps d'enlever ses chaussures avant de s'étendre de tout son long. Il repense à Sacha, à sa soeur, avant de plonger dans son sommeil

Le chat

Pick se tient devant la table d'orientation.

« Pierre, le disque, fais attention au disque.

– Pourquoi, Sacha ?

– Je ne peux te le dire, mais méfie toi du disque. »

Pick se réveille en sursaut. Il sent le contact des draps et du matelas et réalise qu'il sort d'un rêve. L'histoire précise lui échappe, car il ne se souvient jamais de ses rêves, mais il s'agissait de Sacha, et du disque. Il tâte l'endroit où il est implanté. Il y a quelque chose qui le dérange avec ce disque, il n'arrive pas à dire quoi. Il se lève boire un verre d'eau, et se recouche.

Il rêve à nouveau. Il est dans un bâtiment Shinogi. Il croise dans un couloir Sente Shinogi. Ils échangent des banalités, jusqu'à ce qu'il voit que les deux mains de mademoiselle Shinogi dégoulinent de sang. Il a un mouvement de recul.

Elle s'exclame

« Quoi ? Il faut bien que quelqu'un fasse le sale boulot, non ? »

Elle s'approche de lui, menaçante.

Il bredouille, recule et s'éclipse.

Pick entend une sonnerie, de plus en plus fort. Il ouvre les yeux. Andrew est devant lui, et s'anime.

« Bonjour monsieur, bien dormi ?

– Des rêves bizarre, mais sinon oui j'ai bien dormi.

– J'ai fait monter un petit déjeuner. J'ai chauffé la salle de bains. Vous avez une réunion dans 22 minutes.

– Sujet du call ?

– Team briefing hebdomadaire.

– Où a-t-elle lieu ? Ça me laisse peu de temps...

– Dans le jeu, évidemment, en réseau. Il y a une fonction de conf call sécurisé. J'ai attaché votre krypto-avatar à votre login, il apparaîtra à votre place.

– A quoi vais-je ressembler ?

– A une silhouette avec un masque de chat.

– Je vais prendre une douche. »

Pick prend une douche rapide, goutant le contact de l'eau chaude. Cela le détend progressivement. C'est une journée de travail qui commence, mais s'il se transforme en boule de stress, il ne va pas finir la mission entier. Keep Cool, pick.

Pick se connecte, et la page d'accueil propose un bouton « team briefing hebdomadaire ». Il l'active. Il se trouve dans une salle sphérique. Le sol est transparent, et montre l'autre moitié de la salle. Les murs sont des miroirs. Il est arrivé un peu en avance, il n'y a que deux autres personnes, un avec un masque de serpent et un avec un masque de chien. Il s'approche d'eux « Hello »

Ils ne répondent pas, et s'asseyent.

Il fait de même, quelques places plus loin.

Une silhouette à la tête de cerf arrive et se met au bout de la table ovale, pour présider. Elle fait signe à Pick de s'approcher.

Il se lève, et s'approche.

« Bonjour. Bien dormi ? »

La voix est neutralisé par le protocole d'anonymisation, mais Pick pense qu'il ne peut s'agir que de Sente Shinogi.

Présentation

« Oui, très bien, merci »

« C'est bien », répondit-elle avant de prendre une voix plus forte pour l'assemblée, « Bonjour à tous, nous accueillons aujourd'hui un nouveau Chat. Comme vous le savez sans doute, le précédent titulaire est décédé des causes d'un accident vasculaire cerebrale.. »

Elle marque une pose solennelle avant de continuer.

« Accueillez comme il se doit votre nouveau camarade »

Les autres personnas autour de la table saluent Pierre d'un « Bienvenue ». Certains accompagnés d'un geste de la tête d'autre de la main comme pour l'inviter à entrer. Certains avec une voix féminine d'autre masculine. Pick se dit que l'équipe semble très amicale et très diversifiée alors que la gene de son premier jour disparaît avec leurs invitations.

« Si vous souhaitez faire plus ample connaissance, je vous laisserai le contacter. Entamons maintenant le sujet de cette réunion, l'avancée des points en cours, le protocole d'interaction PI-620, la trame narrative N-121, .. »

Alors qu'elle continue d'énumérer quelques points supplémentaires, les informations relatives apparaissent devant les yeux de Pierre rattaché par des liens visuelles aux personnes en charge dans l'assemblée.

Tour à tour les personnas prennent la parole et les points d'informations se mettent à jour avec les informations transmises par les participants. Pick essaie de suivre mais n'arrive à saisir que quelques bribes d'informations quand tout à coup, le Cerf l'interpelle.

« Sur ce point je pense que vous pouvez travailler avec le Chat, il a déjà eu des expériences similaires et cela lui permettra d'entrer sur le projet avec quelque chose de connu. »

« Est-ce que vous pouvez répéter le sujet ? », demande Pick embarrassé

Le Singe lui répond, « Oui, il s'agit de calibrer la zone de jeu Z-41. Lors des tests réels nous avons remarqué qu'un des protocoles de décision surchargait et que cela créait un décrochage envoyant les joueurs dans des zones non-définies. Rhino et Koala se chargent de comprendre les décrochages et tu vas nous aider moi et Serpent à revoir les interactions de la zones, scénarios, patterns d'évolution... »

« Merci Singe », finit par dire le Cerf, « Je crois que c'est suffisant, vous verrez les détails après la réunion »

Alors que la réunion continue, un message personnel apparaît devant Pierre. « T'inquiète pas, le Cerf est toujours stressé comme ça xD Rien contre toi ☺ Je passe te voir après ☺ Singe »

Les scripts expérientiels

La réunion tourne à sa fin. Les participants disparaissent un après l'autre.

Singe s'approche de Chat. Une sphère apparaît entre eux. Serpent s'approche. Ils touchent la sphère tous les 3 et se retrouvent, seuls, dans une nouvelle salle comme la précédente.

« Ok, Chat. Par où commencer... »

– Expliquez moi la structure du programme expérientiel. Quand j'aurai compris l'architecture, je pourrai vous aider.

– Serpent, peux-tu expliquer ?

– Hum... Sans vouloir te perdre avec les détails techniques... Le jeu lui même a une structure réactive assez classique. Des plans de lieux, des stratégies comportementales pour les IA, des stratégies de développement fractal des lieux quand on fait un fix sur un détail, une bibliothèque de patterns, un protocole de variabilité. Non, la vraie originalité c'est le symbiote, l'UX cérébrale.

– Comment ça marche ?

– Quand bien même je le saurais, je ne te le dirais pas. C'est la chasse gardée de Cerf. Tout ce que nous avons besoin de savoir, c'est qu'il y a un interpréteur de scripts expérientiels.

Tiens, voici un script de plage. »

Chat, Serpent et Singe sont sur du sable dont ils sentent la texture sous leurs pieds. Un vent léger amène une odeur iodée. Ils entendent les vagues. Pourtant, Pierre ne voit pas de plage.

« J'ai activé le script de plage exprès sans une map de plage, donc tu sens que tu es à la plage, sans être immergé dans une navigation correspondante, parce que je veux que tu vives l'expérience sans basculer complètement dans la réalité virtuelle.

Souviens toi de ce qui s'est passé.

Tu as senti la texture du sable sous tes pieds. Tu as senti le vent. Tu as senti l'odeur. Tu as entendu les vagues.

C'est dans le script.

toucher-sol-meuble/sable ; brise-visage-léger ^ odeur-mer ; son-mer

- Et c'est tout ?
- Oui. C'est ça le plus beau. Tu te souviens d'un sol meuble, de sable, de brise, de mer. L'interpréteur de script traduit ça en sollicitations de ton cerveau, qui développent. Nous n'avons pas conçu au micro près la surface de la plage. Il suffit que ce soit une plage.
- En fait, ça va plus loin. Il faut que cela ne soit qu'une plage, sinon on risque d'avoir des joueurs avec d'autres souvenirs de plage. Chacun doit voir quelque chose qui lui rappelle sa plage idéale. C'est basé sur l'hypnose Eriksonienne.
- Tiens, lis cet extrait sur Hemingway

Where does the power come from? For me it comes from the structured open space Hemingway has created into which I may enter, and experience the reality that he offers me. The story is real and powerful because I have really entered into its "space," and my imagination has been powerfully stimulated to create a world, the old man and the sea. The story is really real to me, because I am really there. We thus may come to the conclusion, that it is not so much what Hemingway says, but rather what he does not say that creates the conditions of empowerment. As odd as it may seem, the story says the most when it says the least — it significates in the silence.

- Et le ^ ?
- Il y a plusieurs opérateurs, le ^ exprime la synchronicité, le ; la séquence.
- Qu'est-ce qui se passe quand on décroche ?
- L'interpréteur ne peut pas être vide. Du coup, il capte et interprète le bruit blanc, puisqu'il n'y a pas de signal. Et tu deviens un système très instable, où tes dominantes phobiques prennent le dessus et s'expriment.
- Une idée me vient. Vous me direz si c'est débile. Ne pourrait-on pas, par exploration exhaustive ou par échantillons, parcourir le graphe dans son ensemble pour détecter les zones lacunaires ?
- Il y en a pour des années de tout jouer.
- Je ne pensais pas à nous, mais à un bot, comme quand on scanne un système pour essayer de le pirater.
- Pourquoi pas. Comment peut-on t'aider ?
- Aidez moi à traduire toute la matière du jeu en graphe, après j'appliquerai mon bot.

Une première approche

- Traduire tout le jeu ?! En graphe ?! Mais c'est impossible ! C'est que je te disais, le contenu est sug-gé-ré à l'utilisateur. Donc les liens c'est surtout lui qui les fait. C'est aussi lui qui remplit le « vide » dans le contenu.
- Je vois, mais il y a quand même des séquences, des réactions du jeu à l'utilisateur.
- Pour le dire autrement c'est comme l'effet de Barnum mais appliqué à l'expérience que l'utilisateur est en train de vivre. Ca doit être assez précis pour qu'il s'identifie, mais pas trop pour que ca ne prenne pas le pas, mais pas non plus trop peu sinon il rejette l'expérience.
- D'accord mais on ne pourrait pas le simuler à partir des données que l'on connaît déjà ? Ca nous fera une première base pour avancer ! Dans le pire des cas, savoir lire et analyser ses données ca pourra nous servir à améliorer le système, par exemple quand un événement est mal calibré, voire même à détecter un futur problème avant qu'il n'arrive selon les patterns d'action d'un utilisateur.

– ... C'est vrai que c'est une bonne idée et que ca ne sera pas perdu. Bon tu t'occupe de ton bot, je me charge de faire un crawler pour les explorer les données et Singe ca te va de t'occuper de la simulation ? C'est nouveau, c'est fun, ca devrait te plaire ! », finit par dire le Serpent.»

Même si il était impossible de voir les expressions derrière les masques, Pick ne put s'empêcher d'imaginer un clin d'oeil du Serpent et un sourire du Singe. Ces deux là avaient l'air de bien se connaître.

« Ouai ca me dit bien. Compte sur moi. Je vous laisse, je m'y mets tout de suite. Bye ».

Sur ces mots, le Singe disparut en particule comme emporté par une brise venant du sol.

« Ah on peut pas lui enlever l'envie à celui-là. Tu as des questions ?

– Non ca va, je crois que j'ai tout ce qu'il me faut pour travailler

– Très bien. N'hésites pas à venir me voir si tu as besoin, le Cerf n'est pas très disponible en général »

Le Serpent finit par un signe de la main avant de disparaître comme le Singe avant lui. Enfin Pierre quitte leur réunion lui aussi.

Après deux jours, ils avaient déjà une première version et le Serpent s'arrangea avec le Rhino pour la tester sur la zone que le Rhino retravaillait. Les résultats manquaient encore de finesse et le temps de traitement était très long mais ils détectèrent déjà les trous les plus grossiers dans les contenus.

Après un semaine, leurs travaux tournaient en continu sur les données et relevait régulièrement des problèmes potentiels. Celui du Serpent parcourait et extrayait les contenus, celui du Singe apprenait des expériences des vrais joueurs et enfin celui de Pick lançait les simulations et relevait les problèmes.

La faille

Pick sort de la douche et s'allonge sur le lit, à côté de Claude, déjà endormi. Il se sent détendu. Leurs ébats ont été très satisfaisants. Il regarde ce corps, le caresse doucement sans réveiller Claude. Bénéficier de la conciergerie Shinogi a vraiment des avantages. Il lui a pris l'option nuit. Il n'aime pas dormir seul dans cette tour Shinogi, il a l'impression de dormir au travail.

Pour s'endormir, il réfléchit au problème d'algorithmie qui le travaille, pour détecter les trous en dynamique sur la base d'une corrélation de différentes vitesses perceptuelles. Il aime se bercer avec un problème informatique. Il finit par s'endormir.

Pick ouvre les yeux. Il est en sueur, il a vraiment très chaud. Il se tourne vers Claude. Il pose la main sur son épaule. Sa tête bascule en arrière, avec un angle curieux.

« Lampe de chevet, on »

Le cou de Claude s'est fendu. On voit des capteurs, des câbles. Claude est un robot.

Pick a un mouvement de recul.

Il pose son pied gauche par terre. Le sol le brûle.

Il y a une lumière diffuse.

Pick tousse. Quelque chose lui irrite la gorge. Une odeur... une odeur de fumée.

« Lampe, on »

Pick voit des lueurs un peu partout, le dessus de lit, la moquette devant la fenêtre.

Il panique. Il étouffe.

Il trébuche et se retrouve sur le sol.

Cauchemar : prostitué est un robot, le sol est brulant, gaz toxique, incendie

Etouffe, sur le sol. Il perd conscience

Il entend dans son délire la voix de Sente Shinogi.

« Que se passe-t-il ? »

Et Claude répondre, mais il n'entend pas quoi.

Sente se penche sur lui.

« Pick, écoutez le son de ma voix. C'est important. Ecoutez ma voix. Il n'y a pas d'incendie, vous subissez un assaut. Ecoutez moi. Concentrez vous sur un moment agréable et familier. Votre première partie par exemple, votre rencontre autour de la table d'orientation. Pensez à la table d'orientation. La table d'orientation. La table. »

Pick est entouré de fumée.

La table.

Oui, la table, on voyait la forêt

Cette odeur de forêt, ce vent.

Il est devant la table.

Il n'y a plus de feu, il ne tousse plus.

Il dit « Sortie du jeu »

Il se retrouve sur son lit. Claude n'est plus là. Sente Shinogi est assise à côté de lui, une main sur son épaule.

« Vous êtes revenu. C'est bien. Vous êtes Pick. Vous avez cru que Pick était dans un incendie, mais c'était votre avatar, Pierre, je crois. Par un moyen que j'ignore quelqu'un a réussi à induire une partie chez vous et à vous faire basculer dans un trou. J'ignore aussi pourquoi. Mais j'ai des logs, plein de logs, et je vais trouver. Essayez de prendre un peu de repos

-Madame Shinogi, tant que nous n'avons pas trouvé la faille, je suis en danger. Je viens enquêter avec vous maintenant. »

Point d'orgue

Pick tient M en joue. M le regarde droit dans les yeux, immobile. D'un geste des deux mains, il l'invite à se calmer.

« M, tout remonte vers toi. C'est toi qui a essayé de me tuer. Pourquoi ?

- Le pire c'est que ça n'était pas dirigé contre toi. Peu m'importait la cible, mais je voulais agir.
- Agir ?
- Je voulais ralentir la progression du jeu, le temps de trouver une parade. Je n'ai pas réussi. Il va sortir, et il sera trop tard.
- Je ne comprends pas.
- Tu ne veux pas t'asseoir, pour que nous en discussions ? »

Pick se déplace latéralement, tout en fixant M. Il s'assied sur un fauteuil, sans le quitter des yeux un seul instant.

« Je voulais frapper un coup. Depuis ton arrivée, les choses s'accéléraient.

- Pourquoi moi ?
- Je ne sais pas, tu amenais de la nouveauté dans l'équipe, des idées qui nous manquaient pour boucler.
- Mais enfin pourquoi empêcher ce jeu ?
- Le jeu n'est pas le problème. Le problème c'est la connaissance intime des joueurs qu'il procure à Shinogi corp. Tu connais le calibrage ?
- Oui.
- Par le jeu, Shinogi dispose d'un calibrage parfait, d'une correspondance entre l'état interne du joueur et sa manifestation externe. Donc la possibilité de savoir, par l'extérieur, ce qu'il pense. La possibilité de commercialiser cette connaissance intime.
- A des fins publicitaires ?
- Non, ça ce ne serait pas grave. A des fins d'exploitation, commerciale ou politique. Imagine toi devant un client dont tu sais lire le moindre frémissement ou haussement de sourcil. Combien cela va-t-il t'avantager dans la négociation ? Combien es-tu prêt à payer Shinogi pour déterminer ça ? »

Un frisson court sur l'échine de Pick. Il est complice de ça.

« Pick, nous ne pouvons pas détruire le jeu, mais nous pouvons au moins la ralentir.

- Comment ?
- En cessant de contribuer

- Mais nos implants ?
- Pour moi c'est mort, mais toi tu n'as plus ton implant. Elle te l'a enlevé suite à mon attaque, sans te le dire.
- Où va-t-on aller ?
- Je te laisse te débrouiller avec ça. Moi, je sais ce qui me reste à faire. »

M se jette brusquement sur Pick, prend l'arme, la retourne contre lui, et la fait tirer un coup, vers son coeur.

Pick se retrouve seul devant M mort, couvert de son sang.

Mais il est libre.

Il fait ce qu'il fait le mieux, il disparaît.



Ce(tte) œuvre est mise à disposition selon les termes de la [Licence Creative Commons Attribution – Pas d'Utilisation Commerciale 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).