

Thérapie virtuelle

Éva Quermat

Thérapie virtuelle

LES ÉDITIONS DU NET
126, rue du Landy 93400 St Ouen

© Les Éditions du Net, 2022
ISBN : 978-2-312-12557-2

Chapitre I

Recroquevillée dans un coin, je suffoque. Les évènements s'enchaînent, sans que je les comprenne. Je perds pied dans ce dédale. Les liens m'enserrent. Je ne peux plus respirer. Ma tête tourne.

Parvenant à trouver une énergie inespérée, je hurle de toutes mes forces.

– Je vous en prie, libérez-moi. Sortez-moi de cet enfer. Expliquez-moi ! Mais que se passe-t-il ? Détachez-moi !

Nue sous la camisole, je me débats. Qui m'a attachée ici ? Je n'ai pas le temps de remettre en ordre mes pensées. La chambre capitonnée laisse soudain place à une forêt. Mes pieds endoloris me portent. Je sprinte. Je ne sais vers où ni pourquoi. Les branches me lacèrent le visage. J'ai la conviction que je dois fuir.

Tout à coup, la sensation est autre. Je touche le bitume, essoufflée comme si je venais de courir un marathon. Je dois m'échapper. Trop tard. Je n'ai pas entendu la voiture qui me heurte. Je vole, comme dans un film. J'atterris sur un lit gigantesque. J'entraînerais un homme. Je ne vois pas son visage. Son corps est musclé, ses abdominaux parfaitement dessinés. J'ai chaud.

Un clavier me percute le front. Un clavier ? Personne ne le tient, il flotte dans les airs. Je... Je rêve ? Un pendule apparaît dans ma main. Je le fixe, incapable de détourner mon regard. L'objet me frappe à nouveau. Au loin, j'entends que l'on crie mon nom.

Chapitre II

D'un bond, je me redresse. Je m'étais endormie devant mon ordinateur. Hagarde, je déambule dans le couloir. Depuis quelques années, j'ai adopté cette démarche lente et molle qu'ont les adolescents. Les bras pendants, les pieds qui avancent sans se détacher du sol dans un bruit de frottement, le corps avachi, donnant l'impression que le poids du monde pèse sur mes épaules. Je colle mon oreille sur la porte de la chambre de mon frère en passant, pour vérifier si tout va bien. Je l'entends discuter avec son ami, Alexandre.

– C'est du lourd ce jeu !

– De ouf ! T'as eu raison d'le chouraver à ta sœur.

J'ouvre la porte d'un grand coup, entraînant une série de réflexes chez les deux jeunes garçons. D'un geste rapide et identique, ils cachent leurs manettes sous leurs tee-shirts, une chorégraphie répétée de longue date. Thomas appuie sur un bouton de la télécommande, provoquant ainsi l'extinction immédiate de l'écran de la télévision. Pendant ce temps, Alexandre pousse de son pied le boîtier du jeu sous le lit.

Face à leurs mines déconfites et à leur tentative de discrétion échouée, une envie de rire s'amorce. Il n'est déjà pas aisé, du haut de mes dix-sept ans, d'avoir une quelconque autorité sur mon frère de dix ans, je ne peux pas me permettre de rire dans une situation où je dois faire preuve de sévérité. Je dois refréner mon hilarité.

Depuis quelques années, je suis devenue bien malgré moi l'éducatrice de mon frère. Mes parents, comme tous les couples de classe moyenne, ont souscrit de nombreux crédits. Mon père nous a abandonnés, sans emporter les dettes. Depuis son départ, ma mère passe le plus clair de son temps à travailler, prétextant veiller à notre bien-être en agissant ainsi.

Les deux garnements, ayant compris qu'ils disposeraient de plus de liberté sous mon autorité, ont pris l'habitude de se retrouver ici tous les jours après l'école. Bien souvent, ils profitent du court laps de temps qui sépare nos arrivées pour se glisser dans ma chambre et s'adonner à des pratiques de leur âge. Par exemple : mon journal intime. Je le laisse trôner en évidence sur ma table de chevet. Des personnes de bon sens s'attelleraient à en trouver la raison avant de vouloir en connaître le contenu. Mon frère, lui, s'évertue à tenter d'en ouvrir le fin cadenas. Chaque fois que je le prends sur le fait, je me réjouis intérieurement. J'espère qu'il réussira, pour découvrir que les pages de ce livre sont aussi vides que ma vie sociale.

Tant bien que mal, j'essaye de veiller à son éducation. J'en suis bien incapable. À commencer par la vérification de ses devoirs. Il est très difficile de tenir un rôle de grande sœur et de mère en même temps. J'ai envie de partager ma passion des jeux vidéo avec mon frère, mais je dois restreindre ses heures sur écran pour qu'il ne finisse pas comme moi. Je dois bien admettre que ma vie n'est pas une réussite. Je suis heureuse que Thomas ne pâtisse pas de mon exécration réputation. Au lycée, je suis connue pour être une sorcière prostituée qui se livre à des massacres de poulets, nue dans les cimetières la nuit.

Le silence règne. Les deux jeunes me fixent, la peur se lisant distinctement dans leurs regards. Leurs craintes sont-elles portées sur moi ? S'imaginent-ils que je vais les sacrifier ou leur jeter des sorts maléfiques ? Redoutent-ils simplement, comme tout garçon de leur âge, que je raconte leurs bêtises à nos parents ? Je les laisse

encore dans l'ignorance, essayant moi-même de remettre en ordre mes pensées et de déterminer quelle réaction adopter.

J'ai reconnu le jeu dont le boîtier dépasse du lit. Il s'agit de tuer des zombies en tirant dans leur tête, à l'aide de toute arme dénichée en chemin : flèche, pistolet, pioche... Un jeu interdit aux moins de seize ans. Personnellement, je trouve cette mesure inutile. Certains jeux de Thomas sont d'une violence extrême. Les graphismes de celui-ci sont d'une si mauvaise qualité qu'il est impossible d'y voir une quelconque notion de réalisme.

À cet instant précis, j'aimerais pouvoir demander de l'aide, à n'importe qui, un ami, un parent, un professionnel de l'éducation. Je suis désespérément seule, avec deux garçons de dix ans, dont l'avenir dépend de moi et de ma façon de réagir dans ce type de situation. Je quitte la pièce, j'ai besoin de réfléchir. Avant de regagner ma chambre, je colle mon oreille à la porte pour entendre leur conversation.

– Pouah, c'était chaud ! Tu te rappelles l'autre jour elle a failli me trucider.

Ces propos sont quelque peu exagérés. Il évoque certainement la dernière fois où je me suis mise en colère. Alors que je rentrais du lycée, j'avais découvert ces deux chenapans dans ma chambre. Thomas essayait d'ouvrir mon journal intime, tandis qu'Alexandre lisait à voix haute un passage d'un livre d'épouvante où il était question d'un viol suivi de meurtre. J'étais furieuse, d'autant plus que ma mère m'avait demandé, je cite, de mettre mes trucs dégueux sous clé pour que mon frère ne passe pas son adolescence chez le psy comme moi. J'avais attrapé le roman pour le jeter violemment contre le mur à l'autre bout de la pièce. Puis, d'une force que je ne me connaissais pas, j'avais traîné Alexandre en l'agrippant au niveau des épaules.

L'emmenant ainsi jusqu'à la sortie, je l'invectivais de rentrer chez lui, de réfléchir à ses actes et de ne plus jamais entrer dans ma chambre sous peine de sanction létale. Mon comportement était peut-être excessif, j'en conviens, mais j'espérais les avoir dissuadés de fouiller dans mes effets personnels. Il semblerait que ce ne soit pas le cas.

Assise sur mon lit, je cogite à la meilleure façon de répondre à leur insubordination. Je laisse mes songes divaguer. Je repense à cet étrange cauchemar que je fais très souvent. Trop souvent. Je suis à l'école. Assez ! Je dois me concentrer sur ma problématique réelle, pas sur des rêveries ridicules. Décidée, j'empoigne quelques jeux similaires à celui des zombies, mon journal intime dont je retire le cadenas, ainsi que des livres préconisés pour les plus de douze ans. Je déverse le tout dans une cagette en plastique, avant d'entrer dans la chambre de Thomas, en ouvrant la porte avec fracas. Les garçons sont livides, Alexandre semble retenir sa respiration. Je dépose le tout au sol, devant la console, puis, les fixant d'un regard transperçant, je prononce enfin quelques mots.

– Si je vous revois dans ma chambre les morveux, je vous zigouille pour de bon cette fois !

Voyant la torpeur dans laquelle je les ai plongés, je fais un clin d'œil à Alexandre. Je ne les laisse pas réagir, je quitte la pièce, refermant la porte derrière moi, d'un geste vif. Je colle à nouveau mon oreille.

– Elle est trop cheloue ta sœur ! Je comprends pas qu'elle soit pas amie avec la mienne.

– Parce que ta sœur passe son temps à la faire chier. Pis Léa est encore plus cheloue que d'habitude depuis hier. Elle a reçu un colis. Sûrement encore une saloperie de ta sœur.

Au bruit des manettes, je conclus qu'ils ont repris leur partie de jeu. Ils ne sont pas le moins du monde traumatisés par ma façon

d'agir. Je dois malheureusement m'attendre à les retrouver en quête d'interdits. De mon pas mollasson, je me dirige vers mon bureau, usant ainsi prématurément la semelle de mes baskets. Je les entends encore vaguement, tandis que mes pensées vagabondent. Contrairement à ce qu'imagine Thomas, le colis de la veille n'était pas un de ces rats morts ou autres joyusetés que m'adresse régulièrement Marie.

Il s'agit d'un compact disque portant la mention manuscrite « *réalité virtuelle* ». J'ai envisagé plusieurs scénarios possibles concernant ce cadeau, le premier étant un film pornographique envoyé par Marie. En y repensant, elle ne soigne jamais autant ses expéditions. Habituellement, elle utilise un des nombreux surnoms qu'elle a dénichés pour faire glousser sa bande de copines aussi ignares que superficielles. Hier soir, piquée de curiosité, j'ai inséré le disque dans mon ordinateur. Je m'attendais à tout moment à des images surnoises de poulets. À ma grande surprise, le jeu avait l'air vraiment intéressant. Je me suis alors mise à espérer. M'avait-il été envoyé par un charmant jeune garçon de mon lycée ? Un accro aux jeux vidéo, dénué de vie sociale et passionné d'épouvante, comme moi ?

J'ai très vite repris mes esprits. Premièrement, il n'y a pas de charmant jeune homme dans mon lycée. Des écervelés mal éduqués aux muscles plus développés que leurs capacités mentales ; des boutonneux aux lunettes rondes qui s'acharnent dans une compétition au meilleur bulletin ; des immatures qui s'amuse à soulever les jupes des filles dans la cour, oui. Mais aucun garçon attrayant ni même beau. Et quand bien même un tel spécimen existerait, au vu de ma réputation, il est assez peu probable qu'il s'intéresse à moi. Encore moins plausible qu'il m'aborde en déposant un jeu vidéo devant ma porte.

Ne connaissant pas l'origine de ce colis, il est préférable que ma mère et mon frère ne découvrent pas son contenu. Il a donc bé-

néficié d'un traitement particulier en étant dissimulé dans le double fond du tiroir de mon bureau, avec les rares effets de valeur que je possède. Thomas et Alexandre jouent à la console, ma mère est absente, comme toujours. Je n'ai bien évidemment aucunement l'intention de m'atteler à des exercices de mathématiques. Je n'ai aucun nouveau livre à dévorer. Autant d'excuses qui me permettent d'assouvir mon besoin de découvrir ce mystère qu'est réalité virtuelle. Surexcitée, je ferme la porte de ma chambre à double tour. Je m'installe à mon bureau pour insérer le disque dans le lecteur.

Chapitre III

Comme bien souvent dans ce type de jeu, une démonstration débute à l'écran. En seulement quelques secondes, on identifie sa nature, puisqu'un homme armé se meut à travers un parc, se dissimulant derrière des arbres ou des buissons, en suivant une femme qui fait son jogging, écouteurs sur les oreilles. Pour sûr, le concepteur est un génie.

À l'inverse du jeu des zombies, que m'a dérobé Thomas, les graphismes sont d'un réalisme et d'une fluidité époustouflants. Malgré mon engouement, je garde une certaine appréhension. Je ne serais pas étonnée d'un revirement du jeu en canular comme j'en ai tant vécu par le passé. Cela dit, je doute que Marie, avec son quotient intellectuel inférieur à celui d'une poule et ses connaissances en informatique aussi courtes que ses jupes, soit capable d'élaborer une telle vidéo.

La phase de démonstration achevée, je suis invitée à sélectionner un tueur. L'écran est divisé en plusieurs parties. Sur la droite, une photo de visage surplombe une fiche d'identité. Sur la gauche, le personnage entier, en trois dimensions, tourne sur lui-même. Je suis encore une fois ébahie par la qualité des images. J'ai l'impression d'être un agent du FBI qui enquête sur des meurtriers.

Utilisant les flèches de mon clavier, je fais défiler un par un ces potentiels tueurs qui s'offrent à moi. Le choix semble rude, jusqu'à ce que j'atteigne Marc. Sa fiche d'identité annonce un jeune homme aux loisirs passionnants, dont l'expérience des armes