



## Le jour J

Le grand jour est arrivé.

Théo n'a presque pas dormi.

Et s'il est resté éveillé jusqu'au petit matin, ce n'est pas pour préparer son exposé.

À vrai dire, il y a tant travaillé ces dernières semaines qu'il n'a pas même eu besoin de le relire.

Mais en rentrant de l'école la veille, il a eu l'idée d'illustrer son texte par une présentation sur son portable. Des images de vieilles consoles de jeu, des captures d'écran, il a trouvé tout ça sur Internet sans difficulté. Le plus difficile était de copier-coller les images une à une, sans quitter son zombie des yeux.

Le moment était crucial, Théo avait inscrit Bobby à un tournoi de catch extrême, avec, à la clef, un emploi rémunéré de vigile dans un casino. De quoi s'assurer des revenus stables et une réputation. Pas question de délaissier le personnage pendant toute une soirée. Théo a combattu les adversaires les uns après les autres, basculant sans cesse de sa présentation à son jeu en ligne.

Résultat des courses, à 3 heures du matin, son exposé était fin prêt et, une heure plus tard, Bobby se faisait éjecter du tournoi par un gorille-garou d'une puissance incroyable. Pourtant, le zombie lui avait brisé des tubes néon sur le dos, enfoncé des panneaux de signalisation dans les pattes et enroulé du fil barbelé autour du cou. Rien n'avait eu d'effet, le gorille mutant était beaucoup trop fort. Le garçon s'était couché dans son lit et avait eu bien du mal à trouver le sommeil. Les rues de Paris défilaient encore à l'intérieur de sa tête, les coups pleuvaient, les illustrations s'alignaient dans des cadres fluorescents, il se tournait et se retournait, le sommeil ne voulait pas venir. Et il avait envie de savoir si Bobby allait se remettre de ses blessures rapidement.

Dès 7 heures, Théo était debout.

Les yeux embués de sommeil, il alluma l'ordinateur portable.

Pas pour préparer son exposé, bien entendu, mais pour prendre des nouvelles de son zombie. Elles étaient bonnes. Un zombie infirmier l'avait pris en charge et avait pansé ses blessures. Il lui avait même recousu une jambe qui menaçait de se détacher. En échange, l'infirmier lui proposait de tenter d'attaquer avec lui un magasin d'armes, moins pour s'emparer des fusils ou des grenades que pour voler le contenu de la caisse. L'infirmier avait déjà

fait le coup une première fois. À deux, c'était sans danger. Un personnage fait le guet à l'entrée de la boutique pendant que l'autre passe à l'action.

De fait, en une demi-heure, ils avaient réussi leur forfait et trouvé refuge dans les égouts de la capitale. Ils traînaient chacun deux sacs de sport remplis d'armes et d'argent. Ils allaient passer la journée à l'abri sous les trottoirs, pendant que Théo filait vers les cours.

Le garçon était enthousiaste. Son zombie était en possession d'assez d'argent pour s'offrir enfin un logement décent, confortable et protégé ; c'est ce qu'il cherchait depuis des jours. Et il avait aussi rencontré un vrai ami dans le jeu, quelqu'un avec qui faire équipe et avancer de concert. C'était la meilleure nouvelle de la journée. Il y pensait sur le chemin de l'école, il y pensait dans la cour en attendant le début des cours, il y pensait encore en montant les escaliers avec sa classe, il y pensait même quand Mathieu lui avait dit :

- Qu'est-ce tu fous, toi, le soir ? On ne te voit plus jamais sur le chat et tu ne réponds plus aux messages.

- Je bosse beaucoup, tu ne te rends pas compte, avait répondu Théo.

Il avait entendu ses propres paroles comme si elles étaient prononcées par quelqu'un d'autre.

- Tu bosses beaucoup ? avait répondu Mathieu, tu crois que je vais avaler ça ? Garde ces excuses-là pour ta mère...

- Excuse-moi, s'était repris Théo, j'ai passé la nuit à jouer, tu devrais vraiment t'inscrire, tu sais, *Land of...*, c'est vraiment dément.

- Faut croire. Tu ne parles plus que de ça.

- C'est normal, Mathieu, je te jure, c'est vraiment trop fort.

- De toute façon, mes parents ne veulent pas. C'est interdit aux moins de 18 ans.

- Attends, on a joué à combien de jeux interdits ? Suffit de mentir sur ton âge au moment de l'inscription...

- Dites, vous deux, je peux commencer le cours ? Oui ?

Madame Lommen n'a pas l'air de rigoler. Ils s'asseyaient tous les deux et la leçon débute dans le calme.

Lara présente un exposé sur le commerce équitable, Émile sur les plates-formes pétrolières. Les présentations ne sont pas mauvaises mais ne déclenchent aucune discussion. Quand Théo arrive devant le tableau avec son ordinateur portable et qu'il prend la parole, on pourrait entendre voler les mouches, tellement la classe est captivée.

Théo parle bien, c'est certain, mais il est surtout passionné par son sujet et cette passion est

partagée par tous les élèves. Il montre sur l'écran de son ordinateur le premier jeu vidéo domestique, le célèbre *Pong*, où l'on déplaçait un trait blanc sur la télé tandis qu'un point blanc était censé représenter la balle. Il raconte comment le jeu de casse-brique, le premier succès après *Pong*, a été inventé en trois jours chez Atari par Steve Jobs et Steve Wozniak, deux jeunes types à cheveux longs qui, un peu plus tard, allaient fonder la société Apple et révolutionner le monde de l'ordinateur personnel. Il montre des photos de la première apparition de Mario Bros dans *Donkey Kong Junior*, où Mario est le méchant du jeu. Les élèves s'approchent pour regarder les images pendant que Théo explique que le personnage s'appelait « Monsieur Jeu Vidéo » dans la version originale en japonais. Alors que l'équipe de Nintendo aux États-Unis était occupée à traduire le jeu, le propriétaire du bâtiment est venu réclamer le loyer. Il s'appelait Mario Segale et ressemblait à s'y méprendre au petit ouvrier moustachu. Dès que le propriétaire a quitté la pièce, le personnage était rebaptisé. Et c'est ce nom américain qui a conquis le monde par la suite.

La cloche sonne et Théo est loin d'avoir fini.

– C'est très bien, Théo, c'est intéressant, mais j'avais demandé dix minutes maximum. On doit écouter tout le monde...

- Madame, madame, ça nous intéresse !  
s'écrient les élèves.

Devant les cris de la classe, l'enseignante finit  
par céder.

- Bon, bon, Théo, tu pourras continuer cet  
après-midi. Mais essaie de faire court.