



Chapitre 1 : Chapitre 1 : 6 Novembre 2022, un tournant inattendu

Par kiriflo

Publié sur [Fanfictions.fr](https://www.fanfictions.fr).

[Voir les autres chapitres.](#)

Mon destin était-il tracé depuis le tout début de mon existence ? Ma vie désormais ne se résumait plus qu'à de simples polygones. Si seulement j'avais su qu'à cet instant, le monde dans lequel je vivais me serait inaccessible... Tout s'était passé si vite et personne sur le moment n'avait compris la situation dans laquelle il se trouvait. Nous étions submergés par un flux d'émotions et d'incompréhensions, seul cet être vêtu de rouge nous captivait. Cela faisait un mois que nous étions tous dans la même situation, la peur paralysant la majorité des joueurs. Cet homme marqua de son empreinte l'histoire du Japon tout entière le 6 novembre 2022. Cela faisait quelques années que j'économisais pour m'acheter la dernière innovation technologique dans le domaine du jeu vidéo. En 2019, la société RECT annonça un projet ambitieux, le NerveGear. Celle-ci était spécialisée dans la technologie de la réalité virtuelle, elle cherchait à faire évoluer la manière dont les gens appréhendaient un jeu. De nombreuses personnes étaient sceptiques sur l'élaboration d'un tel casque, mais plus les informations circulaient sur le net, et plus l'opinion publique était positive à son sujet. Rien n'aurait été possible sans l'appui d'un jeune homme ambitieux et talentueux, Akihiko Kayaba. J'avais bouquiné les magazines spécialisés pour en apprendre plus à son sujet. À 23 ans, il fut diplômé d'un doctorat en électronique avancée. Plus précisément, ses travaux portaient sur le contrôle du corps humain par interface neuronale. Il fut engagé dès la première année par RECT et le projet NerveGear fut lancé la même année. Son but était de transformer les impulsions électriques envoyées par notre cerveau, les analyser puis les convertir en donnée numérique utilisable. Ce casque n'était pas destiné au grand public à sa genèse, mais la société de développement envisageait son utilisation dans le jeu vidéo. Dès lors, en plus du NerveGear, le projet Sword Art Online a vu le jour. L'engouement était palpable, nous étions sur le point d'annoncer la création du tout premier VRMMORPG[1] mondiale créer par l'humanité. Ceci ouvrait les portes vers un monde qui nous était encore inconnu. Il aura fallu 3 ans pour que Kayaba et son équipe parviennent à rendre réalité ce rêve virtuel. Depuis ma tendre enfance, je baignais dans la haute technologie. Les ordinateurs, les smartphones, les tablettes tactiles, tous ces gadgets m'attiraient. Je ne faisais pas qu'utiliser l'appareil, je cherchais aussi à comprendre son fonctionnement. Dès la fin de mes études dans le secondaire, je décidai d'arrêter pour trouver un emploi et subvenir au besoin de ma famille. Lors de la sortie du casque NerveGear, j'avais trouvé un emploi comme caissier dans un konbini[2]. Je vivais avec ma sœur, Hiyori, sans nos parents. Ils étaient décédés dans un accident de voiture un an auparavant. Je ne voulais pas que ma petite sœur ne puisse pas continuer son cursus scolaire pour des raisons économiques. J'avais tout abandonné pour elle et pour rien au monde je ne le regrettais. Elle était tout pour moi et elle était devenue ma seule et unique famille. Nous étions très proches et ce lien qui nous unissait était immuable. Et pourtant, tout prit fin en ce 6

novembre de cette année.

Je m'en rappelais comme si c'était hier. C'était le début du week-end et j'avais pris une journée de congé pour pouvoir participer à l'ouverture officielle des serveurs de SAO[3]. Ma sœur devait probablement réviser et je ne cherchai pas à la déranger plus que ça, une décision que je regrettais amèrement aujourd'hui. Pendant l'été, j'avais eu l'occasion de participer à la bêta du jeu. La connexion au serveur était assez perturbée, mais j'avais pu profiter des tout premiers niveaux de SAO. L'expérience de la réalité virtuelle était magique. En étant tout simplement allongés sur un lit, nous pouvions nous déplacer librement dans un monde formé de données et de polygones. Les données sensorielles étaient reproduites avec brio, tout semblait si réel. J'avais hâte d'y retourner, le peu de temps que j'y avais passé m'avait paru très court.

Les heures passaient et pour tuer le temps, j'avais rouvert la notice du NerveGear pour en apprendre un peu plus à son sujet. Ce casque fonctionnait par transfert de données entre cerveau et machine. Le lien s'établissait par micro-onde et permettait d'éviter les latences au maximum. Le système d'exploitation utilisait les zones du cerveau responsables de nos différents sens pour les transcrire dans un langage informatique. Cette information était ensuite envoyée en direction du serveur du jeu, le système Cardinal[4]. Les données collectées devaient être gigantesques, un serveur quantique était utilisé pour les stocker. Dans ce VRMMORPG, il y avait la présence de PNJ[5] qui assurait le commerce et la présence de quêtes dans le jeu. Toutes ces entités étaient contrôlées par un nouveau programme de création d'intelligences artificielles. J'avais pu constater une amélioration notable sur le comportement de ces PNJ, mais rien n'était comparable à l'essence même d'un humain. Le temps filait et il était l'heure de se préparer. Je branchai mon casque à mon ordinateur, m'allongeai sur mon lit et l'enfilai. Il ne restait plus que quelques minutes avant l'ouverture, il était temps de me transporter vers ce monde virtuel. Je prononçais les mots me permettant de me connecter :

« Link Start ! »

À ce moment-là, un déferlement d'image me parvint sur la rétine et je me sentis partir comme dans un rêve. Les polygones commencèrent à se mettre en place pour m'afficher un menu d'introduction où je pouvais entrer mes données du jeu. J'avais l'habitude de prendre pour pseudo Kuroyami et je n'avais pas l'intention de changer. Je pouvais choisir mon sexe, l'apparence de mon avatar, ma taille et plein d'autres choses. L'outil de création de personnages était très pointu. Cependant, dans la notice propre au NerveGear, il était fortement conseillé d'indiquer sa vraie taille et son vrai poids dans le jeu. Les perceptions réelles et virtuelles devaient être le plus possible en adéquation avec ce que l'utilisateur avait pour habitude d'endurer. Je suivis conformément les instructions et j'arrivai sur le choix de ma classe. Lors de la bêta, je m'étais dirigé vers une classe d'assassin. Je préfèrai toujours augmenter les caractéristiques de vitesse et de furtivité dans les MMORPG. Comme je m'y étais habitué, j'avais un certain avantage par rapport aux autres et je comptais en profiter pour faire partie des meilleurs. Tout ceci était relatif bien évidemment, ma vie réelle était plus importante qu'un simple jeu et je ne pouvais pas me permettre de passer le plus clair de mon



temps à l'intérieur de Sword Art Online. La classe enfin choisit, un écran me demanda de confirmer mes choix. Je fus ensuite téléporté sur la place centrale du premier étage de l'Aincrad[6]. Ce monde était divisé par palier et pour parvenir à passer d'un niveau à un autre, on devait affronter un boss de donjon qui était plus fort que les mobs[7] habituels. Ce système de progression était assez classique de nos jours, mais toujours aussi efficace.

C'était un plaisir de pouvoir arpenter de nouveau les rues de la Ville des Débutants. La place était immense, elle pouvait accueillir l'intégralité des joueurs ayant pu se procurer un casque avant la rupture de stock, c'est-à-dire, 10000 joueurs. Connaissant déjà les principes mêmes de SAO, je devais me rendre sur les plaines pour prendre de l'expérience et monter assez rapidement de niveau. Pour l'utilisation des compétences, le principe était basé sur l'imitation des sorts. En résumé, si je voulais activer une compétence, je ne devais pas l'énoncer. Je devais tout simplement reproduire le schéma qui lui était associé et le système comprenait mes intentions. Dans l'absolu, cela semblait facile, mais pour des compétences plus complexes, la difficulté d'apprentissage était accrue. La magie n'existait pas dans ce jeu, pour les mêmes raisons énoncées précédemment. La magie est quelque chose qui n'existe pas dans le monde réel et il serait très difficile pour le NerveGear de la reproduire. Mon arme de prédilection était la dague. Simple, petite et efficace pour les combats rapprochés. Durant la bêta, j'avais acheté en plus de cette arme, des couteaux de lancers pour les combats à distances ou pour des quêtes d'assassinats. Il était 18h30, et je n'avais pas vu le temps passé. J'appréciais les moments que je passais dans SAO. De plus, le paysage était magnifique. Les développeurs avaient imaginé des montagnes florissantes, des rivières qui scintillaient et dont l'embouchure se concluait par une descente vertigineuse dans le vide. Les rayons du soleil illuminaient la plaine de mille feux. Dans un même niveau, nous avions plusieurs îles séparées les unes des autres et comme ils nous étaient impossibles de voler, des portails étaient répartis sur chacune d'entre elles. Ce premier étage semblait différent de celui de la bêta, mais je le trouvais encore plus beau. J'avais l'intention de continuer à acquérir des points d'expérience, mais le son de plusieurs cloches se mit à résonner dans l'ensemble de la zone. Je ne savais pas vraiment ce qu'il se passait. J'en avais déduit qu'une annonce allait être faite par les développeurs pour nous souhaiter la bienvenue. Je fus immédiatement téléporté, sous un halo lumineux blanc, sur la place principale. Tout le monde semblait avoir été déplacé. Mon intuition avait donc été bonne. Il y avait tout type des gens. Des petits, des grands, des costauds, des personnes plus âgées que d'autres. Il ne fallait pas vraiment s'y fier, car on pouvait paramétrer son personnage pour l'idéaliser. La foule commençait à s'impatienter, car rien ne se produisait. Soudain, une sirène retentit et un message clignotait sur un dôme transparent au-dessus de ma tête. Il indiquait qu'une annonce système allait être imminente. Je me demandais si tout cela faisait partie d'une mise en scène. Je n'allais pas tarder à le savoir. Une sorte de liquide rouge commençait à se déverser de ce dôme pour rester en suspension à plusieurs mètres au-dessus des joueurs. Il commençait à prendre forme pour faire apparaître une sorte de mage sans visage vêtu d'une tunique rouge flamboyante. Je trouvais cela un peu glauque et stressant comme idée d'apparition. La tension était palpable. Les joueurs se demandaient ce qui était en train de se passer. Ce mage prit la parole pour se présenter :

« À tous les joueurs. Bienvenue dans mon monde. »

Sa voix était puissante et résonnait dans toute la place. Je ressentais un sentiment d'insécurité. Pour nous impressionner, les créateurs de SAO avaient mis le paquet :

« Je m'appelle Kayaba Akihiko. Je suis désormais l'unique personne à pouvoir contrôler ce monde. »

Le créateur du jeu en personne était venu nous faire un discours de bienvenue. Cependant, qu'est-ce qu'il pouvait bien entendre par contrôler ce monde :

« Vous tous, chers joueurs, avez déjà remarqué que le bouton de déconnexion avait disparu du menu principal. »

Sérieusement ? Je m'empressais d'ouvrir ce soi-disant menu avec un geste de ma main droite et me dirigeai avec anxiété vers ce bouton qui était réellement inexistant. J'avais tellement été subjugué par le jeu que je n'avais pas prêté attention au bouton de déconnexion. Tout ceci commençait à ressembler à une mauvaise blague :

« Il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement du jeu. Je répète. Ce n'est pas un dysfonctionnement, mais une spécification de Sword Art Online. »

Je ne comprenais pas vraiment où il voulait en venir :

« Vous ne pouvez pas vous déconnecter spontanément. Tout arrêt manuel de votre NerveGear par une personne de l'extérieur ou tout débranchement sont impossibles. Si quelqu'un tentait cela, les fortes micro-ondes émises par le système de signaux de votre NerveGear détruiraient votre cerveau et stopperaient votre activité vitale. »

Ça commençait vraiment à s'agiter parmi les joueurs, je n'étais pas vraiment rassuré par ce qui était en train de se passer. Je ne réalisais pas vraiment ce qui était en train de m'arriver. Plusieurs personnes décidèrent de quitter la place, mais un champ de force invisible les en empêchait. Ce que Kayaba Akihiko racontait pouvait être vrai. Si les micro-ondes étaient envoyés avec une trop forte puissance, elles pouvaient endommager les cellules cérébrales et entraîner des lésions irréversibles. De plus, si on essayait de couper la liaison de force, une batterie de sauvegarde était intégrée dans le NerveGear permettant tout de même un envoi de ces ondes dans notre cerveau :

« Malheureusement, nous avons quelques joueurs dont la famille ou les amis ont déjà tenté de



débrancher de force le NerveGear, faisant fi de mon avertissement. Résultat, 213 joueurs ont déjà quitté l'Aincrad et le monde réel à tout jamais. »

Cette situation dépassait carrément l'entendement. Selon lui, il y avait déjà 213 personnes qui venaient d'être assassinées comme si de rien n'était. Je commençais à sentir un pincement de cœur au fond de moi-même qui m'était très douloureux :

« Regardez, les médias diffusent en boucle les informations sur cette situation, à commencer par la quantité incroyable de morts qu'elle a provoquée. »

Des hologrammes représentant les informations télévisées venaient de s'afficher. Toutes les plus grandes chaînes de télévision japonaises affichaient un flash info terrifiant. On pouvait apercevoir des familles qui tenaient le corps de leur enfant sans vie. Ils étaient tous recouverts du même casque, le NerveGear :

« Par conséquent, vous pouvez en conclure que le risque de se faire retirer son NerveGear de force est faible. Chers joueurs, rassurez-vous et appliquez-vous à avancer dans le jeu. Attention, veuillez-vous rappeler le point suivant. Cette fois, tous les moyens de retour à la vie du jeu ne fonctionneront pas. Dès que vos points de vie tomberont à zéro, votre avatar disparaîtra pour toujours, et en même temps, votre cerveau sera détruit par votre NerveGear. »

Sa dernière phrase résonna comme l'écho que l'on peut entendre dans une église. Tout le monde avait les yeux écarquillés :

« Il n'existe qu'une condition pour obtenir votre liberté. Il faut terminer ce jeu. Actuellement, vous êtes à l'étage le plus bas de l'Aincrad, le niveau 1. Si vous passez les labyrinthes de chaque étage et éliminez le boss, vous pourrez atteindre l'étage supérieur. Vous terminerez le jeu quand vous aurez vaincu le boss du 100ème étage. »

Le terminer entièrement ? Impossible :

« Pour terminer, je vous ai préparé un petit cadeau dans votre stockage d'item. Je vous prie de vérifier. »

Je m'attelai à la tâche, comme les 9787 autres joueurs et remarquait un miroir à main dans mon sac d'items. Je le pris et le regardais attentivement. Soudain, un voile lumineux m'entoura et je réapparus quelques secondes après, au même endroit, mais j'avais l'impression que



quelque chose avait changé. En effet, mon avatar ressemblait trait pour trait à mon corps dans la réalité. Avant la mise en route du système NerveGear, nous devions nous toucher à plusieurs endroits spécifiques sur le corps pour le paramétrer. Pour ce qui est des paramètres faciaux, le casque recouvre entièrement notre tête et un scanner a dû être fait lors de la première mise en route. La question que je me posais était de savoir pourquoi il avait fait cela. Je n'allais pas tarder à le savoir :

« Vous vous demandez sûrement pourquoi... Pourquoi Kayaba Akihiko, le concepteur de SAO et du NerveGear, fait-il cela ? Mon objectif est déjà atteint. C'est uniquement pour fabriquer ce monde et pouvoir l'admirer que j'ai créé Sword Art Online. Je suis parvenu à faire tout ce que je voulais... Le tutoriel du service officiel de Sword Art Online est maintenant terminé. Je vous souhaite bonne chance à tous. »

Il disparut comme si son corps fondait et se liquéfiait à cause de la chaleur. Les messages rouges d'annonce système s'envolèrent pour laisser place de nouveau à un ciel sans nuage. Le silence était de mise pendant un court instant puis la folie rattrapa la plupart des joueurs. Des cris se firent entendre de toute part, la foule était en panique totale. Tout le monde se bousculait et se marchait dessus. L'instinct de survie prit le pas sur la raison et il était impossible de raisonner qui que ce soit. Sans m'en rendre compte, je tremblais des mains et j'avais encore du mal à me rendre compte de la situation. Ce matin, j'étais encore chez moi, à lire le manuel du NerveGear. Ma sœur était dans sa chambre et maintenant, je me retrouvais coincé dans ce jeu devenu mortel. De plus, on devait le finir entièrement pour avoir une chance infime d'en sortir. Lors de la bêta, les meilleurs joueurs n'avaient pu atteindre que le palier du 5ème étage et désormais il fallait aller jusqu'à l'étage 100. C'était inconcevable, surtout dans cette situation à risque. J'étais bousculé de tous les côtés, je devais trouver un endroit plus calme pour réfléchir. Je me déplaçais en direction des plaines du premier palier et trouvai un coin tranquille pour décompresser du mieux que je pouvais. J'avais du mal à respirer, mon cœur battait la chamade. Je n'avais plus aucun moyen de retrouver ma sœur dans le monde réel. J'étais bloqué ici et elle se retrouvait désormais toute seule à la maison. Personne ne serait là pour l'épauler dans ses moments difficiles, personne ne serait là pour la reconforter. Je me mis à pleurer à chaudes larmes, adosser contre un arbre. Ses larmes lui étaient destinées. Après quelques instants de solitude, je repris mes esprits et commençai à réfléchir sérieusement à ma situation. Pour survivre, je devais augmenter de niveau sans prendre de risque qui me serait fatal. Grâce à la bêta, j'avais pu avoir la chance d'apprendre certaines techniques de progression qui me permettraient d'évoluer dans ce monde incertain et dévastateur. Pour le moment, il n'était pas question de rentrer en contact avec qui que ce soit, la situation était terrible et je ne savais pas comment les gens pouvaient réagir. Pendant un certain temps, je devrais me débrouiller tout seul. Ma première mission serait d'atteindre la prochaine ville du premier étage. Tous les joueurs allaient se précipiter sur les mobs des plaines environnantes et le temps d'apparition des monstres allait augmenter exponentiellement. Mis à part les bêta-testeurs, personne n'aurait cette idée. Il était temps de me mettre en route. La dernière image qui me traversa l'esprit était celle de ma sœur. Je devais tout faire pour la revoir et en aucun cas ce jeu ne devait m'en empêcher. Je me relevai, essuyai mon visage, et jetai un dernier coup d'œil vers la place centrale que je surplombais et qui désormais était remplie de tristesse et de



peur.

[1] Virtual Reality Massive Multiplayer Online Role Play Game

[2] Petit supermarché japonais ouvert 24h/24 7j/7

[3] Sword Art Online

[4] Nom du système informatique qui gère les données du jeu Sword Art Online

[5] Personnage non-joueur

[6] Nom du monde dans lequel se déroule Sword Art Online.

[7] Monstres de faibles niveaux présents dans chaque pallier du jeu.

Publié sur [Fanfictions.fr](https://www.fanfiction.fr).
[Voir les autres chapitres.](#)

*Les univers et personnages des différentes oeuvres sont la propriété de leurs créateurset producteurs respectifs.
Ils sont utilisés ici uniquement à des fins de divertissement etles auteurs des fanfictions n'en retirent aucun profit.*
2026 © Fanfiction.fr - Tous droits réservés