

Un seul ou plusieurs Xen ?

Sartabakim, n°94, 2015, pages 42-48.

LE CAS MORBIDE QUE NOUS ALLONS RAPPORTER ICI – de façon tout à fait lacunaire, nous en avons bien conscience – soulève des questions sur lesquelles nous n'avons pas encore réussi, à ce jour, à faire toute la lumière. Des investigations plus poussées, visant à réfuter les allégations des autorités judiciaires, sont en cours. Il s'agit en effet de séparer, dans le récit de Kevin F., ce qui est de l'ordre du fait et ce qui est de l'ordre de l'affabulation. Il nous paraît d'autant plus important de mener cette tâche rapidement que, à l'heure où nous écrivons ces lignes, il est détenu depuis sept mois, hors de tout accompagnement psychiatrique, au centre pénitentiaire d'Alençon-Condé-sur-Sarthe.

Nous n'avons pas l'espace, dans les limites étroites de cet article, de détailler l'histoire complète de cet homme de trente-cinq. Né en 1980, fils unique, négligé par des parents trop souvent absents, il tombe très tôt dans les limbes du jeu vidéo. Enfant, il s'intéresse aux grands classiques des jeux de plateforme (*Super Mario*, *Shinobi*, *Narvedven*, etc.). Puis, à peine entré dans l'adolescence, il découvre les jeux de tir à la première personne – *Doom*, *Medal of honour*, *Duke Nukem 3D*, *Wolfenstein 3D*, *Quake*, *Unreal*. C'est une révélation. Assis devant son écran, Kevin passe des journées entières à arpenter et explorer d'interminables souterrains : galeries de châteaux, complexes scientifiques clandestins, tranchées militaires, grottes, vaisseaux spatiaux enterrés, mines abandonnées. Pour bien comprendre ce qui va suivre, précisons

que ces différents types de souterrains sont généralement reliés entre eux au sein d'un seul et même univers (le joueur étant amené à y passer d'un environnement à l'autre). Notons aussi que, du fait de leur simplicité architecturale, ils ont à peu de choses près la même allure d'un jeu à l'autre (comme si c'était toujours, au bout du compte, le même souterrain qui était arpenté). Il arrive parfois que le joueur, quittant les ruines d'un château ou les entrailles d'une carrière souterraine, soit amené à remonter provisoirement à la surface, mais c'est pour mieux rebasculer, peu de temps après, dans les profondeurs.

Ce que Kevin F. fait dans ces souterrains ? Il chasse – et accessoirement il tue. Il chasse des extraterrestres, des zombies, des Nazis, des soldats venues d'autres planètes. (À ce moment-là les modes

multi-joueurs sont encore peu développés.) Il y a bien à l'occasion des objets à trouver, des armes, des kits de survie, des trésors – mais globalement ça se réduit à de la tuerie (d'où l'appellation générale de *shoot 'em up*).

Les années passent et sa passion ne faiblit pas. Chaque fois que ses maigres économies le lui permettent (ses parents lui faisant l'aumône d'un peu d'argent de poche), il casse sa tirelire et achète la dernière nouveauté primée par les revues *Player One* ou *Console +*, sans délaissier les classiques auxquels il jouait jusque-là. Au collège, puis au lycée, ses résultats sont catastrophiques. Il se fait exclure de plusieurs établissements, ce qui ne facilite pas les relations, déjà tendues, qu'il entretient avec ses parents.

Au milieu des années 90, l'Armée de terre commence à intégrer des publicités dans les jeux vidéo. Ce sont des visuels, des slogans, bien repérables dans les environnements traversés par les joueurs et les joueuses. Une telle initiative, scandaleuse en tant que telle, suscite peu de protestations¹.

Et c'est donc ça qui se passe. En 1998 Kevin F. clique sur un lien et, trois mois plus tard, au grand soulagement de ses parents, il intègre l'Armée de terre française. Malgré les exigences de sa formation, et la sévérité de ses chefs, il ne renonce pas à jouer. Dès qu'il a un moment de libre, il se cache et sort sa console portable (il fait partie, à ce moment-là, des premiers utilisateurs de la Game Boy Pro). Concours de circonstances, il est rapidement envoyé sur le terrain, en Afghanistan. Là-bas, il participe à des opérations visant à débusquer des chefs talibans cachés dans des grottes, entre Khas Urozgan et Hazarbutz. Ce sont, tout bien considéré, de véritables expéditions de spéléologie. Par groupes de deux ou trois, les soldats arpentent des galeries fossiles, désescaladent des puits, décou-

vrent des galeries artificielles ou des salles immenses, déclenchent parfois des pièges abandonnés à leur attention. Au cours de ces missions, Kevin trouve plusieurs caches d'armes et un poste de commandement déserté quelques jours plus tôt. En 2004, il est blessé dans une attaque à l'engin explosif improvisé qui le prive partiellement de l'usage de sa jambe gauche. Rapatrié en France, bénéficiaire d'une pension militaire d'invalidité, il s'installe dans un petit appartement de la banlieue parisienne, achète un écran plasma et se remet à jouer de plus belle (notamment *Counter-Strike*, puis *Under Catacombs*).

En 2005, Kevin découvre le jeu *Naphte* (mots désignant les affleurements naturels de pétrole ou de bitume enfouis dans les déserts du Moyen-Orient). Il s'agit d'un jeu de rôle d'anticipation évoluant dans l'univers de la prospection minière et principalement basé en Irak. C'est là que les premiers symptômes se manifestent chez lui. Dès les premières parties, en effet, les souterrains du jeu se ramifient et viennent se greffer magiquement à ceux du monde réel. D'abord, la circulation se fait seulement avec les grottes afghanes, qui ont marqué traumatiquement sa mémoire et que Kevin continue d'arpenter dans ses rêves. Et puis progressivement, ça vient contaminer tout le reste de son environnement. Les dédales de *Naphte* lui donnent accès aux couloirs de métro, aux caves qui s'étalent sous son immeuble, au tunnel du Mont-Blanc. Tout se met à communiquer. Il y a des passages. Des portes s'ouvrent dans les murs de son appartement, des trappes apparaissent et disparaissent, des couloirs virtuels débouchent dans les égouts de Paris.

*

Nous sommes tentés, à ce stade, de rapprocher le cas de Kevin F. de celui de madame M., une femme d'une cinquantaine d'années, suivie par le psychiatre Joseph Capgras au début du XX^e siècle.

1. On lira à ce sujet les articles de Lorine Speszeck disponibles dans le recueil *Jeux de guerre, guerre réelle*, éditions du Commun, 2008.

Madame M. souffre d'un syndrome délirant tout à fait particulier. Elle est persuadée que ses proches sont continuellement remplacés par des sosies. Elle raconte ainsi qu'on lui a volé sa fillette et qu'on lui a substitué aussitôt une autre jeune fille qui lui ressemble, et à celle-ci une autre encore. Tant et si bien qu'elle a aurait vu défiler plus de deux mille en cinq ans ! Même chose pour son mari, assassiné et remplacé par un sosie, pour le concierge, les locataires de son immeuble et bientôt le personnel de l'hôpital psychiatrique : médecins, internes, infirmières, malades – car le défilé ne s'arrête pas, partout les sosies succèdent aux sosies. Madame M. en a elle-même plusieurs, qui sont sortis plusieurs fois de l'hôpital à sa place.

Pour que son délire reste cohérent, elle doit cependant résoudre la question de savoir où finissent les disparus. Et c'est là que ça devient éclairant pour nous. À l'écouter, en effet :

[...] il y a rue Mathurin-Régnier des oubliettes, un puits artésien et des caveaux où sont enfermées vingt-huit mille personnes depuis 1911 ; une bande d'individus y dévalisent les gens et les enferment dans des caves [...]. Sous sa propre maison, elle entend des voix d'enfant appeler : « Maman, je t'en prie, viens nous chercher. » Sous Paris, c'est tout un système « d'arènes », de souterrains ; les gens sont descendus « comme par un monte-plats ou un monte-charge, par échelons » et on les « supprime ». On enterre des personnes vivantes dans les catacombes. Près de Pasteur on a enfermé et momifié des milliers d'individus. Les caves de Paris sont pleines d'enfants. Pendant la guerre « d'après les avions qui volaient sur la maison, beaucoup de personnes, d'enfants descendaient dans les caves et ne remontaient pas : ils se trouvaient enfermés. » On a inventé des salles d'opération souterraines pour défigurer les gens et on dit qu'ils reviennent de la guerre. Les « abris » ne sont pas très sûrs, car de ceux qui y descendent, il en remonte bien peu ; elle défendait aux gens d'y descendre. « Les Gothas tirent à blanc ; il n'y a pas de

bombes ; on a tort de se réfugier dans les caves : beaucoup de jeunes filles ne peuvent plus remonter, on bouche l'orifice. » Le métro nous est fatal, parce qu'on y a mis de l'armée anglaise et française ; la crise des effectifs dans l'armée vient surtout de « disparitions, de régiments sous terre, par le métro... Il y a plus de disparus comme ça – écrit-elle – que de prisonniers faits. » Les uniformes militaires chargés sur des camions appartiennent à des soldats déshabillés dans le souterrain ².

Ce que Madame M. élabore ici, c'est une incroyable cartographie occulte greffée sur la cartographie officielle de la ville – cartographie dont l'ambiance générale n'est pas sans nous évoquer un saisissant tableau de Jérôme Bosch. Or nous savons que Paris n'est rien sans ses égouts, ses carrières, ses catacombes, ses couloirs de métro et de RER. Que le verso de la ville, son négatif, est bien plus dense, emmêlé et en définitive complexe que son recto. Et même : nous disons « négatif », mais en réalité c'est premier. Après tout, il a d'abord fallu excaver la première pierre avant de pouvoir la poser à la surface. Il fallait commencer par le vide. C'est ce qui a conduit Wendy Sheraum, dans un article remarqué, à baptiser cet entrelacs parisien de béances et de voies vides, le « Grand dessous ³ ». Parce que cette ville occulte, cette ville en creux, cette ville proliférante fait évidemment question.

Joseph Capgras, pour la désigner, parle de « petit enfer ». Et c'est encore un euphémisme pour désigner cet espace infiniment creusé et ramifié qui vient concentrer, mais aussi excentrer, toutes les horreurs de la guerre. Parce que c'est

2. Cf. Joseph Capgras, « L'illusion des "sosies" dans un délire systématisé chronique », in : *Bulletin de la Société clinique de médecine mentale*, 1923, n°11, pages 6-16.

3. Cf. Wendy Sheraum, « Le Grand dessous qui manque. Prospection et introspection dans les sous-sols parisiens », in : *Reliefs*, n°31, 2026, pages 34-51.

quand même de ça dont il est question ici. De la guerre. Si Madame M. est malade, c'est de la guerre – et du genre d'espace que la guerre dessine, à la fois là-bas, sur le front, avec ses tranchées, ses trous d'obus, ses chevaux de frise, et ici, à Paris. Comment elle ramène le front à Paris – et incidemment comment elle réduit les corps à de la chair à canon indéfiniment renouvelée. Cette description du Paris souterrain, c'est un champ de bataille. Et la maladie, c'est la guerre, et rien que la guerre. La guerre qui pénètre en elle, qui projette le Grand dessous en elle. Comme l'écrivait Paul-Marc Benchavez : « le monde souterrain, c'est toujours aussi le lieu introjeté de la guerre ⁴ ».

*

Cet espace proliférant que Madame M. circonscrit aux limites de Paris, Kevin F. l'étend à l'échelle du globe. Via le jeu *Naphte*, et ses innombrables voies de jonction, il peut accéder aussi bien aux stations de métro fantômes parisiennes qu'aux grottes des Parcs nationaux américains ou aux cités troglodytiques du Proche-orient. L'ensemble de ces voies de communication secrètes, Kevin l'appelle « Xen », sans que nous ayons pu clarifier l'étymologie de ce mot ⁵. Surtout, contrairement à Madame M., Kevin, ne reste pas assis à se ronger les sangs d'horreuren imaginant ce qui se passe dans de telles profondeurs. Il plonge dedans, il les arpente, il les explore, réellement et virtuellement, il en fait l'épreuve dans sa chair.

Depuis son retour d'Afghanistan, Kevin, en plus de son handicap, manifeste un état de stress post traumatique avancé. Il est mutique, ne répond pas aux questions qu'on lui pose, ne regarde

4. Paul-Marc Benchavez, *Ce qui est dessous*, Gallimard, NRF, 1978.

5. Xen est le nom de cette dimension d'où proviennent les créatures extraterrestres du jeu *Half-Life*. C'est aussi l'un des phonèmes chinois permettant de désigner le ventre.

pas ses interlocuteurs dans les yeux. Son seul rapport au langage passe par l'écriture de « rapports » pour la Fondation SCP – un site d'écriture collaborative centré sur l'univers fictionnel d'une organisation secrète chargée de cacher au reste du monde l'existence de phénomènes surnaturels ⁶. Les administrateurs du site prennent bien soin d'avertir les utilisateurs que celui-ci n'est pas dédié au paranormal et que les articles publiés doivent rester des œuvres de fiction. Et c'est comme ça qu'ils envisagent les écrits de Kevin, du moins au départ. Si ce n'est que, écrire de la fiction, voilà ce qui ne traverse pas un seul instant son esprit. Ce qu'il produit ? Ce sont des rapports au sens militaire du terme, des comptes rendus presque scientifiques de ses descentes toujours plus longues, toujours plus profondes aussi, dans le Xen.

Il note ainsi [rapport SCP-2201] :

Les souterrains éclatés dont les galeries sinuent sous la terre constituent le premier niveau des Profonds. Il existe un niveau inférieur dont les galeries relient entre eux ces souterrains. Ce réseau, c'est ce qu'on a appelé le Xen. Le Xen est soumis à des contraintes géographiques et temporelles singulières – étrangères à celles qui gouvernent le premier niveau et la surface de la terre. La question se pose évidemment de savoir si le Xen est continu, autrement dit s'il permet de relier exhaustivement tous les souterrains de niveau 1 entre eux. Ou s'il est fragmenté. En effet, les galeries du Xen sont beaucoup plus instables, et donc dangereuses, que celles du niveau 1. Il peut arriver que certains passages soient provisoirement ou définitivement comblés, du fait des effondrements. Il faut alors en chercher d'autres. S'il s'avérait que le Xen est fragmenté, la question se poserait de savoir s'il existe un niveau 3, reliant les différentes parties du niveau 2. Etc. [...]

6. Voir <http://fondationscp.wikidot.com/>.

Comme nous l'avons signalé, dans le cadre de ses explorations, Kevin ne fait pas la différence entre les souterrains réels et les souterrains virtuels. Le Xen lui permet de relier aussi bien les ouvrages enfouis du Mur de l'Atlantique que les sous-sols des donjons de *Doom* ou *Duke Nukem 3D*. Ainsi, le rapport SCP-2355 (mai 2008) évoque-t-il l'existence, dans un vide technique de la station de métro Alésia, d'un sas donnant accès à l'épave du *Vortex Rikers*, le vaisseau prison du jeu *Unreal*. En rejoignant le pont inférieur de ce vaisseau, on peut gagner les souterrains de l'abbaye de Marmoutier, puis les grottes des falaises de Bamiyan, depuis lesquelles seulement on peut atteindre les Backrooms qui s'étalent sous le Louvre, puis les salles d'archives du Ministère de la Défense.

Un autre itinéraire permet à Kevin de passer des entrailles irradiées de la centrale de Tchernobyl aux prisons secrètes du Kremlin et, de là, aux data centers des géants de la Silicon Valley (rapport SCP-2416). Il explore, il cherche. Parfois devant son écran ; parfois, béquilles en main, claudiquant dans les parkings souterrains parisiens. Ses voisins le voient errer dans les caves qui s'étalent sous leur immeuble et dont on dit qu'elles communiquent avec l'hôpital de la Salpêtrière. Dans ce gigantesque dédale, il croit trouver des raccourcis, des passages secrets, des portails, des « murs mous » comme il dit. Il devient une sorte de passe-muraille, capable de se rendre d'un lieu à un autre sans avoir besoin de parcourir la distance qui les sépare, comme un joueur en mode *Noclip*.

Mais Kevin n'est pas là pour la balade. Dans ses rapports, il est beaucoup question de vengeance, mais aussi de la Baguette d'Excipit, cette arme mythique et fatale qu'Ursula Le Guin évoque dans les *Chroniques des rivages de l'Ouest*. Et c'est ce que l'on comprend progressivement à la lecture de ses rapports. Ce que Kevin a en tête, c'est de prolonger la guerre par d'autres moyens. Et même, nous croyons-nous autorisés à dire, de faire la guerre à la guerre. Il cherche donc des points stratégiques,

des salles de contrôle à plastiquer, des réserves de munition à réduire en poussière. Il donne, pour chaque cible identifiée, sa localisation précise, ainsi que les itinéraires occultes permettant de s'y rendre.

Dix-huit mois après son inscription à la Fondation SCP, Kevin est radié du site pour ne pas en avoir respecté les règles⁷. Il ouvre un compte sur le forum 4chan et continue sa plongée dans les abysses. Il se fait dorénavant accompagner dans ses périple par une certaine « Loa », dont nous ne savons pas s'il s'agit d'un personnage de fiction ou d'une gameuse. Kevin la présente comme une célèbre cataphile, arpenteur depuis bientôt une décennie un mystérieux « Dérivers ». Elle lui fait découvrir les carrières souterraines de Paris, dans lesquelles ils descendent au moins une fois par semaine. Depuis la salle dite « la Plage », Kevin prétend qu'ils sont parvenus, en empruntant le Xen, à rejoindre le complexe fortifié d'Oussama ben Laden et la salle de crise de la Maison-Blanche. Les comptes rendus que le jeune homme fait de ces « expéditions », comme il les nomme, sont illustrés par d'innombrables photographies. Floues pour la plupart, les commentateurs, sceptiques, supposent qu'elles ont été soit fabriquées avec Photoshop soit glanées sur le *dark net*. Parfois Kevin ramène des « trouvailles ». Son appartement est encombré d'objets dont les autorités, pour ce que nous en savons, ne sont pas encore parvenues à authentifier la provenance. Ce sont des vestiges archéologiques, des objets d'art, des dossiers classés confidentiels et de vieilles munitions – beaucoup, beaucoup de vieilles munitions.

Les médecins auxquels Kevin F. a eu affaire (notamment les docteurs Mark D*** et Mariam P***) n'ont voulu voir dans tout cela qu'un vaste délire psychotique. Ils ont invoqué, pour en retracer la généalogie, les rapports conflictuels que le

7. Voir les rapports SCP 2220 à 2229 et la notification du 11 décembre 2008.

sujet aurait entretenu avec sa mère, la démission paternelle, le trauma de la guerre. Mais c'est négliger le fait que Kevin fraye dans un espace hyperbolique qu'on a (que l'appareil d'État, que le complexe militaro-industriel, que l'économie-monde ont) fabriqué spécialement pour lui – et ceux de sa génération. Un espace fait pour la guerre, pour le devenir-guerrier des âmes. C'est négliger aussi le fait que, seule voie de salut s'offrant à lui, il a retourné cet espace sur lui-même – et contre lui-même. En le reliant aux points-clés de la géostratégie impériale, mais aussi à ses rêves et ses cauchemars, Kevin l'a ingéré et digéré, avant de le sillonner comme un missile balistique prêt à frapper les talons d'Achille de l'appareil d'État et de l'économie-monde, prêt à faire la guerre à la guerre.

Suite à plusieurs mains courantes déposées par ses voisins, une enquête est lancée contre lui. L'Armée de terre prend ses distances avec l'ancien soldat – niant ses responsabilités. Le docteur Raffier, un psychiatre retraité de la Marine, ressort un bilan psychologique, établi au moment de son incorporation, sur lequel est écrit, noir sur blanc, que Kevin souffre de schizophrénie aiguë. Livré à lui-même, privé de sa pension d'invalidité, il continue ses errances.

Après la publication, sur 4chan, d'une série de clichés et de plans des sous-sols de la DCRI, que Kevin serait prétendument parvenu à rejoindre via un mausolée du Père-Lachaise dont il donne les coordonnées GPS, les autorités françaises portent plainte pour provocation au terrorisme⁸. Kevin est arrêté quelques jours plus tard et incarcéré au centre pénitentiaire d'Alençon-Condé-sur-Sarthe. Au même moment, des informaticiens et des graphistes de la SRPJ passent en revue la totalité des clichés qu'il a postés en ligne depuis son inscription à la Fondation SCP. Leurs conclusions

sont sidérantes. Tout serait authentique. Ceux des bunkers secrets du Kremlin, ceux de la Salle des 13 du gouffre Berger, ceux des galeries techniques de la centrale nucléaire de Zaporijjia, ceux des *koptiki* de Corée du nord, etc.

De là trois hypothèses concurrentes :

1° soit les rapports de Kevin sont entièrement vrais : il a bel et bien pris ces photographies, autrement dit les passages qu'il est parvenu à ouvrir et relier dans le Xen sont réels, et donc le Xen existe ;

2° soit, suite à des failles dans les systèmes de sécurité, ou suite à des complicités en cascade dans les plus hautes sphères de l'armée et du renseignement, Kevin est parvenu à obtenir des photographies des lieux les plus secrets de la planète ;

3° soit les autorités, pour des raisons qui ne laissent pas d'être obscures, ont monté cette cabale de toutes pièces et simplement fait croire à leur authenticité.

Les hypothèses 1° et 2° ayant contre elles leur invraisemblance immédiate, il nous a semblé que seule la troisième méritait d'être examinée pour elle-même. Raison pour laquelle nous avons réclamé à la Commission d'accès aux documents administratifs (Cada) une copie de tous les clichés pris par Kevin et de tous les rapports de la SRPJ établissant leur authenticité, afin de lancer une contre-expertise. Nous avons bien conscience, en agissant de la sorte, de nous mesurer à ce qui a toute l'apparence d'une raison d'État. Mais il nous a semblé que c'était la seule voie qui s'offrait raisonnablement à nous. Du reste, à cette heure, nous n'avons toujours pas obtenu gain de cause et Kevin continue de croupir dans une prison où il n'a rien à faire.

Bahar Togel et Claire-Lise Paratodakis

8. Voir *Le Monde* du 23 juin 2014.