

Tribu. Après New York et Londres, StreetWars organise une traque urbaine à Paris.

Tueurs à gages et pistolets à eau

Par Alexis DANJON

QUOTIDIEN : vendredi 6 avril 2007

A Paris du 3 au 24 septembre, sept jours sur sept, 24 heures sur 24.

«**V**ivre dans la peur.» C'est le programme proposé par StreetWars (1), société qui, contre 45 euros propose de ressentir à la fois le frisson du tueur à gages en plein contrat et la trouille d'être une cible traquée par un inconnu. Il ne s'agit pas d'une transposition dans la vie réelle de *The Game*, film où Michael Douglas voyait sa vie totalement manipulée par une organisation mystérieuse, mais d'un immense tournoi de pistolets à eau, qui, après Londres ou San Francisco arrivera à Paris début septembre.

Le principe est enfantin : une fois leur versement effectué, 300 adultes reçoivent dans une enveloppe la photographie, le nom, les adresses personnelle et professionnelle de leur «contrat». Leurs armes : un pistolet à eau, une bombe à eau ou un *super soaker* (les fusils à eau avec des réservoirs de plusieurs litres). Sachant que chaque participant est lui-même la cible attirée d'un autre, trois semaines de stress attendent les joueurs. Si un «tueur» arrose sa cible, cette dernière lui remet son enveloppe et de ce fait le contrat qu'elle était supposée remplir. Le vainqueur est le dernier «assassin» toujours au sec au bout des trois semaines. Pour ce haut fait d'arme, il reçoit la rondelette somme de 500 dollars, en coupures de 1 dollar. Pour gagner, tous les coups sont (presque) permis. Les deux organisateurs, «Supreme Commander» et «Mustache Commander» conseillent même de sonner déguisé en livreur de pizzas pour arroser sa cible dès qu'elle ouvre la porte ou en facteur pour observer sa future victime. De manière plus classique, il est aussi suggéré d'assaillir son contrat dans un coin sombre. «*J'étais complètement parano pendant le jeu, se rappelle Abi Davison-Jenkins, 24 ans, gagnante du tournoi de Londres. Tous les gens que je croisais avaient l'air suspects.*» Pour gagner, elle s'est «cachée pendant trois semaines chez des amis. Et quand je rentrais chez moi, j'étais tellement stressée que je repartais directement.»

Guérilla. Les deux Américains à l'origine de StreetWars, Franz Aliquo, un avocat new-yorkais de 31 ans, alias Supreme Commander et Yutai Albert Liao, un informaticien de 42 ans vivant à San Francisco, dit «Mustache Commander», ont organisé leur première guérilla urbaine factice dans les rues de New York en 2004. «*Pour briser la monotonie dans notre vie d'adultes*», explique Supreme Commander. Les deux potes ont donc «cherché la façon la plus appropriée de retrouver l'émerveillement et la joie» qu'ils avaient enfants. Ils voulaient également «permettre aux gens de vivre comme dans un film d'action et de redécouvrir la ville dans laquelle ils habitent.» Le succès est immédiatement au rendez-vous. StreetWars s'est déjà déroulé à New York, Los Angeles, Vienne, Londres, Vancouver et San Francisco avec 200 participants en moyenne. Tellement au rendez-vous d'ailleurs, que le concept et le nom sont copiés par des indéclicats. Un jeu avait été programmé en début d'année à Cologne, en Allemagne, par quatre organisateurs locaux. Ce qui a plongé Supreme Commander dans une colère noire : «*Il n'y a jamais d'organisateur locaux. Mustache et moi supervisons et gérons tous les jeux. Cette partie de StreetWars à Cologne n'était pas une des nôtres.*» Le jeu de Cologne avait de toute façon été annulé devant la pression de la police locale. Pour le tournoi parisien, très officiel celui-là, les inscriptions sont ouvertes depuis hier.

Durant le déroulement du jeu, les joueurs ont quelques règles à respecter pour éviter tout incident. Il est ainsi interdit de s'asperger au boulot, dans les transports en commun, le bus ou le métro. Les bars sont aussi protégés, tout comme les véhicules, voitures ou vélos. «*On fait tout notre possible pour éviter que les gens se fassent virer, sortent sains et saufs de StreetWars, ce qui a toujours été le cas jusqu'à maintenant, et aussi qu'ils puissent boire et s'amuser paisiblement*», explique Mustache Commander. Une vie pas si paisible. Abi Davison Jenkins se souvient : «*La partie était marrante, mais ça prend vraiment tout son temps. J'ai abandonné toute vie sociale pendant cette session et je ne pouvais pas me concentrer sur autre chose.*» Les armes d'arrosage massif doivent aussi être bien visibles et reconnaissables en un coup d'oeil grâce à des couleurs voyantes, afin d'éviter toute confusion avec une arme réelle. Mais hormis ces règles de sécurité, les participants n'ont pas de limite à leur «permis de tuer».

(1) www.streetwars.net

