

"Detroit : Become Human" : une expérience existentielle sur PlayStation

Author : Sylvain Portier

Categories : [Art & Société](#)

Date : 5 juin 2020

TÉMOIGNAGE : Sylvain Portier a profité du confinement pour joindre l'utile à l'agréable en jouant à *Detroit : Become Human*, comme *gamer* ordinaire mais aussi en tant que philosophe. C'est cette étrange expérience ludique et existentielle qu'il a voulu partager avec les lecteurs d'iPhilo.



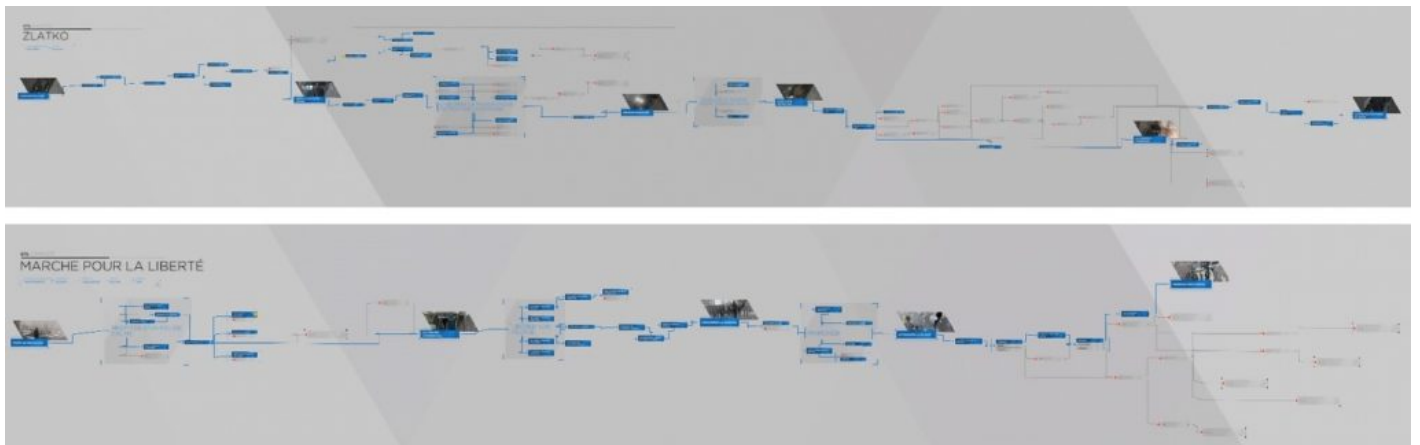
Docteur en philosophie, [Sylvain Portier](#) est professeur de lycée en Loire-Atlantique et conférencier. Il a notamment publié [Fichte, philosophe du Non-Moi](#) (Éd. L'Harmattan, 2011) et [Philosophie, contrôle continu](#) (Éd. Ellipses, 2014).

Dystopie et liberté

Detroit : Become Human (trad. litt. : *Détroit : deviens humain*), sous-titré *Le prix de la liberté*, est un jeu vidéo développé par *Quantic Dream* et édité par *Sony Interactive Entertainment*, qui parut le 25 mai 2018 sur PlayStation 4. Ce fut un succès artistique et commercial, qui donna même lieu à la création de produits dérivés.

https://www.youtube.com/watch?v=zSm_M3wsllg

Dans ce jeu esthétiquement très immersif, l'on doit réaliser un grand nombre de choix, dont certains auront des conséquences plus ou moins importantes, et ouvriront ou fermeront des possibilités futures. Afin de prouver qu'il s'agit bien d'un jeu *ouvert* et non pas d'une illusion de liberté, chaque étape de l'aventure se clôt sur une cartographie de l'arborescence des choix qui ont été opérés ou qui auraient pu l'être (sans que l'on connaisse la nature de ces derniers).



L'on ne sera donc pas étonné de parvenir au terme de l'histoire après seulement quelques heures, alors que la plupart des *jeux ouverts* ne peuvent être totalement arpentés qu'après des dizaines d'heures. Il s'agit donc là d'une expérience à recommencer de multiples fois (éventuellement pas dès le début), afin de savoir ce qui aurait pu avoir lieu. D'autant qu'il est possible de choisir deux modes de jeu : *avec* ou *sans* la possibilité que l'un des trois personnages principaux puisse mourir. Si c'est le cas, cela renforce le sentiment de liberté et de responsabilité, donc aussi parfois de regret et de remords. J'en ai personnellement fait une expérience marquante au moment de décider de tuer ou de sauver l'un des protagonistes, le stress et la précipitation me firent presser sur le bouton *rond* de la manette plutôt que sur le bouton *croix*, supprimant ainsi d'une balle en pleine tête la personne que j'avais finalement décidée d'épargner. La suite de mon histoire en pâtit, je crois, lourdement...

Lire aussi : [L'humain avec ou sans limites \(Roger-Pol Droit\)](#)

La base transhumaniste du scénario est certes classique, mais que le lecteur soit patient : la suite de notre réflexion tentera de montrer en quoi ce jeu est toutefois bien singulier. Dans la ville américaine de *Detroit*, en 2038, des androïdes partagent la vie quotidienne des êtres humains. Ils sont doués d'une apparence humaine qui encourage fortement les projections anthropomorphiques, d'une Intelligence Artificielle qui leur permet de communiquer, d'apprendre et de simuler des émotions telles que la joie ou la tristesse. Toute la question est bien entendu de savoir si, comme dans le célèbre *test de Turing*, ces machines sont ou non douées de conscience et si elles éprouvent ces émotions. Dans *Detroit*, la situation de départ est simple puisque les androïdes en question ne sont bel et bien que des dispositifs dénués de libre-arbitre : ils ne sont en aucun cas des êtres de droit et, même si leur programme leur permet de parler et d'affirmer qu'ils savent qu'ils existent, la technologie ne leur permet pas de réaliser cette opération mentale. Il serait même inexact de les qualifier d'*esclaves*, car ce terme désigne un *humain déshumanisé*, un être libre par nature que l'on prive de l'exercice effectif de sa liberté. Ils sont bien plutôt des *choses*, donc des propriétés potentielles, comme le sont les voitures et les grille-pains – fussent-ils doués de parole et de perfectibilité comme le sont aujourd'hui les enceintes connectées. Cette situation, tout comme certaines scènes dans lesquelles les humains et les androïdes ne partagent pas les mêmes compartiments de bus, ne sont pas sans évoquer la

ségrégation raciale. La plupart des habitants de Detroit s'accommodent toutefois très bien de ce progrès technologique, même si quelques intellectuels et personnes sensibles s'interrogent sur l'éventuelle *humanité* de ces automates obéissants. D'autres, enfin, s'en méfient, car ils se rendent compte que, paradoxalement, tout maître est, comme le montrait Hegel dans une célèbre dialectique, l'esclave de son esclave. Cela est d'ailleurs vrai de toute technologie, qui nous rend inévitablement esclave des libertés qu'elle nous donne. C'est dans cette ville que le joueur est amené à incarner successivement trois êtres, au sujet desquels des révélations seront faites, et qui correspondent à trois univers ludiques différents que sont ceux du *sens du devoir*, de la *sécurité affective* et du *renouveau par la révolte* :

1) Connor est un robot policier, négociateur dans les forces spéciales et enquêteur. Il est une production technologique exclusivement animée par le sens du devoir et la volonté de réussir les missions qu'on lui confie. Afin que la situation crée une tension, il devra seconder Hank Anderson, un lieutenant désabusé et alcoolique, très critique envers l'invention des androïdes. L'enjeu pour le joueur réside dans la recherche d'indices conduisant à l'interpellation de suspects.

2) Kara est un robot voué aux tâches ménagères. Elle appartient à un homme déprimé, drogué et violent, qui vit avec une petite fille nommée Alice. Les scènes les plus sordides et les choix les plus affectivement douloureux seront liés à cette enfant, car il s'agira toujours de savoir à quel point l'on peut et l'on doit défendre la fillette. C'est d'ailleurs face aux violences qu'elle subira que la *conscience* de Kara ne tardera pas à s'éveiller. Cela pose une question technologique et philosophique majeure : est-il possible qu'une machine, fût-elle extrêmement sophistiquée, acquiert une telle *conscience* et, qui plus est une *conscience morale* ? Si oui, quel est le fondement de celle-ci : est-ce une sorte de *choc affectif* ? La capacité à se révolter contre des violences infligées à une enfant provient-elle d'un sens de la justice ou d'une forme d'empathie ? Dans le premier cas, qui renvoie à une morale formelle de type kantien, on comprend mal comment une machine pourrait recevoir, par ce qu'elle perçoit (des actes de violence), de nouvelles *lignes de codes* qui lui ordonneraient de faire cesser un acte jugé injuste. Dans le second cas, qui renvoie davantage à une morale schopenhauerienne, cela implique qu'un androïde puisse développer véritablement, et pas seulement dans ses mimiques, des *sentiments*, notamment celui de la *compassion*, alors qu'il n'éprouve pas même de sensations.

Lire aussi : [Pourquoi avons-nous besoin de compassion ? \(Zona Zaric\)](#)

3) Markus est lui aussi un androïde d'intérieur, qui a pour tâche de prendre soin d'un peintre riche et célèbre, mais en fin de vie. Cette référence à l'art fait allusion au projet, envisagé au début des années 2010 et réalisé le 25 octobre 2018 par le collectif français *Obvious*, qui fit réaliser un tableau à une I.A., alors que la création artistique est souvent considérée comme l'une de plus hautes manifestations de l'imagination et de la liberté humaine.

Lire aussi : [Art robotique, un oxymore ?](#) (Charlie Renard)

Cette œuvre, intitulée *Portrait d'Edmond de Belamy*, représente un jeune homme aux airs de notable du XIX^e siècle, au visage flou. Initialement estimée à 7 000 dollars, elle fut adjugée pour 432 500 dollars.



Markus va devenir autonome, « *déviant* » selon le terme de la police, qui constate que de plus en plus de robots sont étrangement hors de tout contrôle humain. Aussi s'agit-il de les identifier, de les traquer et de les détruire, sans que cela ne soit révélé à *l'opinion publique*, qui doit continuer de faire confiance à l'entreprise *CyberLife* qui produit en masse ces machines. Mais pourquoi Markus se révolte-t-il ? Par une démarche intellectuelle et par un sens de la justice, qui lui font dire qu'il peut prétendre être protégé par les *Droits de l'Homme* ? Ou parce qu'il est capable d'éprouver de la peine par rapport à sa situation d'esclave et de l'empathie envers ses semblables ?

Plus qu'un jeu : une expérience

Voici donc quelles sont les trois *situations* dans lesquelles nous nous trouvons au début du jeu, qui que nous soyons personnellement en tant que joueur. À nous à présent de prendre certaines décisions, en toute *liberté*. Les deux éléments fondamentaux du jeu, situation et liberté, sont donc *existentialistes*, en ce sens que le joueur y est, selon l'expression sartrienne « *condamné à être libre* » : il n'a pas le choix ; il doit faire des choix, dans un état de fait qu'il n'a certes pas choisis. Il y a donc une *nécessité de la liberté* chez l'homme. Et, quand bien même choisirait-il alors de refuser de choisir (en se suicidant, en revendant le jeu), cela resterait un choix. Là est le paradoxe du libre-arbitre : on ne peut pas demander à un être qui n'est pas déjà libre de choisir d'être libre ou non et, sitôt qu'il le devient, il ne peut plus ne plus l'être car choisir l'aliénation serait encore un choix volontaire. En ce sens, *la liberté se présuppose toujours elle-même*, ce qui signifie que, si un androïde devient libre, « *éveillé* » comme le dit Markus, il peut être parfois amené à le regretter, car la liberté est aussi parfois un fardeau – d'autant que ces déviants sont traqués par les autorités afin d'être détruits.

Les valeurs pour lesquelles je me bats, ma lâcheté, mon comportement par rapport aux étrangers, aux femmes, aux enfants, ou encore à la Nature, ont donc une portée *existentielle*, puisque, comme Heidegger l'écrit dès le §9 d'*Être et temps* (et dont Sartre s'est fortement inspiré), « *l'essence de l'homme [du Dasein] réside dans son existence* ». Si des androïdes déviants parviennent à acquérir un libre-arbitre, cette définition de l'Homme, du *Dasein*, les concerne donc également. Les robots, qui ne sont que des entités techniques, ne font qu'obéir aveuglément aux ordres de leurs propriétaires. Aussi sont-ils utilisés comme des aides ménagers, des mains d'œuvre ouvrières, ou encore comme des objets sexuels. Mais, à moins de décider d'appuyer sur n'importe quelles touches de la manette ou de faire aléatoirement suivre tel ou tel but aux personnages, je dois bien donner un cap cohérent à leur existence et, par-là, leur conférer

une *identité* : prudent ou téméraire, honnête ou manipulateur, pacifique ou agressif, soumis ou rebelle, confiant ou hostile envers les humains ou les androïdes, etc. Or, c'est là ce qui nous semble faire là subtilité et la richesse de *Detroit* : la liberté du joueur et celle des personnages centraux se confondent ou, plutôt, se répondent dans une dialectique qui fait que l'on en vient parfois à se demander : « *Ce choix, est-ce que je le fais en tant que "moi", Sylvain Portier, ou en tant que Connor, que Markus ou que Kara ?* ». *Est-ce que je projette sur ce personnage, qui n'existe bien sûr pas en vrai, ce que je pense qu'il ferait s'il était réel, ou est-ce que je lui fais faire ce que moi je ferais si j'étais à sa place ? Est-ce que je fais ce choix par rapport aux valeurs que je crois être les siennes, ou par rapport à mes propres valeurs ?* ».

Lire aussi : [Heidegger l'obscur](#) (Sylvain Portier)

C'est pourquoi je me permettrais de procéder à une brève auto-analyse de l'un des choix que j'ai fait : incarnant Markus, j'ai choisi de suivre généralement les attentes et les stratégies de North (modélisation de l'actrice Minka Kelly). À la réflexion, cela s'explique sans doute par le fait que, tombant dans un piège tendu par les concepteurs de *Quantic Dream*, j'avais succombé à son charme et, m'identifiant au personnage de Markus, voulu qu'il vive avec elle une histoire d'amour. Ce choix est d'autant plus étrange que je restais moi-même perplexe vis-à-vis de l'idée, souvent évoquée dans le scénario, de la possibilité pour des androïdes déviants d'éprouver des émotions, notamment une attirance physique ou un attachement affectif profond. Les choix *libres* de Markus n'étaient donc que le reflet de mes propres *déterminismes*. Toutes ces décisions provenaient de moi... mais quel est ce *moi* ? Qu'est-il finalement sinon l'ensemble des influences, conscientes ou non, qui s'exercent sur mon esprit et mon corps ?

Lire aussi : [Spinoza : liberté et déterminisme](#) (Eric Delassus)

L'on affirme en effet qu'être libre c'est « *faire ce que l'on veut* » : mais est-ce réellement nous qui voulons ce que nous faisons ? Ne sommes-nous pas au contraire, comme l'ont si bien montré Spinoza et Nietzsche, les jouets de forces dont nous ignorons l'existence ? Il en va de même pour le gamer : faisant *ce que je voulais*, de décida de composer au piano une mélodie mélancolique et non pas joyeuse, de passer une nuit dans une épave de voiture plutôt que de menacer d'une arme un vendeur pour avoir suffisamment d'argent pour dormir dans un motel, de miser davantage sur le dialogue que sur la violence dans les négociations, de rapprocher ma stratégie de celle de North plutôt que de celles d'autres rebelles, de ne pas faire bouger le robot policier d'un iota par rapport à sa mission de départ. Or, ces décisions peuvent sans doute s'expliquer par *celui que je suis*, autrement-dit par tout ce que je n'ai justement *pas* choisi : mon passé, mon âge, mon éducation, mes fréquentations, les médias que je consulte, les *habitus* de la culture (française) à laquelle j'appartiens, mon orientation sexuelle, la structure neuronale que j'ai peu à peu construite, etc. Comme l'écrit si bien Nietzsche au sujet de notre inconscient :

« *Il n'y a pas de cas qui montre mieux à quel point la notion de "libre arbitre" a peu de sens : on dit "oui" à ce qu'on est, on dit "non" à ce qu'on n'est pas* » (Fragments posthumes, XIV, 25 [1]).

Nous ne sommes certes pas des *tas de ferraille* mais des *tas de viande*, n'obéissant pas à des lignes de codes mais à des forces, des *instincts* dont nous n'avons souvent pas conscience et sur lesquels nous avons bien peu d'emprise.

« *Il n'y a pas de cas qui montre mieux à quel point la notion de "libre arbitre" a peu de sens : on dit "oui" à ce qu'on est, on dit "non" à ce qu'on n'est pas* » (Nietzsche, Fragments posthumes)

S'il peut être intense quand il est vécu, le libre-arbitre n'en reste donc pas moins une illusion, et il peut finalement sembler étonnant que ce jeu soit sous-titré « *le prix de la liberté* ». C'est sans doute que la liberté dont il est ici question existe bel et bien, mais doit être entendue en deux nouveaux sens :

1) Au sens politique : la *liberté de...* comme *droit de...*, car reste à déterminer si les androïdes sont des *êtres de droit*, quand bien même seraient-ils programmés à agir comme ils le font, puisque nous le sommes nous-mêmes, de façon certes différente. Aussi certains États, comme le Canada dans le jeu, reconnaissent-ils des droits des robots mais pas d'autres, comme les U.S.A., et il n'est pas difficile de faire ici le parallèle avec nombre de combats ayant existé : les droits des femmes, des noirs, des homosexuels, etc. Mais ce sur quoi *Detroit* insiste, c'est sur la dimension collective de cette forme de liberté : d'une part car elle est un projet de société, qu'il faut (librement) décider de faire passer par le compromis ou la violence, par la réforme ou par la Révolution. D'autre part parce que l'on ne peut pas se libérer concrètement de l'oppression et de la discrimination sans aide, sans alliés, sans amis, sans personnes auxquelles on prend le risque d'accorder sa confiance. La métaphore d'une *liberté contagieuse*, comparable à un virus, nous semble bien trouvée dans le jeu, lorsque l'homme à l'origine de la création des androïdes s'interroge lui-même sur la prolifération de cette dysfonction de leur système, que l'on nomme le *libre-arbitre*. Un homme qui brise ses chaînes, qui refuse de se soumettre à des règles ou à des ordres iniques, tout comme une personne qui vit sa passion avec intensité, nous font éprouver, par empathie, un sentiment de liberté... et c'est pourquoi il peut nous donner, à notre tour, envie de faire comme lui. C'est pourquoi Markus entreprendra de « *convertir* » les androïdes, jouant le rôle du leader activiste ou du guide messianique qui désire que son peuple et celui des humains puissent vivre pacifiquement ensemble ou, faute de mieux, dans une *terre promise* du nom de Jericho que nombre d'androïdes considèrent comme étant « *leur destin* ».

2) Au sens sensible, émotionnel : Nous devons ici rappeler que les auteurs du jeu défendent la thèse selon laquelle la conscience, qui va permettre le libre-arbitre, provient du fait que les androïdes se mettent à éprouver des sentiments, tels que la colère (cf. Markus), l'empathie ou le sens de l'injustice (cf. Kara), ou encore la pitié pour soi-même, pour sa propre condition (cf. North). Le sentiment de liberté auxquels certains robots s'éveillent provient donc toujours d'un *choc affectif*, qui implique une réflexion sur le lien entre *conscience réflexive* et *conscience affective*, dont la violence du chamboulement intérieur est particulièrement bien mis en

scène par le gameplay du jeu. Lorsqu'ils revendiquent leurs droits, les personnages principaux ne cessent d'assimiler le fait d'être *libre* et d'être *vivant*, c'est-à-dire doués de sensations et/ou de sentiments. Pour le dire en termes phénoménologiques, ils n'ont plus simplement *un corps* mais *une chair*, et c'est pourquoi ils peuvent ressentir ce qui a lieu dans celle des autres. Or, il est possible de se demander, comme le font les végétariens et les antispécistes, si tout être doué de sensibilité doit alors être considéré comme l'égal de l'homme. Est-ce l'un des messages du jeu ? Force est en effet de constater qu'aucun animal n'y est présent. Est-ce parce qu'en 2038 ceux-ci auront disparu, suite à une crise écologique majeure ? Est-ce au contraire parce que les hommes, faisant de la capacité à éprouver des émotions le critère fondamental du droit au respect, n'élèvent, n'exploitent et ne tuent plus les animaux, qui cessent d'être considérés comme de simples *machines* ? Une exception est notable : le lieutenant Hank Anderson, qui déteste les androïdes, a justement pour seul véritable ami un gentil saint-bernard, Sumo.

Detroit : Become Human se veut donc plus qu'un simple divertissement, mais se présente lui-même comme une *expérience* humaine. La question est alors de savoir si les androïdes font partie de l'humanité parce qu'ils sont désormais doués d'un libre-arbitre ou, au contraire, si nous n'appartenons pas tous, androïdes et humains, à la même espèce parce que notre liberté n'est qu'illusion, les premiers ne faisant de pseudo choix que sur la base de leur programmation, les seconds sur celle de leurs déterminismes biologiques et sociaux. Par ailleurs, les androïdes sont-ils *devenus humains* s'ils ont obtenu l'égalité juridique mais deviennent, comme les humains le sont si souvent, les esclaves des passions qu'ils ressentent désormais (colère, ressentiment, envie de se venger, etc.) ? Enfin, si c'est en éprouvant des émotions qu'une conscience incarnée advient, ne devons-nous pas changer radicalement notre rapport, non seulement aux androïdes, mais aussi aux animaux, puisqu'ils sont doués de sensibilité ? En ce sens, si *Detroit* reprend des questionnements modernes sur les limites de l'humanité, sa singularité vient du fait qu'il soit moins un jeu vidéo qu'un jeu de miroirs.