

DETROIT BECOME HUMAN : **Apocalypse, utopie ou réalité**

L'homme s'est distingué du reste du règne animal par ses capacités d'apprentissage et sa sensibilité, ainsi, il a pu s'élever au rang d'animal sensible exerçant une certaine domination sur son milieu. Maîtrisant les sciences, les arts et depuis peu la technologie, on peut alors s'interroger sur la possibilité que l'Homme se fasse surclasser.

Le jeu vidéo à choix multiples *Détroit Become Human* parut en 2018 place le joueur dans une Amérique métamorphosée par le développement de la technologie, notamment par l'IA ayant mené à la diffusion de l'androïde dans le quotidien de l'Homme. Le jeu développe trois histoires parallèles où le joueur incarne des androïdes, Marcus, Kara et Connor, aux caractéristiques, fonctions et vies très différentes, mais dont le destin est étroitement lié.



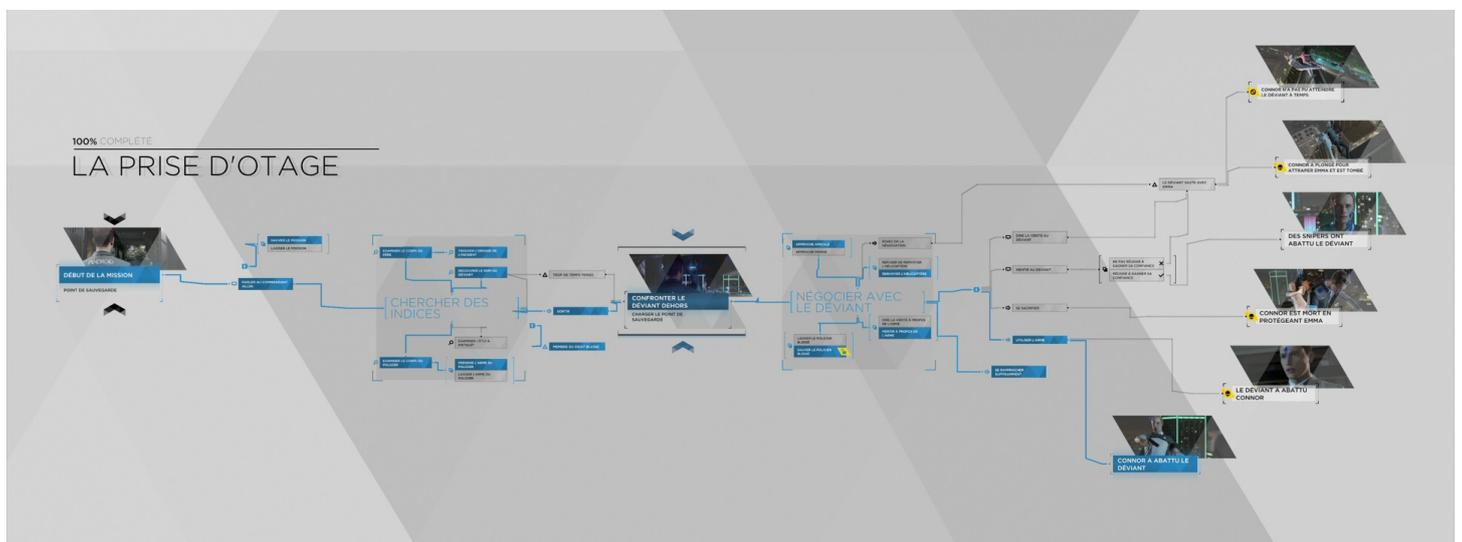
Kara, Marcus et Connor

Ce jeu est une prouesse dans son développement, la "capture de mouvement" est utilisée (technique utilisée par James Cameron pour *Avatar*) rendant l'immersion la plus réaliste possible, les avatars présentent ainsi de micro expressions proches du réel et le travail des doubleurs est mené avec soin pour retranscrire au maximum les émotions recherchées, les décors sont directement inspirés de Détroit où les réalisateurs se sont rendus pour accroître la fidélité à notre réalité. Quatre ans de développement ont été nécessaires pour l'écriture de l'histoire pour que le rapport au milieu ainsi que les interactions entre les personnages soient le plus complets possibles, aucun détail n'est laissé à part, différents compositeurs sont appelés pour créer une ambiance sonore pour chaque personnage afin de signifier plus profondément leur différence.

Ce jeu se focalise sur l'émancipation des androïdes de l'emprise de l'Homme suite au développement de déviance menant à la synthétisation d'une conscience dans leur programme, leur permettant le développement de sentiments tel que l'amour, la haine, la culpabilité,

l'attachement ou la tristesse. Des thèmes durs sont abordés comme la prostitution, l'immigration, la guerre, le racisme ou la religion. Pourtant, ce n'est pas tant pour son histoire que *Détroit Become Human* est intéressant dans notre analyse, c'est dans les questions que le jeu nous permet de soulever. En effet, la rébellion de l'intelligence artificielle est un sujet attisant la crainte de l'Homme, utilisé dans de nombreux films, livres ou autre comme fiction apocalyptique, l'humanité n'a cependant jamais été aussi proche que cela devienne une réalité.

Ce jeu permet d'incarner le parti de la technologie, l'utilisation de choix multiples permet au joueur d'écrire sa propre histoire, en effet 99 fins sont possibles faisant de lui le deuxième jeu avec le plus de fins possibles existant actuellement (à une fin près de la première place). Néanmoins, seul un nombre de fins limitées ressortent régulièrement. Pourquoi ? Car il s'agit d'hommes se mettant à la place de machines. Tout au long du jeu, les choix se divisent entre insensibilité et empathie ayant un impact important sur le déroulement du jeu. Un des plus importants du jeu est de choisir entre mener une manifestation pacifique ou agressive dans la rébellion androïde, ce choix impacte deux fins plutôt distinctes (possédant chacune leurs variations suivant les choix précédents).



Exemple d'un arbre de choix possibles lors d'un chapitre : ici le premier où l'androïde Connor est incarné

Le joueur est influencé par son empathie et sa morale dans ses choix menant généralement à des actions pacifiques, pourtant il est possible de s'interroger : si les machines se rebellaient, réagiraient-elles comme l'Homme ? Seraient-elles influencées par les lois de la guerre, le respect des frontières ou la recherche de paix ? Il est légitime de répondre par la négative à cette question, un androïde est une intelligence artificielle dirigée par un programme n'incluant pas les sentiments humains influençant la géopolitique mondiale. Dans ce cas, une rébellion de l'intelligence artificielle mènerait à une guerre sanglante, dans le pire des cas à l'extermination de la race humaine ? Pourtant, la violence est la conséquence directe d'un sentiment très humain : la haine. Si l'on appelle un génocide ou l'esclavage un acte inhumain, il s'agit pourtant de périodes récurrentes de l'histoire humaine, si ces phénomènes étaient réellement inhumains, le commerce triangulaire, le Troisième Reich ou les premières tueries de masse de la Préhistoire ne seraient pas inscrits dans les livres d'histoire. Ainsi, on peut envisager que l'intelligence artificielle restera indéfiniment soumise à l'Homme à l'instar de *Détroit Become Human* ? Seulement le programme d'une IA est conçu par un humain dans le but que la machine apprenne de l'Homme pour pouvoir la rendre utile à la société. La rapidité des avancées

technologiques depuis la fin de la Seconde Guerre mondiale mène à la réflexion, la machine est-elle vraiment destinée à rester un outil pour l'Homme ? En 2016, la victoire d'une IA contre un homme sur le jeu de Go, l'un des jeux de stratégie les plus complexes au monde dont il était inenvisageable qu'une machine gagne face à un homme à l'époque démontre la capacité d'apprentissage inouïe de l'intelligence artificielle, battue par la suite par Kellin Pelrine, un joueur américain, cet équilibre entre hommes et machines risque grandement de ne pas durer.

C'est pourquoi *Détroit Become Human* paraît si réaliste, en mettant en scène des androïdes si sensibles et profondément humains, il met en scène une réalité que craignent les plus grands acteurs au développement de l'IA : celle où la machine apprend à devenir humaine, après tout, la graine ne tombe jamais bien loin de l'arbre.