

CYBERPUNK 2077

Il y a des jeux qui se contentent de vous faire passer un bon moment et d'autres ont la mission de vous marquer. Cyberpunk 2077, développé par le studio CD Projekt Red est dans cette seconde catégorie. Il nous frappe avec une réflexion sur la place des hommes à l'ère des machines. Dans les rues d'une ville surchargée par la technologie, on ne joue pas un simple mercenaire. On cherche à savoir si l'on existe réellement dans ce monde tourmenté.

Dans Cyberpunk, on incarne V, un individu à l'agonie. Il est empoisonné par un implant cybernétique chargé de remplacer petit à petit sa conscience par celle de Johnny Silverhand, un rocker mort il y a une cinquantaine d'années. Sa conscience a été transformée en intelligence artificielle par la même entreprise à laquelle on doit notre superbe implant. Johnny est une personnalité sulfureuse, un individu aux traits marqués qui n'hésite pas à nous apparaître toutes les cinq minutes dans des visions pour nous donner son avis (souvent impertinent et dispensable) dans tout types de situation, le tout dans un grand cynisme et en maniant l'art du sarcasme avec brio.

Au fur et à mesure de l'aventure, V faiblit, son corps le lâche en même temps que son esprit ne s'efface. Johnny semble n'en avoir rien à faire et pourtant, on peut finir par tisser un réel lien avec le rockeur et conclure l'aventure main dans la main. Et c'est là que réside la complexité de la situation. Peut-on être en paix avec quelque chose qui essaie de nous tuer, qui cherche même à nous effacer dans le cas présent ? Au final, on se rend compte qu'à travers cette ville colorée, les musiques électro-rock et les différentes ambiances mises à disposition, que c'est à nous de décider si l'on veut faire la paix. Il nous est très souvent demandé de faire des choix. Parfois anodins, parfois cornéliens. Et c'est là que le jeu excelle. Il nous fait comprendre que nos agissements ont des conséquences et que la vie est précieuse. Il vaut parfois mieux épargner des individus ignobles, qui sait ? Ils pourraient nous servir. Le jeu, à travers ses nuances et sa complexité est un fantastique miroir de l'âme humaine. Les personnages sont attachants, variés et surtout très humains malgré l'omniprésence de la question transhumaniste et des implants cybernétiques. Le studio a su mettre en place cette mélancolie et cette poésie sombre qui nous font comprendre que la conscience peut n'être qu'une simple illusion et que la frontière entre l'homme et la donnée n'est peut-être plus très claire. On ne nous montre pas un avenir où nous sommes des machines, mais on nous propose une réflexion sur un monde qui nous mécanise de plus en plus.