

NieR:Automata™

Quand la philosophie rencontre le jeu-vidéo

Il y a des œuvres qui nous marquent plus que d'autres, que ce soit par l'univers dans lequel elles nous invitent, par l'ambiance qui s'en dégage, par le fond du propos qu'elles véhiculent ou par les sentiments qu'elles nous inspirent. *Nier:Automata* est l'une de ces œuvres à mes yeux pour certaines des raisons citées plus tôt.

Sorti en 2017 sur PC et PS4, développé par PlatinumGames, ce jeu Action-RPG bénéficie de la touche particulière de son directeur et scénariste Yoko Taro, adepte d'univers sombres et d'histoires tragiques.

Parenthèse : J'avais découvert la patte de M. Yoko dans le jeu *Drakengard* sur PS2, dont *Nier* et *Nier:Automata* sont des spin-offs assez distants pour ne pas avoir à connaître la parenté pour apprécier les univers. *Drakengard* raconte l'histoire d'un prince guerrier qui passe un pacte avec un dragon pour bénéficier de sa puissance et répandre sa haine sur l'empire maléfique qui a attaqué son royaume. Le jeu a probablement assez mal vieilli aujourd'hui mais il avait une certaine noirceur dans l'écriture et surtout il permettait d'enchaîner les phases à pied où les combats étaient exigeants et les phases à dos de dragon où l'on pouvait faire tomber du ciel le feu et la mort sur nos ennemis (catharsis quand tu nous tiens).

Nier:Automata nous invite à parcourir un monde en ruine. Un jour, des extraterrestres ont attaqué la Terre. Pour faire face à leurs machines de guerre, l'humanité créa des androïdes de combat. Quelques millénaires plus tard, les humains se sont réfugiés sur la Lune pendant que leurs androïdes continuent une guerre sans merci contre les machines qui parcourent la surface de la Terre. L'histoire du jeu suivra pour commencer l'androïde de combat YoRHa n°2 modèle B, plus simplement désignée 2B (prononcé à l'anglaise).

Le jeu commence par une phase de combat aérien, une escouade d'androïdes est envoyée pour enquêter sur la présence de machines dans une usine d'armes censément désaffectée. Rapidement 2B se retrouve seule rescapée des tirs de DCA et, après quelques combats façon Shoot'em up (style de jeu venant des bornes d'arcade), elle est contactée par un androïde éclairneur, 9S. Celui-ci la guide à une zone d'atterrissage, mais à peine a-t-elle posé le pied à terre qu'elle est assaillie par plusieurs machines, notamment une gigantesque excavatrice.



2B, au premier plan, contre l'excavatrice

Après avoir vaincu la machine, 2B peut commencer à explorer l'usine en étant guidé par 9S. Là où ce dernier se montre amical et chaleureux, 2B ne répond que de façon laconique avec froideur et quand 9S exprime qu'il est heureux de travailler avec un autre androïde, 2B lui répond que les sentiments ne sont pas autorisés. Je trouve que ce dialogue qui semble innocent est assez subtilement écrit puisqu'il implique que les androïdes, 2B incluses, ont des sentiments, donc un esprit très proche de celui des humains sans qu'ils se sentent le besoin de le souligner grossièrement.

Un peu plus tard 2B se retrouve face à deux nouvelles excavatrices qui, après un combat acharné vont se placer autour d'un bâtiment de l'usine qui prendra vie et deviendra un nouveau boss... de la taille d'un immeuble.

Mais pourquoi je vous raconte tout ça ? Parce que plus tard dans le jeu, 9S téléchargera des données des machines qui permettront de traduire les symboles extraterrestres et ainsi de connaître le nom des machines que l'on a rencontré. Et cet outil gigantesque qui nous accueille avec tant de véhémence porte le petit nom de Marx.

Hmm... Un outil... Un engin de chantier... Un objet conçu pour un travail, pour LE travail... Marx... Karl Marx...

« Un homme qui ne dispose d'aucun loisir, dont la vie tout entière, en dehors des simples interruptions purement physiques pour le sommeil, les repas, etc., est accaparé par son travail pour le capitaliste, est moins qu'une bête de somme. C'est une simple machine à produire de la richesse pour autrui, écrasée physiquement et abruti intellectuellement. »

Voilà une étrange coïncidence que cette citation, l'auteur de la citation et la forme de cette machine ! Par contre que le goliath qui a fait de deux unités Marx ses bras s'appelle Engels, je crois qu'on a dépassé la coïncidence. Oui Engels, comme celui qui après la mort Marx a achevé et fait publier les livres II et III du *Capital*. Celui-là même qui préconisait la prise de possession des moyens de productions par l'État au nom de la société, comme le goliath Engels a pris le contrôle des machines Marx pour poutrer la face (et, au vu des proportions un peu tout le reste au passage) de notre héroïne.

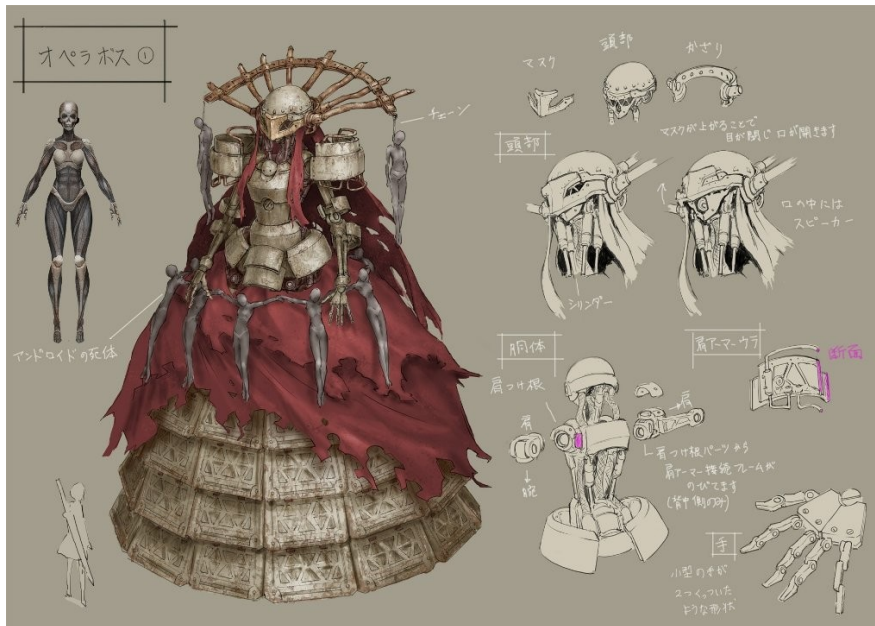


Engels prêt à abattre ses deux Marx sur 2B. En effet la phrase est étrange.

Bon, OK, ça peut être juste un clin d'œil des développeurs qui trouvaient ça marrant. Mais en avançant dans l'histoire du jeu, on apprend que certaines machines ont développé une forme de conscience, qu'elles se sont intéressées aux humains et à leur culture, que certaines tentent même de reproduire des comportements humains en formant des familles, en prenant des rôles de pères, de mères, d'enfants, de frères ou de sœurs. On rencontre aussi une machine d'apparence féminine, la cantatrice, dont nous aurons l'occasion d'apprendre l'histoire grâce à 9S. Cette machine était amoureuse d'une autre, qui se fait appeler Jean-Paul, et pour attirer son attention et son affection, elle a commencé à phagocyter d'autres machines et des androïdes pour devenir « plus belle ». Le nom de cette cantatrice est Simone dans la VF. Hmm... Jean-Paul et Simone... Ah et en VO et en version anglaise la cantatrice s'appelle Beauvoir. Ok, jeu, je vois où tu veux en venir.

« On ne nait pas femme, on le devient. »

Tout comme une femme se voit affublée de constructions mentales et sociales imposées par le patriarcat (les hommes aussi mais bizarrement la plupart des instances se disant féministes semblent oublier ou ignorer ce point qui me semble un tant soit peu important car nous sommes tous victimes du patriarcat), Simone s'est construite avec des pièces venant d'autres entités et s'est perdue dans sa transformation, elle est aliénée à elle-même.



L'artwork de Simone avec la silhouette de 2B en bas à gauche pour l'échelle.

J'ai cité plusieurs exemples mais toutes les machines du jeu qui sont nommées (à une exception près) portent le nom d'un philosophe et leur rôle ou leur aspect a un lien avec ses sujets de réflexion, lien parfois ténu j'avoue.

J'ai d'ailleurs ri en comprenant le lien entre Kant et le rôle de la machine qui lui a emprunté son nom en me rappelant mon épique prof de philo au lycée, M. Reisser, qui, critiquant Luc Ferry alors ministre de l'Éducation nationale et se proclamant kantien, a insisté sur le fait que, pour Kant, les philosophes ne devaient pas faire de politique.

Ok ça parle de philo, de diverses façons plus ou moins intelligentes, mais le jeu émet-il une réflexion particulière ? Il y a eu beaucoup de gens sur le net qui ont donné un avis, et tous tournent autour de l'existentialisme en se focalisant à tort ou à raison sur certains aspects du jeu : la présence de machines inspirées de Blaise Pascal, Jean-Paul Sartre et d'autres mais aussi sur le nom du personnage central. 2B, to be, être. Ce qui renverrait au shakespearien « To be or not to be » en faisant des aventures de nos androïdes une quête d'identité ou d'individualité, une recherche du soi. Et c'est une lecture qui se défend.

Mais, comme je crois que lorsqu'une œuvre parle de robots elle parle en fait des humains, j'y ai vu aussi autre chose : le fait que les androïdes, rejetons des humains, ont moins d'intérêt pour les écrits humains que les machines des extraterrestres, créations des envahisseurs, doit vouloir dire quelque chose.

D'un côté, il y a les humains et les androïdes qui se sont focalisés sur l'effort de guerre et ont abandonné, oublié, ce qui fait que l'humain est humain, qu'il est plus que la somme de ses parties, qu'il a transcendé l'animal : la culture. Ce n'est pas innocent à mon sens, l'Histoire regorge d'exemples où la culture (ou au moins l'accès à la culture des classes populaires) a été mise au rencart suite à des situations de crise ou de guerre. Il suffit de voir la situation sanitaire actuelle où tout ou presque ce qui tient du culturel a quasiment cessé d'exister, là

ça reprend tout doucement mais combien de techniciens, d'artistes, de créatifs se sont vus estampillés non-essentiels et, par conséquent, précarisés (plus précarisés que de base, c'est dire). Pourtant la culture est l'essence même de l'humanité. Pour continuer avec les philosophes, j'aimerais citer Nietzsche qui a dit : « La vie sans musique est tout simplement une erreur, une fatigue, un exil. » Et je rajoute qu'il est fort possible de reprendre cette citation en incluant la culture dans son ensemble.

D'ailleurs le jeu lui-même tourne autour de la philosophie nietzschéenne, déjà en se permettant de faire critiquer les écrits de Nietzsche par le Pascal du jeu, opposant ainsi le Pari de Pascal sur la croyance en Dieu et le fameux « Dieu est mort » de notre poto Friedrich, mais aussi en questionnant le joueur sur ses raisons de continuer à jouer même si ça ne sert à rien, même si c'est vain, même si ça n'a pas de sens.

De l'autre côté, il y a les machines, qui une fois la conquête accomplie ont connu des scissions, l'absence de nouvelles de leurs créateurs aidant. Certaines ont continué à accomplir les tâches qu'on leur a confiées, principalement la destruction des humains et des androïdes, d'autres se sont coupées du réseau des machines et ont formé des nouvelles sociétés dans leur coin, monarchie pour les unes, théocratie pour d'autres, communauté pacifiste pour certaines, « retour » à l'état sauvage dans de rares cas, ...
Lorsque l'autorité disparaît, que se passe-t-il ? Y a-t-il liberté sans contrainte ? Une société doit-elle se former autour d'une figure d'autorité ? Est-il possible d'exister sans rôle à jouer ?
Vous avez 4h.

C'est le genre de questions auxquelles ces machines ont cherché à répondre, qu'elles cherchent une place dans un monde sans rôle à jouer ou qu'elles aient refusé celui qu'on leur avait imposé. Et c'est dans la culture humaine que certaines ont trouvé leur réponse. Donc il y a ceux qui ont une apparence humaine et qui ont oublié comment être humains et ceux qui cherchent à le devenir alors que ce sont des tas de ferraille. C'est peut-être là une réflexion sur l'être et le paraître.

Et ce n'est pas tout ce que le jeu a à offrir, c'est aussi un jeu avec une ambiance mélancolique folle, des musiques fantastiques composées par Okabe Keiichi (qui, je l'apprends, a travaillé avec Kousaki Satoru dont j'avais parlé dans l'article précédent sur les leitmotifs), des scènes d'affrontements dantesques, des personnages complexes et attachants. Le jeu a ses points noirs aussi, beaucoup critiquent le chara-design et la tenue de 2B, et en effet la robe gothic-lolita et les talons hauts pour aller se battre contre des robots géants dans des déserts, des forêts ou des ruines, c'est plutôt mal indiqué, soit c'est un délire de l'équipe créative (et il faut avouer que côté esthétique, c'est réussi), soit il y a une volonté d'en faire une poupée, ce qui est renforcé par son teint de porcelaine et son visage d'ange maquillé au pinceau (ça veut dire bien maquillé, sinon j'aurais dit « à la truella »), une créature apparemment sans volonté qui se laisse guider par le bon vouloir des autres (comme un joueur avec une manette par exemple). Il y a aussi le sujet des bandeaux que

portent les androïdes, qui sont d'après les infos que nous donnent le jeu des jumelles de combat, mais ça ressemble quand même beaucoup à des bandeaux qui cachent bien les yeux mais que les persos enlèvent ou perdent dans les moments graves, et pour ça je me dis que ça peut être une interprétation de l'allégorie de la caverne de Platon, le bandeau représente leur aveuglement, conscient ou non, à la Vérité ... ou à une vérité.

Nier:Automata est un jeu qui invite à la réflexion et à l'interprétation et qu'il faut laisser décanter. C'est un jeu sur lequel je reviendrais sûrement dans quelques années, pour me replonger dedans, redécouvrir son ambiance unique, trouver de nouvelles choses qui m'avaient alors échappées. J'y reviendrais comme on revient sur un bon film ou un bon livre. Parce que c'est une expérience, parce que c'est un monument, parce que c'est un chef d'œuvre, parce que rien que la musique me colle des frissons, parce que je l'ai tout simplement adoré.