

## **Penser le Post-humanisme par les assemblages cognitifs humains-techniques du jeu vidéo : le cas de *Death Stranding***

Les technologies « intelligentes » et leurs représentations dans les fictions dystopiques ou post-apocalyptiques poussent à repenser la question Kantienne « *Was ist der Mensch ?* » (« Qu'est-ce que l'Homme ? »). L'Humanisme hérité des Lumières se voit en effet reconfiguré à l'horizon des Post-humanismes contemporains, en particulier dans le jeu vidéo, qui rend la joueuse déjà post-humaine (Boulter, 2015). Outre certains travaux (Boulter, 2015 ; Appleöf Lyons et Brown Jaloza, 2016 ; Janik, 2018), les *game studies* se saisissent toutefois peu de la question post-humaine. La délimitation entre le Posthumanisme Transhumaniste (qui envisage une existence humaine post-biologique – par exemple celle d'une conscience téléchargée dans un ordinateur) et le Post-*Humanisme* (qui œuvre à déconstruire le sujet humaniste ou « libéral » dans une vision post-anthropocentriste et post-dualiste) (Ferrando, 2019) y reste d'ailleurs encore floue. Nous nous intéresserons donc ici à ce dernier champ philosophique tel qu'il peut être pensé dans le jeu vidéo. Dans cette optique, le jeu *Death Stranding* (Kojima, 2019) se fera le support d'une analyse phénoménologique, héritée du cinéma (Sobchack, 1992 ; Marks, 2000) et des *game studies* (Boulter, 2015), centrée sur les assemblages cognitifs humains-techniques (Hayles, 2017) qu'il crée et représente. Cette analyse critique prendra appui sur de courts extraits vidéo de séquences de jeu ou sur des captures d'écran, récoltés par la chercheuse lors de ses sessions de jeu sur *Death Stranding*.

Comme tout jeu vidéo, *Death Stranding* se compose en partie d'algorithmes et d'intelligences artificielles, mais il se démarque en faisant preuve d'une réflexivité particulière au regard des questionnements au centre de cette communication. Dans sa diégèse, il offre une vision d'un monde post-humain, qui se fait l'écho de l'existence extra-diégétique de la joueuse – déjà post-humaine lorsqu'elle joue (Boulter, 2015). L'avatar lui-même consiste en un système constitué de trois « êtres » : « Sam », un être humain, est connecté à un « BB », un fœtus-outil transporté dans une capsule reliée à l'« Odradek », une machine en forme de bras dorsal qui fait office de radar. L'alliance de ces trois « êtres » permet à leurs perceptions différentes de s'assembler en un seul et même processus cognitif, dans lequel « la cognition et les pouvoirs de prise de décision sont distribués à travers le système » (Hayles, 2017, p. 4). Cet assemblage, en forme de boucle de rétroaction, peut ainsi être envisagé comme une métonymie de l'existence post-humaine de la joueuse, dont le corps biologique vient à s'hybrider avec le jeu et le dispositif technique. Par l'entremise des fils et des câbles *hors du jeu*, et des cordons ombilicaux artificiels *dans le jeu*, se crée un jeu de ficelle (« string figure », Haraway, 2016) qui permet de tisser des liens avec des formes d'altérité radicales (« oddkin », Haraway, 2016). La condition post-humaine telle qu'elle est mise en jeu dans *Death Stranding* s'actualiserait donc par les interactions avec l'Intelligence Artificielle, le « BB » et l'« Odradek », et viserait à dépasser le dualisme entre l'être humain et l'IA.

## Bibliographie

- Appleöff Lyons, S., & Brown Jaloza, L. (2016). More Human than Non/Human: Posthumanism, Embodied Cognition, and Video Games as Affective Experience. *The Philosophy of Computer Games Conference, Malta 2016*. Manuscript. [gamephilosophy.org](http://gamephilosophy.org/wp-content/uploads/confmanuscripts/pcg2016/Sandy-Appleoff-Lyon-and-Lisa-Jaloza-More-Human-than-Nonhuman-Posthumanism-Embodied-Cognition-and-Videogames-as-Affective-Expe.pdf). <http://gamephilosophy.org/wp-content/uploads/confmanuscripts/pcg2016/Sandy-Appleoff-Lyon-and-Lisa-Jaloza-More-Human-than-Nonhuman-Posthumanism-Embodied-Cognition-and-Videogames-as-Affective-Expe.pdf>
- Boulter, J. (2015). *Parables of the posthuman: Digital realities, gaming, and the player experience*. Wayne State University Press.
- Braidotti, R. (2017). *The posthuman*. Polity Press.
- Ferrando, F. (2019). *Philosophical Posthumanism*. Bloomsbury Academic.
- Haraway, D. J. (2016). *Staying with the trouble: Making kin in the Chthulucene*. Duke University Press.
- (1991). *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. Free Association Books.
- Hayles, N. K. (2017). *Unthought: The power of the cognitive nonconscious*. The Chicago University Press.
- (1999). *How we became posthuman: Virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. The University of Chicago Press.
- Janik, J. (2018). Game/r - Play/er - Bio-Object: Exploring Posthuman Values in Video Game Research. *The philosophy of computer games conference, Copenhagen 2018*. Manuscript. <http://gamephilosophy.org/wp-content/uploads/confmanuscripts/pcg2018/%20Janik%20%20%202018%20-Gamer%20-%20Player%20-%20Bio-Object%20abstract.pdf>