



Nietzsche, le surhomme des jeux vidéo et le transhumanisme

Benjamin Lavigne

► To cite this version:

| Benjamin Lavigne. Nietzsche, le surhomme des jeux vidéo et le transhumanisme. 2017. hal-02144129

HAL Id: hal-02144129

<https://hal.science/hal-02144129>

Submitted on 29 May 2019

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Nietzsche, le surhomme des jeux vidéo et le transhumanisme

Benjamin Lavigne, Doctorant en Arts Plastiques
Université Lorraine – Laboratoire 2L2S (Laboratoire Lorrain de Science Social)

Abstract :

En prenant une certaine distance sur l'univers des jeux vidéo et les capacités d'action (ou *empowerment*) qu'il offre au joueur, nous pouvons voir apparaître un squelette idéologique qui se détache assez nettement : l'idéologie du surhomme. Afin de tisser les liens qui unissent intimement les trois principales notions nietzschéennes au jeu vidéo, nous verrons que la volonté de puissance est assimilable au *Fun* dans les jeux vidéo ; le surhomme est le but du jeu vidéo ; l'éternel retour est la forme inhérente aux logiciels ludiques. Cette idéologie du surhomme présente dans une écrasante majorité de titre vidéoludique, nous éclaire sur la conjoncture techno-politique qui nous conduit à l'avènement du transhumain. Le « dernier homme » de Nietzsche – l'homme unidimensionnel, cherchant le confort et la gloire sans effort – peut devenir un surhomme technologique, l'homme augmenté par la science : c'est la démocratie du surhomme.

Introduction

Bien loin des poncifs « ce qui ne me tue pas me rend plus fort » et « par-delà le bien et le mal » utilisés à outrance dans les dialogues des blockbusters vidéoludiques (par ex. *Battlefield 3*, *The Witcher 2*), la philosophie de Nietzsche nous offre un éclairage particulier sur les valeurs, les moteurs et les buts inhérents au jeu vidéo. Ces jeux qui satisfont la « volonté de puissance » du joueur – assimilable à la notion de *fun* dans les jeux vidéo – lui offre la possibilité de s'avancer en direction du surhumain. La notion de « perspective » et le « sens de la distance » nous permet de faire le pas de côté nécessaire pour voir, entendre, mesurer et comprendre autrement. L'éternel retour est la forme du jeu vidéo qui se boucle sur lui-même, il renvoie au concept de boucle de rétroaction (*feedback*) cher à la cybernétique. Nous examinerons la pratique du *superplay* où le joueur ne cherche plus à gagner mais à maîtriser le jeu pour vaincre la machine. Nous expliquerons que ces genres de jeux vidéo permettent au « dernier homme » – l'homme unidimensionnel guidé par son petit confort et sa soif de gloire sans effort – de s'avancer avec aisance en direction du surhumain et ce à moindre frais. Nous verrons que ces logiciels ludiques servent de laboratoire pour le design des interfaces hommes-machines. Nous concluons qu'à partir de l'esthétique du jeu vidéo, la visualisation d'information, les principes de réalité virtuelle, de réalité augmentée et de réalité mixte nous conduisent au transhumanisme, l'humain 2.0 augmenté par la science, une sorte de dieu omniscient, omniprésent et omnipotent libéré du fardeau du corps.

Nous ne parlerons pas ici des jeux indépendants à dimension politique, philosophique, métaphysique ou poétique, des théories jouables, des *art games*, des *serious games*, des jeux persuasifs (Bogost, 2010), des jeux expressifs (Genvo, 2012) et autres jeux vidéo expérimentaux ou d'avant-garde qui échappent volontiers à cette doctrine du surhomme. Nous nous concentrerons sur les genres de jeux vidéo dominants dits *main stream*, les jeux *blockbusters*, les logiciels ludiques pour *hardcore gamer* dédiés aux initiés, et les jeux *casual* pour joueur occasionnels.

La volonté de puissance et la notion de *Fun*

La volonté de puissance est le noyau central de la pensée de Nietzsche, c'est le principe fondamental de la vie, sa source créatrice, une force à laquelle toute forme de vie est soumise. Cette puissance veut inlassablement être plus puissante encore et encore : de la plante qui pousse dans la faille d'un

mur, de l'animal qui doit se nourrir pour survivre, jusqu'à l'homme qui subit ou maîtrise cette volonté de puissance pour satisfaire son besoin d'intensifier la puissance de sa vie, la jouissance de son propre être. Nietzsche s'oppose à la vision du monde Darwiniste car il pense que le vivant fait tout, « non pas pour se conserver mais pour s'accroître »¹. Cette notion ne signifie pas « désir de dominer » ou « vouloir la puissance »², il s'agit de la volonté de « la puissance », c'est la puissance en nous qui veut sortir et qui conduit l'homme en direction du surhumain. Pour le dire avec les termes d'Aristote « la puissance passe à l'acte »³. La volonté de puissance est un chaos, un « monstre de force », une force généreuse⁴ et inépuisable, elle est polymorphe : c'est la mère de tous les sentiments, de toutes les pulsions, de toutes les humeurs, de toutes les vertus, de tous les penchants. Nietzsche affirme : « je suis totalement corps, et rien d'autre ; âme n'est qu'un mot pour désigner quelque chose qui est propre au corps »⁵. C'est quelque chose qui appartient au corps, c'est elle qui nous fait agir, qui nous pousse à nous engager dans une perspective plutôt qu'une autre, à amasser des fortunes, à explorer les fonds marins et à s'engager dans la course aux étoiles. La morale, l'éthique et le droit sont les moyens que nous avons inventés pour essayer de réguler la volonté de puissance des êtres humains. Tout se joue dans le domptage de cette pulsion de vie qui est sauvage par nature. Et puisque la volonté de puissance joue avec nous, alors nous allons jouer avec elle.

Dans une interview, Ralph Baer que l'on peut considérer comme le père fondateur du jeu vidéo en 1951 posait la question : « Pourquoi aurait-on envie de jouer à un jeu avec trois pauvres spots sur l'écran ? La réponse est que personne n'avait le contrôle sur ce qui passait à l'écran avant cela. Cela donnait à tout le monde un sentiment de puissance... »⁶. Stéphane Natkin, directeur de l'« enjmin » école nationale du jeu et des médias interactifs, nous confirme que « le jeu vidéo est nietzschéen de part en part. C'est le développement d'une sensation de puissance. »⁷. Aussi étonnant que cela puisse paraître en observant brièvement l'inactivité apparente du joueur face à l'écran, Mathieu Tricot, citant Kirkpatrick, nous explique que c'est une activité qui engage le corps, lieu où siège la volonté de puissance qui lui est inhérente. Les industriels en sont pleinement conscients, leur communication utilise fréquemment ce thème de la puissance comme en témoigne par exemple la publicité pour la *Playstation* première du nom : « La *Playstation* va révéler en vous un sentiment de puissance encore méconnu, des sensations vraies⁸ ». Le joueur-consommateur est invité à s'exprimer sans réserve sur internet auprès des industries vidéoludiques qui souhaitent coller le plus possible à ses attentes et ainsi vendre le plus de copies possible. Il est impliqué dans le processus créatif, on lui demande son avis pendant les phases de tests et après le développement du jeu dans le but de fédérer une communauté qui va s'approprier cette création et participer de fait à sa médiatisation et donc à son succès. Enfin l'individu se sent considéré, même si ce n'est qu'en tant que client : son envie de puissance et de reconnaissance de cette puissance est comblée.

Au commencement des jeux d'aventure, le joueur s'incarne dans un avatar poursuivi par une caméra qui le suit à la trace. Il est au centre de l'univers, tout un monde bouge autour de lui et l'attend patiemment. Étant totalement novice, il va être assisté par la machine pour acquérir progressivement toujours plus de compétences, d'équipements et de pouvoirs rendant son avatar de

¹ Friedrich Nietzsche, *La Volonté de puissance*, T.1, Paris, Gallimard « Tel », 1995, §42, p.231-232, traduction de Geneviève Bianquis.

² Gilles Deleuze, *Nietzsche par Gilles Deleuze*, Paris, PUF, 2010, p.41.

³ Cité par Bernard Stiegler dans *La société automatique*, Paris, Fayard, 2015, p.233.

⁴ La volonté de puissance est aussi nommée « vertu qui donne » dans *Ainsi Parlait Zarathoustra*.

⁵ Friedrich Nietzsche, *Ainsi parlait Zarathoustra*, L1, Paris, GF Flammarion, 1996, « De ceux qui méprisent le corps », §8, traduction de Geneviève Bianquis.

⁶ Ralph Bear, Reportage sur NOCO Nolife, première diffusion le 9 Janvier 2015, consulté le 20 Avril 2016. URL : <http://noco.tv/emission/16745/nolife/reportage/ralph-baer>

⁷ Stéphane Natkin, Interview du 16 février 2010, consulté le 20 Avril 2016. URL : <http://overjeu.blogspot.fr/2010/02/bonus-stage-entretien-stephane-natkin.html>

⁸ Vidéo promotionnelle *Playstation* sur cassette VHS de 1995, mis en ligne le 10 Décembre 2006, consulté le 20 Avril 2016. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=14UB70Y768E>

plus en plus agile, rapide et puissant ce qui lui permettra de nouvelles actions au sein du jeu. Le joueur est affairé en permanence⁹. L'évolution dans un jeu vidéo est comparable à une montée en puissance soumise à la « courbe de *flow* » (Csíkszentmihályi) définissable comme le juste équilibre entre la facilité inintéressante et la difficulté démotivante d'un jeu : les obstacles doivent être de plus en plus durs à surmonter, les ennemis ont pour fonction de nous amener à nous auto-évaluer et à jauger, à ressentir l'accroissement de nos forces. Les jauges et les points, l'arbre de compétence évolutif, les *achievements*¹⁰, les bonus, trophées et autres « *power up*¹¹ », et plus généralement l'interface utilisateur donnant à voir toutes ces informations (autrement nommé « H.U.D. » ou « affichage tête haute » développé d'abord pour et par l'armée) sont les modélisations graphiques les plus tangibles de cette montée en puissance. Lorsqu'elle est satisfaite, la volonté de puissance est assimilable à la notion de *fun* que Raph Koster définit comme notre propension naturelle à l'apprentissage qui défie et engage notre esprit et au plaisir issu de sa mise en pratique¹². Jane Mc Gonigal, fervente défenseur de la *gamification* – qui peut se traduire par « l'utilisation d'éléments de *gamedesign* dans des contextes autres que le jeu¹³ » – identifie cette sensation comme un « puissant cocktail » de norépinephrine, d'épinephrine et de dopamine. Ces neurotransmetteurs sont responsables d'un sentiment « de satisfaction, de fierté et d'une grande excitation »... Et la dopamine nous incite à répéter le comportement, encore et encore¹⁴ ». Cette dopamine, molécule responsable de la recherche du plaisir et de la plupart des comportements addictifs¹⁵, peut nous conduire à la joie voire à la jubilation lorsque nous accomplissons un acte notable. Dans les phases ludiques nous devenons alertes, curieux, innocents, créatifs, conquérants, enthousiastes, échouant et réussissant. Nous essayons de résoudre des problèmes dans la joie. Les *game designers* octroient aux joueurs une capacité d'*agency* ou « capacité d'agir sur le monde » autrement nommé *empowerment* conduisant à l'émancipation. Pour Natasha Schüll, le succès de tous ces jeux gratuits sur téléphone portable comme *Candy Crush* s'explique par « le fait qu'[ils] aident les gens à moduler et gérer leurs humeurs¹⁶ ».

Le *gamefeel* est une notion fondamentale pour ressentir de la puissance. Ce concept de *game design* correspond à la sensation agréable ou désagréable de contrôle éprouvée physiquement par le joueur en progressant et en s'améliorant. C'est l'intensité de la puissance qu'il ressent en frappant un monstre avec une arme surpuissante par exemple. Les utilisateurs dépensent le moins d'énergie possible pour obtenir un maximum de résultats. Dans un jeu vidéo on observe que plus grande est la difficulté, plus grand est le plaisir lorsque le joueur parvient à la surmonter. On note d'ailleurs depuis quelques années un retour des jeux très difficiles comme *Super Meat Boy*, *VVVVVV* et la série *Dark Souls* car les sensations qu'ils procurent sont beaucoup plus intenses. Cette ascension progressive a été pensée, programmée, puis a subi des réglages fastidieux pour favoriser cette sensation de forces qui augmentent, pour provoquer chez le joueur la joie de se sentir plus en vie en s'approchant de la mort. Si les jeux d'action et d'aventure ont tant de succès, c'est qu'ils offrent par procuration la sensation de frôler la mort, ce que dit très bien l'auteur de Moby Dick, Herman Melville : « La mort, la seule mort, ce n'est pas mourir, c'est avoir peur de mourir ».

Il existe différentes façons, différentes « perspectives » pour gérer cette volonté de puissance que l'on peut associer à différentes sensibilités, différentes façons pour chacun de gérer ses forces, ses pulsions, ses instincts. En cédant à ses pulsions, le joueur est guidé aveuglément par sa volonté de

⁹ Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones, 2011.

¹⁰ Que l'on peut traduire par « exploit » ou « réussite ».

¹¹ Qui signifie littéralement « alimenter » mais que l'on peut traduire par « augmentation de puissance ».

¹² Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones, 2011, p.42.

¹³ CERLIS, appel à contribution pour le colloque *Gamification du travail – modalités, effets, fonctions et limites de la translation du jeu au travail* [En ligne], mis en ligne le 20 Novembre 2015, consulté le 28 janvier 2016. URL: http://f.hypotheses.org/wp-content/blogs.dir/465/files/2015/04/aacgamification_final.pdf

¹⁴ Guilhem Bertholet, Clément Muletier, et Thomas Lang, *La Gamification*, Paris, Decitre, Lyon, 2014, p.15.

¹⁵ *Ibidem*, p.181.

¹⁶ Hubert Guillaud, *Du design de la dépendance*, [En ligne], mis en ligne le 12 Mars 2015, consulté le 28 janvier 2015. URL : <http://www.internetactu.net/2015/03/12/du-design-de-la-dependance/>

puissance, et par conséquent il s'oriente vers un genre de jeu particulier – jeu de gestion, de réflexion, de combat, etc. – qui conviendra le mieux à sa vision du monde, à ses envies, et à son système de valeurs. Certains joueurs ayant trouvé le genre de jeu qui leur correspond s'en font une spécialité et délaissent tous les autres genres. L'un des textes de Nietzsche porte le titre : « En agissant nous omettons¹⁷ ». Les différents genres de jeux sont autant de voies invitant le joueur à se rapprocher des multiples interprétations du *surhumain*.

Une fois lancé, le jeu vidéo nous permet une autre expérimentation du *perspectivisme nietzschéen* : il n'y a qu'en prenant une certaine distance, en faisant une parallaxe c'est-à-dire en changeant de point de vue, de personnage, de caméra ou d'équipement, que l'on peut élargir son champ de vision et comprendre les choses autrement, avec un nouvel éclairage. Pour Nietzsche, il n'y a pas de vérité, seulement des perspectives. Pour avoir une vision d'ensemble il faut savoir multiplier les perspectives et ne pas rester enfermé dans une spécialisation qui rend borgne. Cette distance entre les différents points de vue (ou pathos de la distance chez Nietzsche) et cette distance entre le joueur et sa représentation à l'écran, cette réflexion entre deux mondes où l'on s'essaye avec le plus grand sérieux à la résolution joyeuse de problèmes complexes peut pourtant s'avérer propice à la réflexion philosophique.

Les *game designers* doivent reconnaître la responsabilité qui est la leur en véhiculant des valeurs par l'intermédiaire des règles du jeu et de son univers, ce qui peut potentiellement enfermer le joueur dans une vision du monde réductrice. Si le joueur éprouve de la lassitude pour le genre de jeux dont il s'est fait une spécialité, il pourra adopter un regard critique sur la création vidéoludique et sur sa pratique personnelle. En redevenant curieux, il partira en quête de nouvelles formes de *fun* qui lui sont inconnues, il pourra s'orienter vers les *art games* ou jeux expressifs¹⁸ qui proposent « de vous mettre à la place d'autrui pour explorer ses problèmes psychologiques, sociaux, culturels et faire l'expérience des dilemmes moraux et/ou éthiques qui en résultent avec leurs conséquences¹⁹ ».

Le petit surhomme des jeux vidéo

Pour Nietzsche, le surhumain est une direction métaphorique pour l'avenir de l'humanité : sa plus haute espérance. C'est une tension vers laquelle l'humanité se dirige, l'ultime tentation de l'homme qui veut poursuivre le fantasme irrésistible d'accroître la puissance de sa vie (intensification du plaisir, du bonheur, etc.). C'est la volonté de puissance qui pousse l'humain à surpasser ses ancêtres et ses parents, à se surpasser lui-même, à devenir l'artiste de sa propre vie pour en augmenter la puissance et participer à l'élévation d'une civilisation. L'humain porte en lui cet amour du surhumain, on l'observe lorsqu'on se félicite de rencontrer un individu qui « s'élève », ou lorsqu'on voit un enfant qui « promet ». Le surhumain de Nietzsche est « l'humain le plus réussi, le plus sage et le plus fort qui, comparé au reste de l'humanité est une sorte de surhumain²⁰ », il est l'exception et non la règle et représente la raison d'être, le but de l'humanité. Mais il est aussi « plus terrible », voire « effroyable » et « monstrueux » : « l'homme est l'animal monstrueux et le suranimal. A chaque croissance de l'homme en grandeur et hauteur, il ne laisse pas de croître vers le bas et l'effroyable : l'on ne doit pas vouloir l'un sans l'autre – ou plutôt : plus on veut foncièrement l'un, plus l'on atteint foncièrement l'autre²¹ ». Le bien et le mal sont comme les deux faces d'une même pièce : si l'un grandit, l'autre aussi.

Pour Deleuze, les attributs du surhumain sont la danse (la légèreté), le rire (la joie) et le jeu (affirmation du hasard). Le surhomme peut rire de lui-même et sait mettre en garde contre lui-

¹⁷ Friedrich Nietzsche, *Le Gai Savoir*, L.4, Paris, GF Flammarion, 2007, §304, traduction de Patrick Wotling.

¹⁸ GABRIELLE TRÉPANIÉ-JOBIN, Differentiating Serious, Persuasive, and Expressive Games Special Issue, April 2016: Exploring the Frontiers of Digital Gaming, Université du Québec à Montréal, PDF Version, URL : <http://www.kinephanos.ca/2016/differentiating-serious-persuasive-and-expressive-games/>

¹⁹ Sébastien Genvo, Comprendre et développer le potentiel expressif des jeux vidéo, 2012, Hermes, 62, pp127-133 http://documents.irevues.inist.fr/bitstream/handle/2042/48290/Hermes_2012_62_127.pdf?sequence=1&isAllowed=y

²⁰ Friedrich Nietzsche, *L'Antéchrist*, Paris, 10/18, 1967, §4, traduction de Dominique Tassel.

²¹ Friedrich Nietzsche, *Fragments posthumes*, XIII, 9 [154].

même, il est bienveillant tout en étant redoutable et cruel. Il est joyeux (optimiste) tout en étant lucide (pessimiste), il affirme la vie, y compris dans ce qu'elle a de douloureux ou de terrible : le réel est tragique, il faut l'accepter. Il doit agir en pensant à l'avenir sans oublier les erreurs du passé. Ses valeurs sont aristocratiques : sa morale devient « noble et vulgaire » à la place de « bien et mal », c'est un esprit libre qui pense par lui-même, il obéit à ses propres règles, et remet toutes les valeurs en question. Il est courageux, victorieux, indépendant et rejette toute forme d'idole, il incarne « la bravoure sans le désir des honneurs²² ». Dans un aphorisme titré « Pharmacie militaire de l'âme », Nietzsche écrit « Quel est le médicament le plus efficace ? – La victoire²³ ». Mais l'individu en recherche d'accroissement ne peut s'en tenir à une seule et unique victoire ce qui était déjà pressenti par Machiavel : « la conquête engendre la conquête et la victoire donne soif de la victoire²⁴ ».

A l'exact opposé du surhumain se trouve ce que Nietzsche nomme le « dernier homme » c'est celui qui cherche son petit confort, il veut conserver ses petites habitudes, il n'a pas le courage de remettre ses valeurs en question, il cherche toujours la facilité, ses rêves se sont atrophiés, il a des petites ambitions légalées : avoir une petite vie confortable, la recherche des honneurs et de la gloire faciles. Il veut les fins mais ne s'en donne pas les moyens, il veut juste les aboutissements sans le parcours qui les y conduit. C'est le genre d'homme que Nietzsche méprise le plus car il fait partie du troupeau et s'oublie lui-même. Il incarne la décadence qui met en péril l'humanité et grâce à sa « morale des faibles » il fait périr « les forts » qui sont les plus à même de s'approcher du surhumain. Nietzsche développe son idée aristocratique jusqu'à penser que les « ratés » devront périr au profit des forts.

Une grosse majorité des jeux vidéo propose ce concept de surhomme sous forme de progression héroïque, de réussite complète comme mécanique essentielle de jeu, principe générateur de plaisir car nous nous sommes vaincus nous-mêmes ainsi que la machine. Laurent Trémel évoque le « culte du surhomme » dans les jeux vidéo²⁵. Sans progression ni augmentation du danger le joueur abandonne car on ne lui permet pas d'y mesurer sa force et de sentir l'accroissement de sa puissance. Il lui faut toujours plus de compétences, d'équipements et de "pouvoirs" rendant notre avatar de plus en plus agile, rapide, puissant... Les industries vidéoludiques, pour « impacter » une potentielle clientèle, ne cessent de nous faire l'annonce de la venue d'un héros surhumain mais c'est un petit surhomme armé, barbare, soumis aux ordres qu'on nous « vend » le plus souvent. Stephen Kline parle de « masculinité militarisée » qui représente environ 75 % des jeux sur les consoles de jeux vidéo²⁶. Le joueur s'exécute bien souvent sans remettre en question les valeurs véhiculées par le jeu et il reste pleinement dépendant du bon vouloir des *game designers*. S'il rechigne à la tâche il devra arrêter le jeu qu'il s'est offert, abandonnant ainsi toute sa progression et perdant l'argent dépensé. Pour accéder à son propre plaisir il est contraint à la docilité face aux valeurs et aux visions du monde imposées par les développeurs du logiciel. En proposant systématiquement au joueur de sauver le monde ou de tuer tout le monde, le surhomme des jeux vidéo devient une notion vidée de sa substance et une denrée périssable : un nouveau héros surhumain détrône l'ancien, désormais dépassé, et s'installe à sa place. On peut parler d'héroïsme de supermarché²⁷.

A défaut de pouvoir agir dans notre monde, le jeu vidéo permet d'agir et de s'accomplir dans un autre monde, un « outre monde » comme dirait Nietzsche où tout a été pensé pour être surmontable et où le joueur est sans cesse félicité pour ses exploits virtuels. Il n'est pas étonnant que certains individus, éprouvant un sentiment d'impuissance et de frustration étouffante face à un monde très complexe, lieu d'une compétition globale dès la naissance, aient recouru à des « compensations

²² Friedrich Nietzsche, *Le Gai Savoir*, L.1, Paris, GF Flammarion, 2007, §55, traduction de Patrick Wotling.

²³ Friedrich Nietzsche, *Aurore*, Paris, Gallimard, « Folio essais », 1980, §571, traduction de Julien Hervier.

²⁴ Nicolas Machiavel, « Lettre à Francesco Vettori » in *La société du spectacle*, film de Guy Debord, 1973.

²⁵ Laurent Trémel, *Le marché des jeux vidéo*, [En ligne], Communication et organisation 40 | 2011, mis en ligne le 01 décembre 2014, consulté le 11 Mai 2016. URL : <http://communicationorganisation.revues.org/3563>

²⁶ *Idem*.

²⁷ Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, op.cit., p.226.

symboliques²⁸ ». Ces prothèses virtuelles lui donnent enfin un rôle qui promet une émancipation facile à faible coût. Le jeu vidéo et la philosophie de Nietzsche ont en commun une tendance à séduire, à flatter l'ego du joueur et du lecteur. Avec eux on se détache de l'humanité pour s'orienter vers le surhumain, on sort du lot, c'est ce qui fait leur succès et leur popularité. Le divertissement vidéoludique utilise la rhétorique de l'émancipation²⁹ ce qui persuade le joueur d'en faire l'expérience. Ce médium peut être un instrument d'émancipation ou d'aliénation, c'est à la fois le remède, le poison et le bouc émissaire (exutoire) : un *pharmakon* pour reprendre un concept utilisé par Stiegler³⁰. L'addiction aux jeux vidéo n'est qu'un symptôme, une conséquence d'un monde malade qui cherche le salut accessible, la reconnaissance facile et grisante, et non sa cause.

Le *Superplay* est une pratique marginale du jeu vidéo pratiqué sous sa forme la plus extrême. Ces super joueurs tentent de surpasser le jeu, ils s'imposent des objectifs qui outrepassent les prévisions et les attentes des concepteurs : ils ne veulent pas gagner, ils veulent maîtriser le jeu³¹. Pour se faire, ils travaillent sur le jeu, l'apprennent par cœur en décryptant le code du programme dont il est constitué pour le pousser le plus loin possible. Ils sont capables de décrire la façon dont il a été pensé, ils exploitent les *bugs*, les *glitches*³² et les failles du jeu pour arriver à leurs fins. Ces *Superplayers* qui tentent de se surmonter, de se défier eux-mêmes en réalisant une performance surhumaine face à la machine pour détenir un record mondial s'avancent de fait vers leur propre divinisation vidéoludique.

Puisqu'il existe plusieurs formes de plaisirs ludiques, plusieurs formes de sensibilités, il existe plusieurs interprétations de cette notion de surhumain à laquelle correspond un grand nombre de genres de jeux. Il est donc logique qu'il y ait plusieurs sortes de *superplay* dont certains peuvent être combinés comme autant de disciplines : divers moyens de satisfaire sa volonté de puissance pour montrer la supériorité de l'homme sur l'ordinateur. Voici les plus courantes : Le *superplay* « *scoring* » : amasser le plus de richesses ou le plus de points possible ; le « *speedrun* » : finir le jeu le plus rapidement possible ; le « *one life* » : finir le jeu avec une seule vie ; le « *time attack* » : survivre le plus longtemps possible ; le « 100% » : récolter tous les objets du jeu ; l'« *any %* » : éviter avec précaution de récolter tous les objets ou points qu'un jeu vidéo peut offrir ; le « *kill 100%* » : tuer tous les ennemis ; le « *no kill* » : ne tuer aucun ennemi en évitant leur contact, par exemple en les suivant à la trace ou en restant à l'abri de leur champ de vision. Ayant conscience de ces pratiques propices à la compétition à l'échelle mondiale, les *game designers* mettent en place en fin de partie un récapitulatif des prouesses du joueur sous forme de compte rendu chiffré, de jauge de complétion³³ ou de tableau des *High Score*. Les concepteurs offrent aussi aux joueurs des badges et des emblèmes afin qu'il puisse se comparer avec le reste du monde. Le *superplay* est une sorte de *benchmarking* pour humain, un banc d'essai qui permet d'évaluer les performances d'un système et de le comparer à d'autres. D'ailleurs dans le *e-sport*, les compétitions internationales de jeu de stratégie en temps réel comme par exemple *Starcraft 2*, les joueurs les plus rapides au monde peuvent atteindre de façon constante 400 actions par minutes (6 à 7 actions par seconde) grâce à la configuration de raccourcis clavier combinés à la souris³⁴.

On compte aussi une autre catégorie très répandue, les *superplay T.A.S* pour *Tool assisted*

²⁸ Laurent Trémel, *Le marché des jeux vidéo*, op.cit.

²⁹ Evgeny Morozov, *Le Mirage numérique : Pour une politique du Big Data*, Paris, Les Prairies Ordinaires, 2015, traduction de Pascale Haas, p.27

³⁰ Ars Industrialis, Définition *Pharmakon*, [En ligne], consulté le 21 Juillet 2016. URL : <http://arsindustrialis.org/pharmakon>

³¹ Définition de la présentation de l'émission *Superplay* sur Nolife TV, [En ligne], consulté le 21 Juillet 2016. URL : <http://noco.tv/famille/5/nolife/superplay>

³² « Petit défaut » ou anomalie qui peut être exploité afin de passer à travers les murs, devenir invisible, etc.

³³ Une jauge qui nous signifie le taux de « complétion » du jeu : une représentation graphique de ce qui nous reste à compléter.

³⁴ Hadrien Maire, *Starcraft 2 : voici l'un des joueur les plus rapides de L'Esports*, Gentside [en ligne], mis en ligne le 18 Février 2014, consulté le 12 Mai 2016. URL : http://gaming.gentside.com/starcraft-2/starcraft-2-voici-l-039-un-des-joueurs-les-plus-rapides-de-l-039-esports_art216.html

speedrun,³⁵ dont le but est d'enregistrer une vidéo image par image avec la possibilité de recommencer autant de fois que l'on souhaite pour aboutir à la partie la plus rapide. Il s'agit d'utiliser un compteur indiquant la vitesse de déplacement de l'avatar et d'enregistrer, seconde par seconde, une vidéo de la partie la plus optimisée possible. En visionnant la vidéo finale, on pourrait croire qu'un robot effectue la partie parfaite en ayant trouvé la meilleure stratégie pour le déroulement du jeu à la manière de John Von Neumann, le créateur de la théorie des jeux³⁶ : une fois le *speedrun* idéal enregistré, il est en général impossible de faire mieux, les possibilités du jeu sont atteintes de façon ultime, le jeu est vaincu à tout jamais.

DEUXIÈME PARTIE

Nous avons vu dans la première partie que le jeu vidéo peut nous amener à différentes définitions de surhomme. Nous verrons dans cette partie les liens qui unissent l'interactivité à l'échelle globale (ou gamification du monde) et une forme très contemporaine de surhomme : le transhumanisme.

L'éternel retour est la forme du jeu vidéo

L'éternel retour est enseigné pour la première fois au 6^e siècle av. J.C. par Héraclite d'Ephèse, Nietzsche présente cette « doctrine » (et non théorie) comme « la pensée des pensées », la plus haute affirmation qui puisse se concevoir, le poids le plus lourd, un nouveau centre de gravité capable de renverser la religion. Ce concept offre trois résonances : c'est une expérience personnelle ; une théorie du temps et de l'histoire ; et une dimension politique. Cette dernière, beaucoup plus périlleuse et problématique, c'est l'expérience personnelle mais à l'échelle d'une civilisation : quel type d'homme doit-on vouloir, quel genre d'homme doit-on élever ? On peut voir l'éternel retour comme une morale personnelle, un principe de sélection que l'on applique à soi-même et qui semble nous dire : « mène ta vie de telle sorte que, si elle devait se répéter à l'infini, tu souhaiterais qu'elle reste telle quelle sans rien vouloir y changer ». C'est une exigence cruciale à chaque instant de peser, sous-peser les actes, les paroles et les valeurs, qui permettent d'éviter les erreurs de parcours. Il faut vouloir que les réussites et les erreurs de notre vie reviennent elles-aussi³⁷. Du point de vue personnel, l'éternel retour a plusieurs conséquences : c'est la fin de la mauvaise conscience, de la culpabilité, du regret, des remords, du ressentiment, de la rancune. Avec cette doctrine, plus besoin de la louange ni du blâme, plus besoin de félicitations. En tant que théorie du temps et de l'histoire, l'éternel retour nous conduit à nous réconcilier avec la vie de trois manières : la vie est tragique, il nous faut l'accepter ; la fusion du pessimisme et de l'optimisme devient possible ; et enfin, en vivant comme si sa vie devait se répéter à l'infini, cette doctrine permet à l'homme de donner un caractère d'éternité à sa vie, il s'approche de l'immortalité. Pour qui tente de comprendre cette doctrine puis d'y consentir, c'est une épreuve, une expérience, il sera amené à deux attitudes possibles : le désespoir d'une part, l'ivresse et l'enthousiasme d'autre part³⁸. Ce qui permet à Nietzsche d'écrire cette maxime joyeuse et provocatrice : « Était-ce *cela*, la vie ? Soit ! Re commençons ! »³⁹. Celui qui parviendra à accepter cette doctrine de l'éternel retour s'approchera du surhumain qui pourra alors s'atteler à la « transvaluation » ou « transmutation » de toutes les valeurs : une remise en question de toutes les valeurs. L'éternel retour et la volonté de puissance sont liés : la volonté de puissance doit être gouvernée, contrôlée, éduquée par l'éternel retour qui fait office de morale personnelle ou de croyance poétique capable de se substituer à la

³⁵ Un contre la montre assisté par des outils informatiques.

³⁶ Norbert Wiener, *God & Golem Inc. Sur quelques points de collision entre cybernétique et religion*, 1964, MIT, Nîmes, L'éclat, 2000, traduction de Christophe Romana & Patricia Farazzi, p.39-41.

³⁷ Partick Wotling, *Vocabulaire de Nietzsche*, Paris, Ellipse, 2013. L'erreur est une chose fondamentale à la vie : elle permet de se surmonter.

³⁸ *Ibid.*

³⁹ Friedrich Nietzsche, *Ainsi parlait Zarathoustra*, t.III, Paris, GF Flammarion, 1996, « De la vision et de l'énigme », traduction de Geneviève Bianquis, p.206.

religion, sans pour autant en devenir une⁴⁰.

Un programme informatique, un logiciel vidéoludique fonctionne à partir de boucles qui invitent l'utilisateur à faire l'expérience de l'*éternel retour*. Le *game designer* Jesse Schell nous explique que la conception d'un logiciel se fait par itérations qui doivent respecter la « règle de la boucle » : « Plus vous passez de temps à tester et améliorer votre concept, et plus votre jeu sera bon. La règle de la boucle n'est pas un objectif, parce que ce n'est pas un point de vue, c'est une vérité absolue. Il n'y a pas d'exception à la règle de la boucle⁴¹ ». De par sa forme, le jeu n'a d'autre but que le jeu, le jeu se veut lui-même, c'est un rite destiné à être rejoué⁴² ce que Schell formule dans cette phrase en forme de boucle : « the player is in the game is in the player is in the game...⁴³ ».

Dans une création numérique interactive nous pouvons localiser l'éternel retour dans l'ensemble "*game over & play again*" c'est-à-dire la rejouabilité du tout ou d'une partie d'un jeu, l'annulation de l'échec par la réussite et la sélection d'actions à accomplir pour continuer sa route. Les jeux d'arcade sans sauvegarde possible nommés « *die and retry* » (apprentissage par essai et erreur) illustrent parfaitement l'éternel retour avec le retour inéluctable à l'écran *Game Over* en cas d'échec.

La *permadeath* (mort permanente) est un autre *gameplay* ou principe de jeu, qui est assimilable à l'éternel retour. Pas de vie supplémentaire ou de seconde chance, c'est un arrêt radical et brutal du jeu qui poussera le joueur à recommencer à zéro en perdant son personnage et toute son évolution. Ce concept oblige à prendre des décisions cruciales pour éviter de se voir déposséder de son équipement et de sa progression ce qui a pour effet d'intensifier la sensation de perte, de renforcer l'implication du joueur en donnant du sens à ses décisions : « Le fait de ne pouvoir mourir qu'une seule fois, de manière irréversible et cruelle [...] aurait tendance à magnifier la vie »⁴⁴.

Les joueurs parlent parfois de « boucler le jeu » lorsqu'ils arrivent à le finir et à revenir fatalement à l'écran titre. Dans les jeux d'arcade connus pour leur grande difficulté, les joueurs qui parviennent à finir le jeu peuvent ensuite enchaîner sur un « second *loop* », puis un « troisième *loop* » etc. C'est-à-dire qu'ils peuvent recommencer immédiatement une nouvelle partie mais à la difficulté démentielle, particularité exploitée par les *superplayer* visant le meilleur score au niveau mondial.

Éternel retour, *feedback* et cybernétique

Le *feedback* ou boucle de rétroaction est un concept issu de la cybernétique, terme dérivant du grec *Kybernesis* qui signifie au sens propre « l'action de manœuvrer un bateau⁴⁵ » ou « science des moyens de gouvernement⁴⁶ ». Pour l'un de ses pères fondateurs Norbert Wiener, la cybernétique est « la science de la communication et de la régulation, aussi bien pour les machines que pour les organismes vivants⁴⁷ ». Sa thèse est que « le fonctionnement physique de l'individu vivant et les opérations de certaines des machines à communiquer les plus récentes sont exactement parallèles dans leurs efforts analogues pour contrôler l'entropie par l'intermédiaire de la rétroaction⁴⁸ ». Ce qui donne en termes nietzschéens : contrôler la volonté de puissance grâce à l'éternel retour. Wiener,

⁴⁰ Friedrich Nietzsche, *Cahier M III I*, Paris, Gallimard, 1982, traduction de Pierre Klossowski, §11 [158], p. 371.

⁴¹ Jesse SCHELL, *L'Art du game design*, 2008, CRC Press, Paris, Pearson France, 2010, traduction de Antony Champane, p.93.

⁴² Mircea Eliade, *Le Mythe de l'éternel retour*, Paris, Gallimard, 1989.

⁴³ « le jeu est dans le joueur est dans le jeu est dans le joueur... » in Jesse SCHELL, *L'Art du game design*, op.cit., p.137.

⁴⁴ Anthony, *#Permadeath : on ne meurt qu'une seule fois*, Ok Cowboy [En ligne], mis en ligne le 6 Février 2013, consulté le 4 Mai 2016. URL : <http://www.okcowboy.net/permadeath-on-ne-meurt-quune-seule-fois.html>

⁴⁵ Norbert Wiener, *God & Golem Inc. Sur quelques points de collision entre cybernétique et religion*, op.cit., p.7.

⁴⁶ Evgeny Morozov, *Le Mirage numérique : Pour une politique du Big Data*, op.cit., p.115.

⁴⁷ Norbert Wiener, *God & Golem Inc. Sur quelques points de collision entre cybernétique et religion*, op.cit., p.35.

⁴⁸ Norbert Wiener, *Cybernétique et société : L'usage humain des êtres humains*, 1950, Houghton Mifflin, Paris, Édition du Seuil, « Points, Science », 2014, traduction de Pierre-Yves Mistoulon, P59.

ajoute que ce principe est « la possibilité de définir la conduite future par les actions passées⁴⁹ ». Il complètera son point de vue en écrivant que nous réalisons « nos désirs [...] selon un processus de rétroaction, [...] par cet effet [...], nous pouvons renoncer avant qu'il ne soit trop tard⁵⁰. En *game design*, ce retour instantané « vise à donner au joueur ce « superpouvoir » : celui de percevoir en même temps le problème et sa solution, ou au moins de recevoir certaines indications sur la manière de surmonter les difficultés⁵¹ ». Le jeu vidéo est le médium qui a la capacité d'englober tous les autres⁵². En d'autres termes, il accumule et restitue la puissance de chaque médium en nous permettant d'interagir avec eux et offre des *feedbacks* qui peuvent être à la fois visuels, textuels, sonores et haptiques (tactile), des phénomènes de synesthésie dont peu d'objets sont capables. Chacune de ces réponses de la machine de natures variées sont assimilables à des micro récompenses gratifiantes pour l'utilisateur. Leur fonction est de montrer encore et toujours la réussite en divisant un grand but en d'innombrables petites tâches faciles à réaliser⁵³. Le résultat est ce qu'on appelle un renforcement positif : induire le joueur à reproduire un certain comportement. Muletier, Bertholet et Lang nous éclairent sur la fonction initiatique de cette boucle : « Lorsqu'il commence une expérience, le débutant doit recevoir le maximum de *feedback*, c'est ce qui va contribuer à créer son immersion⁵⁴ ».

Pour Dominique Lecourt, l'homme « ne s'adapte pas à son milieu [...] Il est, au contraire, celui qui adapte activement son milieu à ses désirs, lesquels se révèlent aussi insatiables que divers »⁵⁵. Ce que confirme dans un autre domaine les *gamedesigners* Muletier, Bertholet et Lang : « En *game design*, les *feedback* permettent d'adapter l'ordre du monde aux désirs des joueurs » et ils ajoutent « Descartes a écrit que, pour être heureux, « il vaut mieux changer ses désirs que l'ordre du monde » »⁵⁶. Pour Theodore Kaczynski, le mathématicien terroriste surnommé « Unabomber » qui envoyait des colis piégés aux promoteurs d'une société technologique, « ce système n'existe pas pour satisfaire les besoins des hommes, et n'en est pas capable. Les désirs et le comportement des hommes doivent en fait être modifiés pour satisfaire aux besoins de ce système ». Pour reprendre les termes d'Alain Damasio, « nous avons externalisé le corps humain » qui contenait notre volonté de puissance dans un système automatisé conçu sur mesure de nos désirs. Puis, ce système devenu autonome nous ayant dépassé, nous devons adapter nos désirs et nos vies à ce système. Le *trading* à haute fréquence en est un bon exemple : des algorithmes analysent en temps réel les marchés boursiers et effectuent des transactions semi-automatisées à des vitesses incroyables de l'ordre de la microseconde (0,000001 seconde). C'est la vitesse des transactions qui permet de gagner de l'argent. Pour Guillaud et Marcou « le *trading* à haute fréquence crée des échanges qui ne sont plus accessibles à l'homme⁵⁷ ». Parfois les machines s'emballent, elles génèrent un « *Krach* éclair » de 10 minutes⁵⁸ et l'économie mondiale nous échappe quelques instants. Michael Kearns, chercheur en informatique et ex-concepteur d'algorithmes pour *Wall Street* explique que « la finance est devenue une espèce de vaste système automatisé qu'aucune science ne peut décrire⁵⁹ ». Dans un monde où l'homme a créé un jeu mondial qui le dépasse, la solution qui semble s'imposer sera de s'adapter à ce jeu, de s'augmenter (*enhancement*) pour pouvoir rester dans la partie. Puisque nous ne pouvons intégrer la doctrine de l'éternel retour et ne pouvant recommencer ou retourner dans le temps

⁴⁹ *Ibidem*, p.65.

⁵⁰ Norbert Wiener, *God & Golem Inc. Sur quelques points de collision entre cybernétique et religion*, op.cit., p.83.

⁵¹ Guilhem Bertholet, Clément Muletier, et Thomas Lang, *La Gamification*, op.cit., p.61.

⁵² Jesse SCHELL, *L'Art du game design*, op.cit., p.477.

⁵³ Guilhem Bertholet, Clément Muletier, et Thomas Lang, *La Gamification*, op.cit., p.172.

⁵⁴ *Idem*.

⁵⁵ Dominique Lecourt, *Humains post-humain*, Paris, PUF, « Quadrige », 2011, p52.

⁵⁶ Guilhem Bertholet, Clément Muletier, et Thomas Lang, *La Gamification*, op.cit., p.166.

⁵⁷ Hubert Guillaud, *Bodyware : santé disruptive*, Internet Actu, [En ligne], mis en ligne le 01 Octobre 2015, consulté le 28 janvier 2015. URL : <http://www.internetactu.net/2015/10/01/bodyware-sante-disruptive/>

⁵⁸ Laurent Anthony, *Le trading haute fréquence : « Un choix idéologique et politique »*, [en ligne], mis en ligne le 23 Décembre 2013, consulté le 28 janvier 2015. URL: <http://www.bastamag.net/Le-trading-haute-frequence-Un>

⁵⁹ *Ibid.*

comme dans un jeu vidéo, nous prenons soudainement conscience que nous sommes sur une autoroute qui conduit au transhumanisme : une évolution contrainte vers le surhumain sans peine, monnayable, trafiquable et déshumanisé.

La gamification du monde et la démocratie du surhomme

En 1964, Norbert Wiener avait compris que le jeu vidéo (alors à ses balbutiements) nous permettrait un jour de manipuler non pas des images picturales mais des images opérantes⁶⁰ ou images actionnables⁶¹. Wiener avait parfaitement anticipé son extension à d'autres domaines que le jeu, ce que l'on nomme aujourd'hui *gamification* : « il est incontestable que la technique du jeu auto-adaptatif sera employée dans de nombreux secteurs d'activité humaine qui n'y ont pas été soumis jusqu'ici⁶² ». L'utilisation des *feedback* qu'on appelle aussi notifications est aujourd'hui pleinement intégrée à nos vies quotidiennes dans chacune des interactions homme-machine avec les tablettes et *smartphones*, ces micro-ordinateurs si proches de nos corps. Il est difficile de résister à l'appel de ces *feedback* multisensoriels gratifiants et générateurs de suspens : une information, une réaction, un sourire nous attend peut-être sur cet écran ? Il existe une dépendance à la notification (sonore, tactile, lumineuse) qui signale une notification (textuelle, visuelle)⁶³. Nous sommes désormais entrés dans l'ère de l'information, nous concentrons nos efforts à numériser et à indexer le monde afin d'ordonner les informations qui autorisent à gouverner dans un État cybernétique. Nous sommes occupés à créer une société automatique pour reprendre les mots de Stiegler. Afin que cette indexation du monde soit plus aisée et collaborative nous rendons les activités numériques plus intuitives et ludiques, c'est ce qu'on pourrait appeler la *gamification* du monde : les interfaces des écrans tactiles sont éminemment ludiques⁶⁴. *Twitter*, *Facebook* et plus généralement tout le *web*, avec liens hypertextes et possibilités d'interaction couplés aux boucles de rétroaction, peut être considéré comme une forme de jeu vidéo textuel massivement multijoueur intégrant du son, des images et de la vidéo. Les *feedbacks* des jeux vidéo renforcent notre immersion dans le jeu tandis que les notifications des *smartphones*, tablettes et autres objets connectés tendent à détruire notre attention au monde qui nous entoure. Avec l'éternel retour, on s'incorpore à soi-même et à l'histoire de l'homme, grâce aux *feedbacks*, on s'intègre progressivement dans la machine.

En 1985, Neil Postman dans l'introduction de son ouvrage « Se divertir à en mourir » nous dit : « Orwell nous avertit du risque que nous courons d'être écrasés par une force oppressive externe. Huxley, [...] sait que les gens en viendront à aimer leur oppression, à adorer les technologies qui détruisent leur capacité de penser⁶⁵ ». Puis, il ajoute une remarque de Huxley dans *Brave New World Revisited* :

les défenseurs des libertés et de la raison, qui sont toujours en alerte pour s'opposer à la tyrannie, « ne tiennent pas compte de cet appétit quasi insatiable de l'homme pour les distractions ». Dans 1984, ajoutait Huxley, le contrôle sur les gens s'exerce en leur infligeant des punitions ; dans Le Meilleur des mondes, il s'exerce en leur infligeant du plaisir. En bref, Orwell craignait que ce que nous haïssons ne nous détruise ; Huxley redoutait que cette destruction ne nous vienne plutôt de ce que nous aimons⁶⁶.

Nous pourrions ajouter qu'Orwell et Huxley ont raison l'un après l'autre : en transformant le monde

⁶⁰ Norbert Wiener, *God & Golem Inc. Sur quelques points de collision entre cybernétique et religion*, op.cit., p.13.

⁶¹ Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, op.cit..

⁶² Norbert Wiener, *God & Golem Inc. Sur quelques points de collision entre cybernétique et religion*, op.cit., p.50.

⁶³ Pontefract Dan, *Are we addicted to the notification of notifications?* [en ligne], mis en ligne le 11 Février 2011, consulté le 28 janvier 2015. URL : <http://www.danpontefract.com/are-you-addicted-to-the-notification-of-notifications/>

⁶⁴ Barnabé Fanny, *La ludicisation des pratiques d'écriture sur Internet : une étude des fanfictions comme dispositifs jouables*, « Sciences du jeu » [En ligne], 2 | 2014, mis en ligne le 24 octobre 2014, consulté le 21 Juillet 2016. URL : <http://sdj.revues.org/310>

⁶⁵ Neil Postman, *Se divertir à en mourir*, Paris, Nova éditions, 2010, traduction de Thérèse de Chérissey, P13-14.

⁶⁶ *Ibid.*

en jeu numérique dans sa notion étendue, et sachant que toutes ces entreprises gardent en mémoire toutes les traces de nos activités, nos goûts esthétiques, politiques et moraux, nous indexons le monde massivement et gratuitement par goût du jeu. Nous leur rendons un service immense en fournissant nos données (*big data*) qu'ils peuvent ensuite exploiter (*data mining*) puis utiliser et monnayer à leur convenance pour en tirer des fortunes et des outils d'analyse sociologique et de contrôles sans précédent. Ces données précieuses sont achetées par d'autres entreprises ou réquisitionnées par un État comme le programme américain de surveillance global *Prism* révélé par Edward Snowden. En définitive, en s'adonnant à nos plaisirs numériques quotidiens nous renseignons le pouvoir oppressif et répressif. Evgeny Morozov ajoute que les pauvres, qui sont très majoritaires, assistent les riches en augmentant leurs fortunes⁶⁷.

Nombreux sont les univers de fiction et les jeux vidéo qui prennent pour sujet le transhumanisme, l'humain augmenté par la science dans un contexte post-apocalyptique à l'esthétique cyberpunk. C'est l'effet de mode d'un fantasme contemporain aussi séduisant que préoccupant. On pense par exemple à la série *Deus Ex* ou à *Call of Duty : Modern Warfare* mais la liste est longue et ne s'arrête pas seulement à des choix de thèmes ou d'esthétiques. C'est le *gameplay* qui porte en lui ces valeurs. Mais si certaines de ces créations posent de véritables questions éthiques, morales et politiques sur le transhumanisme comme par exemple *Metal Gear Solid 4*, elles permettent toutes d'avoir un avant-goût de l'augmentation de la condition humaine, de vivre par procuration le fantasme de l'*empowerment* : plus de pouvoirs spéciaux, plus de contrôle, le double saut, l'invincibilité, les vies multiples, etc. Nous soutenons le point de vue que le transhumanisme est le thème fondamental en sous texte, la vision du monde majoritaire inhérente à ces jeux, mieux : le jeu vidéo fait la promotion involontaire du paradigme transhumaniste. D'ailleurs les publicités *Playstation 4* de Janvier 2015 le reconnaissent volontiers : « Bonne année à ceux qui rêvent d'une vie où les doubles sauts existeraient vraiment ». On assiste à un étonnant paradoxe : en voulant atteindre le surhumain sans effort, le joueur atteint l'exact opposé : il devient ce que Nietzsche nomme « le dernier homme » qui veut la vie facile et confortable, l'homme pousse bouton à la recherche d'un plaisir immédiat. Un individu qui désire une gloire relative n'ayant lieu que dans un logiciel de loisir comparable à ce que Nietzsche appelle les outres-mondes ou arrières-mondes (tel le paradis ou l'enfer) qui l'isole du reste du vieux monde physique palpable, celui que les humains ont en commun, celui où évolue notre enveloppe charnelle et où sont stockés les serveurs qui surchauffent pour nous donner une vie numérique. Comment refuser le transhumanisme alors que la majorité des jeux contiennent en eux, dans leurs règles même et leurs principes de jeu la possibilité d'expérimenter le fantasme du surhomme ? Si ces jeux très souvent qualifiés de « virtuels » favorisent la jouissance de notre volonté de puissance dans le « cercle magique » du jeu, pourquoi ne satisferaient-ils pas notre volonté de puissance dans notre monde physique palpable ?

On reproche habituellement au jeu vidéo de mettre en scène et de permettre d'exercer soi-même différentes formes de violence, mais, qu'il l'avoue ou non, le grand public est fasciné par le spectacle de la violence. Il n'y a qu'à voir les audiences télévisées ou le nombre d'entrées dans les salles de cinéma pour les films pudiquement catégorisés « film d'action ». La violence en tant que divertissement n'est qu'une conséquence de la volonté de puissance. Ce qui est problématique avec le jeu vidéo c'est cette volonté aveugle de faire l'expérience du surhumain. Qu'importe la définition du surhomme, qu'importent le moyen d'y accéder, le modèle politique, la vision du monde (ou ethos ludique selon Sebastien Genvo) délivrés par les règles du jeu. Pourvu que la volonté de puissance soit satisfaite et donne à la fois la sensation d'être en vie et d'avoir enfin une prise sur le monde, « un » monde, quel qu'il soit. C'est la démocratie du surhomme : tout le monde peut prétendre y accéder.

⁶⁷ Evgeny Morozov, *Le Mirage numérique : Pour une politique du Big Data*, op.cit., p.16.

L'avènement du transhumain et l'avenir de la « réalité »

Nietzsche avait annoncé que l'avènement du surhomme adviendrait dans des milliers d'années. Mais seulement un petit siècle après la naissance de son Zarathoustra, les progrès scientifiques et techniques permettent déjà à l'homme et à sa mégalomanie de toucher du doigt ce concept de surhumain. L'homme a cette tendance à la paresse qui est la véritable mère de l'invention selon Wiener. Il cherche à dépenser le minimum d'énergie pour un maximum de résultat, il veut donc devenir surhumain sans le moindre effort pour s'adapter au monde qu'il avait pourtant agencé selon ses désirs. L'humain s'étant fait « gardien du feu nucléaire et scribe du code génétique⁶⁸ », il exige de devenir dieu en faisant croire que l'humain est quelque chose de dépassé, obsolète, alors qu'il est sa condition même d'existence, son fondement, son socle. Puisque « Dieu est mort » et que l'homme s'est donné la possibilité de le remplacer, il se fait un devoir de modifier en profondeur, d'améliorer la nature et l'homme coûte que coûte et peu importe l'état dans lequel il laissera le monde à sa descendance. Si la morale qu'il adopte se situe en effet par-delà le bien et le mal, ses valeurs n'ont pas pour objectif d'accéder à une indépendance et à la noblesse d'âme, il veut s'incorporer à la machine tout en se rendant maître de la vie.

Les principales préoccupations des transhumanistes sont l'immortalité par la sélection et les modifications génétiques, l'*uploading* du cerveau dans un ordinateur afin de se débarrasser du corps si encombrant, puis de le coupler à l'intelligence artificielle omnisciente et omniprésente. En somme s'incorporer encore plus d'automatisation grâce à l'informatique. Bernard Stiegler nous rappelle très justement que l'être humain et le monde vivant sont des ensembles d'automatismes : une cellule est une séquence d'automatismes ; nous avons des automatismes personnels (habitudes, tics, expressions et champs lexicaux, etc.) ; et des automatismes collectifs ou de société (salutation, mœurs, etc.)⁶⁹. Stiegler nous propose de nous désautomatiser, c'est à dire de remettre en question nos automatismes et nos valeurs pour reprendre le contrôle de nos vies, de se réapproprier les connaissances perdues et éviter ainsi le carnage irréversible qui s'annonce avec le transhumanisme et l'automatisation de la société. Le joueur, en suivant aveuglément les injonctions des programmeurs, s'auto-programme lui-même. Comme le rappelle Charles Mopsik dans la préface de *God & Golem Inc.*, si les hommes ont choisi d'appuyer sur le « Grand Bouton » afin de faire exploser la bombe A c'est « parce qu'ils avaient été ou s'étaient eux-mêmes programmés pour l'accomplir⁷⁰ ».

Raymond Kurzweil, le prophète du transhumanisme, directeur de la recherche pour le moteur de recherche de *Google*, figure de proue de ces mutations – dont le but avoué est de devenir la première intelligence mondiale très supérieure à la totalité de l'intelligence de l'humanité entière – prédit ces possibilités pour 2045 en se basant sur la loi de Moore : la puissance des ordinateurs double tous les deux ans. Elon Musk, propriétaire de *Tesla Motors*, *PayPal* et de *SpaceX* craint que ces révolutions bio-technologiques ne transforment l'espèce humaine en labrador des machines⁷¹. Le transhumanisme promet un bouleversement philosophique gigantesque, le débat doit avoir lieu aussi bien du côté politique et scientifique que du côté des *game designer*, des joueurs et adorateurs de la technologie. Que signifiera « vivre » si nous ne pouvons plus mourir ? Le temps sera-t-il encore une notion qui a du sens ? Dans une humanité à deux vitesses, y aura-t-il une déclaration universelle du droit de l'homme augmenté, du robot, de l'intelligence artificielle et du citoyen ? Les questions vertigineuses pleuvent.

J. Z. Young un biologiste d'Oxford a écrit en 1950 dans « Doubt and certainty in science » : « nous créons des outils auxquels nous nous adaptons », et John Brockman ajoute « la réalité n'est pas un

⁶⁸ Peter Sloterdijk, *La Domestication de l'être*, Paris, Mille et une nuits, 2000, traduction de Olivier Mannoni.

⁶⁹ Bernard Stiegler dans l'émission *Atelier des médias* de Ziad Maalhouf sur RFI (minutes 7:32). URL : <http://www.rfi.fr/emission/20151205-stiegler-philosophe-societe-automatique-fayard>

⁷⁰ Norbert Wiener, *God & Golem Inc. Sur quelques points de collision entre cybernétique et religion*, op.cit., p.15.

⁷¹ Elon Musk, citation sur le Washington Post, mis en ligne le 24 Mars 2015, consulté le 4 Mai 2016. URL : <https://www.washingtonpost.com/news/innovations/wp/2015/03/24/elon-musk-neil-degrasse-tyson-laugh-about-artificial-intelligence-turning-the-human-race-into-its-pet-labrador/>

objet figé mais elle est changeante, nous devenons les technologies que nous créons⁷² ». En 1964, Norbert Wiener l'avait déjà compris : « nous sommes les esclaves de nos moyens techniques [...] Nous avons modifié si radicalement notre milieu que nous devons nous modifier nous-mêmes pour vivre à l'échelle de ce nouvel environnement⁷³ ». L'auteur de science-fiction philosophique Alain Damasio nous dit :

le plus gros *bullshit* qui circule dans la sphère science-fictionnelle actuelle et technologique actuelle c'est de dire « la technique est neutre, la technologie est neutre ». C'est Nietzsche qui disait « la philosophie c'est nuire à la bêtise ». S'il faut être philosophe c'est sur ce point : nuire à cette idée qui est une catastrophe intellectuelle absolue et une connerie sans nom. La technologie est tout sauf neutre. [...] Quand tu fais faire, tu as du pouvoir ; quand tu fais toi-même, tu as de la puissance. C'est complètement différent, c'est une autre approche⁷⁴.

Les *game designers* ont donc le pouvoir d'accorder aux joueurs de la puissance. Ainsi soumis à une création dont il n'est pas l'instigateur, le joueur se soumet à l'autorité des développeurs et se retrouve en état d'obéissance dans son propre intérêt : il ne se sent plus responsable de ses actes qui sont de toutes façons, sous prétexte de jeu, sans incidence directe. Nous avons tendance à penser que notre esprit est maître de notre volonté de puissance alors que notre esprit est à son service⁷⁵ et elle ne se préoccupe pas des conséquences.

Aujourd'hui, en plein essor de la *gamification*, des casques de réalité virtuelle, des lunettes de réalité augmentée, et l'association des deux nommée « réalité mixte » sont un véritable big bang technophilosophique. Ces équipements qui superposent l'esthétique du jeu vidéo et des mondes virtuels à notre vie quotidienne pourront dans quelques années faire tout ce que peuvent faire les *smartphones* sans avoir à nous détacher de notre monde physique, palpable. Mais comment vont réagir nos sens, nos yeux, nos cerveaux, notre système cognitif et psychologique au contact de ces équipements qui trompent le cerveau et le corps alors que nous sommes déjà submergés d'information qui détruit notre attention ? Comment va réagir notre corps alors que nous certains d'entre nous ont déjà du mal à supporter les lunettes, les montres ou les radiations électromagnétiques ? Et qu'est devenu ce vieux monde mis en danger par l'homme, cette planète à sauver, restée en plan pendant que nous nous promenions dans les serveurs informatiques ?

Les industries vidéoludiques – qui se donnent pour mission de divertir tout en générant de l'argent plutôt que de viser l'œuvre d'art – développent des expériences de jeu à la mesure de la volonté de puissance dominante chez la majorité des joueurs qui désirent la jouissance aveugle et sans entrave de leur volonté de puissance et leur besoin de reconnaissance de celle-ci (*Thymos* ou besoin de reconnaissance⁷⁶). En tant qu'objet culturel industriel, le jeu vidéo est ainsi soumis à la dictature du plus grand nombre pour générer le plus de profits possible, profits qui dépassent désormais ceux du cinéma et de la musique réunis. On serait tenté d'imaginer une charte éthique du *game design* mais il n'existe pas de morale ni d'éthique européenne et encore moins universelle. Notre volonté de puissance aux commandes de notre « pouvoir d'achat » ne veut rien savoir : elle veut être satisfaite. Comme le dit Laurent Alexandre, notre éthique est un château de sable, elle fluctue et ce de plus en plus rapidement. Il n'y a qu'à voir en un siècle l'évolution de l'acceptation de la contraception, de l'avortement, de la fécondation in vitro, de la chirurgie esthétique et réparatrice qui pouvait sembler monstrueuse à la génération de nos grands-parents. Pour Alain Damasio : « les innovations sont

⁷² John Brockman, citation dans *Das Netz, Voyage en cybernétique, Unabomber, le LSD et l'internet*, Lutz Dammbeck, 2005.

⁷³ Norbert Wiener, *God & Golem Inc. Sur quelques points de collision entre cybernétique et religion*, op.cit., p.37.

⁷⁴ Alain Damasio, interview sur le site Hors-série, [en ligne], mis en ligne le 9 Janvier 2016, consultée le 5 Mai 2016. URL : <http://www.hors-serie.net/emission.php?id=126&is>

⁷⁵ La volonté de puissance est une force liée au corps, c'est le corps qui s'exprime : le corps commande à l'esprit, mais l'esprit est assez vaniteux pour croire, et faire croire au corps que c'est lui qui commande.

⁷⁶ Francis Fukuyama, *La fin de l'histoire et le dernier homme*, Paris, Flammarion, « Champs Essais », 1992, traduction de Denis Armand Canal.

presque toujours présentées sous l'angle rassurant d'un handicap à pallier⁷⁷ ».

Il ne s'agit pas de devenir un néo-luddite extrémiste et de combattre les machines et logiciels ainsi que leurs concepteurs par la force, ce qui serait aujourd'hui interprété comme du terrorisme. Ce refus qu'on appelle *boycott* de se prêter à un jeu qui ne nous convient pas reste une arme politique efficace et pacifique. Joueurs, utilisateurs et *game designers*, nous avons encore la possibilité de refuser à notre volonté de puissance les jeux, les applications, les « services » et « solution numérique » qui nous procure du plaisir à court terme mais qui après analyse nous apparaissent stériles voire dangereux à long terme. Mais nous pouvons aussi en choisir d'autres, ludiques, humoristiques et philosophiques comme *The Stanley Parable*, *Papers, Please* ou *The Talos Principle* qui remettent en question brillamment l'idée même de réalité, la place du joueur et leurs capacités à se laisser manipuler par les développeurs. Ces créations dites indépendantes sont en plein essor, elles sont animées par la volonté de faire œuvre d'art ce qui fait avancer à la fois le médium et le joueur qui l'utilise. Elles permettent de ressentir, de comprendre et d'inventer les solutions qui s'offrent à nous. Le surhumain est aujourd'hui devenu un « standard » philosophique qui doit être pensé et repensé. Ayant mis en évidence les buts inhérents aux jeux vidéo et à l'idéologie à laquelle il peut conduire, nous terminerons cet article en citant un dernier aphorisme de Nietzsche « C'est l'avenir que nous devons prendre comme *mesure* de tous nos jugements de valeur⁷⁸ ».

⁷⁷ Alain Damasio, *On a externalisé le corps humain, Quand le corps devient une machine*, Télérama [En ligne], consulté le 6 Mai 2016. URL : <http://www.telerama.fr/techno/corpsmachine/alain-damasio/>

⁷⁸ Friedrich Nietzsche, *Fragments posthumes*, X, 36 [256].