



Le petit surhomme des jeux vidéo et le transhumanisme

Pour une critique éthique et politique de l'interactivité ludique

Plan de la présentation

- La volonté de puissance : la raison d'être des jeux vidéo
- Le surhomme : le but du jeu vidéo
- Le transhumanisme : une relecture contemporaine du surhumain
- Le jeu vidéo : une simulation de transhumanisme

Conclusion

- Le médium jeu vidéo est un vecteur d'acceptation du transhumanisme
- Pour une éthique du joueur, du Game Design, du design d'interactivité
- ▶ Vers une Gamification (ludicisation) du Monde ?

TOUT est Volonté de
puissance !



TOUT est Volonté de puissance !



La volonté de puissance c'est :

- **le principe fondamental de la vie**, une force à laquelle toute forme de vie est soumise : une plante qui pousse dans la faille d'un mur ; un animal qui doit se nourrir pour survivre ; l'humain qui veut accroître sa sensation d'être en vie.
- **une force insatiable sur le long terme**. Le vivant fait tout, non pas pour se conserver mais pour s'accroître. (Nietzsche s'oppose à Darwin). En conséquence, elle conduit l'homme à se diriger en direction du **surhumain**.
- **l'origine de tous les sentiments, pulsions, humeurs, vertus, et penchants**. C'est cette force qui nous pousse à agir.

○ Moyens de réguler la volonté de puissance : morale, éthique, droit, éducation, systèmes de règles

○ Moyens de réguler la volonté de puissance : morale, éthique, droit, éducation, systèmes de règles

TOUT est Volonté de puissance !



La volonté de puissance c'est :

- **le principe fondamental de la vie**, une force à laquelle toute forme de vie est soumise : une plante qui pousse dans la faille d'un mur ; un animal qui doit se nourrir pour survivre ; l'humain qui veut accroître sa sensation d'être en vie.
- **une force insatiable sur le long terme**. Le vivant fait tout, non pas pour se conserver mais pour s'accroître. (Nietzsche s'oppose à Darwin). En conséquence, elle conduit l'homme à se diriger en direction du **surhumain**.
- **l'origine de tous les sentiments, pulsions, humeurs, vertus, et penchants**. C'est cette force qui nous pousse à agir.
- **Moyens de réguler la volonté de puissance** : morale, éthique, droit, éducation, systèmes de règles.
- Moyens de réguler la volonté de puissance : morale, éthique, droit, éducation, systèmes de règles.

Différents états de la Volonté de puissance



Différents états de la Volonté de puissance



Une volonté de puissance **bridée**, contrainte, engendre le ressentiment, la mauvaise conscience, la culpabilité, la frustration.

Une volonté de puissance **débridée** peut conduire à la domination, la tyrannie, la barbarie, au fanatisme, à vouloir acquérir la puissance.

Une volonté de puissance **maîtrisée** conduit au commandement de sa propre puissance intérieure, au surpassement de soi, à l'acte créateur. C'est le pouvoir de se dominer.

Différents états de la Volonté de puissance



Une volonté de puissance **bridée**, contrainte, engendre le ressentiment, la mauvaise conscience, la culpabilité, la frustration.
(**métamorphose du chameau** > **Pessimisme**)

Une volonté de puissance **débridée** peut conduire à la domination, la tyrannie, la barbarie, au fanatisme, à vouloir acquérir la puissance.
(**métamorphose du lion** > **Optimisme**)

Une volonté de puissance **maîtrisée** conduit au commandement de sa propre puissance intérieure, au surpassement de soi, à l'acte créateur. C'est le pouvoir de se dominer.
(**métamorphose de l'enfant** > **pessimisme + optimisme**)

Cf. Les « **Trois métamorphoses de l'esprit** », Ainsi Parla Zarathoustra

Différents états de la Volonté de puissance



Une volonté de puissance **bridée**, contrainte, engendre le ressentiment, la mauvaise conscience, la culpabilité, la frustration.
(**métamorphose du chameau** > **Pessimisme**)

Une volonté de puissance **débridée** peut conduire à la domination, la tyrannie, la barbarie, au fanatisme, à vouloir acquérir la puissance.
(**métamorphose du lion** > **Optimisme**)

Une volonté de puissance **maîtrisée** conduit au commandement de sa propre puissance intérieure, au surpassement de soi, à l'acte créateur. C'est le pouvoir de se dominer.
(**métamorphose de l'enfant** > **pessimisme + optimisme**)



Cf. Les « **Trois métamorphoses de l'esprit** », Ainsi Parla Zarathoustra

La Volonté de puissance :

la raison d'être des jeux vidéo



« 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... ».

Ralph Baer, l'un des pères fondateurs du jeu vidéo en 1951.

« Le jeu vidéo est nietzschéen de part en part. C'est le développement d'une sensation de puissance ».

Stéphane Natkin, directeur de l'« Enjmin » : école nationale du jeu et des médias interactifs, interview de 2010.

La Volonté de puissance : la raison d'être des jeux vidéo



Les Game Designers persuadent le joueur de continuer le jeu grâce à cette montée en puissance. Ils favorisent une capacité d'**agency** (capacité d'agir sur le monde), ou **empowerment** conduisant à l'émancipation.

Jeux « persuasifs » :

« transmettre un message, apporter des arguments, convaincre les joueurs d'adopter un point de vue spécifique, changer leurs opinions à propos du monde ou influencer leurs comportements ». Ian Bogost

Cette argumentation repose sur les règles du jeu et sur les **possibilités de commandes qui contraignent les actions du joueur.**

► Le joueur est incité à reproduire ou à éviter certains comportements : renforcement positif ou négatif



Publicité *Playstation 2*
« Mountain », 2003. ▶



« La *Playstation* va révéler en vous un sentiment de puissance encore méconnu, des sensations vraies ! ».

Publicité *Playstation One*,
1995.

« Qu'est-ce que le plaisir, sinon l'excitation de la sensation de la puissance, causée par un obstacle [...] Ainsi dans tout plaisir la douleur est enclose. - Pour que le plaisir devienne très grand, il faut que les douleurs soient très longues et la tension de l'arc inouïe ».

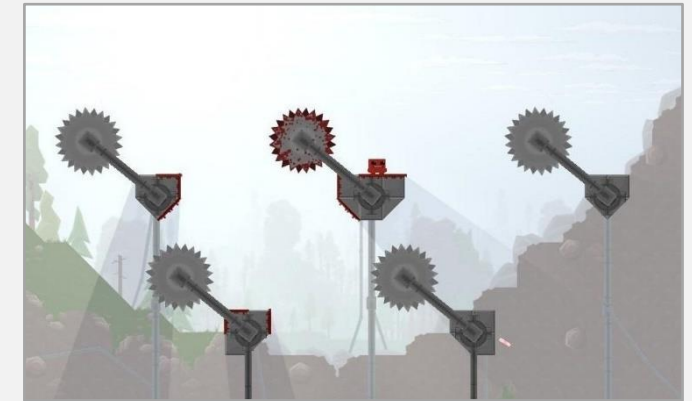
Friedrich Nietzsche, *Fragments posthumes*, 1885 (XVI, §658)

Dans un jeu vidéo : plus grande est la difficulté, plus grand est le plaisir lorsque le joueur parvient à la surmonter.

I Wanna Be The Guy
(2007)



Super Meat Boy
(2010)



VVVVVV (2010)



« Qu'est-ce que le plaisir, sinon l'excitation de la sensation de la puissance, causée par un obstacle [...] Ainsi dans tout plaisir la douleur est enclose. - Pour que le plaisir devienne très grand, il faut que les douleurs soient très longues et la tension de l'arc inouïe ».

Friedrich Nietzsche, *Fragments posthumes*, 1885 (XVI, §658)

Dans un jeu vidéo : plus grande est la difficulté, plus grand est le plaisir lorsque le joueur parvient à la surmonter.

I Wanna Be The Guy
(2007)



Super Meat Boy
(2010)



VVVVVV (2010)



« Qu'est-ce que le plaisir, sinon l'excitation de la sensation de la puissance, causée par un obstacle [...] Ainsi dans tout plaisir la douleur est enclose. - Pour que le plaisir devienne très grand, il faut que les douleurs soient très longues et la tension de l'arc inouïe ».

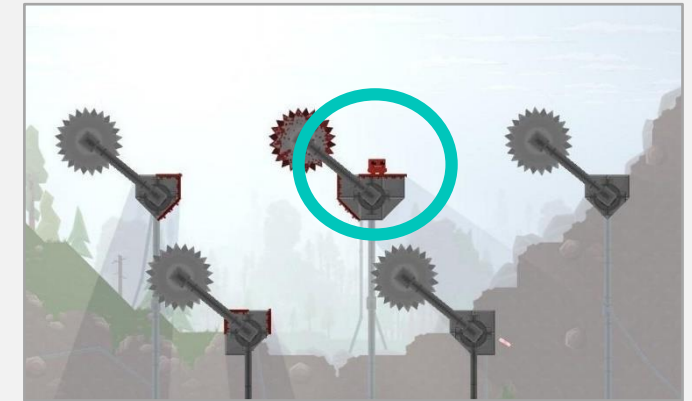
Friedrich Nietzsche, *Fragments posthumes*, 1885 (XVI, §658)

Dans un jeu vidéo : plus grande est la difficulté, plus grand est le plaisir lorsque le joueur parvient à la surmonter.

I Wanna Be The Guy
(2007)

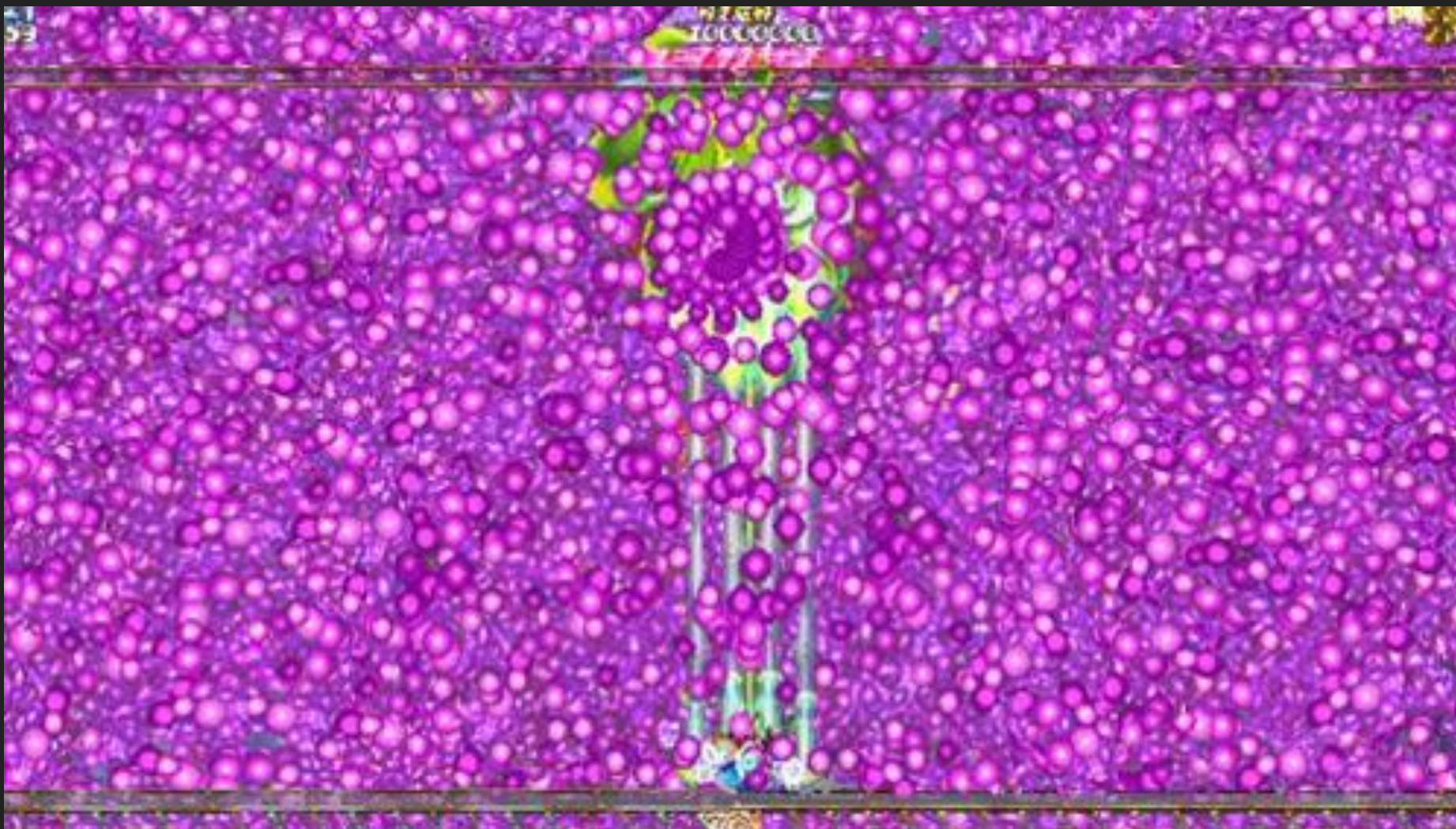


Super Meat Boy
(2010)

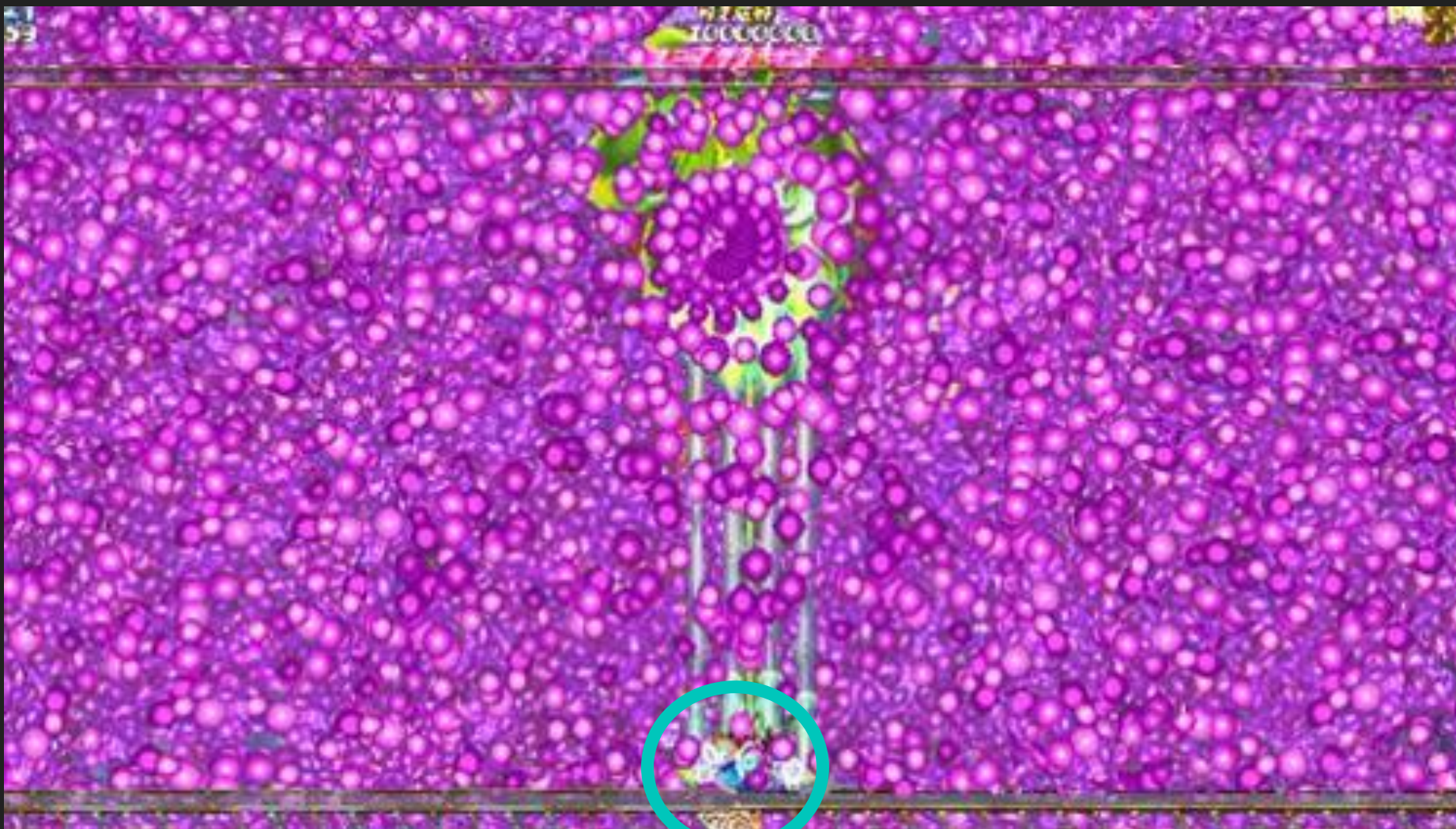


VVVVVV (2010)



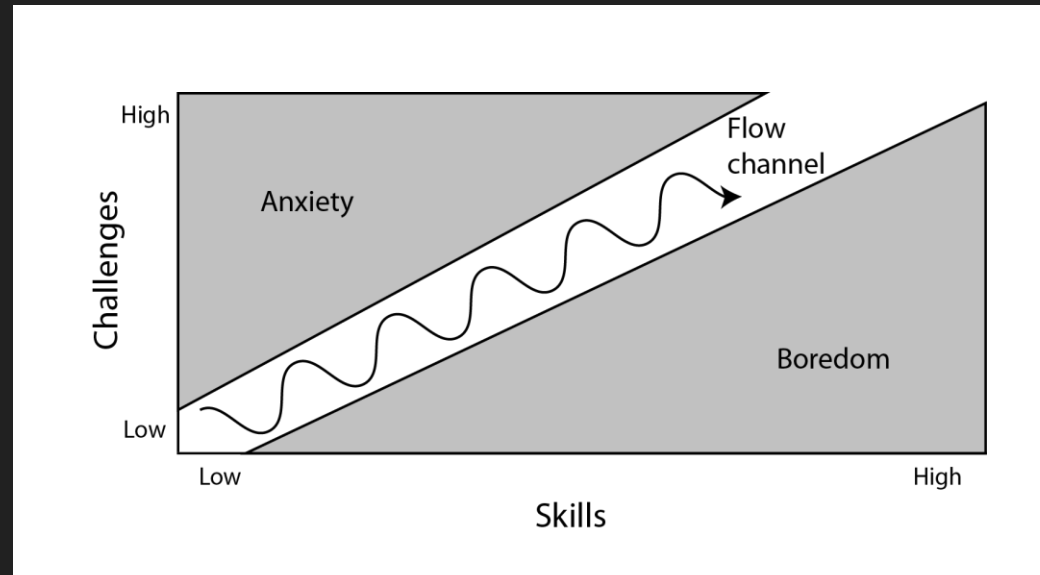


Mushihimesama Futari, Cave, 2006 (PC Version)



Mushihimesama Futari, Cave, 2006 (PC Version)

La « courbe du Flow » = montée en puissance progressive (Csíkszentmihályi, Schell)

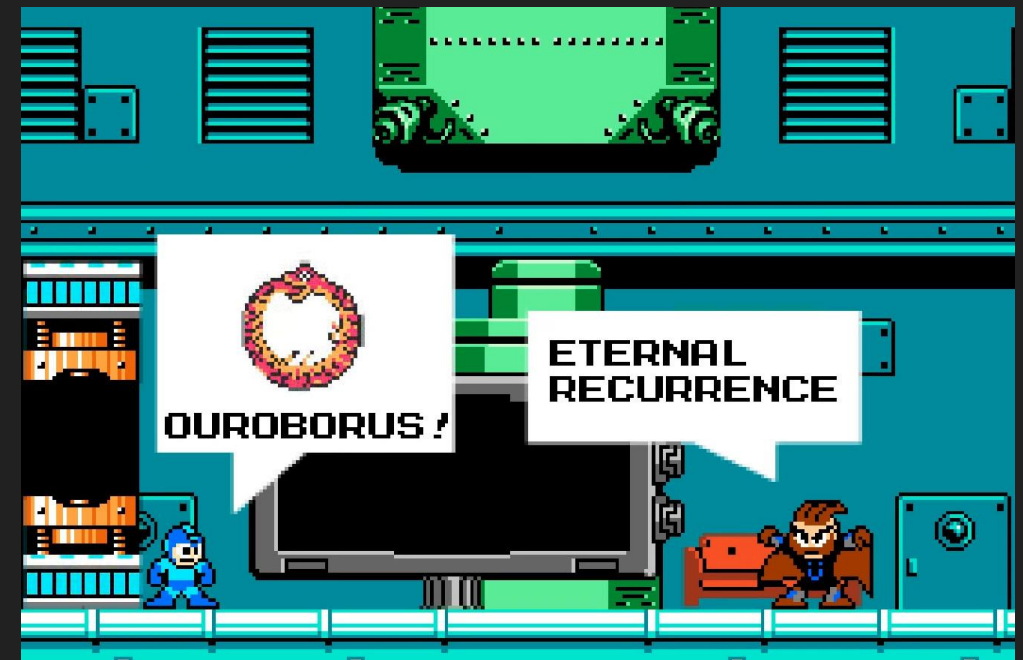


Anxiété intense ou ennui intense = abandon

Réussite et échec : satisfaction et frustration de la volonté de puissance

Comment faire ressentir l'accroissement de puissance dans les jeux vidéo ?

- Ennemis de plus en plus forts, challenges de plus en plus difficiles
 - Acquisition de nouvelles compétences et de nouveaux équipements
 - Utilisation de **Feedback** (ou boucle de rétroaction) qui informe le joueur sur l'état de ses forces
-
- **Feedback visuels** : Effets visuels et affichage en surimpression du jeu (affichage tête haute / HUD)
 - **Feedback sonores** : Sound Design, musique contextuelle comme illustrations sonores de l'efficacité des actes du joueur
 - **Feedback tactiles** : Vibrations de la manettes



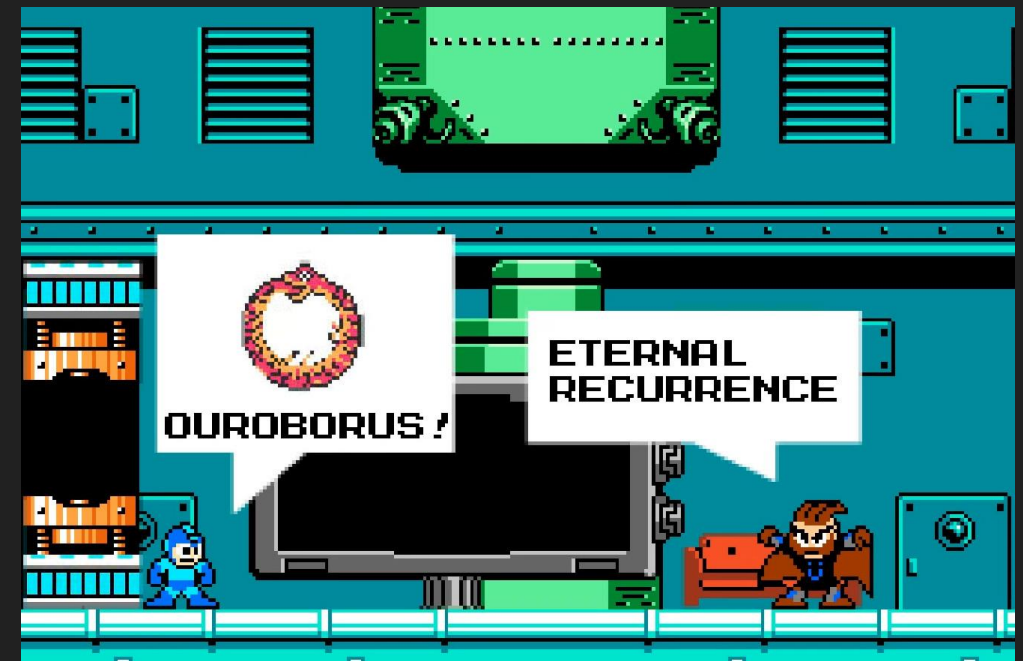
Comment faire ressentir l'accroissement de puissance dans les jeux vidéo ?

- Ennemis de plus en plus forts, challenges de plus en plus difficiles
- Acquisition de nouvelles compétences et de nouveaux équipements
- Utilisation de **Feedback** (ou boucle de rétroaction) qui informe le joueur sur l'état de ses forces

- **Feedback visuels** : Effets visuels et affichage en surimpression du jeu (affichage tête haute / HUD)
- **Feedback sonores** : Sound Design, musique contextuelle comme illustrations sonores de l'efficacité des actes du joueur
- **Feedback tactiles** : Vibrations de la manettes

► **Micro rewards : gratifications récurrentes** qui satisfont ponctuellement la volonté de puissance.

► **Ces éléments favorisent le Game Feel** : « l'esthétique de la sensation tactile que l'on tire de la manipulation d'un objet virtuel » (Steve Swink). C'est la sensation agréable ou désagréable de contrôle éprouvée par le joueur.





L'arbre de compétence (Skill Tree) de Horizon Zero Dawn, Guerrilla Games, 2017

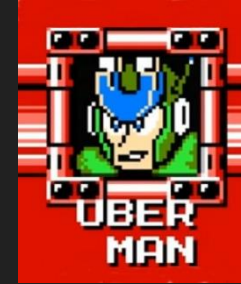


L'affichage tête haute (HUD) de « World of Warcraft » de Blizzard Entertainment, 2004 (jeu modifié avec des add-ons)

Le surhomme :
le but du jeu vidéo



Le surhomme



- **Il incarne le but de l'humanité** : l'humain le plus réussi, le plus sage, le plus fort, le plus courageux, le plus bienveillant mais aussi le plus terrible, cruel et effroyable. Il est l'exception et non la règle.
- **Il fusionne optimisme et pessimisme**. Il rejette la croyance d'un hypothétique paradis où la douleur n'existerait pas, (outre-monde qui dévalue et condamne notre monde terrestre physique et palpable).
- Il est **libre, indépendant, et s'auto-évalue**, crée ses propres règles et remet toutes les valeurs en question. Il incarne « la bravoure sans le désir des honneurs ».
- Il **évite les habitudes** durables qui conduisent à la facilité et aux automatismes

à l'opposé du surhomme :
le dernier homme



- **Il mène l'humanité à sa perte et fait partie du troupeau.** Ni sage ni bienveillant.
- Il cherche **la sécurité, le confort, le plaisir sans effort et le bonheur personnel et immédiat.** Refuse la douleur et se réfugie dans les outre-mondes.
- **Il est lâche** et n'a pas le courage de remettre ses valeurs en question, il se réjouit de n'avoir aucune ambition, il cherche toujours à fournir le minimum d'effort possible pour bénéficier des **honneurs et de la gloire facile**
- Il adopte **des habitudes rassurantes** > il s'automatise

Le petit surhomme des jeux vidéo

- Économiquement, le jeu vidéo est le premier produit culturel mondial (devant le cinéma + la musique). Il doit **satisfaire la volonté de puissance du plus grand nombre**. Un nouveau héros détrône l'ancien : on peut parler d'un héroïsme de supermarché.
- Laurent Trémel parle du **« culte du surhomme » dans 75 % des jeux vidéo** sur console de salon :
 - des jeux de combat qui représentent une « masculinité militarisée » (Kline, Dyer-Witheford, De Peuter).
 - des compétitions sportives (culte du corps, surhomme physiologique uniquement).

Le petit surhomme des jeux vidéo

- Économiquement, le jeu vidéo est le premier produit culturel mondial (devant le cinéma + la musique). Il doit **satisfaire la volonté de puissance du plus grand nombre**. Un nouveau héros détrône l'ancien : on peut parler d'un héroïsme de supermarché.
- Laurent Trémel parle du « **culte du surhomme** » dans **75 % des jeux vidéo** sur console de salon :
 - des jeux de combat qui représentent une « masculinité militarisée » (Kline, Dyer-Witheford, De Peuter).
 - des compétitions sportives (culte du corps, surhomme physiologique uniquement).

En résumé :

- **le surhomme est la destination communément proposée au joueur.** (Diverses manières de satisfaire la volonté de puissance : jeu de plateforme, de réflexion, de gestion, de stratégie, de combat, etc.)
- Le surhumain est réduit à ses propriétés physiologiques exceptionnelles, aux réflexes et aptitudes hors du commun : **la notion de surhomme est dévaluée, travestie, vidée de sa substance.**

Le petit surhomme des jeux vidéo



Surhomme de Nietzsche	Surhomme des jeux vidéo
<ul style="list-style-type: none">○ Il est l'exception○ Terrible, cruel effroyable mais sage et bienveillant○ Refuse les outre-mondes○ Libre et s'auto-évalue (éternel retour), crée ses propres règles.○ Courageux sans le désir des honneurs○ Fuis les habitudes durables > fuis les automatismes	<ul style="list-style-type: none">○ Fait partie du troupeau○ Terrible, cruel effroyable sans sagesse ni bienveillance○ Trouve le salut dans les outre-mondes○ Guidé pas à pas, évalué par la machine (feedback), se soumet aux règles.○ Désir l'émancipation et les honneurs faciles○ Adopte des habitudes rassurantes > s'automatise

Le petit surhomme des jeux vidéo



Surhomme de Nietzsche	Surhomme des jeux vidéo
<ul style="list-style-type: none">○ Il est l'exception○ Terrible, cruel effroyable mais sage et bienveillant○ Refuse les outre-mondes○ Libre et s'auto-évalue (éternel retour), crée ses propres règles.○ Courageux sans le désir des honneurs○ Fuis les habitudes durables > fuis les automatismes	<ul style="list-style-type: none">○ Fait partie du troupeau○ Terrible, cruel effroyable sans sagesse ni bienveillance○ Trouve le salut dans les outre-mondes○ Guidé pas à pas, évalué par la machine (feedback), se soumet aux règles.○ Désir l'émancipation et les honneurs faciles○ Adopte des habitudes rassurantes > s'automatise

► Dans les jeux vidéo, le dernier homme peut devenir un surhomme sans peine et sans risque



« Superman or Nietzschean Superman? », José Quintero's Allegorical Superheroes.

Mais comment ce renversement devient-il possible ?

- Sentiment d'impuissance et de frustration face à un monde très complexe, lieu d'une compétition globale dès la naissance. Le joueur recherche des « compensations symboliques » (Trémel).
- Avec ses gratifications permanentes, le jeu vidéo flatte l'ego du joueur qui se détache de l'humanité pour s'orienter vers le surhumain.

L'éventuelle addiction aux jeux vidéo est un symptôme, une conséquence d'un monde malade qui cherche désespérément l'émancipation et la reconnaissance facile et grisante, et non sa cause.

Le transhumanisme : une relecture contemporaine du surhumain



James Young est *Metal Gear Man*.
Prothèse financée en 2016 par *Konami*, développeur et éditeur de la franchise *Metal Gear Solid*.

Objectifs du transhumanisme : construire un **surhomme** grâce aux technologies NBIC
(NBIC : Nanotechnologies, Biologies, Informatique et robotique, science du cerveau)

Objectifs du transhumanisme : construire un **surhomme** grâce aux technologies NBIC
(NBIC : Nanotechnologies, Biologies, Informatique et robotique, science du cerveau)

- **Augmenter les capacités humaines** (prothèses externes et internes)
- **Redessiner le corps humain parfait** (sélection et modifications génétiques)
- **Eradiquer la douleur, tuer la mort** (télécharger l'intégralité du cerveau, changer d'enveloppe corporelle, accéder à l'immortalité)
- **Devenir un Dieu** (coupler notre cerveau à une intelligence artificielle surpuissante, omnisciente)



Ray Kurzweil ▲

le prophète du transhumanisme et directeur de l'ingénierie chez **Google** prédit ces possibilités pour **2045**.

Avantages du transhumanisme

- **Augmenter les capacités humaines** (prothèses externes et internes)
- **Redessiner le corps humain parfait** (sélection et modifications génétiques)
- **Eradiquer la douleur, tuer la mort** (télécharger l'intégralité du cerveau, changer d'enveloppe corporelle, accéder à l'immortalité)
- **Devenir un Dieu** (coupler notre cerveau à une intelligence artificielle surpuissante, omnisciente)

Conséquences du transhumanisme

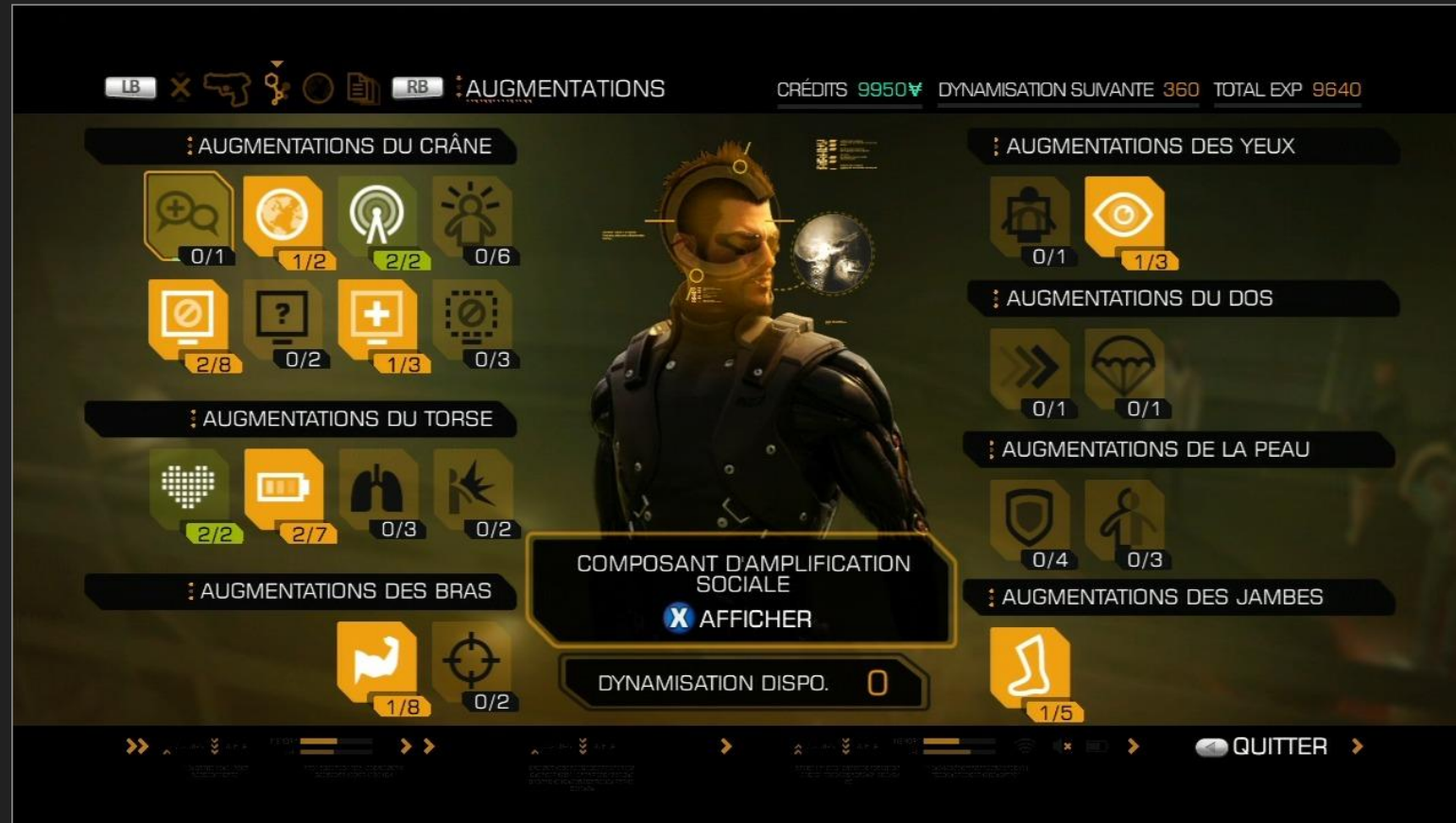
- **Devenir surhumain rapidement en payant** : dispense l'homme de tout objectif de réalisation de soi
- **Eugénisme de gauche**. Brevetage et réification de l'humain par des corporations. L'enfant est un produit.
- **La mort : accident ou suicide**. Supprimer le tragique de la vie. Possibilité de hack ou de vol de données mémorielles.
- **Un Dieu pas forcément plus heureux**, dépendant à la machine et aux corporations (déresponsabilisation).

Avantages du transhumanisme	Conséquences du transhumanisme
<ul style="list-style-type: none"> ○ Augmenter les capacités humaines (prothèses externes et internes) ○ Redessiner le corps humain parfait (sélection et modifications génétiques) ○ Eradiquer la douleur, tuer la mort (télécharger l'intégralité du cerveau, changer d'enveloppe corporelle, accéder à l'immortalité) ○ Devenir un Dieu (coupler notre cerveau à une intelligence artificielle surpuissante, omnisciente) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Devenir surhumain rapidement en payant : dispense l'homme de tout objectif de réalisation de soi ○ Eugénisme de gauche. Brevetage et réification de l'humain par des corporations. L'enfant est un produit. ○ La mort : accident ou suicide. Supprimer le tragique de la vie. Possibilité de hack ou de vol de données mémorielles. ○ Un Dieu pas forcément plus heureux, dépendant à la machine et aux corporations (déresponsabilisation).

- ▶ Avec le transhumanisme, le dernier homme accède à la surpuissance.
- ▶ Les transhumains plus compétitifs contraindront l'humanité à s'augmenter pour ne pas être hors-jeu.

Le transhumanisme est un projet biopolitique : un gouvernement du vivant à tendance totalitaire qui promet un bouleversement gigantesque. Un débat mondial est nécessaire.

Le jeu vidéo : une simulation de transhumanisme



Le menu des augmentations (Skill Tree) dans "Deus Ex Human Revolution", Square Enix & Eidos (2011).

Les jeux vidéo à **thème transhumaniste** sont vu par beaucoup comme « **une opportunité marketing** ».

Andre Vu, directeur exécutif de Deus Ex : Mankind Divided



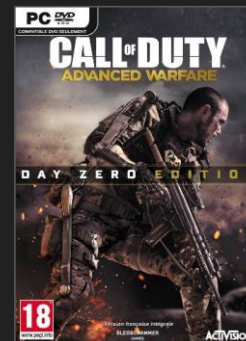
Prototype (2009)



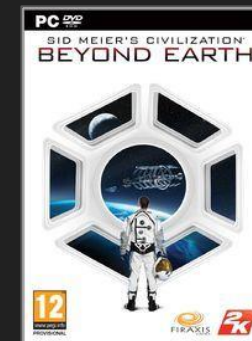
Remember Me (2013)



Crysis 3 (2013)



Call of Duty :
Advanced Warfare (2014)



Civilization : Beyond Earth (2014)



Fallout 4 (2015)



Deus Ex :
Mankind Divided (2016)



Horizon Zero Dawn (2017)



Robot Recall (2017)



Mass Effect Andromeda (2017)

Mais aussi Metal Gear Solid 4 : Guns of patriot (2008) Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter (2006), Call of Duty : Infinite Warfare (2016)... Et les séries vidéoludiques à succès comme: Deus Ex (2002-2016), Fallout (1997-2015), Crysis (2007-2013), Bioshock (2007-2013), Mass Effect (2007-2017), Dishonored (2012-2016), Halo (2009-2017), Borderlands (2009-2014), Watch Dogs (2014-2016), Prototype (2009-2012)...

Le jeu vidéo permet de faire connaître le transhumanisme au grand public et d'en faire l'expérience : vivre par procuration le fantasme de l'empowerment

- ▶ possibilité de changer d'avatar et d'avoir des vies multiples
- ▶ l'omniscience : indications affichées à l'écran en surimpression du monde du jeu ; vision à travers les murs
- ▶ téléchargement de compétences
- ▶ hacker le cerveau des individus
- ▶ les organes remplaçables, les prothèses bioniques décuplant ses capacités

Création vidéoludique (montée en puissance) + **transhumanisme** (montée en puissance de l'espèce humaine fusionnant avec la machine) = **symbiose parfaite entre le fond et la forme. Le thème du transhumanisme s'impose au jeu vidéo.**

Plus globalement, les jeux vidéo qui proposent au joueur d'obtenir des **capacités surhumaines** sont nombreux :

- ▶ l'invincibilité
- ▶ la manipulation de l'espace-temps
- ▶ la capacité de voler
- ▶ une vitesse de déplacement hors normes
- ▶ le double saut
- ▶ la capacité de porter des objets très lourds

Autant de capacités physiologiques que le transhumanisme pourrait rendre possible donnant aux humains des super pouvoirs **« comme dans les jeux vidéo »**.

Conclusion :

Le médium jeu vidéo est un vecteur d'acceptation du transhumanisme

- Sauf quelques rares exceptions (*Metal Gear Solid 4* et la série *Deus Ex*), les jeux persuasifs permettent de s'extraire de la condition humaine, de faire l'expérience ludique du transhumain sans proposer une réflexion sur les aboutissements auxquels conduit cette condition surhumaine.
- Sans nécessairement le vouloir, le médium jeu vidéo est un vecteur d'acceptation du transhumanisme.

► Si ces capacités surhumaines nous satisfont dans le monde du jeu, pourquoi ne satisferaient-elles pas notre volonté de puissance dans notre monde physique et palpable ?

► Le surhumain est aujourd'hui devenu un « standard » philosophique qui doit être pensé et repensé, et le jeu vidéo est l'outil idéal pour questionner cette notion fondamentale.

Conclusion :

Le médium jeu vidéo est un vecteur d'acceptation du transhumanisme

Mais tous les jeux vidéo ne conduisent pas inéluctablement au surhumain. Il existe des jeux à dimension politique, philosophique, métaphysique, des théories jouables, des jeux expérimentaux qui permettent de questionner le monde et la place de l'individu.

Aux jeux persuasifs s'opposent les « jeux expressifs » (Genvo) ou Art Games : des jeux qui encouragent la réflexion tout en nous divertissant mais sans dimension moralisante.

Intérêts : expérimenter des dilemmes moraux et/ou éthiques avec leurs conséquences ; questionner les notions de responsabilité et d'empathie ; tester la résistance du joueur face à la frustration de sa volonté de puissance ; remettre en question l'idée même de réalité ; questionner la place du joueur et sa capacité à se laisser manipuler par les développeurs ; nous amener à devenir plus humain, etc.

Conclusion :

Pour une éthique du joueur, du Game Designer et du designer d'interactivité

► Responsabilité du Game Designer (éthique du Game Designer)

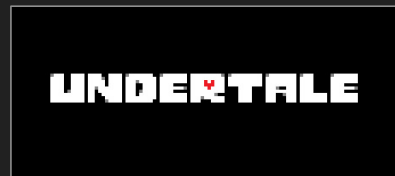
- Refuser, par éthique artistique et humaine, d'intégrer dans un jeu les valeurs non-souhaitables ou condamnables.
- Rejoindre (ou fonder) un studio de développement de jeux « indépendant ».

► Responsabilité du joueur (éthique du joueur)

- Développer son sens critique en évaluant les valeurs inhérentes aux règles et principes d'un jeu.
- Sortir de sa zone de confort en essayant des "jeux expressifs" comme :



The Stanley Parable, 2013



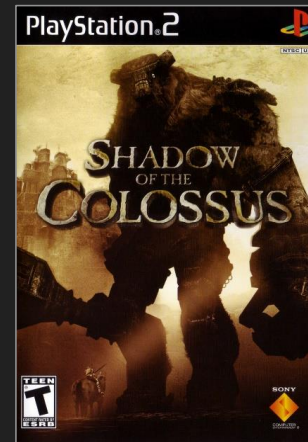
Undertale, 2015



Everything, 2017



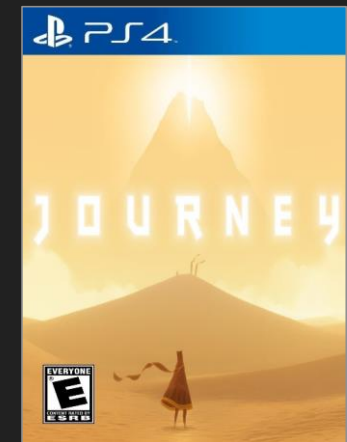
Papers Please, 2013



Shadow of Colossus, 2006/2018



The Last Guardian, 2016



Journey, 2012

L'avenir ?

Nous sommes dans l'ère de l'information où tout est numérisé pour devenir interactif : on parle de “**gamification**” pour décrire l'utilisation d'éléments de *game design* dans des contextes autres que le jeu.

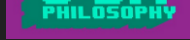
De nouvelles technologies sont acceptées par le grand public comme les tablettes et smartphones éminemment ludiques, d'autres technologies émergent comme les casques de réalité virtuelle en 2016, les lunettes de réalité augmentée attendus pour 2017-2018.

► **Vers une gamification du monde ?**



Hyper-reality de Keiichi Matsuda, 2016

Thank you for watching !

Toutes les illustrations en *Pixel Art* ont été empruntés à la série  disponible sur Youtube

https://www.youtube.com/playlist?list=PLghL9V9QTN0gCZia2u-YnLxhetxnC_ONF