

**Benjamin Lavigne, *Le Petit surhomme des jeux vidéo et la gamification du monde : éthique de la manipulation par l'interactivité ludique***

Jeanne Buée

---



**Édition électronique**

URL : <https://journals.openedition.org/critiquedart/98062>

DOI : [10.4000/critiquedart.98062](https://doi.org/10.4000/critiquedart.98062)

ISSN : 2265-9404

**Éditeur**

Groupe de l'intérêt scientifique (GIS) Archives de la critique d'art

**Référence électronique**

Jeanne Buée, « Benjamin Lavigne, *Le Petit surhomme des jeux vidéo et la gamification du monde : éthique de la manipulation par l'interactivité ludique* », *Critique d'art* [En ligne], Toutes les notes de lecture en ligne, mis en ligne le 01 décembre 2023, consulté le 19 décembre 2022. URL : <http://journals.openedition.org/critiquedart/98062> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/critiquedart.98062>

---

Ce document a été généré automatiquement le 19 décembre 2022.

Tous droits réservés

---

# Benjamin Lavigne, *Le Petit surhomme des jeux vidéo et la gamification du monde : éthique de la manipulation par l'interactivité ludique*

Jeanne Buée

---

- 1 A chaque fois que nous sommes tentés d'utiliser notre téléphone, notre ordinateur, ou tout autre objet connecté pour naviguer sur Google et sur les réseaux sociaux, durant la lecture de cette thèse, une voix résonne et instille le doute. Cette voix, c'est celle de Benjamin Lavigne, artiste et théoricien de l'art diplômé pour la présente thèse à titre posthume en 2020, qui décrit avec précision notre société à l'ère du capitalisme tardif et le futur déjà en marche de l'humanité. L'analyse du « devenir jeu » du réel par l'exploitation des outils issus du domaine vidéoludique, ou « gamification », ne sert pas seulement à pointer l'aliénation des populations par le divertissement, mais les transformations profondes de nos sociétés, jusque dans les chairs. C'est une dystopie grinçante et douce-amère qui nous est contée, par la critique du transhumanisme qui inscrit les corps et l'expérience humaine dans les pratiques des grandes multinationales (Facebook, Google, Twitter, Amazon...) portées par cette idéologie qui rendrait notre futur immortel et sans limites. Pour analyser la manière dont nous donnons notre consentement à ces grands groupes, Benjamin Lavigne utilise les théories nietzschéennes du surhomme et du dernier homme. Il explique comment est satisfaite notre volonté de puissance par une impression de contrôle total, et comment notre désir de confort se trouve assouvi, ce qui ferait de nous les « derniers hommes ». Ainsi, il articule ses analyses autour de la description de divers jeux vidéo, des outils mis en place pour accompagner le joueur dans son expérience ludique, et de la manière dont ils sont exploités par les différentes technologies qui nous entourent pour rendre leur usage intuitif et toujours plus satisfaisant. Le *game design* est réemployé sur les réseaux sociaux pour augmenter leur attractivité, les systèmes de points transformés en *like* sont les récompenses de la vie sociale, et le *scrolling* infini nous rend « addict » par une stimulation permanente. Nos Smartphones et autres assistants numériques sont déjà

des prothèses qui font de nous des cyborgs ; inscrits dans l'idéologie transhumaniste, ils servent d'extension à notre mémoire, et nous tissons avec eux des liens intimes. Mais bien que nous ayons l'impression de les contrôler, ils sont opaques et collectent toutes nos données qui font des grandes multinationales du numérique des superpuissances politiques. Aussi, c'est un ouvrage qui dévoile l'urgence de repenser une éthique du numérique, à l'heure où ces outils semblent devenus indispensables. Benjamin Lavigne dévoile la manière dont s'est effectuée une prolétarianisation des savoirs, et nous invite à nous ressaisir de ces outils, à réinventer d'autres économies qui ne soient pas fondées sur une fausse gratuité où ce sont nos données personnelles qui servent de monnaie d'échange. C'est un ouvrage dense et parfois complexe, qui détricote la manière dont nous sommes manipulés par les géants du numérique, les glissements éthiques qui se sont opérés tout au long du XX<sup>e</sup> siècle, et propose de replacer la philosophie et l'espace de l'art au cœur de nos interactions humaines.