



HAL
open science

Nietzsche et le pixel walking - sur Splitgate, de 1047 Games

Benjamin Efrati

► **To cite this version:**

| Benjamin Efrati. Nietzsche et le pixel walking - sur Splitgate, de 1047 Games. 2023. halshs-04027479

HAL Id: halshs-04027479

<https://shs.hal.science/halshs-04027479>

Preprint submitted on 13 Mar 2023

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.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

Nietzsche et le *pixel walking* - sur *Splitgate*, de 1047 Games

Benjamin Efrati - Doctorant EHESS-UMR 8566, CRAL - Chercheur Associé BnF

30/10/2021 - MaJ le 10/03/2023

Résumé

Splitgate, jeu vidéo multijoueurs en ligne publié en 2019 par 1047 Games, intègre une mécanique de téléportation aux codes du jeu de tir en première personne et, ce faisant, renouvelle les codes du genre. *Splitgate* illustre particulièrement bien l'utilisation proprement vidéoludique de la récursivité, entendue comme une version particulière de la mise en abyme, opérant sous la modalité de l'interaction. En cela, *Splitgate* nous permettra de convoquer la figure nietzschéenne du retour en tant que contenu ontologique du devenir, selon l'interprétation de Gilles Deleuze, et de proposer une lecture non-euclidienne de la thématique banalisée de l'éternel retour. Cet article recontextualise les relations entre jeu de réflexion, récursivité et violence vidéoludique dans le contexte de l'interprétation politique de la signification des jeux vidéo en tant que fait social.

Abstract

Splitgate, an online multiplayer video game published in 2019 by 1047 Games, embeds a teleportation mechanic into the codes of the First-Person Shooter and, in doing so, renews the codes of the FPS genre. We argue that *Splitgate* is a particularly good illustration of the way video games use recursion as a principle, understood as a particular version of *mise en abyme*, operating under the modality of interaction. In this respect, *Splitgate* allows us to summon the Nietzschean figure of the "return" as the ontological content of becoming, according to the interpretation of Gilles Deleuze, and to propose a non-Euclidean reading of the trivialized theme of the Eternal Return. This article recontextualizes the relationships between puzzle games, recursion and video game violence in the context of the political interpretation of the meaning of video games as a social fact.

Mots-clés

Jeu vidéo, Philosophie, Splitgate, Récursivité, Friedrich Nietzsche, Alt-Right, Nietzscheisme de Gauche

Introduction

Pour Nietzsche, lecteur de Darwin, la nature de l'existence est inégalitaire : impossible donc de faire prêcher l'égalité des chances, ou de faire respecter les normes du politiquement correct au fossoyeur des arrière-mondes. Or il se trouve que sa philosophie est régulièrement convoquée pour analyser les jeux vidéo, objets culturels qui lui sont pourtant anachroniques. En parallèle, un vaste questionnement sur l'industrie vidéoludique s'est fait jour, concernant les inégalités de genre et l'héritage post-colonial.

La droite radicale américaine met même en œuvre de nouvelles stratégies pour diffuser son idéologie à travers des jeux tels que *Fortnite*¹, utilisé comme lieu de recrutement par des suprémacistes blancs. La sphère du jeu vidéo n'est pas une zone de neutralité : elle est un champ de bataille idéologique. Concernant l'usage gamer de Nietzsche, on écouterait par exemple la conférence de Stéphane Natkin², professeur émérite au Conservatoire National des Arts et Métiers, ou on lira lorsqu'elle sera publiée la thèse de Benjamin Lavigne³ sur la surhumanité aux manettes, dont un fragment est présenté dans un article préparatoire⁴ – à moins qu'on ne préfère l'explication de l'éternel retour à la lumière des jeux vidéo des années 1980⁵.

Dans le même temps, et sans rapport avec les recherches précitées, les lectures néo-conservatrices de Nietzsche se multiplient : des youtubers, artistes et auteurs se réclament aujourd'hui de lui pour commodifier les enjeux sociopolitiques contemporains. On pense en particulier au militant d'extrême-droite américain Richard Spencer⁶, zélateur du suprématisme blanc à qui l'on doit le terme *alt-right*. Ces exégètes droitiers de Nietzsche se donnent comme objectif de combattre une certaine *doxa* féministe et post-coloniale, ligne de pensée qu'ils estiment être une impasse. Ils interprètent à cet égard l'œuvre de Nietzsche pour en extraire une forme de validation prophétique de leur engagement politico-médiatique. En bref, ils assimilent tous les discours progressistes à une même stratégie des « faibles » pour renverser les « forts ». Les ouvrages sur Nietzsche de Pierre-André Taguieff⁷ et de Jacques Bouveresse⁸ sortis cette année nous rappellent le caractère pour ainsi dire élastique de la philosophie de Nietzsche. Une philosophie ambiguë, voire ambidextre, dans laquelle tous types d'idéologies peuvent trouver de quoi se nourrir (critiques du nationalisme et du racisme, ou d'éloges des valeurs aristocratiques. L'enjeu pour tous les idéologues nietzschéistes de se réapproprier des concepts nietzschéens d'apparence simple, et pourtant mal compris, comme le « ressentiment », la « volonté de puissance », le « surhomme », et « l'éternel retour ».

1-Le phénomène *Splitgate*

L'exemple de *Splitgate*, un jeu de tir multijoueur dont le nombre de téléchargements a dépassé la barre des 600 000 fin juillet 2021⁹ et celle des 13 millions de téléchargements fin septembre de la même année¹⁰, peut servir d'exemple pour esquisser une nouvelle lecture nietzschéenne des jeux vidéo. En effet, si on observe bien dans les représentations vidéoludiques la primauté d'un masculinisme ethnocentrique, ne serait-il pas trop évident de l'assimiler au surhomme de Nietzsche ? Faut-il nécessairement faire correspondre la composante répétitive de l'activité ludique à l'éternel retour ?

¹ CONDIS M. 2019

² NATKIN S. 2017

³ LAVIGNE B. 2020

⁴ LAVIGNE B. 2017

⁵ JONES J. 2015

⁶ BAR-ON T. 2019

⁷ TAGUIEFF P.A. 2021

⁸ BOUVERESSE J. 2021

⁹ PRESCOTT D. 2021

¹⁰ TAKAHASHI D. 2021



L'exemple de Splitgate, un jeu de tir multijoueur peut servir d'exemple pour esquisser une nouvelle lecture nietzschéenne des jeux vidéo.

Il s'agit en somme de proposer une autre manière de conjuguer les jeux vidéo et l'œuvre de Nietzsche. Développé par la société américaine 1047 Games depuis 2017, *Splitgate* est un jeu de tir à la première personne (*First Person Shooter*, ou FPS), multijoueur et en réseau : la souris d'ordinateur devient arme automatique, et les combats se font le plus souvent en équipe. On considère généralement que le genre FPS est né au début des années 1990, avec *Wolfenstein 3D* (1992) et *Doom* (1993), tous deux développés par iD Software. Le premier prenait pour cadre narratif la tentative d'évasion d'un espion américain d'un château nazi durant la Seconde Guerre Mondiale, et le second le combat d'un *Space Marine* pour reprendre le contrôle de son vaisseau spatial face à ses adversaires. Les développeurs ont très vite publié leur moteur de jeu, le *Doom Engine*, permettant aux joueurs de créer des niveaux personnalisés. Or, de la personnalisation de niveaux à la modification de la base du code source d'un jeu, il n'y a qu'un pas : c'est l'avènement des *mods*, ces jeux au statut légal indéfini qui ont en outre eu pour conséquence de permettre aux développeurs d'économiser sur leurs études de marché. Lointain parent du *hacking*, le *modding* consiste lui aussi à mettre les mains dans le cambouis. Contraints par les représentations circulant implicitement dans le moteur de jeu, les *mods* peuvent s'inscrire à rebours dans l'espace fictionnel du jeu, à travers des détournements banals, étonnants, ou choquants.

Les jeux de tir sont, comme les sports d'équipe, des systèmes compétitifs : la moindre erreur peut y être sanctionnée à la fois par le jeu (la défaite du joueur, de l'équipe) et par les joueurs de la même équipe (agressions verbales, exclusion). Dans les conversations en chat vocal, il n'est donc pas rare de sentir les limites de la communication. Dans certains cas, les attaques *ad hominem* se caractérisent par un mélange de racisme, de misogynie et d'homophobie sous couvert d'ironie et d'un culte du mérite. Mais l'expérience de cette violence psychologique et verbale n'est pourtant pas réservée à une catégorie sociologique particulière. Le FPS semble donc être un terrain de prédilection pour des idéologies conservatrices. Dans de nombreux cas, il se fonde sur un imaginaire cinématographique et médiatique où les conflits géopolitiques sont présentés sous le régime de la factualité : les conflits impliquant l'armée américaine sont des thèmes prisés (terroristes au Moyen-Orient, Nazis en Europe). Alors que l'invisibilisation des femmes, l'homophobie et le racisme ne sont que rarement et superficiellement interrogés, les studios rivalisent de réalisme pour rendre les détails des armes ou des décors.

Le discours suprémaciste (au sens littéral et non politique) qui prolifère au sein de la communauté des gamers est associé à un certain type d'utilisateur dont il conforte l'hégémonie : un utilisateur masculin, de culture occidentale et s'exprimant en langue anglaise. À la fois cultivé (il maîtrise les références de la contre-culture américaine et de la pop culture japonaise), et agile au clavier, ce joueur « idéal » conscient de sa « puissance » pense *mériter* son statut social. Masquant l'immense variété des profils culturels et sociaux des utilisateurs, ce profil ethnocentré, masculin et hétéronormé pèse de tout son poids dans les études de marché de l'industrie vidéoludique. Les réseaux multijoueurs donnent parfois l'occasion à ce joueur de faire la connaissance de ses homologues de culture et d'expression chinoise ou russe – ces communautés, malgré leurs affinités, ont du mal à se mélanger. Bien que de nombreuses joueuses apprécient les jeux de tir, la fréquentation de personnalités agressives et l'exposition à des discours misogynes participe à les décourager de s'investir sur les plateformes multijoueurs. Sans parler des vexations sexistes qui émaillent sa narration, *Splitgate* ne déroge pas à la règle : même s'il séduit un public varié, ses créateurs sont des hommes, ainsi que la majorité des joueurs. Sur les forums, on comprend que *Splitgate* n'est pas un de ces jeux qui misent sur un quelconque aggiornamento de fond : absence d'avatars féminins, mais aussi salves d'insultes entre joueurs, voire incitations au suicide. Courant 2022, une mise à jour de l'écran d'introduction du jeu permet de montrer, au premier plan, un personnage au visage féminin armé d'un BFB (une "Big F***ing Bat") s'apprêtant à frapper, une image qui contredit le gameplay du jeu où les avatars portent généralement des masques de protection. L'originalité de *Splitgate* est formelle, mais bien réelle ; elle questionne profondément la logique du genre FPS. Par opposition aux autres médias de masse, les jeux vidéo en tant que dispositif favorisent l'expérience par l'interaction. De ce fait, ils ont le pouvoir de faire émerger de nouvelles pistes de remise en question de la normalité et du pouvoir. Ils sont un objet de choix pour qui souhaite aborder des problématiques liées à la fonction de l'antagonisme, le renversement des valeurs culturelles, la maîtrise de soi et l'évolution du paysage idéologique. Plutôt que servir de justificatif à la volonté de domination de certains joueurs, la philosophie de Nietzsche peut-elle nous éclairer sur le chemin d'une remise en jeu des normes qui construisent le réel ?



Courant 2022, une mise à jour de l'écran d'introduction du jeu permet de montrer, au premier plan, un personnage au visage féminin armé d'un BFB

2-*Splitgate* et les systèmes-mondes

Ce qui fait la singularité de *Splitgate* (et son nom), c'est l'intégration de la téléportation. En plus de pouvoir s'entretuer, les joueurs peuvent en effet ouvrir des portails (*split gates*) leur permettant de parcourir de grandes distances en un clin d'œil. Tout l'intérêt du jeu réside ainsi dans la nécessité de réfléchir rapidement à l'agencement des points de téléportation. Placés intelligemment, ils permettent d'échapper rapidement à des adversaires, à les piéger ou à les induire en erreur.



En plus de pouvoir s'entretuer, les joueurs peuvent des portails (split gates) leur permettant de parcourir de grandes distances en un clin d'œil.

Splitgate est donc un jeu de tir doublé d'une composante réflexive. Si ses portails ne s'ouvrent pas vers d'autres mondes, ils complexifient considérablement l'expérience théséenne du labyrinthe comme arène de combat, motif privilégié dans le genre FPS, particulièrement dans les *Doom-like*. *Splitgate* emprunte le dispositif des portails de téléportation à la série de jeux *Portal* (2007), et plus largement à la littérature et au cinéma de science-fiction. Or, ce dispositif commun présente un point aveugle... qui n'est autre que la transition d'un monde à l'autre. Dans les jeux vidéo, on parle de *pixel walking* (« marcher sur les pixels ») lorsqu'un joueur exploite un *glitch* du jeu et se déplace sur des espaces qui semblent inexistantes ; le phénomène est typiquement entendu comme une forme de tricherie. Dans *Splitgate*, le *pixel walking* se pratique assidûment, par exemple lorsqu'on se déplace à l'orée d'un portail situé en hauteur et donnant un point de vue plongeant sur ses adversaires. Il se trouve qu'un de ses thèmes de prédilection de Nietzsche est la prise de risque, la prise de recul par rapport au commun des mortels : il se présente volontiers comme un habitant des régions froides et des cimes gelées qui contemple les gouffres. Adepte des promenades en montagne, Nietzsche est aussi un habitué de la transgression : l'idée de renversement des valeurs établies porte sur la redéfinition des règles sociales, l'abandon des normes traditionnelles.

3-Nietzsche vs. *Splitgate*

Penseur non-systématique, on peut imaginer qu'il aurait vu d'un assez bon œil la capacité de *Splitgate* de mettre au travail les limites des systèmes-mondes : sa philosophie a ainsi, sur le plan métaphorique, un rapport concret avec le *pixel walking* en tant qu'existence au bord du gouffre. Les FPS mettent à l'honneur ce que Mathieu Triclot¹¹, avec Roger Caillois¹², appelle *la dimension agonistique du fait ludique* : certaines formes de jeux convoquent intrinsèquement les notions de puissance et d'inégalité. Quitte à penser les jeux vidéo à partir de l'œuvre de Nietzsche, il convient de les replacer dans l'histoire de la civilisation occidentale, en bout de chaîne de la généalogie de la morale. Ce qui caractérise pour Nietzsche l'occident judéo-chrétien, c'est l'importance de la culpabilité et de la haine de soi, qui viennent gangréner les valeurs du monde antique. Contrairement à d'autres FPS, *Splitgate* ne convoque explicitement aucun scénario, et n'engage donc pas les joueurs dans la représentation d'un conflit moral. La part de vertige prend donc le dessus, amplifiée par l'aspect grisant de la téléportation. Ce flux d'actions réflexives s'interrompt momentanément lorsqu'on se voit soi-même à travers un portail, une vue en troisième personne se mettant en abyme dans l'ersatz de champ de vision propre au FPS. *Splitgate* a le mérite de proposer des expériences-limites à la pensée : psychédélisme et rigueur logique y apparaissent comme des phénomènes mentaux contigus.

Après un match, l'esprit est bombardé de signaux de récompense visuels et sonores, et perdre ou gagner devient secondaire. Comme les notifications des réseaux sociaux, ces signaux pavloviens sont là pour gratifier les utilisateurs par leur multitude, ou pour punir par leur rareté. Les récompenses obtenues en fin de partie ont pour but de conditionner les joueurs à personnaliser leur avatar, ce qu'ils pourront faire à leur guise par le biais de micro-paiements. *Splitgate* est gratuit au téléchargement : il est *free-to-play*. Contrairement à d'autres jeux créés sur ce modèle, il n'est pas ce qu'on appelle *pay-to-win* : les joueurs peuvent acheter des éléments de cosmétiques et s'abonner à certains modes de jeu, mais investir ne procure aucun avantage décisif pour gagner.

C'est dans cet interstice – propre à tout jeu vidéo – entre coercition, injonction et invention que Nietzsche, comme d'autres penseurs du pouvoir, peut nous aider à naviguer. On peut aussi penser au personnage du boucher chez Tchouang-Tseu : « *Un bon boucher use un couteau par an parce qu'il ne découpe que la chair. Un boucher ordinaire use un couteau par mois parce qu'il le brise sur les os. Le même couteau m'a servi depuis dix-neuf ans. [...] À vrai dire, les jointures des os contiennent des interstices et le tranchant du couteau n'a pas d'épaisseur* ». Certains reconnaîtront dans cette conception du tranchant du couteau, objet sans épaisseur, la notion d'inframince¹³ développée par Marcel Duchamp. L'art du *pixel walking* illustre à sa manière cette focalisation sur l'interstice : c'est une pratique subversive qui, lorsqu'elle est instituée en tant que valeur, a la capacité de produire de nouveaux usages et de nouvelles représentations. Le bon joueur ne tire qu'à bon escient ; il ne s'arrête pas pour réfléchir à l'emplacement de son portail.

¹¹ TRICLOT M. 2011

¹² CAILLOIS R. 1958

¹³ ZÉHENNE C. 2010

Certes, l'expérience de mort et de renaissance incessantes constitutive de bien des jeux vidéo, et particulièrement de *Splitgate*, semble s'apparenter à ce que Nietzsche appelle la volonté de puissance. Mais dans quel sens prendrons-nous ce terme, traversé par de multiples grilles de lecture apocryphes ? À l'inverse des récupérations néo-conservatrices contemporaines, Gilles Deleuze¹⁴ proposait dans son *Nietzsche* (1965) une interprétation minimale en apparence : « *Tant qu'on interprète la volonté de puissance au sens de "désir de dominer", on la fait forcément dépendre de valeurs établies, seules aptes à déterminer qui doit être reconnu comme le plus puissant dans tel ou tel cas, dans tel ou tel conflit. Par là, on méconnaît la nature de la volonté de puissance comme principe plastique de toutes nos évaluations, comme principe caché pour la création de nouvelles valeurs non-reconnues* ». Et de fait, les codes du genre FPS, établis au cours des années 1990, conditionnent aussi bien l'espace mental que le registre comportemental des joueurs à travers des consensus communautaires coercitifs. Mais leur charge idéologique n'en est pas moins « plastique » : elle peut être transformée par de nouvelles représentations et de nouveaux usages.

Conclusion

Ainsi, le type de réflexion exigé dans *Splitgate* n'est pas communément associé à l'immédiateté grisante des FPS, et peut fournir un bon terrain d'entraînement à la création d'usages innovants. Dans *Splitgate*, le *pixel walking* fait partie intégrante des règles : il est tout à fait normal qu'un joueur puisse se promener sur l'arête virtuellement inexistante qui sépare les deux espaces reliés par un portail. Il devient donc virtuellement impossible de rester longtemps en place, au risque qu'un ennemi ne se téléporte aussitôt derrière soi. *Splitgate* défie ainsi un comportement honni par les joueurs de FPS : le tireur d'élite invincible car bien caché, le *camper*. Selon l'architecture de l'arène, l'instant, le contexte et la tournure de la partie, il s'agit d'ouvrir un portail au bon moment et au bon endroit, d'abattre un ennemi à travers son propre portail ou de le traverser pour l'y retrouver. Ces mécanismes supposent une mise à l'épreuve de la capacité des joueurs à se représenter un espace donné, mais aussi de leur faculté à comprendre instinctivement les relations d'enclassement d'une configuration donnée : il s'agit donc d'une pratique active et dynamique de la mise en abyme. Cet aspect abyssal sape la relation d'opposition entre les dimensions locale et globale, déplaçant la limite entre tactique et stratégie.

Il devient possible, comme dans les échecs ou dans le jeu de go, de prendre un ou deux coups d'avance sur l'adversaire en l'induisant en erreur. À l'échelle de l'instant, il s'agit de réflexes ; à l'échelle d'une partie, il faut parler de réflexion. Comme nombre d'autres jeux et de sports, *Splitgate* peut sembler monotone pour les non-initiés : il s'agit de répéter inlassablement une même activité. Mais cette répétition doit-elle, être entendue comme un éternel retour du même ? Là encore, l'interprétation deleuzienne de Nietzsche peut nous éclairer : « *Revenir est précisément l'être du devenir, l'un du multiple, la nécessité du hasard. Aussi faut-il éviter de faire de l'éternel Retour un retour du Même [...]. Le Même ne revient pas, c'est le revenir seulement qui est le Même de ce qui devient* ». Ce que Deleuze met au jour ici, c'est un malentendu commun concernant l'éternel retour, imaginé comme une simple boucle

¹⁴ DELEUZE G. 1965

bidimensionnelle. Or, ce que le concept de récursivité participe à clarifier, c'est précisément le fait que l'éternel retour intègre a minima une dimension temporelle dans la répétition, et que ce retour se déploie par enchâssements successifs d'un phénomène en lui-même, répondant à un modèle géométrique non-euclidien plutôt qu'à l'idée d'un point qui tournerait autour d'un autre selon un axe circulaire.

Dans les jeux vidéo comme dans la vie réelle, il serait illusoire d'imaginer qu'une activité répétitive consiste en une stricte répétition d'un même processus. L'expérience vidéoludique a pourtant souvent été comprise comme un éternel retour *du même* : une interprétation qui fait écho à la psychanalyse freudienne, enracinée dans l'idée que le plaisir dérivé du jeu provient précisément de la répétition d'une tâche, dans une boucle tautologique et infructueuse. Pourtant, dans le jeu, de l'expérience de la répétition se dégage un travail sur l'art et la manière. Cette expérience d'un état de perfectionnement perpétuel produit un ensemble de changements concrets : tout d'abord dans la compréhension du processus lui-même, qui s'affine et se perfectionne au fil des répétitions, mais aussi dans son exécution. Là où le joueur novice hésite, essaie empiriquement, le joueur expert connaît, il effectue, dans un geste tout à la fois intentionnel et instinctif. Il en va ici de la valeur heuristique de l'activité ludique, qui est valable pour elle-même – à travers le jeu on effectue une recherche créative – mais aussi en dehors d'elle-même. L'activité ludique en tant qu'expérience renseigne sur des processus existentiels ; elle est un lieu de découverte, et de construction de connaissances à part entière. Il ne s'agit pas ici d'acquisition de connaissances dans le sens d'une capitalisation d'informations, mais bien de la mise progressive en autonomie des puissances de la réflexion, sous la forme de réflexes moteurs auxquels la réflexion devient comme simultanée. En ce sens, telle qu'elle se manifeste dans l'espace ludique, la répétition n'est autre qu'un processus récursif : toute expérience ludique fait l'objet d'un approfondissement, d'une répétition d'un phénomène en lui-même. À travers ce processus heuristique se développe une compréhension concrète, toujours plus claire et plus distincte, des processus en jeu dans l'expérience répétée. Il s'agit en somme de la répétition volontaire d'une tâche qui divertit, et qui par là même peut à terme produire une transformation – en bien ou en mal.

LUDOGRAPHIE

Doom, 1993, iD Software

Fortnite, 2017, Epic Games

Portal, 2007, Valve

Splitgate, 2019, 1047 Games

Wolfenstein 3D, 1992, iD Software

PRESSE ET DOCUMENTS MULTIMÉDIA

CONDIS M. 2019, From Fortnite to Alt-Right

There's a reason video games are such fertile ground for white nationalist recruitment. New York Times, 27/03/2019, consulté le 10/03/2023, disponible en ligne à l'adresse :

<https://www.nytimes.com/2019/03/27/opinion/gaming-new-zealand-shooter.html>

JONES J. 2015, *The Philosophy of Friedrich Nietzsche Explained with 8-Bit Video Games*, Open Culture / Philosophy, 11/03/2015, consulté le 10/03/2023, disponible en ligne sur openculture.com à l'adresse :

<https://www.openculture.com/2015/03/the-philosophy-of-friedrich-nietzsche-explained-with-8-bit-video-games.html>

NATKIN S. 2017, *Le jeu vidéo et Nietzsche*, table ronde *Reste calme, ce n'est qu'un jeu* organisée pour le cycle "Black Mirror: Through the broken glass", modérée par Chloé Woitier (journaliste), avec Stéphane Natkin (Directeur de l'Ecole nationale du jeu et des médias interactifs numériques, CNAM) et Chloé Jarry (productrice), dans le cadre du Paris Virtual Film Festival, 2e édition, 01/07/2017 au Forum des images, consulté le 10/03/2023, disponible en ligne à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=VaPUoxokq8>

PRESCOTT S. 2021, *Splitgate's final release is delayed while studio revamps server infrastructure*, publié sur le site PC Gamer, 26/07/2021, consulté le 10/03/2023, article disponible en ligne à l'adresse

<https://www.pcgamer.com/splitgates-final-release-is-delayed-while-studio-revamps-server-infrastructure/>

TAKAHASHI D. 2021, *1047 Games raises \$100M at \$1.5B valuation after 13M Splitgate downloads*, publié sur le site Venture Beat, 14/09/2021, consulté le 10/03/2023, article disponible en ligne à l'adresse

<https://venturebeat.com/games/1047-games-raises-100m-at-1-5b-valuation-after-13m-split-gate-downloads/>

BIBLIOGRAPHIE

BAR-ON T. 2019, *Richard B. Spencer and the Alt Right*, in SEDWICK M. (ed.), *Key Thinkers of the Radical Right: Behind the New Threat to Liberal Democracy*, Oxford University Press.

BOUVERESSE J. 2021, *Les foudres de Nietzsche: Et l'aveuglement des disciples*, Marseille, HORS D'ATTEINTE

CAILLOIS R. 1958, *Les Jeux et les hommes*, rééd. Paris, Gallimard, Folio Essais, 1967

DELEUZE G. 1965, *Nietzsche*, rééd. Paris, PUF 2015

LAVIGNE B. 2020, *Le petit surhomme des jeux vidéo et la gamification du monde : sublimation de l'endoctrinement par l'interactivité ludique*, Thèse de doctorat en Arts sous

la direction de Olivier Lussac et de Marie-Aimée Lebreton soutenue le 18-09-2020, résumé consulté le 10/03/2023, en ligne à l'adresse :
<https://www.theses.fr/2020LORR0142>

LAVIGNE B. 2017, *Nietzsche, le surhomme des jeux vidéo et le transhumanisme*, document de travail publié sur l'archive ouverte HAL, consulté le 10/03/2023, disponible en ligne à l'adresse : <https://hal.science/hal-02144129/document>

TAGUIEFF P.A. 2021, *Les nietzschéens et leurs ennemis*, Paris, Les Éditions du Cerf.

TRICLOT M. 2011, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, coll. Zones.

ZÉHENNE C. 2010, *De l'inframince, brève histoire de l'imperceptible, de Marcel Duchamp à nos jours*, à propos de DAVILA, T. 2010, Éditions du Regard, Paris