PARTICULES DE MACHINES ANIMIQUES

2025

La traduction littérale du terme « avatar » est « incarnation divine », il provient du sanskrit et fait référence à une divinité qui se manifeste dans un corps terrestre. Dans le contexte du jeu, l'avatar définit le corps virtuel qui nous permet de nous déplacer dans une réalité alternative (jeu vidéo, jeu de rôle, persona...). Gary Fine, dans *Shared Fantasy* (2002), a exploré le passage entre le joueur et le personnage à travers ses racines dans *Dungeons & Dragons*. Fine affirme que, pour que le jeu fonctionne en tant qu'expérience esthétique, les joueur·euses doivent être prêt·es à mettre entre parenthèses leur moi naturel et à incarner un moi imaginaire. Les avatars peuvent changer d'apparence, de genre et de personnalité à volonté, reflétant ainsi différents aspects du désir à travers une identité fluide. Ils sont un processus constant en devenir, un espace où l'identité peut être explorée et construite sans contraintes ni conséquences. Les personnages virtuels sont des soi multiples qui s'étendent hors du corps de chair dans le cyberespace. Plutôt que de dépeindre ces multiples identités comme des personnages fictifs qui masquent l'identité singulière d'un·e joueur·euse, on peut percevoir ces multiples personnalités comme étant des manifestations des nombreux rôles que nous jouons en ligne et hors ligne et qui créent parfois une désarticulation de notre être. L'avatar permet la création de doubles numériques, telle une extension du soi dans un monde virtuel. Cette incarnation de l'avatar est fondamentale pour l'expérience de la présence ailleurs que dans son enveloppe charnelle. La présence, définie comme

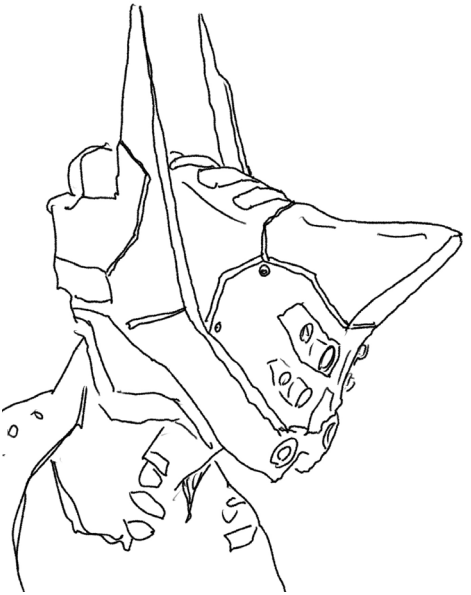
l'expérience subjective d'être dans un environnement même si l'on se trouve physiquement dans un autre (Lavoie et al., 2021 ; Martin et al., 2022), est un facteur essentiel de l'efficacité des expériences de réalité virtuelle. Notre existence passe du physique au virtuel grâce à la *machine animique* qu'est l'avatar (je reviendrai sur ce terme plus tard), ce qui permet de nouvelles formes d'expression de soi, d'exploration de l'identité et de connexion interpersonnelle (Gonzalez-Liencres et al., 2020 ; González-Franco & Peck, 2018; Lavoie et al., 2021). Le lien entre l'avatar et l'utilisateur·ice est transitoire - une dislocation temporaire du sujet qui se défait à plusieurs reprises, comme une nouvelle peau. Chaque fois que nous nous déconnectons, notre avatar « meurt ». Aucune force supérieure ne le contrôle, le laissant inerte, dans l'attente d'une nouvelle connexion. En nous déconnectant, nous renaissons dans notre corps physique, comme un retour à la coquille originelle.

En ce sens, l'avatar est une représentation du soi constamment mouvante et instable. Bob Rehak explique à quel point la transformation entre la vie et la mort est cruciale pour l'identification de l'avatar : «Les avatars diffèrent de nous par leur capacité à vivre, à mourir et à revivre[...] L'expérience simulée de la mort et de la résurrection est une fonction clé de l'avatar[...] La rupture systématique du lien agentiel et identificatoire entre les joueurs et les avatars est une caractéristique déterminante[...] Les joueurs tirent du plaisir de l'instabilité avatariale» (Rehak, 2003, pp. 107, 110, 114, 123). Rehak pense clairement que les utilisateur·ices s'identifient à leurs avatars à la fois par la fusion (création et contrôle de l'apparence et des compétences de l'avatar) et par la division (être obligé de recharger un point de jeu sauvegardé précédemment lorsque l'avatar meurt, par

exemple). Il existe une faille dans l'espace-temps, un moment de passage, où l'expérience sensorielle matérielle bascule dans un espace virtuel conteneurisé. Ce bref instant peut prendre la forme d'une page de chargement d'un jeu vidéo, d'une page de *login,* de l'ouverture d'un *tchat,* de la préparation d'un rôle... En somme, il s'agit d'un bref moment où notre être est transféré de notre corps à un avatar, comme une forme de déplacement de notre âme d'une machine animique à une autre.

Cette idée s'inscrit dans une vision où le corps devient un espace dynamique en interaction avec le virtuel, créant de nouvelles sensations fantômes lorsque nous vivons des expériences à travers des avatars ou des corps virtuels. L'avatarisation est un processus fondamental qui permet aux individus d'étendre leur identité au-delà de leur corps physique. Ce processus d'"*auto-upload*" soulève des questions à la fois ontologiques et sensibles, impliquant une redistribution des perceptions corporelles et une redéfinition de la présence. Lorsque nous habitons des avatars, nous cessons d'être confinés aux limites de notre forme physique, ce qui permet de réimaginer et de reconstruire la subjectivité et de brouiller les délimitations de notre être.

Les stimuli spectraux de l'expérience de décorporation me transpercent, leurs traces résiduelles existent en ma chair.

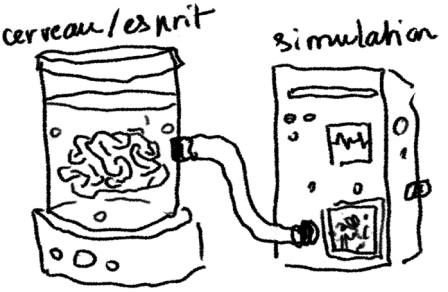


L'expérience virtuelle induit une suspension temporaire des repères corporels habituels, réactivant les mécanismes d'illusion perceptive et de déplacement sensoriel. Selon Descartes, la perception sensorielle ne repose pas sur une captation directe de la réalité, mais sur une interprétation de l'information transmise ; il y aurait une séparation entre le corps et l'esprit, permettant un déplacement temporaire de notre âme dans un autre corps. À travers cette notion, l'incarnation par la·e joueur·euse de son avatar utilise la logique du dualisme cartésien, puisque la·e joueur·euse joue le rôle du cognito désincarné en utilisant le personnage du

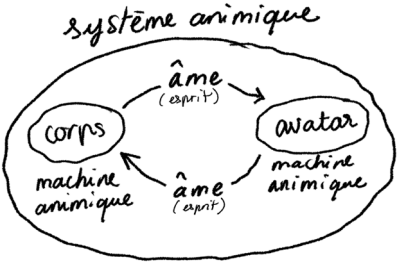
jeu pour agir sur la *res extensa*[1] numérique du monde du jeu. Cette divergence cumulée de l'esprit et du corps (virtuel) développe une compréhension cybernétique du jeu vidéo ; en effet, l'union de différents corps aboutit à la formation d'un système cyborg à travers lequel la·e joueur·euse fait l'expérience du jeu. Cette hybridité de l'identité cyborg dans les jeux vidéo fait de la·e joueur·euse une figure posthumaine. Le philosophe américain Hilary Putnam a présenté un argument célèbre, connu sous le nom d'expérience de pensée du «cerveau dans une cuve», qui explore la possibilité que nos expériences ne soient pas directement causées par le monde extérieur mais par une simulation : c'est une théorie selon laquelle nous ne sommes pas un corps complet vivant, mais que notre cerveau pourrait flotter dans une cuve, relié à un ordinateur qui nous fournit des informations sensorielles. De cette façon, le cerveau croit vivre, voir, entendre, parler, etc., alors qu'en réalité, il ne fait que réagir à des signaux artificiels. Ce sentiment d'«être là» est renforcé par l'interactivité de l'environnement virtuel, qui permet aux utilisateur·ices d'agir dans l'espace et de recevoir un retour d'information qui renforce l'illusion de réalité. Plus le degré d'immersion et de présence est élevé, plus l'individu est susceptible de suspendre son incrédulité et d'accepter l'expérience virtuelle comme réelle. Il exprime la question fondamentale de la distinction entre expérience authentique et simulation. Cette idée rejoint en partie le concept du corps en tant que « machine animique ». Notre forme physique n'est pas simplement une entité biologique, mais un appareil complexe animé par la conscience et l'intention. De même, l'avatar peut être considéré comme une machine animique

1 Chez Descartes, la *res extensa* désigne la substance étendue, c'est-à-dire la réalité matérielle définie par l'espace, la forme et la dimension, par opposition à la *res cogitans*, qui relève de la pensée.

numérique, un corps virtuel imprégné de l'identité et de l'action de l'utilisateur·ice.



Le mot machine ici, vient désigner nos corps. Ils font partie d'un système global qui comprend notre corps physique et tous les avatars qui nous entourent, en se partageant nos identités multiples à tour de rôle. Elles ne sont entièrement fonctionnelles que si une âme les possède. Faisons un parallèle: lorsqu'on est *AFK*[2] en jouant à un jeu, le corps de l'avatar bouge dans une position d'attente mais ce n'est qu'une animation prévue par avance par les développeur·euses. Les rouages du code font fonctionner mécaniquement cette enveloppe vide. Pareil pour notre corps, lorsqu'on incarne un personnage ou un avatar, notre corps fonctionne toujours mécaniquement, mais l'esprit se déplace ailleurs.



2 Away From Keyboard : terme utilisé dans le monde du gaming pour exprimer que l'on quitte notre ordinateur pendant un temps, comptant y revenir après.

Cette perspective nous invite à considérer les parallèles entre les domaines physiques et virtuels, et la manière dont notre sens de soi peut être transféré et étendu à travers ces différents plans d'existence. McLuhan a observé que les technologies mécaniques étendaient notre corps dans l'espace et que la technologie électrique étendait notre système nerveux central dans ce qu'il appelait « une étreinte globale, abolissant à la fois l'espace et le temps » (McLuhan, 1964, 3). La nature intégrée de l'environnement global de communication/technologie est une conséquence de ce fait: «Comme tous les média sont des prolongements du corps et des sens, et que nous traduisons nous-mêmes couramment nos sens entre eux dans notre propre expérience, nous ne devons pas nous étonner de voir nos sens prolongés ou technologies imiter le processus d'assimilation et de traduction d'une forme en une autre.» (McLuhan, 1964, 141). Au début, la technologie sert de prolongement à l'humanité, mais au bout d'un certain temps, un retournement se produit et l'utilisateur·ice se transforme soudain en un prolongement de la technologie qu'iel a fini par considérer comme faisant partie d'ellui. Ce dialogue entre humain·e et technologie peut être transposé à l'idée d'une relation entre le corps originel et l'avatar créant ainsi un échange de données entre les deux lors de chaque interaction. Ainsi, la plausibilité de l'expérience virtuelle repose sur notre capacité à investir cognitivement et émotionnellement un réceptacle numérique en nous y projetant.

J'aime imaginer cette métamorphose comme un transfert de données, de particules identitaires ou d'*XP*[3] sensibles entre plusieurs entités tantôt virtuelles, tantôt organiques.

---

3 XP: de l'anglais Expérience Point(s), Ce sont les points que les joueur·euses gagnent dans les jeux vidéos.

Mes cyber-déambulations s'assemblent au creux de mon corps organique après chaque division avec mes avatars, se download alors de nouveaux vécus virtuels sous ma chair, désormais un peu plus cyborg.

Comme une sensation de possession du corps de l'avatar, je ne me connecte pas seulement via des *logins*[4] et *mdp*[5], mais nous nous connectons ensemble. J'*upload* les particules qui me définissent vers une entité étrangère, mais non distincte. En insufflant mes données, elles subissent des mutations et se complètent par l'expérience. Un lien se crée entre nos existences et fluidifie la distorsion qui nous anime. Chaque connexion équivaut à une naissance, ce qui suggère que chaque déconnexion est une mort. Les particules quittent la machine animique virtuelle et suspendent son existence afin de se downloader dans mon corps cyborg. Les concepts de cyborg, tels qu'articulés par Donna Haraway (2007), peuvent élucider l'interaction entre nos corps physiques et leurs contreparties numériques, les avatars, qui prolongent et transforment nos expériences incarnées. Les cyborgs, en tant qu'« hybride[s] de machine et d'organisme », résument le mélange de l'humain·e et de la technologie qui caractérise la relation entre nos formes physiques et nos représentations virtuelles (Lapum et al., 2012). Cette ontologie cyborg suggère que les frontières entre l'organique et l'artificiel sont de plus en plus poreuses, à mesure que nous incorporons des extensions technologiques dans nos réalités vécues. Nous communiquons des expériences entre entités liées, les particules se frottent entre elles et se croisent. Les données bourdonnent et nos existences invoquent un vertige à l'idée d'être à la fois possédées et possesseurs.

4 Identifiants/connexions

5 Mots de Passe

Captures vidéo *THEY SHALL LIVE AGAIN*, Cody DEBORD
2025

BIBLIOGRAPHIE

* Fine, G. A. (2002). *Shared fantasy: Role playing games as social worlds.* University of Chicago Press.

* Gonzalez-Franco, M., & Peck, T. C. (2018). Avatar embodiment: Towards a standardized questionnaire. *Frontiers in Robotics and AI,* 5. https://www.frontiersin.org/journals/robotics-and-ai/articles/10.3389/frobt.2018.00074/full

* Gonzalez-Liencres, C., Zapata, L. E., Iruretagoyena, G., Seinfeld, S., Perez-Mendez, L., Arroyo-Palacios, J., Borland, D., Slater, M., & Sanchez-Vives, M. V. (2020). Being the victim of intimate partner violence in virtual reality: First- versus third-person perspective. *Frontiers in Psychology,* 11. https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2020.00820/full

* Haraway, D. (2007). *Manifeste cyborg et autres essais: Science, technologie et féminisme socialiste à la fin du 20e siècle*. Exils Éditeur. (Édition originale publiée en 1984)

* Lapum, J. (2012). A cyborg ontology in health care: Traversing into the liminal space between technology and person-centred practice. *Nursing Philosophy*. https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/22950731/

* Lavoie, R., Main, K., King, C., et al. (2021). Virtual experience, real consequences: The potential negative emotional consequences of virtual reality gameplay. *Virtual Reality,* 25(1), 69-81. https://doi.org/10.1007/s10055-020-00440-y