


AVATARS, PERSONNAGES ET ACTEURS VIRTUELS

Sous la direction de
RENÉE BOURASSA
LOUISE POISSANT



COLLECTION

ESTHÉTIQUE

 Presses
de l'Université
du Québec

Extrait de la publication

AVATARS, PERSONNAGES ET ACTEURS VIRTUELS

Membre de
L'ASSOCIATION
NATIONALE
DES ÉDITEURS
DE LIVRES

Presses de l'Université du Québec

Le Delta I, 2875, boulevard Laurier, bureau 450, Québec (Québec) G1V 2M2

Téléphone : 418 657-4399

Télécopieur : 418 657-2096

Courriel : puq@puq.ca

Internet : www.puq.ca

Diffusion/Distribution :

CANADA Prologue inc., 1650, boulevard Lionel-Bertrand, Boisbriand (Québec) J7H 1N7
Tél. : 450 434-0306 / 1 800 363-2864

FRANCE AFPU-D – Association française des Presses d'université
Sodis, 128, avenue du Maréchal de Lattre de Tassigny, 77403 Lagny, France – Tél. : 01 60 07 82 99

BELGIQUE Patrimoine SPRL, avenue Milcamps 119, 1030 Bruxelles, Belgique – Tél. : 02 7366847

SUISSE Servidis SA, Chemin des Chalets 7, 1279 Chavannes-de-Bogis, Suisse – Tél. : 022 960.95.32



La Loi sur le droit d'auteur interdit la reproduction des œuvres sans autorisation des titulaires de droits. Or, la photocopie non autorisée – le « photocopillage » – s'est généralisée, provoquant une baisse des ventes de livres et compromettant la rédaction et la production de nouveaux ouvrages par des professionnels. L'objet du logo apparaissant ci-contre est d'alerter le lecteur sur la menace que représente pour l'avenir de l'écrit le développement massif du « photocopillage ».

AVATARS, PERSONNAGES ET ACTEURS VIRTUELS

Sous la direction de
RENÉE BOURASSA
ET LOUISE POISSANT

 Presses
de l'Université
du Québec

**Catalogage avant publication de Bibliothèque et Archives nationales
du Québec et Bibliothèque et Archives Canada**

Vedette principale au titre :

Avatars, personnages et acteurs virtuels

(Collection Esthétique)

Comprend des références bibliographiques et un index.

ISBN 978-2-7605-3778-1

1. Personnages de jeux vidéo. 2. Avatars (Infographie). 3. Identité numérique.
4. Persona (Littérature). I. Bourassa, Renée, 1957- . II. Poissant, Louise, 1952- .
III. Collection : Collection Esthétique.

GV1469.34.C48A92 2013 794.8 C2013-940964-5

Les Presses de l'Université du Québec
reconnait l'aide financière du gouvernement du Canada
par l'entremise du Fonds du livre du Canada
et du Conseil des Arts du Canada pour leurs activités d'édition.

Elles remercient également la Société de développement
des entreprises culturelles (SODEC) pour son soutien financier.

Conception graphique

Vincent Hanrion

Image de couverture

Joel Morency

Mise en pages

Info 1000 mots

Dépôt légal : 4^e trimestre 2013

› Bibliothèque et Archives nationales du Québec
› Bibliothèque et Archives Canada

© 2013 – Presses de l'Université du Québec

Tous droits de reproduction, de traduction et d'adaptation réservés

Imprimé au Canada

Remerciements

Nous remercions le Fonds de recherche du Québec – Société et culture (FRQSC) et le Conseil de recherches en sciences humaines (CRSH) pour le soutien à nos recherches. Nous remercions également Lorella Abenavoli pour le travail qu'elle a effectué au cours du processus d'édition.

Cet ouvrage s'inscrit dans la foulée des travaux du groupe de recherche Performativité et effets de présence (FRQSC), sous la direction de Josette Féral et Louise Poissant. Les cochercheuses Renée Bourassa, Marie-Christine Lesage et Andrée Martin participent activement aux travaux de l'équipe. Cet ouvrage consacre aussi les recherches sur les personnages virtuels menées par Louise Poissant, Renée Bourassa et Michel Fleury et financées par le CRSH.

Table des matières

Remerciements	VII
Prolifération des avatars, personnages et acteurs virtuels au cinéma et dans les environnements interactifs	1
<i>Renée Bourassa</i>	
Avatars et personnages virtuels: éléments de réflexion	11
<i>Louise Poissant</i>	
Puissances du faux et <i>inquiétante étrangeté</i> au cinéma: effets de présence	31
<i>Renée Bourassa</i>	
L'occupation du virtuel: relire Sartre	51
<i>Derrick de Kerckhove</i>	
La solitude des machines: une imagination anthropotechnologique . . .	65
<i>Grégory Chatonsky</i>	
La performance: quand faire, c'est dire	91
<i>Samuel Bianchini</i>	
Figures et effets de présence dans le cyberspace: sur les traces de David Still.	117
<i>Bertrand Gervais et Paule Mackrous</i>	
L'acteur virtuel dans <i>Mécanique Générale</i> de Thierry Guibert	129
<i>Louise Boisclair</i>	
La représentation d'une action théâtrale à distance: quel statut pour le personnage?	145
<i>Yannick Bressan</i>	

Le rôle de l'avatar dans le développement de nouvelles formes de subjectivation.	157
<i>Charles Perraton</i>	
Rôle de l'avatar et identité en ligne dans les jeux vidéo.	171
<i>Maude Bonenfant</i>	
Le cyberthéâtre des identités : performances et performativité du genre dans les environnements numériques	195
<i>Gabrielle Trépanier-Jobin</i>	
La présence vidéoludique : de l'illusion à la projection dans l'écosystème affectif de la fiction.	225
<i>Carl Therrien</i>	
Qui est je ? : autour de quelques stratégies vidéoludiques de design de personnage pour gérer l'actantialité ludonarrative du joueur et son immersion fictionnelle	249
<i>Dominic Arsenault</i>	
L'avatar comme opérateur du sentiment d'immersion : figures et métaphores	273
<i>Fanny Georges</i>	
Explorer la présence et l'identité dans un espace hybride	293
<i>Kora Van den Bulcke et Thomas Soetens</i>	
Index onomastique	321
Index thématique	327

LES AVATARS, PERSONNAGES ET ACTEURS VIRTUELS médiatisent notre présence dans les environnements interactifs et expérientiels du cyberspace. Agents d'interfaces ou personnages de jeux vidéo et d'univers ludiques, ces figures anthropomorphiques occupent un rôle de plus en plus important dans les interfaces numériques qui prolifèrent. Dans les univers imaginaires du cinéma, les personnages de synthèse mettent en jeu la question du réalisme de la représentation. Ils remplacent l'acteur humain ou encore ils interagissent avec lui en tant que partenaires, en créant de saisissants effets de présence. Dans les jeux vidéo, les figures de synthèse adoptent une apparence humaine et simulent le comportement du vivant. Dans les mondes en ligne du cyberspace, les avatars et acteurs virtuels remettent en question l'identité et la sociabilité. Ils transforment les arts de fiction, tout comme les modalités opératives des interfaces interactives. En effet, leur mode performatif place l'expérience au centre de l'action du sujet, il augmente ses puissances d'agir.

À travers ces avatars ou acteurs virtuels se tracent les enjeux de la présence médiatisée par les technologies ainsi que de la coprésence, soit la présence partagée dans un nouvel espace de socialisation. Par leur intermédiaire, les mondes en ligne et hors ligne s'interpénètrent pour façonner des réalités hybrides. Comment les avatars, personnages et acteurs virtuels interviennent-ils dans les différents univers numériques? En interagissant avec nous ou en transportant nos multiples identités, comment affectent-ils notre expérience et notre engagement dans le cyberspace ainsi que notre relation au monde? De quelle manière génèrent-ils de nouvelles formes de performativité ainsi que des effets de présence? Ce sont quelques questions que posent les auteurs de cet ouvrage.

Avec la collaboration de

Dominic Arsenault

Samuel Bianchini

Louise Boisclair

Maude Bonenfant

Renée Bourassa

Yannick Bressan

Grégory Chatonsky

Fanny Georges

Bertrand Gervais

Derrick de Kerckhove

Paule Mackrous

Charles Perraton

Louise Poissant

Thomas Soetens

Carl Therrien

Gabrielle Trépanier-Jobin

Kora Van den Bulcke

COLLECTION

ESTHÉTIQUE



RENÉE BOURASSA est professeure à l'Université Laval. Elle est chercheure affiliée au Laboratoire NT2, au Centre de recherches intermédiaires sur les arts, les lettres et les techniques (CRIALT) et au Laboratoire de muséologie et d'ingénierie de la culture (LAMIC).

LOUISE POISSANT est doyenne de la Faculté des arts à l'Université du Québec à Montréal. Elle codirige le groupe de recherche Performativité et effets de présence et est chercheure à Hexagram-CIAM (Centre interuniversitaire en arts médiatiques).

PUQ.CA



ISBN 978-2-7605-3778-1