

De l'augmentation du corps à la diminution de l'empathie : Judy Alvarez, symbole du *care*

Andréia Da Graça

Diplômée d'une licence arts plastiques à l'université de Strasbourg, Andréia Da Graça poursuit un master « Écritures critiques et curatoriales de l'art et des cultures visuelles ». Sa recherche de mémoire interroge les devenirs possibles des technologies contemporaines à travers une étude pragmatique du jeu vidéo *Cyberpunk 2077* (2020).

Mots-clés : déshumanisation, empathie, corps, vulnérabilité, *care*

Le jeu vidéo *Cyberpunk 2077* (développé par le studio CD Projekt Red en 2020) invite les joueur·euses à explorer un univers dystopique et futuriste à travers le·a protagoniste V, habitant·e d'une société ultra-capitaliste, ultra-technologisée et patriarcale. La violence et la mort y sont devenues routinières, conséquence d'une déshumanisation liée aux innovations scientifiques, notamment celles qui permettent l'augmentation du corps. Andréia Da Graça s'intéresse à Judy Alvarez – personnage féminin, lesbien et marginalisé – qui refuse de se soumettre à cette anesthésie affective. Dans cet article, il s'agit de comprendre comment l'œuvre vidéoludique met en scène ce personnage comme contrepoint critique d'un système froid et comme symbole d'une lutte sensible et politique.

C*yberpunk 2077* est un jeu vidéo d'action et à choix multiples commercialisé en 2020 par le studio polonais CD Projekt RED. Dans un univers dystopique et transhumaniste, le·a joueur·euse incarne à la première personne le·a mercenaire V. Iel réside à Night City, une ville où les technologies d'augmentation humaine sèment le chaos. Ces dispositifs artificiels

– implantés dans la chair humaine – modifient les perceptions sensorielles et les capacités physiologiques.

Symptôme d'un capitalisme extrême, la ville de Night City est marquée par de grandes inégalités sociales dont témoignent les violences et les morts quotidiennes qui propagent la terreur dans les rues. Également appelée la « Cité des Rêves », elle a été fondée par Richard Night dans l'espoir de créer un espace urbain sécurisé. La déshumanisation est un phénomène omniprésent dans la narration de *Cyberpunk 2077* et elle se manifeste sous diverses formes. Partout où le·a protagoniste déambule, iel y rencontre des violences de rues, de gangs et policières. Les personnes qui succombent à leurs blessures sont abandonnées dans l'espace public devenant partie intégrante du paysage, elles ne suscitent aucune réaction de la part de passant·es déjà habitué·es à ce nouveau décor urbain. Les personnes augmentées sont exposées au trafic d'organes organisé par les « désosseurs », un groupe d'individus kidnappant des êtres augmentés pour se saisir de leurs implants. La déshumanisation se traduit aussi sur le plan écologique : les ruelles envahies de déchets, l'air fortement pollué et les disparitions d'animaux constituent autant de conséquences d'un capitalisme extrême favorisant sans limites les innovations technologiques. La sphère privée est menacée par l'invasion de ces inventions ; les individus sont réduits à des objets surveillés et contrôlables ; la violence et la mort ne sont plus pleurées, mais simplement ignorées.

Dans cet article, nous nous intéresserons à un événement précis du jeu vidéo que nous analyserons au regard de concepts liés aux affects. Alors que les habitant·es de Night City semblent avoir perdu toute forme d'empathie, Judy Alvarez s'impose en effet comme l'un des rares personnages à préserver sa sensibilité émotionnelle. Elle est reconnue comme la meilleure « éditrice de danse sensorielle » – un dispositif technologique plongeant l'utilisateur·ice en immersion totale dans une expérience audiovisuelle et multisensorielle (un équivalent plus poussé de la réalité virtuelle). Au cours de la narration, sa meilleure amie Evelyn Parker, travailleuse du sexe, est

kidnappée, torturée et abusée sexuellement par un groupe criminel. Bien que sauvée par Judy Alvarez et V, la victime ne supportera pas le traumatisme engendré et mettra fin à ses jours. Cet événement tragique marque un tournant pour Judy Alvarez, faisant d'elle un contrepoint critique vis-à-vis d'une société aux affects anesthésiés. De ce fait, nous analyserons le point de vue de ce personnage face à la violence faite aux corps, ce qui nous permettra ensuite d'identifier les moyens par lesquels elle rejette la banalisation de la déshumanisation. Enfin, nous verrons en quoi la mort d'Evelyn Parker se distingue des autres décès de Night City, qui, eux, sont ignorés.

Le corps souffre...

Bien avant sa mort, Evelyn Parker avait soudainement disparu et était injoignable. Elle fut retrouvée dans un état de semi-conscience et le corps violenté, dans une ancienne décharge électrique occupée par une organisation criminelle.

Dans une pièce sombre aux teintes violacées, nous observons Evelyn Parker agenouillée et tête baissée. Vêtu d'un débardeur rayé rouge et blanc et d'une culotte orange, son corps présente des traces de mutilation. Derrière elle, se tient Judy Alvarez, également agenouillée, les mains posées sur les épaules de la victime. Toutes deux se tiennent près d'un meuble sur lequel repose un tissu orné de la représentation d'un Sphinx à tête-de-mort.

La couleur violette, associée à la violence sexuelle témoigne du traumatisme qu'Evelyn Parker a subi. Sa posture – agenouillée à terre, la tête baissée, le corps appuyé contre un meuble – révèle son état critique et sa vulnérabilité. Les mains posées sur les épaules de la victime, Judy Alvarez engage, de son côté, des gestes de soin. Conceptualisé dans les années 1990 par Joan Tronto, le *care* est une forme de soin qui « s'applique non seulement aux autres, mais aussi à des objets et à l'environnement¹ ». Ce soin émerge du vécu de personnes marginalisées afin de « maintenir, perpétuer et réparer notre

1. Joan C. Tronto, « Du care », *Revue du MAUSS*, 32(2), 2008, p. 224, <https://doi.org/10.3917/rdm.032.0243>, consulté en mai 2026.

Fig. 1. Evelyn Parker retrouvée inconsciente



Cyberpunk 2077, 2020.

Capture d'écran par Andréia Da Graça. © 2020 CD Projekt.

“monde”, en sorte que nous puissions y vivre aussi bien que possible². ». La posture de Judy Alvarez relève du *care* en ce qu'elle se soucie de son amie et lui apporte une attention affective. Le motif du papillon sphinx à tête-de-mort observé dans la même scène est associé au malheur et à la mort. De manière générale, le papillon symbolise le changement et la transformation. Par exemple, dans le jeu à choix multiples *Life is Strange* (développé en 2015 par Dontnod Entertainment), le papillon est une figure centrale et omniprésente qui prévient d'un changement à venir. Ce symbole semble ainsi annoncer le destin tragique d'Evelyn Parker : la mort est présente à ses côtés et ne tardera pas à se manifester. De fait, les soins prodigués par Judy Alvarez ne suffiront pas à sauver sa meilleure amie : lorsqu'Evelyn Parker s'ôte la vie, la pourvoyeuse est rappelée à sa condition humaine en tant qu'être vulnérable.

Dans la salle de bain, le corps sans vie de la victime repose dans une baignoire tâchée de sang et dont le fluide s'étend sur le tapis à côté. Judy Alvarez est assise sur le rebord, recroquevillée et les poings serrés contre son visage. La

2. Berenice Fischer, Joan Tronto, « Toward a feminist theory of care », in Emily K. Abel et Margaret K. Nelson (dir.), *Circles of Care: Work and Identity in Women's Lives*, Albany, New-York, State University of New York Press, 1991, p. 40.

pièce est relativement sombre, à l'exception d'un rayon de lumière braqué sur le cadavre. Bien qu'Evelyn Parker se fût retrouvée en sécurité et sous les soins de Judy Alvarez, le traumatisme subi était si profond et insoutenable qu'aucune autre issue que le suicide ne semblait envisageable pour faire taire définitivement ses cauchemars. Judy Alvarez se montre affectée par la mort de son amie et cette émotion a ceci de singulier qu'elle est totalement unique à Night City. Son chagrin se manifeste également par sa posture : recroquevillée, poings serrés contre son visage et la tête baissée, c'est tout son corps qui exprime la douleur ressentie. Le décor et la colorimétrie de cette scène de suicide – bouleversante et tragique – dépeignent la violence quotidienne observée à Night City. Les traces de sang jonchant le sol suggèrent qu'Evelyn Parker s'est blessée avant de s'allonger dans la baignoire. La froide rigidité du mobilier contraste avec la violence psychologique qu'elle a endurée, tandis que la colorimétrie obscure et terne traduit l'état mental et émotionnel des deux personnages.

Fig. 2. Découverte du cadavre d'Evelyn Parker



Cyberpunk 2077, 2020.

Capture d'écran par Andréia Da Graça. © 2020 CD Projekt.

Une vulnérabilité partagée se manifeste dans l'expression et la posture des deux personnages. Fabienne Brugère rappelle que « l'attitude du pourvoyeur de soin est analysée comme une attitude de réceptivité totalement orientée vers autrui, qui rend possible l'empathie, tant le pourvoyeur de soin adopte naturellement le point de vue de l'autre³ ». Ici, la souffrance endurée par Evelyn Parker se traduit par un profond chagrin chez Judy Alvarez, laquelle manifeste une empathie dont le reste de la société de Night City est totalement dépourvu.

Pleurer ou ignorer ?

En attendant l'arrivée des forces de l'ordre, le cadavre est transporté jusqu'au lit de Judy Alvarez. Celle-ci est représentée larmoyante et endeuillée, aux côtés du corps sans vie de sa meilleure amie.

Fig. 3. Judy Alvarez larmoyante



Cyberpunk 2077, 2020.

Capture d'écran par Andréia Da Graça. © 2020 CD Projekt.

Dans une pièce sombre, le corps d'Evelyn Parker est allongé sur le dos, inerte et tâché de sang. Sa meilleure amie est assise à ses côtés, elle la regarde en pleurant et avec les mains jointes. La lumière éclaire le cadavre, alors que

3. Fabienne Brugère, *L'éthique du « care »*, Paris, Presses universitaires de France, 2017, p. 11, <https://doi.org/10.3917/puf.brugere.2017.01>, consulté en mai 2026.

le personnage larmoyant est placé dans l'ombre. Le matelas est recouvert d'une taie blanche ; trois oreillers sont disposés à côté du corps sans vie. Deux affiches et une peinture murale décorent le mur beige derrière elles. Dans l'univers de *Cyberpunk 2077*, la déshumanisation engendrée par l'augmentation artificielle du corps humain et les tensions sociales aboutissent à une banalisation de la violence, de la mort et du deuil. Cette normalisation entraîne un effacement de l'affect et des larmes. Pourtant, Evelyn Parker est pleurée par sa meilleure amie Judy Alvarez. Il s'agit du seul personnage du jeu qui reconnaît pleinement la mort et qui ne cache pas ses sentiments, signifiés par les larmes et le maquillage coulant. En transportant Evelyn Parker sur un lit – une surface douce et confortable – Judy Alvarez marque son refus de laisser le corps de sa meilleure amie reposer dans une baignoire, un mobilier dur et froid. Cette attention manifeste une forme de pleurabilité : là où d'autres morts sont ignorés et abandonnés dans la nature, Evelyn Parker est une morte reconnue et pleurée par Judy Alvarez.

A contrario, le reste de la société de Night City a une réaction radicalement différente face à la mort. Un jour comme un autre, des humains et des cyborgs déambulent dans une ville visuellement saturée d'écrans et de néons, à l'apparence étouffante en raison des très hauts gratte-ciels vertigineux. Les

Fig. 4. Indifférence face à la mort



Cyberpunk 2077, 2020.

Capture d'écran par Andréia Da Graça. © 2020 CD Projekt.

rues sont sales, parsemées de déchets, mais aussi de cadavres. Bienvenue à Night City. Le jeu nous en fait prendre conscience dès le début, lorsque le·a protagoniste-joueur·euse V se rend à un point de rendez-vous, iel croise sur son chemin un personnage s'écrasant au sol depuis un bâtiment. Aucun·e ne réagit, alors même que cette étroite ruelle est empruntée par de nombreux·euses passant·es.

On aperçoit des habitant·es marcher en file sur un trottoir ; un personnage traverse la chaussée pour se ranger sur le même espace, en passant à proximité du corps sans vie. Celui-ci, vêtu d'une chemise bleue, d'un gilet de costume noir et d'un pantalon marron, gît face contre terre sur un rectangle rouge peint au sol. Ses jambes sont parallèles à son buste, tandis que ses bras sont étendus de part et d'autre. Il se produit alors ce que Jean-Jacques Wunenburger nomme l'« indifférence affective ». Dans *L'indifférence, faiblesse et force*⁴, le philosophe distingue d'abord deux formes d'indifférence : la première serait d'ordre intellectuel, caractérisant un·e individu en position de neutralité face à un fait ou une vérité ; elle ne manifeste aucun danger pour autrui. La seconde – celle qui nous intéresse ici – est d'ordre affectif et désigne une ignorance volontaire face à une personne menacée et/ou en danger. Cette indifférence affective des passant·es suggère que le cadavre devient partie intégrante du paysage : il n'est ni remarqué ni distingué. La mort rôde partout dans cet imaginaire fictif, jusqu'à devenir un phénomène banal ne suscitant plus aucune émotion. Toutefois, les couleurs froides – bleues et grises – instaurent une atmosphère morose qui se substitue aux affects disparus des personnages. Cette colorimétrie cristallise à la fois la tragédie de la scène et l'obscurité d'une société violente et déshumanisée.

Se révolter

Suite à la mort d'Evelyn Parker, Judy Alvarez fait appel au protagoniste-joueur·euse V et à d'autres camarades pour renverser le pouvoir au

4. WUNENBURGER Jean-Jacques, « L'indifférence, faiblesse et force », *Autres Temps*, 41, 1994, p. 19-26, <https://doi.org/10.3406/chris.1994.1644>, consulté le 13 octobre 2025

sein d'une organisation exploitant des maisons closes. Cette révolte a pour but de venger Evelyn Parker contre les proxénètes qui l'ont abandonnée à un groupe criminel. Afin d'éviter d'autres victimes, Judy Alvarez conduit une lutte pour l'indépendance des travailleur-euses du sexe, en éliminant les dirigeants.

Fig. 5. Agir



Cyberpunk 2077, 2020.

Capture d'écran par Andréia Da Graça. © 2020 CD Projekt.

Dans un penthouse, trois hommes vêtus de costumes noirs, rouges et blancs, sont assis sur un grand canapé d'angle. Ces derniers sont équipés d'une paire de lunettes technologiques, les yeux fermés et le corps relâché. Derrière eux, entre le canapé et une baie vitrée offrant une large vue sur les bâtiments de la ville, se trouve un personnage féminin fumant une cigarette. Cette scène manifeste un retournement de situation : alors qu'Evelyn Parker était, avant de mourir, en état de semi-conscience (fig. 2), ce sont désormais trois hommes qui se trouvent déconnectés de la réalité et en position de vulnérabilité. Bien qu'ils soient en supériorité numérique, il se produit ici une inversion des rapports de pouvoir genrés : ils se retrouvent face à une femme (ou deux si le genre choisi de V est féminin) en position de force. La scène figure une forme de résistance face au patriarcat et aux

structures dominantes qui ont causé le décès tragique d'Evelyn Parker, incapable de se défendre seule. Cet acte de résistance incarne du *care* déployé par Judy Alvarez. Il illustre l'idée de Sara Ruddick selon laquelle « les femmes peuvent réparer une violence sociale qui tient à un masculin fort et à un féminin faible⁵ » ou encore la notion de transpassion par laquelle, le théoricien Romain Noël désigne la volonté de changer le monde, portée par la puissance d'agir née des affects et de la vulnérabilité humaine⁶. Cette révolte, souhaitée par Judy Alvarez, est à la fois politique et affective ; elle est menée dans l'intérêt des travailleur·euses du sexe et en hommage à Evelyn Parker. L'empathie de Judy Alvarez contribue à différencier la mort d'Evelyn Parker des autres décès ignorés à Night City. La pleurabilité se manifeste non seulement dans le soin apporté au corps, mais aussi dans une résistance affective et politique face aux structures dominantes. L'empathie confère à Judy Alvarez un pouvoir d'agir pour lutter contre la déshumanisation. Pleurer une vie, c'est alors reconnaître une existence et lui redonner sa dignité : un geste unique dans l'univers de Night City que Judy Alvarez est la seule à accomplir instinctivement.

5. Fabienne Brugère, *op. cit.*, p. 14.

6. Romain Noël, « BDSM Apocalypse », *lundimatin*, 22 mars 2021, <https://lundi.am/BDSM-Apocalypse>, consulté le 2 octobre 2025.

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages

BUTLER Judith, *Rassemblement*, Paris, Fayard, 2016.

BUTLER Judith, CERVILLE Maxime, *Défaire le genre*, Paris, (nouvelle éd.). Éditions Amsterdam, 2023.

BUTLER Judith, MARELLI Joëlle, *Ce qui fait une vie : Essai sur la violence, la guerre et le deuil*, Paris, Zones, 2010.

FISCHER Berenice, TRONTO Joan, « Toward a feminist theory of care », in ABEL Emily K. et NELSON Margaret K. (dir.), *Circles of Care: Work and Identity in Women's Lives*, State University of New York Press, Albany, New-York, 1991.

Articles électroniques

BRUGÈRE, Fabienne. *L'éthique du « care »*. Presses universitaires de France, 2017, <https://doi.org/10.3917/puf.brugé.2017.01>.

IBOS Caroline, « Éthiques et politiques du care. Cartographie d'une catégorie critique », *Clio*, 49, 2019, <https://doi.org/10.4000/clio.16440>, consulté le 22 mars 2026.

NOËL Romain, « BDSM Apocalypse », *lundimatin*, 22 mars 2021, <https://lundi.am/BDSM-Apocalypse>, consulté le 2 octobre 2025.

TRONTO, Joan C., « Du care », *Revue du MAUSS*, 32(2), 2008, p. 224, <https://doi.org/10.3917/rdm.032.0243>, consulté en mai 2026.

WUNENBURGER Jean-Jacques, « L'indifférence, faiblesse et force », *Autres Temps*, 41, 1994, p. 19-26, <https://doi.org/10.3406/chris.1994.1644>, consulté le 13 octobre 2025.