

TITRE

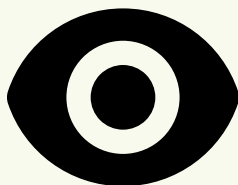
SOUS-TITRE

START

01

INTRODUCTION

L'AVATAR, UNE PROMESSE
D'INCARNATION



- un deuxième corps
- possibilité d'anonymat
- projection et identification

3
4
5

02

L'AVATAR MASQUE, UNE PROMESSE
DE PERSONNALISATION

- avancée des outils de conception
- originalité face aux outils standardisés
- montre-moi ton avatar, je te dirais qui tu es

6
8
9



CONCLUSION	10
ANNEXES	11
REMERCIEMENTS	13



INTRO



En janvier 2022, 58,4% de la population mondiale utilise les médias sociaux et 53% des Français déclarent jouer aux jeux vidéos (**Rapport Digital2022**). Il se trouve qu'en utilisant des plateformes numériques comme celles-ci, nous laissons volontairement ou non des traces de notre existence qui permettent de savoir : comment me joindre, ce que je dis, ce que j'apprécie, ce qui me passionne... Cela correspond à la schématisation de ce qu'est l'identité numérique (Wikipédia : identité numérique).

L'avatar est l'un de ses principaux composants.

En effet, il permet de montrer ce qui me représente dans un espace de communication virtuel et contribue donc à mon identification en ligne (**TURKLE,1995**). D'origine, ce terme provient de la tradition hindoue qui le désigne comme l'incarnation du Dieu Vishnu descendu sur terre.

Cette notion d'incarnation constitue donc la principale définition de ce qu'est un avatar. Incarner correspond au fait de prendre forme dans un corps qui n'est pas le sien, de prendre l'apparence de ou encore d'interpréter un personnage au point de s'identifier à lui. Cette définition exprime l'importance de la relation existante entre l'avatar et celui qui l'incarne. En se définissant ainsi, l'avatar fait de nombreuses promesses.

Bien qu'il puisse être seulement textuel ou s'apparenter à un pseudonyme suivi d'une photo, nous nous intéresserons principalement à l'avatar personnage possédant des caractéristiques physiques.

RAPPORT DIGITAL 2022
Rapport mondial de l'évolution du numérique.

TURKLE
Professeur d'études sociales en science et technologie.





INCARNATION



Dans les années 1990, l’une des plus grandes forces de l’avatar était de permettre à ses utilisateurs de profiter de l’anonymat et donc de dissimuler son identité (**MAGUET Stéphane, conférence Web2day**). C’est également ce que prône Tik tok avec l’arrivée de ses propres avatars qui permettront à ses utilisateurs de dissimuler leur visage et leur voix. La notion même d’avatar “masque” fait référence à cette possibilité de se cacher derrière un autre visage.

De ce fait, pouvoir être anonyme, c’est pouvoir être quelqu’un d’autre le temps d’un instant. L’anonymat est donc libérateur et constitue le point de départ d’expérimentations identitaires. Il devient possible de se détacher de son identité hors ligne et donc de se libérer des contraintes imposées par celle-ci. C’est également une barrière contre toute forme de jugement. Ainsi, il m’arrive de dissimuler mon genre dans un jeu de football pour ne pas perdre en crédibilité.

STÉPHANE MAGUET
Curateur et directeur de l’innovation chez We Are Social Paris.

WEB2DAY
Festival de l’innovation numérique

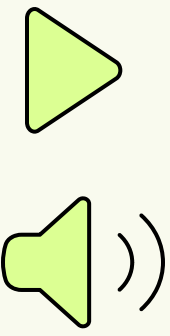
PERSONNALISATION

Ces dernières années, nous faisons face à une avancée considérable des outils de personnalisation de nos avatars. En effet, de plus en plus de signes de représentations sont proposés (pilosité, carnation de peau...). Ainsi, FIFA22 propose par exemple des milliers de combinaisons possibles (50 coupes de cheveux en 2018 contre une centaine en 2022). Ce système nous promet donc la liberté d'incarner le physique que nous voulons. Dans son livre **Alter ego - Avatars and their creators**, Robbie COOPER s'est intéressé à cette étape de création des avatars dans les jeux vidéos et a décidé de parcourir le monde pour les prendre en photo auprès de leur créateur. À travers son livre, ce photographe montre l'étendue des possibilités que propose la personnalisation de ces avatars.

RAPPORT DIGITAL 2022
Rapport mondial de l'évolution du numérique.

TURKLE
Professeur d'études sociales en science et technologie.

Aujourd'hui, ils tentent de sortir de ce système de choix préconçus en intégrant des outils qui proposent à l'utilisateur de modeler l'apparence de son avatar et non plus de le choisir (curseur...). Néanmoins, l'utilisateur prendrait-il vraiment le temps de construire un physique si détaillé ? Est-ce la bonne solution ?



CONCLUSION



En janvier 2022, 58,4% de la population mondiale utilise les médias sociaux et 53% des Français déclarent jouer aux jeux vidéos (**Rapport Digital2022**). Il se trouve qu'en utilisant des plateformes numériques comme celles-ci, nous laissons volontairement ou non des traces de notre existence qui permettent de savoir : comment me joindre, ce que je dis, ce que j'apprécie, ce qui me passionne... Cela correspond à la schématisation de ce qu'est l'identité numérique (Wikipédia : identité numérique).

L'avatar est l'un de ses principaux composants.

En effet, il permet de montrer ce qui me représente dans un espace de communication virtuel et contribue donc à mon identification en ligne (**TURKLE,1995**). D'origine, ce terme provient de la tradition hindoue qui le désigne comme l'incarnation du Dieu Vishnu descendu sur terre.

Cette notion d'incarnation constitue donc la principale définition de ce qu'est un avatar. Incarner correspond au fait de prendre forme dans un corps qui n'est pas le sien, de prendre l'apparence de ou encore d'interpréter un personnage au point de s'identifier à lui. Cette définition exprime l'importance de la relation existante entre l'avatar et celui qui l'incarne. En se définissant ainsi, l'avatar fait de nombreuses promesses.

Bien qu'il puisse être seulement textuel ou s'apparenter à un pseudonyme suivi d'une photo, nous nous intéresserons principalement à l'avatar personnage possédant des caractéristiques physiques.

RAPPORT DIGITAL 2022
Rapport mondial de l'évolution du numérique.

TURKLE
Professeur d'études sociales en science et technologie.

ANNEXE 1

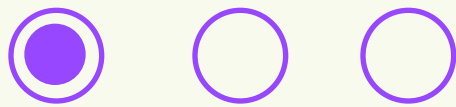


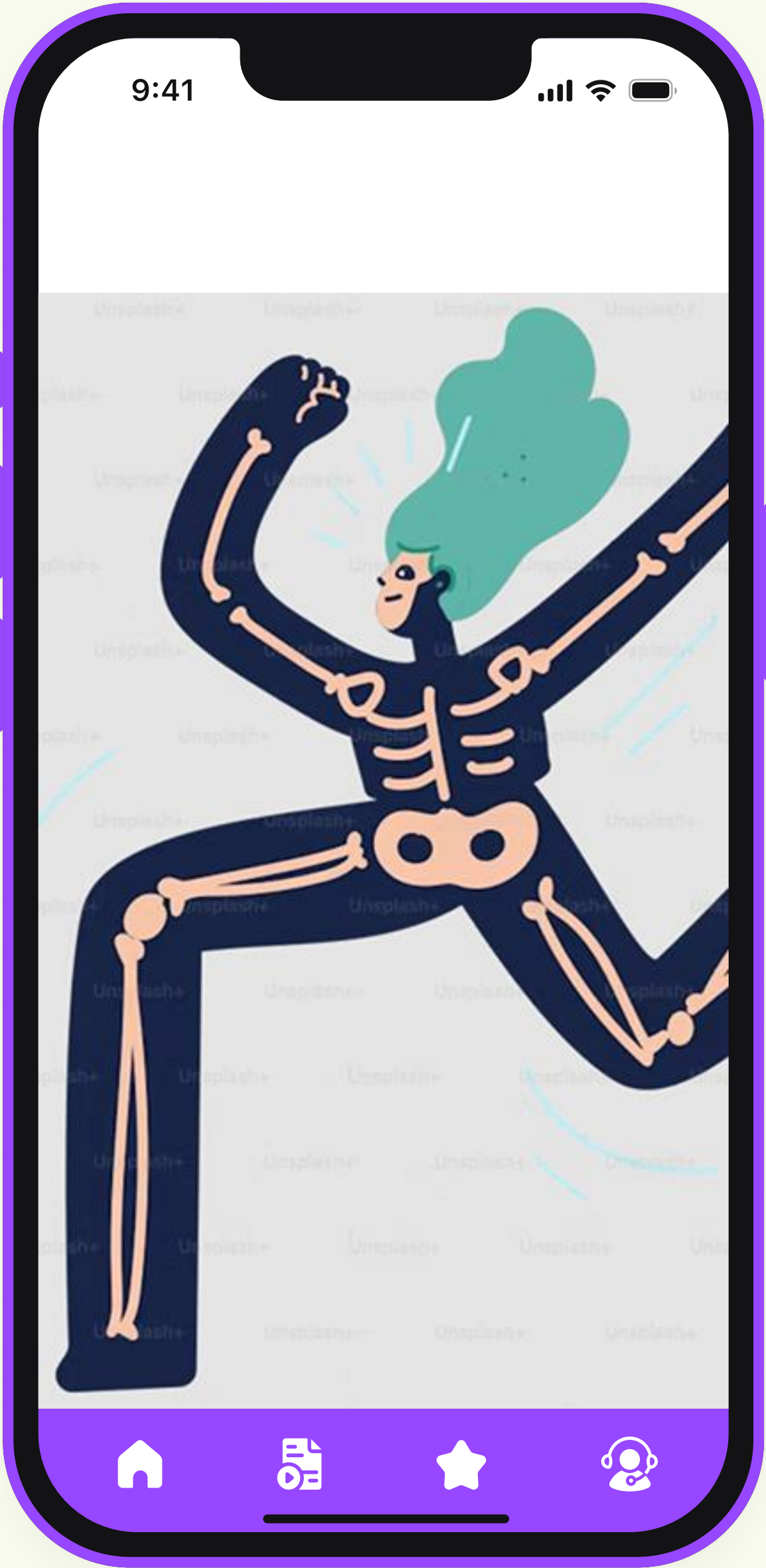
IMAGE 1
Beatriz Camaleão
Pour [Unsplash+](#).





ANNEXE 2

ANNEXES



Montre
moi
ton avatar,
je te
dirais qui
tu es

READY PLAYER ME
Plateforme de création d'avatar.

EXSENS
*Start-up visant à démocratiser
l'avatar numérique en utilisant
la photogrammétrie.*



MERCI DE VOTRE ATTENTION



Je tiens à remercier les professeurs de notre mention, en particulier BUISSON Céline, NIVET Xavier et JEANDENAND François qui nous ont accompagnés tout au long de notre cursus pour faire de nous de véritables designers. Ils ont toujours fait preuve de bienveillance et de pédagogie pour faire ressortir le meilleur de nous même. Je tiens également à mentionner mes compagnons de classe qui n'ont jamais cessé de me soutenir et d'être là pour moi. Bien évidemment, je ne remercierai jamais assez ma famille pour leurs encouragements et l'engouement qu'ils portent pour mon projet professionnel.