

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 ?

