

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.