



HAL
open science

Avatars et identité

Fanny Georges

► **To cite this version:**

Fanny Georges. Avatars et identité. Les Essentiels d'Hermès, 2012, Les jeux vidéo Quand jouer, c'est communiquer, 62, pp.33-40. 10.4267/2042/48274 . hal-01575187

HAL Id: hal-01575187

<https://hal.science/hal-01575187>

Submitted on 12 Sep 2017

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

AVATARS ET IDENTITÉ

Fanny Georges

C.N.R.S. Editions | « *Hermès, La Revue* »

2012/1 n° 62 | pages 33 à 40

ISSN 0767-9513

ISBN 9782271073969

Article disponible en ligne à l'adresse :

<http://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2012-1-page-33.htm>

Pour citer cet article :

Fanny Georges, « Avatars et identité », *Hermès, La Revue* 2012/1 (n° 62), p. 33-40.

Distribution électronique Cairn.info pour C.N.R.S. Editions.

© C.N.R.S. Editions. Tous droits réservés pour tous pays.

La reproduction ou représentation de cet article, notamment par photocopie, n'est autorisée que dans les limites des conditions générales d'utilisation du site ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Toute autre reproduction ou représentation, en tout ou partie, sous quelque forme et de quelque manière que ce soit, est interdite sauf accord préalable et écrit de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France. Il est précisé que son stockage dans une base de données est également interdit.

Fanny Georges

Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3
Laboratoire Communication, Information,
Médias (CIM)

Avatars et identité

Dans les jeux traditionnels, les pions que le joueur manipule sont la trace de son avancement dans le jeu. Ils ne sont pas spécialement investis de signification identitaire, ni incarnés. Les participants jouent en présence les uns des autres, le pion sert de relais sur le plateau. Les mondes virtuels accordent en revanche un rôle-clé à l'identité (Donath, 1999). Les participants se manifestent par l'intermédiaire de signes graphiques, textuels et/ou sonores pour communiquer. Le terme d'*avatar*, emprunté au sanskrit, est habituellement utilisé pour désigner ces ensembles d'informations, ou personnages numériques, qui représentent les habitants des mondes virtuels. L'avatar, en tant qu'identité projective, est le produit de l'interprétation du joueur et, en tant que système technosémiotique, est conditionné par l'interface.

Durant les années 1990, l'avatar incarnait la liberté de se présenter dans l'anonymat nécessaire à l'expérimentation identitaire. Il s'associe aujourd'hui de plus en plus à l'identité numérique¹. L'essor des médias socio-numériques et des plateformes mobiles depuis 2004 s'est également accompagné d'une multiplication de l'offre

de jeux intégrés dans des comptes utilisateurs. Ces jeux, dits « sociaux », consistent en l'intégration de modules de jeux vidéo (par exemple, *Farmville*, *Pet Society* ou *Mafia Wars*) aux profils utilisateurs de médias sociaux comme *Facebook* ou *Twitter*.

Cet article propose de montrer que la définition de l'avatar a changé depuis ses premières apparitions. Si l'évolution technologique des interfaces de contrôle du jeu (clavier, manette, écran tactile, interfaces gestuelles) influence de façon considérable les formes de représentation du joueur, ce n'est pas le seul facteur expliquant le changement de représentation du joueur : la notion d'avatar peut inclure des acceptions qui dépassent sa définition traditionnelle de *personnage manipulé par le joueur*, dans une tendance à effacer les limites qui séparent l'identité du joueur et l'identité du personnage. La diversité des formes prises par l'avatar dans les jeux vidéo est ainsi classée en trois catégories, associées à la diversité des modalités de manipulation et de charges symboliques : l'avatar-marionnette, l'avatar-masque et l'avatar-mouvement.

Substitution

L'avatar est un système de signes qui se substitue au corps dans les mondes virtuels: il enferme les enjeux de la téléprésence. Si l'origine sanskrite de ce terme l'associe aux avatars de Vishnou qui « descendent du ciel » (*avatara*), ce n'est qu'à partir de 1992 qu'« avatar » apparaît en contexte numérique et que son usage se popularise, en particulier à travers le roman *Snow Crash* de Neal Stephenson (paru en 1992 chez Bantam Spectra Books), puis se répand par le jeu massivement multijoueur (MMO) *Habitat* en 1995. Le propre de l'avatar est d'être contrôlé par un sujet humain, à la différence des *daemons*, agents informatiques contrôlés par l'ordinateur dans le roman de Stephenson.

Dans le cadre de la cyberculture américaine et européenne des années 1990, la figure de l'avatar se caractérise par un effacement de la dimension charnelle du corps en imposant le pattern d'un corps virtuel « libre des stigmates de la maladie et de la mort » (Casilli, 2005).

L'image est inaltérable, le corps virtuel n'est menacé ni par la douleur ni par la mort, il se présente avant tout comme la conceptualisation abstraite des sentiments que nous éprouvons (Jeudy, 2002).

Dans les premiers environnements multijoueurs en temps réel (*Multi User Dungeon* – MUD) en mode texte, l'avatar rassemble les informations relatives au joueur: il n'est pas figuré autrement que par des données textuelles (Turkle, 1995). Avec le développement des interfaces graphiques et de l'informatique multimédia, l'avatar a pris une forme graphique; des données lui sont agrégées (par exemple, la date d'inscription, l'expérience, le statut, le classement, les objets), affinant les possibilités d'expression identitaire. Dans les espaces de discussion en trois dimensions, jeux en réseau local (LAN) et en téléprésence (comme les MUD), la plupart des participants ne se connaissent pas autrement que par cet intermédiaire.

Étant la seule manifestation de la présence du joueur, le « pion virtuel » est le seul indice de l'identité du joueur: se substituant au corps, il doit permettre la présentation et l'identification de la personne qui le manipule. Or, la représentation par défaut n'étant pas distinctive – et la finalité des espaces étant de communiquer et d'entretenir des relations en téléprésence –, l'avatar devient un médium d'expérience et d'expression de l'identité et de la présentation de soi. Le fait que l'utilisateur s'en empare pour manipuler des objets à l'écran lui confère une corporéité et des liens puissants avec le réel concret de l'utilisateur.

D'une sophistication croissante, intégrant le rendu trois dimensions, l'avatar devient une figure dont l'autonomie et la spécificité se renforcent, avant de s'« enfouir » dans les dernières consoles gestuelles et plateformes mobiles, avec les possibilités de manipulation directe, avec la main, des objets du monde virtuel. D'une figure symbolique de l'immortalité et de la puissance, l'avatar se transforme et devient un compagnon fidèle équipant les loisirs, les interactions et les pratiques de consommation des adultes et des adolescents. Les mondes virtuels tels que *Second Life* lui associent la réalisation de fantasmes sexuels et de consommation tandis que le *goldfarming*² lui confère des vertus rémunératrices ou dispendieuses. Les relations « virtuelles » ne se déroulent plus exclusivement en situation de téléprésence, mais les participants se rencontrent ou se connaissent préalablement: les enjeux identitaires de l'avatar s'amenuisent pour se reporter à nouveau sur le corps.

L'avatar serait aujourd'hui en voie de disparition: dans les jeux sur interface tactile (*iPad*, *Android*) et en réalité augmentée, redevenu graphiquement rudimentaire, l'avatar est de moins en moins anonyme et de plus en plus associé au quotidien et à l'identité réelle. L'objet de substitution s'efface pour laisser place au geste (par exemple, *Angry Birds* sur écran tactile). L'avatar s'enfouit dans le corps qui reprend sa place de représentation de la personne. Identités ludique, virtuelle et réelle tendent à se mêler.

Figures d'identification

Autrement désigné par les termes de *personae* et de *personnages*, en référence au théâtre, par le terme de marionnette numérique, cet ensemble de signes qui manifestent le sujet a marqué l'imaginaire d'Internet à l'heure du déploiement de l'informatique multimédia. Associé au *play* (jeu avec le jouet et jeu de la comédie), avant même de se spécialiser dans le *game* (jeu de sport et jeu avec des règles prédéfinies), l'avatar est un outil pour l'exploration-expérience de l'identité (Turkle, 1995).

Si l'utilisateur personnalise et manipule l'avatar, celui-ci a également en retour une influence sur le comportement de l'utilisateur. Yee et Bailenson (2007) ont mis en évidence l'influence des caractéristiques de l'avatar (attractivité physique, taille) sur le déroulement de la communication interpersonnelle et le comportement de l'utilisateur dans le monde virtuel. Des travaux consécutifs ont montré que les avatars portant des signes associés à des stéréotypes sociaux dysphoriques (par exemple, la cape noire, l'uniforme du *Ku Klux Klan*) peuvent susciter l'agressivité de la part de la personne qui les manipule (Peña *et al.*, 2009). Ce phénomène, désigné sous le nom d'*effet Protée* (Yee et Bailenson, 2007), montre que l'utilisateur peut devenir le jouet de son propre avatar. Que l'utilisateur en choisisse ou non les caractéristiques, l'aspect de ce dernier appelle des stéréotypes qui modifient en retour son usage.

Le procédé de substitution totale ou partielle du corps par une chose ou un animé signifiants, dans le cadre d'une mise en scène, enracine profondément la mythologie de l'avatar dans les modèles identificatoires ancestraux éprouvés par les traditions liées au dépassement des limites entre le monde des hommes et celui des dieux. Les avatars seraient le prolongement, assisté par le développement des technologies, des masques et des marionnettes – les technologies sans fil succédant aux ficelles et baguettes (Ryu, 2010). Entre l'avatar et le joueur, des liens très forts se tis-

sent, favorisant le processus d'immersion et le sentiment d'attachement ou d'affect.

L'avatar-marionnette

Dans la grande majorité des jeux les plus populaires, l'avatar est prédéfini. Les jeux vidéo – jeux d'aventure (*Silent Hill* – figure 1), jeux de plateforme (*Super Mario*), jeux de combat (*Tekken*) – laissent peu de place à l'évolution de l'apparence et des caractéristiques de l'avatar au cours de la pratique. Personnage emblématique, l'avatar, issu de licences de médias traditionnels (*Largo Winch*, *Donald*) ou de l'univers du jeu même (*Mario*, *Sonic*, *Lara Croft*), suscite un attachement affectif fort qui réside moins en son apparence qu'en sa manipulation fine (Ryu, 2010). Cette manipulation nécessite une identification empathique de la part du joueur, que ce soit plutôt en termes de contrôles des déplacements dans les jeux de plateforme qu'en termes d'adoption des objectifs du personnage dans les jeux d'aventure. Dans *Sonic*, la manipulation efficace des déplacements de l'avatar nécessite l'acquisition de réflexes de manipulation de la manette. Dans *L.A. Noire*, la bonne conduite de l'histoire et la résolution de l'intrigue nécessitent que le joueur se glisse psychologiquement dans le rôle d'un policier; si l'interrogatoire est mal formulé, le témoin peut délivrer de fausses informations. Le joueur est invité à entrer dans la peau du personnage pour accomplir sa mission, franchir les obstacles et ainsi progresser dans le déroulé du jeu en débloquent les niveaux suivants.

Les avatars semi-autonomes des jeux de simulation de vie (les *Sims*), les jeux de gestion (*Civilization*, *Sim City*) ou les *god games* (*Black and White* – figure 2), doués d'intelligence artificielle, agissent potentiellement sans intervention du joueur. Le joueur se fait alors l'accompagnateur du personnage qui le représente à proportion de son intervention.



Figure 1 – Avatar-marionnette: Henry Townshend, *Silent Hill 2* (Konami, 2001).



Figure 2 – Avatar-marionnette: *Black and White* (Lionhead Studios, Electronic Arts, 2001).

L'avatar-masque

Au contraire de l'avatar-marionnette, caractérisé par sa consistance initiale, avec laquelle l'utilisateur joue, l'avatar-masque met l'accent sur la personnalisation délibérée et déclarative de l'avatar. Dans les espaces virtuels de discussion tels que *Second Life*, le paramétrage de l'avatar n'est soumis à aucune contrainte: les joueurs sont libres de créer un personnage différent ou semblable à eux-mêmes, du point de vue de leur aspect physique tout comme de leur comportement. Malgré cette liberté, l'analyse des usages montre que la majorité des joueurs créent des avatars qui leur ressemblent, par leur physique (yeux, cheveux, peau, bijoux) et leur comportement social (Boellstorff, 2008; Kafai *et al.*, 2010). Les adolescents créent plusieurs avatars et changent souvent leur apparence, apprenant par l'expérimentation quels centres d'intérêt³ mettre en avant pour susciter la sympathie (Kafai *et al.*, 2010; Binark et Bayraktutan-Sütcü, 2009). Les avatars permettent aux usagers de réaliser leurs désirs (des tatouages interdits par les parents, des fantasmes sexuels, des rêves de consommation).

À la différence des espaces virtuels de discussion, le choix de l'avatar et sa personnalisation répondent ici prioritairement au projet ludique du joueur. Par exemple, dans les jeux de rôle, le choix d'un personnage de guerrier, caractérisé par sa force, implique de développer prioritairement cette compétence, au cours de corps-à-corps. En revanche, le choix d'un personnage de soigneur, qui a pour spécificité de redonner des points de vie à tout moment à l'ensemble des membres du groupe, implique un jeu plus coopératif, peu praticable en jeu « solo » et centré sur l'assistance aux autres joueurs durant les combats. Toutefois, à ces paramètres dépendant des règles du jeu, s'ajoute le choix plus subjectif d'informations qui n'ont pas d'impact sur les compétences du personnage mais sur sa socialisation. Par exemple, incarner un avatar féminin peut constituer une stratégie, dans les environnements majoritairement masculins, afin d'être recruté plus facilement pour une



Figure 3 – Avatar-masque dans *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2005 – actuel) : fenêtres et icônes de gestion du personnage.

quête. Les vêtements, armures et accessoires, bien qu'ils puissent correspondre à un choix rationnel d'items avantageux, constituent en outre un indice de réputation et de puissance : dans les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs (MMORPG) ou *Second Life*, le joueur acquiert et accumule des objets (cheveux mobiles, vêtements, armes, armures, etc.) dont certains sont rares ou uniques ; ainsi les joueurs les plus puissants sont-ils identifiés par les objets uniques portés par leur avatar. Plus le personnage *monte en niveau*, plus l'avatar acquiert une originalité et une identité singulière.

Mise au service d'une quête de connaissance de soi et des autres en permettant au joueur de mieux se connaître lui-même et mieux comprendre les mécanismes de la

présentation de soi, la construction de l'avatar-masque consiste également en une gestion habile des fenêtres de l'interface de gestion pour réussir dans une approche plus rationnelle et stratégique (figure 3). Soumis à des règles qui déterminent son évolution, l'avatar porte les traces et les signes de l'expérience et du projet du joueur.

L'avatar-mouvement

Dans les *casual games* (*Solitaire*), les jeux de réalité augmentée (consoles *Wii* ou *Kinect*) ou les jeux à interface tactile (*Angry Birds* sur *iPad*), l'avatar n'est pas représenté visuellement par un être permanent, mais par les traces

actuelles des interactions. Par exemple, dans *Tetris*, aucun paramétrage n'est possible ni nécessaire : la représentation du joueur réside dans sa pure manifestation actuelle. Dans les jeux de plateau adaptés au support numérique (*Spider Solitaire*, échecs, *Ticket to ride*), le joueur est représenté par les mêmes éléments : le personnage n'est pas figuré et il n'y a pas à proprement parler d'avatar. Dans la version *iPad* du *Monopoly*, les pions sont figurés sur le plateau, mais pas le personnage qui joue.

L'absence de manifestation permanente du joueur n'empêche pas la permanence du schéma spatial des commandes, suggérant un avatar invisible. Par exemple, dans les jeux de danse sur la console *Wii*, le joueur doit mouvoir son corps en activant les zones détectées par le dispositif et en adaptant son schéma corporel au modèle implicite d'interaction proposé par le dispositif.

Certains jeux à interface tactile développent un *gameplay* fondé sur la manipulation d'objets régis par des lois physiques sur lesquelles le joueur doit s'appuyer pour construire des ponts (*Goo Balls*), absorber les autres formes (*Osmos*), détruire les constructions des ennemis (*Angry Birds* – figure 4). Les objets sont des outils, ne répondent pas exactement à la définition classique de l'avatar en tant que figure représentant visuellement ou textuellement le joueur, mais représentent son action par leur positionnement, leur mouvement ou leur accumulation. Par exemple, dans le jeu *Goo Balls*, le joueur se manifeste par les ponts qu'il construit avec les balles animées (figure 5).

Fusions identitaires

Divers et aux multiples facettes, l'avatar évolue symboliquement, d'une figure désincarnée à une figure se confondant avec l'acte de consommation et, technologiquement, du personnage représenté sur les interfaces graphiques à sa disparition sur les interfaces tactiles.



Figure 4 – Avatar-mouvement dans *Angry Birds* (Rovio Mobile, 2009). Le joueur se manifeste par la trajectoire de l'oiseau (ici dans le lance-pierre).



Figure 5 – Avatar-mouvement dans *Worlds of Goo* sur *iPad* (2D Boy, 2010). Le joueur se manifeste par les ponts qu'il construit avec les balles animées.

Décentralisée et multiple dans les premiers mondes virtuels, l'identité numérique s'est recentrée avec le phénomène de documentarisation de l'identité numérique (Ertzscheid, 2009) au point que les frontières entre l'identité du joueur et l'identité du personnage deviennent très incertaines dans les derniers jeux. Qu'il soit un avatar-masque (*Mafia Wars*), un avatar-marionnette (*Farmville*) ou encore un avatar-mouvement, il est lié au compte personnel de l'utilisateur, dans lequel il se présente sous son identité réelle. Dès lors, l'univers du jeu et l'univers de la communication se mêlent: les coéquipiers font nécessairement partie des amis figurant dans le profil utilisateur. La publication automatisée d'un message à chaque réussite dans le jeu (acquisition d'un objet, passage au niveau supérieur, action de grâce) informe l'ensemble des amis ou suiveurs des actions dans le jeu, si bien que ces notifications font partie de la présentation de soi de l'utilisateur. Le jeu n'est plus clairement dissocié de la communication (Georges, 2010).

L'intrication de l'identité ludique et de l'identité numérique s'accroît par l'intrication temporelle des périodes de jeu, courtes et fréquentes, à la vie quotidienne. En effet, à la différence de *Wii Sport*, *Super Mario Bros*, *Pokémon* ou *Tetris*, par exemple, circonscrits à des plages délimitées dans le temps et soldés par une victoire ou une défaite, les jeux sociaux, comme les MMORPG, nécessitent de se connecter régulièrement et ne sont pas restreints dans le temps. Les applications sur téléphone mobile facilitent l'accès au jeu, favorisant ainsi les pratiques compulsives.

Le temps du jeu se mêle étroitement à la vie quotidienne, par le temps passé et les sociabilités nouées et entretenues au sein du jeu même. L'utilisateur n'est plus obligé de se tenir derrière son écran d'ordinateur, mais peut poursuivre ses parties dans les transports en commun, au café, à tout instant de disponibilité, ce dernier paramètre étant un facteur-clé de réussite.

La vie du joueur et son activité ludique fusionnent. L'avatar, qui avait uniquement une dimension ludique dans le cadre séparé de la pratique du jeu, pénètre les sphères sociales, amicales et professionnelles grâce aux médias sociaux numériques comme *Facebook* et *Twitter*. Il s'associe en profondeur à l'identité numérique, par la diffusion des informations identitaires agissantes sur les activités de l'utilisateur en ligne, et par l'affichage d'informations calculées, concernant les scores dans le jeu ou le nombre d'amis et de coéquipiers.

Figure symptomatique de l'établissement d'une communication entre monde réel et monde virtuel, l'avatar aurait permis à l'utilisateur de coloniser et de s'appropriier le monde virtuel et les nouvelles technologies de la communication, avant de disparaître en s'incorporant au corps de l'utilisateur dans les interfaces tactiles. À la fois proche de la figure de l'*usager-cyborg* par l'intériorisation du fonctionnement de la machine, et éloigné par les usages très concrets, la troisième figure de l'avatar-mouvement manifesterait l'intériorisation par le corps des caractéristiques propres à la machine.

NOTES

1. L'identité numérique réfère à la représentation identitaire utilisée couramment par l'utilisateur pour se présenter dans les médias sociaux numériques. Elle se constitue de l'ensemble des signes qui manifestent l'utilisateur sur l'interface numérique.
2. Voir l'encadré dans ce numéro, «La monétisation des biens virtuels ou l'apologie du *goldfarming*», *infra*.
3. Références aux *avatars-marionnettes* des jeux vidéo, acteurs de séries télévisées, expression d'un centre d'intérêt, insignes nationaux, etc.

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

BINARK, M. et BAYRAKTUTAN-SÜTCÜ, G., «Practicing Identity in the Digital Game World: The Turkish Tribes' Community Practices in "Silkroad Online"», in DERVIN, F. et ABBAS, Y., *Technologies numériques du soi et (co-)constructions identitaires*, Paris, L'Harmattan, 2009, p. 61-84.

BOELLSTORFF, T., *Coming of Age in Second Life. An Anthropologist Explores the Virtually Human*, Princeton, Princeton University Press, 2008.

CASILLI, A. A., «Les avatars bleus. Autour de trois stratégies d'emprunt culturel au cœur de la cyberculture», *Communications*, n° 77, 2005, p. 183-209.

DESELLIGNY, O. et BEAU, F., «Une figure du double numérique: l'avatar», *Hermès*, n° 53, 2009, p. 41-47.

DONATH, J. S., «Identity and Deception in the Virtual Community», in SMITH, M. A. et KOLLOCK, P. (dir.), *Communities in Cyberspace*, Londres, Routledge, 1999, p. 27-60.

ERTZSCHEID, O., «L'homme, un document comme les autres», *Hermès*, n° 53, 2009, p. 33-40.

GEORGES, F., *Identités virtuelles. Les profils utilisateur du web 2.0*, Paris, Questions Théoriques, 2010.

JEUDY, H.-P., *Le Corps comme objet d'art*, Paris, Armand Colin, 2002.

KAFAL, Y. B., FIELDS, D. A. et COOK, M. S., «Your Second Selves. Player-Designed Avatar», *Games and Culture*, n° 5, janv. 2010, p. 23-42.

PEÑA, J., HANCOCK, J. T. et MEROLA, N. A., «The Priming Effects of Avatars in Virtual Settings», *Communication Research*, n° 36, déc. 2009, p. 838-856.

RYU, S., «Virtual Puppet, My Love Impossible», *Metaverse Creativity*, vol. 1, n° 1, 2010, p. 115-127.

TURKLE, S., *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*, New York, Simon and Schuster, 1995.

YEE, N. et BAIENSON, J., «The Proteus Effect. The Effect of Transformed Self-Representation on Behavior», *Human Communication Research*, n° 33, 2007, p. 271-290. En ligne sur <<http://www.virtualtrainingpartners.com/pdfs/2007-Bailenso.pdf>>, consulté le 03/12/2012.