

Représentation physique d'un avatar fictif via la continuité d'usage de la technologie par les joueurs de MMORPG et de MOBA

Auteurs

- **Antoine Chollet** - (Antoine.Chollet@univ-montp2.fr)
Doctorant 3eme année, Montpellier Recherche Management, Université Montpellier 2
- **Isabelle Bourdon** - (Isabelle.Bourdon@univ-montp2.fr)
Maître de Conférence HDR, Montpellier Recherche Management, Polytech' Montpellier
- **Florence Rodhain** - (Florence.Rodhain@univ-montp2.fr)
Maître de Conférence HDR, Montpellier Recherche Management, Polytech' Montpellier

Coordonnées (secrétariat)

Université Montpellier 2
Montpellier Recherche Management (MRM), CC 19001
Place Eugène Bataillon
34095 - Montpellier

- Tél : +33 (0)4 67 14 42 09
- Fax : +33 (0)4 67 14 42 20
- Email : marie-laure.andriuzzi@univ-montp2.fr

Mots clefs : représentation, genre, MMORPG, MOBA, avatar.

Résumé :

Comment se représenter dans les univers virtuels ? Telle est la question qu'un joueur de MMORPG (jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs) se pose au début de son aventure dans un MMORPG, lors de la création de son personnage nommé avatar. Les MMORPG actuels offrent une grande variété de possibilités de création de l'avatar allant même jusqu'à proposer au joueur, ayant choisi de créer un personnage féminin, de définir les dimensions de la poitrine de son avatar et du timbre de voix lors des différentes élocutions prononcées dans le jeu. La création de l'avatar par le joueur requiert ainsi toute l'attention de ce dernier pouvant passer parfois jusqu'à plusieurs heures dans les nombreux réglages du corps de son homologue virtuel avant de pouvoir commencer à jouer. Autre type de jeux en essor et donnant lieux à un choix d'un personnage, les MOBA (jeu d'arène de bataille en ligne) qui proposent différents habillages appelés "skin" des avatars. Ces skins sont déjà prédéfinis, mais le large choix de personnages (plus d'une centaine), ayant chacun de 2 à 7 skins possibles, offre une combinaison de choix conséquente.

Dans une précédente étude menée sur les avatars dans les univers virtuels (Suh et al., 2011), les auteurs concluent que plus l'avatar virtuel ressemble au joueur, plus le joueur tend à avoir une attitude positive envers son avatar (affection, connexion et passion). Dans la continuité de l'attachement à l'avatar, Paik & Shi (2013) ont analysé le cross-gender,

autrement dit, le fait de créer un avatar du sexe opposé à celui du joueur. Les résultats montrent notamment que les hommes prennent plus de plaisir à jouer des personnages de sexe féminin que leur homologue masculin. Enfin, de récentes recherches ont également montré que le cross-gender, fréquent chez les joueurs de MMORPG, pouvaient changer leur comportement en jeu, leurs interactions avec les autres joueurs ainsi que leur mentalité (Martey et al., 2014). Concernant les MOBA, le style de jeu ainsi que le choix du personnage serait en adéquation avec le genre du joueur, ainsi les femmes seraient plus enclins à choisir un personnage féminin que les hommes pour leur semblable masculin (Ratan et al., 2012).

En partant de ce constat, ce papier s'intéresse aux effets de la diversité et du genre sur le joueur dans les MMORPG et les MOBA amenant à une appropriation de ces avatars par les joueurs eux-mêmes au sens de la théorie SST « *Social Shaping Technology* » (Williams and Edge, 1996). La SST considère le design et l'usage d'une technologie par un individu comme fonctions de phénomènes culturels et sociaux via une intention volontaire de continuité de cet usage. Dans le cas des avatars, le détournement et la continuité d'usage peut s'apparenter au phénomène du "cosplay" pratiqué par les joueurs. Le cosplay consiste à se costumer en un personnage issu d'œuvres de fictions dans lesquelles les jeux vidéo y trouvent leur place. D'où la question suivante : Quel lien existe-t-il entre l'avatar fictif d'un joueur et sa représentation réelle sous la forme d'un cosplay ?

Pour répondre à cette question, une analyse de différents MMORPG et MOBA sera effectuée concernant la création et le choix des personnages ainsi que de leur représentation réelle par les joueurs grâce au cosplay. Les résultats montrent un lien très fort existant entre la reproduction physique d'un avatar fictif et le joueur utilisant la technologie du jeu vidéo comme source d'inspiration culturelle et morphologique.

Néanmoins, malgré de possibles dérives de l'identité de certains joueurs vis à vis de leur avatar (schizophrénie, idéologie), ce lien très fort entre avatar et joueur pourrait être utilisé comme source d'inspiration artistique, de création vestimentaire et morphologique (cheveux, accessoires, corpulence) pour les joueurs ou pour les professionnels du textile comme outil de création de vêtements sur mesure.

Références (maximum 5)

- Martey, R.M., Stromer-Galley, J., Banks, J., Wu, J., Consalvo, M., 2014.** The strategic female: gender-switching and player behavior in online games. *Inf. Commun. Soc.* 17, 286–300.
- Paik, P.C., Shi, C.-K., 2013.** Playful gender swapping: user attitudes toward gender in MMORPG avatar customisation. *Digit. Creat.* 0, 1–17.
- Ratan, R., Kennedy, T., Williams, D., 2012.** League of Gendered Game Play Behaviors: Examining Instrumental vs Identity-Relevant Avatar Choices, in: *Proceedings of the Meaningful Play*. Presented at the Meaningful Play, Michigan State University, East Lansing, Michigan, USA.
- Suh, K.-S., Kim, H., Suh, E.K., 2011.** What if Your Avatar Looks Like You? Dual Congruity Perspectives for Avatar Use. *MIS Q* 35, 711–730.
- Williams, R., Edge, D., 1996.** The social shaping of technology. *Res. Policy* 25, 865–899.