

Avatar, que nous révèles-tu?

Sarah Chollet avec Eva Saro, fondation images et société

fondation images et société



Le rôle des apparences dans nos vies est un sujet souvent abordé dans les magazines et dans notre société. Alors que pouvons-nous apprendre des avatars choisis par les amateur-trices de jeux vidéo?

Cet alter ego, qui nous représente dans le jeu, peut nous ressembler ou nous donner l'occasion d'explorer de multiples facettes de notre personnalité. Il peut aussi nous permettre de jouer un rôle très éloigné de notre caractère. Dans *World of Warcraft*, les possibilités de transformation sont multiples, particulièrement en ce qui concerne la création des tenues. Les joueur-euses aiment d'ailleurs solliciter l'avis de la communauté sur les vêtements de leur «skin», terme qui désigne l'apparence modifiable de l'avatar.

Nous avons demandé aux membres du groupe francophone *WoW* de Facebook, une des plateformes sur laquelle les joueur-euses échangent conseils et avis à propos du jeu: quel est votre avatar préféré et pourquoi avez-vous choisi cette race, cette classe, ce style? Représente-t-il votre tempérament ou reflète-t-il ce que vous souhaiteriez être?

Que l'on décide d'appartenir à l'Alliance ou à la Horde, nous avons constaté que la solidarité est un moteur important dans le choix de sa race et de sa classe. Le joueur N. nous a par exemple confié: «J'ai choisi un guerrier, parce que j'aime bien l'idée de protéger les gens, de prendre des coups pour eux. C'est peut-être une des raisons pour laquelle je fais le métier de militaire.» G. souhaitait soigner l'âme de ses compagnons de jeu: «À l'époque, je ne connaissais rien aux classes. Mes amis avaient besoin d'un "healer", autrement dit un soigneur, rôle que le prêtre remplit à merveille. ... [ce qui me plaît] c'est le côté soutien et le fait qu'il puisse choisir entre deux sources de pouvoirs antagonistes: la lumière et l'ombre.» Pour C., le besoin de s'identifier à son personnage prédomine, voilà pourquoi elle s'est incarnée dans un personnage féminin: «J'ai choisi les Pandariens, dont les valeurs me correspondent, et je suis une mage, liée à la sagesse et toujours vêtue no-

blement. Je me trouve beaucoup de points communs avec cette classe et ses idéaux.» S. opte souvent pour la race des elfes de sang, élégants et rebelles en même temps, qui appartiennent à la Horde, ou pour la classe des paladins, guerriers et protecteurs à la fois. Dans chacun de ces cas, l'avatar ressemble à une extension d'aspirations personnelles.

Rappeler aux élèves que ce terme provient du sanskrit *avatāra*, signifiant «descente» ou «incarnation divine», permet d'évoquer le dieu Vishnou et ses multiples ré-incarnations, tout en offrant un petit voyage vers les racines anciennes de nos termes actuels. L'exercice peut inclure une recherche sur les noms utilisés dans le jeu *WoW*.

Côté prévention, le corps enseignant peut rappeler que la personne derrière l'écran nous est inconnue et qu'il convient dès lors de maintenir une certaine prudence dans les discussions, les échanges devant porter sur le jeu et non sur notre vie privée. Dans la classe, quelqu'un-e a-t-il-elle déjà fait l'expérience de question hors-jeu? Comment ont-ils-elles agi et pourquoi?

Interroger nos masques dans les jeux offre une porte d'entrée privilégiée pour éclairer les motivations des un-es et des autres au niveau du choix des personnages. Comment et pour quelles raisons se glisse-t-on dans la peau d'un alter ego femme ou homme? Pourquoi s'incorporer en tant que guerrier ou mage? Pourquoi devenir un elfe ou un mort-vivant? Quel rôle joue l'apparence et quelle est la place des valeurs représentées par les différent-es habitant-es d'Azeroth, le pays où évoluent la Horde et l'Alliance? Un travail écrit, oral ou un collage créatif peut être entamé, afin de laisser chaque élève prendre la mesure de ses idéaux personnels.

À propos d'avatar:

<https://psychologienumerique.wordpress.com/2012/03/22/definition-et-analyse-avatar/>