

# Esthétique des avatars dans les univers persistants en 3D

Edwige Lelièvre

Doctorante INREV, Université Paris 8

Groupe de recherche EN-ER, EnsadLab

edwige.lelievre@gmail.com www.armaghia.fr

## Introduction aux univers persistants

Les univers persistants sont des environnements virtuels disponible via internet, le plus souvent en 3D, utilisés pour différentes applications comme des jeux de rôles, des mondes parallèles, des présentations interactives à but publicitaires, etc.

La particularité de ces univers est qu'ils ne s'arrêtent pas lorsque les utilisateurs les quittent, ils sont accessibles en permanence et évoluent continuellement. (1, p21) Ce type d'application en réseau a commencé à apparaître dans sa forme actuelle vers 1996 avec Meridian59 et Ultima Online. Le précurseur de ce genre s'appelle Habitat et date de 1985.

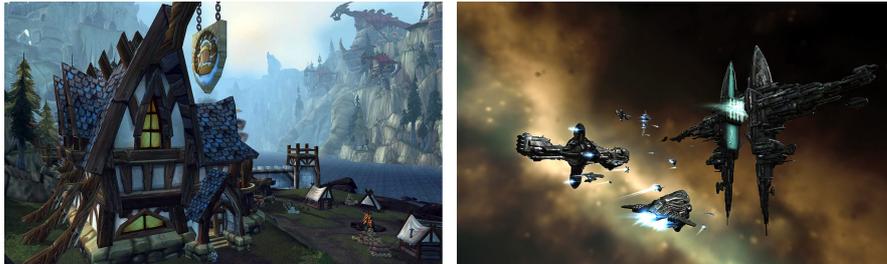


Capture d'écran d'Ultima Online

On distingue deux types d'univers persistants :

- Les jeux de rôles à univers persistant : nommés en anglais MMORPG pour Massively Multiplayer Online Role Playing Game (5). Il s'agit la plupart du temps d'univers fantastiques ou de science-fiction. Le plus populaire d'entre eux est World of Warcraft qui compte approximativement 11 millions d'abonnés de part le monde. Ils sont issus des jeux de rôles dits "papier" reprenant une version simplifiée de leur système de règles. Cependant à la différence de ces jeux traditionnels conçus pour les petits groupes, les

MMORPG permettent à des centaines, voir des milliers, de joueurs de se retrouver au même moment et au même endroit dans un univers virtuel. On peut également citer Everquest, premier MMORPG 3D ayant connu un large succès, Dark Age Of Camelot, axé sur un gameplay joueur contre joueur, plutôt que joueur contre intelligence artificielle, Star Wars Galaxies, très social et Eve Online, réservé à des joueurs expérimentés . Il s'agit essentiellement de jeux commerciaux conçus par d'importants studios de développement. (1, p186-187)



Captures d'écran de World of Warcraft (à gauche) et Eve Online (à droite)

- Les mondes virtuels : ce sont des univers persistants qui ne sont pas principalement destinés au jeu. Leurs univers s'inspirent le plus souvent du monde réel. Le monde virtuel le plus connu est Second Life , qui a bénéficié d'une couverture médiatique très importante, malgré un succès peu important en comparaison des MMORPG et le manque de données fiables concernant le nombre d'utilisateurs (environ 800 000). Les mondes virtuels étant plus ouverts en terme d'utilisation et de contenu, les utilisateurs ont des buts assez différents : curiosité, création artistique, politique, cyber-sexe, éducation et aussi divers jeux. C'est pour ce type d'univers persistants qu'on trouve le plus d'initiatives non commerciales (généralement open-source) comme OpenSim ou RealXtend.



Captures d'écran de Second Life

## Avatars : Généralités

Les avatars sont les personnages virtuels qui représentent le joueur dans l'univers persistant. Ils sont l'interface qui permet d'interagir avec l'environnement virtuel et les autres joueurs. Un avatar est généralement composé d'un modèle en 3D, d'un inventaire et de nombreuses caractéristiques de gameplay : de la faction de l'avatar à sa force, sa santé, ses occupations.



Captures d'écran d'Everquest 2 : modèle 3D intégré à environnement, caractéristiques de l'avatar et son inventaire

La création d'un avatar est la première chose qu'un joueur fait lorsqu'il commence à jouer à un univers persistant. Il peut par la suite reprendre cet avatar pour continuer à le faire évoluer ou bien en créer de nouveaux. Cette étape s'apparente de plus en plus à un jeu à part entière avec de grandes possibilités de personnalisations des avatars et parfois un premier pas dans l'histoire du jeu.



Capture d'écran de la création de personnage dans AION

Dans un univers persistant, les joueurs restent souvent plusieurs mois ou même années sur le même jeu, avec le même avatar. Il est donc important pour les joueurs de créer des personnages riches auxquels ils sont attachés, car ils les accompagneront tout au long de leur voyage dans l'univers virtuel. Le choix du personnage est important également car, pour les MMORPG, il définit le gameplay (un mage, un guerrier, un archer ou un soigneur n'ont pas la même façon de jouer) et donne une base d'histoire et de caractère à l'avatar.

D'après Edward Castronova : "La plus profonde source de valeur dans les mondes virtuels, est dans la construction de soi. En termes économiques, cela se manifeste directement dans l'apparence de l'avatar. Le visage, les cheveux, le corps, le sexe, les vêtements, les yeux. Je pense que cette économie sera révolutionnée autour de l'évolution des moyens les plus rares et les plus beaux de figuration de soi."(1, p209)

### **Esthétique des avatars**

L'esthétique, dans un univers persistant, correspond à l'expérience de jeu dans son ensemble : bien sûr le graphisme, mais aussi le son, la narration et l'interactivité.

Les avatars sont conçus pour enrichir principalement 3 aspects des univers persistants : a/ le social, b/ l'univers et son histoire, c/ le gameplay. Certains univers se focalisent sur l'un ou l'autre de ces aspects alors que d'autres sont plus équilibrés. Le design des avatars peut grandement influencer l'expérience esthétique du joueur et plus généralement le style de l'univers persistant. (6)

### **A/ Des interfaces sociales**

Un univers persistant où on souhaite proposer au joueur des relations sociales - comme rencontrer et discuter avec d'autres joueurs ou faire du jeu de rôle - a généralement :

- des avatars à l'apparence très personnalisable : on peut reconnaître un avatar en regardant uniquement son aspect visuel, pas besoin d'afficher son nom. Chaque avatar est unique (ou presque), c'est aussi donc plus facile de s'identifier à ce personnage et donc de s'y investir socialement.
- de nombreux vêtements, parfois uniquement décoratifs, pour que les joueurs puissent se démarquer, s'adapter aux différentes situations de jeux, etc.

- des avatars dotés de nombreuses animations, dont des animations faciales (ou expressions) pour exprimer l'humeur et les sentiments du personnage.



Captures d'écran d'animations faciales dans Star Wars Galaxies

## B/ Porte d'entrée vers l'univers et son histoire

Les avatars sont conçus pour s'intégrer à l'histoire de l'univers ainsi qu'à son esthétique. " Les avatars existent dans un contexte. L'univers du jeu en ligne définit ce qu'on attend de l'apparence des avatars à l'intérieur de celui-ci. "(2)

- Dans les MMORPG, les avatars ont une apparence facilement reconnaissable et bien définie par l'histoire du monde virtuel. Dans les univers médiévaux fantastiques, les nains sont petits, ronds et barbus, les elfes élancés avec des oreilles pointues, les orcs sont verts dans les univers médiévaux fantastiques, etc. Dans les univers de science-fiction, on trouve souvent des technologies futuristes et des extra-terrestres. Le public visé est aussi très clairement reconnaissable à l'aspect visuel généralement tranché : cartoon pour le grand public – réaliste et sombre pour un public adulte.



Captures d'écran de Fly for Fun (à gauche) et Age of Conan (à droite)

- Les mondes virtuels proposent soit des avatars réalistes correspondant à la physiologie des humains contemporains adaptés à des usages "sérieux", soit une personnalisation très importante des avatars même après leur phase de création. En effet, l'histoire et l'ambiance peuvent énormément varier à l'intérieur même d'un monde virtuel. C'est particulièrement vrai pour Second Life et donc Opensim. Il faut donc laisser aux joueurs la possibilité d'adapter leurs avatars aux nouvelles situations rencontrées. Il est du coup beaucoup plus rare d'identifier quelqu'un par sa seule apparence, car celle-ci change beaucoup.
- Dans certains MMORPG, on a la possibilité d'attacher l'histoire du personnage, écrite par le joueur lui-même, à la description que peuvent voir les autres joueurs de son avatar.

### **C/ Support de gameplay**

Dans le cas des MMORPG, l'aspect ludique a naturellement une place très importante dans les choix esthétiques, notamment pour les avatars. Lorsque l'on souhaite une esthétique basée sur l'action permanente et l'amusement immédiat, il faut que les informations stratégiques liées à la compétition entre joueurs soient accessible rapidement. C'est une esthétique de l'efficacité.

Si une partie de ces informations est cantonnée à l'interface liée à l'avatar, une partie est aussi intégrée à la représentation 3D de l'avatar et de son équipement :

- Il faut pouvoir différencier les amis des ennemis au premier coup d'œil. Les personnages ont donc une apparence généralement bien différente.
- Il est également important de pouvoir connaître l'appartenance d'un joueur ennemi à une guilde. En sus du nom de guilde sous le nom de l'avatar, la plupart des MMORPG proposent des objets (souvent des capes) pour identifier les membres d'un même groupe de joueurs.
- Enfin, il faut pouvoir jauger la puissance d'un ennemi très rapidement. Hors interface, indiquant le plus souvent la difficulté du combat, l'équipement de l'avatar d'un autre joueur permet de voir le défi qu'il représente : entre les vêtements de départ et l'armure qu'on obtient après des centaines d'heure de jeu, la différence visuelle est nette.



**Captures d'écran de World of Warcraft : personnage débutant (à gauche)  
et personnage expérimenté (à droite)**

Une partie de l'intérêt ludique des MMORPG est liée à la compétition. Outre la compétition ouverte (les combats) il y a aussi une compétition passive, qui consiste à comparer son avatars avec les autres : il faut avoir les meilleurs "stats", le meilleur équipement, la rareté d'un objet lui apportant beaucoup de valeur. Par exemple, le bouclier du dragon, qui n'existe qu'en quelques exemplaires sur le serveur d'un jeu, c'est très gratifiant, et la plupart des joueurs sont capables de le reconnaître rien qu'à son apparence tapageuse. Les statistiques de l'objet permettent ensuite de confirmer cela.

### **Idées pour enrichir les avatars d'univers persistants**

Il existe un paradoxe important concernant les avatars d'univers persistants : alors qu'il faut que les joueurs s'attachent le plus possible à leurs personnages, pour des années en général, c'est dans ces univers qu'il est le moins possible de rendre les avatars uniques du fait de leur nombre très important et des contraintes techniques qui en découlent.

Un avatar unique permet une expérience esthétique plus immersive. Une des pistes importantes pour résoudre ce paradoxe réside dans une personnalisation plus importante des avatars, et pas seulement d'un point de vue graphique.

Voici plusieurs propositions pour améliorer l'expérience esthétique des univers persistants grâce aux avatars :

- Limiter l'interface liées aux avatars : pas de nom, de niveau, de guildes sous forme de texte 2D au dessus de la tête, mais tout directement en 3D sur le personnage. Cela permet d'avoir plus de mystère et inciterait les joueurs à regarder le personnage plutôt que l'interface.
- Contrôler son avatar de manière différente. Pour l'instant, il s'agit majoritairement de déplacer l'avatar à l'aide du clavier et de déclencher différentes aptitudes grâce à un clic de souris sur l'interface. Avoir un gameplay plus proche des jeux de combats traditionnels pourrait être une première piste, car si le jeu demande plus de réflexe et d'attention, le joueur sera plus impliqué. On peut aussi penser à de nouvelles interfaces de contrôle autre que le classique duo clavier/souris.
- Limiter les clichés et augmenter la variété de personnages disponibles : en addition des habituels jeunes hommes musclés et des jeunes femmes à forte poitrine aux jambes interminables, on peut imaginer qu'avoir des personnages enfants, âgés, gros, maigres donnerait plus de variétés à l'univers et renforcerait l'identification des joueurs à leur personnage. Le sondage que j'ai effectué auprès de joueurs de MMORPG francophones nous apprend par ailleurs que plus de 85% des sondés ne souhaitent pas que tous les avatars soient beaux.  
Cela a déjà été proposé en partie dans Star Wars Galaxies et fonctionnait plutôt bien, mais n'a été repris que très rarement depuis.
- Donner une base d'histoire (background) aux avatars, soit choisie parmi plusieurs propositions, soit désigné au hasard, avec ou sans influence sur le gameplay. Cela enrichirait les personnages et aiderait les joueurs à les incarner. C'est assez courant dans les jeux de rôle sur table, comme Vampires, Warhammer ou Guildes, par exemple. On pourra citer à ce sujet Dille et Platten : “Dans la plupart des narrations, les personnages sont les éléments principaux qu'on suit à travers l'histoire. Ce qui rend les jeux uniques est que le joueur est le personnage. Ce qui arrive au personnage à l'écran nous arrive également. Par conséquent, nous pouvons créer des connexions encore plus fortes et faire en sorte que les joueurs soient plus investis émotionnellement avec une narration efficace. Brisier la barrière qui existe entre le joueur et le personnage est une partie importante de la création d'une expérience convaincante que nous nous efforçons d'obtenir.” (3, p31,32)

- Personnaliser les animations de l'avatar : le fait que les animations d'un personnage expriment souvent plus que ses paroles est très utilisé dans les films d'animations et est connu depuis de nombreuses années. Pourtant, il n'est jamais question de choisir des animations en fonction du caractère ou du style qu'on souhaite que son avatar ait dans un univers persistant. On pourrait imaginer pouvoir choisir les animations de son avatar parmi plusieurs existantes ou bien mélanger différentes animations, comme on mélange les formes des visages pour en obtenir un unique.

Il est important de préciser cependant que certaines possibilités d'améliorations des avatars sont difficiles à mettre en place techniquement, d'autant plus que les moteurs 3D sont censés pouvoir en afficher des centaines à l'écran.

## **Conclusion**

Les avatars semblent être une porte d'entrée privilégiée pour transformer l'expérience esthétique des univers persistants, car plus encore que pour les jeux traditionnels, ils en sont la clé de voûte. Ils sont en effet présents dans tous les univers persistants existants. Le seul qui n'en avait pas réellement à l'heure actuelle, Eve Online, est en train d'en préparer l'ajout, ce qui prouve l'importance des avatars.

Une partie des propositions évoquée dans la 4ème partie seront testées dans mon projet de doctorat : Delta Lyrae 6. Il s'agit d'un univers persistant expérimental à petite échelle, s'axant plus particulièrement sur le jeu de rôle et les relations entre joueurs. Il est actuellement en cours de réalisation et vous pouvez retrouver plus d'informations sur ce projet sur le blog : [www.armaghia.fr/DeltaLyrae6](http://www.armaghia.fr/DeltaLyrae6)



**Capture d'écran de Delta Lyrae 6**

## **Bibliographie :**

1. Beau, Frank, et Daniel Kaplan. *Culture d'univers : jeux en réseau, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*. Innovation (Limoges), ISSN 1961-8328. Limoges: FYP, 2007.
2. Boberg, Marion, Petri Piippo, et Elina Ollila. "Designing Avatars." *Proceedings of the 3rd international conference on Digital Interactive Media in Entertainment and Arts* (2008).
3. Dille, Flint, et John Zuur Platten. *The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design*. Lone Eagle, 2008.
4. "Le lexique des MMORPG, MMOG et MMO - JeuxOnline." <http://www.jeuxonline.info/article/lexique>.
5. Pfeffer, Aurélien. "MMORPG et MMOG, critères de définition - JeuxOnline," 2006. <http://www.jeuxonline.info/article/2565/mmorpg-mmog-criteres-definition>.
6. Yee, Nick. "Avatar and Identity in MMORPGs." *The Daedalus Project*. [http://www.nickyee.com/daedalus/gateway\\_identity.html](http://www.nickyee.com/daedalus/gateway_identity.html).

## **Univers persistants cités :**

- AION, Ncsoft, 2008
- Dark Age Of Camelot, Mythic Entertainment, 2001
- Eve Online, CCP Games, 2003
- Everquest, Sony Online Entertainment, 1999
- Everquest II, Sony Online Entertainment, 2004
- Fly For Fun, Gala-Net, 2003
- Meridian59, The 3DO Company, 1996
- OpenSim (OpenSimulator), projet de plateforme open source
- Realxtend, projet de plateforme open source
- Second Life, Linden Lab, 2003
- Star Wars Galaxies, Lucas Arts, 2003
- Ultima Online, Electronic Arts, 1997
- World of Warcraft, Blizzard Entertainment, 2004