



Les PERSONNAGES VIRTUELS de la MMCL

Cette année 2020-2021, la MMCL a décidé de lancer ses **Activités en Ligne**. Pour cela, divers **personnages virtuels** ont été créés en rapport avec les différents types d'activités que proposent généralement la MMCL.

Tout en vous invitant à lier plus ample connaissance avec chacun d'eux à travers le *Fichier interactif (PPSX) du 2^e numéro des Activités en Ligne – MMCL mars 2021*, nous allons ici vous faire rentrer dans la cuisine de la conception de ce **monde virtuel** inventé de toutes pièces pour vous **former, vous informer et vous distraire** en présentiel ou à distance.

A vos marques, prêts et c'est parti !!!

La responsable de la MMCL.



Que sommes -nous ? Des Avatars

D'où vient le mot « Avatar » ? (Étymologie d'avatar)

Le terme **avatar** provient du Sanscrit **avatara**, il signifie **“descendance ou incarnation d'un dieu”**. Le terme **avatar** est actuellement utilisé pour désigner **l'ensemble d'informations ou des personnages numériques qui représentent les acteurs du monde virtuel**.

En informatique, Les avatars peuvent être des **photographies, des dessins ou même des représentations tridimensionnelles**.

Source: https://www-definitions360-com.cdn.ampproject.org/v/s/www.definitions360.com/avatar/amp/?amp_js_v=a6&_gsa=1&usqp=ma331AQHKAFOArABIA%3D%3D#aoh=16150973327675&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com&_tf=From%20%251%24s&_share=https%3A%2F%2Fwww.definitions360.com%2Favatar%2F

Définition en Informatique

Personnage virtuel que l'utilisateur d'un ordinateur choisit pour le **représenter graphiquement, dans un jeu électronique ou dans un lieu virtuel de rencontre**.

*Source: Dictionnaire français Larousse
<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/avatar/7021#:~:text=Personnage%20virtuel%20que%20l'utilisateur,un%20lieu%20virtuel%20de%20rencontre>*

En informatique, l'**avatar** désigne la représentation informatique d'un internaute, que ce soit sous forme 2D (sur les forums et dans les logiciels de messagerie), ou sous forme 3D (dans les jeux vidéo, par exemple). Le terme avatar peut également référer à la personnalité en rapport avec le nom d'écran d'un internaute.

En principe, il désigne dans ce contexte l'apparence que prend un internaute (ou un groupe de joueurs ayant créé un personnage) dans un univers virtuel (jeux vidéo, modèles, logiciels de jeu de simulation, etc.).

Dans les jeux en ligne, il désigne et représente souvent la personne (ou entité) qui l'a créé. Il apparaît chaque fois qu'un usager se connecte à un univers virtuel afin qu'on l'identifie visuellement.

Sur un (chat), le nom « avatar » désigne également, par abus de langage, l'image que l'on utilise pour se représenter (que ce soit une image de soi-même, de quelqu'un d'autre ou d'une chose que l'on aime ou à laquelle on s'identifie).

L'avatar est choisi par l'utilisateur lui-même, ou par défaut par le système (il s'agit alors souvent d'une silhouette noire ou d'une autre sorte de représentation impersonnelle et anonyme montrant que l'usager n'a pas souhaité se « décrire »).

Source: Wikipédia [https://fr.m.wikipedia.org/wiki/Avatar_\(informatique](https://fr.m.wikipedia.org/wiki/Avatar_(informatique)

Dans le jargon informatique, l'avatar désigne la représentation visuelle d'un internaute. Sur les applications de chat, les réseaux sociaux et les forums de discussion, l'avatar prend généralement la forme d'une image 2D. Cette dernière peut être une photo de l'utilisateur ou n'importe quel élément graphique qu'il souhaite utiliser : photo d'une autre personne ou d'un animal, illustration d'une idée à laquelle il s'identifie ou d'un objet qu'il apprécie. Par défaut, l'avatar est souvent un basique logo impersonnel représentant une silhouette de visage.

Dans les jeux vidéo comme les titres massivement multijoueurs, l'avatar prend l'apparence d'un personnage en 3D que le joueur peut faire évoluer au fur et à mesure de sa progression. Il peut se rapprocher de l'apparence réelle de l'internaute ou adopter une tout autre allure au gré des envies du joueur. Souvent, des bonus occasionnels permettent de débloquer du contenu exclusif comme de nouvelles coiffures, des vêtements spéciaux ou des signes distinctifs.

Source : <https://www.futura-sciences.com/tech/definitions/informatique-avatar-18391/>



Usages

Le sociologue Antonio Casilli explique que, de manière générale, **l'avatar est créé par l'utilisateur pour manifester son désir de présence physique dans le monde virtuel**. L'avatar est en quelque sorte **le corps de l'utilisateur dans le monde virtuel** qu'il fréquente (*jeux vidéo, médias sociaux, ou autre*).

À travers cette incarnation virtuelle, **l'utilisateur définit ce qui le caractérise** mais également **ce qu'il aime ou ce qu'il n'aime pas**, ou tout simplement **ce qu'il rêve d'être**.

Source: Wikipédia [https://fr.m.wikipedia.org/wiki/Avatar_\(informatique\)](https://fr.m.wikipedia.org/wiki/Avatar_(informatique))

➤ **Pourquoi créer des avatars ?** (Témoignages)

Je suis souvent surpris de voir comment les gens publient volontiers leurs photos personnelles sur les réseaux sociaux. Je me souviens d'un internet, aux premiers temps, où **il paraissait peu prudent de publier publiquement des photos ou des informations personnelles sur une page web sans en avoir le contrôle**.

Aujourd'hui, la face du web a bien changé et nombreux sont ceux qui publient des photos personnelles **sans même avoir lu les conditions générales d'utilisation**. Personnellement, **je conseille souvent à mes élèves de choisir un avatar plutôt qu'une photo perso**.

L'idée de l'avatar est particulièrement simple et **évite qu'une autre personne enregistre votre photo pour ensuite l'utiliser à des fins inconnues**. D'ailleurs, je n'hésite pas à

placer cette activité dans ma rubrique « sécurité informatique ». Comme de fait, l'utilisation de ces différents services me permet d'aborder de nombreux sujets liés à l'utilisation d'internet dans son contexte actuel.

La création d'avatar permet également d'aborder d'autres concepts comme **l'expression artistique, la gestion des émotions**, etc...

Source: <https://www.informatique-enseignant.com/12-services-pour-creer-avatar/>

➤ **Un prof crée des avatars pour ses cours à distance** (Textes et vidéos : *Cliquez sur le lien*)

https://hitek.fr/actualite/professeur-japonais-creation-avatar-cours-virtuels-attention-etudiants-confinement_22035

➤ **Des personnages virtuels devenus des influenceurs** (Textes et vidéos : *Cliquez sur les liens*)

https://www.gameblog.fr/chronique_1195_japonais-a-volonte-quand-virtuel-et-reel-ne-font-qu-un-l-uni

<https://www.deutschland.de/fr/topic/culture/qui-est-noonoouri-un-avatar-conquiert-lunivers-de-la-mode>

https://www.lexpress.fr/styles/beaute/les-influenceurs-de-demain-seront-ils-tous-virtuels_2018220.html

<https://www.phonandroid.com/ces-2021-lg-lance-ses-nouveautes-avec-une-influenceuse-100-virtuelle.html>

➤ **Des personnages virtuels comme animateurs d'évènements** (Textes et vidéos : *Cliquez sur les liens*)

<https://boiteamalices.fr/produits/personnages-virtuels/>

<https://www.20minutes.fr/arts-stars/culture/2696619-20200116-video-hatsune-miku-popstar-virtuelle-japonaise-concert-zenith-paris>

<https://www.ludomag.com/2019/02/04/jules-a-tes-cotes-pour-devoirs-faits/>

<https://www.parismatch.com/Royal-Blog/Monde/Rania-s-invite-dans-le-monde-virtuel-pour-le-bien-des-petits-Jordaniens-1435316>

Concours d'Avatars pour les Activités en Ligne



Rendez-vous dans la rubrique des **Jeux interactifs** pour découvrir des sites et des applications qui permettent de créer des avatars personnalisés. Créez votre avatar à partir d'un site ou d'une Application proposés, puis envoyez-nous une ou plusieurs images de votre avatar perso avec sa description sur notre adresse e-mail : mmcl.activitesenligne.isrl@gmail.com . Après le vote du public à partir du site ou de l'Application WiX, les 10 premiers avatars gagnants deviendront des personnages actifs dans les **Activités en Ligne** et gagneront des primes superbes à la MMCL. Bonne chance !!!

Conditions de participation : Avoir une inscription et une carte PF valides à la MMCL