Mon avatar, la mode et moi

Sophie Renault*

*Institut d'Administration des Entreprises d'Orléans – Laboratoire Vallorem

Résumé

- ***Objectifs***

Fondée sur l'étude d'*Animal Crossing : New Horizons* (ACHN), notre recherche ambitionne de comprendre la relation entre le joueur, son avatar et la mode. Il s'agit d'apporter une réponse aux questions suivantes : Quelles sont les spécificités du mécanisme de projection du joueur envers son avatar dans ce jeu vidéo ? Quel est le rôle de la mode dans ce mécanisme ?

- ***Méthodologie***

Dans une visée compréhensive, notre méthodologie qualitative se fonde sur deux principales sources : observation participante et enquête auprès de la communauté des joueurs d'ACNH.

- ***Résultats***

Jeu « bac à sable », ACNH se caractérise par la possibilité qu'ont les joueurs de créer des vêtements puis éventuellement de les partager à la communauté en ligne. Evoluant en fonction des situations, le choix du look de l'avatar semble crucial dans le processus d'identification. Les joueurs choisissent un style de vêtements correspondant à leur look avéré, rêvé ou fantasmé.

- ***Implications managériales/sociétales***

Notre recherche souligne l'intérêt pour les marques de se saisir des opportunités offertes par le *gameplay* d'ACNH et leur adresse des recommandations en matière de placement produit.

- ***Originalité***

Alors que plusieurs jeux vidéo sont devenus les vitrines de la mode, les enjeux associés au look de l'avatar sont peu explorés par la littérature en marketing. C'est sur la base des spécificités relatives à la création et au partage de designs dans le jeu vidéo ACNH que nous proposons de mieux comprendre les enjeux associés à la mode.

- ***Mots-clés :*** *Animal Crossing : New Horizons,* jeux vidéo, avatar, mode, marque, placement produit.

Pour contacter l'auteure : sophie.renault@univ-orleans.fr

Renault S. (2023), Mon avatar, la mode et moi, *Décisions Marketing*, online, le 11-01-2023.

Abstract

My avatar, fashion and me

- ***Research objectives***

Based on the study of *Animal Crossing: New Horizons* (ACNH), our study aims to understand the relationship between the player, their avatar and fashion. It intends to answer two main questions: What are the specificities of the player's projection mechanism towards their avatar in this video game? What is the role of fashion in this mechanism?

- ***Methodology***

With an understanding approach, our qualitative methodology is based on two main sources: participant observation and a survey of the ACNH gaming community.

- ***Results***

As a sandbox game, ACNH is characterised by the opportunity for the players to create clothes and, potentially, share them with the online community. Chosen according to the situation, the avatar's look seems to be crucial in the identification process. Players choose a style of clothing that corresponds to their actual, dreamed or fantasised look.

- ***Managerial / societal implications***

Our study underlines the interest for brands to seize the opportunities offered by the ACNH gameplay and offers recommendations to them about product placement.

- ***Originality***

While many video games have become fashion showcases, the issues associated with the avatar's look are little explored in the marketing literature. It is on the basis of the specificities related to the creation and sharing of designs in the ACNH video game that we propose to better understand the issues associated with fashion.

- ***Keywords:*** *Animal Crossing: New Horizons*, video games, avatar, fashion, brand, product placement.

Remerciements

Je remercie la rédaction en chef de la revue *Décisions Marketing* ainsi que les deux évaluateurs anonymes qui, par leur accompagnement bienveillant et partage d'expertise, ont concouru à l'évolution de cet article. Mes remerciements s'adressent également aux membres de la communauté *Animal Crossing* ayant répondu à mes questions.