

# Sommaire

<b>Introduction</b>	<b>3</b>
<b>I. Les différents types d'espaces</b>	<b>7</b>
I.1 Des espaces cloisonnés	13
I.2 Dans la quête de la découverte de l'espace	40
<b>II. L'avatar comme une projection de soi ?</b>	<b>59</b>
II.1. Un avatar imposé	60
II.2. Devenir l'avatar	70
<b>Conclusion</b>	<b>93</b>



# Introduction

L'image numérique, ou l'image de synthèse comme appelée auparavant a marqué un tournant dans l'histoire de l'humanité. Cette dernière a permis de nombreuses innovations, permettant de développer une dynamique graphique par animation, le jeu vidéo via ordinateurs et consoles. Ces médias interactifs ont été un tournant. Pour la première fois, le « spectateur » derrière l'écran devenait acteur. Il était enfin possible d'interagir, de faire mouvoir ce qui était « enfermé dans une boîte ». Cependant, tout cela devait respecter les limites de ce qui pouvait être conçu à l'époque et interprété par les machines. Des années 1970 à aujourd'hui, les consoles n'ont cessé d'évoluer. Elle propose donc maintenant des appareils surpuissants capables d'exécuter des programmes, des images, des graphismes, etc. tout aussi puissants. Ces jeux proposent à ses utilisateurs des expériences hors normes, avec des images défiant parfois la réalité grâce à leur qualités visuelles, mais également des jouabilités qui ne cherchent aujourd'hui qu'à améliorer des défauts minimes. Le joueur est de plus en plus [et déjà depuis longtemps] capable grâce à différentes mécaniques de s'immerger au maximum dans l'expérience à laquelle il participe. Bien que les nouveautés offrent un grand confort, de nombreux joueurs éprouvent une fascination pour les jeux vidéo qui se développent pleinement dès les années 1990. Certains redécouvrent ces jeux qualifiés de « reliques », tandis que des créateurs modernes s'inspirent de leur esthétique pour

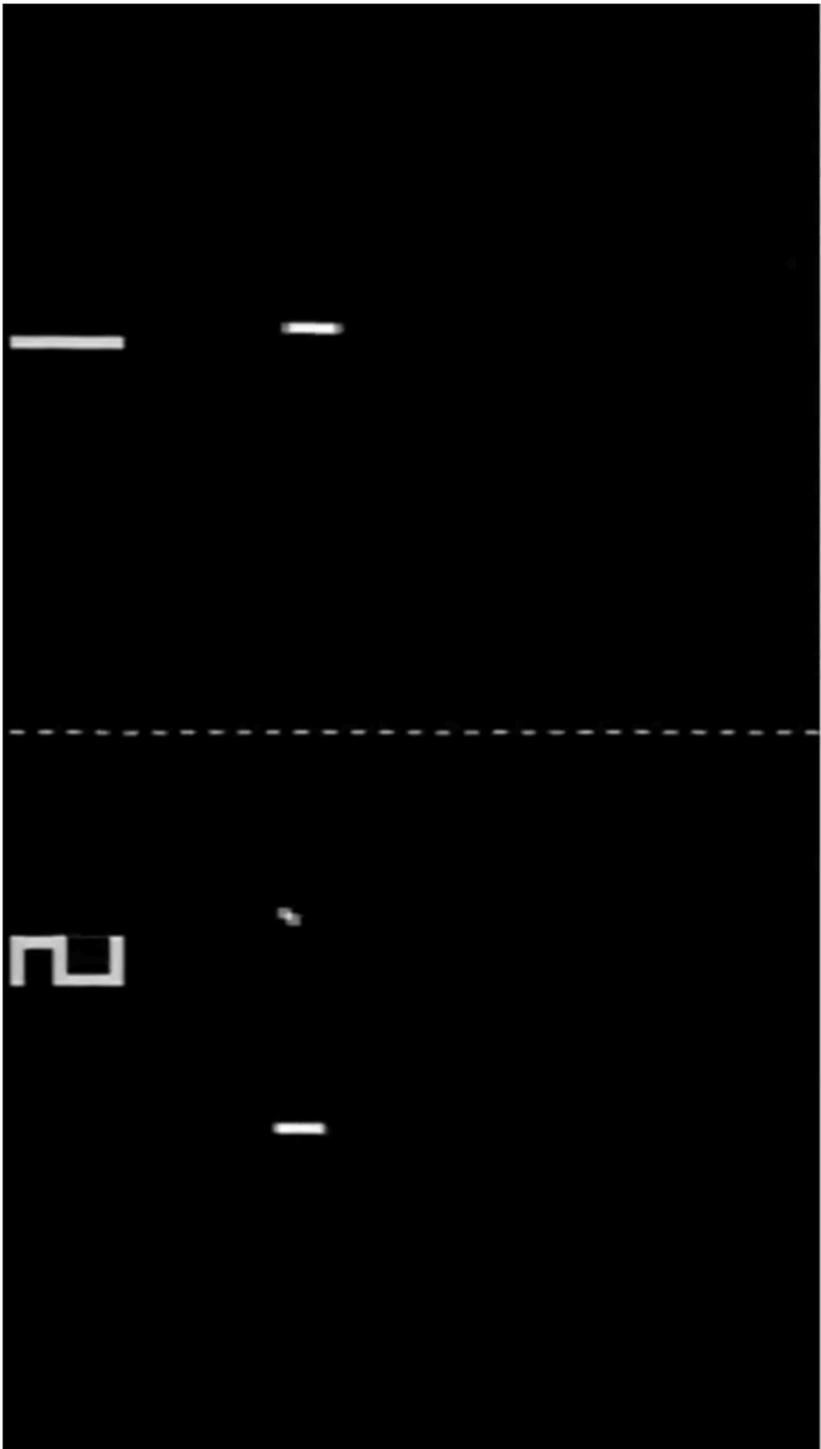
concevoir de nouvelles œuvres. Des jeux des années 1990, on retrouve différentes catégories visuelles, en commençant par ceux composés uniquement de carrés de couleurs dans un environnement bidimensionnel, jusqu'à ceux où les carrés se sont réduits à des pixels grossiers dans des mondes tridimensionnels. Les représentations étaient limitées, voir parfois abstraites, les mécanismes de jeux réduits, pourtant l'intérêt pour ces créations perdurent.

Mais alors, dans une société proposant chaque jour le meilleur pour ses utilisateurs, et des concepteurs de jeux vidéos cherchant à produire LE jeu qui restera dans les mémoires. Quels sont les éléments de ces premières créations qui ont marqués les joueurs du passé, mais aussi ceux actuels ?

De nombreuses raisons sont identifiables, mais nous nous concentrerons sur les aspects visuels, et plus particulièrement la 3D. Dans un premier temps nous aborderons les représentations spatiales par les décors et les univers graphiques dans lesquels le joueur évolue. Puis nous présenterons l'avatar des années 1990 début 2000 et ses diverses déclinaisons visuelles. à travers ces deux aspects nous montrerons comment la jouabilité met en interaction espace et avatar.



# I. Les différents types d'espaces



« Pong », 1972. Le premier jeu vidéo de l'histoire, avec des graphismes en conséquence des évolutions techniques.

Les premières images interactives voient le jour en novembre 1972 grâce à l'entreprise *Atari* et son célèbre jeu « Pong ».

Cette création, dévoilant une avancée technique majeure pour l'époque, va très vite, et facilement être recopié au niveau des circuits électroniques, amenant alors à de nombreuses contrefaçons de « Pong ». Ces copies vont alors permettre à ce marché en plein essor de chercher à se démarquer les uns des autres. Des bornes d'arcades, vont se développer les consoles pour la maison et un florilège de nouveaux jeux qui vont se diversifier sur leur thème. En revanche, les rendus sur les écrans sont tous similaires, des assemblages de carrés, formant des aplats en noir et blanc, puis en couleurs. Les formes sont extrêmement simples, le joueur est alors plongé dans des univers épurés, voir parfois inexistant, amenant le jeu à son essentiel, comme par exemple avec « Pong » : deux rectangles et une « balle », enfermée dans un rectangle étant le terrain. De 1978 à 1982, les images des jeux se complexifient de plus en plus, avec par exemple l'apparition de la perspective pour certains [« Motocross » sur *Intelelevision*], ou de détails dans les images pour d'autres [« Front Line » sur la *Colecovision*]. Les années passent, et les univers animant les salons, les bornes d'arcades se complexifient de plus en plus, deviennent de plus en plus figuratives.



"Motocross" sur *Intelevisión*, 1983. Comparé à "Pong", ce jeu utilise par exemple la perspective cavalière, offrant un aspect de 3D aux décors.



"Front Line" sur *Colecovision*, 1982. Un décor épurés, mais présent et figuratif, ainsi que des personnages avec quelques détails.

Cela est dû aux évolutions technologiques, qui donnent alors de outils supplémentaires aux artistes travaillant sur ces mondes. Ces nouvelles technologies permettent également de définir les « concept artists », qui sont en pleine expansion à cette période, mais également pour certains en pleine spécialisation dans des domaines. Grâce à cela, des jeux comme « Alone In the Dark » [premier jeu de survival-horror en 3D] voit le jour en 1992, et deux ans plus tard la sortie de la première *PlayStation*. Cette dernière va créer un tournant en changeant l'image du jeu vidéo dans les différents sens du terme en amorçant réellement l'ère de la 3D. La *Playstation* étant une console de chez *Sony*, cette dernière bénéficiera alors des atouts de productions de la présence de *Sony* sur le secteur cinématographique et musical. Les concurrents comme par exemple *Nintendo* vont également adopter cette transition vers des univers en 3D. Les concept artists se retrouvent avec encore plus de possibilités pour retranscrire leurs idées à travers ces mondes virtuelles, proposant ainsi aux joueurs de se concentrer sur l'ensemble des environnements fictifs, et non uniquement sur la jouabilité. Parfois, cette dernière contraint le joueur dans certains espaces de la partie, mais cela ne ralentit en aucun cas la liberté d'élaboration des créateurs. Dans la variété de jeux proposés à partir des années 1990, nous pouvons clairement identifier deux types de mondes : ceux cloisonnés, où le joueur est contraint dans son

évolution, puis au contraire, ceux où le joueur peut explorer ces environnements.

## I.1 Des espaces cloisonnés

Dans l'évolution du jeu vidéo, les univers n'ont fait que se diversifier comme nous avons pu le voir ci-dessus. Certaines créations ont proposé des gameplays dans des mondes cloisonnés pour le joueur, où ses mouvements, son exploration est très limitée. Un exemple très extrême permettrait d'illustrer cette idée avec « Dragon's Lair ». Sorti en 1983, il a été développé par Advanced Microcomputer Systems et édité par Cinematronics, ces groupes ont proposé un concept innovant pour l'époque : combiner l'animation avec l'interactivité. En effet, alors qu'à cette période, les jeux n'étaient que des compositions de carrés, ici on retrouve un jeu clair, à base de dessins et d'animations fluides produites par Don Bluth, contrastant ainsi avec l'image qui était donnée aux jeux vidéo jusqu'à présent. Il se démarquait également des autres jeux d'arcades traditionnels, car le *gameplay* était basé sur des QTE [*quick time event*, c'est une séquence dans un jeu vidéo où le joueur doit appuyer rapidement sur des touches spécifiques à l'écran dans un délai très court.]. Pourtant, nous pouvons reprocher à « Dragon's Lair » ce côté très linéaire, laissant peu de choix au joueur de se développer dans l'environnement. Il ne peut se déplacer à sa guise. En effet, il s'agit plutôt d'une animation qui se

déroule sous les yeux du joueur, que l'on pourrait presque requalifier de spectateur. Il doit réagir en appuyant sur les touches, pour avancer dans le jeu. Le jeu se résume donc plus à des « enchaînements » d'animations générés par les causes-conséquences. Nous ne pouvons en revanche nier les qualités graphiques d'animations de cet environnement fictif, mais rien ne permet au joueur de pouvoir profiter de l'espace dans lequel il évolue tout au long de sa quête, dans ce donjon aux multiples épreuves. Malgré ce manque cruel de latitude, « Dragon's Lair » reste un jalon technologique, qui pour les productions modernes, sert de référence.



« Dragon's Lair », 1983. Vidéo du jeu en entier: *Dragon's Lair Full Playthrough*. On peut voir tout au long de la vidéo, que le rythme des séquences est très élevé, donnant de la difficulté au jeu.



« Alone In The Dark », 1992. Le joueur est enfermé dans cette image par l'emplacement de la caméra de jeu. Cette dernière étant imposée au joueur, cela l'empêche alors d'explorer l'espace à sa guise.

Neuf ans plus tard, « Alone In The Dark » est également présenté comme une révolution dans le monde du jeu vidéo, en étant le premier survival-horror en 3D. En effet, le joueur est plongé dans un manoir abandonné, comme l'indique le titre, enfin pas tant que cela. Le joueur doit alors explorer la maison de fond en comble afin de retrouver un piano pour évoluer dans l'histoire. Mais on pourrait alors se demander, pourquoi ce jeu est-il classé ici, dans les « univers fermés » ? La réponse réside dans le gameplay. Malgré la liberté d'exploration des lieux, le joueur reste dans un premier temps enfermé dans un manoir du début, jusqu'à la fin du jeu. De plus, la caméra ne va pas suivre constamment le joueur, comme sur de nombreux jeux. Elle va par exemple s'arrêter, ou changer d'emplacement, limitant ainsi l'accès et la visibilité à certains endroits. Cette caméra « incontrôlable » donne parfois même l'impression qu'elle est cachée, et ainsi de ne pas être maître de nos faits et gestes, de nos actions pleinement. Ces angles de caméra fixes contribuent au sentiment d'enfermement ou de menace constante.

Concernant les décors, on remarque un certain décalage avec le personnage en 3D, composé de polygones, donnant un aspect relativement « lisse », et le fond au contraire très texturé. Cela est dû au fait que les environnements ne sont pas générés en temps réel. En effet, il s'agit d'images fixes [pré calculé] réalisées avec des outils artistiques de l'époque. Chaque zone du jeu est

représentée comme un "tableau" statique, ce qui permet de détailler les textures bien au-delà de ce que le hardware aurait pu gérer en 3D temps réel. Tous ces paramètres renforcent l'immersion et posent les bases du genre survival-horror, malgré les limites technologiques des années 1990. Le thème du jeu, ainsi que l'ambiance voulue permettent d'expliquer ce sentiment d'enfermement du joueur dans cet environnement.



« Alone In The Dark », 1992. La caméra est positionnée en hauteur, telle une caméra de surveillance.

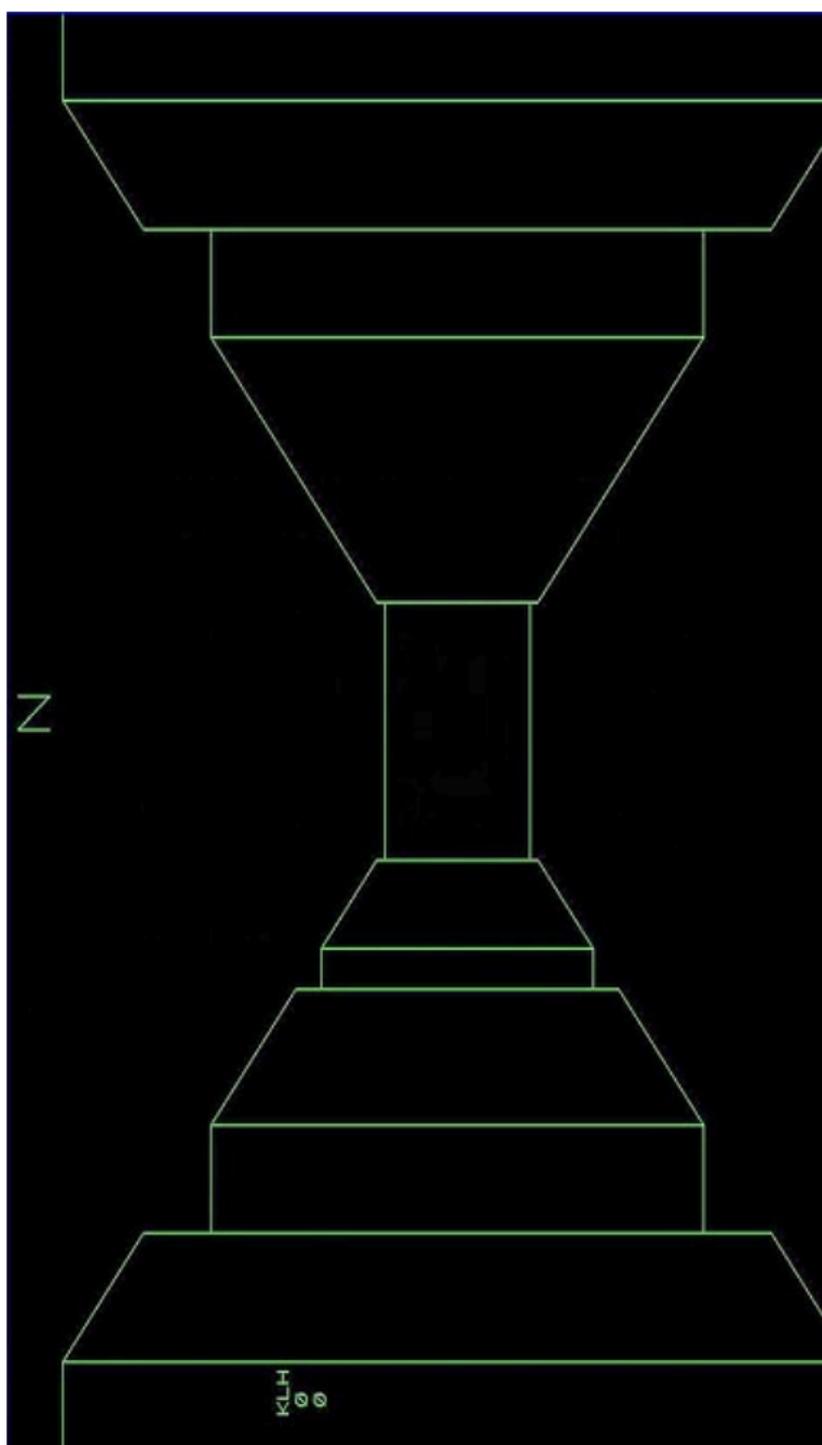


« Alone In The Dark », 1992. Vidéo du jeu en entier: [Alone in the Dark \[1992\] complete playthrough](#)

Un an après, « Doom » reprend ce même contexte d'enfermement, mais le jeu en lui-même a malgré tout marqué les esprits. Il n'est pas le premier jeu où l'utilisateur a une vue à la première personne, le premier étant « Maze War », sorti en 1974. Pourtant, on retrouve de nombreuses similitudes avec la mise en espace du joueur, où par exemple, Maze War est dépourvu de décors, d'univers.

Le joueur évolue dans une sorte de labyrinthe de cubes mis en perspective par leurs tracés à l'écran. Pour « Doom », il s'agit du même concept, le joueur évolue par niveaux, l'amenant dans de nouvelles pièces de la forteresse pour chacun. Ces dernières sont composées de la même manière : de cubes, de formes géométriques mis en perspective, mais ici, ces derniers sont habillés. Esthétiquement, les décors restent pixelisés, dû aux avancées techniques des machines de l'époque, toutefois, comparé aux décors d'« Alone In The Dark », on remarque une nette amélioration. Quand dans ce dernier, ils s'agissaient d'images fixes, dans « Doom », le décor réagit en temps réel en fonction du positionnement du joueur. En revanche, concernant les « habilllements », il s'agit de textures appliquées à ces formes, qui en fonction de la perspective, sont étirées ou non. Alors, le joueur, même s'il circule dans un environnement en 3D à sa guise, le fait d'être entouré d'un environnement « plat », sans réel détail, et que l'histoire se déroule dans une forteresse accentue cet effet d'enfermement. Très

souvent aussi, les plafonds vont être visibles dans le champ de vision du joueur et vont cloisonner encore plus ce dernier.



« Maze War », 1974. Premier jeu vidéo à avoir utilisé la vue à la première personne.



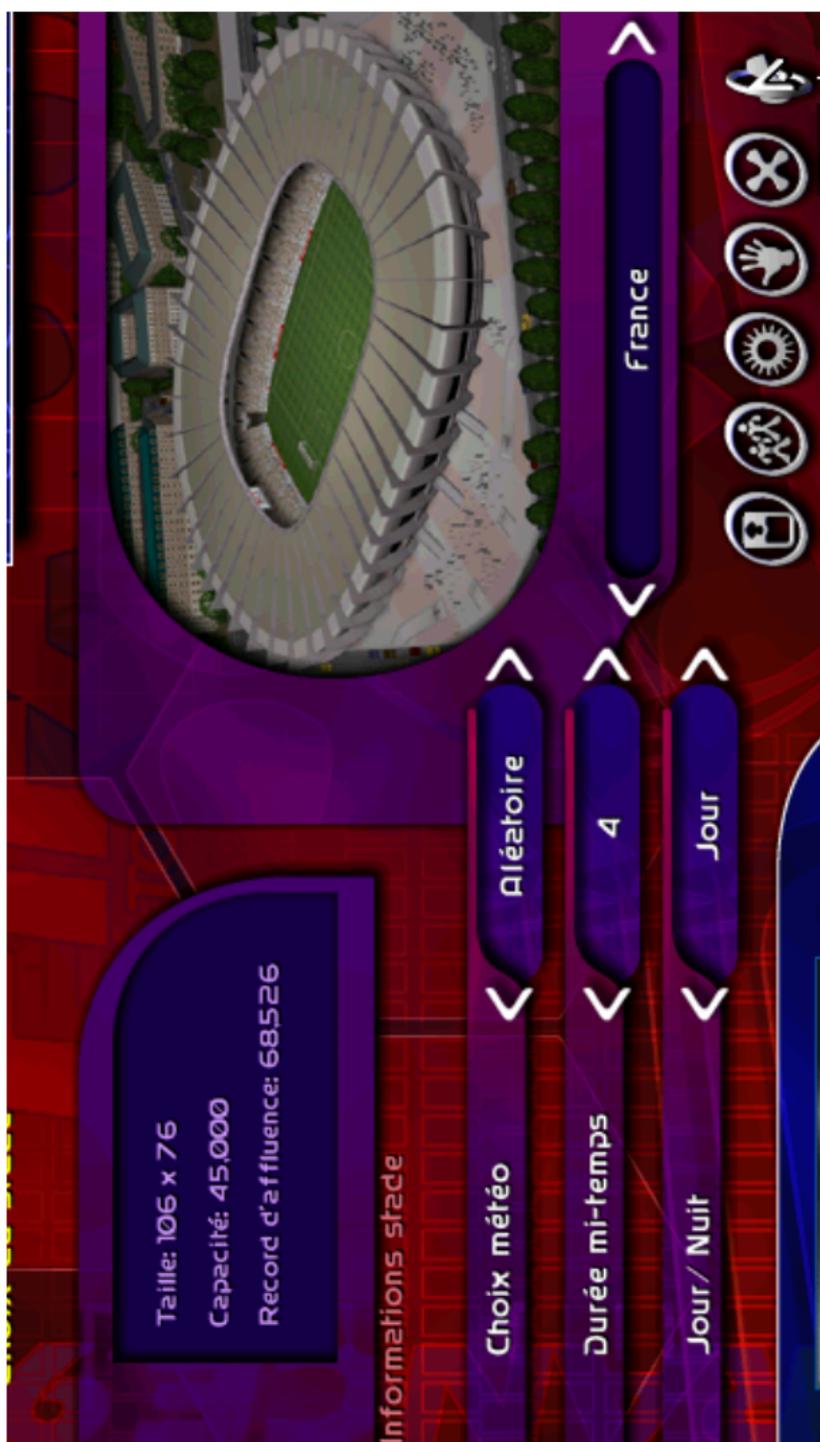
« Doom », 1993. Dans cette capture d'écran, on peut voir l'enfermement du joueur dans l'espace par la présence des plafonds bas ainsi que de l'ambiance sombre dû à la colorimétrie. De plus, on peut également comprendre cette idée d'environnement « plat », dû à l'espace composé de formes en 3d, « habillées de textures ».

Parfois, il va également avoir des visuels sur l'extérieur, et là, on peut apercevoir ce qu'il y a en dehors des forteresses : des montagnes, collines par exemple, immobiles comme pour le reste des décors, sans reliefs affirmant encore plus détenir l'utilisateur.

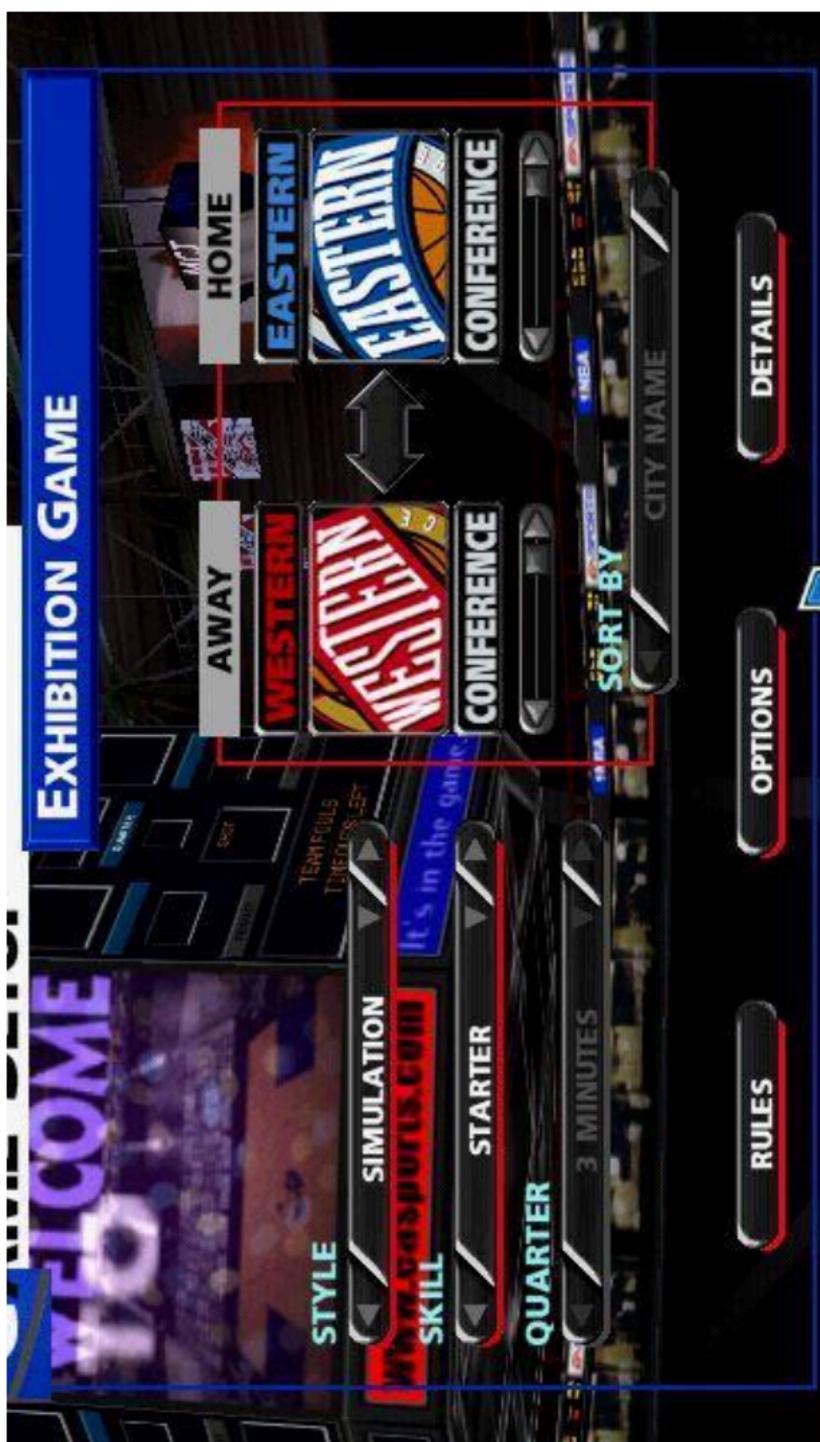


« Doom », 1993. Vidéo du jeu en entier: [Doom \[1993\] PC Gameplay complete playthrough](#)

Les jeux d'horreurs ou à angoisse ne sont pas les seuls dans cette période à proposer des univers clos aux joueurs. Le but n'était pas de constamment effrayer le joueur ou de le mettre en état de stress, de tension lorsqu'il se retrouvait dans ces types de mondes. Nous pouvons utiliser comme exemple les licences sportives telles que « FIFA 98 » et « NBA 99 ». Dans ces jeux les joueurs incarnent l'équipe de sports de leur choix (ici le foot ou le basket), le terrain était l'aire de jeu. Il n'y avait pas de niveaux, de cartes à explorer pour mieux connaître le jeu ou autre. En effet, cela est dû dans un premier temps au gameplay, où l'utilisateur a comme but principal de remporter son match, et non de passer des niveaux en fouillant les lieux, en abattant des ennemis, etc. Le joueur va donc principalement s'intéresser aux intentions du jeu qu'à ce qui trouve autour. Pourtant, une attention particulière est portée sur ces environnements qui vont chercher à reproduire la réalité, en simulant des stades comme dans le réel où jouent ces équipes. Dans « FIFA 98 », le joueur peut même choisir dans quel stade il veut jouer avant de débiter sa rencontre, en revanche il a le choix parmi différents pays, auquel est attribué un stade [sauf en Italie qui en a deux].



« FIFA98 », 1997. Le joueur peut choisir dans quel stade il peut disputer son match, à quel moment de la journée, et dans quelles conditions météorologiques.



« NBA99 », 1998. Contrairement à « FIFA98 », le joueur peut choisir son terrain uniquement en fonction de l'équipe jouant à domicile qu'il choisit.



« FIFA98 », 1997. Vidéo d'une partie, de l'ouverture du jeu jusqu'à la fin de la 1re mi-temps. On peut y voir le joueur effectuer tous les changements voulus avant le match: *fifa 98 ps1*

Cela dit, dans le jeu de basket, ces détails n'auraient pas eu d'intérêt étant donné que les terrains sont dans des salles, donc aucun visuel sur l'extérieur et impact sur le terrain. Malgré cela, une attention particulière est attribuée aux différents stades pour immerger au maximum le joueur des vrais stades. Dans les deux franchises, on retrouve au plus proche du stade les barrières publicitaires, puis le public. Concernant ce dernier, comme pour « Doom », les tribunes ne sont qu'une surface plane, ne formant qu'un bloc en 3D, couvert d'une texture, les silhouettes ainsi que les aménagements des tribunes. Les angles de caméras de jeu cloisonnent également le joueur dans le stade, car dans tous les cas il n'y a pas de sorties. Dans « FIFA », même si lorsque l'on choisit le stade, on aperçoit son extérieur et ce qu'il y a autour, lors de la partie, rien de tout cela n'est visible hormis le ciel. Nous pouvons également relever que dans ces licences, les caméras, les points de vues proposées au joueur sont les mêmes que lorsqu'un match est diffusé à la télévision. Certes, il est possible de les changer, mais majoritairement, les joueurs vont garder celle identique aux vrais matchs, pour une question de praticité de jeu [voir tous les joueurs d'un coup, pouvoir donc mieux analyser pour faire des tactiques]. Alors, par le décor, et les habitudes de visualisation de ces sports, les utilisateurs sont enfermés dans ces univers. Ils vont s'intéresser en majorité à pouvoir reproduire les matchs comme à la télé, et de cette manière, même si le joueur est

restreint dans ces possibilités, c'est au final ce qu'il recherche dans ce genre de jeux.



« NBA99 », 1998. Vidéo d'une partie, de l'ouverture du jeu, en passant par le choix des équipes, jusqu'à la fin d'un match: *NBA Live 99 [PS1 Gameplay]*

Comme ces licences sportives, les jeux de courses [en tout genre automobile, vaisseaux spatiaux, etc.], cadrent les joueurs à travers un terrain limité. Pourtant, une attention particulière est donnée aux décors en dehors du circuit, de la route sur laquelle il évolue et autour.



"Gran Turismo", 1997. Le joueur est contraint dans l'espace par le choix du circuit. En revanche, le jeu en propose plusieurs.

Nous allons détailler cette idée en nous appuyant sur le jeu « Gran Turismo », de 1997. Dans un premier temps, contrairement à « FIFA 98 » ou « NBA 99 », où l'ensemble des décors extérieurs n'étaient que des « décorations » faites à base de formes planes, sans textures, dans « Gran Turismo », les premiers décors les plus proches du joueurs sont en trois dimensions. Cela peut se justifier car, dans ce jeu automobile, le joueur se déplace de la même manière que dans « DOOM », c'est à dire dans un environnement en 3D, où la perspective est requise, et le point de vu du joueur est différent des jeux détaillés précédemment. En effet, ici, le joueur suit directement sa voiture, avec un point de vu similaire comme énoncé à « DOOM ». L'importance alors du décors en 3D autour de la route, est que la voiture peut entrer en interaction avec ce dernier (accident, collision, etc.), ce qui amène alors une meilleure immersion du joueur dans son expérience.



« Gran Turismo », 1997. La caméra du joueur reste uniquement derrière sa voiture, cloisonnant alors son expérience dans le parcours qu'il doit effectuer.

En revanche, dès que les décors ne sont que secondaires dans l'expérience du joueur en terme d'interactivité, nous retrouvons les mêmes systèmes que les jeux évoqués précédemment, c'est-à-dire, des formes planes habillées d'une image. Alors dans ces jeux de courses, ce système, dans « Gran Turismo », même si une importance est donnée aux différents plans des décors, le joueur ne peut malgré tout évoluer comme il le souhaite, son avancée est rythmée par la course, et donc l'enjeu d'effectuer un bon chrono, et surtout de remporter la course.



« Gran Turismo », 1997. Vidéo d'une course, avec le choix des différents paramètres en amont [véhicule, circuit, etc.]: *FR Gran Turismo [1997] - Playstation PS1 [PSX] Gameplay*

## I.2 Dans la quête de la découverte de l'espace

Dans les différents jeux cités précédemment, le joueur était mis dans des espaces cloisonnés, que ce soit par la mise en espace, les angles de vue proposés, mais aussi par les gameplays empêchant le joueur d'explorer comme il le souhaite. Dans certains jeux, il y avait malgré tout une certaine marge de découverte, souvent pour que le joueur puisse changer de niveau, avec des objets, indices, points, etc. Malgré cela, l'interactivité avec l'univers reste relativement contrainte, au fur et à mesure du temps, de nouvelles créations vont immerger, avec des mondes plus ouverts, étendus. Nous allons aborder ici des jeux qui pour certains, vont être assez similaires sur la proposition de la mise en espace du joueur, pour ensuite aborder l'émergence des mondes ouverts.

En 2003, «Call of Duty» marque une avancée significative dans la conception des mondes semi-ouverts. Contrairement à «Doom», qui enfermait le joueur dans des environnements labyrinthiques aux textures simples, «Call of Duty» propose des décors beaucoup plus réalistes et détaillés, s'inspirant directement des paysages et des bâtiments de la Seconde Guerre mondiale.



« Call of Duty », 2003. Le joueur évolue dans des univers de la Seconde Guerre mondiale. Ici par exemple, il fait face au Reichstag.

Bien que chaque mission impose une évolution narrative dirigée, les espaces dans lesquels le joueur évolue varient en fonction des objectifs, alternant entre des extérieurs vastes et les intérieurs de bâtiments, permettant un contraste riche en termes d'immersion.



« Call of Duty », 2009. On retrouve ici le joueur dans un décor détruit par la guerre, et des avions militaires survolant la scène, augmentant son immersion dans cet univers hostile.

Les environnements reproduisent des éléments familiers comme les trottoirs, les rues ou encore des architectures complexes, loin des formes rudimentaires de «Doom ». De plus, le décor évolue au fil des missions, que ce soit par les explosions, les mouvements de troupes ou les changements météorologiques, offrant un dynamisme accru. Bien que le joueur soit techniquement limité à la carte définie par la mission, ces variations constantes atténuent la sensation d'enfermement et donnent une illusion de liberté. Avec une durée moyenne de 15 à 30 minutes par niveau, les joueurs disposent du temps nécessaire pour s'immerger dans l'ambiance et prendre possession de l'espace, ce qui accentue leur engagement émotionnel et stratégique. Par cette combinaison d'évolutions narratives et visuelles, «Call of Duty » redéfinit l'expérience immersive des jeux de tir.



« Call of Duty », 2003. Le décor est complètement détruit, immergeant encore plus le joueur dans cette tragédie historique. Vidéo du jeu dans son intégralité:  
*Call Of Duty 1 – Full Game Walkthrough Gameplay & Ending [No Commentary Playthrough] [COD 1 2003]*

«Final Fantasy VII », jeu culte sorti en 1997, offre un monde semi-ouvert qui a marqué l'histoire du RPG [*role-playing game*]. Le joueur évolue entre différentes régions distinctes, séparées par des transitions en fondu lors du passage vers une région différente. Cela donne alors une impression de lieux cloisonnés tout en permettant une certaine liberté d'exploration. Cependant, l'expérience est encadrée par une caméra fixe qui limite la perspective et crée un sentiment d'enfermement, rappelant l'ambiance immersive de «Alone in the Dark », mais appliquée à des espaces extérieurs comme intérieurs. En effet, dans « Final Fantasy VII », il est possible d'entrer dans divers bâtiments ayant leur propre décor, permet de libérer le joueur dans l'espace.



« Final Fantasy VII », 1997. Le joueur évolue dans un monde semi-ouvert, variant avec l'extérieur et l'intérieur. Ici par exemple, il se retrouve dans un transport en commun, sa seule limite dans cet espace est l'emplacement de la caméra fixe.

De plus, les graphismes du jeu se distinguent par un contraste net : les personnages, modélisés avec soin, tranchent avec les décors flous et pixelisés. Ces derniers étant des arrière-plans pré-rendus en 2D, conférant une profondeur visuelle étonnante malgré le fait qu'il s'agisse d'une « simple » image de fond.



« Final Fantasy VII », 1997. On remarque un contraste graphique et colorimétrique important entre les personnages et les décors. Cela s'explique par le fait que le décor est généré à l'avance, tandis que les personnages sont affichés en 3D en temps réel.

L'utilisation d'un plan isométrique offre une perspective unique, différente des jeux misant sur des angles plus dynamiques, avec l'utilisation de la perspective. Ce choix, bien que limitant visuellement, ne prive pas le joueur de liberté dans le gameplay, contrairement à « Alone in the Dark », car cela permet au joueur d'avoir une vision globale de toute la surface jouable, atteignable. De plus, l'interaction ou non avec les PNJ et les éléments du décor pour progresser ne sont pas obligatoire, et laisse ainsi le choix de progresser dans l'histoire ou non. Par ailleurs, les objets interactifs, clairement identifiables dans ces environnements pré-rendus, enrichissent l'exploration et l'immersion dans ce monde singulier.



« Final Fantasy VII », 1997. Première vidéo d'une série montrant le jeu en entier :  
*Final Fantasy VII PS1 Gameplay Walkthrough Part 1 [No Commentary]*

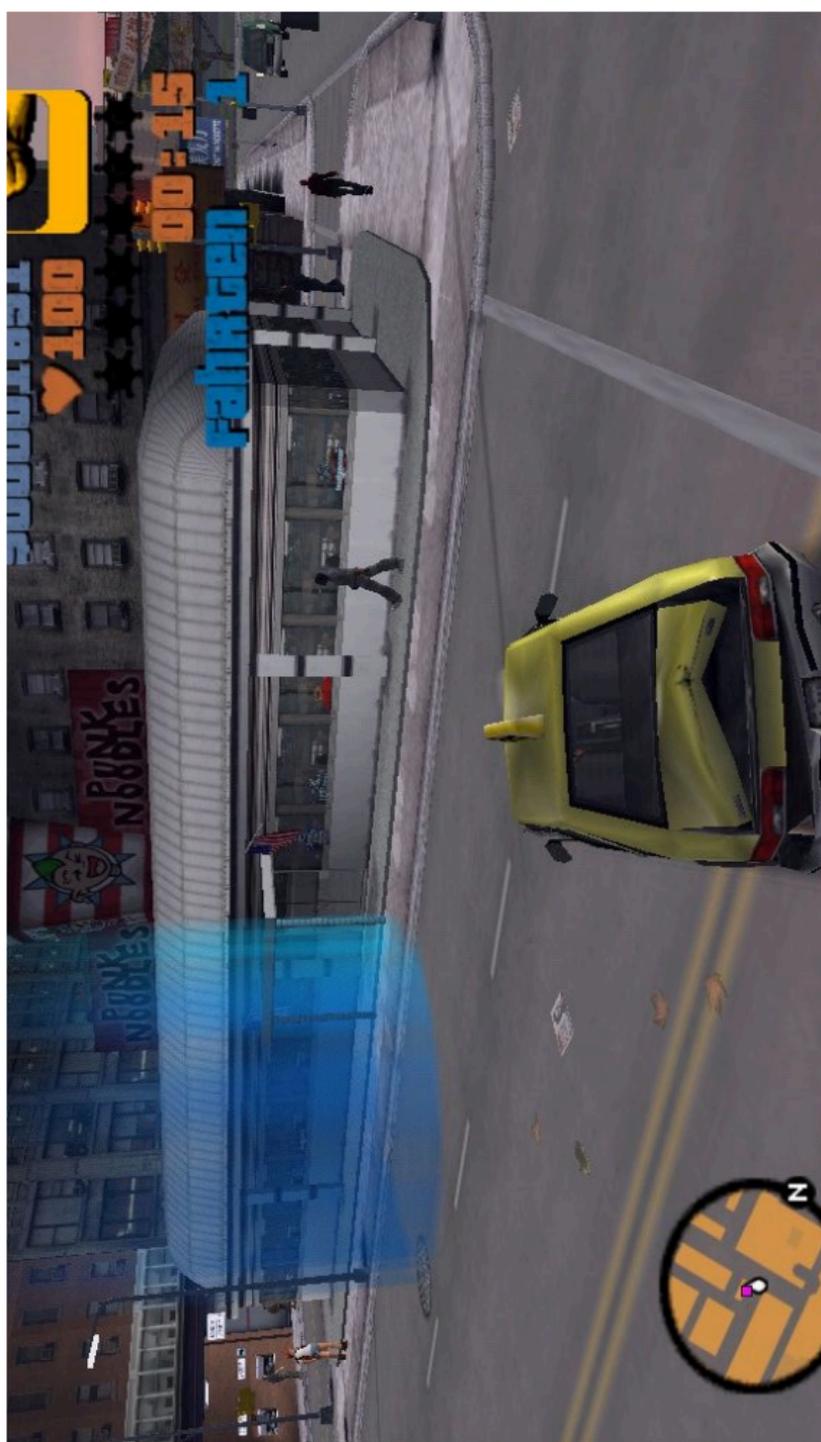
En 1997, le premier jeu de la célèbre série «Grand Theft Auto » [GTA] voit le jour, lançant une saga comptant dix-sept jeux sur une période de vingt-cinq ans. Tous les titres de cette franchise emblématique adoptent le principe de monde ouvert. Mais «GTA 1 » marque un tournant dans l'histoire du jeu vidéo en introduisant un univers urbain interconnecté. Le joueur peut interagir librement avec les bâtiments, les personnages non-jouables [PNJ], les véhicules, et des missions disséminées sur la carte.



« Grand Theft Auto », 1997. Le joueur évolue à sa guise dans un univers urbain. Dans cette situation, il a eu la possibilité de voler une moto à un PNJ [personnage non-jouable] et la conduire ensuite.

Malgré une vue aérienne fixe, qui limite quelque peu la perception de l'environnement, une légère perspective permet d'apercevoir les façades des bâtiments et d'offrir une profondeur immersive. Ce premier opus distingue aussi le joueur en lui offrant une grande liberté: il est immergé dans un univers urbain à l'image de notre réalité, mais décomplexé, où les activités criminelles sont au cœur de l'expérience sans entraîner de conséquences directes pour le joueur, même si la présence de la police oppose une forme de défi.

Avec «GTA III » en 2001, la série franchit un nouveau cap en passant à la 3D, offrant une caméra dynamique placée derrière le personnage, que le joueur peut contrôler à volonté. Ce changement, bien que précédé par d'autres innovations similaires, établit un nouveau standard pour le genre: un monde ouvert urbain riche en interactivités et explorations, amplifiant la liberté d'action du joueur. Les possibilités incluent désormais l'accès à l'intérieur de certains bâtiments, la conduite ou le pilotage d'un large éventail de véhicules terrestres, aériens et maritimes, ainsi que la découverte d'événements cachés, connus sous le nom de *easter eggs*, qui encouragent l'exploration en profondeur.



« Grand Theft Auto III », 2001. Dans les mondes ouverts que proposent la série GTA, le joueur a le choix de commencer une mission ou à la place explorer la carte et faire ce qu'il veut. On peut le voir ici par exemple, avec la forme bleue indiquant la présence d'une d'entre elles.

Plus qu'un jeu, GTA est devenu un projet de grande envergure où la liberté est au cœur de l'expérience: dans le gameplay, le choix des missions, et l'environnement social. Cette liberté plonge les joueurs dans un univers fascinant, complexe et évolutif, qui continue d'inspirer et de redéfinir les attentes en matière de jeu vidéo.



« Grand Theft Auto III », 2001. Vidéo montrant le début du jeu et ses premières missions: *GTA 3 | PS2 Gameplay*



## II. L'avatar comme une projection de soi ?

Dans l'histoire du jeu vidéo, le personnage, l'objet, la forme quelconque que le joueur incarne, que l'on appelle plus communément l'avatar a souvent été au coeur de nombreuses interrogations. Quel est son but premier ? Ce personnage fictif, ou réel en fonction du jeu a pour but de représenter le joueur dans les jeux vidéos. Ce personnage immatériel devient d'une certaine manière, une extension de notre corps par le fait que l'on prenne contrôle de ce dernier. Pourtant, les premières contraintes techniques ont peiné à offrir une représentation « figurative » à cette extension corporelle du joueur. C'est par exemple le cas de « Pong », où le joueur de tennis était représenté par une barre rectangulaire se déplaçant uniquement de haut en bas. Mais comme évoqué avec les représentations des espaces, celle du joueur n'a cessé de s'améliorer grâce aux améliorations technologiques. Au fil du temps, le joueur a pu être représentés de diverses manières, à travers des avatars ayant des fonctionnalités, des aptitudes différentes en fonction du jeu. Car, ce dernier n'a pas les mêmes propriétés dans tous les jeux existants, comme par exemple peut-il blesser, être blessé ? Comment peut-il interagir dans son univers ? Peut-on choisir ce qui nous représentera, ou est-ce réellement important la manière dont-on est représenté ?

## II.1. Un avatar imposé

Dans «Alone in the Dark», l'avatar du joueur est imposé, incarnant soit Edward Carnby, détective privé, soit Emily Hartwood, sa contrepartie féminine.

Ce choix restreint, bien qu'offrant une petite marge de personnalisation, incarne pleinement une volonté de donner un rôle préconstruit au joueur, avec une histoire et des caractéristiques précises. Contrairement à des jeux modernes qui permettent une création complète et détaillée du personnage, «Alone in the Dark» ancre le joueur dans une narration immersive où l'avatar est davantage un témoin et un guide pour découvrir l'univers du manoir. Le design des avatars dans ce jeu est lui-même révélateur des limites technologiques des années 1990. Les personnages sont constitués de polygones angulaires et relativement simplifiés, contrastant avec les décors pré-calculés plus détaillés. Cela donne aux avatars une esthétique qui peut aujourd'hui paraître « rudimentaire », mais qui avait l'avantage de maximiser les capacités des consoles de l'époque tout en favorisant des animations fluides et rapides. L'avatar joue également un rôle central dans l'ambiance et la jouabilité de «Alone in the Dark». Chaque choix de mouvement, d'interaction ou de combat est rendu plus poignant par la vulnérabilité apparente des personnages. Les polygones minimalistes des avatars accentuent cette fragilité, renforçant l'effet de tension dans des situations où le joueur se sent impuissant face

à l'angoisse des ennemis ou à l'imprévisibilité des angles de caméra fixes. Ainsi, le lien entre l'avatar et les décors contribue directement au sentiment d'enfermement et d'impuissance, typique du genre survival-horror. L'immersion est donc maintenue en plaçant le joueur dans un rôle strictement défini, limité dans ses choix pour mieux s'identifier à l'histoire et au contexte. Cette conception rigide de l'avatar permet aussi au jeu d'être en cohérence avec l'ambiance voulue : un héros solitaire, plongé dans l'inconnu et contraint de lutter avec des moyens souvent insuffisants. Bien que cela puisse paraître aujourd'hui comme une limitation en comparaison des avatars entièrement personnalisables des jeux modernes, ce choix servait à poser les bases du genre en favorisant l'empathie et l'engagement narratif du joueur.



« Alone In The Dark », 1992. En commençant le jeu, le joueur peut choisir Edward Carnby, un détective privé afin d'enquêter dans le manoir hanté où a eu lieu un suicide.



« Alone In The Dark », 1992. Le joueur peut également choisir Emily Hartwood, nièce de l'artiste évoqué ci-dessus.

L'avatar du joueur est principalement représenté par le personnage de Cloud Strife, protagoniste imposé et figure emblématique de «Final Fantasy VII».

Ce choix, typique des RPG narratifs de l'époque, met l'accent sur une immersion profonde dans un récit prédéfini, où l'histoire personnelle et les dilemmes de Cloud prennent une place centrale.

Contrairement à des jeux offrant une personnalisation exhaustive, «Final Fantasy VII» privilégie une construction narrative forte, façonnée autour d'un héros à l'identité préexistante, mais dont les choix influencés par le joueur permettent de nuancer l'expérience.

Visuellement, l'avatar de Cloud reflète les compromis technologiques de 1997. À l'instar des autres personnages principaux, il se divise en plusieurs styles visuels en fonction du contexte : des modèles polygonaux simplifiés dans les phases d'exploration, contrastant avec des versions plus détaillées et expressives durant les cinématiques.

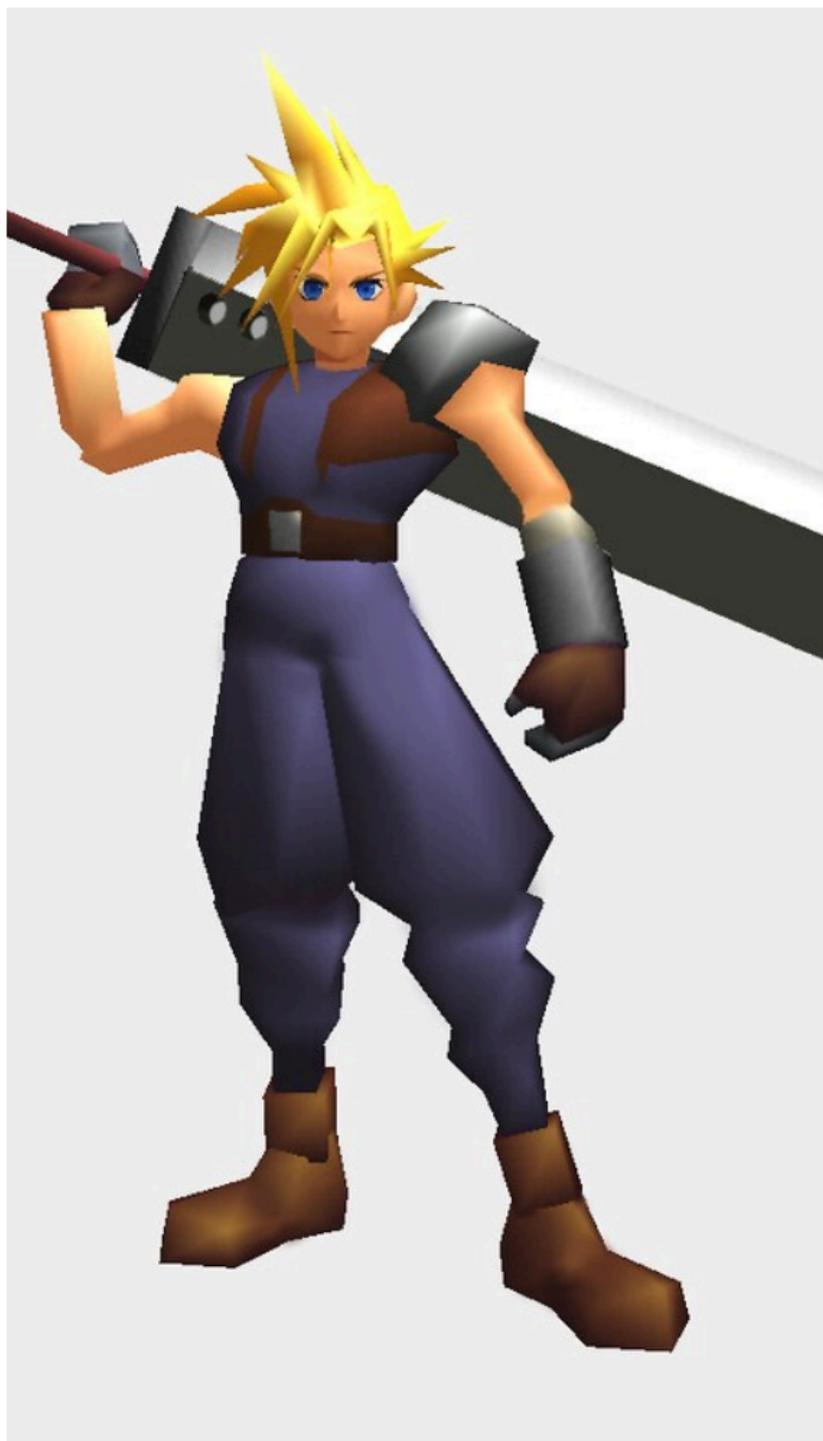
Ces changements soulignent le rôle du personnage comme un pont entre une mécanique ludique accessible et une narration cinématographique immersive, un concept alors novateur pour l'époque. La conception de l'avatar participe également au sentiment d'attachement émotionnel qu'éprouve le joueur envers Cloud. En le voyant évoluer dans des environnements variés, aussi

bien fermés qu'ouverts, et en interagissant avec un casting riche de personnages secondaires, le joueur développe une empathie vis-à-vis de sa quête personnelle. Ces interactions renforcent son rôle non pas uniquement comme une extension du joueur dans l'univers du jeu, mais aussi comme un acteur à part entière d'une histoire complexe, avec des relations, des émotions, et des failles. Enfin, bien que Cloud soit un avatar imposé, «Final Fantasy VII» compense ce choix par la possibilité pour le joueur de personnaliser son évolution. Grâce au système de matériels et à l'équipement, chaque joueur peut développer des compétences et capacités qui reflètent son propre style de jeu, qu'il privilégie la force brute, la magie ou une approche équilibrée. Cette personnalisation subtilement intégrée à l'avatar permet d'enrichir l'interaction entre le joueur et le héros, tout en préservant la cohérence narrative de l'expérience. Ainsi, «Final Fantasy VII» illustre comment un avatar imposé, loin de restreindre la liberté du joueur, peut enrichir l'immersion et l'attachement émotionnel dans un récit, tout en offrant des possibilités de personnalisation qui permettent à chacun de vivre une aventure unique au sein de cet univers légendaire.



« Final Fantasy VII », 1997. Lorsque le joueur explore, se déplace comme il le souhaite, il incarne cette forme de Cloud Strife. Cette dernière étant moins

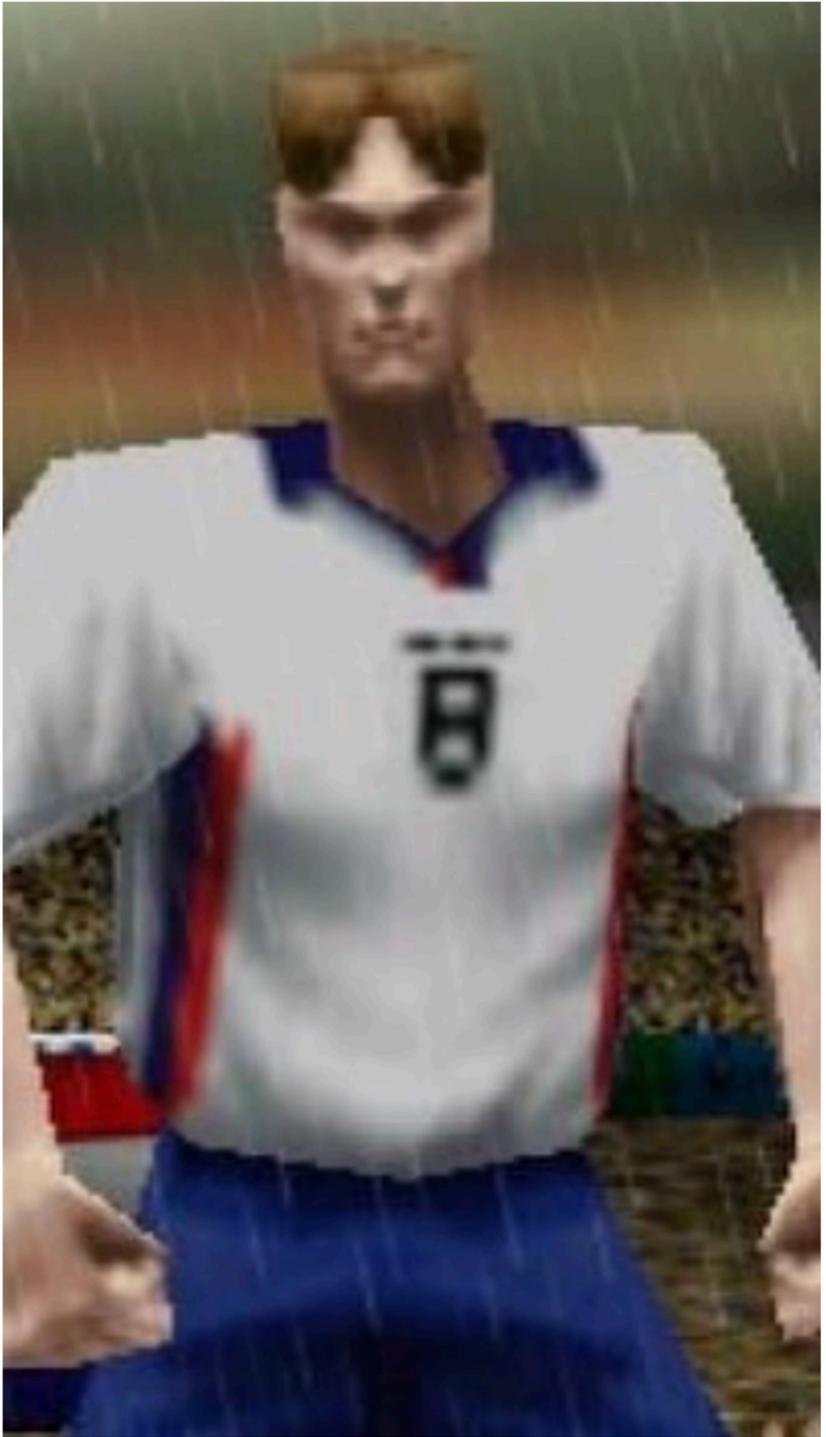
complexe, elle répond aux limites des consoles de l'époque.



« Final Fantasy VII », 1997. Durant les cinématiques, les combats, le joueur incarne un Cloud Strife plus détaillé, dû au fait que ces actions sont déjà pré calculées.

## II.2. Devenir l'avatar

Les jeux sportifs ont toujours offert une expérience unique d'immersion en permettant aux joueurs d'incarner leurs athlètes ou équipes préférés dans des compétitions virtuelles. Parmi ces jeux, «FIFA 98» et «NBA Live 99» sont deux titres emblématiques de leur époque, qui ont marqué l'histoire du jeu vidéo grâce à leurs innovations en matière de gameplay et de réalisme. Ces jeux ne se contentent pas de reproduire un sport ; ils invitent le joueur à devenir un acteur central dans la simulation, à travers des avatars individuels ou collectifs, tout en rendant hommage aux disciplines qu'ils représentent. Dans «FIFA 98», l'immersion passe avant tout par la fidélité à l'univers du football.



« FIFA98 », 1997. Les joueurs incarnent les footballeurs stars du moment. Par exemple, David Beckham.

Le joueur peut choisir parmi un grand nombre d'équipes internationales ou nationales, chaque avatar représentant les stars de l'époque. Ce réalisme, renforcé par les licences officielles et les maillots authentiques, donne un sentiment d'appartenance et de reconnaissance à tout amateur de football. De plus, la possibilité de participer à des compétitions iconiques comme la Coupe du Monde permet au joueur de vivre des moments emblématiques du sport en devenant une pièce maîtresse de ces événements. Les commandes intuitives et les mécanismes fluides accentuent encore cette expérience en permettant un contrôle précis sur chaque joueur du terrain, que ce soit pour dribbler, passer, ou marquer un but décisif.



« FIFA98 », 1997. Les joueurs de l'équipe Brésilienne célébrant leur victoire de la coupe du monde. Le joueur participe également aux différentes victoires, célébrations de son équipe.

De son côté, "NBA Live 99" applique une philosophie similaire au monde du basketball, mais avec une approche plus rapide et spectaculaire. Le joueur incarne les plus grandes équipes de la NBA de l'époque et contrôle leurs stars les plus célèbres, avec leurs capacités et leur style de jeu caractéristiques. Les avatars dans NBA Live 99 bénéficient d'animations dynamiques qui reflètent les mouvements spécifiques des joueurs réels, comme les dunks spectaculaires ou les tirs à trois points précis. L'immersion est également renforcée par l'atmosphère des matchs, avec des commentaires en direct et des effets sonores qui replongent le joueur dans l'ambiance des salles mythiques de la NBA. Dans les deux jeux, l'expérience de l'avatar ne se limite pas seulement au contrôle d'un joueur ; elle englobe aussi des mécaniques de gestion et de stratégie. Les formations et les tactiques personnalisables dans FIFA 98 permettent au joueur d'incarner le rôle d'un entraîneur, décidant des alignements et des stratégies avant et pendant les matchs. NBA Live 99 propose une approche similaire, où l'on peut ajuster les rotations, planifier des attaques, et maximiser les forces d'une équipe. Cette combinaison d'action immédiate sur le terrain et de gestion stratégique en coulisses renforce l'idée que l'avatar, individuel ou collectif, est une extension directe des choix et des préférences du joueur. Finalement, "FIFA 98" et "NBA Live 99" incarnent une époque où les jeux vidéo cherchaient à reproduire fidèlement les sensations des sports

réels tout en laissant une place importante à l'interprétation du joueur. Ces titres ont su captiver en proposant une immersion équilibrée entre réalisme, plaisir ludique, et personnalisation, établissant des standards qui continuent de façonner les simulations sportives d'aujourd'hui.



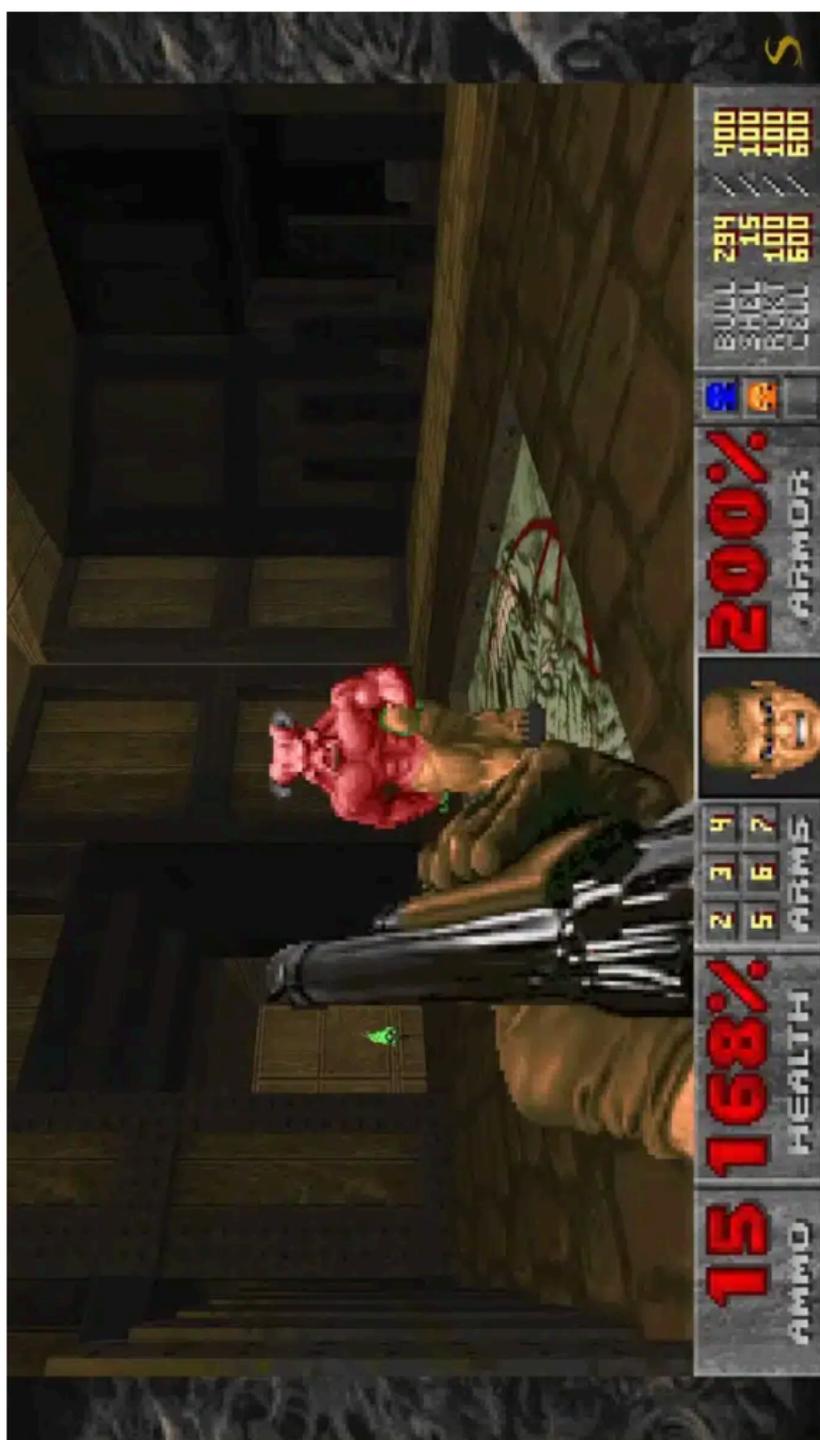
« NBA99 », 1998. Comme dans « FIFA98 », les joueurs réels deviennent des avatars jouables du jeu. Ici par exemple, Shaquille O'Neal.

Les jeux vidéo ont marqué l'histoire de la technologie et de l'expérience utilisateur en transformant l'écran en un espace d'interaction active. Parmi ces œuvres marquantes, certains jeux, même anciens, continuent d'avoir un impact important sur le joueur, non seulement par leurs mécaniques, mais aussi par la manière dont ils l'immergent dans leur univers grâce à des avatars. À leurs époques respectives, "Doom" [1993] et "Call of Duty" [2003] proposaient des expériences de jeu singulières qui exploitent des perspectives et des mécanismes immersifs adaptés à leur style. Dans ces deux jeux, la vue à la première personne place directement le joueur dans la peau de son avatar, éliminant toute distance entre lui et son environnement. "Doom" incarne un style brut et minimaliste, où l'avatar, surnommé "Doomguy", reste une figure silencieuse et anonyme.



"Doom", 1993. Les différents états de l'avatar visible dans la barre de vie, en bas de l'écran. [voir image ci-contre, ou, les images en première partie].

Cette simplicité donne toute la place à l'action, permettant au joueur de se concentrer sur l'exploration et la survie face aux hordes de créatures démoniaques. La caméra, directement connectée à la vision du personnage, accentue la tension et l'immersion dans un univers oppressant.



« Doom », 1993. Le joueur est ici menacé par un monstre. Les seuls éléments visibles de l'avatar sont ses mains ainsi que son visage, en bas de l'écran. Finalement, l'avatar n'est plus le seul à être menacé, le joueur le devient aussi.

De son côté, "Call of Duty" adopte une approche plus narrative en introduisant des avatars multiples à travers différentes campagnes. Bien que les personnages soient définis par leurs rôles dans des récits historiques précis, l'accent est mis sur la coopération et l'appartenance à une escouade. Cela offre au joueur une immersion dans l'expérience collective de la guerre, chaque mission servant à renforcer son sentiment d'accomplir une tâche essentielle dans un cadre réaliste. Ces deux œuvres, malgré leurs différences de ton et d'approche, explorent le concept d'incarnation de l'avatar à travers leurs mécaniques et leurs univers visuels. En proposant soit une vision solitaire et instinctive de l'action ["Doom"], soit une expérience collective et scénarisée ["Call of Duty"], elles permettent aux joueurs de s'immerger pleinement dans leurs rôles, même avec des limitations technologiques importantes comparées à celles des jeux actuels.



« Call of Duty », 2003. Le joueur incarne un soldat du groupe des Alliés et se retrouve ainsi confronté aux forces de l'Axe. Dans cette situation, face à un soldat nazi, l'immersion est renforcée, permettant au joueur de s'immerger pleinement dans son rôle face à des PNJ fidèles au leur.

Ainsi, l'évolution technique n'érode pas l'intérêt pour ces classiques ; ils continuent d'inspirer par leur manière unique de connecter le joueur à son avatar et à son monde. Nous explorerons plus en détail comment leurs univers et mécanismes de jeu ont influencé l'expérience immersive et la perception des avatars dans les jeux vidéo modernes.



« Call of Duty », 2003. Dans cette situation, ce type de scènes renforce chez le joueur son sentiment de coopération et d'appartenance à un escadron. Cet effet est d'autant plus accentué grâce à la vue à la première personne.

"GTA: San Andreas" a révolutionné la manière dont un joueur peut s'immerger dans son avatar, grâce à une combinaison unique de narration interactive et de liberté d'exploration. Carl "CJ" Johnson, le personnage principal, dépasse la simple fonction de protagoniste ; il possède une histoire personnelle, un passé et des traits de caractère qui influencent directement le déroulement de l'intrigue et les choix proposés au joueur. Pour la première fois, le joueur n'était pas limité à suivre passivement l'histoire, mais pouvait participer activement à la construction de l'identité de son avatar, offrant ainsi une expérience unique. Bien que CJ ne puisse être personnalisé dès le début, le jeu permet une évolution progressive et significative du personnage. À travers l'achat de vêtements, les coiffures ou encore les tatouages, le joueur peut façonner l'apparence de son avatar, ce qui crée un sentiment de connexion plus intime avec lui.



« GTA San Andreas », 2004. Différents styles créés pour CJ sont proposés aux joueurs. Ils ne peuvent certes pas choisir leur avatar, mais sont libres de choisir son apparence à travers les vêtements, coupes de cheveux et tatouages.

Mais cette personnalisation dépasse l'esthétique : le physique même de CJ peut être modifié selon les choix effectués. Des activités comme faire du sport pour améliorer sa musculature, courir pour augmenter son endurance, ou, au contraire, consommer de la malbouffe, ajoutent une dimension réaliste et interactive à la relation entre le joueur et son avatar.



« GTA San Andreas », 2004. Les joueurs peuvent également choisir la morphologie de CJ en fonction des habitudes de vie qu'ils lui donnent. Dans cette vidéo, une comparaison des différents états physiques de CJ: *ALL CJ Fat Level Comparison in GTA San Andreas!*

Chaque partie devient alors une expérience différente, modelée par les décisions prises tout au long du jeu. En outre, l'intégration de CJ dans un environnement urbain dynamique et ouvert enrichit l'immersion. Grâce à ses interactions avec une multitude de personnages non-joueurs (PNJ), le joueur devient témoin et acteur des relations sociales du personnage, renforçant l'identité de CJ en tant que membre de la communauté de Los Santos. Les choix effectués dans ces dialogues et interactions influencent non seulement les alliances et les amitiés, mais également le déroulement de l'histoire globale, renforçant ainsi l'idée que CJ est le reflet des décisions du joueur.



« GTA San Andreas », 2004. Quelques portraits de PNJ présents dans le jeu, dont CJ [quatrième colonne, deuxième ligne].

Enfin, la richesse des activités offertes dans l'environnement urbain de "GTA San Andreas" accentue ce sentiment de liberté. Qu'il s'agisse de suivre des missions principales, d'explorer la ville au volant de voitures, ou de participer à des guerres de gangs, chaque joueur a la possibilité de vivre l'histoire de CJ à son propre rythme. Cette liberté donne un poids supplémentaire à l'incarnation du personnage, où l'imprévisibilité et les décisions personnelles façonnent une expérience de jeu unique. En conclusion, "GTA San Andreas" se distingue par sa capacité à transformer son avatar en une extension du joueur. À travers une personnalisation avancée, des interactions sociales réalistes et une liberté quasi totale, le jeu offre un modèle d'immersion qui a marqué durablement l'histoire des jeux vidéo en rendant l'incarnation du personnage centrale à l'expérience.



## Conclusion

La progression des jeux vidéo, des premières consoles rudimentaires aux mondes ouverts modernes en 3D, illustre une incroyable évolution technologique et artistique. À travers des éléments comme les environnements immersifs et la personnalisation croissante des avatars, les jeux vidéo ne se limitent plus à être de simples divertissements. Ils sont devenus un médium riche et complexe, reflétant à la fois les avancées technologiques et les aspirations culturelles de notre époque. Qu'il s'agisse des mécaniques de jeu, des univers visuels, ou de l'incarnation des avatars, chaque évolution témoigne d'une volonté constante d'innover pour offrir des expériences mémorables. En revisitant les classiques et en poussant sans cesse les limites, l'industrie continue de réinventer notre façon d'interagir avec ces œuvres numériques et, plus largement, avec nos propres imaginaires.

Ces œuvres diverses et variées des années 1990 à début 2000, et permettent encore aux joueurs de s'extraire du quotidien à travers des visuels simplifiés. Sa liberté est alors mise en cause sous différents aspects, mais grâce à ces graphismes, celle de l'interprétation est ouverte. Même si les éléments restent reconnaissables, la manière de les aborder est totalement libre pour la personne derrière son écran. Serait-ce alors le but de certains jeux, ou même, images animées actuelles d'essayer de s'en rapprocher de nouveau. Après avoir représenté des mondes, personnages aux

détails comparables à notre réalité, ne donnant plus aucunes libertés d'interprétations des images à l'écran, ne serait-il pas temps d'offrir de nouveau cette liberté au joueur?