

Layers of Fear, entre l'image-art et l'espace-art : vers une fiction narrative d'une œuvre picturale vidéoludique

Layers of Fear, between the image-art and the space-art: towards a narrative fiction of a pictorial video game artwork

Asma MANAI¹

¹doctorante et chercheure à l'Ecole Supérieur des Sciences et Technologies du Design, Université de la Manouba, Tunisie, manaiasma1994@gmail.com

Recue:11/04/20210

Accepter:29/07/2021

Résumé: (pas plus de 10 lignes)	informations sur l'article
<p><i>La particularité du jeu vidéo est la complexité de sa phase d'usage qui situe l'utilisateur-gamer dans un entre-deux spatial entre virtualité et réalité. Cet usager en immersion se confronte à des stimuli divers qui orientent son parcours vers un but précis : reconstituer la fiction gaming. L'image-gaming étant le premier contact avec le jeu, semble allier l'art pictural et l'espace virtuel afin de traduire une « histoire ». Ceci semble être le cas du jeu vidéo Layers of Fear. Dans ce présent article, nous essayerons de déterminer le rôle de l'image-gaming comme médium de l'image-art, et son interaction avec l'espace virtuel afin de véhiculer la fiction gaming et la fiction picturale.</i></p>	Reçu/...../2020 Acceptation/...../2020
	<p style="text-align: center;">Mots clés:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ L'image-gaming ✓ L'image-art ✓ Oeuvre picturale ✓ Fiction gaming ✓ Narration
	<p>Abstract : (not more than 10 Lines)</p>
<p><i>One of the things that distinguishes video games is the complexity of its use that places the gamer in a spatial in-between between virtuality and reality. This immersed user faces several stimuli, which directs their path towards a precise goal: reconstruction of the gaming story. The gaming-image, the direct contact with the game, seems to combine pictorial art and virtual space in order to translate a "story". This seems the case of the video game Layers of Fear. In this article, we will attempt to determine the role of the gaming-image as a medium of the art-image, and its interaction with virtual space in order to convey a gaming fiction and pictorial fiction.</i></p>	Received/...../2020 Accepted/...../2020
	<p style="text-align: center;">Keywords:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ gaming-image ✓ art-image ✓ artwork ✓ gaming-fiction ✓ narration
	<p>Auteur correspondant : MANAI Asma</p>

1. INTRODUCTION

En tant que produit design, le jeu vidéo accorde une attention particulière à l'utilisateur car il met en exergue une dimension primordiale qui le qualifie : la dimension expérientielle. En effet, le design «avant d'être un espace, un produit ou un service, est principalement un effet qui advient dans un espace, un produit ou un service... [ce] n'est pas un étant mais un événement» (Vial, 2014, p35). Donc, il «s'accomplit» dans l'expérience de l'utilisateur, à travers un vécu. L'interaction avec la plateforme graphique engendre un vécu chez l'utilisateur-gamer, c'est donc un objectif primordial du gaming.

Loin de diminuer ce produit complexe à une interface principalement graphique, nous avons remarqué l'omniprésence de cette composante : l'image. En effet, «dans le jeu vidéo, le moi à la main au bout de l'œil : on ne peut saisir avec sa main réelle mais seulement avec ce qui littéralement nous tombe sous les yeux.» (Leroux, 2008, p3). C'est à travers cette image que le jeu vidéo «s'exprime» et c'est à travers cette image que l'on discerne les autres composantes de ce produit.

L'une de ces composantes est l'espace virtuel. Nous avons remarqué que l'espace virtuel vidéoludique est «en interaction avec les représentations spatiales des joueurs.» (Ter Minassian et al., 2017, p7). Il implique la participation de l'utilisateur, et son interaction avec ce monde virtuel. Nous avons donc une interaction usager-espace lors de la phase d'usage. Cependant, cette phase d'usage implique aussi une interaction usager-interface. Cette interface est traduite par l'image visuelle. De ce fait, nous parlons d'un binôme usager-image. Nos observations se focalisent sur cette interaction usager-image, particulièrement sur les enjeux de cette image.

En observant et en nous adonnant nous même au gaming, notre attention a été attirée par une particularité de l'image-gaming : elle est la traduction des stimuli spatiaux. En effet, cette image-gaming met l'accent tantôt sur le parcours, tantôt sur le cours narratif. Nous voyons particulièrement une alliance entre l'art pictural et l'image-gaming : l'accent est mis sur les œuvres picturales au sein du jeu vidéo proportionnellement aux fonctions de ces dites œuvres. La présence des peintures et des sculptures agit comme un indice pour la résolution d'un puzzle, ou comme un indice narratif pour signaler un détail quant à l'histoire d'un personnage. Ceci n'est qu'un exemple, ce qui sous-entend que la fonction de l'œuvre d'art au sein d'un jeu vidéo n'en est pas limitée.

À ce titre, nous remarquons que dans le cas précis du jeu vidéo *Layers of Fears* (Bloober Team¹, 2016), l'œuvre d'art est omniprésente et représente plusieurs dimensions. Cependant, une dimension particulière attire notre attention : la dimension narrative. En effet, la particularité de l'œuvre picturale est celle de «raconter» un vécu, car :

¹ Bloober Team : une boîte de développement de jeux vidéo fondée en 2008 et basé à Cracovie, en Pologne. Elle se distingue par la conception de titres vidéoludique du genre de l'horreur, notamment avec *Layers of Fear* (2016), *Blair Witch* (2019), *Layers of Fear II* (2019) et le très récent *The Medium* (2021). Son succès avec *Layers of Fear* démontre une alliance entre le savoir-faire conceptuel et l'horreur psychologique via une conception artistique innovante.

« Peinture et littérature sont (...) logées à la même enseigne, à savoir qu'il s'agit, (...), de trouver le moyen de produire une œuvre qui restera immobile mais qui, une fois investie par le temps d'un spectateur ou d'un lecteur, pourra donner accès au déroulement d'une histoire. »(Rougé, 1997, p3).

La dimension narrative procure une certaine profondeur à l'œuvre picturale, chose qui fait sa distinction. En l'occurrence pour *Layers of Fear*, cette narration s'ajoute à la fiction gaming, l'histoire du jeu. De ce fait, nous questionnons l'apport de cette image-art en interaction avec l'image-gaming, ainsi que ses enjeux sur la narrativité gaming. Nous procéderons à travers les images prises à partir de notre cas d'étude à l'analyse du rôle de l'œuvre picturale au sein d'une expérience gaming, ainsi que sa connotation narrative en tant qu'«œuvre» indépendante.

1. L'usage du jeu vidéo : l'entre-deux spatio-temporel

Vu que le jeu vidéo est un produit essentiellement «visuel», nous nommons l'image de ce produit «image-gaming» afin de faciliter notre approche avec les composantes de ce produit. Il ne s'agit pas d'une image dans le sens d'une interface graphique, mais dans le sens du «reflet» de cette interface pour l'utilisateur, de ce qu'il perçoit lors de son premier contact avec le jeu. En effet, le jeu vidéo est une alliance entre des composantes diverses, tant en amont qu'en aval, donc réduire cette diversité dans une simple «image» n'est pas notre intention. Car, «L'expérience vidéoludique est souvent décrite en termes de plaisir qui découle de l'activité, d'évasion que l'univers virtuel procure au joueur, et de défi posé par la construction du jeu» (Arsenault et Picard, 2008). De cette citation, nous retenons un volet primordial qui qualifie le jeu vidéo : celui de l'expérience.

Nous entendons souvent le jeu vidéo être qualifié d'expérientiel vu qu'il implique une évasion, des sensations et des réactions. C'est pour cela que nous n'avons aucune intention de réduire le jeu vidéo à une «simple image». Nous nous positionnons par rapport à la finalité de ce produit, une «image complexe» possédant des dimensions complexes ainsi qu'une profondeur précise.

D'ailleurs cette complexité se manifeste lors de la phase d'usage du jeu vidéo, et plus précisément ladite complexité concerne «l'essence» même de ce produit. En effet, l'usage du jeu vidéo se caractérise par la virtualité, une immatérialité de la présence de l'utilisateur. Certes, l'utilisateur est présent matériellement en interagissant avec la Machine (pour résumer les diverses consoles et systèmes hardware nécessaires au fonctionnement du jeu vidéo), mais il est «absent» du monde réel par une projection dans le monde virtuel vidéoludique. D'ailleurs :

«Depuis l'arrivée récente, sur le marché, des dispositifs de réalité virtuelle avec vision stéréoscopique à 360 degrés, l'immersion dans les jeux vidéo est plus que jamais associée à l'illusion de réalisme et à la saturation des sens» (Therrien, 2017).

Si les game designers visent le réalisme graphique, cela revient à dire qu'ils visent à «recopier» la réalité en impliquant des éléments réels dans la conception de cette image-

gaming. En d'autres termes, il s'agit justement de fausser la perception de l'utilisateur-gamer pour lui faire «croire» que le virtuel vidéoludique est une réalité à travers l'incrustation du «réel» dans la conception de ce virtuel.

En effet, à travers ces dires, il semble que l'utilisateur-gamer se trouve donc dans une articulation entre son «réel» et le «virtuel» lors de son interaction avec cette image-gaming. Ce chiasme entre réalité et virtualité est le principal caractère de l'usage du jeu vidéo, car il place ainsi l'utilisateur-gamer dans un entre-deux spatial et temporel. D'un côté, le monde réel où l'utilisateur-gamer se trouve matériellement, en interaction avec l'interface du jeu et avec la Machine. Et de l'autre, le monde virtuel du jeu, où l'utilisateur-gamer se projette afin de vivre la virtualité.

De ce fait, l'entre-deux se présente donc entre le réel matériel et le virtuel immatériel vu que les deux présentent une «réalité» probable, dépendante de la perception de l'utilisateur. Si l'on considère le sens de l'entre-deux, nous constatons que l'utilisateur se trouve absent-présent dans un monde mais pas dans l'autre, justifié par cette citation :

« L'entre-deux, qui n'est ni l'un, ni l'autre mais aussi l'un et l'autre à la fois, est un moment en suspens, (...), un espace-temps souvent fugitif qui sépare tout autant qu'il réunit. C'est un moment de passage, de transition, situé à la frontière, au seuil, à l'intersection.» (Ferré, 2017).

En considérant cette définition, l'entre-deux se présente comme une entité insaisissable, intangible du fait qu'elle n'est pas limitée à l'un ni à l'autre. Il englobe les deux tout en restant dans une sorte d'intersection, un «moment», mais surtout un passage de transition. C'est pour cette raison que nous le désignons de chiasme, car il sépare tout en englobant. Ce caractère insaisissable de l'entre-deux s'applique à l'usage des jeux vidéo vu que ce chiasme se dresse entre réalité et virtualité, entre le matériel et l'immatériel, en interaction avec le tangible tout en «existant» dans l'intangible. Et dans ce chiasme, la dimension spatiale est en dualité, entre l'espace tangible réel et l'espace virtuel vidéoludique.

Nous pensons en effet que cet entre-deux advient grâce à l'espace : ce dernier agit comme un terrain de réception du soi de l'utilisateur-gamer. La subjectivité de l'exploration spatiale démontre l'avènement de l'entre-deux : où l'utilisateur-gamer se trouve présent dans le monde virtuel tout en restant absent dans le monde réel, alors que physiquement il est absent dans le monde virtuel et présent dans le réel.

Par cette présence-absence, nous remarquons que la notion de temps est aussi en dualité : le temps «réel» et le temps «virtuel». De ce fait, l'utilisateur-gamer est placé dans un entre-deux temporel. Il nous semble important de parler ici de ce que nous entendons par le temps. Si nous partons d'une définition du temps basée sur les dires de Bergson, nous trouvons que :

«Le Temps est défini par qualité pure et hétérogénéité pure (...). C'est le propre de l'esprit. Ainsi le Temps vrai n'a ni parties virtuellement multiples, ni quantité par où il soit mesurable ; ni homogénéité qui permette de comparer une durée à une autre durée et de les dire égales ou inégales.» (Fargues, 1912, p.2)

Il revient donc de dire que le temps de Bergson est propre à l'esprit, et suggère une subjectivité dans la mesure de ce que l'un appelle un «temps». Nous remarquons surtout l'ajout de la notion de durée dans la définition du temps lorsqu'il s'agit de «quantifier» ce dernier. Si nous appliquons ces dires à l'usage du jeu vidéo, nous nous heurtons à une opposition : le temps dans le jeu vidéo est mesurable en termes d'heures du jeu. Or, au sein du virtuel vidéoludique nous remarquons une succession de «temps» : une alternance entre jour et nuit, donc une durée mesurable.

En fait, cette dualité du temps au sein des jeux vidéo vient d'une confusion de la notion du «play» et du «game» traduits tous les deux de l'anglais par le mot «jeu». Or la notion du *play*, si nous nous référons aux dires d'Eric Zimmerman et Katie Salen, est une des facettes du «game», dans le sens d'un set d'actions au sein du système qui est le «game» (2003). En synthétisant leurs dires dans le chapitre 22 : *Defining Play*, nous définissons le *play* en tant que le temps de l'action dans le *game*, dans le sens du jeu. Il s'agit donc du temps de l'action, impliquant un usage « direct », et donc un vécu.

Dans ce cas, nous affirmons que l'usage du jeu vidéo implique une transition, un entre-deux temporel et spatial. L'usager-gamer est en «passage» du monde réel vers la spatialité virtuelle, en dualité avec le temps réel, qui est le temps du gaming et la durée passée à jouer le jeu du côté « réel », et le temps virtuel qui est le temps de l'action, du *play*, passé dans le vécu virtuel.

A ce titre, nous affirmons un vécu dans la virtualité, donc une interaction avec l'espace virtuel, avec cette image-gaming en profondeur. Comment se passe cette interaction ? Et qu'elle est donc le rôle de l'œuvre picturale lors de cette interaction avec l'espace virtuel vidéoludique ?

2. De l'espace virtuel vidéoludique vers l'espace-art

Nous avons affirmé la dualité de l'usage du jeu vidéo lors de la première partie, impliquant une transition de l'usager-gamer d'un monde réel vers un espace virtuel. De ce fait, nous affirmons que l'usager se «projette» dans cet espace et donc interagit avec les composantes de cet espace de la même manière qu'une interaction avec l'espace réel. Cette notion de projection implique la présence de l'usager au sein du monde virtuel, et donc une interaction directe avec l'espace virtuel vidéoludique vu qu'il constitue le terrain de réception de cette projection.

En effet, l'espace est le cadre de réception de l'avatar qui représente le soi de l'usager-gamer car l'avatar est avant tout «l'instrument avec lequel un individu manifeste son action dans l'environnement.» (Beau et Deseilligny, 2009, parag. 5). Nous parlons donc d'un usager en immersion vu qu'il s'identifie et fusionne avec cet avatar.

Cependant, l'état immersif de l'usager-gamer dépend de plusieurs facteurs. Certains chercheurs parlent d'une immersion où il s'agit d'un sentiment de «présence» (Slater et Wilbur, 1997, p. 606). D'autres de l'immersion sensorielle qui dépend du facteur

technologique et du «kinoréalisme» des graphiques (Therrien, 2013). D'autres parlent de l'immersion comme un «sentiment d'absorption dans une condition, action, intérêt, etc.» (Calleja, 2011, p. 26). Il y a aussi l'immersion comme sentiment de transport dans un univers autre (Calleja, 2011, p. 28).

Ne cherchant pas à réfuter toutes ces définitions, nous nous focalisons sur une immersion en particulier, celle qui repose sur les éléments narratifs de la fiction gaming. N'étant pas exclusive aux jeux vidéo, cette immersion fictionnelle, selon Arsenault et Picard (2008), est aussi appelée immersion imaginative selon Ermi et Mäyrä. Elle implique que le joueur se sente transporté dans la diégèse du jeu par le biais de l'histoire, des personnages et des représentations (Ermi et Mäyrä, 2005, p. 8). En d'autres termes, elle repose entre autres sur la plausibilité de l'univers fictionnel (Therrien, 2014, p. 454).

Ce type d'immersion représente un intérêt pour nous car il implique un élément primordial de notre étude : la narration gaming. En effet, si nous partons du principe que l'immersion peut être achevée à partir des éléments diégétiques qui constituent cette fiction gaming, il semble que ces éléments diégétiques jouent le rôle de stimuli pour «orienter» l'usager-avatar vers le cours narratif gaming. En d'autres termes, il semble que ces stimuli agissent comme des catalyseurs de la narration.

Or, nous venons d'établir que l'espace virtuel vidéoludique joue le rôle de cadre de réception du «soi» de l'usager-gamer dans l'avatar. Et que cet usager-avatar évolue en interagissant avec l'espace de la même manière qu'un usager interagit avec un espace réel. Dans ce cas, cette interaction implique la présence des éléments spatiaux comme stimuli sensoriels, orientant l'usager-avatar dans son parcours spatial. Par conséquent, il semble que ces stimuli spatiaux deviennent des stimuli diégétiques. De ce fait, l'espace est ici un catalyseur de la narration gaming.

C'est à ce niveau que nous observons le cas de *Layers of Fear*. Ce jeu met en scène l'évolution de la vie d'un artiste peintre fictif. Mais ce qui attire notre attention est la mise en relief du parcours spatial progressif au fur et à mesure que le gamer découvre des indices sur la vie de cet artiste et reconstitue son histoire.

Ici l'espace met en évidence plusieurs œuvres picturales, tantôt fictives tantôt réelles, lors du parcours reconstituant la vie de l'artiste fou. Ces mêmes œuvres agissent comme un stimulus émotionnel inducteur de «la peur» et de l'appréhension. *Layers of Fear*, étant du genre horreur, met en scène la peur à travers les stimuli sensoriels dans un espace clos qui se métamorphose à mesure que l'usager-gamer réalise que le parcours se passe dans les méandres de l'esprit de l'artiste fou.

En observant ce jeu nous remarquons que l'espace «change de vocation» : commençant en tant que cadre spatial du parcours, il devient le reflet de la psychologie ravagé du propriétaire du manoir. Autrement dit, l'espace évolue de son rôle de stimulus émotionnel vers une œuvre picturale en soi, devenant un stimulus narratif. L'exemple suivant illustre nos dires :

Figure N° 1. Le bureau



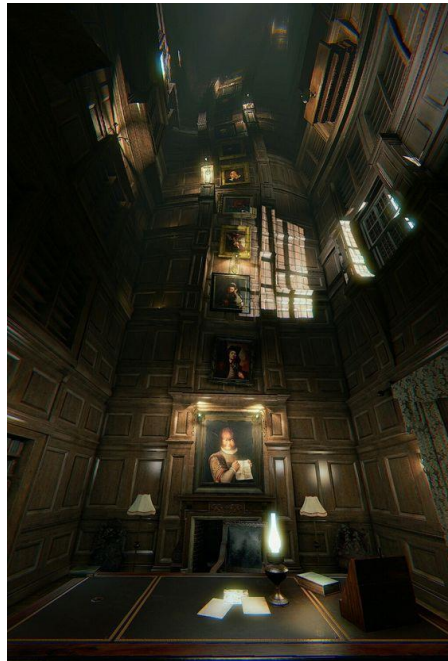
Source : Layers of Fear, 2016

Cette image illustre un sous-espace du jeu qui est le bureau de l'artiste. L'utilisateur-gamer explore ce sous-espace vers la recherche d'éventuels indices qui peuvent orienter son parcours et l'informer de ses prochains objectifs. A première vue, ce bureau correspond à l'idée d'un espace « normal », dans le sens qu'il obéit aux lois physiques de la matière. L'ambiance est « feutrée », correspondante à l'ambiance des anciens bureaux de luxe des gentlemen bourgeois ou aristocrates. Nous remarquons un soin particulier aux accessoires, à travers le choix du tapis et celui du chandelier. Cependant, l'accent est mis sur le tableau au fond, détail qui attire l'attention de l'utilisateur-gamer dès son entrée dans cet espace. La lumière du chandelier semble être directement au-dessus de ce tableau, créant un axe de lumière directement perpendiculaire à l'axe principale du tableau. C'est ce qui explique que le regard soit « orienté » vers l'œuvre picturale.

A travers cette image, nous comprenons que l'art pictural ait une place primordiale dans le parcours spatial vidéoludique au sein de ce jeu. L'attraction de l'utilisateur-gamer face à ce tableau traduit une intention conceptuelle des game designers : il s'agit peut-être d'un indice important, ou d'un élément de « puzzle », ou même d'un indice narratif révélateur de l'histoire du propriétaire du manoir.

Cependant, l'importance de l'espace se révèle par la suite : le bureau se métamorphose, défiant les lois physiques pour devenir ainsi que la montre cette image ci-dessous :

Figure N° 2. Métamorphose du bureau



Source : Layers of Fear, 2016

Cette métamorphose se déclenche suite à une série d'actions effectuées par l'utilisateur-gamer. Elle est subite, incompréhensible et plonge l'utilisateur dans la confusion : « ai-je fais mal ? » est une question que nous avons entendue souvent en observant les gamers pendant cette séquence du jeu. Il ne s'agit point de « punir » les usagers à travers cet espace « illogique » mais de révéler des détails quant au personnage principal de la fiction gaming.

Suite à cette métamorphose, l'espace reflète le désarroi de l'artiste, soulignant son état de confusion, «flottant» entre la conscience et la léthargie. Mais cette déformation spatiale n'est pas uniquement dans le but de troubler l'utilisateur-gamer, elle agit aussi comme un indice narratif car elle informe l'utilisateur-gamer sur la réalité de son parcours spatial. Nous voyons dans cet espace l'image d'une œuvre picturale indépendante : elle contient sa propre histoire, son propre vécu. En considérant cette «image» sans se référer à son contexte, une «histoire» se dessine. Car la narration «est une succession d'actions ; elle comporte donc des personnages et s'étale forcément dans le temps» (Claude, 2008, p1). De ce fait, l'espace devient une image, un «art» à part entière, porteur d'un vécu : d'où l'appellation espace-art.

3. L'image-gaming : association entre espace-art et image-art vers une fiction

Si l'espace devient un espace-art, une œuvre picturale indépendante du contexte gaming, il convient d'examiner le «contenu» de cet espace dans *Layers of Fear*. C'est-à-dire les œuvres picturales qui incrustent cet espace-art et qui agissent comme un facteur de l'immersion narrative. «Le jeu vidéo propose en soi un univers de fantasme» (Leroux, 2018, p4), représentés à travers les images des œuvres picturales. *Layers of Fear* semble être un exemple adéquat pour démontrer l'importance de l'art et de l'œuvre picturale dans le monde virtuel vidéoludique vu qu'il met en scène la vie d'un artiste peintre, dessinant ses fantasmes et ses rêves inachevés. Cependant, ce n'est pas la seule raison justifiant notre choix sur ce jeu. Outre la mise en scène de l'art lors du parcours spatial, la finalité même de l'expérience gaming est la reconstitution d'un tableau qui semble être l'objectif de l'artiste peintre. En effet, les éléments du gameplay s'entrecroisent avec la peinture, par exemple en mettant la *safe zone* dans l'atelier de l'artiste comme le montre cette image ci-dessous :

Figure N° 3. La safe zone « atelier »



Source : Layers of Fear, 2016

Le mécanisme du «*save*», de l'enregistrement du progrès gaming, est une simulation de l'action de peindre le tableau inachevé, donnant à l'utilisateur-gamer l'illusion de progresser dans la reconstitution du tableau tout en lui indiquant une progression dans le gaming. Cependant, cette action revêt une autre dimension : elle est l'indice de l'évolution narrative car la peinture change chaque fois que l'utilisateur-gamer découvre un indice supplémentaire sur la vie de l'artiste. Et ce changement est en fonction des choix de l'utilisateur-gamer car la finalité de cette peinture dépend de ses choix et lui donne donc un «*ending*» différent.

D'ailleurs, simuler l'action de peindre à travers le geste gaming porte une nouvelle dimension à mesure que le tableau commence à devenir clair, en fonction des différents «*endings*» : il présente le geste de création, du pouvoir de l'artiste. Dans notre cas d'étude, il souligne la puissance de l'artiste tout en démontrant ses fantasmes, son but «*suprême*» de réaliser «*le chef d'œuvre parfait*».

De surcroît, «*simuler*» l'acte de peindre est primordial dans l'expérience gaming de ce jeu car il souligne l'omniprésence de l'œuvre picturale : la peinture n'est pas un simple élément

de décoration, ni uniquement un stimulus émotionnel de l'horreur. Elle est l'élément diégétique clé pour la construction et la reconstitution de la fiction gaming.

D'ailleurs, la narration se manifeste à travers ces œuvres picturales tout au long du jeu. Chaque œuvre présente au long de l'expérience gaming contient sa propre «histoire» qui se croise avec la fiction vidéoludique. Un des exemples est ce tableau ci-dessous :

Figure N° 4. Le tableau de la femme



Source : Layers of Fear, 2016

Tout en étant un des «résultats» que l'utilisateur-gamer puisse obtenir vers la fin du jeu, ce tableau contient «l'histoire» de son modèle, reflétant la vision de l'artiste envers sa femme : entre obstination qui résulte de son admiration et le dégoût qu'il éprouve pour elle. C'est à travers ce tableau que le fantasme de l'artiste est tranché par la vérité de ses sentiments envers sa femme : tout en aspirant à capturer sa « beauté », reflet de son amour profond, l'artiste fou ne peut s'empêcher de capturer, inconsciemment, l'image de sa défiguration. Cette défiguration est celle qui inspire le dégoût à l'artiste, et le rend fou en l'empêchant de créer son œuvre parfaite.

En examinant ce tableau, de multitudes « d'histoires » se présentent : défiguration réel ou reflet d'un sentiment refoulé ? Jeune femme triste, ou victime d'un accident ? Richesse et prospérité ou sombre désespoir ? Le vécu de cet œuvre diffère selon le contexte dans lequel elle s'inscrit. Pour l'utilisateur-gamer, la compréhension de l'histoire du tableau n'est possible qu'à la fin de son expérience gaming. Cependant, nous avons observé plusieurs types de réaction quant à cette œuvre : certains gamers n'hésitent pas à formuler des « théories » sans pour autant se référer à la fiction gaming. Ce qui nous a poussés à déduire que ce tableau est certes un élément diégétique qui constitue une des pièces du puzzle dans la reconstitution de la fiction gaming, il est aussi une œuvre indépendante porteuse de sa propre narration. Cette narration se croise avec celle de son modèle, de la femme de l'artiste, et prend plusieurs « bifurcations » selon le degré de compréhension de l'utilisateur-gamer face à la fiction gaming d'un côté, et sa sensibilité artistique de l'autre.

4. Conclusion

Qu'en est-il donc de l'alliance entre cet espace-art et cette image-art ?

Partant du constat que l'espace est un catalyseur de la narration, l'image de ces œuvres picturales constitue un des stimuli diégétiques au sein de l'espace. Si l'espace-art est une œuvre picturale à part entière, sa complexité réside dans le fait que cette œuvre est constituée d'une multitude d'œuvres qui portent leurs propres vécus. Dans ce cas, il convient de préciser que la fiction gaming est constituée à partir de plusieurs histoires reflétées par ces œuvres d'art.

D'ailleurs, si l'espace est le «reflet» principal de la narration gaming, la subtilité de cette narration se trouve dans l'intervention et le croisement de ces «petites» histoires véhiculées par les œuvres picturales. De ce fait, l'espace-art est de pair avec l'image-art, encadré par l'image-gaming afin de véhiculer la fiction gaming. Loin de diminuer l'importance de la narration picturale à travers ces œuvres d'art, fictives soient-elles ou réelles, il s'agit de préciser que cette narration picturale est en soi un élément diégétique primordiale pour la fiction gaming. Pour l'utilisateur-gamer, ces œuvres d'art commencent en étant des indices, un guide pour son parcours spatial. Pour l'utilisateur-avatar, ces œuvres picturales sont le reflet d'une multitude de narration.

En conclusion, la narration de l'image-art est en étroite alliance avec la narration de l'espace-art, les deux des maillons importants dans la chaîne narrative pour aboutir à la fiction gaming. Le jeu vidéo est de nos jours un des nouveaux médiums de la promotion de l'art pictural car l'art y est omniprésent. Peut-être peut-on affirmer qu'il s'agit aussi d'un des nouveaux médiums de la narration imagée, à un rang équivalent du cinéma. La question mérite de s'y pencher.

5. Liste Bibliographique: (APA)

Article et livres :

- Arsenault, D. et Picard, M. (2008). *Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique*. Actes de colloque [communication orale]. HomoLudens. Le jeu vidéo : un phénomène social massivement pratiqué, Congrès de l'ACFAS http://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/arsenault,-picard---le-jeu-video-entre-dependance-et-plaisir-immersif_0.pdf
- Beau, F. & Deseilligny, O. (2009). Une figure du double numérique : l'avatar: Entretien. *Hermès, La Revue*, 1(1), pp. 41-47. <https://doi.org/10.4267/2042/31474>
- Calleja, G. (2011). *In-Game. From Immersion to Incorporation*. The MIT Press.
- Claude, M. (2008). Promenade pédagogique au Louvre : d'un récit à l'autre passer par la peinture pour travailler la notion de récit. *Le français aujourd'hui*, 2(2), pp.71 79. <https://doi.org/10.3917/lfa.161.0071>

- Ermi, L. et Mäyrä, F. (2005). *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion* [communication orale]. DiGRA Conference: Changing Views – Worlds in Play, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.41516.pdf>
- Ferré, V. (2017). *Editorial n°8*. Littera Incognita, <https://blogs.univ-tlse2.fr/littera-incognita-2/2017/01/27/edito-du-numero-8/>
- Leroux, Y. (2008). Le jeu vidéo, un ludopaysage. *Enfances & Psy*, 1(1), pp. 129-136. <https://doi.org/10.3917/ep.038.0129>
- Rougé, B. (1997). Les deux récits du tableau : histoire et configuration narrative en peinture. *Littérature* (2), pp. 6-20. DOI : 10.3406/litt.1997.2438
- Slater, M. et Wilbur, S. (1997). A Framework for Immersive Virtual Environments (Five): Speculations on the Role of Presence in Virtual Environments. *Presence*, 6 (6), pp. 603-616. DOI : [10.1162/pres.1997.6.6.603](https://doi.org/10.1162/pres.1997.6.6.603)
- Ter Minassian, H., Rufat, S. et Borzakian, M. (2017). Le jeu dans tous ses espaces. *Sciences du jeu*,(8). <https://doi.org/10.4000/sdj.822>
- Therrien, C. (2013). La présence vidéoludique : de l'illusion à la projection dans l'écosystème affectif de la fiction. Dans R. Bourassa et L. Poissant (dir.), *Avatars, personnages et acteurs virtuels* (pp. 224-247). PUQ.
- Therrien, C. (2014). Immersion. Dans M.J.P. Wolf et B. Perron (dir.), *The Routledge Companion to Video Game Studies* (pp. 451-458). Routledge.
- Therrien, C. (2017). *From Video Games to Virtual Reality (and Back) Introducing HACS (Historical Analytical Comparative System) for the Documentation of Experiential Configuration in Gaming History* [communication orale]. DiGRA '17 - DiGRA International Conference.
- Vial, S. (2014). *Court Traité du design*. PUF
- Zimmerman, E. et Salen, K. (2003). *Rules of play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press

Ludographie

- *Layers of Fear*. 2016. Bloober Team/Bloober Team. Linux, Mac OS X et PC Windows.
- *Layers of Fear 2*. 2019. Bloober Team/Bloober Team. PC Windows, PlayStation 4 et Xbox One