



HAL
open science

Le son dans l'expérience vidéoludique

Ludmila Postel

► **To cite this version:**

| Ludmila Postel. Le son dans l'expérience vidéoludique. The Conversation France, 2019. hal-03527968

HAL Id: hal-03527968

<https://hal.science/hal-03527968v1>

Submitted on 17 Jan 2022

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Ludmila Postel

AIX MARSEILLE UNIV, CNRS, PRISM, MARSEILLE, FRANCE

Le son dans l'expérience vidéoludique

Musique et jeux vidéo

Contrairement à son appellation, le jeu vidéo est loin d'être un objet uniquement visuel, en témoignent ses nombreuses relations avec la musique.

Un des exemples les plus flagrant est la prolifération des jeux de rythme qui proposent au joueur d'incarner un musicien ou un danseur, par exemple [Guitar Hero \(Activision, 2005\)](#). Ces jeux donnent même aujourd'hui lieu à des compétitions internationales professionnelles, mélanges entre performance sportive et comédie musicale. Les thèmes présents dans ce genre d'opus font majoritairement référence au patrimoine musical mondial au même titre qu'un David Bowie en 3D performant son propre concert virtuel dans le jeu [The Nomad Soul](#) (Quantic Dream, 1999). On trouve aussi des propositions relevant d'expérimentations artistiques comme la bande-son générative du jeu [Spore](#) (Maxis, 2008) composée par Brian Eno. Le joueur assemble des éléments de corps (patte, mains, ventre, ..) pour inventer des créatures. Un son est associé à chacun de ces membres, ce qui génère une musique propre à chaque créature. De plus le rythme change en fonction du temps de jeu consécutif. Le joueur agit donc consciemment ou non sur sa propre expérience sonore. Enfin, tous ces sons vidéoludiques liés à l'enfance resurgissent comme des souvenirs nostalgiques dans le cadre par exemple des concerts de l'Orchestre des Jeux Vidéo québécois ou de la mouvance *Chiptune* qui utilise jouets / consoles et musiques de jeux comme matière sonore.

Pourtant, le son a longtemps été négligé dans les théories du jeu vidéo. On l'a d'abord approché comme un objet dans la généalogie du cinéma dans *Game Studies*., Aujourd'hui, c'est dans le champs des *Play Studies* qu'on trouve de nouvelles manières d'aborder le son vidéoludique : dans le cadre de l'expérience vécu par le joueur. A travers les travaux de Sébastien Genvo et Nicole Pignier, je propose de comprendre comment le son permet d'engager le joueur dans une expérience vidéoludique sensible. Il s'agit de questionner les spécificités de l'expérience vidéoludique pour ensuite définir les relations entre le son et les autres modalités du jeu vidéo, à savoir les images et les gestes du joueur. L'objectif de trouver comment cette expérience pourrait servir l'apprentissage artistique des arts sonore. Je fais partie de l'équipe de recherche [Locus Sonus](#) (ESAAix / CNRS-PRISM)

pour travailler sur le développement d'un jeu en ligne dédié à l'expérimentation sonore : *New Atlantis*.

Comment aborder l'expérience vidéoludique ?

Pour que le joueur joue, il faut qu'il accepte de « faire comme si ». Pour reprendre l'exemple de Roger Caillois : jouer aux échec ne se limite pas à « pousser du bois », mais à considérer l'impact de ses actions sur la suite du jeu. En prenant volontairement cette position, le joueur se met en action dans un espace entre le réel, avec ses règles et le fictif du jeu avec les siennes. Pour qualifier cet espace, le psychanalyste Donald Woods Winnicott parle « d'air intermédiaire d'expérience », c'est à dire un espace extérieur au joueur mais qui n'appartient pas non plus au monde réel. L'expérience vécu ne relève ni d'une perception partagée, ni d'un fantasme, elle se situe entre les deux. Comme le dit Mathieu Triclot : « le jeu ne se situe ni au niveau de l'écran, ni au niveau du joueur ».

Cette posture de « faire comme si » permet au joueur de se rendre « présent » à l'univers virtuel. Se rendre présent à quelque chose, c'est à dire selon l'approche merleau pontienne : percevoir. Sébastien Genvo et Nicole Pignier précisent cependant que dans le cas du jeu vidéo, le joueur ne cherche pas un état de fusion avec le monde mais il participe à la mise en œuvre de sa propre expérience en créant une continuité sensible entre le monde réel et le celui du jeu. Ce lien dépend certes de la volonté du joueur « à faire comme si » mais il est aussi régit par le *gameplay*. En effet, l'univers fictif du jeu vidéo n'est pas donné en amont, avec un livret de règles par exemple. Le joueur découvre le monde du jeu, sa structure et ses règles, dans l'action ludique. C'est le *gameplay* qui lui permet de participer à la construction de sa propre expérience, de lui donner sens en homogénéisant le réel et la fiction.

Là où nous avons tendance à considérer que l'immersion dans le monde fictif est dépendante des capacités du système à reproduire des éléments du réel, pour créer un état de fusion avec le monde virtuel, on constate que « les joueurs [...] préfèrent, entre autres options, sacrifier la qualité des graphismes si cela leur permet d'être plus efficaces dans l'aire de jeu. » ([Genvo, Pignier, 2011](#)). On préfère jouer à un jeu moche, si le *gameplay* est bon. Le joueur est présent jeu vidéo tant qu'il y a continuité entre ses gestes dans le monde réel et ses actions dans le monde virtuel.

Maîtriser sa perception

Le joueur ainsi armé du *gameplay* agit dans le jeu et y prend aussi des positions sensibles. Son champ de présence, de perception est projeté entre lui et jeu. L'avatar peut devenir le centre de référence du champs de présence mais le joueur peut aussi souvent choisir son point de vue perceptif, jouant avec la position de la caméra ou en mettant l'action en pause, ... Le *gameplay* donne alors la possibilité au joueur d'agir sur son champs de perception : le centre référence change ou encore le point de vue dans ce champs de perception (et avoir une sorte de champs de perception élargi). Il réagit à l'environnement fictif pour mieux entendre, mieux voir, mieux comprendre...

L'engagement par le son

C'est la synchronisation entre les sons, les gestes et les images qui va intensifier ou calmer l'expérience vécu par le joueur, qui va lui permettre d'ajuster sa présence au jeu. Par ses gestes, le joueur « main-tient » son contrôle sur son champs perceptif. Le son sert à créer une continuité entre l'espace fictif du jeu et l'espace physique du joueur en le maintenant agar, à l'affût. Il engage le joueur en :

- intensifiant son état de présence nécessaire à l'acte ludique. Il incite le joueur à prendre « en manette », si je puis dire, son champ perceptif, par exemple avec les sons acousmatiques qui vont le mettre en mouvement pour trouver ou fuir sa source.
- Le son aide aussi le joueur à rester en état de « faire comme si » en rendant le monde virtuel palpable, il donne corps aux éléments visuels et aux actions du joueur.
- Enfin, le son prend part à l'apparition de figures visuo-sonore lors de sa synchronisation avec les images mais surtout les gestes. Créant une harmonie perceptive, entre le corps du joueur et les corps visuo-sonore, source d'un état *flow*, d'engagement dans le monde virtuel.

Un espace artistique, ludique et pédagogique.

Mon travail de recherche consiste maintenant à questionner la manière dont ces spécificités pourrait être utilisée dans le cadre de formation artistique, plus précisément aux arts du son. J'ai rejoint l'équipe de recherche Locus Sonus en octobre pour travailler sur le développement d'un jeu vidéo en ligne, multijoueur dédié à l'expérimentation sonore. [New](#)

Atlantis est un projet qui existe depuis environ dix ans, nous actuellement dans une nouvelle phase du projet pour en faire un outil aussi bien artistique, au service d'artistes sonores, que pédagogique. Je mets en place des workshop avec les étudiants de l'école d'art, mais aussi avec les enfants et adultes venant suivre les cours du soir et du mercredi. *New Atlantis* me permet de leurs faire découvrir l'univers des arts sonore et, comme il est encore en cour de développement, j'étudie les modes d'usages et d'apprentissage des participants.