

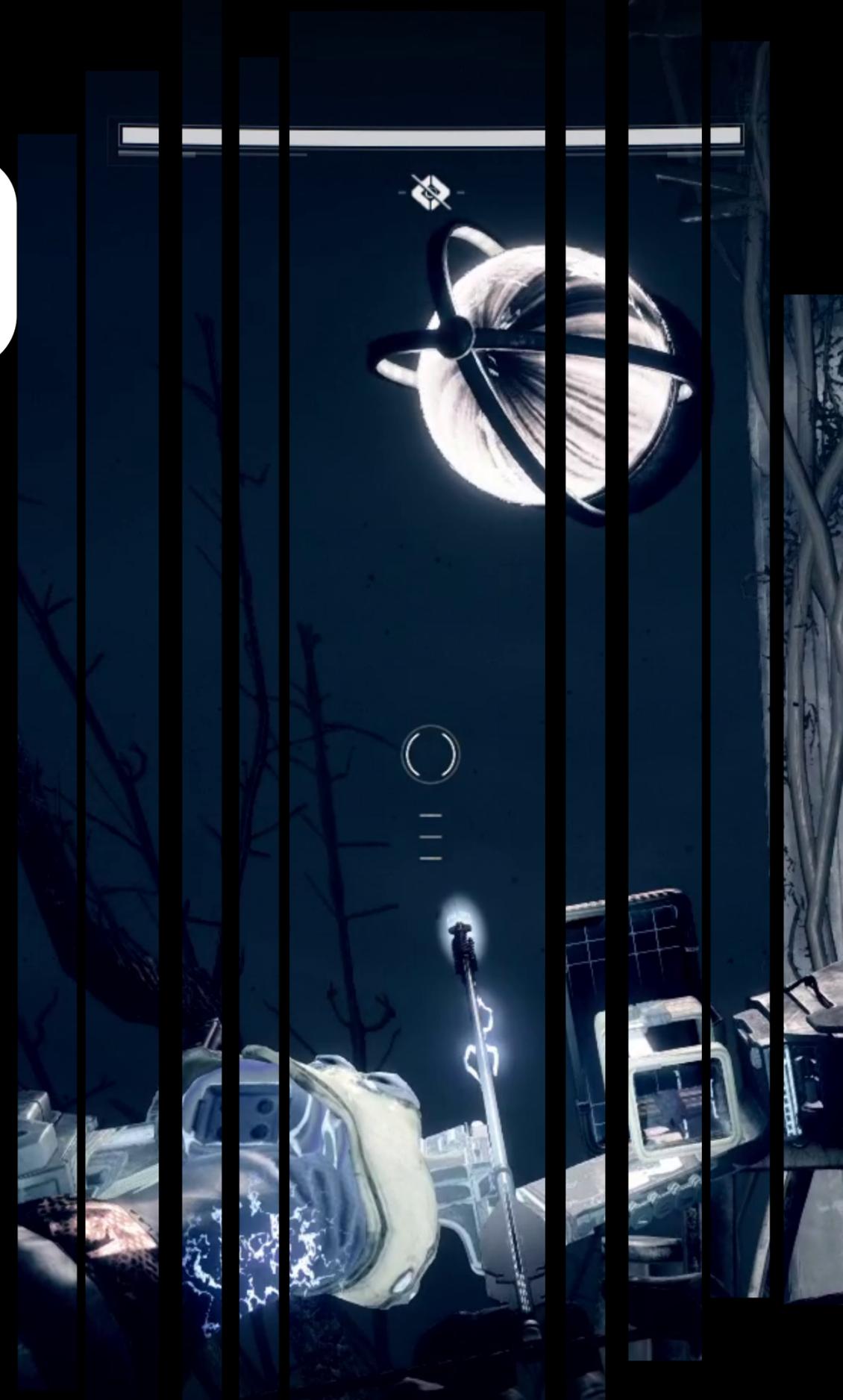


***Vous entendez ce petit
crépitement électrique ?***

À l'écoute des *feedbacks*
sonores vidéoludiques

Charles Meyer

Marge (EA 3712), OMNSH





Contexte : Recherches sur la dimension sonore des expériences vidéoludiques

Tensions structurantes entre *fonction* et *fiction* dans les premières approches de l'interface sonore vidéoludique



Contexte : Recherches sur la dimension sonore des expériences vidéoludiques

FONCTION



Manifestation du système de jeu dans l'espace jouable

FICTION



Mise en son d'un monde dans lequel un récit va prendre place



Contexte : Recherches sur la dimension sonore des expériences vidéoludiques

FONCTION VS FICTION

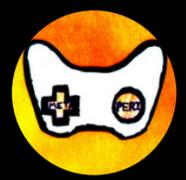


Gameworld VS Storyworld

(Jørgensen, 2011)



L'interface sonore vidéoludique est avant tout un dispositif de rétroaction.



Problématiques

Peut-on résumer
l'interface sonore
vidéoludique à un rôle
systémique ?

Quelles sont les autres
fonctions opérées par
l'interface sonore
vidéoludique ?

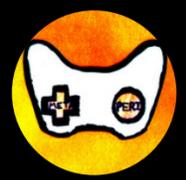




Hypothèse

Au-delà de donner une matérialisation sonore au système de jeu, l'interface sonore vidéoludique contribue aussi à des processus de la fictionnalisation.





Méthode

Analyses sonores de séquences de jeu réalisées dans un contexte de recherche-création, avec une focalisation sur les *feedbacks* sonores.





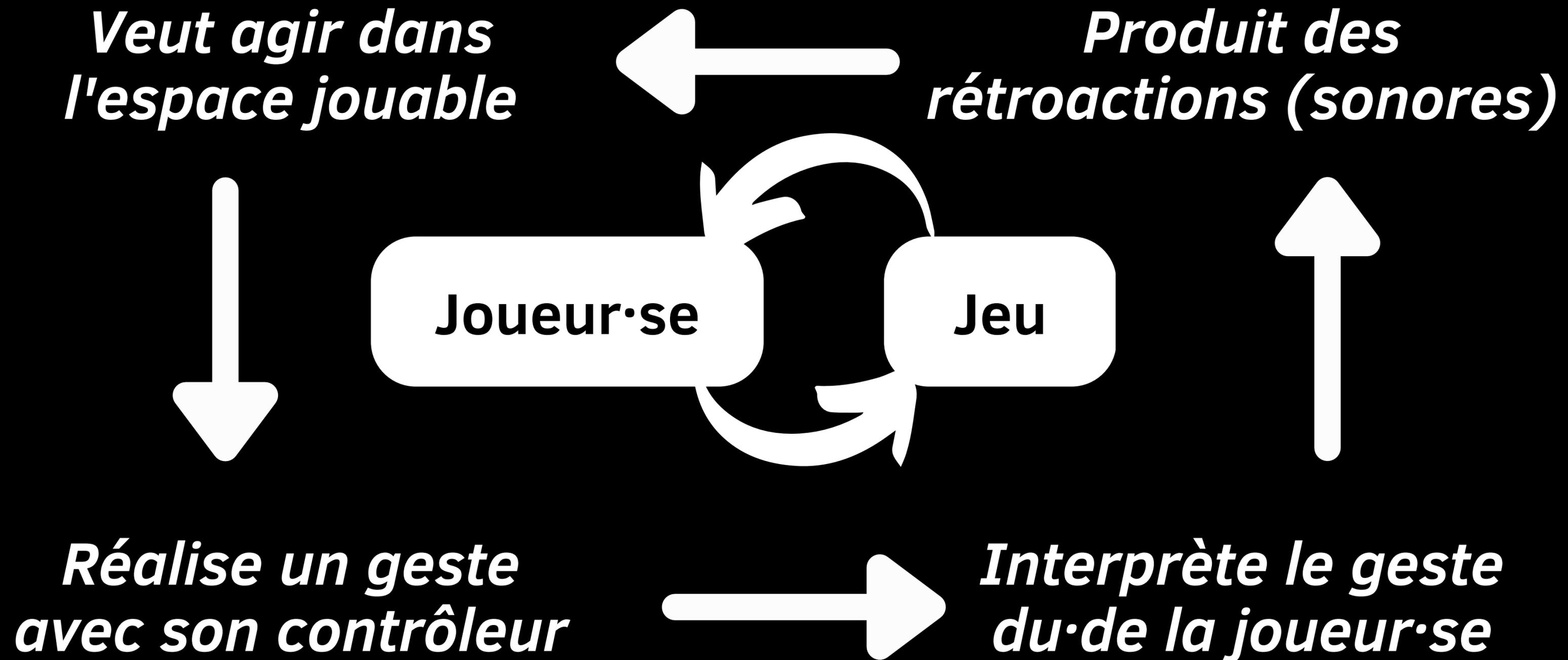
Définition : *feedback* sonore

Feedback peut être traduit par rétroaction.

Les *feedbacks* sonores prennent la forme de sons ponctuels dans le temps et dans l'espace et dont la production dépend de la procédure de jeu mise en place par le·la joueur·se.



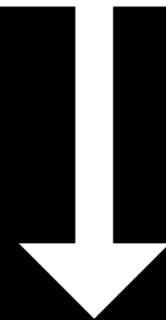
Définition : *feedback* sonore





Définition : *feedback* sonore

Ponctualité dans le temps et dans l'espace



Feedbacks sonores comme *petits sons* qui confirment au·à la joueur·se la prise en compte de son actualisation du jeu.

Seulement une dimension fonctionnelle ?



Contexte de recherche-création

- Cycle de sept performances en ligne quotidiennes
- *Destiny 2*
- Contrainte de production vocale en cours de partie
- Donner à entendre la procédure de jeu pendant sa mise en jeu



Contexte de recherche-création

7e performance (26/09/2022)

Concentration, en cours de
partie, sur l'écoute d'un
feedback sonore

Lightning Rod
Overload Shot

Nouvel enjeu temporaire

Trouver/comprendre la source du son



Welcome to Destiny 2!
Press enter to open text chat.
Type /l to join local chat.





The Ingress



+28

- Amplified 0:13
- Lightning Rod

* 1 ∞

* 0

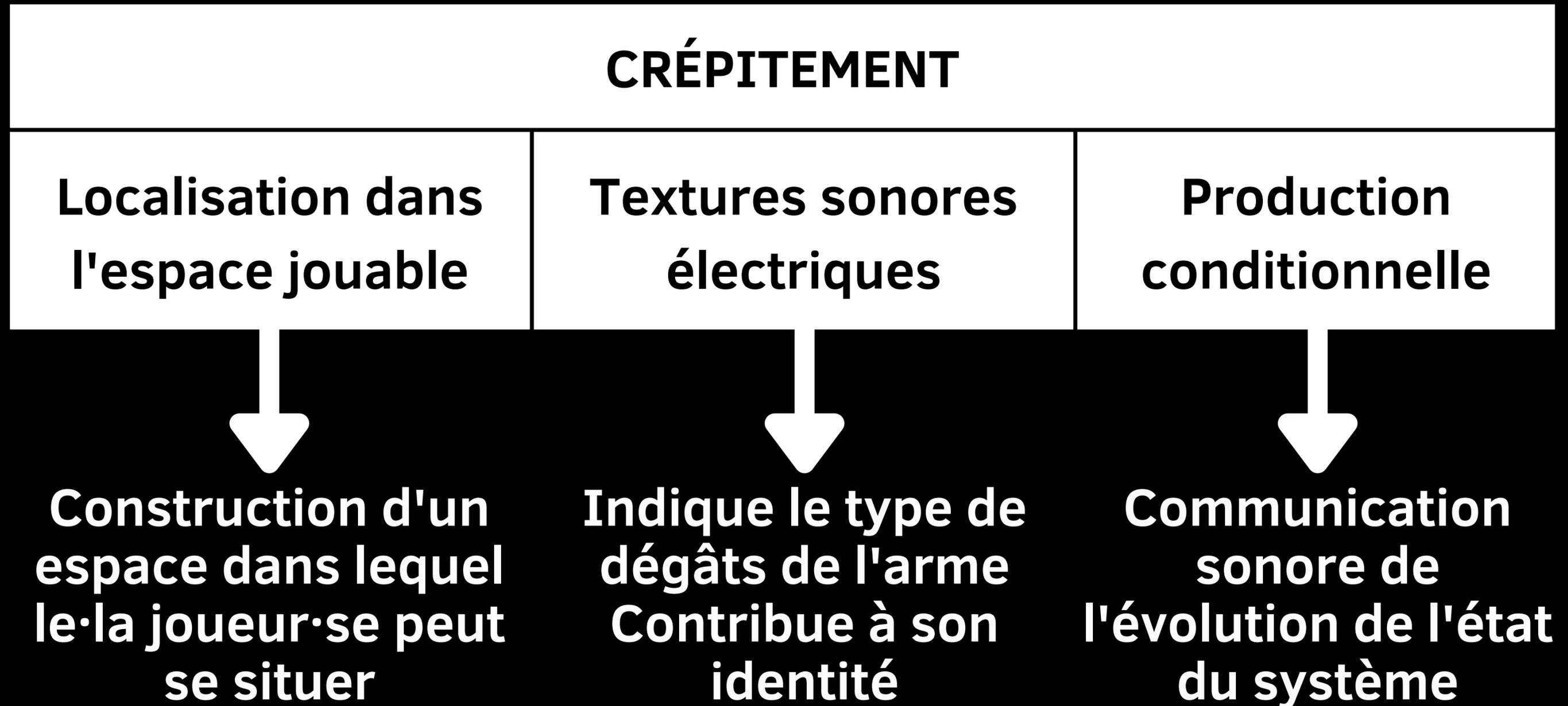
15

+221



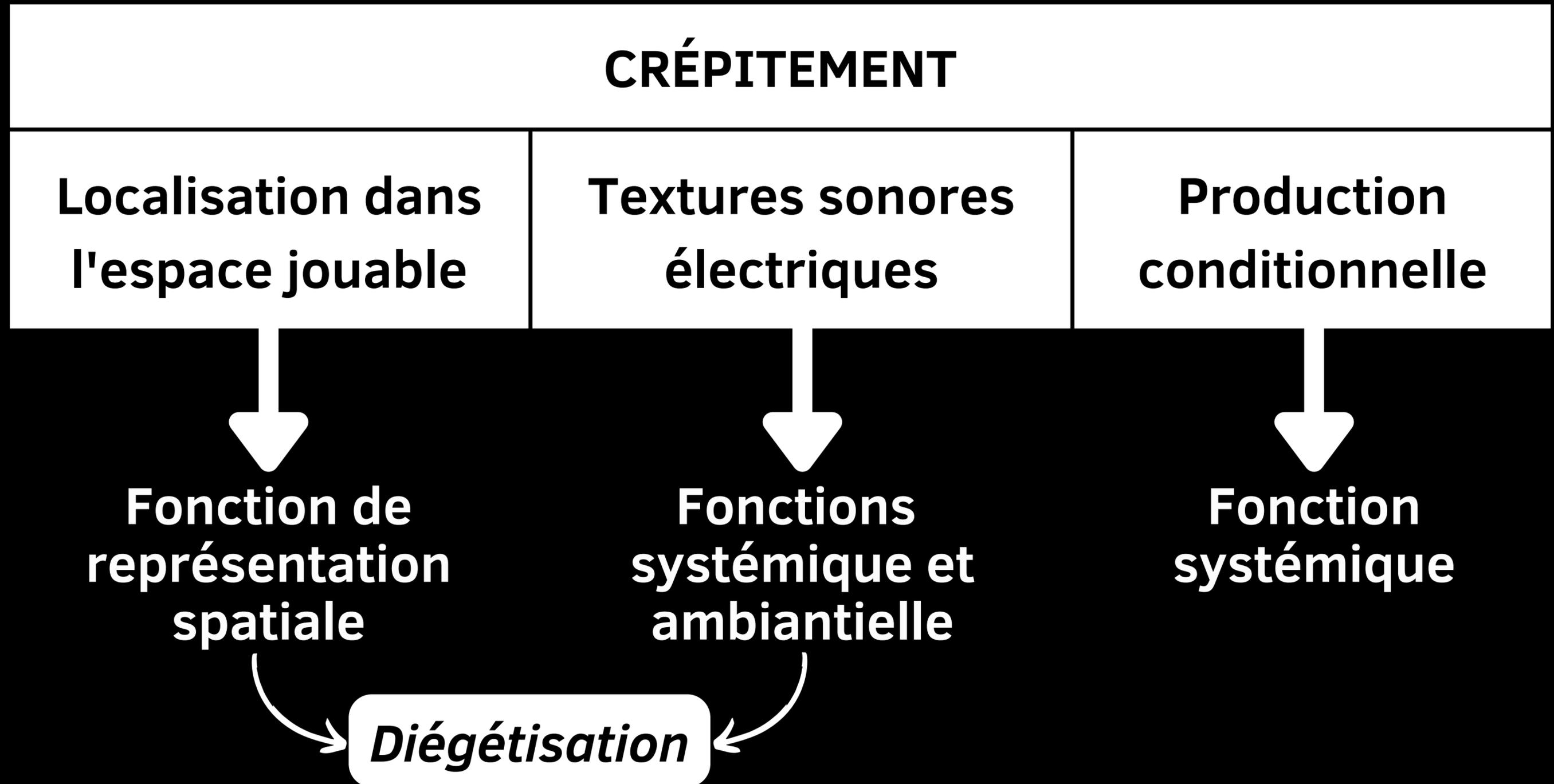


Comment ce crépitement met-il en relation fonction et fiction ?





Comment ce crépitement met-il en relation fonction et fiction ?





Écriture sonore de *Destiny 2*

Spatialisation sonore et sonification pour communiquer avec le·la joueur·se y compris sur le plan narratif.

À propos du processus de réinvention du design sonore d'une des armes iconiques du jeu :

"I liked my idea to let narrative drive the aesthetics of a sound at such a deep level."

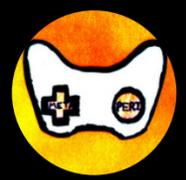
"Bonus nerdy stuff - each of the shells going in when you reload have recordings of my friend's bird chirps, since Saint 14 loves bird so much".

Juan Pablo Uribe, Senior Sound Designer à Bungie (2019)



Contributions des *feedbacks* sonores de *Destiny 2* à trois processus de la fictionnalisation :

- *Diégétisation*
- *Construction d'un récit (émergent)*
- *Mise en phases*



La fictivisation est principalement opérée par les dialogues.

L'interface sonore est donc conçue comme un dispositif aussi bien fonctionnel que fictionnel.

Dynamique de nuance de la dichotomie fonction/fiction



Perspectives

**Développement de
l'approche sémio-
pragmatique des
espaces de
communication
vidéoludiques :**

**Vers un mode
ludicisant ?**

**Pratiques de jeu
*avec l'interface
sonore :*
Procédures de jeu
dans lesquelles
le·la joueur·se se
concentre sur les
petits sons et leur
production**



Pratiques de jeu centrées sur le sonore

- Jouer le jeu, mais en adoptant une posture d'écoute attentive aux rétroactions sonores.
- Faire du jeu un dispositif d'écoute d'un monde-épreuve, et des petites attentions sonores qui y ont été déposées.



Références

- JØRGENSEN, Kristine (2011) « Time for New Terminology ? Diegetic and Non-Diegetic Sound in Computer Games Revisited », dans GRIMSHAW, Mark. (dir.), *Game Sound Technology and Player Interaction : Concepts and Developments*, Hershey, IGI Global, pp. 78-97.
- MEYER, Charles (2020) « Incorporation et écologie sonore vidéoludiques : La marche sonore comme outil d'analyse. » *Kinephanos, Numéro Spécial Écologies de l'immersion*, pp. 73-100.
- ODIN, Roger (2000) *De la fiction*, Bruxelles, De Boeck Supérieur, Collection Arts et Cinéma.
- ODIN, Roger (2011) *Les espaces de communication : Introduction à la sémio-pragmatique*, Grenoble, Presses Universitaires de Grenoble, Collection La communication en +.
- URIBE Juan Pablo [@juanpaudio] (2019, 28/12) *I want to share a silly little story about redesigning the sound of Saint 14's legendary shotgun the Perfect Paradox* [Tweet], Twitter, URL : <https://twitter.com/juanpaudio/status/1210726957551214592>