



À l'écoute du design sonore vidéoludique

La marche sonore comme méthode d'analyse de jeu vidéo



*Designs-Designer-Déjouer : jeux et enjeux du
design à l'université*

Charles Meyer
MARGE

À l'écoute du design sonore vidéoludique

- 
1. Introduction
 2. Définitions
 3. Étude de cas : *Horizon Zero Dawn*
 4. Perspectives

Introduction

Qu'est-ce que le design sonore vidéoludique ?

Sons perçus en jouant

Produits par la
personne qui joue

Produits par la
machine de jeu

Produits par le jeu

Vocalités

Gestes

À intégrer au jeu ?

Sons de

l'interface

Quel design ?

Environnement de jeu

Dialogues

Design sonore
vidéoludique

Musique

Environnement du jeu

Introduction

Qu'est-ce que le design sonore vidéoludique ?

Sons perçus en jouant

Produits par la
personne qui joue

Produits par la
machine de jeu

Produits par le jeu

Vocalités

Gestes

À intégrer au jeu ?

Sons de

l'interface

Quel design ?

Environnement de jeu

Dialogues

*Design sonore
vidéoludique*

Musique

Environnement du jeu

Introduction

L'étude des expériences sonores du jeu vidéo

Sons produits par le jeu

Dialogues
Design sonore
vidéoludique
Musique

- Porosité entre Dialogues, Design Sonore et Musique, *a fortiori* pour les jeux musicaux/de rythme.
- Distinction motivée par des processus de création et des ancrages disciplinaires différents.



Introduction

Un concept intermédiaire : l'écriture sonore

Sons produits
par le jeu

Dialogues
Design sonore
vidéoludique
Musique

Le concept d'écriture sonore vidéoludique désigne les stratégies spécifiquement sonores qui sont déployées par un jeu pour se signifier en tant que tel, voire pour signifier son appartenance à un genre vidéoludique particulier.

Un système de signes sonores organisé par le programme du jeu et designé par l'équipe de création

Comment étudier les écritures sonores
vidéoludiques ?

Entretiens d'explicitation ?

Études de réception ?

Analyses d'objets ?

Recherche-création ?

Idéalement, les quatre !

Pour étudier les écritures sonores vidéoludiques, il faut développer et documenter des pratiques de jeu propices à une écoute analytique du jeu vidéo.

- Écouter la sonification
- Écouter les écologies sonores vidéoludiques
- Écouter les agencements dynamiques d'espaces diégétiques et non-diégétiques

Définitions

Analyser l'écriture sonore d'un jeu vidéo

Sonification

L'utilisation de signaux sonores non-verbaux pour la mise en forme et la transmission d'informations ou de données.

Grimshaw, 2007

Écologie sonore

"Ensemble des sons diégétiques entendus en cours de partie.[...]
Suppose une relation dynamique entre jeu et joueur·se."

*Grimshaw, Garner,
2014*

Transdiégétique

"[...] Élément sonore qui transcende la division traditionnelle entre diégétique et non-diégétique en faisant fusionner un système d'information avec le monde ludique."

Jørgensen, 2011

Étude de cas

L'écologie sonore de *Horizon Zero Dawn*

- Jeu vidéo en monde ouvert publié en 2017, développé par Guerrilla Games et édité par Sony Entertainment.
- Narration ancrée dans un univers post-postapocalyptique.
- Paysage sonore dynamique, qui s'adapte à la situation de l'avatar, et à des paramètres environnementaux (faune, flore, météo...)

Dans quelle mesure la marche sonore peut-elle constituer un outil d'analyse sonore de jeu vidéo ?

Étude de cas

L'écologie sonore de
Horizon Zero Dawn ?



Étude de cas



Sonographie de Meridian - Légende

Sons naturels		Sons anthropogéniques			
Pont - Prédominance du vent	Cérémonies religieuses	Présence militaire	Atelier ouvert	Travail agricole	
Belvédère - Vent et oiseaux	Cérémonies religieuses diurnes	Systèmes d'irrigation	Auberge ouverte		
Rues larges - Oiseaux	Zone de diffusion des chants religieux	Sollicitations marchandes	Musique intra-diégétique		
Cours d'eau					

Caractérisation et cartographie sonore de la cité de Meridian.

Informations collectées grâce à deux marches d'écoute, et à l'étude de la documentation de ces marches.

Étude de cas

Résultats

Trois approches de l'écologie sonore de Meridian :
1) Politique 2) Fonctionnelle 3) Esthétique



1. Mise en son d'une cité en harmonie avec son environnement pour éviter de reproduire les erreurs du passé.
2. Espace sonore lisible, caractérisation par les musiques et réactions à l'avatar.
3. Coexistence d'éléments naturels, vivants, mécaniques et machiniques. Ensemble organique et équilibré.

Perspectives

Limites

Qu'est-ce qui nous échappe en analysant l'écriture sonore de *Horizon Zero Dawn* par la marche sonore ?

- La marche est une modalité très particulière d'appropriation de l'espace du jeu. Qu'en est-il d'autres méthodes de déplacement et/ou d'interactions avec l'environnement ?

Perspectives

Limites

Qu'est-ce qui nous échappe en analysant l'écriture sonore de *Horizon Zero Dawn* par la marche sonore ?

- La marche est une modalité très particulière d'appropriation de l'espace du jeu. Qu'en est-il d'autres méthodes de déplacement et/ou d'interactions avec l'environnement ?
- Centrer l'écoute sur l'écologie sonore exclut une grande partie des sons produits lors de la navigation dans l'interface utilisateur. Cela limite de fait l'étude de l'ensemble des stratégies de sonification mises en jeu.

Perspectives

Limites

Qu'est-ce qui nous échappe en analysant l'écriture sonore de *Horizon Zero Dawn* par la marche sonore ?

- La marche est une modalité très particulière d'appropriation de l'espace du jeu. Qu'en est-il d'autres méthodes de déplacement et/ou d'interactions avec l'environnement ?
- Centrer l'écoute sur l'écologie sonore exclut une grande partie des sons produits lors de la navigation dans l'interface utilisateur·rice. Cela limite de fait l'étude de l'ensemble des stratégies de sonification mises en jeu.
- Les marches réalisées sont deux actualisations du jeu parmi une infinité d'actualisations possibles. Peut-on généraliser ?

Perspectives

Limites

L'exemple de
Dear Esther



Perspectives

Intérêts

Quelles pratiques de marche sonore pour l'analyse de jeu vidéo ?

- La marche sonore présente l'intérêt de reposer sur une actualisation de l'écriture sonore. Travailler exclusivement à partir de fichiers audio ou du programme du jeu reviendrait à étudier une écriture sonore virtuelle, faisant abstraction du·de la joueur·se.
- La marche sonore est une manière d'écouter qui se prête à des pratiques collectives et participatives, voire à des appropriations artistiques de jeux vidéo.
- Informée par des préoccupations politiques et esthétiques, la marche sonore est une méthode d'analyse qui favorise des approches sémiologiques et discursives des écritures sonores vidéoludiques.

Perspectives

Intérêts

Deux exemples remarquables d'application de la marche sonore au jeu vidéo.

- Hambleton, Elizabeth, 2020 "Analyzing Navigable Narratives in the Not-So-Uncanny Valley Between Soundwalks, Video Games, and Literary Computer Games," *Journal of Sound and Music in Games*, vol. 1, n°1, pp. 20-43
- Dwyer, Lyne, 2022, "Sex and the City : A Sonic Analysis of Sex Work and Socioeconomic Class in Watch_Dogs 2," *Game Studies*, vol. 22, n°2.

Merci beaucoup pour votre attention !

Références

- Dwyer, Lyne, 2022, "Sex and the City : A Sonic Analysis of Sex Work and Socioeconomic Class in Watch_Dogs 2", *Game Studies*, vol. 22, n°2.
- Grimshaw, Mark, 2007, *The Acoustic Ecology of the First Person Shooter : The Player Experience of Sound in the First-Person Shooter Computer Game*, Thèse de Doctorat en Philosophie, Université de Waikato.
- Grimshaw, Mark, Garner, Tom, 2014, "Embodied Virtual Acoustic Ecologies of Computer Games", dans Collins, K., Kapralos, B., Tessler, H. (dir.) *The Oxford Handbook of Interactive Audio*, Oxford, Oxford University Press, pp. 181-195.
- Hambleton, Elizabeth, 2020 "Analyzing Navigable Narratives in the Not-So-Uncanny Valley Between Soundwalks, Video Games, and Literary Computer Games", *Journal of Sound and Music in Games*, vol. 1, n°1, pp. 20-43.
- Jørgensen, Kristine, 2011, "Time for New Terminology ? Diegetic and Non-Diegetic Sound in Computer Games Revisited", dans Grimshaw, M. (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 Special Écologies de l'immersion, Mars 2020, URL : <https://www.kinephanos.ca/2020/incorporation> (consulté le 21/11/2022)