



HAL
open science

Comment le sonore dans les jeux vidéo peut créer une forme de médiation ludique? Une analyse comparative des jeux *The Legend of Zelda: The Wind Waker* et *Silent Hill 2*

Damien Becret

► To cite this version:

Damien Becret. Comment le sonore dans les jeux vidéo peut créer une forme de médiation ludique? Une analyse comparative des jeux *The Legend of Zelda: The Wind Waker* et *Silent Hill 2*. Sciences de l'information et de la communication. 2020. hal-03018865

HAL Id: hal-03018865

<https://hal.univ-lorraine.fr/hal-03018865v1>

Submitted on 23 Nov 2020

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.



AVERTISSEMENT

Ce document est le fruit d'un long travail approuvé par le jury de soutenance et mis à disposition de l'ensemble de la communauté universitaire élargie.

Il est soumis à la propriété intellectuelle de l'auteur. Ceci implique une obligation de citation et de référencement lors de l'utilisation de ce document.

D'autre part, toute contrefaçon, plagiat, reproduction illicite encourt une poursuite pénale.

Contact : ddoc-memoires-contact@univ-lorraine.fr

LIENS

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 122. 4

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 335.2- L 335.10

http://www.cfcopies.com/V2/leg/leg_droi.php

<http://www.culture.gouv.fr/culture/infos-pratiques/droits/protection.htm>



UNIVERSITÉ
DE LORRAINE

UFR SCIENCES HUMAINES
ET SOCIALES - METZ



#MasterJeuxMetz

**1ère année Master Audiovisuel Médias Interactifs Numériques et
Jeux**

Parcours Conception de dispositifs ludiques

Mémoire de recherche

*Comment le sonore dans les jeux vidéo peut créer une
forme de médiation ludique ?*

Une analyse comparative des jeux *The Legend of Zelda : The
Wind Waker et Silent Hill 2*

Sous la direction de Sébastien Genvo

Par BECRET Damien

UFR Sciences Humaines et Sociales

Université de Lorraine

Année universitaire

2019 – 2020

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

Remerciements

Tout d'abord, je souhaitais remercier mon directeur de mémoire Sébastien Genvo, dont ses précieux conseils, sa disponibilité et ses travaux ont été particulièrement importants pour la réalisation de cette étude.

Je remercie également Laurent Di Filippo, Fanny Barnabé et l'intégralité du Liège Game Lab pour leurs conseils méthodologiques et leurs retours d'expériences

Mes pensées vont ensuite à Ghislaine Rahali, qui malgré les moments difficiles et les nombreux doutes, m'a soutenue tout au long de ce travail de recherche, de sa conception à sa rédaction. Je remercie également nos longs débats sur des questions relatives aux jeux vidéo et à la psychologie, qui m'ont particulièrement stimulé au niveau intellectuel.

Ensuite, je tenais à remercier mes parents, qui malgré la distance, m'ont toujours apporté un soutien sans faille dans l'intégralité de mes projets d'études.

Je remercie également Titi Etlicher, Lucas Friche et Florentin Peters dont les nombreuses discussions m'ont aidé à mieux comprendre certaines notions indispensables à l'étude d'un monde ludique.

Mes dernières pensées vont également à Alexis Bauraing, Ludovic Bähr et Ugo Baldin, mes compagnons musiciens, dont leur savoir musical a été d'une grande aide pour l'analyse que nous avons menée ici du sonore.

Sommaire

Introduction.....	7
Accroche.....	7
Contextualisation.....	9
Etat de l’art.....	12
Problématique et hypothèses.....	16
Corpus.....	16
L’apport des franchises sélectionnées au traitement du sonore dans les jeux vidéo :	18
La date de parution.....	20
Le contenu single player.....	21
Le genre.....	22
Plan.....	22
I. Cadre théorique, méthodologique et contexte culturel de réception.....	23
1. Cadre théorique.....	23
1.1 Comprendre l’interactivité pour l’étude du sonore.....	23
1.2 La diégèse, une notion fondamentale dans l’étude du sonore, pourtant discutée..	30
1.3 Rôle et fonction ludique.....	36
2. Aperçu du contexte culturel de réception et de la réception des jeux composants le corpus.....	42
3. Méthodologie.....	53
3.1 Délimitation de la phase d’accostage.....	53
3.2 Conception de la grille d’observation.....	57
II. Le sonore, un intermédiaire entre structure de jeu et attitude ludique.....	59
1. Quelques rappels terminologiques.....	59
2. La modalité sonore au service de la compréhension de la structure ludique.....	61
3. Modalité sonore et dynamique d’action.....	70
4. Perception et immersion : l’agencement des corps visuo-sonores.....	73
III. La formation d’un éthos ludique par l’intermédiaire de la médiation ludique.....	80
1. La notion d’éthos ludique.....	80
2. Penser les différents usages du sonore selon le genre.....	83
2.1 Les sons acousmatiques.....	83
2.2 Choix des sonorités et agencement.....	86
2.3 Sonore, monde du jeu et monde du joueur.....	93

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

Conclusion	97
Limites et ouverture	98
Annexe	100
1. Bibliographie scientifique.....	100
2. Bibliographie non-scientifique.....	102
3. Presse spécialisée et interview	103
4. Ludographie	104
5. Table des illustrations	105
6. Grille d'observation	106

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

Introduction

Accroche

A travers l'Histoire, son et image entretiennent des liens étroits et sont devenus des éléments indissociables de la création et de l'expressivité humaine. Il suffit de porter un rapide regard sur le passé, là où se côtoyaient déjà sonore et visuel, au cœur de la tragédie ou de la comédie grecque. Chœur et coryphée évoluaient ensemble dans *l'orchestra*¹, chantant et dansant, assurant la continuité de la représentation entre les scènes. Au fil des époques, ce chœur est peu à peu devenu orchestre aux multiples instruments, accompagnant le jeu des acteurs depuis la fosse, mais caché aux yeux des spectateurs pour donner une impression d'appartenance à ce qui est joué sur scène. Ce n'est cependant qu'à l'apparition du cinéma que l'on commence réellement à prendre conscience de l'influence que peut avoir la perception du sonore sur la perception du visuel et inversement. Toutefois, Michel Chion, compositeur, enseignant et critique de cinéma, témoigne d'un phénomène encore présent aujourd'hui dans l'avant-propos de son livre *L'audio-vision, son et images au cinéma* : « *Encore aujourd'hui pourtant, en 2017, c'est-à-dire presque quatre-vingt-dix ans après le début du cinéma sonore et parlant, on continue d'aborder le cinéma comme un art visuel, et de dire « voir » un film, une série, une émission* »². Ainsi, nous comprenons qu'encore aujourd'hui, la légitimité du son en tant qu'objet expressif dans les contenus audiovisuels contemporains fait encore œuvre de questionnement. Pourtant, de nombreux chercheurs ont consacré des écrits autour de la question afin de reconnaître au son sa capacité expressive, une fois mis en relation avec un ou plusieurs objets visuels. Pour illustrer ce propos, nous pouvons citer à nouveau Michel Chion écrivant au sujet de son livre précédemment cité : « *l'objet de ce livre est de montrer comment en réalité, dans la combinaison audio-visuelle, une perception influence l'autre et la transforme : on ne « voit » pas la même chose quand on entend ; on n'« entend » pas la même chose quand on voit* »³

Aujourd'hui, le cinéma n'est plus le seul médium à proposer du contenu audiovisuel, il en existe désormais beaucoup. Il serait intéressant alors de poser les questions liées au rôle du sonore dans la perception et la compréhension de toutes ces nouvelles productions

¹ Dans le théâtre antique, l'orchestra est une partie du lieu de représentation dédié au chœur

² CHION, M. (2017) *L'audio-vision, son et image au cinéma*, 4ème édition revue et augmentée (avant-propos)

³ CHION, M. (2017) *L'audio-vision, son et image au cinéma*, 4ème édition revue et augmentée (avant-propos)

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

audiovisuelles, mais dans le cas de cette étude, nous nous intéresserons à celles-ci de façon plus précise, du côté du jeu vidéo. En effet dans ce médium s'ajoute à la combinaison audiovisuelle la notion d'interactivité, au sens d'Andy Cameron et repris par Karen Collins dans son ouvrage *An introduction to the History, Theory and Practice of video game music and sound design*⁴, c'est à dire, non pas comme des interprétations personnelles possibles et permises par l'œuvre, mais bien comme un "acte physique" du joueur, induit par le biais du médium. De plus, l'interactivité implique l'apparition d'une notion spécifique au jeu-vidéo, à savoir la *non linéarité*. Ce terme est employé par Karen Collins dans son livre précédemment cité et représente selon elle, un des éléments de distinction les plus marquants du médium car *la non linéarité confère au jeu-vidéo une partie fondamentale de son originalité : « La non-linéarité représente plusieurs fonctions dans le jeu lorsqu'elle procure aux joueurs des raisons de rejouer à un jeu dans un ordre différent, par ce fait il affrontera de nouveaux challenges par exemple, ou encore en leur offrant un sens de l'organisation et de liberté ; pour « raconter leur propre histoire » (Rouse 2005 chapter 7). C'est le fait que le joueur ait une sorte de contrôle sur "l'authorship" (playback audio) qui est particulièrement pertinent ici. Dans ce livre, nous discutons l'impact qu'a cette non-linéarité sur l'audio, puisque la non-linéarité est un élément primaire de distinction entre les jeux vidéo et le monde plus linéaire, qu'est celui du film et de la télévision, dans lequel le playback est distinctement déterminé. »*⁵

Ces notions propres au sonore révèlent l'unicité de ce médium d'un point de vue communicationnel et ces dernières ouvrent un champ d'interrogation au sein des Game Studies : Le sonore et sa capacité communicationnelle. De nombreux chercheurs, tels que Sebastien Genvo et Nicole Pignier ont cherché à comprendre les fonctions du sonore dans le jeu vidéo, et démontrent que ces fonctions relevaient en réalité du ludique. Leurs propos permettent alors de penser le sonore comme une forme de médiation ludique, car si l'on tient compte d'une part, de sa capacité communicationnelle à de maintes reprises démontrées par les chercheurs, et d'autre part, de la présence d'un joueur destinataire de l'information portée par le sonore qui va ressentir, puis agir dans le jeu en conséquence, on peut alors comprendre que le sonore

⁴ COLLINS, K. (2008). *An introduction to the History, Theory and Practice of video game music and sound design*, MIT Press (p.3)

⁵ COLLINS, K. (2008). *An introduction to the History, Theory and Practice of video game music and sound design*, MIT Press, pp.29 « *Nonlinearity serves functions in games by providing players with reasons to replay a game in a new order, thereby facing new challenges, for example, as well as to replay as to grant users a sense of agency and freedom, to « tell their own story » (Rouse 2005 chapter 7). It is the fact that players have some control over authorship (playback of audio) that is of particular relevance here. I discuss the impact this nonlinearity is one of the primary distinctions between video games and the more linear world of film and television, in which the playback is typically fixed. »*

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

semble agir en tant qu'intermédiaire entre l'univers du jeu (et ses évènements) et le champ de perception du joueur (qui peut être plus ou moins altéré / amélioré). Vincent Rouzé, propose par ailleurs une définition du terme médiation, dans son ouvrage *Médiation/s : un avatar du régime de la communication ?* qu'il convient ici de citer pour mieux saisir le sens ici utilisé de ce terme : « *La médiation est avant tout un "au milieu", cet intermédiaire entre deux formes, entre deux entités physiques ou symboliques [...]. Dès lors, toutes personnes, objet ou technique assurant ce rôle intermédiaire pourra être qualifié de médiateur et travailler à l'existence d'une médiation.*⁶ »

Contextualisation

Pour mieux comprendre les enjeux du sonore dans le jeu vidéo et pourquoi celui-ci a été source d'autant de questionnement et l'est toujours aujourd'hui, il faut tout d'abord dresser un aperçu historique des évolutions du son et de son utilisation au sein du médium depuis que celui-ci est devenu une production commercialisable grand public, au début des années 1970.

Dès lors, le jeu vidéo a toujours été étroitement lié à la musique mais ce lien n'a cessé d'évoluer au fil du temps. Du simple « bip » présent dans *Pong* (Atari) de 1972 aux compositions musicales du tout récent *Doom : Eternal* (Bethesda, 2020), les sons n'ont pas toujours supporté les mêmes rôles, les mêmes fonctions. Karen Collins explique dans son ouvrage cité plus haut, qu'à l'apparition de l'industrie vidéoludique, au début des années 1970, le son dans les jeux vidéo dépendait non pas d'une décision esthétique, mais bel et bien de la capacité technique du support sur lequel le jeu se trouvait. En effet, les sons étaient à cette époque générés par des impulsions électriques provenant du code et ces derniers étaient transformés par une puce électronique en ondes sonores analogiques. Les espaces de stockage étant limités à l'époque, les créateurs de jeux vidéo, qui n'étaient bien souvent pas musiciens, ne dédiaient que quelques lignes de code au sonore afin de ne pas trop empiéter sur le stockage nécessaire au fonctionnement du jeu.

Ensuite, Collins rappelle que très vite, les productions vidéoludiques connaissent un succès grandissant chez les consommateurs avec la naissance, par exemple, des salles publiques permettant l'accès aux bornes d'arcades et la création du sonore va alors en être

⁶ ROUZE, V. (2010) *Médiation/s : un avatar du régime de la communication*, Cairn.info, <https://www.cairn.info/revue-les-enjeux-de-l-information-et-de-la-communication-2010-2-page-71.htm> [En Ligne] [Consulté le 03/07/2020]

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

impactée. Elle explique qu'à l'image des flippers et des autres dispositifs ludiques présents dans les salles de jeu préexistantes à celles mentionnées ci-dessus, les créateurs de jeu ont commencé à saisir la capacité attractive du son, ce qu'elle appelle « *fonction attractive* » (Collins, 2008). Les sons étaient donc générés par la machine même si aucun joueur ne jouait, afin d'attirer la curiosité de ces derniers pour qu'ils puissent alors se diriger vers celle-ci et commencer une partie en échange d'un tarif préétabli. A cette même période, Collins relève aussi que le sonore connaissait ici le début de son « *expérience audio immersive* » (*ibid*), à savoir la capacité du son à imiter un son que le joueur connaît dans sa réalité sensible, pour accroître un effet de réalisme.

Plus tard, vers la fin des années 1970, le nombre de production vidéoludique est à la hausse et certains genres commencent à apparaître : *le rail shooter, le shoot them up, etc.* Collins explique alors que les fonctions du son commencent peu à peu à se diversifier, même si cela restait encore assez limité à cause du faible espace de stockage disponible au sein de support : « *Par exemple, un jeu de type « shooter » nécessite un circuit de sound design différent que celui présent dans un jeu de conduite* »⁷[Ma traduction]. Ainsi, les limitations techniques de l'époque ne permettaient pas de mettre en place du son lié au *gameplay*, ce dernier était plutôt réservé aux moments qui ne nécessitaient pas d'action de la part du joueur, tels que les cinématiques. Par ailleurs, c'est ainsi que sont apparus les premiers thèmes musicaux propres aux *game over* et aux cinématiques d'introduction, différentes selon les jeux.

De plus, c'est à cette période qu'apparaissent les premiers jeux vidéo utilisant une technique sonore particulière qui va, selon Collins, révolutionner l'appréhension et de fait, la création du sonore au sein du médium. Cette technique est celle la « *boucle extradiégétique* » (*ibid, p.56*), c'est à dire que le son généré sera selon l'auteure, extradiégétique, mais que celui-ci va boucler, se répéter de façon continue après un temps donné, offrant au joueur une sensation de continuité entre les niveaux du jeu. Pour illustrer ce propos, nous pouvons bien sûr citer *Space Invaders* (Taito) sorti en 1978 ou bien *Pac-Man* (Namco) paru en 1980 qui sont tous deux considérés comme les précurseurs de cette technique encore utilisée de nos jours. Collins précise que ces boucles vont être de plus en plus malléables par les créateurs grâce à l'invention du « *programmable sound generators* »⁸ qui permettra entre autres à ces

⁷ *Ibid, pp.48, « For example, a shooting game requires a much different sound circuit design than a driving game »*

⁸ « *Programmable sound generators are sound chips designed for audio applications that generate sound based on the user's input. These specifications are usually coded in assembly language to engage the oscillators. An oscillator is an electric signal that generates a repeating shape, or wave form* » (*ibid, pp.50*)

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

derniers d'enrichir ces boucles de sons plus complexes et plus musicalisés. Ces boucles vont être considérablement améliorées grâce à l'utilisation du *sampling*, qui permettra de capter n'importe quel son pour qu'il puisse ensuite être transformé en boucle pouvant être générée par la machine. Le *sampling* va être également utilisé pour une nouvelle catégorie sonore, celle des sons qui ne bouclent pas, ce qui permettra l'intégration de son qui ne seront générés qu'une seule fois, tels que des samples vocaux ou des effets sonores environnementaux.

L'invention de la stéréo, de la spatialisation et la commercialisation des consoles de salon apporteront au sonore une dimension nouvelle et celui-ci commencent peu à peu à être considéré, non plus comme des effets, mais comme des « *game music* », comme le mentionne Hirozaku « Hip » Tanaka, célèbre compositeur de chez Nintendo, notamment connu pour avoir composé les thèmes musicaux des premiers opus des sagas *The Legend of Zelda* et *Metroid*, et repris par Collins dans son ouvrage :

« Je pense que c'était aux alentours du temps où Metroid était en développement, lorsque le son a commencé à recevoir plus de respect et a commencé à être à proprement appelé "musique de jeu" [...]. Je voulais créer le son sans aucunes distinctions entre la musique et les effets sonores... Comme vous le savez, la mélodie dans Metroid est utilisée seulement à la fin du jeu, après que vous ayez tué Mother Brain. C'est justement parce que je voulais que seul un gagnant puisse ressentir le maximum de catharsis »⁹ [Ma traduction]

Nous comprenons par cette appellation que le sonore commence à devenir un élément indissociable du processus de création du médium. De fait, même si, encore aujourd'hui, certains compositeurs et créateurs de jeu n'accordent pas la même importance au son dans leurs créations, c'est bien à partir de la fin des années 1980, début 1990 que le sonore va prendre une place plus importante et de nombreuses œuvres vidéoludiques vont le placer comme un des éléments centraux du jeu, telles que la franchise *The Legend of Zelda*. Ainsi, de nombreux chercheurs tels que Zack Whalen, Alex Stockburger, Karen Collins, Mark Grimshaw, Kristine Jørgensen ou encore Sebastien Genvo et Nicole Pignier vont analyser le sonore au sein du jeu vidéo pour comprendre toutes ses spécificités et les effets qu'il peut avoir sur le joueur lors de son expérience ludique.

⁹ « *I think it was around the time Metroid was in development when the sound started gaining more respect and began to be properly called game music... [...]. I wanted to create the sound without any distinctions between music and sound effects... As you know, the melody in Metroid is only used at the ending after you killed the Mother Brain. That's because I wanted only a winner to have a catharsis at the maximum level.* » (*ibid*, pp.84)

Etat de l'art

Au sein de cette sous partie, nous dresserons un aperçu des différentes lectures scientifiques déjà présentes afin de prendre connaissance de l'avancée des recherches portant sur l'étude du sonore. Lorsque nous approchons le sujet du sonore dans les Games Studies, nous avons tendance à croire que celui-ci est sous étudié, néanmoins lorsque l'on se penche plus en détails sur les travaux effectués dans ce domaine, nous pouvons relever la présence de certains chercheurs qui ont déjà fait couler beaucoup d'encre à ce sujet, proposant des travaux pouvant être utilisés dans la construction d'un cadre théorique lors de l'analyse du sonore dans une œuvre vidéoludique, mais aussi proposant de nouvelles notions qu'il convient d'exposer ici.

Tout d'abord, il faut mentionner l'existence de l'ouvrage *Game Sound Technology and player interaction, Concepts and developments* de Mark Grimshaw datant de 2011, regroupant les recherches de nombreux chercheurs sous forme de chapitre. Cet ouvrage permet d'avoir un regard sur une grande partie des travaux réalisés sur l'étude du sonore dans le jeu vidéo. En effet, ce livre traite de l'interactivité entre son et joueur, et regroupe des concepts qui permettent de penser le rôle du sonore au sein du médium et ses effets sur le joueur. Nous pouvons notamment parler de Jørgensen, qui à partir des théories exposées par des chercheurs tels que Zack Whalen, Alex Stockburger ou encore Mark Grimshaw, propose une nouvelle terminologie concernant l'approche des sons dits « diégétiques » et « extradiégétiques », traditionnellement appliqués aux analyses du sonore dans les fictions cinématographiques. Jørgensen appuie la nécessité de revoir cette terminologie à cause de la capacité du son, notamment extradiégétique, à provoquer un changement de comportement chez le joueur qui va de fait réagir, par un processus psychologique et physiologique, et ainsi faire agir son personnage au sein de l'univers du jeu. Ainsi, on comprend que le son extradiégétique dans une œuvre vidéoludique peut avoir un impact sur un événement diégétique, c'est ce que Jørgensen illustre par cet exemple :

« Une comparaison sert d'illustration. Lorsque les joueurs de *The Elder Scrolls III : Morrowind* (Bethesda, 2002) entendent la musique changer lors de leur navigation à travers la forêt, ils savent qu'un ennemi approche et peuvent donc agir en conséquence. Cependant, puisque cette musique n'a pas de source dans le jeu virtuel, le personnage du joueur ne devrait

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

pas être capable de l'entendre. Toutefois puisque le joueur peut l'entendre, il agira à travers son personnage, qui lui aussi aura l'air de savoir que des ennemis approchent, bien qu'il ne les voie pas venir. En ce sens, le son qui paraît être non-diégétique affecte l'évènement diégétique. De ce fait, perturbe le sens traditionnel des mots « diégétique » et « extradiégétique ». »¹⁰ [Ma traduction]

Sans pour autant entrer dans les détails de sa terminologie, nous pouvons tout de même rappeler que Jørgensen, à travers son écrit, met en relation ce qu'elle appelle le « *gameworld* » avec les interactions du joueur, pour souligner la nécessité de repenser une terminologie propre au sonore du médium. Elle montre que, contrairement aux fictions traditionnelles, l'univers du jeu, le « *gameworld* » doit posséder un système de compréhension qui permet l'interaction du joueur. Ainsi, le double statut du sonore au sein du jeu vidéo, celui de transmettre des informations tout en incitant le joueur à agir, va selon elle poser problème si l'on utilise la terminologie propre aux fictions traditionnelles :

*« Une des caractéristiques des gameworlds est qu'ils doivent avoir un système de compréhension lors d'interaction avec le joueur. Ils ont besoin d'être capables de communiquer des informations nécessaires sur les changements de l'état du jeu et permettre au joueur un degré de contrôle fondamental. Plusieurs de ces fonctionnalités d'interface, y compris les sons, sont souvent ajoutées en tant qu'abstraction de mécaniques de jeu, partiellement intégrées au gameworld. Il est ainsi problématique de les voir comme diégétique ou extradiégétique dans le sens traditionnel du terme. »*¹¹ [Ma traduction] (*ibid*, pp.88)

Bien sûr, il serait tout à fait intéressant de présenter chacun des travaux de recherches compris dans l'ouvrage exposé ci-dessus, mais cela ne serait que reprendre de nombreux

¹⁰ JØRGENSEN, K. (2011). Time for New Terminology ? : Diegetic and Non-Diegetic Sounds in Computer Games Revisited, Chapter 5 in Game sound technology and player interaction : Concepts and development, University of Bergen, Norway (p.81) « *A comparison serves as illustration. When the players of The Elder Scrolls III : Morrowind (Bethesda, 2002) hear the music change when navigating through a forest, they know that an enemy is approaching, and may act accordingly. However, since this music has no source in the gameworld, the player's character should not be able to hear it, but since the player does hear it and may act upon it, the character also seems to act as if it knows enemies are approaching even though it does not yet see them coming. In this sense, sound that appears to be non-diegetic affects diegetic events, thereby disrupting the traditional meaning of diegetic and non-diegetic sound* »

¹¹ « *One characteristic of gameworlds is that they need to have a comprehensive system for player interaction. They need to be able to communicate necessary information about changes in game state and allow the player the necessary degree of control. Many of these interface features, including sounds, are often added to the game as abstractions of specific game mechanics partly integrated into the gameworld and, as that, it is problematic to see them as either diegetic or nondiegetic in traditional terms.* »

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

propos, et minimiser les autres travaux qui ne figurent pas dans ce livre. Toutefois, nous pouvons nous attarder encore un instant sur l'ouvrage de Grimshaw afin de dire que celui-ci présente également des études mêlant analyse du sonore et expériences psychologiques, relevant une étroite relation entre sonore et psychologie, notamment lorsque l'on aborde des notions telles que les émotions ou la tendance à l'action. Nous pouvons par exemple citer les travaux de Mark Grimshaw et Lennart E. Nacke, intitulés *Player-Game Interaction Through Affective Sound*, basant leurs résultats sur une étude empirique psychophysologique pour comprendre l'impact des réactions physiologiques du joueur sur l'immersion.

Comme nous avons pu le dire plus haut, il existe d'autres travaux scientifiques plaçant le sonore comme objet d'étude au sein des Games Studies et qui méritent toute l'attention du chercheur souhaitant travailler à son tour sur le sonore. Nous pouvons parler de l'article de Zack Whalen *Play Along – An approach to videogame music* qui montre que le sonore dans les jeux vidéo, notamment la musique et les sons musicalisés, permettent un renforcement de l'engagement du joueur au sein du jeu lui-même, mais aussi de la narration. Il discute notamment de la synchronisation image-son en abordant des notions telles que le *mickey mousing*, emprunté à Michel Chion, pour comprendre les effets que peut avoir le sonore au niveau de l'engagement du joueur. Il est important de mentionner également les travaux de Stockburger dans *The Game environment from an auditive perspective* qui traite de la spatialité du sonore et de ses effets sur la perception que le joueur peut avoir de l'environnement de jeu. Il met notamment en lumière le fait que le sonore est considéré comme un objet par le moteur de jeu (*game engine*), au même titre que le visuel, et qu'il convient alors de l'étudier comme tel, et non comme un simple accompagnement. Karen Collins a également consacré ses travaux sur l'étude du sonore, notamment dans son ouvrage *Game Sound : An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design (2008, MIT Press)* qui aborde tout d'abord le sonore d'un point de vue historique, créant un parallèle entre évolution technique et évolution des pensées, montrant comment le sonore a évolué dans son utilisation au sein du médium. Ses travaux sont ensuite théoriques, Collins propose de nouvelles notions afin d'approcher le sonore sans omettre ses particularités. On peut notamment penser aux notions de « *non-linéarité* », de « *sons adaptatifs* » ou « *interactifs* », qui sont désormais fondamentales dans l'analyse du sonore car selon elle, la non-linéarité est une composante majeure du médium. En effet, elle le différencie des autres médiums traditionnels car le jeu vidéo à la particularité d'offrir une expérience ludique qui varie selon les joueurs : « *J'utilise le terme non-linéaire pour référer au fait que les jeux donnent plusieurs choix à faire aux*

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

joueurs, et que chaque gameplay sera différent »¹² [Ma traduction] (p.29). Enfin, pour aborder la notion de sons *interactifs* et *adaptatifs*, nous pouvons citer ici l'article « *Comprendre les fonctions ludiques du son dans les jeux vidéo* » Sebastien Genvo et Nicole Pignier, car ceux-ci en donnent une définition conformément aux propos de Collins. Il faut tout de fois préciser, comme l'ont fait Collins, Genvo et Pignier, de préciser qu'il existe une différenciation entre sons dynamiques et non dynamiques, et que la définition suivante ne relève que des sons dits dynamiques :

« • *D'une part, les sons qui se déclenchent directement à la suite d'une action du joueur. Elle les qualifie d'« interactifs » : « Si par exemple le joueur appuie sur un bouton, le personnage à l'écran agite son épée et fait "swoosh". Presser le bouton à nouveau causera la récurrence de ce son. Ce "swoosh" est un effet sonore interactif* » (2007 : 264) ;

• *D'autre part, les sons « adaptatifs » qui répondent à des modifications de l'environnement de jeu et qui peuvent relever en partie du joueur, mais sur lesquels celui-ci n'a pas de contrôle direct. Par exemple, dans Super Mario Bros. (Nintendo, 1985), lorsque le joueur met trop de temps à terminer un niveau, le tempo de la musique double.* »¹³

Pour conclure ce premier aperçu des principaux travaux de recherches effectués autour du sonore, nous pouvons à nouveau s'intéresser à l'article *Comprendre les fonctions ludiques du son dans les jeux vidéo* (2011) qui permet d'appréhender le sonore d'un point de vue communicationnel, et d'en comprendre ses fonctions ludiques qui lui sont incombées. Ces deux chercheurs dressent aux termes de leur propos une classification des fonctions ludiques du son selon trois aspects qu'il conviendra de présenter plus en détail lors de la première partie de cette étude. Les sons sont donc classifiés selon trois fonctions ludiques : *La présentation, la présentification* et *l'effet de présence*. L'ensemble de ces articles énoncés ici forment un fondement théorique nécessaire à l'analyse du sonore dans le jeu vidéo. Il est important de mentionner que nous reviendrons plus en détail sur ces quelques notions et travaux, lorsque nous aborderons la construction du cadre théorique qui a été nécessaire pour traiter de la capacité du sonore à créer une certaine forme de médiation ludique

¹² COLLINS, K. (2008). An introduction to the History, Theory and Practice of video game music and sound design, MIT Press « *I use the term nonlinear to refer to the fact that games provide many choices for players to make, and that every gameplay will be different.* »

¹³ GENVO, S. PIGNIER, N. (2011) *Comprendre les fonctions ludiques du son, pour la formation d'un cadre théorique de sémiotique multimodale*, <https://journals.openedition.org/communication/1845?lang=en#ftn11> [En ligne], [Consulté le 30/07/2020]

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

Problématique et hypothèses

Lorsque l'on approche le sonore d'un point de vue communicationnel, on se rend compte que celui-ci agit plus ou moins comme un intermédiaire entre les événements diégétiques qui surviennent en jeu, et le champ de perception du joueur qui, dans une attitude ludique particulière, doit agir en conséquence. Ainsi la question suivante semble appropriée pour discuter de ce qui permet au sonore, en orchestration avec le visuel, d'être cet intermédiaire, cet « *au milieu* » comme Vincent Rouzé peut le dire, entre les événements diégétiques qui surviennent dans l'univers du jeu, et le champ de perception du joueur :

Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ?

Il est également important de mentionner que cette interrogation est accompagnée d'une série de sous questions qui ont guidé les recherches réalisées dans le cadre de ce mémoire. La question de la médiation ludique impliquait en premier lieu de se demander si le sonore pouvait être considéré comme un intermédiaire entre l'univers du jeu, sa structure et le champ de perception du joueur, ainsi que son corps sensible. De cette interrogation en sont nées plusieurs : le sonore intégré au jeu, peut-il favoriser la compréhension des règles qui régissent le jeu et est ce qu'il participe au maintien de l'attitude ludique que le joueur a envers cette structure ? De plus, nous nous sommes demandés si par extension, le sonore va venir influencer le comportement du joueur en jeu, notamment en guidant et influençant sa perception ? Pour finir, comparer permet de mettre évidence des similarités mais aussi des différences, et de cela est née une autre interrogation subsidiaire : L'usage du sonore peut-il être différent selon les genres des jeux ?

L'ensemble de ces interrogations ont permis de formuler plusieurs hypothèses que nous aborderons par le biais d'une analyse comparative. Tout d'abord, il sera question de comprendre dans quelles mesures le sonore agit en tant qu'intermédiaire, permettant au joueur de saisir l'environnement du jeu, de comprendre ses règles, ses messages et comment il maintient le joueur dans une certaine attitude ludique par rapport à la structure de jeu. Ensuite, nous nous intéresserons à la question du genre pour voir s'il existe des différences dans les usages du sonore par rapport à celui-ci

Corpus

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

S'intéresser à la question de la médiation ludique par le biais du sonore implique un corpus existant trop élevé pour être étudié. En effet, la grande majorité des jeux-vidéos possèdent une bande originale qui varie selon les dispositifs techniques disponibles lors de sa composition. Les progrès réalisés en termes de technique ont amené une nouvelle façon de penser le sonore, comme le dit Laurent Di Filippo « *En changeant le gameplay, les concepteurs, ici compositeurs, ont repensé l'utilisation des effets sonores et de la musique* »¹⁴

Lorsque l'on pense à la musique de jeu vidéo, comment ne pas se remémorer la bande originale de *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985), qui a marquée plusieurs générations de joueurs depuis l'existence de cette franchise, ou encore à la totalité des opus de la saga *The Legend of Zelda* ? Tant de bandes-son qui ont participé grandement à forger l'identité propre de chaque jeu, tout en y instaurant une certaine représentation mentale et un horizon d'attente dans l'esprit des joueurs. Ces derniers ne sont pas anodins et n'ont pas été composés sans raison. En effet, les concepteurs de *Super Mario Bros* ont su saisir les capacités du sonore lorsque celui-ci est en orchestration avec le visuel. Nous pouvons penser aux premières successions de notes dès les premiers instants de jeu, composées en Do tonique, possédant la particularité d'être une tonalité¹⁵ universellement reconnue à travers les cultures. De plus, nous pouvons noter que la composition débute par une tierce et termine par une quinte créant un leitmotiv¹⁶ qui procure à la fois un sentiment de gaieté mais aussi l'envie de connaître la suite de la musique et par extension, la suite du jeu. L'utilisation de la gamme chromatique va quant à elle signifier l'incertitude, correspondant d'une part à l'exercice des possibles du jeu et d'autre part qui constitue un schéma répétitif qui tend à signifier la remise sur pied après une chute, une technique musicale très prisée par les compositeurs de musique de jeux de plateforme tels que *Kirby's adventure* (Nintendo, 1993) ou *Donkey Kong Country* (Nintendo, 1994).

L'élaboration du corpus de travail de cette étude s'est donc concentrée autour de plusieurs critères qui semblaient impératifs pour traiter du sonore dans le jeu vidéo en tant que forme de médiation ludique. Après avoir parcouru l'ouvrage *La comparaison dans les sciences sociales* de Cécile Vigour, qui indique qu'« *augmenter le nombre de cas permet de renforcer la représentativité de la recherche, tout en élevant le niveau de généralisation, mais réduit de*

¹⁴DI FILIPPO, L. (2016) *Approche anthropo-communicationnelle du Nord.Des récits médiévaux scandinaves au MMORPG Age of Conan: Hyborian Adventures*, pp.345

¹⁵ La tonalité peut être définie comme une gamme de huit notes désignées par sa tonique (premier degrés) et son mode (majeur ou mineur). Elle donne généralement la couleur du son que l'on entend

¹⁶ Un leitmotiv est une phrase musicale qui revient à plusieurs reprises dans œuvre et qui représente une idée, un concept, un personnage ou encore un lieu

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

ce fait la précision du propos »¹⁷, le choix du corpus s'axera sur une analyse comparative et détaillée de deux œuvres vidéoludiques, pour plus de précision, au détriment de la représentativité.

Afin de le délimiter au mieux, il a été essentiel d'établir une liste de quatre critères : L'apport des franchises sélectionnées au traitement du sonore dans les jeux vidéo, la date de parution, le contenu « single player » ainsi que le genre. Avant d'aborder ces critères avec plus de précision, voici la liste des deux œuvres vidéoludiques retenues au sein de chacune de ces franchises :

The Legend of Zelda : The Wind Waker

Parution : 2001 Japon / 2003 Europe

Editeur : Nintendo

Support : Game Cube

Genre : Action-aventure Fantasy

Compositeur : Koji Kondo, Toru Minegishi, Kenta Nagata, Hajime Wakai

Silent Hill 2

Parution : 2001

Editeur : Konami

Support : Playstation 2

Genre : Survival-Horror Psychologique

Compositeur : Akira Yamaoka

L'apport des franchises sélectionnées au traitement du sonore dans les jeux vidéo :

La franchise *The Legend of Zelda* : Souvent présentée comme l'une des séries les plus populaires de l'histoire du jeu vidéo, cette franchise n'a cessé, au fil des années, d'impressionner par ses nouvelles fonctionnalités, autant dans ses mécaniques de gameplay, que dans son utilisation de la musique et des sons. En effet, Hirozaku "Hip" Tanaka ou encore

¹⁷VIGOUR, C. (2005) *La comparaison dans les sciences sociales, pratiques et méthodes*, collection Repères, édition La Découverte, pp.184

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

Koji Kondo, deux célèbres compositeurs de la franchise, notamment à l'origine des leitmotifs les plus fermement inscrits dans l'imaginaire collectif, ont su prodiguer au sonore une dimension nouvelle. Ainsi, le sonore va occuper une place centrale dans le jeu, il va par exemple guider le joueur dans sa progression, qui lui-même deviendra interprète dans les différents opus par l'utilisation d'instruments tels que *l'ocarina du temps* dans *Ocarina of Time*, *la baguette du vent* dans *The Wind Waker* ou encore *la lyre de la déesse* dans *Skyward Sword* (Nintendo 2011). Dans le cas de cette étude, il était pertinent de porter l'analyse de la combinaison audiovisuelle sur le neuvième opus de la série, à savoir *The Legend of Zelda : The Wind Waker* car celui-ci présentait plusieurs ajouts sonores intéressants à étudier. Néanmoins, il faut avant tout mentionner la présence pour la première fois dans la franchise, d'une équipe de Sound Design au nombre plus important (cf : liste présentant le corpus), alors que pour les opus précédents *The Legend of Zelda : Oracle of Seasons / Oracle of Ages* (Nintendo, 2001) la bande sonore n'est composée que par Koji Kondo uniquement. Ainsi, par la mise en parallèle de ces opus, il est possible d'en conclure que *The Wind Waker* témoigne d'une volonté de la franchise Nintendo de réaliser un travail sonore plus conséquent, consciente que celui-ci est un des facteurs de réussite et de distinction de la franchise *The Legend of Zelda*. De plus, cet opus a également placé dans son gameplay la notion de rythme et de changement de hauteur, notamment lors des moments où le joueur devient « *joueur interprète*¹⁸ », c'est à dire, qu'il pratique par l'intermédiaire de la manette un instrument de musique, avec lequel il génère des notes qu'il faudra reproduire dans un certain ordre précis. Ce dernier formera généralement un leitmotiv déjà présent dans la bande sonore du jeu, c'est à dire, un thème musical majoritairement court qui est utilisé généralement pour signifier un personnage, ses sentiments ou un environnement précis. Enfin, il était également intéressant de choisir cet opus car sa bande sonore, est un mélange ordonné entre d'anciens thèmes musicaux présents dans les opus précédents, mais retravaillés en concomitance avec la narration et l'esthétique du jeu, et de nouvelles créations aux multiples références culturelles, telles qu'Irlandaise ou encore latine, favorisant la découverte, le changement d'environnement, l'aventure.

La franchise *Silent Hill* : Cette franchise est une référence en termes d'exploitation de la peur dans les jeux vidéo, notamment grâce à son design, ses mécaniques de gameplay mais aussi par sa bande sonore tout à fait particulière, de sa conception jusqu'à son utilisation au sein du jeu. Akira Yamaoka, compositeur de la bande originale et Sound designer, a travaillé

¹⁸ Notion abordée par Fanny Rébillard, dans son mémoire *La structure des bandes sons dans les jeux vidéo*, université Paris Sorbonne (Paris IV) (p.52)

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

une composition spécialement en marge de toutes orchestrations déjà présentes jusqu'ici dans les jeux vidéo. Ce travail créatif est en corrélation avec l'univers du jeu et participe à son élaboration, notamment du côté de l'horreur psychologique. Pour cela, Yamaoka optera pour une bande sonore qui vient briser les codes communément admis en musique, se rapprochant parfois de la « noise music » ou « musique bruitiste ». De par ce processus de création mélangeant les bruitages sonores à la bande originale, le compositeur a su signifier la peur de l'invisible, notamment en créant un flou entre son diégétique ou extradiégétique qui brouille la perception du joueur. De plus, le compositeur fait un travail conséquent sur la gestion du silence, qu'il est intéressant d'analyser pour comprendre le rôle que ce dernier peut avoir au sein du médium. En cela nous pouvons citer Salvatore Sciarrino qui dit « *Pendant l'écoute de mes œuvres, nous entendons émerger des signaux corporels qui appartiennent à la physiologie humaine : la respiration et le battement du cœur, principalement. Ils se mêlent aux sons, et par moments, la musique elle-même semble battre et respirer. L'apparition de ces éléments sollicite une identification de l'auditeur* »¹⁹, abordant une notion intéressante pour l'analyse d'un jeu de genre survival-horror. *Silent Hill 2*, est jonché de détails sonores qui paraissent intéressants à analyser. Des détails qui ont inspiré à maintes reprises des jeux du même genre, comme le célèbre *Dead Space* (Electronic Arts, 2008) et qui ont permis à la franchise de se démarquer de son concurrent direct à l'époque de sa sortie : *Resident Evil*

La date de parution

La date de parution des œuvres vidéoludiques est un point à ne pas négliger dans le cadre d'une étude portant sur le sonore dans les jeux vidéo car les outils de création de ces derniers ainsi que ceux liés à la création sonore évoluent très rapidement et on ne conçoit plus le sonore dans les jeux vidéo comme on le faisait auparavant. Comme aborder précédemment, les outils d'enregistrement, les espaces de stockage, les supports de diffusion sont de plus en plus performants et sont désormais capables de contenir des bandes sonores toujours plus complexes et volumineuses. Ainsi, choisir l'analyse comparative d'un corpus composé d'œuvres ayant une date de parution similaire est plus pertinente car ceci permet d'éliminer la contrainte due à la différence technique. *Silent Hill 2*, parut en 2001 et *The Legend of Zelda : The Wind Waker*, parut en 2001 au Japon et en 2003 en Europe, correspondent tout à fait à ce critère.

¹⁹ SCIARRINO, S. (2017). Le son et le silence [En ligne]

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

Le contenu single player

Bien que le sonore dans tous les types de jeux confondus fasse partie intégrante de l'œuvre, même sous la forme la plus simple, les jeux de type « single player » (un joueur) mettent davantage l'accent sur l'utilisation du sonore dans la progression au sein du jeu. Dans le cas d'œuvre vidéoludique multijoueur ou massivement multijoueur (MMORPG), la musique tend plutôt à participer à la cohérence générale de l'univers ainsi qu'à marquer la distinction entre plusieurs zones géographiques présentes dans le jeu. En cela, Laurent Di Filippo fait référence aux travaux de Dominic Arsenault, considérant que « *beaucoup de jeux vidéo renversent l'idée du Leitmotiv de Wagner en attribuant une musique à un espace plutôt qu'à un personnage* »²⁰. Ainsi nous pouvons considérer que le sonore dans ces jeux est utilisé comme un vecteur de cohérence entre les espaces que le joueur va parcourir mais sans réellement le guider dans sa progression alors que le sonore présent dans les jeux « single player » a un degré d'interactivité et d'adaptabilité plus conséquent, offrant un résultat plus focalisé sur l'expérience sensorielle humaine. Pour illustrer ce propos, prenons par exemple la bande sonore de *Dead Space* qui véhicule au joueur des informations pour prédire le danger sans que le joueur ne l'aperçoive pour autant, ce qui accroît de fait un sentiment d'angoisse et suscite un changement d'attitude face à l'action. Tandis que pour un MMORPG tel que *Ark Survival Evolved*, la prédictibilité est nulle car une musique spécifique pour le combat démarre à l'apparition du danger et se termine quand celui est écarté, de façon nettement plus abrupte. *Silent Hill 2* et *The Legend of Zelda : The Wind Waker*, correspondent également au critère contenu « single player ».

²⁰ FILIPPO, L. (2016). *Du mythe au jeu : approche anthropo-communicationnelle du Nord : des récits médiévaux scandinaves au MMORPG Age of Conan : Hyborian Adventures* (p. 350)

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

Le genre

Lorsque l'on écoute la bande originale d'un jeu de genre *survival horror* tel que *Resident Evil* (1996) ou de genre *Walking Simulator* comme *The Witness* (Thekla, 2016), nous pouvons remarquer qu'il existe des différences significatives en termes de tonalité²¹, de rythme ou de structure. Pour comprendre ces différences, nous réaliserons une analyse comparative de deux jeux respectivement différents dans leur genre afin de mettre en valeur et d'analyser les spécificités propres à chacun. De ce fait, le choix de *Silent Hill 2* et *The Legend of Zelda : The Wind Waker* entre en corrélation avec cette idée car ces œuvres sont respectivement de genres différents : Survival horror et action aventure s'inscrivant dans le genre du merveilleux héroïque

Plan

Afin de structurer les résultats obtenus lors des analyses des observations relevées durant plusieurs sessions de jeu, il est impératif d'élaborer un plan. Dans un premier temps, il sera question de déterminer le cadre théorique qui nous sera utile pour mener à bien l'étude du sonore mais aussi le cadre méthodologique sur lequel se basera notre analyse comparative. Nous donnerons également au cours de cette première partie un aperçu du contexte culturel de réception et de la réception en elle-même. Dans un second temps, nous traiterons du sonore en tant qu'intermédiaire entre structure de jeu et attitude ludique du joueur, en y évoquant la compréhension des règles, la dynamique d'action, ainsi que la perception et l'immersion. Pour finir cette étude, nous nous intéresserons en troisième partie à comprendre comment le sonore en tant que médiateur ludique, peut construire un certain éthos ludique, en pensant les différents usages du sonore selon le genre du jeu.

²¹ Tonalité : Elle se définit comme une gamme de huit notes, désignée d'abord par sa tonique et son mode (majeur ou mineur)

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

I. Cadre théorique, méthodologique et contexte culturel de réception

Dans cette première, nous nous intéresserons aux différentes théories qui nous seront plus ou moins utiles pour répondre aux différentes interrogations que nous avons exposé dans l'introduction de cette étude. Par la suite, nous y exposerons la méthodologie à laquelle nous avons eu recours pour mener notre analyse comparée dans une démarche de recherche et pour finir, nous dresserons un aperçu du contexte culturel de réception et de la réception en elle-même des jeux *The Legend of Zelda : Ocarina of Time* et *Silent Hill 2* afin de voir comment ces œuvres appartenant au même médium peuvent se placer dans un contexte particulièrement différent.

1. Cadre théorique

1.1 Comprendre l'interactivité pour l'étude du sonore

Comme nous avons pu le mentionner en introduction de ce présent mémoire, la notion d'interactivité fait l'unicité des médias interactifs, dont le jeu vidéo. Cette notion est également primordiale pour aborder le rôle du sonore au sein des jeux vidéo, et de comprendre en quoi celui-ci peut agir en tant que médiateur entre le monde du jeu et le joueur, lorsque celui est en adéquation avec les formes visuelles. Avant d'aborder la notion d'interactivité présente dans les nouveaux médias modernes que l'on peut qualifier de médias interactifs, il est important de rappeler que dans des médias plus anciens tels que la littérature, le cinéma ou encore la radio ; le lecteur, le spectateur ou l'auditeur n'est jamais réellement passif lorsqu'un médium transmet de l'information. En tant que récepteur, l'utilisateur du médium va recevoir une information par le biais de ce dernier et il va alors réaliser un traitement interne, qui va lui permettre d'interpréter l'information donnée et cela va lui permettre de construire sa propre vision concernant l'information qu'il lui a été donnée. En littérature, Umberto Eco, dans son ouvrage *Lector in Fabula, le rôle du lecteur ou la coopération interprétative dans les textes narratifs* (1979) distingue deux notions : *l'intentio auctoris* et *l'intentio lectoris*. *L'intentio auctoris* décrit le fait qu'à travers le texte, l'auteur exprime des idées de manière explicite et *l'intentio lectoris* quant à elle, décrit le fait que le lecteur investit le texte de façon intuitive et que celui-ci va déterminer le sens du texte écrit par l'auteur par ses propres opinions, mais aussi par le

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

biais de son conditionnement personnel, à savoir sa culture, sa personnalité ou encore son environnement. Ainsi, on comprend que le lecteur n'est pas passif lorsqu'il lit un texte, il va s'y investir de façon cognitive et en coopération avec les mots de l'auteur, il va y faire naître du sens, qui parfois ne correspond pas à celui que l'auteur voulait donner. Ce phénomène se remarque également dans un médium cette fois plus proche du jeu vidéo, au sein du cinéma, les images, les sons et le montage cinématographique évoluent ensemble pour créer du sens, et qui va être lui-même interprété par le spectateur, créant ainsi un sens nouveau. Cette fois au niveau du sonore, Karen Collins, dans son ouvrage *Playing with Sound, A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games* (2013) distingue sémantiquement « *interagir avec* » et « *écouter* »²². Selon l'autrice, interagir avec implique une participation à une action alors qu'écouter nous place en dehors de l'action, nous sommes un auditeur observateur. Cette distinction nous permet de comprendre d'une part la différence qu'il existe entre une écoute et une interaction mais d'autre part, elle permet aussi de discuter la façon dont l'écoute influence la perception de l'utilisateur du médium. Selon Collins « *Notre perception est du son est affectée par la façon dont nous écoutons ce son. L'écoute n'est pas simplement l'acte d'entendre un son, mais c'est aussi de s'occuper consciemment du son* »²³ (*ibid*) [Ma traduction]. Pour comprendre l'acte d'écouter et en quoi cela influence notre perception, nous pouvons faire référence à Michel Chion dans son livre *l'audio-vision* (2017, 4ème édition) lorsque celui-ci propose une catégorisation des différents types d'écoute, possédant chacune des propriétés particulières. Tout d'abord, Chion parle de « *l'écoute causale* »²⁴ en tant qu'acte de reconnaissance de la source du son de la part du spectateur. Il subdivise cette écoute causale en deux notions distinctes : « *l'écoute causale figurative* » (*ibid*), lorsque le spectateur cherche à savoir ce que représente un son donné dans une séquence filmique, et « *l'écoute causale détectrice* » (*ibid*), lorsque le spectateur tente de reconnaître comment ce son a été réellement produit en amont du film. Par exemple, dans *The Legend of Zelda : The Wind Waker* (Nintendo, 2001), lorsque le joueur entend le cri d'une mouette, ce dernier va alors en conclure que celui-ci provient des mouettes qui voltigent autour de l'avatar qu'il contrôle, mais il a aussi conscience que ce son a été par exemple, préalablement enregistré en bord de mer par le sound designer grâce à des appareils de captation sonore. Ensuite, Chion revisite la notion d'écoute

²²COLLINS, K. (2013) *Playing with Sound, A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*, MIT Press, (pp.4)

²³« *Our perception of sound is affected by how we listen to that sound. Listening is not merely the act of hearing but also is consciously attending to sound* » (*ibid*, pp.4)

²⁴CHION, M. (2017) *l'audio-vision, son et image au cinéma*, 4ème édition revue et augmentée, édition Armand Collin (pp.42-43)

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

sémantique de Pierre Schaeffer en la renommant « *l'écoute codale* »²⁵ et celle-ci désigne alors l'idée que le spectateur, lorsqu'il a affaire à un signal sonore codé dans un contexte donné par l'œuvre audio-visuelle, va tenter de décoder ce signal pour en comprendre un message. Si l'on reprend l'exemple de *The Legend of Zelda : The Wind Waker*, lorsque l'avatar contrôlé par le joueur donne un coup d'épée à un *Moblin*, une créature propre au monde du jeu, un son est déclenché pour signifier que le coup porté inflige des dégâts à cette créature. Ceci est d'autant plus intéressant car dans ce jeu vidéo, les ennemis n'ont aucune jauge de vie qui leur sont attribuée, et les coups infligeant des dégâts émettent des sons de plus en plus aigus à mesure que les attaques sont réussies, le joueur doit donc se fier au son pour connaître l'état de santé de l'ennemi qu'il combat. Chion ajoute que l'écoute causale et l'écoute codale peuvent être simultanées sur les mêmes sons, par exemple, dans *Silent Hill 2* (Konami, 2001) chaque créature monstrueuse possède un cri qui lui est propre, et lorsque le joueur l'entend alors que celui-ci ne le voit pas encore, il peut identifier de quelle créature il s'agit, relevant ainsi de l'écoute causale. De plus, le cri permettra au joueur de savoir qu'un danger va bientôt être imminent, relevant cette fois-ci de l'écoute codale. Pour finir, Chion parle de « *l'écoute réduite* » en désignant l'écoute des traits particuliers du son (son timbre, sa tonalité, etc.) indépendamment de la source et de l'environnement. Selon l'auteur, ce type d'écoute permet de comprendre que « *l'effet d'un son dans une scène est grandement lié à ses qualités propres de timbre et de texture, à son frémissement, ainsi qu'à sa place dans la scène* »²⁶. A cette classification, Collins ajoute dans son ouvrage précédemment cité que « *ces modes d'écoute ne sont pas mutuellement exclusifs, et un joueur peut écouter de plusieurs manières tout en jouant à un jeu* »²⁷. Grâce à cette classification tout à fait transposable au médium vidéoludique, on comprend comment l'écoute peut affecter l'expérience de jeu du joueur et sa façon d'appréhender certaines règles qui le régissent. Si l'on considère alors que l'interactivité ne relève que du fait que l'utilisateur d'un média aura une interaction physique avec ce dernier, l'écoute et ses différentes classifications ne peuvent être qualifiées d'interaction. Cependant, Collins met en lumière une faculté intéressante de l'écoute lorsque celle-ci est présente dans des médias interactifs : « *Notamment, lorsqu'il s'agit de média interactif, certaines manières*

²⁵CHION, M. (2017) *l'audio-vision, son et image au cinéma*, 4ème édition revue et augmentée, édition Armand Collin (pp.43)

²⁶CHION, M. (2017) *l'audio-vision, son et image au cinéma*, 4ème édition revue et augmentée, édition Armand Collin (pp.46)

²⁷COLLINS, K. (2013) *Playing with Sound, A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*, MIT Press, (pp.5)

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

d'écouter impliquent une action et une participation de la part de l'auditeur »²⁸ [Ma traduction]. Ce qu'elle veut dire ici, c'est que même si l'écoute n'implique pas d'action physique de la part de l'auditeur, il existe néanmoins une autre forme d'interactivité, qui relève du cognitif. L'auteur inclut dans cette forme d'interactivité « *les activités émotionnelles et cognitives conscientes ou inconscientes qui ont lieu avant, pendant et après le jeu* »²⁹ (*ibid*, pp.8). En cela Collins cite David Huron, qui dans son article *listening styles and listening strategies*³⁰ (2002) ajoute à la classification des modes d'écoute donnée par Chion plusieurs notions, dont une qui nous intéresse particulièrement ici pour comprendre les interactions cognitives que le sonore peut engendrer, « *l'écoute du signal* ». Cette notion fait référence au fait qu'un joueur peut écouter un signal sonore particulier et que celui-ci va l'anticiper. Cette anticipation se traduira alors par un changement de comportement du joueur en jeu, et va alors modifier sa façon de jouer. Nous pouvons ici prendre pour exemple *Silent Hill 2* et l'attention particulière que le joueur doit porter à sa radio, qui va grésiller de façon plus ou moins élevée lorsque le joueur s'approche d'un monstre ou qu'un monstre s'approche du joueur. Cet usage du sonore permet au joueur d'entendre un signal sonore particulier, et par un processus cognitif, le joueur va consciemment ou non modifier sa façon de progresser et son appréhension du monde du jeu : Il va avoir peur, il va fuir, il va contourner ou il va se préparer à combattre, en anticipant par exemple son choix de l'arme, qui sera la plus appropriée pour affronter le monstre qui se trouve près de lui, sans pour autant connaître la forme visuelle de celui-ci.

Ainsi, nous commençons peu à peu à constater qu'au même titre que les objets visuels, les objets sonores font partie intégrante de l'interactivité présente dans le medium vidéoludique. Collins rappelle que les technologies utilisées dans les nouveaux médias permettent un changement significatif de notre façon d'interagir avec eux. Pour expliquer cela, elle se réfère alors à la notion « *d'activité schizophonique* »³¹ donnée par Schafer, qui est une concaténation décrivant le fait que nous avons désormais la capacité de séparer le son de sa source. Elle ajoute à cette idée que « *Supposer que les technologies sonores interrompent la signification corporelle des sons simplement parce qu'elles enlèvent ces sons de leurs sources visuelles, c'est donc ignorer les techniques d'écoute corporellement sensibles qui n'ont rien à*

²⁸«Notably, when it comes to interactive media, some ways of listening imply action and participation on the part of the listener » (*ibid*, pp.5)

²⁹« *These interactions include the conscious or unconscious emotional and cognitive activities that take place before, during and after gameplay* »

³⁰HURON, D (2020) *Listening Styles and Listening Strategies*. Paper presented at the Society for Music Theory 2002 Conference, Columbus, OH November 1.

³¹COLLINS, K. (2013) *Playing with Sound, A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*, MIT Press, (pp.19)

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

*voir avec la vue. Nous ne voyons pas seulement les sons se produire : Nous les ressentons »*³². Avec cette séparation du son et de sa source et notre faculté de ressentir un son, nous pouvons admettre que l'esprit de l'auditeur a été en quelque sorte libéré de l'image de l'interprète du son pour laisser place à son imagination et à son interprétation. Ce qui est encore plus intéressant ici, c'est ce que Michel Chion nomme la « *synchrèse* »³³. L'auteur de *l'audio-vision* définit cette notion comme la combinaison de synchronisme et de synthèse, « *la soudure perceptive irrésistible et spontanée qui se produit entre un phénomène sonore et un phénomène visuel ponctuel lorsque ceux-ci tombent en même temps, cela indépendamment de toute logique rationnelle.* » (*ibid*). Par cette notion, on comprend alors que dans la plupart des médias actuels, sons et images peuvent fusionner pour créer un nouveau sens qui n'aurait pas été présent si ces deux modalités œuvraient indépendamment. Malgré le fait que cette technique nous permet de penser comment ces deux modalités, une fois fusionnées, peuvent faire apparaître un nouveau sens, il n'en reste pas moins que ces dernières font que le film agit sur le corps du spectateur alors qu'avec le médium vidéoludique, les joueurs agissent avec le jeu. Collins est déduit alors que « *la connexion physique avec les jeux est distincte et favorise une interaction bidirectionnelle* »³⁴ [Ma traduction]. Cela s'explique par le fait que, contrairement au cinéma par exemple, le jeu vidéo requiert des dispositifs d'interface physique tels que les manettes pour que le joueur puisse évoluer dans l'univers du jeu, impliquant de fait une nouvelle modalité qui vient s'orchestrer avec les modalités visuelles et sonores, à savoir l'action ou la réaction. Ainsi, le joueur peut agir ou réagir cognitivement puis physiquement aux modalités visuelles et sonores ce qui modifie considérablement l'interactivité que l'utilisateur du médium peut avoir avec celui-ci. De plus, dans son ouvrage, Collins applique la notion de synchrèse donnée par Michel Chion au jeu vidéo et révèle que cette dernière peut être liée à l'action du joueur plutôt qu'être liée aux images, c'est ce qu'elle appelle la « *synchrèse kinésonique* ». Elle précise que « *le son interactif est piloté par des événements et le son est contrôlé par une action ou une occurrence initiée par le jeu ou par le joueur* »³⁵ [Ma traduction]. Plus loin, elle ajoute que la synchronicité du son agit en tant que retour d'information et qu'elle « *aide les joueurs à*

³²« *To assume that sound technologies interrupt the corporeal signifiante of sounds simply because they remove these sounds from their visual sources is thus to ignore corporeally sensitive techniques of listening that have little if anything to do with sight. We don't just see sounds occurring : we feel them* » (*ibid*, pp.20)

³³CHION, M. (2017) *l'audio-vision, son et image au cinéma*, 4ème édition revue et augmentée, édition Armand Collin (pp.90)

³⁴COLLINS, K. (2013) *Playing with Sound, A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*, MIT Press, (pp.22) « *the physical connection with games is distinct and fosters a two-way interaction* »

³⁵COLLINS, K. (2013) *Playing with Sound, A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*, MIT Press, « *interactive sound is event-driven, and that sound is controlled by an action or occurrence that is initiated by the game or by tge player* » (pp.32)

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

comprendre les conséquences de leur action, en réduisant la courbe d'apprentissage du jeu en fournissant des retours d'informations précieux »³⁶[Ma traduction], ce qui nous donne ici un premier aperçu du fait que le son peut agir en tant que médiateur ludique.

L'autrice met ensuite en lumière une notion intéressante en citant les travaux de Mark Leman. Ce dernier dit que dans le cas de la musique, malgré qu'elle soit une seule modalité, est par essence multimodale car elle implique tous les sens, dans le sens où « *elle fait bouger le corps, évoque des réponses émotionnelles et génère des associations avec l'espace et les textures* »³⁷ [Ma traduction]. Dans la mesure où l'on considère que le travail du sound design est de mêler musique et son pour que ceux-ci fonctionnent comme un tout cohérent et qu'il en devient de fait parfois difficile de dissocier l'un de l'autre, comme dans *The Legend of Zelda : The Wind Waker* et surtout dans *Silent Hill 2*, nous pouvons donc considérer le paysage sonore comme relevant de cette multimodalité décrite ci-dessus. Collins en vient également à cette conclusion dans son ouvrage lorsqu'elle dit que les « *les sons à eux seuls peuvent évoquer des images et avoir des associations corporelles avec leur causalité* »³⁸[Ma traduction]. Toutefois, il est important de rappeler que l'analyse du sonore dans un médium audiovisuel ne peut se faire en dissociation avec les images, car comme l'indique Chion, ceux-ci fonctionnent en combinaison et s'influencent en permanence. En cela, Collins affirme que « *nous écoutons, voyons et ressentons simultanément le drame. Et bien que nous écoutions toujours causalement, nous interprétons et associons simultanément des sons à d'autres évènements, objets et émotions de notre propre expérience* »³⁹[Ma traduction]. Nous pouvons reprendre l'exemple de *Silent Hill 2* où lorsqu'une créature telle que l'emblématique *bubble head nurse* entre d'abord dans le champ auditif du joueur, le son sert de prévention dans le sens où quelque chose est en approche, mais il sert aussi par association au propre conditionnement du joueur (qui peut dépendre de sa culture, son environnement etc.) à l'identification de l'évènement qui approche, à savoir son genre (son de talon qui claque au sol) et l'ampleur de la menace (vitesse de la créature et son nombre). Dans son ouvrage, Collins en déduit qu'« *ensemble, les approches phénoménologiques et sémiotique semblent indiquer que les capacités connotatives du*

³⁶« *The synchronicity of the response helps players to understand the consequences of their action, reducing the learning curve of the game and providing valuable feedback* » (ibid, pp.33)

³⁷« *That it moves the body, evokes emotional responses, and generates associations with spaces and textures* » (ibid, pp.23)

³⁸« *sounds on their own can evoke images and have corporeal associations with their causalité* » (ibid, pp.24)

³⁹« *We listen and simultaneously see and feel the drama. And although we always listen causally, we are simultaneously interpreting and associating sounds with other events, objects, and emotions from our experiences* » (ibid, pp.24)

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

*son sont dues à l'intégration synesthésique et sensorielle qui a lieu dans l'esprit et aussi aux associations personnelles et culturelles que l'on a de ces sons »*⁴⁰[Ma traduction].

Pour finir cette première sous partie sur l'interactivité qui nous sert de cadre théorique pour l'analyse comparée des jeux composants le corpus, il est important de dire que Collins mentionne que la recherche, en addition avec le fait que les différentes modalités sensorielles altèrent la perception et l'interprétation du joueur, a montré que « *l'augmentation du nombre de modalités a des effets différents sur le traitement de l'information et sur la réactivité, ce qui peut être important pour la réussite dans un jeu vidéo »*⁴¹[Ma traduction]. Selon l'autrice, les modalités multiples peuvent « *réduire notre charge cognitive »* (*ibid*) quand le joueur reçoit une information importante telle que dans *The Legend Of Zelda : The Wind Waker* où l'addition des effets visuels, du mouvement et de la tonalité majeur et aiguë de la phrase musicale font comprendre directement au joueur que l'objet ramassé dans un coffre est une récompense. D'un autre côté, Collins met également avant le fait que « *dépendamment du contexte, la multiplication des modalités peut aussi accroître la charge cognitive »* (*ibid*), ce qui est particulièrement intéressant pour comprendre le travail minutieux des créateurs de *Silent Hill 2*. En effet, dans ce jeu, les modalités sensorielles semblent être volontairement surchargées d'éléments afin de troubler la perception du joueur et de rendre plus éprouvante sa progression au sein de l'univers du jeu. La musique au style *noise*, s'additionnant aux mouvements arithmétiques des créatures qui rendent particulièrement difficile l'anticipation et la compréhension des patterns de ces derniers de la part du joueur, ainsi que le nombre élevé d'ennemis à affronter dans un environnement restreint surcharge la capacité cognitive du joueur dans des instants où le jeu demande une certaine rapidité pour agir, sous peine d'échouer. Cette distinction faites par Collins nous permet d'ores et déjà de penser qu'il existe une différence dans l'usage des sons selon le genre du jeu et donc une différence de médiation au niveau ludique, ce que nous étudierons plus en détail dans la seconde partie de ce mémoire.

⁴⁰« *Together the phenomenological and semiotic approaches seem to indicate that sound's connotative abilities are due to the synesthetic, sensory integration that takes places in the mind and also to the personal and cultural associations that we have with those sounds. »* (*ibid*, pp.25)

⁴¹« *That increasing the number of modalities has different effects on information processing and responsiveness, which can be important to the ability to succeed at a video game. »* (*ibid*, pp.29)

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

1.2 La diégèse, une notion fondamentale dans l'étude du sonore, pourtant discutée

« *Il est important que le médium vidéoludique adopte certains rôles pour la musique des supports narratifs antérieurs. Plus précisément, les premiers dessins animés et films d'horreur ont établi certains tropes sur lesquels les jeux vidéo s'appuient aujourd'hui. En outre, les études sur la relation entre les éléments sonores et visuels dans les médias plus anciens (par exemple, le cinéma) s'avèrent utiles pour comprendre la musique du jeu car certaines idées de base (par exemple, le son musical diégétique par rapport au son musical non diégétique) s'appliquent aux jeux vidéo* »⁴² [Ma traduction]. Ces quelques mots tirés de l'article de Zack Whalen nous montrent l'importance de la terminologie provenant des travaux de recherche sur les médias audiovisuels plus anciens. Celui-ci et comme pour beaucoup d'autres chercheurs, met en avant le concept de la diégèse pour traiter les questions relatives au sonore dans les jeux vidéo. Comme l'indique Sebastien Genvo et Nicole Pignier dans leur article *Comprendre les fonctions ludiques du son, pour la formation d'un cadre théorique de sémiotique multimodale* (2011) « *le concept de diégèse est employé de façon récurrente pour introduire la question du son dans les jeux vidéo* ».⁴³ Toutefois, avant d'aller plus loin, il convient ici de rappeler la définition de ce que peut être la diégèse. Gérard Genette, dans son ouvrage *Figures III* (1972), définit la « *diégèse* » comme « *l'univers spatio-temporel désigné par le récit* »⁴⁴. Le jeu vidéo, étant également un médium contenant un univers clairement délimité, ce concept de diégèse peut alors évidemment être transposé à celui-ci, correspondant alors à l'univers spatio-temporel dans lequel le joueur évolue par l'intermédiaire de son avatar. Par déduction, l'extra-diégèse représente alors tous ce qui est en dehors de l'univers spatio-temporel, tels que les menus présents dans un jeu vidéo. Ceci étant défini, il est important de mentionner pourquoi ce concept de diégèse paraît si important aux yeux de tous les chercheurs ayant travaillé sur la question du sonore dans le médium vidéoludique. Si l'on se tourne une

⁴² WHALEN, Z. (2004) *Play Along, An approach to videogame music*, <http://www.gamestudies.org/0401/whalen/> [En ligne], [Consulté le 30/07/2020] : « *It is important that the videogame medium adopts certain roles for music from prior narrative media. Specifically, early cartoon music and horror films established certain tropes that videogames rely on today. Furthermore, studies of the relationship between audial and visual elements in older media (for example, film) prove useful for understanding game music because certain basic ideas (for example, diegetic versus non-diegetic musical sound) apply to videogames* »

⁴³ GENVO, S. PIGNIER, N. (2011) *Comprendre les fonctions ludiques du son, pour la formation d'un cadre théorique de sémiotique multimodale*, <https://journals.openedition.org/communication/1845?lang=en#ftn11> [En ligne], [Consulté le 30/07/2020]

⁴⁴ GENETTE, G. (1972). *Figures III*, Paris, Éditions du Seuil, Coll. « Poétique »

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

nouvelle fois vers l'article de Sebastien Genvo et Nicole Pignier, ces derniers précisent que « *La grande majorité des auteurs s'étant intéressés au sujet affirment en effet l'opérationnalité de la distinction, établie au cinéma, entre sons diégétiques et sons extra-diégétiques pour décrire les fonctions sémiotiques du son vidéoludique (qu'il s'agisse de musique ou de bruit)* » (Genvo, Pignier, *ibid*). Au-delà du positionnement de la source même du son, Karen Collins montre dans son ouvrage *An introduction to the History, Theory and Practice of video game music and sound design* (2008) que dans le jeu vidéo, il faut tenir compte de l'activité du joueur au niveau de l'interaction avec le médium : « *Jouer à un jeu vidéo implique une activité à la fois diégétique et extradiégétique : le joueur à une interaction consciente avec l'interface (le diégétique), ainsi qu'une réponse corporelle à l'environnement et à l'expérience de jeu (extradiégétique)* »⁴⁵ [Ma traduction]. Toujours en faisant référence à Collins, Genvo et Pignier affirment également qu'il faut une nouvelle fois prendre en considération l'activité du joueur, mais cette fois-ci dans « *dans les processus de génération sonore* » (Genvo, Pignier, *ibid*). Pour cela, l'auteur et l'autrice de cet article exposent les propos de Collins disant qu'il est nécessaire de distinguer les sons qu'elle nomme « non dynamiques » et les sons « dynamiques ». Afin de bien comprendre ce dont il s'agit, Genvo et Pignier rappellent que Collins distingue les « sons dynamiques » en deux catégories distinctes :

« *D'une part, les sons qui se déclenchent directement à la suite d'une action du joueur. Elle les qualifie d'« interactifs » : « Si par exemple le joueur appuie sur un bouton, le personnage à l'écran agite son épée et fait < swoosh >. Presser le bouton à nouveau causera la récurrence de ce son. Ce < swoosh > est un effet sonore interactif* » (Collins, 2007 : 264) ; *d'autre part, les sons « adaptatifs » qui répondent à des modifications de l'environnement de jeu et qui peuvent relever en partie du joueur, mais sur lesquels celui-ci n'a pas de contrôle direct. Par exemple, dans Super Mario Bros. (Nintendo, 1985), lorsque le joueur met trop de temps à terminer un niveau, le tempo de la musique double.* » (Genvo, Pignier, *ibid*).

Plus loin dans leur article, l'auteur et l'autrice précise que les distinctions faites par Collins lui ont permis de créer une grille descriptive du son dans le médium vidéoludique, ce qui dans le cadre de ce mémoire, jouera un rôle important au niveau méthodologique, que nous

⁴⁵ COLLINS, K. (2008). *An introduction to the History, Theory and Practice of video game music and sound design*, MIT Press, (pp.24) « *Playing a video game involves both diegetic and extradiegetic activity: the player has a conscious interaction with the interface (the diegetic), as well as a corporeal response to the gaming environment and experience (extradiegetic)* »

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

détaillerons plus tard. Nous trouverons ci-dessous ce que Genvo et Pignier ont pu relever de cette grille de description :

« Concernant les sons extra-diégétiques : les sons non dynamiques correspondent par exemple aux musiques accompagnant une séquence « cinématique » d'un jeu vidéo. Les sons adaptatifs correspondent entre autres à l'exemple précédent dans *Super Mario Bros.*, tandis que les sons interactifs sont par exemple les sons générés par les menus de l'interface de jeu ; concernant les sons diégétiques : les sons non dynamiques sont par exemple ceux qui peuplent l'environnement du personnage mais sur lesquels le joueur ne peut intervenir. Pour les sons adaptatifs, Collins prend l'exemple du jeu *The Legend of Zelda : Ocarina of Times* (Nintendo, 1998), où à l'aube il est possible d'entendre le chant du coq, le son des oiseaux durant la journée et les hurlements d'un loup la nuit. Enfin, les sons diégétiques interactifs correspondraient notamment à l'exemple précédent de l'épée agitée par un personnage » (Genvo, Pignier, *ibid*).

Pour exemplifier davantage ces propos, nous pouvons citer ici quelques données que nous avons relevées lors des sessions de jeu sur les œuvres vidéoludiques composants le corpus. En accord avec la grille de description de Collins, les sons dynamiques diégétiques dits interactifs correspondraient alors, dans le cas de *Silent Hill 2* le bruit des coups de feu des différentes armes que le joueur peut utiliser, quant aux sons dynamiques diégétiques adaptatifs, dans *The Legend of Zelda : The Wind Waker* correspondraient aux cris des mouettes ou au son du vent. Pour le cas des sons toujours dynamiques interactifs mais cette fois-ci extradiégétique, ils correspondraient aux sons musicalisés que le joueur déclenche lorsqu'il souhaite poursuivre le dialogue avec un PNJ⁴⁶, ces derniers étant uniquement textuels dans *The Legend Of Zelda : The Wind Waker*, et dans le cas de *Silent Hill 2*, les sons dynamiques adaptatifs extradiégétiques seraient les musiques de style noise qui se déclenchent dans des lieux uniquement clos et peuplés de créatures monstrueuses. Pour finir, les sons non dynamiques extradiégétique seraient, dans *Silent Hill 2*, les musiques composées spécialement pour les diverses cinématiques accompagnant la narration du jeu, et enfin les sons non dynamiques diégétique correspondraient aux diverses onomatopées qu'émettent les différents PNJ lors des dialogues de *The Legend Of Zelda : The Wind Waker*. Ajoutons toutefois que selon Collins et relevé par Genvo et Pignier, cette classification « semble très perméable » dans le sens où « les degrés

⁴⁶ Personnage non jouable

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

d'« activités dynamiques » dans un jeu sont « fluides », ce qui peut rendre une entreprise de classification ardue » (Genvo, Pignier, *ibid*).

Bien que la recherche a montré que le concept de diégèse s'avère très utile pour comprendre les fonctions sémiotiques du son, plusieurs chercheurs mettent l'accent sur le fait que ce concept présente des limites. Tout d'abord, Genvo et Pignier renvois à la définition de la diégèse donnée par Etienne Souriau (1951) qui, contrairement à celle donnée par Genette qui inhibe l'aspect narratologique, dénomme « *tout ce qui appartient, dans l'intelligibilité, à l'histoire racontée, au monde supposé ou présupposé par la fiction du film.* » (Genvo, Pignier, *ibid*). Ainsi, au regard de cette définition, l'auteur et l'autrice soutiennent que « *cette définition peut s'appliquer à des jeux comportant effectivement une histoire, elle est plus difficilement applicable à d'autres types de jeux tels que le célèbre Tetris.* » et posent alors une question intéressante qui illustre bien le fait que le concept de diégèse semble limité dans l'étude vidéoludique « *Où se situeraient dans ce cas la diégèse et donc les sons diégétiques en l'absence de tout personnage et d'histoire racontée ?* » (Genvo, Pignier, *ibid*). De plus, au cours de nos recherches mais également souligné par l'auteur et l'autrice de *Comprendre les fonctions ludiques du son*, nombreux sont les auteurs qui donnent des significations éloignées du concept basique de diégèse, ce qui montre encore une fois que ce concept est utile certes, mais qu'il est limité parce qu'il peut donner naissance à une pluralité de signification lorsqu'il est appliqué au médium vidéoludique. A ce propos, Kristine Jorgensen appuie dans son article *Time for New Terminology? Diegetic and Non-Diegetic Sounds in Computer Games Revisited* (2010) la nécessité de créer une nouvelle terminologie concernant les concepts de diégèse et d'extra-diégèse. Cette dernière explique que les termes « diégétiques » et « extradiégétiques » sont « *problématiques car ils ne prennent pas en compte les aspects fonctionnels du son et n'indique pas comment le monde du jeu diffère des mondes fictionnels traditionnels* »⁴⁷. [Ma traduction]. A travers son article, Jorgensen met l'emphase sur le fait qu'une confusion s'est créée car nous avons, selon elle, considéré à tort que le « *gameworld* » était en réalité uniquement un « *storyworld* » mais aussi parce que les sons possèdent « *un double statut dans lequel il fournit des informations d'utilisabilité au joueur en même temps qu'il a été stylisé* »

⁴⁷ JORGENSEN, K. (2010) *Time for New Terminology? Diegetic and Non-Diegetic Sounds in Computer Games Revisited*, in *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developpement*, GRIMSHAW, M. « *These terms are problematic because they do not take into account the functional aspects of sound and indicate how gameworlds differ from traditional fictional worlds* »

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

pour correspondre au monde fictionnel représenté ». ⁴⁸ Dans cette conception, il est tout à fait normal d'affirmer que les sons traditionnellement appelés extradiégétiques ne peuvent pas influencer des événements diégétiques. Cependant, Jorgensen prétend que dans le cas du jeu vidéo, « *les sons diégétiques et extradiégétiques ont tendance à se mélanger systématiquement dans les jeux, créant ainsi des niveaux de communication supplémentaires par rapport à la division traditionnelles entre sons diégétiques et extradiégétiques* » ⁴⁹. De plus, l'auteur cite Huiberts & Van Tol car ces derniers ont montré que l'utilisation de la séparation diégétique et extradiégétique est compliquée à appliquer à certains sons car par le biais de l'interactivité, un son extradiégétique peut affecter un événement diégétique. Par exemple, dans le film *Jaws* (Steven Spielberg, 1975), le spectateur qui entend l'émblématique musique du film qui peut être entendue à l'approche du requin, bien qu'il reçoive l'information que l'attaque va probablement être imminente, le spectateur n'a pas les moyens de faire réagir le personnage pour que celui-ci évite le danger, il ne sera que le témoin d'un inévitable drame. Cependant dans un jeu vidéo tel que *Ark : Survival Evolved* (Wildcard, 2015), le joueur va entendre la musique d'affrontement se déclencher en amont de la perception des formes, et le personnage va alors s'équiper d'une arme pour se défendre alors que celui-ci n'est pas censé entendre la musique qui provient d'en dehors de la diégèse. Ainsi, consciente des problèmes que peut apporter la distinction entre ce qui relève du diégétique et de l'extradiégétique dans l'étude du sonore, Jorgensen propose une nouvelle terminologie qui se base sur le terme « *son transdiégétique* » ⁵⁰. Cette dernière propose alors l'explication suivante :

« Cette approche décrit le son transdiégétique comme transcendant la frontière entre diégétique et extradiégétique : Les sons diégétiques peuvent s'adresser à des entités extradiégétiques, tandis que les sons extradiégétiques peuvent communiquer avec des entités du monde diégétique. Ces sons ont une valeur fonctionnelle importante dans les jeux informatiques car ils constituent une extension de l'interface utilisateur et fournissent des informations telles que des retours ou des avertissements au joueur. Utilisant la frontière entre le diégétique et l'extradiégétique, les sons transdiégétiques fusionnent les informations du

⁴⁸ « [...] has a double status in which it provides usability information to the player at the same time as it has been stylized to fit the depicted fictional world. » (*ibid*, pp.2)

⁴⁹ « diegetic and non-diegetic sounds tend to blend systematically in games, thereby creating additional levels of communication compared to the traditional diegetic versus non-diegetic divide » (*ibid*, pp.2)

⁵⁰ « transdiegetic sounds » (*ibid*, pp.8)

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

système de jeu avec le monde du jeu et créent un cadre de référence qui a une valeur d'utilité en maintenant le sentiment de présence dans le monde du jeu »⁵¹[Ma traduction].

Au sein même de cette approche, elle distingue tout de même les sons qu'elle appellera « *internal transdiegetic* » de ceux qu'elle nomme « *external transdiegetic* », dans le sens où les sons qu'elle qualifie de transdiégétique interne peuvent être aisément interprétés comme des abstractions des sons qualifiés traditionnellement comme diégétique, car ces derniers sont intégrés à l'environnement de jeu. Or, les sons transdiégétiques externes sont situés à l'extérieur de cet environnement de jeu mais ils ont un impact évident sur ce dernier. Cette approche, bien qu'elle soit très intéressante, n'est pas encore très abordé par l'ensemble des chercheurs qui travaillent autour de la question du sonore dans le jeu vidéo, qui préfèrent encore utiliser les termes diégétiques et extradiégétique.

Toutefois, comme nous l'avons pu le mentionner précédemment, Sebastien Genvo et Nicole Pignier précisent dans leur article qu'il existe une pluralité d'acceptations perméables pour le concept de diégèse dans le cadre du jeu vidéo, et que cela peut amener à des confusions. Ainsi, ces derniers proposent un concept supplémentaire pour « *pour penser plus précisément, d'un côté, le lien entre l'espace de fiction généré par un jeu et la réalité « ordinaire » du joueur et, de l'autre, les fonctions que peut recouvrir le son entre ces deux pôles.* »⁵². Ce concept sur lequel l'auteur et l'autrice se base, est celui proposé par Winicott dans son ouvrage *Jeu et réalité, l'espace potentiel* (1971-1975) : L'aire intermédiaire d'expérience. Comme le rappellent Genvo et Pignier, ce concept provient du lien qui existe entre le jeu et la fiction et ces derniers indiquent que « *De nombreux auteurs indiquent en effet que le joueur, lorsqu'il est en action ludique, adopte une attitude mentale qui est de l'ordre du faire « comme si », pour reprendre une expression de Roger Caillois ; « faire comme si » il faisait quelque chose de différent* » (*ibid*, pp.15). Ainsi, au sens de Winicott, l'aire intermédiaire d'expérience est « *Cette aire où l'on joue n'est pas la réalité psychique interne. Elle est en dehors de l'individu,*

⁵¹ « *This approach described sound as transdiegetic by way of transcending the border between diegetic and non-diegetic: Diegetic sounds may address non-diegetic entities, while non-diegetic sounds may communicate to entities within the diegetic world. Such sounds have an important functional value in computer games by being an extension of the user interface and providing information such as feedback and warnings to the player. Utilizing the border between diegetic and non-diegetic, transdiegetic sounds merge game system information with the gameworld and create a frame of reference that has usability value at the same time as it upholds the sense of presence in the gameworld* » (*ibid*, pp.8)

⁵² GENVO, S. PIGNIER, N. (2011) *Comprendre les fonctions ludiques du son, pour la formation d'un cadre théorique de sémiotique multimodale*, <https://journals.openedition.org/communication/1845?lang=en#ftn11> [En ligne], [Consulté le 30/07/2020]

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

mais elle n'appartient pas non plus au monde extérieur »⁵³ et conformément à cette définition, Genvo et Pignier prétendent que celle-ci est appropriée pour qualifier le lieu où se déroule le jeu. En d'autres termes, l'auteur et l'autrice disent que « *la réalité dans laquelle se réalisera l'action du joueur prend place dans une aire qui se situe entre ces deux pôles, où le joueur va transposer les choses du monde au sein duquel il vit dans un ordre nouveau.* »⁵⁴. Ainsi, par cette conception, Genvo et Pignier parviennent à la conclusion que des jeux présentant une diégèse et d'autres non, constituent tout de même des aires d'intermédiaires d'expérience.

1.3 Rôle et fonction ludique

Bien que les études du sonore soient minoritaires dans les sciences du jeu, les chercheurs ayant d'ores et déjà travaillé sur ce sujet ont relevé de nombreux rôles que le sonore peut avoir, lorsque celui est en orchestration avec les modalités visuelles et haptiques. Dans le contexte de l'élaboration du cadre théorique de ce présent mémoire, nous allons donner un aperçu de l'ensemble des rôles que le sonore peut avoir afin de montrer que celui-ci n'est pas qu'un simple accompagnateur au service de l'image, ce qui a d'ailleurs été démontré par Michel Chion dans son ouvrage *l'audio-vision*, car bien que ses théories se basent sur le cinéma, il est tout à fait possible de transposer ses propos au sujet du médium vidéoludique qui est lui-même issu de la combinaison audiovisuelle. En effet, Chion parle de « *la valeur ajoutée* » de la musique et du son par rapport aux images pour définir le fait que ces derniers, en co-énonciation avec les images, peut créer une émotion spécifique, en rapport avec la situation montrée. L'auteur montre que cette valeur ajoutée peut avoir deux effets : *empathique* et *anempathique*. L'effet empathique, dans le sens du mot empathie, c'est-à-dire la faculté de faire ressentir les sentiments des autres, est défini selon Chion comme le fait que la musique « *exprime directement sa participation à l'émotion de la scène, en revêtant le rythme, le ton, le phrasé adaptés, cela évidemment en fonction des codes culturels de la tristesse, de la gaieté, de l'émotion et du mouvement* »⁵⁵. Ensuite, l'auteur donne le terme *anempathique* pour montrer qu'à l'inverse, la musique affiche « *au contraire, une indifférence ostensible à la situation, en se déroulant de manière égale, impavide et inéluctable [...] et c'est sur le fond même de cette*

⁵³ WINICOTT, D.W. (1971-1975) *Jeu et réalité, l'espace potentiel*, Paris, Gallimard

⁵⁴ GENVO, S. PIGNIER, N. (2011) *Comprendre les fonctions ludiques du son, pour la formation d'un cadre théorique de sémiotique multimodale*, <https://journals.openedition.org/communication/1845?lang=en#ftn11> [En ligne], [Consulté le 30/07/2020]

⁵⁵ CHION, M. (2017) *l'audio-vision, son et image au cinéma*, 4ème édition revue et augmentée, édition Armand Collin (pp.28)

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

indifférence que se déroule la scène, ce qui a pour effet non de geler l'émotion mais au contraire de la redoubler, en l'inscrivant sur un fond cosmique » (*ibid*). Néanmoins, bien que Michel Chion montre que la musique peut être considérée comme une valeur ajoutée aux images, il précise également que cette valeur ajoutée est strictement réciproque dans le sens où « *si l'on fait voir l'image différemment de ce que cette image montre sans lui, de son côté, l'image fait entendre le son autrement que si celui-ci retentissait dans le noir* » (*ibid*, pp.41). Chion, également à l'origine du terme « *synchrèse* » a permis à certain de chercheur de penser la synchronicité du son par rapport à l'image mais aussi par rapport au mouvement. Zack Whalen, dans son article *Play Along : An approach to videogame music* (2004) fait référence à Neumeyer et Buhler qui en 2001, ont parlé de la notion de « *mickey mousing* » décrivant la capacité du son à représenter la relation d'un personnage avec son univers fictif en disant que « *l'objectif du simple mickey mousing semble certainement plus orienté vers le physique ou la kinesthésie* »⁵⁶[Ma traduction]. Nous pouvons deviner peu à peu que le sonore exerce un rôle de vraisemblance, non dans le sens de réalisme, mais plutôt pour donner l'effet au joueur que le monde, bien que fictif, est vraisemblable, palpable et caractérise de façon auditive l'espace de l'histoire (Whalen, 2004). Au sein du médium vidéoludique, le son joue un rôle important dans la spatialité du monde du jeu. Axel Stockburger, dans son article *The Game from an auditive experience* (2003), parle des travaux de Ulf Wilhelmsson qui a montré que les sons peuvent prodiguer des informations spatiales pour le joueur, notamment en termes d'orientation lorsque par exemple, la musique ou le son change de hauteur, monte dans les aigus ou descend dans les graves, débute ou termine. Ce dernier affirme que les sons ont des qualités spatiales sans pour autant être indexés à leur source matérielle et il rappelle également que les changements de volume ou de hauteur peuvent provoquer des illusions de mouvement (Wilhelmsson, 2001, pp.19). En s'intéressant également aux dialogues sonorisés, Stockburger montre que ces derniers permettent en plus de transporter des éléments narratifs, la construction de relations spatiales complexes entre les locuteurs (Stockburger, pp.4). Pour exemplifier ses propos, il fait référence au jeu *Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty* (Konami, 2001), car pour communiquer, les personnages ont recours à une radio, ces derniers étant soumis à un éloignement géographique. Les voix des personnages sont alors stylisées par un effet de transmission radiophonique, qui permet de signifier l'éloignement spatiale entre eux. S'intéressant ensuite aux effets sonores, l'auteur dit qu'« *ils sont souvent utilisés pour signaler*

⁵⁶ WHALEN, Z. (2004) *Play Along, An approach to videogame music*, <http://www.gamestudies.org/0401/whalen/> [En ligne], [Consulté le 30/07/2020] : « *The goal in simple mickey mousing certainly seems to be more physically or kinesthetically oriented* »

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

les changements dans l'état du jeu. Ils peuvent fournir des retours d'information à propos des modifications des conditions de jeu, comme au sujet des points gagnés, de l'état de santé, la naissance ou le décès de l'évènement »⁵⁷[Ma traduction]. Par ces mots, on comprend alors que le sonore peut avoir un rôle d'indicateur ou d'avertissement pour le joueur concernant un changement dans l'état du jeu ou lorsqu'un évènement apparaît ou disparaît. Toujours en termes de spatialité, Stockburger applique également la notion de « *sons de territoire* » employée par Michel Chion dans *l'audio-vision* pour montrer qu'une composition musicale peut renforcer le sentiment d'immersion du joueur concernant l'environnement de jeu, en créant un grand impact émotionnel. De par son omniprésence et sa continuité (permise notamment par la technique du *loop*⁵⁸) la musique liée à une zone définie dans un jeu vidéo peut servir au joueur à l'identifier plus facilement, notamment par l'utilisation d'instrument qui possède des connotations environnementales. Par exemple, un sitar va être souvent utilisé pour donner une impression de chaleur, alors qu'un chœur va plutôt donner l'impression que le joueur se trouve dans un endroit à forte religiosité, où des esprits divins semblent peupler l'endroit. Concernant les objets sonores qu'il qualifie « d'interface », Stockburger montre que ces derniers permettent au joueur d'améliorer sa connaissance du fonctionnement du jeu et prodiguent des retours sur les actions du joueur. Il précise que ces sons d'interface peuvent être plus moins intégrés intelligemment dans le jeu pour brouiller la distinction entre diégétique et extradiégétique, ce qui permet de fait d'accroître le sentiment d'immersion du joueur dans le jeu (pp.7). Également, Stockburger met en lumière une fonction fondamentale du sonore dans la spatialisation. Celui-ci dit que d'un point de vue perceptif, la vue est différente de l'audition car cette dernière n'est pas directionnelle de la même manière que la vue. Il dit que « *l'action quotidienne naturelle de localiser avec précision un son que l'on entend d'un endroit qui ne fait pas partie du champ visuel, serait de se diriger dans la direction générale et d'essayer de localiser visuellement la source du son* »⁵⁹[Ma traduction]. Sébastien Genvo et Nicole Pignier avait également relevé dans leur article *Comprendre les fonctions ludiques du son* (2011) la faculté du son à inciter de la part du joueur une action dans l'espace de jeu, en citant les propos de Collins concernant les sons « acousmatiques » : « *L'action d'anticipation est une partie critique de la réussite dans de nombreux jeux, particulièrement dans les jeux d'aventures et d'action. Notamment, les sons*

⁵⁷ STOCKBURGER, A. (2003) *The Game from an auditive perspective, In Proceeding of Digra* (pp.5) « *They are often used to signal changes in the game state. They can provide feedback about changes of conditions in the game, such as the points gained, the health status, birth (spawning) or death events.* »

⁵⁸ Une *loop* en musique signifie une boucle, représente une séquence musicale répétée indéfiniment

⁵⁹ STOCKBURGER, A. (2003) *The Game from an auditive perspective, In Proceeding of Digra* (pp.8) « *The natural everyday action of accurately locating a sound that one hears from a place that is not part of the visual field, would be to move ones head in the general direction and to try to visually locate the source of the sound* »

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

*acousmatiques — c'est-à-dire les sons sans origine visuelle définie — peuvent nous inciter à regarder dans la direction d'un son (2007 : 270) »*⁶⁰[Traduction de Genvo et Pignier]. Ainsi, pour Stockburger, la fonction acousmatique dynamique contrôlée par l'utilisateur dans le médium vidéoludique est l'une des plus importantes fonctions de spatialisation dans les jeux vidéo et informatique et que dans certains jeux, le son devient un élément important du gameplay (pp.9). Si l'on se tourne du côté des travaux de Collins, cette autrice, en plus d'avoir également relevé l'importance de l'acousmatisation du sonore en termes de spatialisation, avait remarqué que grâce à la synchronisation du son aux modalités haptiques et visuelles mais aussi grâce à leur redondance (dans le sens où, à chaque fois que le joueur fait la même action, le même son est déclenché), le sonore assure un rôle de transmetteur d'information du jeu au joueur, dans le sens où il indique à celui-ci si son action a bien été effectuée et lui permet d'en connaître les conséquences, ce qui comme nous l'avons mentionné, réduit la courbe d'apprentissage des fonctionnalités et des règles du jeu (Collins, 2013, pp.33).

Dans leur article, Genvo et Pignier se sont aussi intéressés aux rôles que la musique pourrait supporter. Pour cela, l'auteur et l'autrice citent certaines informations données par Dominique Arsenault et Zack Whalen, respectivement dans leurs articles *Paysages 8-bit. Musicalité et spatialité dans le jeu vidéo des années 1985-1990* (2008) et *Play along : An approach to videogame music* (2004). Selon eux, la musique peut alors aider le joueur à la perception de la diégèse spatiale, notamment par l'utilisation de leitmotifs musicaux qui caractérisent les lieux et qui, selon Whalen, permettent d'indiquer si l'environnement est sûr ou hostile (Genvo, Pignier, 2011, pp.11). De plus, l'auteur et l'autrice relèvent également que Arsenault et Whalen indiquent que « *la musique permet de renforcer la crédibilité de l'univers fictionnel et de la diégèse* »⁶¹. Genvo et Pignier relèvent alors que « *Whalen propose de discerner deux grandes fonctions sémiotiques complémentaires du son vidéoludique. D'une part, il s'agit de donner une plus grande crédibilité à l'univers diégétique pour renforcer l'« immersion » du joueur dans la fiction ; d'autre part, il s'agit d'« engager » le joueur dans une certaine dynamique d'action par rapport à des données visuelles qui lui sont transmises.* » (ibid, pp.12)

Avant d'aborder le cadre théorique créé par Genvo et Pignier qui permet d'aborder les différentes fonctions ludiques du son dans le médium vidéoludique, il est important de

⁶⁰ GENVO, S. PIGNIER, N. (2011) *Comprendre les fonctions ludiques du son, pour la formation d'un cadre théorique de sémiotique multimodale*, <https://journals.openedition.org/communication/1845?lang=en#ftn11> [En ligne], [Consulté le 30/07/2020]

⁶¹ GENVO, S. PIGNIER, N. (2011) *Comprendre les fonctions ludiques du son, pour la formation d'un cadre théorique de sémiotique multimodale*, <https://journals.openedition.org/communication/1845?lang=en#ftn11> [En ligne], [Consulté le 30/07/2020]

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

mentionner que ces auteurs.ices ont relevé un autre effet à la modalité sonore en se basant sur les travaux de Fontanille : l'effet de présence. Ces derniers montrent que le joueur « *En tension entre une position de source de perception, de contrôle permettant l'ajustement entre les corps en interaction, cible de l'intensité visuo-sonore* », est « *hyperprésent au jeu et le monde du jeu hyperprésent au joueur. Il s'agit d'une interaction harmonieuse que le joueur vit profondément dans certains jeux, de façon à provoquer un état de transe, comme si ses gestes provoquaient réciproquement la même intensité, la même itération dans les autres corps du son et de l'image.* » (*ibid*, pp.30). Nous comprenons donc que le sonore, en plus de supporter un rôle de support de gameplay au sein du jeu, permet aussi au joueur de vivre le jeu avec une certaine intensité. Cela est dû notamment à ce qui compose un son, c'est-à-dire sa hauteur, son timbre ou son rythme. Selon Michel Chion, un son en fréquences aiguës créera par exemple une perception plus en alerte alors qu'un son de basse fréquence à la faculté d'envahir tout l'espace de jeu (Genvo, Pignier, 2011, pp.31). Ainsi, à la fin de leur article, l'auteur et l'autrice en viennent à la conclusion suivante : « *Ces quelques orchestrations multimodales révèlent une fonction fondamentale du son dans les jeux vidéo : former l'espace-temps de l'expérience ludique, cette « aire intermédiaire » dont nous parle Winnicott.* » (*ibid*, pp.32).

Pour conclure cette sous partie, nous allons aborder le cadre théorique créé par Genvo et Pignier pour comprendre les fonctions ludiques du son, que nous allons employer dans la méthodologie de notre travail de recherche pour connaître si le sonore peut créer une forme de médiation ludique et si l'usage des sons diffère selon les genres. Les auteurs.ices répertorient alors trois fonctions ludiques différentes, lorsque le son est en orchestration avec les modalités visuelle ou haptique : Il a tout d'abord une fonction de *présentation* dans le sens où il permet au joueur de maîtriser son champs de perception, celui de l'avatar, voire celui de la caméra, il sert alors de de contrôle entre la source de perception et sa cible (Genvo, Pignier, 2011, pp.34). Ensuite, le son à une fonction de *présentification*, il permet au joueur de s'imaginer le monde du jeu comme vraisemblable et intensément palpable, et au sens de Parret (2006), il donne à voir, précise les formes des choses, leurs figures et laisse appréhender par l'imagination (*ibid*). La dernière fonction ludique que le sonore supporte est celle de *présence sensible*. Il permet au joueur de vivre des sensations intenses, en amont de la perception des formes, de vivre des émotions intimes en sentant une présence l'envahir (*ibid*). Pour exemplifier cette fonction, les auteurs.ices mentionnent les sons acousmatiques où alors ceux qui résultent d'une interaction, et qui fondent un corps-à-corps entre le corps du joueur et d'autres corps sonores ou visuo-sonores. Ces derniers précisent ensuite que ce ne sont pas les formes ou pas seulement elles qui créent un effet d'immersion, mais que c'est l'ajustement des corps entre joueur et objets visuo-

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

sonores qui le permet (*ibid*). Cette classification sera très importante pour nous car elle nous permettra d’appréhender tout au long de cette étude les différentes fonctions ludiques que peut avoir le sonore dans la phase d’accostage du jeu, et comprendre comment le sonore, en addition avec les autres modalités, peut être considéré comme un médiateur ludique du jeu au joueur.

Enfin, pour faciliter la visualisation des propos donnés dans, nous trouverons ci-dessous un tableau récapitulatif des différents rôles et fonctions ludique du sonore dans le médium vidéoludique relevés par l’ensemble des chercheurs ayant été convoqués dans cette sous partie :

Tableau récapitulatif des rôles et fonctions ludique du sonore dans le jeu vidéo, en orchestration avec les modalités visuelles et haptiques	
Rôles	<ul style="list-style-type: none"> • Participe à la création d’une émotion concomitante ou dissonante par rapport à un évènement diégétique • Caractérise de façon auditive l’espace de l’histoire et crédibilise l’univers diégétique • Renforce l’immersion du joueur au sein du monde du jeu • Donne des informations utile pour comprendre la spatialité de l’environnement de jeu, guide et oriente le joueur • Induit une action de la part du joueur pour connaître la source du son • Prodigue un retour d’information concernant les actions du joueur pour qu’il en comprenne les conséquences • Réduit la courbe d’apprentissage des fonctionnalités et des règles du jeu • Informe le joueur concernant les changements de l’état du jeu, l’apparition ou la disparition d’un évènement • Engage le joueur dans une certaine dynamique d’action par rapport aux données visuelles transmises
Fonction ludiques	<ul style="list-style-type: none"> • Présentation : Mise devant soi, à distance, des règles des évènements dans un espace-temps propice à la compréhension, à l’assimilation du fonctionnement du jeu et des interfaces matérielles (Genvo, Pignier, 2011) • Effet de présence : Permet au joueur de vivre des sensations intenses, en amont de la perception des formes, de vivre des émotions intimes en sentant une présence l’envahir (Genvo, Pignier, 2011) • Présentification : Le son invite alors le joueur à la fois à bien saisir ce qui advient dans son champ de perception et à se laisser immerger quelque peu dans la fiction qui, par sa vraisemblance, le happe dans un « comme si on y était » (Genvo, Pignier, 2011)

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

2. Aperçu du contexte culturel de réception et de la réception des jeux composants le corpus

Lorsque l'on cherche à comprendre comment une œuvre vidéoludique a su se démarquer face à une concurrence déjà fortement accrue, il est nécessaire de mettre en lien le contexte culturel dans lequel cette œuvre a été présentée au public, et comment celui-ci l'a reçue, de son annonce à sa sortie. D'autant plus que le jeu vidéo est bien souvent présenté au public bien avant que celui-ci ne soit totalement terminé par ses créateurs, ce qui témoigne l'importance que dédient les créateurs aux potentiels utilisateurs du médium, de par l'interactivité que celui-ci implique. Collins va encore plus loin dans cette idée en disant que les interactions sociales entre concepteur et joueur, prenant la forme de critique, de commentaire émis sur des blogs ou encore des magazines, peuvent influencer un jeu, notamment lors des aperçus préliminaires d'un jeu en conception (Collins, 2013, pp.10). Elle montre cela en expliquant que les concepteurs sont constamment à l'affût des différents retours du public afin de mettre au point des correctifs, des patches ou encore des mises à jour qui amélioreront l'expérience de jeu. Il apparaît donc important ici, dans le cadre de cette étude comparative, de donner un aperçu du contexte culturel de réception des deux œuvres composant le corpus de celle-ci pour comprendre comment ces dernières, malgré le fait qu'elles appartiennent toutes deux au même médium, ont un processus créatif essentiellement différent pour être adapté à un public lui aussi totalement différent.

Tout d'abord, intéressons-nous au cas de *Silent Hill 2*. Lorsque l'on tente d'observer et de comprendre le contexte culturel de réception des jeux *survival horror*, on remarque que celui-ci a connu un franc succès rapidement après sa création. En effet, apparu dans les années 80, le genre connaît dans les années 90 un âge d'or, avec notamment la sortie d'*Alone in The Dark* (Infogrames, 1992), *Resident Evil* (Capcom, 1996) et *Silent Hill* (Konami, 1999), qui ont apporté ce qui fait aujourd'hui l'originalité de ce genre, considéré désormais comme tel. Ces jeux connaissent un franc succès et cumulent beaucoup de ventes (par exemple : *Resident Evil* cumule près de 5 millions de vente selon Capcom) ce qui de fait, attire l'œil des différents studios d'éditions qui comprennent alors l'importance de ce marché florissant. Ainsi, en quelques années, de nombreuses œuvres vidéoludiques du genre Survival Horror voient le jour : *Parasite Eve* (Square.co, 1998), *Dino Crisis* (Capcom, 1999), *Resident Evil 2* (Capcom, 1998), *Sanitarium* (Dreamforge, 1998), etc. Au fur et à mesure que les œuvres apparaissent et bien que certaines se démarquent par leurs mécaniques et leurs univers, on remarque que la

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

plupart d'entre elles empruntent beaucoup de caractéristiques propres aux jeux d'actions, à savoir : Un héros ou une héroïne doté d'un background lui permettant de faire plus facilement face aux menaces se dressant devant lui – elle : Dans *Resident Evil* Chris ou Jill, les deux héros du premier opus, sont des agents spéciaux du S.T.A.R.S, dans *Parasite Eve* (Square.co, 1998), Aya Brea est une agente de police de New York, ou encore dans *Dino Crisis* (Capcom, 1999), Regina est présentée comme une soldate d'élite surentraînée; l'utilisation d'arme destructrice bien que les munitions viennent souvent à manquer : Le lance flamme dans *Resident Evil* (1996), le Grenadeur dans *Dino Crisis* ou encore le M4A1 Javelin dans *Parasite Eve* ; ainsi que la prolifération de moment dédié à l'action et au combat. Ce phénomène sera encore plus vérifiable lors de l'arrivée sur le marché de la nouvelle génération de console, celle de la Playstation 2 ou de la Nintendo GameCube, avec des jeux toujours plus orientés action tels que *Resident Evil 4* (Capcom Production studio, 2005).

Il est intéressant d'observer que ces caractéristiques, bien que novatrices à une certaine époque, vont peu à peu engendrer un essoufflement général du genre *survival-horror* car les joueurs commencent à trouver que chaque jeu présente de nombreuses similarités, et la peur sera bien souvent relégué au second plan au profit d'une action toujours plus frénétique. Cet essoufflement peut notamment s'observer par la baisse constante des ventes des opus qui suivront le premier de la saga *Resident Evil* (selon Capcom) : 5 Millions pour *Resident Evil* (1996), 4,9 Millions pour *Resident Evil 2* (Capcom, 1998), 3,5 Millions pour *Resident Evil 3* (Capcom, 1999) et 2,5 Millions pour *Resident Evil : Code Veronica* (Capcom, 2000).

Dans ce contexte de dépersonnalisation du genre, certains jeux vont tout de même raviver la flamme de ce qui a fait la popularité du genre : la peur. Cette émotion qui intrigue et intéresse l'Homme qui n'a plus à lui faire face au quotidien, est particulièrement dure à saisir par son aspect versatile. Monique Jedy-Ballini et Claudie Voisenat dans *Ethnographier la peur* (2004) disent à ce sujet « la notion de peur tient à son intrication dans une constellation de notions solidaires (menace, risque, danger...) qui rend difficile de la considérer isolément, et cela même si la peur n'est pas nécessairement liée aux risques encourus ou au danger ressenti, et même si l'existence d'un danger bien réel n'implique pas toujours celle d'un sentiment de menace »⁶². Ainsi, nous pouvons donc nous demander pourquoi, au sein du médium vidéoludique, est apparu au fil des années une certaine forme d'uniformité dans l'approche de la peur, qui a amené le public à se détourner du genre. Ceci peut peut-être s'expliquer par

⁶² JEUDY-BALLINI, M, VOISENAT, C. (2004) *Ethnographier la peur*, <https://doi.org/10.4000/terrain.1803> [En Ligne] [Consulté le 01/08/2020]

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

l'aspect d'abord ludique, où les créateurs pensaient que l'interactivité impliquait nécessairement de combattre directement une menace qui fait, dans un premier temps peur mais qui au fil du jeu devient une simple cible à abattre pour continuer sa progression. De plus, ceci peut également provenir d'un aspect marketing, car la survie des studios de création dépend en grande partie des ventes de leurs œuvres et il est aisé de considérer, dans notre système actuel, qu'une œuvre accumulant de nombreuses ventes attire la curiosité d'autres studios, ou qu'un même studio décide de profiter de la popularité d'un opus passé pour créer des suites et ainsi engranger de nouveaux revenus.

Toutefois, comme mentionner plus haut, certaines œuvres vont apporter un regain de popularité pour le genre du Survival-Horror, en transgressant notamment les codes préétablis par des sagas iconiques comme *Resident Evil*. L'une des œuvres les plus marquantes pour son apport au genre est *Silent Hill* (Konami, 1999) et son approche psychologique de la peur, dès son premier opus parut en 1999. En effet dans une interview d'Imamura, programmeur du système de jeu de la franchise, réalisée par IGN en 2001 une semaine avant la présentation de *Silent Hill 2* à la *Tokyo Game Show*, précise que le second opus gardera ce qui a fait de *Silent Hill* premier du nom, une œuvre référence du *psychological horror* malgré la tendance exposée ci-dessus pour les jeux du genre :

« *IGN* : Intéressant. Alors, vous comptez garder la frayeur envahissante du premier jeu, ou y aura-t-il plus d'importance portée sur le style choqué de *Resident Evil* ?

Imamura : *Silent Hill 2* aura définitivement le même genre d'atmosphère que le premier jeu. Nous n'allons pas entrer dans ce que nous appelons les chocs "direct" ». ⁶³ [Ma traduction]

Ainsi, ces propos témoignent de la volonté des créateurs de *Silent Hill 2* à vouloir poursuivre le travail réalisé sur le premier opus, parut deux ans plus tôt. En termes de réception, ce choix semble avoir permis au jeu d'avoir suscité à la fois un engouement certain avant sa sortie mais

63 *IGN PS2 Interviews Silent Hill 2 Producer Akihiro Imamura*, 2001, <https://www.ign.com/articles/2001/03/29/ign-ps2-interviews-silent-hill-2-producer-akihiro-imamura> [En Ligne] [Consulté le 01/08/2020] : « *IGN*: Interesting. So, you're planning to keep the pervading creepiness of the first game, or will there be emphasis more on *Resident Evil* style shocks? *Imamura*: *Silent Hill 2* will definitely have the same kind of atmosphere as the first game. We're not going for what we call "direct" shocks. »

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

aussi de rencontrer un franc succès auprès des joueurs et de la presse spécialisée. Si l'on se tourne du côté de la presse spécialisée de l'époque, nous pouvons remarquer que *Silent Hill 2* fût majoritairement bien reçu, mettant en avant ses prouesses esthétiques, narratives et ses nombreux apports vis à vis du premier opus, qui apparaît comme une référence lorsque la presse parle de ce nouvel opus :

« Apparemment le gameplay sera similaire au premier jeu, mais comme vous pouvez le constater, ce sont les capacités graphiques de la PS2 qui vont aider *Silent Hill 2* à se démarquer du lot. [...] *Silent Hill* n'était pas réputé pour être généreux en fusillade, et bien que *Silent Hill 2* en promette plus, le jeu ne va pas tourner en festival de tir. [...] *Silent Hill 2* vous donne la chance de prendre les thèmes connus du premier jeu et les améliore de façon ludique. »⁶⁴ (Official NZ Playstation Magazine n°41, pp.27, Janvier 2001) [Ma traduction]

« Glauque, malsain, sombre, insalubre, morbide, angoissant...*Silent Hill 2* mérite les pires qualificatifs, ainsi que les plus grands éloges. Une production ultra-mature, sans concession...bref, un bijou de mauvais goût, qui donne au survival/horror une nouvelle dimension. Culte, tout simplement ! [...] Tout, absolument tout ce que vous allez vivre a été pensé avec la précision chirurgicale des metteurs en scène de l'horreur. [...] Tous ceux qui se sont essayés au premier épisode *Psone* savent très bien à quoi s'attendre. Oui, ben sachez qu'avec *Silent Hill 2*, les développeurs de Konami sont allés beaucoup plus loin dans leur délire ! Encore plus malsain, encore plus dérangeant, graphiquement beaucoup plus abouti, l'univers de *SH2* ne s'embrasse pas de concessions ou de bonne morale. » (Joypad n°113, pp.118-121, Novembre 2001)

Ces divers écrits nous permettent alors de mieux saisir le contexte de réception de *Silent Hill 2* à l'époque de sa sortie et de remarquer que celui-ci, malgré un contexte général peu favorable au genre dans le début des années 2000, à su se démarquer et apporter un souffle nouveau dans l'approche de la peur au sein du médium vidéoludique. De plus, lors de la conférence de Konami à l'E3 de 2001, Imamura, Sato et Kitao soulève un point important pour bien comprendre ce qui a fait le succès de *Silent Hill 2*. En effet, ces derniers précisent que le premier

⁶⁴ « It appears the gameplay will be similar to the first game but, as you can see, it's the graphical capabilities of the PS2 that are going to mark out *Silent Hill 2* from the crowd. [...] *Silent Hill* wasn't renowned for being generous with its gunplay, and although *Silent Hill 2* promises more, the game won't be turning into a blast-fest. [...] *Silent Hill 2* gives you the chance to take the known themes of the first game and playfully evolve them ».

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

Le jeu de la franchise avait été trop ambitieux pour les capacités de la Playstation, qui rappelle le, cédera sa place à la Playstation 2 à peine un an après la sortie de *Silent Hill*. Ainsi les créateurs ont pu, par le biais du second opus concrétiser l'ensemble des idées qu'ils avaient pu avoir lors du développement du premier jeu, et apporter une nouvelle dimension dans l'horreur, mêlant horreur psychologique au drame narratif. Lors de cette conférence, Sato, designer des CGI et des personnages, dit que la Playstation 2 à un hardware permettant de mieux exprimer des sentiments, de la terreur mais aussi que *Silent Hill 2* n'a pas été conçu comme un simple jeu d'horreur, car il contient des scènes dramatiques et romantiques et que pour cela, il a fallu créer des cinématiques et des effets spéciaux les plus réalistes possibles. Il dit également vouloir se détacher le plus possible des cinématiques couramment utilisées dans les jeux vidéo de l'époque, qui ne doivent pas être réalisées comme un film, mais qu'elles doivent être intégrées à part entière dans le jeu en tant que qu'événement de jeu, pour servir l'atmosphère du jeu. Ce travail a également été observé et apprécié par la presse spécialisée, notamment par *Official NZ Playstation Magazine*, dans le 41ème volume datant de Janvier 2001, après la sortie des premières bandes annonces : « *L'aspect des cinématiques génère l'ambiance effrayante du jeu* »⁶⁵.

De par la lecture de la presse spécialisée, des interviews des concepteurs ainsi que l'analyse des trois bandes annonces présentées à la Tokyo Game Show 2000, Tokyo Game Show 2001 et l'E3 2001, qui alternent entre des scènes de coït bestiales extrêmement dérangeante entre le principal antagoniste du jeu *Pyramid Head* et des cadavres réanimés, et une mise en scène des cinématiques rappelant le cinéma Lynchéen, suggérant des personnages dépassés par leurs propres démons et laissant apparaître des mots tels que « *loneliness* », « *betrayal* », « *love* » ou encore « *bitterness* » ; nous pouvons relever que le *Silent Hill 2* vise un public de niche, plus mature et plus conscient des peurs primaires de l'Homme. Pour illustrer ce propos, il suffit de porter à nouveau un regard sur la presse de l'époque mais aussi sur les propos des concepteurs lors d'interview :

« *Quitte à répéter ce que l'on vous a déjà dit, sachez que Silent Hill 2 est vraiment un titre destiné à un public adulte et averti. [...] Silent Hill 2 n'est pas un jeu. C'est bien plus que cela. On ne s'amuse pas à suivre la destinée de James, on subit de plein fouet cette expérience unique. Déstabilisant, perturbant, passionnant, Silent Hill 2 est tout simplement culte. Jamais*

⁶⁵ *Official NZ Playstation Magazine*, issue 41, pp.27 « *The cinematic look generates the scary atmosphere of the game* »

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

un jeu ne vous avait entraîné si loin dans la terreur. Pour un public averti uniquement ! »
(Joypad n°113, pp.118-121, Novembre 2001)

« IGN : *Silent Hill 2 vise-t-il la même population mature que le premier jeu ?*

*Imamura : Il s'adresse probablement à une population encore plus mature ! »*⁶⁶[Ma traduction]

Il est également intéressant de constater que le deuxième opus de la franchise conserve une forte notoriété encore aujourd'hui, comme le montre la review réalisée par Shamus Young, développeur, critique et novelliste sur le site *escapistmagazine.com*, postée en 2018, 17 années après la sortie du jeu. Cette dernière souligne par ailleurs un aspect important pour comprendre le contexte de réception du jeu et son succès. Effectivement, selon Shamus Young, c'est le retour à l'horreur typiquement japonaise, l'une des références fondamentales lors de la genèse du genre (le théâtre Nô), qui a permis à *Silent Hill 2* de se démarquer de la majorité des jeux du genre survival horror qu'il qualifie de *western horror*. Par ce terme, il explique que ces productions misent selon lui sur l'utilisation du body horror, du gore et de la peur d'une menace directe qui doit être éliminée alors que l'horreur japonaise, serait plus caractérisée par la terreur de ce qui va advenir, laissant une grande part à l'imagination. Nous pouvons donc conclure que la sensation de pouvoir transmise au joueur dans les jeux que Shamus Young qualifie de *western horror* est responsable de l'affaiblissement de la peur au fil de la progression dans le jeu, car le joueur a la capacité de faire face à la menace, alors qu'un jeu comme *Silent Hill 2* place le joueur devant des peurs qui transcendent sa position même de joueur jusqu'à gagner, en quelque sorte, sa réalité sensible.

La réception de *The Legend of Zelda : The Wind Waker* est quant à elle nettement plus partagée et permet de mettre en lumière à quel point cette œuvre ainsi que *Silent Hill 2* se placent dans un contexte culturel de réception différent à l'époque de leurs sorties. Tout d'abord comparer *Silent Hill 2* et *The Legend of Zelda : The Wind Waker* permet de comprendre le conflit concurrentiel récurrent entre Sony et Nintendo. Il est nécessaire de rappeler que l'industrie vidéoludique japonaise est en pleine essor dans les années 1980 alors que

⁶⁶ IGN PS2 Interviews Silent Hill 2 Producer Akihiro Imamura, 2001,

<https://www.ign.com/articles/2001/03/29/ign-ps2-interviews-silent-hill-2-producer-akihiro-imamura> [En Ligne]
[Consulté le 01/08/2020] : « IGN: *Is Silent Hill 2 aimed at the same mature demographic as the first game?*

Imamura: It's probably aimed at an even more mature demographic! »

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

l'Amérique connaît un déclin dans sa politique culturelle. Les entreprises japonaises telles que Sony ou Nintendo, comprennent l'importance financière des marchés étrangers, notamment américain, qui comme le montre l'ouvrage *Comparison Analysis of Video Game Purchase Factors between Japanese and American Consumers* de Kodai Kitami, Ryosuke Saga et Kazunori Matsumoto, attirent les concepteurs par leur superficialité :

« Le marché des jeux vidéo étrangers est environ dix fois plus importants que le marché japonais, de sorte que les éditeurs ont tendance à se concentrer sur les marchés non-japonais. De nombreux éditeurs ont développé des jeux pour les marchés étrangers grâce à la localisation afin d'obtenir des consommateurs étrangers »⁶⁷ [Ma traduction]

Ainsi, nous comprenons deux aspects : D'une part, que le contexte de production des œuvres vidéoludiques japonaises est centré sur des joueurs étrangers, et d'autre part, lorsque l'on prend en compte les jeux les plus vendus de l'époque (*Super Mario Bros*, *The Legend of Zelda*, *Resident Evil* etc.), on remarque que les jeux japonais sont souvent en haut des classements, ce qui montre bien l'engouement particulier de ces joueurs étrangers pour ces nouveaux jeux. Ainsi, le marché américain apparaît comme un réel terrain d'affrontement entre Sony et Nintendo, qui tentent sans relâche de conquérir le cœur des joueurs, en optant pour différentes stratégies qui sont observables dans les œuvres elles-mêmes, dans la communication qui a été réalisée autour et aussi au niveau du public visé. Avant d'aller plus loin dans cette idée, il convient d'expliquer le contexte de réception de l'œuvre *The Legend of Zelda : The Wind Waker* pour ensuite le mettre en comparaison avec celui de *Silent Hill 2*.

Présenté pour la première fois en 2001 sous forme d'un court trailer lors de l'exposition Nintendo Space world, *The Legend of Zelda : The Wind Waker* n'a cessé de diviser les fans de la franchise jusqu'à sa sortie. Contrairement à *Silent Hill 2*, ce trailer n'a pas seulement suscité l'intérêt, il a divisé les fans d'une saga déjà fortement inscrite dans l'esprit des joueurs. En effet, ce trailer, diffusé uniquement au Japon, fait découvrir pour la première fois un jeu de la franchise à l'esthétique nouvelle, utilisant une technique particulière : le Cel-shading. Cette technique confère à cet opus une direction artistique proche de celle visible dans les dessins-animés et les films d'animations. Si l'on se tourne vers la presse spécialisée de l'époque, on

⁶⁷ SAGA, R, KITAMI, K, MATSUMOTO, K. (2011) *Comparison Analysis of Video Game Purchase Factors between Japanese and American Consumers*, « The foreign video game market is about ten times as large as the Japanese market so that the publishers tend to focus on non-Japanese markets. Many publishers have developed games for foreign markets through localization in order to obtain foreign consumers. » pp.1

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

remarque que celle-ci témoigne des avis divergents concernant ce choix esthétique, en voici deux exemples :

« *Rappelez-vous comment le côté visuel de ce Zelda sur Game Cube a provoqué des réactions mixtes chez les joueurs lorsqu'il a été dévoilé pour la première fois ? Certains pensaient que le nouveau look était frais et audacieux, ressuscitant la capacité de Nintendo à prendre de nouvelles directions inattendues pour leurs jeux. Tandis que d'autres voyaient dans ce changement un recul par rapport à ce qui avait été réalisé sur la N64* » (GameTM Magazine, pp.48-49, décembre 2002)⁶⁸ [Ma traduction]

« *Ce qui est apparu sur les énormes écrans a mystifié tous ceux qui l'ont vu. Bien que certains l'aient appelé la descendance improbable de Jet set Radio et des Moomins, Zelda (qui n'a pas encore de titre) est définitivement très loin du surréalisme de Majora's Mask* »⁶⁹ (NGC Magazine, pp.25, Novembre 2001) [Ma traduction]

Ainsi, c'est dans ce contexte de divergence d'opinion que *The Legend of Zelda : The Wind Waker* va être finalisé. Nous pouvons donc nous demander qu'elles étaient les raisons pour lesquelles Nintendo ont opté pour un tel choix pour le nouvel opus de leur franchise qui était, comme le montre le magazine NGC Magazine de Novembre 2001, tant attendu par les fans : « *S'il y a une nouvelle de Nintendo qui nous fait perdre le contrôle de nos fonctions corporelles, c'est bien celle qui ressemble à Zelda sur GameCube. Si Nintendo avait choisi de ne pas dévoiler cette étrange petite chérie à la Spaceworld, il y aurait eu une émeute* »⁷⁰. Si l'on se tourne vers une interview des designers du jeu de Shigeru Miyamoto and Eiji Aonuma réalisée par Nintendo Co. Ltd. of Japan en 2001, ces derniers indiquent que ce choix esthétique relevait avant tout d'une envie d'apporter une nouvelle approche créative pour leur franchise et que cela ne relevait pas tant d'une stratégie commerciale :

⁶⁸ « Remember how the visual side of GameCube Zelda provoked mixed reactions from gamers when it was first unveiled? Some thought the new look was fresh and bold – resurrecting Nintendo's ability to take games in new, unexpected directions. But others viewed the move as a step back from what had been achieved on the N64. »

⁶⁹ « What appeared on the huge video screens mystified everyone who saw it. Though some have called it the unlikely offspring of Jet Set Radio and the Moomins, Zelda (it doesn't even have a title yet) is definitely a move away from surrealism of Major's Mask »

⁷⁰ « If there's one bit of Nintendo news that's guaranteed to make us lose control of our bodily functions, it's anything resembling Zelda on GameCube. If Nintendo had chosen not to unveil this odd little sweetie at Spaceworld it would have had a riot on its hands » (pp.25)

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

« *Cependant, j'ai été très surpris par la réponse que nous avons reçue de la presse quand nous l'avons montré pour la première fois. Ils ont tous dit ; « Oh, donc Nintendo prend maintenant Zelda et essaie de viser seulement les enfants. Vraiment, tout le concept que nous avions à l'origine était que nous pensions que c'était une façon très créative et nouvelle de montrer Link. Tout à coup, il a été interprété comme étant la nouvelle stratégie de Nintendo, ce qui a été un choc pour nous. Quand il s'agit de la stratégie de Nintendo, ce n'est pas que nous voulions faire des jeux pour les enfants. C'est que nous voulons les rendre créatifs tout en attirant un public plus large ».*⁷¹ [Ma traduction]

Cependant, considérant que ce nouvel opus de *The Legend of Zelda* est le premier à paraître de nouveau sur une console de salon depuis *Ocarina of Time* et *Majora's Mask* (Nintendo, 1997, 2000) qui sont, rappelons-le, les deux opus les plus appréciés et les plus vendus de la franchise (selon *Computer and Video Games – Issue 207, 1999*, *Ocarina of Time* aurait comptabilisé plus d'un million de copie vendues en moins d'une semaine, le plaçant à l'époque de sa sortie comme le jeu vidéo qui s'est le plus vendu de toute l'Histoire du médium, tandis que *Majora's Mask* se place selon *L'Histoire de Zelda -1986-2000 : Les Origines d'une saga légendaire* comme étant le second meilleur démarrage sur la console Nintendo 64, juste derrière son aîné *Ocarina of Time*⁷²), *The Wind Waker* évolue donc dans un contexte d'attente très élevé. Dans un tel contexte, bien que les designers prétendent que ce choix esthétique relève plus d'une intention créative plutôt que d'une stratégie, ce qu'il ne faut bien sûr pas nier, nous pouvons tout de même émettre l'hypothèse que l'utilisation du Cel-shading reflète tout de même une dimension stratégique. En effet, dans les années 2000, on remarque que le cinéma d'animation japonais commence à parvenir aux écrans de la population américaine qui devient très friande de ce genre de production. Nous pouvons penser aux films d'animation des studios Ghibli qui parviennent sur le sol américain pour la première fois en 1999 avec *Princess Mononoké* (Studio Ghibli, 1997) qui cumulent environ 517 000 entrées, et au fur et à mesure des différentes productions de ce studio, les entrées ne cessent d'accroître. Par exemple, à peine trois années

⁷¹ WindWaker Interview, Nintendo Co. Ltd. of Japan, 2001, http://gamecubicle.com/interview-legend_of_zelda_wind_waker_miyamoto.htm [En Ligne], [Consulté le 01/08/2021]

« *Actually, when I first saw the toon shaded Zelda, I was very surprised and excited by it. However, I was startled by the response we got from the press when we showed it off the first time. They all said, "Oh, so is Nintendo now taking Zelda and trying to aim it only at kids?" Really, the whole concept we had behind it was that we thought it was a very creative and new way to show off Link. All the sudden it had been interpreted as Nintendo's new strategy, and that was a shock for us. When it comes to Nintendo strategy, it's not that we want to make games for kids. It's that we want to make them creative while appealing to a wider audience »*

⁷² LEMAIRE, O. (2017), *L'Histoire de Zelda - 1986-2000 : Les Origines d'une saga légendaire*, vol. 1, Éditions Pix'n Love, pp.351

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

plus tard, *Le Voyage de Chihiro* (Studio Ghibli, 2001) parvient à faire entrer 1 776 000⁷³ personnes, ce qui témoigne de l'ampleur de l'engouement du public américain pour ce style d'animation. Comme nous l'avons déjà mentionné, l'Amérique du Nord est un véritable marché pour Nintendo, et compte tenu de cela, il est difficile de ne pas mettre en lien ce contexte culturel exposé ci-dessus avec le choix esthétique opté pour *The Legend of Zelda : The Wind Waker*, sorti en 2003 aux Etats-Unis. Ceci fait également écho aux propos cités ci-dessus par les designers du jeu qui souhaitaient attirer un public plus large, ceux qui apprécient le style d'animation japonais proche de celui des studios Ghibli. Néanmoins, lorsque l'on constate les changements apportés entre le trailer de communication diffusé en 2001 à la Nintendo Space World et celui présenté sur le sol américain à l'E3 2002, on remarque que Nintendo a pris en compte les quelques critiques établies à l'encontre du jeu et ont élaboré un trailer moins « enfantin » et moins humoristique, semblant se rapprocher plutôt d'une esthétique de blockbuster américaine avec notamment la présence de carton affichant des informations clés et lu par une voix masculine très grave, ainsi qu'une utilisation du sonore plus épique, avec la présence de chant grégorien par exemple. Au niveau de la réception, le Cel-shading a été ce qui a fait couler le plus d'encre, mais le jeu dans son ensemble, une fois mis à disposition du grand public, à tout de même bien été reçu par la totalité du public, malgré la disparité des opinions. Malgré le fait que l'esthétique a été le changement le plus flagrant pour les fans de la franchise, Nintendo a tout de même apporté de nouvelles mécaniques, tout en conservant certaines déjà présentes dans les anciens opus pour ne pas dénaturer la licence aux yeux des anciens joueurs, ce que la presse spécialisée a remarquée, comme le montre NGC Magazine « *La deuxième force de WW, c'est son combat monstrueux. Les commandes de verrouillage seront familières aux joueurs d'Ocarina of Time et de Starfox, et une nouvelle contre-attaque est disponible lorsque votre épée clignote en vert, mais c'est la possibilité d'utiliser vos autres objets comme armes qui en fait plus qu'une simple affaire de hack 'n' slash* »⁷⁴ (pp.32, Février 2003). Malgré le contexte de réception quelque peu chaotique à l'annonce du jeu, la presse spécialisée témoigne du grand succès que le jeu a rencontré à sa sortie, en voici quelques exemples :

⁷³ Selon Wikipédia https://fr.wikipedia.org/wiki/Box-office_des_films_d%27animation_des_studios_Ghibli#Box-office_%C3%89tats-Unis [Consulté le 01/08/2020]

⁷⁴ NGC Magazine, issue 77, pp.32, Février 2003

« *WW's second strength is its monster combat. The lock-on controls will be familiar to OoT and Starfox players, and there's a new counter-attack available when your sword flashes green, but it's the ability to use your other items as weapons that makes it more than a simple hack - 'n' - slash affair.* »

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

« *Beaucoup de gens qui se plaignaient du Link enfantin et des graphismes en Cel-shading mangent aujourd'hui honteusement leurs mots. Parce que le jeu semble presque trop beau pour être vrai. Les effets spéciaux sont formidables, et toujours tout à fait en accords avec les dessins animés aux couleurs frappantes du jeu. Rien d'autre ne ressemble à Legend of Zelda* »⁷⁵ (NGC magazine, pp.7, Juillet 2002) [Ma traduction]

« *Nous n'aurions pas vraiment dû nous intéresser aux graphismes, n'est-ce pas ? Ils sont, comme la plupart du reste du jeu, totalement absorbants, confortables et passionnément construits. Pas un pixel gaspillé. Visuellement parlant* »⁷⁶ (Eurogamer, 2003) [Ma traduction]

« *Le plus grand défaut avec WW c'est quand il doit se terminer – si vous ne vous retrouvez pas à repousser le dernier boss aussi longtemps que possible en fouillant l'océan jusqu'au dernier coffre. Cela nous rappelle pourquoi nous avons continué à jouer avec Nintendo la plupart de notre vie de joueur. C'est beaucoup trop beau pour les enfants.* »⁷⁷ (NGC Magazine, pp.34, Février 2003) [Ma traduction]

Ce que cet aperçu du contexte culturel de réception et de la réception en elle-même des deux œuvres vidéoludiques qui compose le corpus de cette étude, c'est que malgré le fait qu'ils appartiennent au même médium et qu'ils sont tous deux sorties plus ou moins à la même période, *Silent Hill 2* et *The Legend of Zelda : The Wind Waker* sont essentiellement différents sur plusieurs aspects. Tout d'abord, nous avons pu remarquer que ces deux œuvres étaient assez attendues de la part du public car elles sont toutes deux les successeurs d'un ou plusieurs opus qui ont marqué fortement les esprits. Malgré ce point commun, la stratégie adoptée et le processus créatif de ces deux jeux sont aux antipodes : les concepteurs de *Silent Hill 2* souhaitant améliorer et approfondir le concept développé lors de leur premier opus grâce aux nouvelles performances de la Playstation 2, tandis que les concepteurs de *The Legend of Zelda : The Wind Waker* ont plutôt joué la carte de l'innovation esthétique et mécanique, même si cela risquait de dérouter de nombreux fans de la franchise. Ensuite, dans une démarche comparative, là où ces deux œuvres s'éloignent une nouvelle fois, c'est dans le public que les concepteurs souhaitaient viser. *Silent Hill 2* semble avoir été conçu pour un public que l'on peut qualifier

⁷⁵ NGC Magazine, issue 69, Juillet 2002, pp.7

« *Many of people who complained about Kiddie Link and the Cel-Shaded graphics are now shame-facedly eating their words. Because the game looks almost too good to be true. Special effects are terrific, and always entirely in keeping with the game's strikingly coloured cartoon visuals. Nothing else looks quite like Legend of Zelda* »

⁷⁶ BRAMWELL, T. (2003) *Review The Legend of Zelda: The Wind Waker*,

https://www.eurogamer.net/articles/r_zelda_gc [En Ligne], [Consulté le 01/08/2020]

⁷⁷ NGC Magazine, issue 77, pp.34, Février 2003

« *By far the biggest fault with WW is that it had to end – see if you don't find yourself putting off the final boss for as long as possible by scouring the ocean for every last chest. This reminds us why we've continued to stick with Nintendo most of our gaming lives. It's far too good for children.* »

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

de « niche » que le genre du *survival-horror* implique déjà en lui-même de par son aspect choquant qui ne peut pas être approprié à tous. Un public de niche qui, comme l'avait souligné Imamura, sera encore plus restreint à cause de l'approche particulière de l'horreur que le jeu propose. Quant à *The Legend of Zelda : The Wind Waker*, le choix esthétique, les quelques apports aux fonctionnalités déjà présentes dans les anciens opus et les propos des designers reflètent bien la volonté du studio de conserver un public déjà conquis par la franchise, tout en attirant un public nouveau, qui peut être plus jeune, comme le témoigne la diminution de la restriction d'âge entre *Ocarina of Time*, *Majora's Mask* (12 ans et plus) et *The Wind Waker* (7 ans et plus) mais aussi un public attiré par l'animation de style japonaise, telle que celle du studio Ghibli.

3. Méthodologie

3.1 Délimitation de la phase d'accostage

Afin de comprendre comment le sonore peut créer une forme de médiation ludique au sein du jeu vidéo, nous allons nous intéresser de plus près dans cette étude, au moment où le joueur va le plus acquérir de nouvelles informations concernant le jeu. Il n'y a pas d'autre moment, lorsque le joueur joue à un jeu, où sa perception et sa compréhension les sont plus sollicités que lorsque qu'il appréhende pour la première fois cette aire intermédiaire d'expérience, qui se situe en dehors de sa réalité psychique interne mais n'appartenant pas non plus au monde extérieur (Winicott, 1975 : 67). Lorsque le joueur débute un jeu, celui-ci est plongé dans un monde régit par un système de règle qui, comme le précise Sebastien Genvo dans sa thèse intitulée *Le game design de jeux vidéo : une approche communicationnelle et interculturelle* (2006), « ne peut acquérir sa dimension ludique que dans la mesure où un individu décide d'adopter à son égard l'attitude mentale adéquate »⁷⁸. Ainsi, c'est dans ce début de jeu que le joueur va assimiler les règles qui le régissent mais également, il faut que le jeu, conçu comme tel, incite le joueur à jouer, l'incite à faire. Par ce postulat, c'est donc dans ce début que l'on nommera ici « phase d'accostage » du jeu, où l'acte de médiation ludique sera le plus enclin à être analysé. Cependant, cette phase d'accostage doit être clairement

⁷⁸ GENVO, S. (2006) *Le game design de jeux vidéo : une approche communicationnelle et interculturelle*, Sciences de l'information et de la communication. Université Paul Verlaine - Metz, Français, pp.157

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

délimitée car elle ne s'arrête pas au même moment dans tous les jeux, bien qu'elle soit généralement contenue dans les premières heures de jeu.

Toutefois, avant cela, il convient de préciser davantage ce qui va nous permettre de penser l'acte de médiation ludique au sein des deux différentes phases d'accostage de *The Legend of Zelda : Ocarina of Time* et *Silent Hill 2*. Comme nous l'avons montré ci-dessus en citant Sebastien Genvo, le système de règle ne peut être considéré comme ludique si et seulement si l'individu décide d'adopter une posture adéquate, soit une attitude ludique. De plus l'acte de jouer à un jeu impose nécessairement au joueur de respecter les règles imposées par le jeu, car « *changer les règles de la structure du jeu c'est se proposer de jouer à un autre jeu, qui aura certes certaines similarités avec le jeu d'origine mais qui n'aura plus tout à fait la même identité formelle, étant donné que c'est avant tout le système de règles qui donne son aspect au jeu* » (*ibid*, pp.161). Ainsi, comme l'évoque Sebastien Genvo, tout jeu comporterait deux principaux pôles, ce qu'il nomme « *la structure ludique* » et « *l'attitude du joueur à son égard* », « *où la structure renverrait plus particulièrement « au système de règle que le joueur s'impose de respecter pour mener à bien son action* » (*ibid* :98) » (*ibid*, pp.160). Au regard de ces propos, nous pouvons alors considérer que l'acte de médiation ludique prendrait forme entre ces deux pôles dans le sens où cette médiation serait permise par un ensemble de fonctionnalités intégrées au jeu qui jouerait un rôle d'« *intermédiaire* » entre ceux-ci, au sens de Vincent Rouzé, qui précise que « *dès lors, toutes personnes, objet ou technique assurant ce rôle intermédiaire pourra être qualifié de médiateur et travailler à l'existence d'une médiation* »⁷⁹. Ainsi, dans cette conception, nous pouvons d'ores et déjà présupposer que le sonore, étant une fonctionnalité intégrée et gérée directement par le moteur du jeu (Stockburger, 2003, pp.3) peut alors travailler à l'existence d'une médiation entre la structure du jeu et l'attitude ludique du joueur, en d'autres termes, entre le « *game* » et le « *play* », ce que nous tenterons de vérifier dans la seconde partie de cette étude.

Après avoir explicité ce que pouvait être la médiation ludique au sein du médium, il convient désormais de délimiter les différentes phases d'accostage des deux œuvres composant le corpus de cette étude qui nous permettront, entre autres, de vérifier nos propos exposés ci-dessus. Considérant que la phase d'accostage d'un jeu cesse à partir du moment où le joueur connaît la plupart des fonctionnalités prévues par le jeu et qu'il est en mesure

⁷⁹ ROUZE, V. (2010). Médiation/s : un avatar du régime de la communication ? Cairn.info <https://www.cairn.info/revue-les-enjeux-de-l-information-et-de-la-communication-2010-2-page-71.htm> [En Ligne] [Consulté le 27/07/2020]

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

d'appréhender la suite de celui-ci sans qu'il n'ait besoin de revenir fréquemment sur les règles formelles du jeu, les phases d'accostages dans les deux œuvres du corpus sont délimitées de cette façon : Dans *The Legend of Zelda : The Wind Waker*, nous considérons que la phase d'accostage cesse au moment où *Link*, le protagoniste du jeu, apprend la première *mélodie du vent* avec *la baguette du vent*, et que le joueur l'a reproduit avec succès. Cette mélodie est une fonctionnalité primordiale pour appréhender la suite du jeu car elle permettra au joueur d'orienter le sens du vent à sa guise en reproduisant la mélodie qu'il a appris et pourra ainsi parcourir la totalité la carte centrale du jeu servant de hub transitionnel entre toutes les îles jouables du jeu. De plus, nous estimons ici que le joueur a pleinement conscience de l'ensemble des fonctionnalités du jeu, malgré le fait qu'il va par la suite, apprendre de nouvelles mélodies qui se baseront toutefois sur le même fonctionnement, mise à part quelques changements de tonalité et de rythme. Le joueur sera aussi amené à récupérer d'autres objets utiles à la progression dans l'univers du jeu mais celui-ci sait déjà comment les assigner à une touche de la manette et comment les utiliser. Il a également déjà affronté le premier boss du jeu, *le Gohma* et bien que chacun des autres boss de l'histoire soient différents, il a désormais conscience que ceux-ci peuvent être généralement détruit grâce à un objet qu'il a récupéré sur l'île où se déroule le combat. Pour finir, c'est aussi après avoir terminé la zone *Caverne du dragon* que le joueur récupère la première perle de *Din*, une perle essentielle à l'avancement de l'intrigue principale du jeu et il sait qu'il doit parcourir l'océan pour en trouver deux autres.



Figure 1 - « Link apprenant pour la première fois la mélodie du vent sur l'île du Dragon »

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

Ensuite, dans *Silent Hill 2* nous estimons que la phase d'accostage cesse lorsque *James Sunderland*, le protagoniste du jeu, rencontre Laura puis Maria, deux personnages clé de l'intrigue. A ce moment, le joueur a normalement pleinement le contrôle de l'interface du jeu ainsi que de la perception de son personnage, régit essentiellement par la radio qui grésille à proximité d'une créature monstrueuse hostile. Qui plus est, le joueur a précédemment réussi à survivre à *Pyramid Head*, le premier boss du jeu, un combat qui propose des mécaniques similaires aux autres affrontements de boss que le joueur aura à affronter. De plus, ce dernier a normalement déjà eu recours à l'utilisation d'une arme à feu, ainsi que d'une arme contondante et il a d'ores et déjà circuler dans quelques recoins de la *Silent Hill* lui permettant de bien saisir le fonctionnement particulier de l'exploration dans ce jeu, où il a pu découvrir quelques points de sauvegarde, le jeu ne possédant pas de sauvegarde automatique, c'est au joueur de les trouver. Ensuite, le joueur a déjà été confronté à deux énigmes, celle de l'horloge et du coffre-fort, système d'énigme qui sera présent tout au long de l'aventure. Pour finir, le joueur a déjà visiter les appartements *Wood Side* et a fait connaissance avec un autre système récurrent au jeu, celui des clés à trouver pour déverrouiller certaines portes donnant l'accès à des pièces préalablement fermées.



Figure 2 - « James Sunderland rencontrant Maria pour la première fois sur les quais de Silent Hill »

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

3.2 Conception de la grille d'observation

Pour permettre l'analyse comparée des œuvres composant le corpus de cette étude, il a été nécessaire pour nous de concevoir un outil méthodologique afin de recueillir les données observées pendant les sessions de jeu, de façon synthétique, pour pouvoir les analyser et d'en formuler ainsi des hypothèses. Nous avons donc œuvré à la conception d'une grille d'observation, en se basant sur les propos de Cécile Vigour dans son ouvrage *La comparaison dans les sciences sociales, pratiques et méthodes* (2005) qui permet de construire un cadre fiable pour une analyse comparative, en inhibant tout jugement de valeur qui serait néfaste à la position de chercheur, comme l'indique Vigour « *les opinions préfabriquées sont néfastes à toute œuvre scientifique* »⁸⁰. Nous avons donc pensé notre grille d'observation à partir d'un raisonnement qu'elle qualifie d'inductif, c'est-à-dire que « *cette démarche suppose de partir des faits observés, des données recueillies sur le terrain, donc de mener les enquêtes et le travail de comparaison sans avoir en tête de théorie préétablie et sans préjuger des découvertes qui seront faites sur le terrain ; c'est ensuite à partir des données recueillies que le chercheur induit des hypothèses et construit sa théorie* » (*ibid*, pp.191). Après lecture de l'ouvrage de Vigour, la constitution de la grille d'observation s'est alors avérée fondamentale de cette étude d'un corpus composé de deux œuvres vidéoludiques certes différentes au niveau du genre, mais évoluant sur le même médium, car celle-ci précise que « *comparer, c'est aussi étymologiquement, mettre ensemble des objets semblables. Plus ou moins explicitement, en distinguant le même du différent, la comparaison tend à opérer un classement des phénomènes observés* » (*ibid*, pp.107). Également, concevoir une grille nous permettra de classer des données observées indépendamment les unes des autres et qui n'ont à première vue que peu de rapport, mais qui ensemble, feront naître du sens, c'est ce qu'explique Vigour en citant Sartori : « *Classifier, c'est ordonner un univers donné en classes qui sont mutuellement exclusives et collectivement exhaustives* » (*ibid*, pp.108). Ainsi, pour remarquer par exemple si certains usages du sonore dans les jeux vidéo sont récurrents au médium ou si le genre affecte ces usages, la classification des objets sonores nous permettra « *ainsi d'établir ce qui est le même et ce qui ne l'est pas* » (*ibid*, pp.108). Avant d'explicitier davantage comment nous avons conçu les différentes catégories de notre grille, il convient tout de même de rappeler que nous avons

⁸⁰ VIGOUR, C. (2005) *La comparaison dans les sciences sociales, pratiques et méthodes*, collection Repères, édition La Découverte, pp.189

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

opté pour un corpus de travail uniquement composé de deux œuvres afin d'augmenter la précision du propos, au détriment de la représentativité de la recherche (*ibid*, pp.184).

Afin de mettre en évidence la répartition des différents objets sonores dans chacun des jeux analysés et de voir si le sonore crée une forme de médiation ludique mais aussi si son usage est différent selon le genre, nous avons mis au point dans cette grille deux entrées distinctes :

Une entrée basée sur la classification des sons de Karen Collins qui distingue d'une part les sons dynamiques et les sons non dynamiques et d'autre part, ce qui appartient à la diégèse et ce qui se trouve en dehors (2007, 2008). Dans les sons dynamiques, elle sépare les sons qu'elle qualifie d'interactifs avec ceux qu'elle qualifie d'adaptatifs. Selon elle, les sons interactifs sont ceux qui se déclenchent directement après une action réalisée par le joueur tandis que les sons adaptatifs sont ceux qui résultent d'une modification de l'environnement du jeu qui peut survenir suite à une action du joueur mais sur lesquels il n'a pas le contrôle, contrairement aux sons interactifs. Ensuite elle explique que les sons non dynamiques, qu'ils soient diégétiques ou extradiégétiques, ne relèvent aucunement de l'action du joueur, mais peuplent constamment l'environnement du jeu et font par exemple naître des cinématiques des émotions plus intenses. Bien que Collins souligne que cette classification du son peut être ardue, et que Jorgensen met en lumière le besoin d'une nouvelle terminologie dans l'approche du sonore et de sa source, nous considérons ce modèle comme utilisable dans le contexte de cette étude et à partir de celui-ci, nous constituons alors les catégories suivantes pour notre grille : Sons dynamiques diégétiques dits interactifs, Sons dynamiques diégétiques dits adaptatifs, Sons dynamiques extradiégétiques dits interactifs, Sons dynamiques extradiégétiques dits adaptatifs, Sons non dynamiques diégétiques et pour finir, Sons non dynamiques extradiégétiques. De plus nous y ajouterons une dernière catégorie que nous appelons sons dynamiques acousmatiques, car la propriété même de ces sons est de jouer avec la provenance de la source du son, afin que le joueur puisse avoir un doute sur le fait que le son entendu provienne ou non de la diégèse.

Une seconde entrée cette fois-ci basée sur les différentes fonctions ludiques du son données par Nicole Pignier et Sébastien Genvo dans leur article *Comprendre les fonctions ludiques du son* (2011) que nous avons détaillé dans notre cadre théorique. Rappelons ici, ces fonctions ludiques sont au nombre de trois : *Présentification, présentation, et effet de présence sensible*. Ces dernières formeront chacune d'entre elles une catégorie distincte, et comme l'indique l'auteur et l'autrice, ces fonctions ludiques sont « *appelées à s'orchestrer au fil du*

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

jeu de manière variable, l'une prenant le pas sur les autres et inversement. » (Genvo, Pignier, 2011).

Ainsi, l'enjeu du travail de classification des données dans cette grille sera de classer les différents sons de façon plus précise, en prêtant à la fois attention à ses différentes fonctions, à sa nature par rapport à l'interactivité ainsi qu'à sa source. En croisant la classification du sonore de Collins et le cadre établie par Sebastien Genvo et Nicole Pignier qui nous permet d'appréhender les grandes fonctions ludiques du son, nous pourrions aisément remarquer, à l'aide d'un code couleur distinct (vert pour *The Legend of Zelda : The Wind Waker* et rouge pour *Silent Hill 2*), ce qui est similaire et ce qui est différent au niveau des usages du son par rapport à ces deux œuvres de genre différent. A l'aide de cette grille, nous pourrions également nous référer rapidement aux différents objets sonores qui participent à la création d'une médiation ludique.

II. Le sonore, un intermédiaire entre structure de jeu et attitude ludique

Cette seconde partie du mémoire sera dédiée à l'étude du sonore comme intermédiaire, au sens de Vincent Rouzé (2010), entre les deux pôles qui composent, selon Sebastien Genvo (2006 : pp.160), à savoir la structure ludique et l'attitude que le joueur a envers cette dernière. Ce que nos sessions d'observations au sein des œuvres *The Legend Of Zelda : The Wind Waker* et *Silent Hill 2* nous ont appris et ce que la grille d'observation nous a permis de mieux remarquer, est que ces deux jeux, malgré que leur genre et que le public qu'ils visent, comme nous avons pu le voir, soient essentiellement différents, il apparaît tout de même que le sonore est utilisé de façon similaire pour former l'acte de médiation ludique au sein du médium et nous allons alors tenter d'en déterminer les raisons.

1. Quelques rappels terminologiques

Avant de plonger au cœur de notre raisonnement, il est nécessaire pour bien appréhender cette étude, de revenir sur quelques notions terminologiques fondamentales pour comprendre l'acte de médiation par le sonore. Comme nous l'avons mentionné précédemment structure ludique et attitude ludique sont les deux grandes composantes de tout jeu, il faut donc bien comprendre ce à quoi ces termes font référence. Pour cela, nous nous tournerons vers la thèse de Sébastien Genvo *Le game design de jeux vidéo : approche communicationnelle et*

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

interculturelle (2006) qui nous permet d'appréhender clairement ce que représente ces deux termes. Tout d'abord, la structure ludique, comme nous l'avons déjà mentionné, renverrait au système de règle que le joueur s'impose de respecter pour mener à bien son action (Genvo, pp.160). Même si un système de règle est compris dans un jeu et qui le structure, contraignant alors dans certaines mesures l'action du joueur, nous remarquons tout de même que le joueur se « *l'impose* ». Il se « *l'impose* » car ce système de règle, aussi contraignant qu'il puisse être, est avant tout compris dans une œuvre fictionnelle, et le joueur appréhendant ce système de règle doit avant tout « *faire comme si* » cet univers était vrai dans l'instant de jeu, au sens de Roger Caillois. Ce « *faire comme si* » renvoi directement à la notion de feintise ludique proposée par Jean-Marie Schaeffer qui se produit par la capacité d'un univers fictionnel à produire des « *amorces mimétiques, de leurres, qui permettent l'immersion mimétique dans l'univers fictionnel* »⁸¹, à ne pas considérer comme si cela avait pour vocation d'induire en erreur, mais de « *mettre à la disposition de celui qui s'engage dans l'espace fictionnel des amorces qui lui permettent d'adopter l'attitude mentale du « comme si », c'est-à-dire de se glisser dans l'univers de fiction.* » (ibid). « *Faire comme si* » renvoi alors au fait que, comme l'indique Sebastien Genvo, le joueur adopte une certaine attitude mentale aux règles qui régissent le jeu (2006, pp.160), ce qu'il nomme « *l'attitude ludique* ». Cette dernière, qui peut varier selon les cultures, est-elle même accompagnée selon Jacques Henriot, d'« *une structure de règles qui va venir organiser la conduite du joueur, il s'agit du thème de l'attitude ludique* »⁸². Lorsque le joueur joue, cette structure de règle propre à l'attitude ludique va venir s'opérer conjointement avec la structure de jeu au sens de Sebastien Genvo, c'est-à-dire un « *système de règles formalisées pouvant faire l'objet d'une « représentation publique » indépendante du joueur* » (ibid) et va alors former l'expérience ludique du joueur, qui sera propre à lui-même malgré le fait que la structure de jeu soit fixée préalablement, car l'attitude ludique change cette expérience et la subjectivise. Ainsi, considérant que l'acte de médiation s'effectue entre ces deux pôles, ce dernier doit nécessairement, pour exister, avoir recours à des marqueurs pragmatiques qui permettent d'une part de renseigner ce qui est attendu du joueur au niveau de la structure de jeu et d'autre part, maintenir l'engagement du joueur au sein du jeu. Pour comprendre cela, la notion d'aire intermédiaire d'expérience, théorisée par Winicott, nous est très utile car comme nous l'avons mentionné dans notre cadre théorique,

⁸¹ SCHAEFFER, J.-M. (2002) *De l'imagination à la fiction*, CNRS, <http://www.vox-poetica.org/t/articles/schaeffer.html> [En ligne] [Consulté le 10/08/2020]

⁸² GENVO, S. (2006) *Le game design de jeux vidéo : une approche communicationnelle et interculturelle*, Sciences de l'information et de la communication. Université Paul Verlaine - Metz, Français, pp.160

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

cette notion suppose que jouer n'est pas la réalité psychique interne du joueur, elle est en dehors de celui-ci mais n'appartient pas non plus au monde extérieur. Comme le précise Sebastien Genvo, ceci suppose de fait que le joueur va « *transposer les choses du monde où il vit dans un ordre nouveau, régit à la fois par des règles de la vie courante et par des règles spécifiques qui n'y ont pas habituellement cours* » (ibid, pp.157). Ceci nous permet alors de penser que, pour que l'acte de médiation soit efficace, les marqueurs pragmatiques dont il a recours doivent permettre cette transposition et c'est en cela que nous pouvons supposer que le sonore, étant un de ces marqueurs pragmatiques, participe à la création d'une forme médiation entre structure de jeu et attitude ludique. L'analyse des deux jeux composants le corpus va alors nous permettre de montrer dans quelles mesures le sonore forme un acte de médiation ludique de façon d'abord similaire aux deux œuvres.

2. La modalité sonore au service de la compréhension de la structure ludique

La première similarité dans l'usage du sonore que nous révèle la comparaison des œuvres *The Legend of Zelda : The Wind Waker* et *Silent Hill 2* réside dans sa fonction ludique de *présentation* au sens de Nicole Pignier et Sebastien Genvo. Tout d'abord, comme tous les jeux, les œuvres analysées comportent un système de règle qui leur est propre et que le joueur s'impose de respecter, car comme l'énonce Sebastien Genvo, « *Changer les règles de la structure de jeu c'est se proposer de jouer à un autre jeu, qui aura certes certaines similarités avec le jeu d'origine mais qui n'aura plus tout à fait la même identité formelle, étant donné que c'est avant tout le système de règles qui donne son aspect à un jeu* »⁸³. Dans la phase d'accostage des jeux étudiés, le joueur est amené à assimiler au fur et à mesure de sa progression une pluralité de règles évoluant en système qu'il doit nécessairement maîtriser s'il veut que l'action qu'il entreprend se solde par un succès. Cependant, comme nous l'avons mentionné, ce système de règles appartient à un ordre nouveau, et le joueur, qui fait acte de jouer au sein de l'aire intermédiaire d'expérience, va devoir transposer des règles qu'il connaît de sa réalité sensible pour appréhender cette nouveauté. Ainsi, ce dernier va alors devoir se référer aux modalités visuelles et auditives qui œuvrent conjointement pour assimiler ce système de règles. Dans cette combinaison, on remarque que le sonore a un rôle essentiel, car

⁸³ GENVO, S. (2006) *Le game design de jeux vidéo : une approche communicationnelle et interculturelle*, Sciences de l'information et de la communication. Université Paul Verlaine - Metz, Français, pp.161

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

il va permettre dans un premier temps, de faire comprendre au joueur le fonctionnement des interfaces matérielles du jeu, à savoir les menus qui permettent de sauvegarder sa progression, de mettre fin à une partie, mais aussi, pour le cas de ces deux jeux, des inventaires qui sont plus au moins complexes à maîtriser et dans lesquels le joueur est amené à naviguer régulièrement :



Figure 3 - « Inventaire du jeu The Legend of Zelda : The Wind Waker »



Figure 4 - « Inventaire du jeu Silent Hill 2 »

Dans ces différentes interfaces servant d'inventaire, le joueur va pouvoir naviguer afin d'attribuer par exemple des objets au personnage qu'il contrôle pour pouvoir les utiliser, ou bien directement les utiliser depuis l'inventaire pour en appliquer les effets. Quoiqu'il en soit, nous remarquons une similarité dans le processus de navigation : Une forme géométrique de type carrée vient faire office de curseur pour que le joueur sache sur quelle case de l'inventaire il se situe. Ce curseur, est dans ces deux cas précis, doublé d'un son que l'on peut considérer comme extradiégétique malgré certains efforts de texturation, dans le sens où ces interfaces sont séparées de ce que Jorgensen nomme *le monde du jeu*, en d'autres termes, là où se déroule l'action et les événements diégétiques, en les incluant tout de même dans ce qu'elle nomme *l'espace du jeu*, qui regroupe la totalité des fonctionnalités qui ont un rapport direct avec la progression dans l'univers du jeu (Jorgensen, 2010, pp.16), bien que dans cette conception, cette autrice préfère parler de *son transdiégétique externe* pour des soucis terminologiques qu'elle explique dans son article *Time for new terminology ? Diegetic and non-diegetic sound in computer games revisited* (2010). Ces sons qui s'orchestrent avec les modalités visuelles fournissent au joueur naviguant dans ces interfaces des feedbacks pour que celui comprenne comment sont structurées ces interfaces (ici sous forme de case). Ce type de son se retrouve également lorsque le joueur entre et sort de ces interfaces, sauvegarde, affecte ou utilise certains objets contenus dans son inventaire, ce qui prodigue une nouvelle fois au joueur un feedback

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

qui cette fois-ci confirme que son action a bien été prise en compte par le moteur du jeu. Ces sons sont définis par Axel Stockburger comme étant des « *objets sonores d'interface* » où « *ces objets sonores augmentent la connaissance de la présente localisation dans une structure métaphorique et donne un retour d'information à propos des actions* »⁸⁴ où la structure métaphorique est à comprendre ici comme étant une interface matérielle.

Ce type de son qui permet une compréhension du fonctionnement de la structure ludique se retrouve également en dehors des interfaces, directement en jeu. Au cours des sessions de jeu, nous avons pu relever à de maintes reprises la présence de ce type de son, notamment quand le joueur, arpentant l'environnement du jeu, va trouver des objets qu'il pourra récupérer, en voici deux exemples :



Figure 5 - « Link ramassant un rubis jaune sur l'île de l'Aurore »



Figure 6 - « James ramassant une bouteille de soin dans les rues de Silent Hill »

A l'image des autres moments du jeu où le joueur va ramasser divers objets, certains sons seront émis et vont alors informer le joueur d'un changement d'état dans le jeu : l'objet quitte *le monde du jeu* pour rejoindre *l'espace de jeu* pour reprendre les termes de Jorgensen, et en d'autres termes, l'objet quitte l'environnement où l'avatar contrôlé par le joueur évolue pour rejoindre son inventaire où il sera stocké pendant une durée indéterminée. Bien que ces sons soient déclenchés en dehors des interfaces matérielles du jeu, ils n'en restent pas moins extradiégétiques car ils appartiennent aux fonctionnalités qui entretiennent un rapport direct avec la progression dans le jeu. Bien que ce type de son se retrouve dans *Silent Hill 2*, le cas de *The Legend of Zelda : The Wind Waker* est plus évident pour exemplifier cette fonction

⁸⁴ STOCKBURGER, A. (2003) *The Game from an auditive perspective*, In *Proceeding of Digra* (pp.7) « *These sound objects enhance the knowledge of the present location within a metaphorical structure and give feedback about actions.* »

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

ludique de présentation de ces sons interactifs. En effet, contrairement à *Silent Hill 2*, *The Legend of Zelda : The Wind Waker* met à disposition du joueur des interfaces que l'on peut qualifier de statiques dans la mesure où le joueur ne peut pas en avoir de contrôle direct, et que ce dernier peut voir directement en jeu, sans passer par des interfaces interactives tel que l'inventaire. Par exemple, dans le cas des rubis, lorsque le joueur les récupère, ces derniers déclenchent un son qui s'orchestre directement avec le visuel, car le compteur de rubis se remplit simultanément au son produit. Cette orchestration multimodale illustre bien la façon dont les modalités visuo-sonores peuvent créer une forme de médiation ludique qui permet au joueur de comprendre le fonctionnement de certaines règles qui structurent le jeu.

Il existe néanmoins une différence que l'on peut relever entre *Silent Hill 2* et *The Legend of Zelda : The Wind Waker* dans la gestion des sons extradiégétiques interactifs, qui ne relèvent pas du genre du jeu mais qui est plutôt due à un choix esthétique. Comme nous l'avons déjà mentionné, *The Legend of Zelda : The Wind Waker* tire en partie son unicité du choix graphique en Cel-shading, apportant à cet opus une grande dimension « cartoonesque », totalement absente de *Silent Hill 2* qui s'ancre plutôt dans une esthétique qui tend vers le réalisme. Pour mettre en avant l'aspect « cartoonesque » de cet opus, les créateurs ont fait le choix de doubler les effets visuels avec des sons afin de prodiguer aux différents gestes des personnages et aux événements diégétiques une impression de réalisme malgré le style graphique particulier, tout en y incluant une certaine dimension humoristique. Cet effet, que l'on appelle communément au cinéma le « *mickey-mousing* » décrit par Michel Chion comme étant « [...] le procédé typique d'accrochage musique/image qu'emploie également, mais plus rarement, le cinéma en prise de vue réelle, et qui consiste à suivre en synchronisme le fil de l'action visuelle par des trajectoires musicales (traits montants et descendants, en montagnes russes), et des ponctuations instrumentales de l'action (coups, chutes, portes qui se ferment), etc. »⁸⁵, permet au spectateur de mieux discerner les gestes et les événements parmi de nombreux effets visuels. Ainsi, dans cet opus de la franchise *The Legend of Zelda* parut sur GameCube, lorsque le joueur attaque et que son coup est considéré comme réussi dans les règles du jeu, à savoir, quand il inflige à la cible une quantité définie de dégâts, un son particulièrement aigu est déclenché en même temps qu'un effet visuel particulier, en plus du son diégétique interactif que produit le coup, marqué par un « *clap* » qui sera texturé selon l'arme utilisé.

⁸⁵ CHION, M. (2017) *L'audio-vision, son et image au cinéma, 4ème édition revue et augmentée*, pp.103-104

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »



Figure 7 - « Effets spéciaux déclenchés lorsque Link porte un coup avec l'épée du héros »

Notons également que si le joueur parvient à toucher plusieurs fois sa cible, le son déclenché change de hauteur (de plus en plus aigu) jusqu'à ce que l'ennemi soit vaincu. Par ailleurs, le coup de grâce émet un son particulier qui signifie que l'ennemi a été tué. Par cet usage du sonore, nous pouvons remarquer que le sonore répond à une fonction de *présentation*, dans le sens où dans ce jeu, les ennemis ne possèdent aucune jauge de vie définissant la santé des adversaires que le joueur affronte. Le son sert donc ici à avertir le joueur que son attaque est réussie mais également, à donner un feedback sur l'état de santé de l'ennemi qu'il affronte pour savoir s'il a l'ascendant sur le conflit.

Toutefois, la fonction ludique de *présentation*, au sens de mise devant soi, à distance, des règles des événements dans un espace-temps propice à la compréhension, à l'assimilation du fonctionnement du jeu (Pignier, Genvo, 2011) n'est pas exclusivement extradiégétique au sein des deux jeux analysés. En effet, l'acte de médiation par le sonore peut tout à fait être réalisé de manière diégétique. Relevant une nouvelle fois de la nature interactive du son (Collins, 2007), certains sons sont directement intégrés à la diégèse. Dans les deux jeux analysés, ces sons sont généralement utilisés pour faire comprendre au joueur le fonctionnement de certains objets ou de certaines mécaniques qui demandent de la part du joueur, une maîtrise particulière.



« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

Figure 8 - « Link se déplaçant discrètement entre les Moblins pour atteindre la suite du niveau »



Figure 9 - « James utilisant la clé de l'horloge afin de progresser dans l'énigme de l'horloge dans les appartements Wood Side »

Ces deux images nous permettent de comprendre la fonction ludique de *présentation* de ces sons interactifs diégétiques. Dans la première illustration, le joueur doit réussir à rejoindre une porte gardée par des *Moblins*. Comme nous pouvons le constater sur cette image, ces derniers parcourent l'espace de jeu et tentent de capturer le joueur si celui-ci se montre trop imprudent, auquel cas celui-ci sera instantanément mis en prison. Pour pouvoir atteindre la porte et progresser dans le jeu, le joueur doit se dissimuler dans un tonneau avec lequel il pourra avancer discrètement lorsqu'il est à bonne distance des *Moblins*. Cependant, lorsque le joueur arrive dans le champ de vision de la créature, celui-ci doit impérativement rester immobile pour éviter que la créature ne le repère. Pour réussir, cela requiert donc de la part du joueur une bonne maîtrise de son avatar mais également une bonne maîtrise des règles qui contraignent son action. Ici, le son va jouer un rôle important pour la compréhension du fonctionnement de cette mécanique d'infiltration et pour la réussite du joueur. En effet, lorsque le joueur s'approche du champ de vision du *Moblin*, celui-ci émet un son pendant quelques secondes pour prévenir le joueur qu'il doit immédiatement arrêter de se déplacer pendant un court instant pour que l'action se solde par une réussite et que celui-ci puisse poursuivre sa progression. De la même façon, dans *Silent Hill 2*, pour résoudre l'énigme de l'horloge, le joueur va devoir utiliser une clé correspondante qu'il a préalablement récupérée afin de pouvoir accéder à la suite de l'énigme. Lorsque le joueur utilise la clé depuis son inventaire, le jeu quitte automatiquement l'interface matérielle pour revenir au *monde du jeu* et, au même moment que les sous-titres apparaissent précisant l'action qui vient d'être faite, un son se déclenche. Ce son va alors indiquer au joueur que l'action est réussie et que celui-ci va pouvoir progresser dans l'énigme. A cela, nous pouvons noter que les sons déclenchés ici sont texturés de façon à représenter une créature hostile traquant le joueur et un déverrouillage de porte, ce qui relève ici selon Sebastien Genvo et Nicole Pignier, d'une fonction de *présentification* et créent un *effet de présence*

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

sensible que nous aborderons plus loin dans cette étude. Dans le cas de *The Legend of Zelda : The Wind Waker*, nous pouvons également mettre en lien cet usage particulier du sonore avec les propos de Collins lorsque celle-ci précise que « *la synchronicité de la réponse aide les joueurs à comprendre les conséquences de leur action, réduit la courbe d'apprentissage du jeu et fournit des retours d'informations précieux* »⁸⁶. Dans ce cas précis, ce lien que nous avons établi paraît ici comme particulièrement pertinent pour comprendre l'acte de médiation ludique que le sonore peut former, lorsqu'il s'orchestre avec les modalités sonores et haptiques.

Comme nous l'avons remarqué, les sons interactifs, qu'ils soient diégétiques ou extradiégétiques, jouent un rôle important dans la fonction ludique de *présentation*, et assure donc une forme de médiation ludique qui permet au joueur de mieux assimiler le système de règles qui régit le jeu. Toutefois, ces sons déclenchés directement après une action du joueur ne sont pas les seuls qui peuvent faire acte de médiation. En effet, Collins distingue un autre type de son qu'elle nomme adaptatif, qui comme le mentionne Genvo et Pignier « *répondent à des modifications de l'environnement de jeu et qui peuvent relever en partie du joueur, mais sur lesquels celui-ci n'a pas de contrôle direct.* »⁸⁷. Ces sons adaptatifs, qui peuvent être diégétiques ou extradiégétiques peuvent également répondre à une fonction ludique de *présentation* dans certaines mesures. En ce qu'il concerne les sons adaptatifs diégétiques, la comparaison des deux œuvres de notre corpus nous révèlent que ceux-ci s'articulent principalement entre le l'avatar et sa cible, qui font tous deux parties intégrantes de la diégèse. Dans *The Legend of Zelda : The Wind Waker*, la plupart des créatures hostiles peuplant l'environnement du jeu émettent des sons qui, en plus de fonder leur identité, ont une fonction sémiotique pour le joueur. Lorsque le joueur pénètre dans le champ de détection de ces créatures, ces dernières poussent un cri avant de se diriger vers lui pour engager le combat. Ce cri sert alors à faire connaître au joueur qu'un changement dans l'état du jeu à lieu : il a été repéré et un combat va bientôt s'engager. Ce même cri peut aussi être déclenché lorsqu'un ennemi, désarmé dans un combat contre le joueur, repère une arme qui gît au sol et que celui-ci s'apprête à la récupérer, informant ainsi le joueur de cette action de part de son adversaire. Cette première fonction sémiotique du sonore n'est remarquable que dans ce jeu, car dans *Silent Hill 2*, le genre du survival-horror fonctionne sur la formation d'une sensation de peur,

⁸⁶ COLLINS, K. (2013) *Playing with Sound, A theory of interacting with Sound and Music in Video Games*, Cambridge, MIT Press, pp.32 « *The synchronicity of the response helps players to understand the consequences of their action, reducing the learning curve of the game and providing valuable feedback* »

⁸⁷ GENVO, S. PIGNIER, N. (2011) *Comprendre les fonctions ludiques du son, pour la formation d'un cadre théorique de sémiotique multimodale*, <https://journals.openedition.org/communication/1845?lang=en#ftn11> [En ligne], [Consulté le 30/07/2020]

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

impliquant de fait un usage différent de ce type de son que nous aborderons en troisième partie de cette étude. Cependant, que ce soit dans *Silent Hill 2* ou dans *The Legend of Zelda : The Wind Waker*, les sons générés lorsque l'avatar contrôlé par le joueur reçoit un coup réduisant sa jauge de vie, qui s'apparentent généralement à des cris de souffrance, prodiguent au joueur un feedback lui indiquant que l'état de santé de son personnage est altéré, et que par extension, s'il ne fait rien, cela va se solder par une défaite de sa part. Ce principe est le même pour les sons que génèrent les créatures hostiles telles que les *Smogs* ou les *Mannequins* dans *Silent Hill 2*, dans la mesure où leurs cris permettent au joueur de comprendre que son attaque a fonctionné, car comme dans l'opus de la franchise *The Legend of Zelda* étudié ici, ces dernières ne présentent pas de jauge de vie et le joueur doit alors répéter son action jusqu'à ce qu'il n'entende plus ces sons, sachant que certains ennemis tels que les *Mannequins* peuvent se relever après avoir été mis au sol.

Ensuite, concernant les sons adaptatifs extradiégétiques, l'analyse comparative nous montre que la fonction ludique de *présentation* relève d'un son mais surtout des différents thèmes musicaux qui ont des fonctions sémiotiques précises : ils informent le joueur d'un changement d'état du jeu ou soulignent l'apparition d'un événement diégétique particulier. Premièrement, nous avons pu relever la présence unique d'un son dans *The Legend of Zelda : The Wind Waker* indiquant au joueur que son avatar est dans un état de santé critique, ce qui n'est pas le cas dans *Silent Hill 2* car le seul moyen pour que le joueur puisse connaître l'état de santé de son personnage se trouve sur l'interface matérielle servant d'inventaire. Cependant, l'usage du sonore le plus significatif pour marquer un changement d'état du jeu dans les deux œuvres analysées est sans doute les thèmes musicaux qui se déclenche quand l'avatar du joueur meurt. Déclenchés de manière simultanée avec des visuels indiquant « *Game over* », ces thèmes musicaux indiquent au joueur de façon auditive que la partie est terminée. Dans le cas de *The Legend of Zelda : The Wind Waker*, cette idée est encore plus travaillée dans le sens où ce thème est composé principalement de trois accords diminués et d'un accord majeur à la fin du thème. En théorie musicale, les accords diminués sont constitués d'un empilement de tierces (l'intervalle entre deux notes séparées par un degré, ces derniers désignant la place d'une note dans une échelle musicale spécifique, le premier degré étant ce qu'on appelle la tonique) mineures, ce qui est généralement utilisé en musique pour signifier quelque chose de triste, à savoir ici, la mort du personnage. A contrario, le fait que ce thème termine sur un accord majeur, qui a une connotation quant à lui plutôt « joyeuse », nous laisse penser que cela relève d'une volonté de d'inciter le joueur à recommencer malgré la défaite.

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

Ensuite, l'apparition des événements diégétiques particuliers est souvent marquée par des thèmes musicaux adaptatifs et extradiégétiques au sein de ces deux jeux. Par exemple dans *Silent Hill 2* un thème musical est déclenché lorsque le joueur entre dans une zone comportant une énigme ou un élément scénaristique important, comme lorsque le joueur entre dans la zone où il sera confronté à l'énigme de l'horloge. Dans *The Legend of Zelda : The Wind Waker* nous pouvons penser ici aux thèmes musicaux déclenchés après l'ouverture d'un coffre. Lorsque l'on regarde du côté de l'OST du jeu, nous pouvons remarquer la présence de plusieurs thèmes distincts dont leurs intitulés révèlent une fonction de *présentation* pour ses thèmes adaptatifs. En effet, nous comptons la présence des thèmes « *Get small item* » et « *Get item* » qui ont une composition particulière. Ainsi, nous comprenons que, lors de l'ouverture d'un coffre, le moteur du jeu va déclencher l'un de ces deux sons par rapport à l'item que le joueur va obtenir. De ce fait, le joueur va comprendre quelles sont les règles qui définissent cet objet : Si c'est un objet important pour sa progression ou si c'est un objet que l'on peut qualifier de consommable tels que les rubis, ou les cœurs. Pour finir, dans les deux jeux analysés, nous pouvons noter que les thèmes adaptatifs extradiégétiques précisent au joueur que celui-ci entre dans une zone contenant des événements diégétiques particuliers notamment lorsque la zone concernée contraint le joueur à affronter un boss pour progresser, tels que *Pyramid Head (Silent Hill 2)* ou *Gohma (The Legend Of Zelda : The Wind Waker)*. Considérant que ces affrontements sont généralement soumis à des règles particulières et que ces thèmes musicaux n'apparaissent qu'une seule fois dans les jeux, à cet instant précis, nous sommes en mesure de dire que ces thèmes musicaux relèvent bien d'une fonction de *présentation* au sens de Nicole Pignier et de Sébastien Genvo.



Figure 10 – « Affrontement du boss Gohma dans *The Legend of Zelda : The Wind Waker* »

Figure 11 – « Affrontement du boss Pyramid Head dans *Silent Hill 2* »

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

Pour conclure cette première analyse du sonore en ce qui concerne sa fonction ludique de *présentation* au niveau de la structure de jeu, nous pouvons mentionner ici les propos de Karen Collins qui nous permettent de comprendre par quels moyens le sonore peut faire acte de médiation au sein d'une œuvre vidéoludique. En parlant de l'interactivité, l'autrice précise que celle-ci est axée sur les événements et que cela suggère que ces éléments sont répétables. Elle explique ensuite que « *cette répétabilité est l'un des éléments clés de la capacité du son à fournir un retour d'information au joueur* »⁸⁸ [Ma traduction] dans le sens où, si le joueur répète une même action, il recevra une même réaction sonore, notamment grâce à la *synchrèse* définie par Michel Chion. En ce sens, Collins mentionne que « *la répétabilité établit une attente, qui est celle que nous allons entendre le même son comme réaction à la même action.* »⁸⁹[Ma traduction]. Dans le cas des sons interactifs, la *synchrèse* peut être également kinésoniquement liée à une action, ce que Karen Collins appelle la « *la synchrèse kinésonique* », en d'autres termes, le son est synchronisé non pas à une image, mais à une action. Selon Collins et ce qui est particulièrement important ici pour comprendre l'acte de médiation ludique par le sonore, c'est que cette répétabilité « *aide le joueur à comprendre la signification du son, augmentant ainsi l'efficacité pour les joueurs, qui peuvent compter sur les retours d'informations pour les aider à jouer au jeu* »⁹⁰[Ma traduction]. Par ailleurs, il est important de mentionner que la répétition, bien qu'elle soit un outil important pour que le sonore puisse faire acte de médiation ludique, celle-ci peut devenir contre-productive pour le joueur car elle peut rendre la modalité sonore dérangeante à force d'être entendue (Collins, 2013, pp.33), ce qui peut de fait désengager le joueur du jeu et faire alors disparaître tout acte de médiation. Cet usage répétitif synchronisé du sonore comme outil de médiation ludique est ce qui rend similaire l'usage du sonore en tant que fonction ludique de *présentation* dans les deux jeux composants le corpus de notre étude.

3. Modalité sonore et dynamique d'action

⁸⁸ COLLINS, K. (2013) *Playing with Sound, A theory of interacting with Sound and Music in Video Games*, Cambridge, MIT Press, pp.33 « *This repetability of events is one of the key elements in sound's ability to provide feedback to the player* »

⁸⁹ *Ibid* « *Repeatability establishes an expectation that we will hear the same sound as a reaction to the same action* »

⁹⁰ *Ibid* « *[...] Helps players learn the sound's meaning, increasing efficiency for the players, who can rely on the feedback to help them play the game* »

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

Sebastien Genvo, en se basant sur les travaux de Jacques Henriot, nous fait part du fait que jouer relève d'un *procès métaphorique* où « *le jeu est donc un procès dans le sens où jouer c'est faire et que faire c'est procéder* »⁹¹. Nous comprenons alors que pour qu'il y ait jeu dans une structure qui ne l'est pas de nature mais qui a été conçue comme telle, il faut impérativement impliquer une action chez un joueur. De plus, l'auteur ajoute que « *puisque jouer c'est faire, il est nécessaire d'ajouter que jouer c'est prendre une décision et faire l'exercice du possible* » (*ibid*, pp.154). Faire l'exercice des possibles, c'est donc ce que les jeux *Silent Hill 2* et *The Legend of Zelda : The Wind Waker* partagent comme l'une de leur similarité, en tant que jeux. Mais pour que le joueur puisse faire, cela suppose qu'il faut lui donner les moyens mais aussi l'intention en l'engageant dans une certaine dynamique d'action. Nicole Pignier et Sebastien Genvo montrent que Zack Whalen prétend qu'une des grandes fonctions sémiotiques de la musique dans le médium vidéoludique, est qu'« *il s'agit d'« engager » le joueur dans une certaine dynamique d'action par rapport à des données visuelles qui lui sont transmises.* »⁹². Ainsi, Zack Whalen avance qu'ici, la musique est un des facteurs engageant le joueur dans une certaine dynamique d'action. Dans le cadre de cette étude, nous allons essayer de comprendre comment peut-on prétendre que la musique, en orchestration avec le visuel, peut parvenir à cet effet. Lorsque l'on joue à *Silent Hill 2* ou à *The Legend of Zelda : The Wind Waker*, dès la phase d'accostage, dès les premiers instants de jeu, alors que nous venons à peine de prendre le contrôle de l'avatar que nous incarnerons le temps de l'activité de jeu, nous sommes emprunts à toutes sortes de réactions physiologiques à l'écoute de la musique qui se joue à mesure que le visuel défile, que ce soit grâce au thème musical *Outset Island* dans *The Legend of Zelda : The Wind Waker*, ou bien *White Noiz* et *Promise (acoustic version)* dans les premières minutes de *Silent Hill 2*. La perception de ces réactions psychologiques induit ce que l'on appelle en psychologie, des émotions (James, 1902). La capacité de la musique à créer chez l'Homme des émotions a été démontré à des maintes reprises dans de nombreux travaux de recherche en psychologie, comme nous l'atteste Anjali Bhatara, Petri Laukka et Daniel J. Levitin, dans leur ouvrage *Expression of emotion in music and vocal communication* (2014) en tissant par ailleurs un lien direct avec le jeu vidéo : « *L'une des raisons principales pour lesquelles la musique engage l'auditeur si profondément est qu'elle exprime une émotion*

⁹¹ GENVO, S. (2006) *Le game design de jeux vidéo : une approche communicationnelle et interculturelle*, Sciences de l'information et de la communication. Université Paul Verlaine - Metz, Français, pp.158

⁹² GENVO, S. PIGNIER, N. (2011) *Comprendre les fonctions ludiques du son, pour la formation d'un cadre théorique de sémiotique multimodale*, <https://journals.openedition.org/communication/1845?lang=en#ftn11> [En ligne], [Consulté le 30/07/2020]

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

(Juslin et Laukka, 2004). *Non seulement les compositeurs et les interprètes de musique tirent profit des puissants effets émotionnels de la musique, mais aussi les industries du jeu et du cinéma, tout comme les industries du marketing et de la musicothérapie. La façon dont la musique suscite les émotions des auditeurs a été étudiée sous de nombreux angles différents* »⁹³ (2014, pp.7) [Ma traduction]. Ces nombreux angles mentionnés ici, parviennent tous à la conclusion suivante : la musique est une méthode fiable pour communiquer des émotions. Dans cette même étude, les auteurs.ices affirment que « *ces émotions se distinguent très clairement par des indices de tempo, de hauteur de pitch et de mode: l'expression du bonheur est associée à des tempos plus rapides, à une gamme de hauteur et à un mode majeur plutôt qu'un mode mineur, et ces indices sont inversés dans des expressions musicales de tristesse* »⁹⁴[Ma traduction], ce qui nous sera très utile pour aborder les différences dans l'usage du sonore selon le genre du jeu. Cependant, avant de poursuivre notre raisonnement, il nous paraît important ici de mentionner que la musique, possédant ses codes propres, peut susciter des émotions différentes selon les individus, car comme le montre Robert Francès dans son ouvrage *La perception de la musique* (2002), « *si la musique est perçue, c'est qu'elle est intégrée, en tant que forme sonore, qu'elle met en jeu à la fois des mécanismes réflexes d'une extrême souplesse et des activités originales que l'éducation permet de développer dans une mesure considérable* » (2002, pp.8), les émotions induites par la musique d'un jeu peuvent donc être perçues différemment par un joueur qui n'a pas la même culture qu'un autre. Maintenant que nous avons conscience que la musique a la capacité d'induire une émotion, nous pouvons nous tourner vers Michel Chion qui nous montre que la musique, dans un médium audio-visuel tels que le jeu vidéo ou le cinéma, coénonce une émotion en concomitance modalité visuelle, procurant un effet *empathique* ou *anempathique* que nous avons préalablement défini dans notre cadre théorique (Chion, 2017, pp.28). Ces effets vont avoir un impact considérable sur la façon dont le joueur va jouer au jeu et va appréhender les différents événements qui se dresseront devant lui. Pour comprendre comment la musique, induisant une émotion, peut placer le joueur dans une certaine dynamique d'action, nous pouvons nous intéresser aux

⁹³ BHATARA, A, LAUKKA, P, LEVITIN, J, D. (2014) *Expression of emotion in music and vocal communication*, édition frontiers in psychology, pp.7 « *One of the central reasons that music engages the listener so deeply is that it expresses emotion (Juslin and Laukka, 2004). Not only do music composers and performers of music capitalize on the potent emotional effects of music but also the gaming and film industries, as do the marketing and music therapy industries. The way music arouses listeners' emotions has been studied from many different perspectives.* »

⁹⁴ *Ibid* « [...] *these emotions are known to be quite clearly distinguished through cues of tempo, pitch height, and mode: the expression of happiness is associated with faster tempi, a highpitch range, and a major rather than minor mode, and these cues are reversed in musical expressions of sadness* »

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

travaux menés par Nico H. Frijda, Peter Kuipers et Elizabeth ter Schure dans leur article *Relations Among Emotion, Appraisal, and Emotional Action Readiness* (1989). Dans cet article, ces chercheurs témoignent du fait que les émotions, qui selon James sont une réponse cognitive des réactions physiologiques qu'un individu ressent dans une situation donnée, induisent une préparation à l'action (ou tendance à l'action) qui va être différente selon les situations, ce que témoigne ici Frijda : « *les émotions impliquent des états de préparation à l'action déclenchés par des événements jugés pertinents sur le plan émotionnel.* »⁹⁵ [Ma traduction] et les auteurs.ices précisent que « *la préparation à l'action est ce qui lie l'expérience et le comportement* » (*ibid*)⁹⁶[Ma traduction]. De plus ils ajoutent que « *l'état de préparation à l'action est défini comme l'état de préparation ou de non-préparation de l'individu à s'engager dans une interaction avec l'environnement.* »⁹⁷ (*ibid*) [Ma traduction], nous comprenons ainsi que la tendance à l'action est une réponse à un événement qui s'agence dans un environnement particulier. De ce fait, nous pouvons en conclure que la musique présente dans les jeux vidéo, qui va être de nature adaptative et liée soit à une zone ou à un personnage précis, va susciter une émotion particulière de façon co-énonciative avec le visuel qui va elle-même induire une certaine tendance à l'action, plaçant donc le joueur dans une dynamique d'action particulière en réaction à un évènement. Nous pouvons prendre l'exemple dans *The Legend of Zelda : The Wind Waker* du thème musical « *battle* » qui se déclenche dès lors qu'un ennemi entre dans le champ de perception du joueur, remplaçant totalement le thème musical lié à la zone qui œuvre plutôt à la caractérisation de l'univers diégétique. Pour le cas de *Silent Hill 2*, ceci se remarque également lorsque le thème musical « *Betrayal* » se déclenche uniquement lors du premier affrontement contre *Pyramid Head*. Particulièrement agressive et dénotant avec la grande majorité d'absence de musique dans la partie exploration de la phase d'accostage, cette musique vient placer le joueur dans une dynamique d'action d'affrontement, où les réflexes vont être de mise.

4. Perception et immersion : l'agencement des corps visuo-sonores

Comme nous l'avons mentionné précédemment, l'expérience ludique est formée par une œuvre conjointe de la structure de jeu et de l'attitude ludique que le joueur adopte vis-à-vis de

⁹⁵ FRIJDA, A, KUIPERS, P, TER SCHURE, E. (1989) *Relations Among Emotion, Appraisal, and Emotional Action Readiness*, Amsterdam University, pp.213 « *emotions involve states of action readiness elicited by events appraised as emotionally relevant* »

⁹⁶ *Ibid* « *Action readiness is what links experience and behavior* »

⁹⁷ *Ibid* « *State of action readiness is defined as the individual's readiness or unreadiness to engage in interaction with the environment* »

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

celle-ci. De plus nous savons également que le sonore crée une forme de médiation ludique dans la mesure où celui-ci permet la compréhension de la structure de jeu mais aussi en plaçant le joueur dans une certaine dynamique d'action. Cependant, il faut désormais se tourner vers le sonore et sa capacité à favoriser l'adoption d'une certaine attitude ludique et de la maintenir pendant la totalité de l'activité de jeu. Du fait de l'interactivité et de la combinaison audiovisuelle, le corps sensible du joueur va tout au long du jeu entrer en contact avec des corps visuo-sonores contenus dans celui-ci et ces derniers vont alors être agencés dans le jeu d'une façon à maintenir le joueur dans le maintenant fictif du jeu. Au sein de cet agencement particulier, Sebastien Genvo et Nicole Pignier montre que le sonore va avoir deux fonctions ludiques : Une fonction de *présentification*, c'est-à-dire, qu'il permet au joueur de bien saisir ce qu'il advient dans son champ de perception et à le faire figurer comme vraisemblable, mais aussi la création d'un *effet de présence sensible* qui va permettre au joueur de vivre des sensations intenses (2011). Ainsi, nous pouvons alors nous demander comment ces fonctions ludiques du sonore peuvent prendre forme dans les deux jeux analysés dans cette étude. Tout d'abord, la fonction de *présentification* passe avant tout par un effort de texturation et de synchronisation des sons utilisés, afin que le joueur puisse considérer les différents événements qui interviennent dans son champ de perception comme vraisemblables et palpables. Dans les jeux analysés, la texturation va alors correspondre à un processus de mimétisme, c'est-à-dire que les sons déclenchés par le moteur du jeu vont imiter certains sons que le joueur connaît dans sa réalité sensible. Comme nous l'avons mentionné précédemment, le jeu est selon Winnicott une *aire intermédiaire d'expérience* dans laquelle le joueur va venir transposer des choses du monde réel vers le monde du jeu, ou comme le mentionne Sebastien Genvo, le joueur va « *transposer les objets de la réalité ordinaire dans une autre réalité, celle-ci ne pouvant uniquement être réduite à la réalité interne du joueur, puisque des contraintes externes existent toujours pour régler cette transposition* »⁹⁸. Ainsi, cet aspect transitionnel de l'aire intermédiaire d'expérience nous permet de comprendre comment ce processus de mimétisme est possible, le sonore faisant alors le lien entre monde du jeu et monde du joueur au sein de l'aire intermédiaire d'expérience. Mais l'imitation ne suffit pas, car pour que le sonore puisse permettre au joueur de bien se saisir de ce qu'il advient dans son champ de perception et de le faire figurer comme vraisemblable, il faut que le son soit en plus synchronisé à l'objet visuel, sans quoi la fonction de *présentation* ne pourrait exister. Pour exemplifier ces propos, il suffit

⁹⁸ GENVO, S. (2006) *Le game design de jeux vidéo : une approche communicationnelle et interculturelle*, Sciences de l'information et de la communication. Université Paul Verlaine - Metz, Français, pp.157

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

de prendre pour exemple le son de verre émit par les rubis quand ils entrent en collision avec le sol quand le joueur est assez près pour l'entendre dans *The Legend of Zelda : The Wind Waker*, ou encore le son strident généré par *Pyramid Head* lorsque celui-ci traîne son gigantesque couteau lorsqu'il pourchasse James.



Figure 12 - « Pyramid Head laissant traîner son couteau au sol lors de l'affrontement dans Silent Hill 2 »



Figure 13 - « Divers rubis heurtant le sol dans The Legend of Zelda : The Wind Waker »

Etant donné que la fonction de *présentification* commune aux deux jeux analysés permet la création d'une illusion de vraisemblance et de palpabilité, cela permet aussi de renforcer l'immersion du joueur au sein de la fiction. Toutefois, ce qui accroît davantage le renforcement de l'immersion du joueur au sein de l'aire intermédiaire d'expérience, c'est la création d'un *effet de présence sensible* permit par le son en orchestration avec les modalités visuelles et haptiques. Alors que les jeux vidéo contemporains misent de plus en plus sur le réalisme des graphismes afin de favoriser l'immersion du joueur, Sebastien Genvo et Nicole Pignier montre dans leur article *Comprendre les fonctions ludiques du son*, que « *ce ne sont pas les formes ou pas seulement elles qui créent un effet d'immersion, mais c'est l'ajustement entre le corps du joueur et les corps visuo-sonores* » (2011). En effet, ces derniers montrent que pour le cas de certains sons interactionnels, lorsque le corps sensible du joueur entre en contact avec des corps visuo-sonores qui s'agencent d'une certaine façon dans l'univers du jeu, cela fonde un *corps-à-corps* entre le corps du joueur d'une part et ces autres corps d'autre part. De plus, si l'on tient compte du fait que certains sons font preuve d'un travail de texturation qui vient imiter certain son que le joueur connaît dans sa réalité sensible et qu'il a transposé au sein de l'aire intermédiaire d'expérience, nous pouvons suggérer que *l'effet de présence sensible* va être encore plus fort chez le joueur, qui va alors interagir avec des objets visuo-sonores qu'il suppose déjà comme vraisemblable et palpable. Cette suggestion peut être d'autant plus pertinente dans le sens où, comme le précise Genvo et Pignier dans leur article, les fonctions ludiques de « *présentation, présentification et présence sont trois grandes fonctions du son*

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

appelées à s'orchestrer au fil du jeu de manière variable, l'une prenant le pas sur les autres et inversement. » (*ibid*). De part cette variabilité, certaines fonctions ludiques peuvent bel et bien s'orchestrer ensemble et l'immersion en sera probablement décuplée. En termes d'immersion, c'est par ailleurs ce qu'affirme Zack Whalen lorsque celui-ci parle de son vidéoludique, il affirme que celui-ci peut « *donner une plus grande crédibilité à l'univers diégétique pour renforcer l'« immersion » du joueur dans la fiction* » (Genvo, Pignier, 2011). Ainsi, à la vue de ces propos et de nos analyses, nous pouvons dire que le sonore permet d'accroître l'immersion du joueur dans l'univers du jeu, ce qui va indéniablement favoriser son maintien dans l'aire intermédiaire d'expérience et de fait, l'inciter à continuer à *faire comme si*.

Toutefois, en termes de perception, le sonore ne va pas uniquement préciser la forme des choses qui adviennent dans le champ de perception du joueur, il va également l'influencer et la guider, c'est d'ailleurs ce que soulignent Sebastien Genvo et Nicole Pignier en citant Dominique Arsenault et Zack Whalen qui considèrent « *la musique comme « aide à la perception de la diégèse spatiale* » (2011). Au sein de *The Legend of Zelda : The Wind Waker* et *Silent Hill 2*, le joueur est confronté à un environnement qu'il ne connaît pas, qui est unique à ces jeux. Dans ces deux œuvres, ce dernier est subdivisé en plusieurs zones jouables clairement délimitées que le joueur va devoir arpenter pour progresser, à savoir : *L'île de l'Aurore, La Forêt Interdire, Le bateau pirate, La Forteresse Maudite, Mercantile, L'île du Dragon et la Caverne du Dragon* dans *The Legend of Zelda : The Wind Waker* et *Le parking de Silent Hill, La forêt, La ville de Silent Hill, Les appartements Wood Side, les quais de Silent Hill* dans *Silent Hill 2* au sein de la phase d'accostage de ces œuvres vidéoludiques. Nous remarquons que toutes ces zones déclenchent des thèmes musicaux particuliers, mise à part les appartements Wood Side qui est un lieu tout à fait silencieux, mais nous verrons en troisième partie que cela à son importance lorsque l'on s'intéresse au genre. Par l'utilisation de ces thèmes musicaux et leurs répartitions distinctes dans les différentes zones jouables du jeu, le sonore va avoir un rôle tout à fait fondamental pour la perception du joueur : ils vont envoyer au joueur des informations qui vont lui permettre d'identifier rapidement la zone avant même que le joueur l'ait exploré. Nous pouvons noter une différence certaine entre les thèmes musicaux présents sur *L'île de L'Aurore*, qui est un lieu paisible ne représentant aucun danger pour le joueur et celui de *La Forteresse Maudite* qui est un lieu hostile rempli d'ennemi à éviter. De même que pour *la Forêt* dans *Silent Hill 2* qui possède un thème musical harmonieux dans lequel le joueur ne se fera pas attaquer contrairement à l'intérieur de la *ville de Silent Hill* où le thème musical non-tonal montre clairement au joueur qu'une présence maléfique sévit

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

dans cet endroit. La répartition des différents thèmes musicaux par rapport aux différentes zones jouables donne l'impression que chaque zone évolue comme une sorte de récit qui se construit par l'intermédiaire des modalités visuelles et sonores. Pour comprendre comment la musique adaptative extradiégétique peut avoir un tel impact sur la perception du joueur lorsque celui-ci progresse dans les différentes zones du jeu, nous pouvons nous tourner vers les travaux de Jean Jacques Nattiez dans son article intitulé *Peut-on parler de narrativité en musique ?* (1990). Ce dernier, tentant de comprendre si la musique peut exprimer une forme de narrativité, va montrer que la musique est capable, non pas de raconter un récit, mais de le suggérer, et il conviendra à l'auditeur de faire le reste (1989, pp.74). Pour comprendre cela, Nattiez affirme que « *musique et langage ont en commun d'être constitués d'objets sonores. Dans le langage comme en musique, il y a des rythmes et des accents, des longueurs de notes et de syllabes, et ce n'est pas un hasard si, en grec, mousikê désignait la poésie lyrique, c'est-à-dire quelque chose qui était à la fois ce que nous appelons aujourd'hui musique et poésie* »⁹⁹. L'auteur cite également Abbate qui mentionne que « *La musique n'est pas à proprement parler, langage ou récit, mais une forme symbolique spécifique qui a, parmi d'autres possibilités, la capacité sémiologique d'imiter l'allure d'un récit, d'un style ou d'un mode narratif* »¹⁰⁰. Ainsi par cette conception, dans un médium audiovisuel où s'orchestre justement le visuel et l'audio, nous pouvons en déduire que la musique attachée à une zone va directement influencer la perception que le joueur a de la zone dans laquelle il évolue.

Néanmoins, l'analyse comparée des deux œuvres qui constituent le corpus de cette étude nous révèle qu'il n'y pas seulement la musique qui va venir guider et influencer la perception du joueur lorsque celui-ci joue, il y a également les sons, bien que ceux-ci interviennent différemment dans les deux œuvres analysées. Avant d'explicitier nos propos, nous pouvons donner ici deux images qui vont nous servir de support pour comprendre par quel procédé le son peut guider la perception du joueur :



⁹⁹ NATTIEZ, J.-J. (1990). Peut-on parler de narrativité en musique ? Canadian University Music Review / Revue de musique des universités canadiennes, pp.74

¹⁰⁰ *Ibid*, pp.84

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

Figure 14 - « Cercle lumineux indiquant une zone dans laquelle se trouve un coffre dans *The Legend of Zelda : The Wind Waker* »

Figure 15 - « James arpenteant les rues de *Silent Hill*, plongée dans un intense brouillard »

Dans la première image, issue de *The Legend of Zelda : The Wind Waker*, nous remarquons l'apparition dans le champ de perception du joueur, une forme violette (qui peut être aussi jaune). Lorsque le joueur va s'approcher de celle-ci, cette dernière va totalement disparaître mais un son particulier va être généré. L'intensité de ce son va être plus ou moins élevée à mesure où le joueur va se rapprocher de la source de ce son. L'enjeu ici pour le joueur est donc de se fier à l'intensité du son pour pouvoir récupérer un trésor qui est dissimulé au fond de l'océan. Dans la seconde image cette fois-ci issue de *Silent Hill 2*, nous pouvons remarquer que la ville que le joueur arpente est totalement plongée dans un brouillard intense réduisant considérablement la perception visuelle du joueur. Cependant, la ville est envahie par de nombreuses créatures que le joueur va devoir affronter ou fuir selon ses capacités de riposte. Pour cela, lors de l'exploration de la ville, le joueur doit se fier aux grésillements de sa radio qui vont également varier en intensité à mesure qu'une créature dangereuse va se rapprocher de son champ de perception. Nous observons donc bien ici une similarité dans l'usage du son dans ces deux jeux, l'usage d'un son *acousmatique*, c'est-à-dire, au sens de Michel Chion, un son « *que l'on entend sans voir la cause origininaire du son* » (Genvo, Pignier, 2011). Axel Stockburger dans son article *The game environment from an auditive perspective* (2003) nous permet de comprendre ici comment un son acousmatique peut guider la perception du joueur dans un environnement de jeu : « *L'importance de la situation acousmatique pour la représentation d'une configuration spatiale spécifique peut être comprise si l'on considère la nature de la manière dont les gens localisent les sons. Ils essaient généralement d'identifier la source d'un son particulier.* »¹⁰¹. De par le fait que le son soit spatialisé, c'est-à-dire qu'il puisse créer l'illusion d'une localisation particulière, il va venir directement modifier la perception que le joueur peut avoir d'un événement qui se présente dans son champ de perception. Ainsi, nous pouvons dire que dans la mesure où son et musique influencent et guident la perception du joueur au sein de l'univers du jeu, cela va forcément impacter son comportement face aux différents événements qui apparaissent dans son champ de perception. Mais également, comme

¹⁰¹ STOCKBURGER, A. (2003) *The Game from an auditive perspective*, In *Proceeding of Digra* (pp.8) « *The importance of the acousmatic situation for the representation of a specific spatial setup can be understood if one considers the nature of how people localize sounds. They are usually trying to identify the source of a particular sound* »

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

nous l'avons montré, le sonore permet de maintenir chez le joueur un état d'immersion au sein de l'univers du jeu, en crédibilisant l'environnement dans lequel il évolue. De plus, considérant que le sonore permet une meilleure et plus rapide compréhension de la structure de jeu, place le joueur dans une certaine dynamique d'action vis-à-vis de celle-ci, et que l'acte de jouer se place dans une aire intermédiaire d'expérience, se place entre le monde du jeu et le monde du joueur, il nous apparaît désormais comme clair que le sonore au sein du médium vidéoludique peut agir comme médiateur qui joue un rôle d'intermédiaire en la structure de jeu (*game*) et l'attitude ludique du joueur (*play*). Afin d'offrir une représentation plus synthétique des propos discutés ici, nous trouverons ci-dessous un tableau récapitulatif des usages récurrents du sonore en tant que médiateur ludique dans le médium vidéoludique :

Les usages récurrent du sonore en tant que médiateur ludique au sein d'un jeu vidéo	Exemples de sons utilisés
Permettre au joueur de comprendre le fonctionnement des règles formelles qui régissent le jeu	Sons déclenchés à l'intérieur des interfaces matérielles Sons déclenchés lors de la récupération d'un objet appartenant au monde du jeu Sons extradiégétiques déclenchés lors de l'attaque du joueur Sons du balancement des cordes Sons de déverrouillage des clés sont utilisées Thème musical pour Game over
Permettre au joueur d'être engagé dans une certaine dynamique d'action	Différents thèmes musicaux qui induisent des émotions qui induit à son tour une certaine préparation à l'action (tendance à l'action)
Permettre au joueur de bien comprendre les événements diégétiques qui adviennent dans son champs de perception, d'en guider ou d'en influencer sa perception	Sons usant d'un effet déclenchés par les rubis lorsqu'ils heurtent le sol Sons déclenchés par le couteau que <i>Pyramid Head</i> traîne au sol Sons de grésillement de la radio Son déclenchés par un trésor au fond de l'océan
Permettre au joueur d'être un peu plus immergé dans monde fictionnel	Sons du grésillement de la radio Sons texturés lorsque le joueur frappe, casse, heurte un objet visuo-sonore Thèmes musicaux qui suggèrent un récit

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

III. La formation d'un éthos ludique par l'intermédiaire de la médiation ludique

Au sein de cette troisième et dernière partie de cette étude et après avoir relevé les différentes fonctions ludiques du son qui marquent un usage similaire du sonore au sein du médium vidéoludique, imposé de fait par l'interactivité du joueur, nous allons nous tourner à présent vers les usages qui semblent différents. Si « *l'audio est contraint par le genre et les attentes du public* »¹⁰² comme le souligne Collins, c'est forcément parce que le joueur induit un certain usage qui va différer selon le genre des jeux. Ainsi, par l'analyse comparative des jeux *The Legend of Zelda : The Wind Waker* de genre *action-aventure* et *Silent Hill 2* de genre *survival-horror psychologique*, nous allons montrer de quelles façons l'usage du sonore diffère par rapport au genre. Dans cette partie, nous traiterons en premier lieu de la notion d'éthos ludique abordé par Sébastien Genvo, et par la suite, nous croiserons les différents usages du sonore que nous avons observés lors de nos sessions de jeu avec certains travaux de recherche mené sur le genre et ainsi montrer comment la médiation ludique, créée en partie par le sonore, peut former un certain éthos ludique.

1. La notion d'éthos ludique

Afin de bien comprendre la notion d'éthos ludique et le lien que celle-ci peut entretenir avec la médiation ludique, nous nous appuyons au cours de cette sous partie sur l'article *Du game design au play design : éthos et médiation ludique* (2018) de Sébastien Genvo dans lequel l'auteur part de la notion d'éthos empruntée à la rhétorique classique pour la remaniée et l'appliquée au jeu et à son aspect ludique. Pour construire cette notion, Sébastien Genvo se saisit de quelques définitions données par plusieurs auteurs : Tout d'abord, celui-ci expose la définition de l'éthos ludique de Roland Barthes et nous précise qu'« *il s'agit des traits de caractère permettant de donner autorité au discours* »¹⁰³, puis il mentionne Dominique Maingueneau qui remarque que l'éthos ludique est lié à l'acte d'énonciation dans le sens où « *on ne peut pas pour autant ignorer que le public se construit aussi des représentations de l'éthos de l'énonciateur avant même qu'il ne parle* » (*ibid*, pp.3) et pour finir, il ajoute que

¹⁰² COLLINS, K. (2008) *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*, pp.19, MIT Press, « *Audio is further constrained by genre and audience expectations* »

¹⁰³ GENVO, S. (2018) *Du game design au play design : éthos et médiation ludique*, (pp.2) Colloque Entre le jeu et le joueur : écarts et médiations, Liège, 26 octobre, disponible en ligne : <http://www.ludologique.com>

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

Jean-Jacques Boutaud « précise que si l'èthos renvoie au travail de l'énonciateur pour construire son monde propre et le faire partager, il faut aussi prendre en compte, dans le cadre des technologies de l'information et de la communication, qu'il s'agit de construire un univers où l'utilisateur peut se retrouver et évoluer en connivence » (*ibid*) et que Nicole Pignier considère que la notion d'èthos « serait alors à comprendre comme une notion porteuse d'un système de valeurs, une morale non moralisante » (*ibid*). Ainsi ces quelques réflexions l'amènent à penser que la notion d'èthos appliquée au ludique serait « en somme, un système de conventions implicites, de règles informelles » qui « indique comment les règles formelles sont à appliquer dans diverses circonstances » (*ibid*), ou en d'autres termes et en se basant sur les réflexions de D'Agostino, « l'èthos d'un jeu serait donc les conventions partagées par un groupe d'individus déterminant comment les règles formelles d'un jeu sont appliquées dans des circonstances concrètes » (*ibid*). Ainsi, dans cette conception de l'èthos ludique, Sebastien Genvo distingue deux éléments fondamentaux qui occupent des rôles centraux dans la construction de l'èthos ludique d'un jeu : la jouabilité et la présence de marqueurs pragmatiques au sein d'un objet « pour inciter l'individu à adopter une posture de feintise fictionnelle [...] qui peuvent être inclus dans le dispositif mais qui peuvent aussi dépendre de son contexte culturel d'usage » (*ibid*, pp.4). En témoigne cet article, la jouabilité tout d'abord est définie ici comme « un espace des possibles actualisables » et est « conçue pour répondre aux représentations de ce qui, dans l'ensemble des systèmes jouables, est considéré comme ludique » (*ibid*). Nous comprenons alors par ces mots que la jouabilité est ce qui permet au joueur de faire cet exercice des possibles dans un univers ludique et que la façon dont celle-ci le permet va renseigner sur sa logique de médiation ludique comme l'explique Sebastien Genvo (pp.4). Ce que l'auteur nous montre à travers cet article, c'est que faire l'exercice des possibles contraint par un système de règles va construire un certain système de valeur propre à chaque jeu, qui va donner envie au joueur de jouer. Par exemple, dans *The Legend of Zelda : The Wind Waker*, le joueur a pleinement le contrôle sur de nombreux aspects du jeu qui vont lui procurer une grande sensation de liberté : Modifier la direction du vent à sa guise pour naviguer d'île en île comme bon lui semble, pouvoir accoster à n'importe quel moment même en pleine mer, prendre le contrôle de certaines statuettes ou de certains animaux pour obtenir des objets ou résoudre des énigmes, aider de nombreux PNJ à résoudre leurs problèmes, etc. Tant de possibilités permises par la jouabilité qui vont simuler le temps de l'activité de jeu une véritable épopée héroïque, une odyssée dont l'expérience est personnalisable. Toutefois, Sebastien Genvo nous indique que l'èthos ludique n'est pas seulement construit par la jouabilité, mais également par le biais des marqueurs pragmatiques qui vont faire adopter au joueur une certaine

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

attitude ludique vis-à-vis de la structure de jeu. En ce sens, l'auteur va ajouter que « *les marqueurs pragmatiques de fiction peuvent prendre de multiples formes [...] pour engager l'individu à actualiser une situation de façon fictionnelle, un ethos ludique peut puiser dans des référents multiples, qui peuvent ou non appartenir au domaine du jeu* ». Ces propos sont particulièrement intéressants ici, car considérant que l'acte de médiation ludique est construit, comme nous l'avons vu, par l'orchestration des modalités visuelles et sonores et de leur agencement au sein du jeu et que cette orchestration va renseigner à la fois le joueur sur la compréhension du système de règles qui régit le jeu, donc sur la façon dont le joueur peut faire l'exercice des possibles, tout en permettant de le placer et le maintenir dans une certaine attitude ludique par rapport à ce système pour l'inciter à faire *comme si*, nous pouvons en déduire que dans cette conception, la médiation ludique et ses constituants (son et image) peuvent former un système de valeur et donc un ethos ludique particulier. Ceci est d'autant plus remarquable dans un jeu comme *Silent Hill 2* qui avait certes été remarqué par ses prouesses esthétiques et ludiques à l'époque, mais qui peuvent paraître aujourd'hui comme totalement dérisoire, sans pour autant que le jeu ne perde de son aspect terrifiant même dix-sept années après sa sortie, comme nous avons pu le voir dans notre aperçu du contexte culturel de réception. Cela s'explique par le processus de médiation qui permet, comme l'indique Sebastien Genvo « *d'inciter le joueur à voir autre chose qu'un amas de pixel animés à l'écran* » (*ibid*, pp.5). A présent, nous pouvons nous demander si l'ethos ludique peut être, dans une certaine mesure, unique à chaque jeu étant donné que notre grille d'observation nous révèle qu'il y a certes des usages récurrents du sonore dans l'acte de médiation ludique au sein du médium, mais également des différences notables. Ces différences semblent être dues, comme Collins l'affirmait, au genre du jeu qui impose un certain agencement des différentes modalités pour que l'œuvre relève d'un genre particulier. Au cours de notre seconde sous partie, nous tenterons d'analyser les différents usages de la modalité sonore au sein des deux jeux composant notre corpus, respectivement de genre différent, afin de constater si la médiation ludique forme véritablement un ethos ludique.

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

2. Penser les différents usages du sonore selon le genre

2.1 Les sons acousmatiques

Commençons ici par parler de la différence la plus notable que l'analyse comparative de *The Legend Of Zelda : The Wind Waker* et *Silent Hill* a pu mettre en évidence. Cette différence provient de l'usage des sons acousmatiques qui se retrouvent certes à l'intérieur de ces deux œuvres, mais nous pouvons constater que leur présence est nettement plus réduite au sein de l'opus de la saga *The Legend of Zelda*. Ceci s'explique avant tout parce que le genre des jeux observés sont essentiellement différents : *The Legend of Zelda : The Wind Waker* est un jeu de genre action aventure appartenant lui-même au genre du merveilleux héroïque, qui comme le définit par Romain Gaudreault dans son article *Connaissez-vous le merveilleux héroïque ?* (2008) « Merveilleux renvoie à un monde fictif du passé lointain, où l'on rencontre des êtres dotés d'un pouvoir surnaturel, et héroïque, à la bravoure et à la force extraordinaire de l'être humain qui est le personnage principal de l'histoire. Cette définition du merveilleux héroïque correspond à celle que Lin Carter donne à l'heroic fantasy. »¹⁰⁴. De l'autre côté, *Silent Hill 2* est un jeu de genre survival horror psychologique qui relève du genre horreur, sous genre du fantastique. Guillaume Roux-Girard dans son mémoire *L'écoute de la peur : une étude du son dans les jeux vidéo d'horreur* (2009) cite l'article *Sing of Threat : The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games* (2004) de Bernard Perron, qui donne une définition des deux notions maitresses qui fondent le genre horreur, à savoir l'horreur et la terreur : « l'horreur est presque comparable à un dégoût physique et sa cause est toujours externe, perceptible, compréhensible, mesurable, et apparemment matérielle. La terreur, de son côté, est plutôt identifiée à une angoisse plus subtile et imaginative basée sur l'anticipation » (Perron 2004, p. 133, notre traduction) »¹⁰⁵. Ainsi, par ces définitions, nous remarquons que les créateurs de ces œuvres vidéoludiques, afin de les faire correspondre à un genre bien précis, ne poursuivent pas le même but : Le genre action aventure doit faire évoluer le joueur dans un monde aux antipodes du réalisme tandis que le genre survival horror doit susciter peur, angoisse, dégoût et toutes autres émotions analogues à celles-ci dans un univers ressemblant à celui du joueur. Ainsi, si nous croisons ces quelques définitions avec les usages du son

¹⁰⁴ GAUDREULT, R. (2008). *Connaissez-vous le merveilleux héroïque ?* Québec français, pp.2

¹⁰⁵ ROUX-GIRARD, G (2009). *L'écoute de la peur : une étude du son dans les jeux vidéo d'horreur, mémoire de l'Université de Montréal*, pp.106

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

acousmatique que nous avons relevé lors de nos recherches, nous remarquons qu'il existe un lien entre genre et usage du sonore. En effet, dans *The Legend of Zelda : The Wind Waker*, le joueur va devoir arpenter au cours de son aventure un gigantesque océan dans lequel sont dissimulés de nombreux objets et trésors. Comme nous pouvons le constater sur la carte du jeu, ces derniers n'y sont nullement indiqués, le joueur va devoir alors se fier à sa perception visuelle, mais surtout auditive pour explorer de fond en comble cette gigantesque zone de jeu :



Figure 16 - « Carte du monde dans *The Legend of Zelda : The Wind Waker* »

Bien que nous ayons déjà abordé l'agencement de ce son acousmatique, il est intéressant d'ajouter que l'utilisation de ce type de son crée une sorte de mini jeu au sein même du jeu, car ce son spatialisé va guider le joueur dans sa recherche et celui-ci restera le même peu importe l'objet contenu dans le coffre, ce qui crée une forme d'incertitude au niveau du résultat de l'action du joueur jusqu'à ce que le coffre soit récupéré et ouvert, faisant alors disparaître le son. Au sein de la phase d'accostage du jeu, ce son est l'unique son acousmatique que nous avons pu observer, ce qui n'est pas le cas pour *Silent Hill 2* qui utilise ce type de son de façon bien plus récurrente pour créer un *effet de présence sensible* et créer de l'angoisse relative à la terreur, qui comme l'indique Guillaume Roux-Girard, est basée sur l'imagination et l'anticipation. Par ailleurs, cet auteur témoigne la faculté du son dans les jeux appartenant au genre de l'horreur à créer un effet qu'il nomme *effet de préavis* qu'il définit comme étant un son qui consiste à prévenir le joueur d'une menace dans son environnement rapproché (*ibid*, pp.114). Le son qui témoigne de façon la plus évidente est le grésillement de radio qui s'active dès lors qu'un ennemi s'approche de la position du joueur, mais Roux-Girard précise également que cet effet peut également reposer sur des sons provenant de l'hors-champ, que l'on a pu

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

entendre notamment lorsque nous arpentons les *appartements Wood Side*, juste avant de pénétrer dans un nouvel étage inexploré de cette zone.



Figure 17 - « James parcourant les escaliers du second étage des appartements Wood Side »

A l'image de cette séquence, l'usage du son acousmatique en tant que préavis, qu'il provienne de la radio ou de l'hors-champ, pourrait apparaître en premier lieu comme un avertissement pour le joueur mais comme le démontre avec justesse Bernard Perron en se basant sur des recherches empiriques menées par Joanne Cantor, Dean Ziemke et Glenn G. Sparks « [...] le simple préavis n'est pas une manière de prévenir un bouleversement émotionnel intense. C'est pire que de n'avoir aucune information sur un événement à venir »¹⁰⁶ [Traduction de Guillaume Roux-Girard] (pp.135). A cette idée, Guillaume Roux-Girard ajoute que « si cet effet est si efficace, c'est qu'il crée un sentiment de peur par anticipation basé sur la crainte du non vu, ayant pour conséquence d'augmenter l'angoisse du joueur »¹⁰⁷. Toutefois, dans l'usage des sons acousmatiques pour l'établissement d'un climat de terreur pour le joueur, *Silent Hill 2* va encore plus loin. En effet, nous avons remarqué au cours de nos sessions de jeu que la radio semblait indiquer la présence d'un danger imminent, sauf qu'après de nombreux allers et retours dans la direction que nous indiquait la radio, nous ne rencontrons aucune créature prête à attaquer. Dans d'autres instants, à l'approche d'une porte à franchir, la radio grésillait à une intensité tellement élevée que nous croyons tomber sur plusieurs créatures à la fin du chargement transitionnel, alors qu'en réalité, il ne s'agissait que d'un simple *Smog* qui gisait immobile au bout du couloir. Ainsi, cette utilisation particulière du son acousmatique nous apparaît ici comme étant trompeuse pour le joueur, ce qui va accentuer l'angoisse dans la mesure où celui-ci prend conscience qu'il ne peut se fier complètement au son qu'il percevait alors comme un indicateur d'un danger imminent. Cet usage est également théorisé par

¹⁰⁶ PERRON, B. (2004) *Sign of a Threat: The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games*, p. 132-141. Actes du colloque « COSIGN 2004 » (Split, 14-16 septembre 2004). <http://www.ludicine.ca/fr/jeu-video>

¹⁰⁷ ROUX-GIRARD, G (2009). *L'écoute de la peur : une étude du son dans les jeux vidéo d'horreur*, mémoire de l'Université de Montréal, pp.115

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

Guillaume Roux-Girard qui va partir des propos de Michel Chion au sujet de l'écoute causale comme étant « *la plus influençable [...] et la plus leurrable* » (1990, p.25) » pour affirmer que « *De ce fait, ce manque de fiabilité ouvre la porte toute grande aux concepteurs sonores de jeux vidéo d'horreur les incitant à créer de l'ambiguïté quant au point d'origine, à la cause et à la fonction des sons* » (ibid, pp.117). Bien que Karen Collins affirme que l'action d'anticipation et que les sons acousmatiques étaient importants dans la réussite de nombreux jeux (2007 : 270), l'usage des sons dans *Silent Hill 2* montre que le sonore peut à la fois aider et guider le joueur dans l'appréhension des événements diégétiques qui surviennent en jeu, mais il peut également se jouer des réflexes causales qu'un joueur peut entretenir avec la source d'un son qu'il entend (Chion, pp.42-43). Cet usage provoque alors une augmentation de l'émotion de peur chez le joueur tout en favorisant un certain maintien de son rôle dans le jeu, car comme l'affirme Guillaume Roux-Girard en citant Richard Rouse III, cet usage « *force le joueur à « faire des choix à partir de renseignements erratiques, favorisant, par ce procédé, une expérience beaucoup plus tendue* » (2009, p.19, notre traduction) » (ibid, pp.117).

2.2 Choix des sonorités et agencement

La seconde différence que l'on peut mettre en avant ici lorsque l'on compare les usages du sonore dans deux œuvres vidéoludiques de genre distincts se remarque dans le choix des sonorités et leur agencement avec les modalités visuelles et haptiques. Dans *The Legend of Zelda : The Wind Waker*, sons et musiques diégétiques et extradiégétiques œuvrent ensemble pour crédibiliser le plus possible l'univers diégétique dans lequel l'activité ludique prend place. Si l'on se tourne une nouvelle fois vers l'article de Romain Gaudreault concernant le merveilleux héroïque, l'auteur nous explique que « *les aventures du héros se déroulent dans un temps et un lieu indéterminés, mais l'époque est postérieure à la création du monde, époque du mythe* ». Nous remarquons donc que dès le début du jeu, l'activité ludique du joueur prend place dans un univers qui apparaît pour lui comme étant éminemment irréaliste, où *Hyrule*, un lieu dont on ne connaît que le nom, est peuplé de fée, de dragons, d'hommes-poissons, de gobelins et de trolls. Ainsi, le rôle du son ici commence à nous apparaître comme plus clair, il doit tout mettre en œuvre pour pouvoir crédibiliser un univers qui est totalement différent de celui du joueur. Pour cela, certains sons vont être choisis et implémentés dans le jeu car ceux-ci possèdent des référents qui existent dans le monde sensible du joueur et que celui-ci connaît. Nous pouvons penser au son du vent, des mouettes, des vagues, ou encore le son de mèche qui se consume lorsque qu'un *choux-péteur* s'apprête à exploser. Tous ces sons qui relèvent d'une

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

fonction ludique de *présentification* au sens de Nicole Pignier et Sebastien Genvo tendent à faire figurer un monde irréaliste comme vraisemblable pour le joueur. Le choix de la musique extradiégétique est également utilisé à cet escient, cette dernière sert à établir directement dans l'esprit du joueur une diégèse spatiale donnant l'ambiance des différents lieux afin que le joueur puisse directement saisir ce qu'il advient. Par la force de la répétabilité que nous avons vu précédemment, le joueur va pouvoir par exemple directement savoir si un lieu correspond à un lieu accueillant tels que les différentes maisons des habitants qui déclenche la thème *inside a house* ou encore le marché de Beedle et le thème *Beedle's shop*, ou à un lieu hostile tels que certaines zones déclenchant le thème musical *mini boss* ou encore certains thèmes appartenant à des donjons, tels que *Dragon Roost Cavern* dont nous pouvons entendre en son sein certain bruit gutturaux.

De plus, dans ce jeu d'action aventure s'inscrivant dans un genre de merveilleux héroïque, l'aventure est au cœur du jeu et ce terme, comme l'indique Sebastien Genvo dans son article *Lorsque l'industrie cinématographique sert de milieu au développement du jeu d'aventure : le cas de Maniac Mansion (2018)* renvoi « à ce qui doit advenir (*adventura*) »¹⁰⁸. Le joueur qui joue à un jeu où la notion d'aventure est centrale, va être amené à découvrir certains éléments tout au long de l'activité de jeu. Le sonore va également entretenir un rôle fondamental dans l'établissement de l'aventure dans *The Legend of Zelda : The Wind Waker*, car il aura pour objectif de susciter une sensation de découverte et de dépaysement. Dans ce jeu, c'est vraisemblablement à la musique qu'incombe cette tâche, le jeu étant construit en plusieurs zones géographiques clairement délimitées et reliées par un gigantesque océan que le joueur doit parcourir pour progresser d'île en île. Nous pouvons noter ici deux usages des thèmes musicaux particulièrement pertinent dans l'établissement d'une sensation de découverte et de dépaysement : Tout d'abord, chacune des zones du jeu à un thème musical sensiblement différent et qui lui est propre, lui procurant son identité. Par exemple, La forteresse maudite le thème musical qui lui est attribué *Forsaken Fortress*, nous laisse entendre des mélodies inquiétantes au piano, ponctuées de notes au violon qui viennent s'associer à des roulements de caisse claires et de tambours qui font clairement référence au registre musical utilisé dans l'armée. Cette composition, par force de référence culturelle et d'usage atypique de certain instrument qui relève quelque peu du stéréotype, à la capacité communicationnelle de montrer au joueur que ce lieu est un lieu militaire appartenant aux forces du mal (grâce aux sonorités

¹⁰⁸ GENVO, S., (2018). *Lorsque l'industrie cinématographique sert de milieu au développement du jeu d'aventure : le cas de Maniac Mansion*, Revue Décadrage, 39, pp.16

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

du piano et du violon). Le thème musical qui témoigne le plus du rôle du sonore dans la création d'une sensation de découverte et de dépaysement lors de la phase d'accostage est sans aucun doute celui accompagnant l'île du Dragon, qui est la troisième île que le joueur devra visiter. La composition de ce thème musical est très intéressante car elle dénote particulièrement des choix de sonorités utilisés jusqu'ici : Un phrasé réalisé à la mandoline, des maracas qui marquent le rythme et une ligne de basse qui rappelle le genre musical de la salsa, le tout surplânté par un phrasé mélodique à la flûte de pan qui ajoute à ce thème déjà très dépayçant une dimension encore plus exotique. Ce mélange de sonorité emprunté à la fois à la culture musicale espagnole et amérindienne permet à cette musique adaptative extradiégétique de procurer une très forte sensation de dépaysement chez le joueur lorsque celui-ci met un pied à terre sur cette île. Ensuite, cette sensation de découverte et de dépaysement est accentuée par le fait qu'à chaque fois que le joueur quittera une île pour en rejoindre une autre, il devra parcourir un océan qui possède lui-même son propre thème musical intitulé *ocean*. Dans son mémoire, Fanny Rébillard affirme que « *la répétition de l'Overworld comme symbole des déplacements et de l'exploration entre les régions est alors d'autant plus justifiée.* »¹⁰⁹, nous comprenons ainsi que le thème musical lié à l'océan qui sert de zone transitionnelle entre toutes les autres zones du jeu, du fait de sa répétabilité tout au long de l'aventure, sert à symboliser les déplacements. Si chaque île est accompagnée d'un thème musical à chaque fois différent, usant de sonorités stéréotypées et que le thème musical lié à l'océan est symbole de déplacement, nous pouvons donc en déduire que dans un jeu vidéo mettant l'aventure au centre de l'activité de jeu, la musique a vraisemblablement pour vocation de favoriser le dépaysement et la découverte d'un monde inconnu. Dépaysement qui sera renforcé par la répétabilité du thème *ocean* qui permet de signifier un certain éloignement géographique entre les îles que le joueur doit explorer.

Outre le fait de favoriser le dépaysement et la découverte, les sons musicalisés et la musique dans *The Legend of Zelda : The Wind Waker* vont également inciter le joueur à explorer l'univers du jeu en structurant sa progression. Pour inciter le joueur à explorer, le jeu met en place un système de résolution – récompense, le joueur doit très régulièrement résoudre une ou plusieurs énigmes ou gagner un combat pour passer à une autre salle qui sera également soumise à ce système jusqu'à récupérer une récompense après sa quête. Le sonore va d'abord structurer cette progression : Lorsque le joueur entre dans une zone, un bruit sourd retentit en

¹⁰⁹ REBILLARD, F. (2013) *La structure des bandes-son de jeux vidéo et leur rôle dans l'immersion du joueur*, Université Paris-Sorbonne (Paris IV), pp.107

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

même temps qu'une porte qui se ferme violemment, signifiant que le joueur est bloqué dans cette salle tant qu'il n'a pas trouvé le moyen d'en sortir. Ensuite, le joueur sait qu'il a résolu l'énigme par la présence d'une très courte phrase musicale qui va venir marquer cette résolution. Par ailleurs, cette dernière est récurrente à travers l'intégralité des opus de la franchise *The Legend of Zelda*, renforçant davantage sa symbolique. Pour finir, le joueur sait qu'il a terminé sa quête ou une partie de celle-ci lorsqu'à l'ouverture d'un coffre renfermant une récompense, une phrase musicale également emblématique de la franchise va retentir :



Figure 18 - « Partition illustrant le thème musical de l'ouverture du coffre dans *The Legend of Zelda : The Wind Waker* »

Comme en témoigne cette partition, et sans entrer dans des détails qui relèveraient de l'analyse musicologique, nous remarquons assez nettement la présence de plusieurs quatuors de doubles croches¹¹⁰. Si l'on regarde le placement de chacune des notes sur la partition, nous pouvons constater que certains de ces quatuors explorent d'une façon différente la gamme dans laquelle ils sont joués. Nous remarquons également que dans cette phrase musicale, certains des quatuors qui la composent sont joués plusieurs fois, ce qui crée une sorte d'aller et retour au sein même de cette phrase. Cette technique de composition bien particulière pour l'ouverture des coffres permet de créer un effet de suspens, créant de fait une incertitude en ce qui concerne l'objet contenu à l'intérieur du coffre et qui va se solder par un effet de surprise lorsque que l'objet sera révélé. Cette révélation, comme nous l'avons déjà mentionné, est accompagnée de deux thèmes distincts qui dépendent de la valeur de l'objet du coffre, mais ces derniers sont tous deux composés de notes à fréquences élevées afin d'accroître l'effet de surprise. Absolument tous les coffres de ce jeu déclencheront cette courte phrase musicale et grâce à cette répétabilité, le joueur va s'attendre à recevoir quelque chose de positif, généralement en récompense de ses actions. Nous pouvons donc dire que dans une certaine mesure, le sonore contribue à favoriser l'exploration en participant à l'établissement du système résolution - récompense.

¹¹⁰ En théorie musicale, une croche représente un demi temps, alors qu'une double croche représente un quart de temps. En d'autres termes, une double croche subdivise la pulsation en quatre parties égales

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

Dans le cas de *Silent Hill 2*, le choix des sonorités est relativement différent et leur agencement n'œuvre pas dans le même but. Bien évidemment, le choix des sons et des musiques participe également à crédibiliser l'univers, mais cette fonction apparaît tout de même moins importante. *Silent Hill 2* appartient clairement au genre horreur qui peut être considéré dans ce cas comme un sous genre du fantastique, consistant à la représentation d'un monde réaliste dans lequel surviennent des phénomènes surnaturels. Dans un jeu appartenant à ce genre, les sons et les musiques choisies vont alors contribuer très fortement à l'ambiance horrifique du jeu. Bernard Perron nous indiquait que l'horreur est presque comparable à un dégoût physique et sa cause est toujours externe, perceptible, compréhensible, mesurable et apparemment matérielle, et ce que le sonore va tenter d'apporter tout au long du jeu. Les sons diégétiques qui relèvent d'une fonction de *présentification* tels que les cris des différentes créatures monstrueuses vont être texturé de façon à susciter le dégoût et la répulsion chez le joueur, créant une sensation d'inconfort concomitante. Si le joueur perçoit ce genre d'émotion, c'est parce que sa perception auditive peut s'ancrer dans une posture *d'écoute réduite*, c'est-à-dire au sens de Michel Chion, que l'écoute est capable de discerner chacun des traits particuliers d'un son, que ce soit son timbre, sa hauteur ou encore sa tonalité (2017 : 46). Ainsi, dans une telle posture d'écoute, le joueur « *n'aura pas nécessairement peur parce qu'il a écouté et identifié un zombie, mais parce qu'il a entendu un râle ou un grognement, qui font partie des motifs sonores de son encyclopédie de l'horreur [...] Ainsi, ce n'est uniquement que le râle du zombie est généré par un mort vivant ou qu'il est constitué de basses fréquences que ce son est effrayant, mais parce que, dans son essence, il contient une énergie évoquant une certaine forme de douleur ou d'agonie* »¹¹¹. Nous comprenons par ces mots que les émotions de peur, de dégoût ou encore de répulsion qui apparaissent suite à l'écoute de ces sons surviennent par le fait que le joueur va s'intéresser aux moindres détails de leur composition et par un traitement cognitif, il va associer un son à un référent horrifique qu'il connaît dans sa réalité sensible (cri de douleur, d'agonie, etc.). Le fait que *Silent Hill 2* utilise des sons gutturaux pour les monstres que le joueur va rencontrer mais également que ces derniers émettent des sons pouvant être associés à des vomissements quand ils attaquent le joueur, plutôt que de choisir des sons qui pourrait se rapprocher davantage de certain cri d'animaux comme pour les créatures de l'univers de *The Legend of Zelda : The Wind Waker*, permet de susciter des émotions

¹¹¹ ROUX-GIRARD, G (2009). *L'écoute de la peur : une étude du son dans les jeux vidéo d'horreur, mémoire de l'Université de Montréal*, pp.109

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

sensiblement différentes au joueur, qui placeront l'activité de jeu un contexte tout aussi différent.

Le choix des sonorités dans *Silent Hill 2* ne se résume simplement pas lui aussi à un travail sur les sons de *présentification*. Là où *The Legend of Zelda : The Wind Waker* va avoir recours à de la musique tonale, c'est-à-dire, à une musique qui emploie un ensemble de relations entre des notes et des accords structurés, *Silent Hill 2* va présenter en majeure partie lors de l'activité de jeu des musiques que l'on peut qualifier de non-tonale, qui n'utilise pas ou peu de note. Ceci est due au travail remarquable d'Akira Yamaoka, le concepteur sonore du jeu, qui a composé la majeure partie de la bande sonore du jeu avec un style s'inscrivant à la frontière de la musique industrielle et de la Noise. Dans la phase d'accostage du jeu, celui-ci nous laisse percevoir pour la première fois ce travail artistique lorsque le joueur s'enfonce petit à petit dans les tréfonds de la ville, tandis qu'aux abords de la ville, lorsque le joueur n'y a pas encore pénétré, la musique est encore tonale. La musique au style industrielle et au style Noise partagent certains points communs qui se trouvent dans leur composition à savoir la création d'une ambiance sonore avec des sonorités synthétiques et non musicaux. L'usage d'une telle musique accompagnant la progression du joueur lorsque celui-ci arpente la ville de *Silent Hill* dans laquelle se déroule des événements surnaturels permet de générer, au niveau sonore, une ambiguïté au niveau de la source des sons. Etablissant un doute dans l'esprit du joueur entre ce qui provient du diégétique et de l'extradiegétique, celui-ci ne sait plus distinguer si les sons qu'il perçoit proviennent des créatures qui grouillent en ville ou s'ils appartiennent à la bande sonore. Guillaume Roux-Girard affirme que cela va « *affecter directement le processus cognitif du joueur, rendant plus difficile la localisation des causes et la classification des signaux selon leur degré d'urgence* » (*ibid*, pp.121). Dans cette même idée, cet auteur va par ailleurs citer Ekman et Lankoski notant que dans *Silent Hill 2* « *l'environnement du jeu tout entier respire, suggérant d'une certaine manière que l'environnement lui-même est vivant, sensible et capable de prendre des actions contre le joueur (2009, p.123)* » [Traduction de Guillaume Roux-Girard]. Un tel propos illustre avec brio notre constatation concernant l'usage de la musique non tonale qui va venir brouiller la perception auditive du joueur alors qu'elle n'est que sa seule aide dans une ville plongée dans une brume diminuant drastiquement sa perception visuelle. De par ce choix, le joueur va être dans une angoisse permanente, s'inquiétant continuellement qu'une entité monstrueuse ne surgisse, même dans des endroits où le nombre d'ennemi est très restreint et « *de cette façon, les concepteurs arrivent à créer des menaces qui n'existent pas réellement, ou encore à détourner l'attention du joueur des menaces réelles que renferme le*

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

jeu »¹¹². Dans *Silent Hill 2*, l'usage particulier du sonore semble alors jouer avec la fonction ludique de création d'un *effet de présence sensible* donnée par Sebastien Genvo et Nicole Pignier afin de provoquer une plus grande émotion de peur et maintenir la tension tout au long de l'activité de jeu.

Pour finir cette seconde sous partie, il nous faut ajouter que l'usage du silence est fondamental dans la construction de la peur dans *Silent Hill 2*. Les *appartements Wood Side* présentent une forte utilisation du silence, qui lorsque l'on compare avec la réflexion que nous avons menée jusqu'ici concernant l'usage de la musique non tonale, pourrait être associé à un quelconque moment de répit pour le joueur. Or, Dominique Arsenault dans sa thèse *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique. Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo* (2011) montre que « *le rapport d'horreur, lui, est fondé sur le silence (la non-communication) et le caractère foncièrement négatif de l'inconnu.* »¹¹³. Si nous avons vu précédemment que les sons acousmatiques étaient utilisés pour créer avec efficacité une crainte par anticipation de ce qui allait advenir, il nous est aisé de comprendre que l'absence de toute information sonore dans un jeu horrifique peut s'avérer encore plus efficace dans l'établissement d'une émotion de peur. Plongé dans un silence quasi-totale qui dénote avec le reste du jeu, l'appréhension du joueur va être sensiblement renforcé, car celui-ci peut penser que quelque chose va advenir. Le jeu, usant de long moment d'absence de tout indice sonore, va tout à coup, au détour d'une porte, déclenché le grésillement de la radio avec une forte intensité qui va provoquer chez le joueur un effet de surprise qui va décupler la peur et la menace qui apparaît, ce qui peut être associé à la technique du *screamer*, communément présente dans le cinéma d'horreur. Zach Whalen témoigne par ailleurs de cet effet au sein du jeu *Resident Evil : Code Veronica* (Capcom, 2000) dans son article *Play Along, an approach to Videogame Music* (2004), mais qui peut, dans le cas de *Silent Hill 2*, totalement être appliqué dans le cadre de ce jeu : « *Tout comme dans le cas des films d'horreur, le silence de la première scène pousse le joueur à bout plutôt que de le rassurer qu'il n'y a aucun danger dans l'environnement immédiat, ce qui accentue la conviction qu'un danger va bientôt apparaître. L'apparition du danger est de ce fait intensément accentuée de par son intrusion dans le silence.* »¹¹⁴ [Ma traduction]. L'agencement

¹¹² ¹¹² ROUX-GIRARD, G (2009). *L'écoute de la peur : une étude du son dans les jeux vidéo d'horreur*, mémoire de l'Université de Montréal, pp.124

¹¹³ ARSENAULT, D (2011). *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique. Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*, Université de Montréal, pp.291

¹¹⁴ WHALEN, Z. (2004) *Play Along, An approach to videogame music*, <http://www.gamestudies.org/0401/whalen/> [En ligne], [Consulté le 30/07/2020] : « *As is the case with horror films, the silence of the first scene puts the player on edge rather than reassuring him that there is no danger in*

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

particulier entre l'utilisation du sonore et du silence au sein d'un jeu de genre *survival-horror* peut donc bel et bien intensifier l'apparition de la peur au sein d'un univers ludique.

2.3 Sonore, monde du jeu et monde du joueur

La dernière différence que l'analyse comparative des jeux composants le corpus de cette étude nous permet de mettre en lumière se situe au niveau de l'immersivité. Dans *The Legend of Zelda : The Wind Waker*, le sonore va être utilisé de façon à immerger le joueur davantage dans la narration que l'œuvre propose, poussant le joueur à vivre une expérience intense dans un monde nouveau, alors que dans *Silent Hill 2*, le sonore va plutôt être utilisé pour immerger le joueur dans une terreur qui transcende le monde jeu vers le monde du joueur, provoquant des réactions physiologiques au niveau de son corps sensible, pour que celui-ci vive une expérience ludique plus personnelle.

Un jeu d'aventure tel que *The Legend of Zelda : The Wind Waker* plaçant la notion d'aventure, au sens de ce qu'il va advenir, au centre de l'expérience ludique, va être structuré par une narration qui va faire advenir des événements diégétiques au fur et à mesure que le joueur progresse dans l'histoire qui lui est raconté et dans laquelle il est devenu le héros le temps de l'activité de jeu. Ce que nous constatons dans l'utilisation du sonore au cours de la phase d'accostage du jeu, c'est que le son et la musique agissent conjointement comme support de la narration tout en liant davantage les actions du joueur à celle-ci. Nous avons déjà évoqué le thème musical accompagnant les déplacements du joueur lorsque celui-ci parcourt le vaste océan, mais la chaîne Youtube *8 bit Music Theory* nous fournit une analyse musicologique qui nous permet de mieux comprendre comment la composition musicale de cette zone peut ancrer le joueur dans son rôle de héros se lançant dans une grande aventure au sein de l'univers du jeu. Selon l'auteur de cette analyse, le thème musical de l'océan poursuit avec brio ce que la franchise *The Legend of Zelda* avait réussi à faire jusqu'ici, c'est-à-dire à capturer parfaitement le ton d'une aventure en cours. Pour que cela soit possible, il précise que les arpèges réalisés au violoncelle permettent de procurer la sensation d'une vaste mer qui s'étire devant le joueur et que les accords joués par les divers instruments à vent qui surplombent le violoncelle permettent d'indiquer que ce vaste océan est peuplé de nombreuses îles que le joueur va rencontrer au cours de son aventure. De plus, l'auteur de cette analyse note que la mélodie est habilement conçue à partir d'un motif qui provient de la mélodie originale des jeux *The Legend*

the immediate environment, increasing the expectation that danger will soon appear. The appearance of the danger is, therefore, heightened in intensity by way of its sudden intrusion into silence »

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

of *Zelda*, ce qui permet d'inclure cette aventure dans la timeline de la narration générale qui englobe la totalité des opus (*8 bit Music theory, 2016, The Music of Zelda's Overworld : a Historical Retrospective and Analysis*). Une telle analyse pourrait relever de la métaphore mais si l'on prend en compte que les modalités visuelles permettent au joueur de percevoir l'océan à perte de vue qui se dresse devant lui et les quelques îles qui y sont parsemées, nous pouvons considérer cette analyse musicologique comme valide. Comme l'indique Jean Jacques Nattiez, la musique est constituée d'objet neutre qui ne sont pas constitutifs d'un récit mais que, par rapport aux données et aux événements, la narration construite à leur sujet est métalinguistique (Nattiez, 1990, pp.9). C'est exactement ce que ce thème musical fait ici lorsqu'il s'orchestre avec les modalités visuelles, il place les déplacements du joueur dans un cadre de narration propre à l'aventure qu'il mène.

De plus, là où nous pouvons affirmer que le sonore dans *The Legend of Zelda : The Wind Waker* immerge le joueur davantage dans la narration réside dans le fait que les sons extradiégétiques à fonction ludique de *présentation* sont pour la majeure partie d'entre eux musicalisés, que ce soit pour les sons déclenchés lors des dialogues, dans le menu d'inventaire et même dans le menu sauvegarde. Cette musicalisation de ces sons que Collins définit comme des sons d'interfaces permet en quelque sorte à créer une confusion dans leur nature extradiégétique pour les incorporer dans l'univers diégétique du jeu, comme si le joueur était encore occupé à explorer le monde du jeu alors que celui-ci est par exemple, en train de sauvegarder sa progression. A cette idée nous pouvons ajouter que lorsque le joueur parcourt les différentes interfaces du jeu, contrairement à *Silent Hill 2*, la musique accompagnant l'environnement dans lequel le joueur se trouve peut encore être entendue, ce qui montre ici une certaine volonté d'affaiblir la distinction diégétique et extradiégétique en liant d'une certaine manière les interfaces matérielles du jeu au monde du jeu par le sonore. Également, au cours de nos sessions de jeu, une stylisation sonore particulière a retenu notre attention lors d'un dialogue avec le personnage *grand-mère* juste après l'enlèvement d'*Aryll* par le *Roi Cuirasse*. Avant cet événement, les sons déclenchés lorsque nous passions d'un dialogue à un autre avec ce personnage étaient les mêmes que tous les autres sons générés par les dialogues avec les autres personnages du jeu. Cependant, juste après cet enlèvement, le jeu nous demandait d'aller parler une nouvelle fois à ce personnage pour poursuivre notre progression, sauf que cette fois, la stylisation sonore de ces sons avaient changé. Ces derniers étaient d'une tonalité différente, d'un grain plus léger, et d'une intensité plus fluette, ce qui nous laisse à penser ici que le sonore, même extradiégétique, renvoyait à l'état d'esprit du personnage de

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

grand-mère accablé par l'enlèvement de sa petite fille. Ainsi, par cette utilisation particulière du sonore, le joueur n'est jamais réellement détaché de l'univers diégétique et de la narration, même si celui-ci parcourt les différentes interfaces du jeu qui seront en quelque sorte liés par le sonore à la narration et aux divers événements diégétiques du jeu. Que ce soit par l'utilisation du *mickey-mousing* présents dans les thèmes musicaux accompagnant les cinématiques ou lors des combats que le joueur mène contre un ennemi, dans l'utilisation de la *baguette du vent* lui permettant de jouer des airs musicaux qui vont avoir un impact direct sur sa progression, tel que changer la direction du vent afin de pouvoir parcourir l'océan, devenant ainsi « *joueur-interprète* » au sens de Fanny Rébillard, ou encore par les quelques exemples mentionnés plus haut, le sonore dans *The Legend of Zelda : The Wind Waker*, qu'il soit diégétique ou extradiégétique, tend à offrir au joueur une véritable sensation de contrôle sur sa progression, l'immergeant davantage dans la narration de sorte à ce que le joueur puisse faire *comme s'il* était véritablement le héros de la légende le temps de l'activité de jeu.

En termes d'immersion, le sonore dans *Silent Hill 2* poursuit un but assez différent que dans le jeu précédemment cité. Là où l'usage des sons d'interface est plus classique, dressant une véritable séparation entre diégèse et extradiégèse, le sonore va tout de même œuvrer, par les différents usages que nous avons mentionnés plus haut dans cette étude, à impacter directement le corps sensible du joueur. Il va déclencher chez le joueur toute une panoplie de réaction physiologique, que ce soit l'accélération du rythme cardiaque ou encore les tremblements afin de faire vivre l'expérience ludique de façon plus personnelle, car chaque individu va avoir des actions différentes face à l'émotion de peur. C'est pour cette raison que le sonore va constamment chercher à jouer avec la perception du joueur, de sorte à ce que celui-ci ait l'impression qu'il ne maîtrise pas encore tout à fait le jeu afin de garder une angoisse constante dans son esprit. Par ailleurs, Collins indiquait que l'accroissement du nombre de modalité pouvait réduire la charge cognitive du joueur, impliquant une plus grande réactivité de sa part. Cependant dans *Silent Hill 2*, il y a clairement une recherche de surcharge de la modalité sonore, ce qui dépendamment du contexte, va accroître la charge cognitive du joueur (Collins, 2007, pp.39) et va avoir pour conséquence de réduire sa réactivité face aux événements qui surviennent. Ceci se remarque très bien lors de l'affrontement contre *Pyramid Head*, le premier boss du jeu. Le combat en soi, en comparaison avec un *Dark Souls* (From Software, 2011) par exemple, n'est pas très difficile, car il suffit d'esquiver les quelques coups donnés par l'antagoniste principal du jeu qui est d'une extrême lenteur et sans que le joueur n'ai besoin de lui porter ne serait-ce qu'un seul dégât, *Pyramid Head* s'en ira. Ce qui va être cependant très

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

ardu dans ce combat, c'est la présence d'une surcharge de sonorité désagréable à l'oreille qui rend l'affrontement assez difficile à supporter. Les grésillements intenses de la radio qui se fondent dans la musique non-tonale, auxquels s'ajoutent les grincements du couteau que *Pyramid Head* traîne au sol, nous laisse à penser que le joueur se bat ici autant contre le sonore que contre le boss en lui-même. Ainsi, diversifiant ses stratégies sonores pour créer la peur, *Silent Hill 2* est capable de toucher ce dont les joueurs ont le plus peur, et chacun d'entre eux aura une expérience ludique unique quand ils feront l'exercice des possibles au sein de cette œuvre vidéoludique. Avant de conclure cette étude, il convient une nouvelle fois de donner un tableau récapitulatif des différents usages du sonore selon les genres des deux jeux analysés

Les usages différents du sonore au sein des jeux analysés	
<p>Usages du sonore dans <i>The Legend of Zelda : The Wind Waker</i> (action-aventure)</p>	<p>Usage unique d'un son acousmatique pour guider la perception du joueur et fonder un mini jeu au sein du jeu</p> <p>Usage de sons à référents réels pour crédibiliser l'univers diégétique éminemment irréaliste</p> <p>Usage répété de certains thèmes musicaux pour permettre au joueur d'identifier plus facilement les différents environnements qu'il explore</p> <p>Usage des thèmes musicaux pour susciter une sensation de découverte et de dépaysement entre les zones du jeu</p> <p>Usage de certain sons musicalisés et de la musique pour inciter le joueur à explorer davantage le monde qui l'entoure</p> <p>Usage du sonore centré sur la narration et sur la découverte d'un univers nouveau</p>
<p>Usages du sonore dans <i>Silent Hill 2</i> (survival-horror)</p>	<p>Usage des sons acousmatiques pour établir une sensation de terreur basée sur l'anticipation</p> <p>Usage des sons acousmatiques pour leurrer le joueur</p> <p>Usage des sons à référents réels pour susciter peur, dégoût et répulsion</p> <p>Usage d'une bande sonore non-tonale afin de brouiller la perception du joueur concernant les générateurs sonores</p> <p>Usage du silence pour renforcer l'appréhension du joueur sur ce qui va advenir</p> <p>Usage du silence et reprise du sonore pour créer un effet de surprise</p> <p>Usage du sonore centré sur la création de réactions physiologiques afin que celui vive une expérience ludique plus personnelle</p>

Conclusion

L'objectif de cette étude était de voir comment la musique et les sons pouvaient créer une forme de médiation ludique dans un médium relevant de la combinaison audiovisuelle où l'interactivité n'était encore que trop associée aux modalités visuelles, alors que de nombreux chercheurs ont d'ores et déjà œuvrés pour que le sonore soit reconnu comme étant un véritable acteur de la médiation ludique. L'analyse comparative des jeux *The Legend of Zelda : The Wind Waker* et *Silent Hill 2* nous a permis de mettre en lumière que le sonore en tant qu'intermédiaire entre structure de jeu et attitude ludique du joueur, a des usages récurrents qui sont propres au médium et à l'interactivité qui fait son unicité. Ces usages, qu'ils soient au service de la compréhension du joueur en ce qu'il s'agit du système de règles qui régit le jeu, qu'ils guident la perception du joueur dans l'appréhension de la diégèse et de l'environnement, qu'ils l'incitent à adopter une certaine dynamique d'action tout en maintenant son immersion au sein du jeu en formant des marqueurs pragmatiques pour l'inciter à *faire comme si*, s'effectuent au service du joueur entre les deux pôles qui constituent l'aire intermédiaire d'expérience : le *game* et le *play*. Cet acte de médiation par le sonore a par ailleurs été remarqué de nombreuses fois par des études empiriques menées par certains chercheurs en psychologie. Nous pouvons parler ici à titre d'exemple l'étude menée par Jiulin Zhang et Xiaoping Fu en 2015 et rapportée dans leur article intitulé *The influence of background music of video games on immersion*, qui prouvent que les performances des joueurs étaient directement impactées par la présence ou non de musique lorsque ceux-ci jouaient. Conformément à cette étude, les joueurs qui jouaient avec la musique montraient une plus grande performance que ceux ayant joués au même jeu mais en l'absence de tout son. Si ceux qui jouaient en présence de la musique présentaient de meilleure performance, c'est parce que celle-ci transmet bel et bien des informations à ces derniers. Si un acte de médiation peut être créé par le sonore, c'est parce que, comme l'ont démontré Nicole Pignier et Sebastien Genvo dans leur article *Comprendre les fonctions ludiques du son* (2011), le sonore a la capacité de répondre à plusieurs fonctions ludiques : *présentation, présentification et création d'un effet de présence sensible*. Comme ces auteurs.ices l'indiquent, ces modalités peuvent s'agencer de façon variable, l'une prenant le pas sur l'autre, et de ce fait, le sonore pourra procurer au joueur toutes sortes d'informations nécessaires à une situation de jeu précise, afin de permettre l'action du joueur et sa réussite, indispensable pour qu'il y est jeu.

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

Toutefois, ce que l'analyse comparative nous a également révélé, c'est que le sonore a également des usages différents lorsque les genres des jeux sont différents. Cela s'explique par le fait que le sonore, en orchestration avec les modalités visuelles, construit une forme de médiation ludique qui va être différente, notamment dans la mise en place de marqueur pragmatique qui doivent, dans un jeu d'action aventure, induire l'aventure tandis que dans un jeu de survival-horror, ces derniers doivent travailler à l'existence d'une émotion de peur et de toutes les autres émotions qui lui sont analogues. Ainsi, si l'acte de médiation ludique construit selon le genre, des systèmes de valeurs différents qui vont venir influencer la façon dont le joueur appréhende les règles formelles qui régissent chacun des jeux, et que cette appréhension est elle-même dépendante de la culture personnelle de chaque joueur, nous pouvons donc conclure que l'acte de médiation, résultant de l'orchestration multimodale du sonore et du visuel, contribue à la formation d'un certain ethos ludique propre à chaque œuvre. Ici encore, d'autres études empiriques menées en psychologie démontre la capacité de sonore à générer à elle seule des émotions qui, placée dans un contexte relatif au genre, peut participer à la création d'un certain système de valeur. Par exemple, Jeroen Bosch rapporte dans son mémoire de recherche intitulé *The effects of music on gameplay in video games* (2018) que les expériences menées par Sylvie Hébert sur un groupe de 52 personnes jouant à *Quake III Arena* pendant une trentaine de minutes (Activision, 1999), montraient que les joueurs jouant avec la présence d'une musique de style techno implémentée dans le jeu présentaient un plus haut taux de cortisol que les joueurs qui jouaient sans musique. Ceci prouvait selon elle que la musique était à elle seule capable de d'augmenter le taux de stress d'un joueur pendant une expérience de jeu (Hébert et al., 2005,) (Bosch, pp.27)

Limites et ouvertures

Toutefois, cette étude comparative n'a pas la portée suffisante pour prétendre que dans tous les genres du jeu, le sonore va créer une forme de médiation ludique qui pourra être différente, simplement par la mise en comparaison de deux jeux, comme l'indiquait Vigour, accroît la précision du propos au détriment de la représentativité. Pour que les propos émié ici puissent être vérifiés à tous les genres de jeu, il faudrait qu'une ou plusieurs études empiriques puissent être menées dans un but comparatiste. Ces études pourraient probablement mesurer de façon purement objective les effets de la médiation sonore dans un contexte de genre. D'un point de vue méthodologique, nous tenions à préciser que notre grille d'observation, conformément à ce que disent Sebastien Genvo, Nicole Pignier et Karen Collins,

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

est à prendre avec des pincettes, car la classification réalisée est quelque peu ardue à mener en raison de la variabilité de fonction que le sonore peut avoir à un instant précis. Il faut plutôt voir cette grille comme un outil méthodologique qui nous a permis d'y voir plus clair concernant les différentes natures du son, leurs sources et leurs fonctions en vue de leur présence massive au sein de l'univers ludique. Pour inhiber cette marge d'erreur, il faudrait avoir accès à l'implémentation technique du sonore dans chacun des jeux pour pouvoir réellement savoir quels objets sonores sont déclenchés par rapport à quels événements ou quels objets visuels. Il en va également de soi que certains sons ont pu être également non répertoriés au sein de cette grille, car leur nombre étant beaucoup trop élevé, nous avons donc essayé d'en relever un maximum pour que nos analyses puissent être pertinentes. D'un point de vue plus communicationnel, nombreux sont les chercheurs qui affirment que l'analyse du sonore, dans l'analyse d'un jeu vidéo, ne peut se faire indépendamment de l'analyse des modalités visuelles. Cependant, des dispositifs ludiques tels que *Papa Sangre (Somethin' Else, 2010)* montre qu'il est possible de créer des jeux « vidéo » uniquement basé sur l'audio, dans lesquels l'environnement ludique est façonné de toute pièce par une technique binaurale, c'est-à-dire, une technique donnant une impression très réaliste du son au niveau de sa source, qui semble provenir directement de l'environnement dans lequel se trouve. Cette technique permet entre autres de donner au sonore une certaine spatialisation avec laquelle le joueur pourra déterminer une direction, une distance ou une proximité par rapport à des objets. Il serait donc tout à fait intéressant d'analyser dans un angle communicationnel ces dispositifs ludiques afin de comprendre dans quelles mesures le sonore peut-il faire seul acte de médiation ludique. Un tel travail scientifique pourra entre autres permettre de mieux saisir les capacités communicationnelles du sonore et ainsi concevoir des jeux vidéo qui seraient adaptés à un public atteint de cécité. De plus, il serait également intéressant de mener une étude plus approfondie en termes de musicologie pour pouvoir aborder chaque détail compositionnel du sonore pour voir s'il existe une forme de médiation ludique au sein même d'une composition musicale.

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

Annexe

1. Bibliographie scientifique

ARSENAULT, D. (2011) *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique. Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*, Université de Montréal

BHATARA, A, LAUKKA, P, LEVITIN, J, D. (2014) *Expression of emotion in music and vocal communication*, édition frontiers in psychology

CHION, M. (2017) *L'audio-vision, son et image au cinéma*, 4ème édition revue et augmentée, ed. Armand Collin

COLLINS, K. (2008) *An introduction to the History, Theory and Practice of video game music and sound design*, MIT Press

COLLINS, K. (2013) *Playing with Sound, A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*, MIT Press

DI FILIPPO, L. (2016) *Approche anthropo-communicationnelle du Nord. Des récits médiévaux scandinaves au MMORPG Age of Conan : Hyborian Adventures*

ECO, U. (1979) *Lector in Fabula, le role du lecteur ou la coopération interprétative dans les textes narratifs*

FRANCES, R. (2002) *La perception de la musique*, seconde édition, Université Paris-X

FRIJDA, A, KUIPERS, P, TER SCHURE, E. (1989) *Relations Among Emotion, Appraisal, and Emotional Action Readiness*, Amsterdam University

FU, X, ZHANG, J. (2015) *The influence of background music of video games on immersion* School of Psychology, Southwest University, Chongqing, China

GAUDREAU, R. (2008). *Connaissez-vous le merveilleux héroïque ?* Québec français

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

GENVO, S. (2006) *Le game design de jeux vidéo : une approche communicationnelle et interculturelle*, Sciences de l'information et de la communication. Université Paul Verlaine - Metz, Français

GENVO, S. PIGNIER, N. (2011) *Comprendre les fonctions ludiques du son, pour la formation d'un cadre théorique de sémiotique multimodale*, <https://journals.openedition.org/communication/1845?lang=en#ftn11> [En ligne]

GENVO, S. (2018) *Du game design au play design : ethos et médiation ludique*, Colloque *Entre le jeu et le joueur : écarts et médiations*, Liège, 26 octobre, disponible en ligne : <http://www.ludologique.com>

GENVO, S. (2020). *Lorsque l'industrie cinématographique sert de milieu au développement du jeu d'aventure : le cas de Maniac Mansion*, *Revue Décadrage*, 39

GRIMSHAW, M. (2010) *Game Sound Technology and player interaction, Concepts and developments*, Université de Bolton, Royaume-Uni

GRIMSHAW, M, NACKE, E.L (2011) *Player-Game Interaction Through Affective Sound*, Université de Saskatchewan, Canada, Université de Bolton, Royaume-Uni

HURON, D. (2002) *Listening Styles and Listening Strategies. Paper presented at the Society for Music Theory 2002 Conference*, Columbus, OH November 1.

JEUDY-BALLINI, M, VOISENAT, C. (2004) *Ethnographier la peur*, <https://doi.org/10.4000/terrain.1803> [En Ligne]

BOSCH, J. (2018) *The effects of music on gameplay in video games*, Master Thesis, Université de Tallin

JORGENSEN, K. (2010) *Time for New Terminology? Diegetic and Non-Diegetic Sounds in Computer Games Revisited*, in *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Development*, GRIMSHAW, M

NATTIEZ, J.-J. (1990) *Peut-on parler de narrativité en musique ?* Canadian University Music Review / Revue de musique des universités canadiennes

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

PERRON, B. (2004) *Sign of a Threat: The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games*, p. 132-141. Actes du colloque « COSIGN 2004 » (Split, 14-16 septembre 2004).
<http://www.ludicine.ca/fr/jeu-vidéo>

REBILLARD, F. (2013) La structure des bandes-son de jeux vidéo et leur rôle dans l'immersion du joueur, Université Paris-Sorbonne (Paris IV)

ROUX-GIRARD, G. (2009) L'écoute de la peur : une étude du son dans les jeux vidéo d'horreur, mémoire de l'Université de Montréal

ROUZE, V. (2010) *Médiation/s : un avatar du régime de la communication*, Cairn.info, <https://www.cairn.info/revue-les-enjeux-de-l-information-et-de-la-communication-2010-2-page-71.htm> [En Ligne]

SAGA, R, KITAMI, K, MATSUMOTO, K. (2011) *Comparison Analysis of Video Game Purchase Factors between Japanese and American Consumers*, Kanagawa Institute of Technology, Graduate School of Engineering

SCHAEFFER, J-M. (2002) De l'imagination à la fiction, CNRS, <http://www.vox-poetica.org/t/articles/schaeffer.html> [En ligne]

STOCKBURGER, A. (2003) *The Game from an auditive perspective*, In *Proceeding of Digra*

WHALEN, Z. (2004) *Play Along, An approach to videogame music*, <http://www.gamestudies.org/0401/whalen/> [En ligne]

WINICOTT, D.W. (1971-1975) *Jeu et réalité, l'espace potentiel*, Paris, Gallimard

2. Bibliographie non-scientifique

LEMAIRE, O. (2017), *L'Histoire de Zelda - 1986-2000 : Les Origines d'une saga légendaire*, vol. 1, Éditions Pix'n Love

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

SCIARRINO, S. (2020). Le son et le silence [En ligne]

<https://www.ensembleintercontemporain.com/fr/2020/05/le-son-et-le-silence/>

8 Bit Music Theory. (2016) *The Music of Zelda's Overworld : a Historical Retrospective and Analysis* [En Ligne] <https://www.youtube.com/watch?v=BNH2pKfvyPQ&t=557s>

3. Presse spécialisée et interview

GameTM Magazine, décembre 2002

Joypad n°113, Novembre 2001

NGC Magazine, n°69, Juillet 2002

NGC Magazine, n°77, Février 2003

Official NZ Playstation Magazine n°41, Janvier 2001

IGN PS2 Interviews Silent Hill 2 Producer Akihiro Imamura, 2001,

<https://www.ign.com/articles/2001/03/29/ign-ps2-interviews-silent-hill-2-producer-akihiro-imamura> [En Ligne]

The WindWaker Interview, Nintendo Co. Ltd. of Japan, 2001,

http://gamecubicle.com/interview-legend_of_zelda_wind_waker_miyamoto.htm [En Ligne],

4. Ludographie

Alone in the dark (Infogrames, 1992)

Ark Survival evolved (Wildcard, 2015)

Dead Space (Electronic Arts, 2008)

Dino Crisis (Capcom, 1999)

Donkey Kong Country (Nintendo, 1994)

Doom : Eternal (Bethesda, 2020)

Kirby's adventure (Nintendo, 1993)

Metroid (Nintendo, 1986)

Pac-Man (Namco, 1980)

Parasite Eve (Square.co, 1998)

Pong (Atari, 1972)

Quake III Arena (Activision, 1999)

Resident Evil (Capcom, 1996)

Resident Evil 2 (Capcom, 1998)

Resident Evil 3 (Capcom, 1999)

Resident Evil : Code Veronica (Capcom, 2000)

Resident Evil 4 (Capcom Production Studio, 2005)

Sanitarium (Dreamforge, 1998)

Silent Hill (Konami, 1999)

Silent Hill 2 (Konami, 2001)

Space Invaders (Taito, 1978)

Super Mario Bros (Nintendo, 1985)

The Elder Scrolls III (Bethesda, 2002)

The Legend of Zelda : Ocarina of Time (Nintendo, 1997)

The Legend of Zelda : Majora's Mask (Nintendo, 2000)

The Legend of Zelda : Oracle of Seasons (Nintendo, 2001)

The Legend of Zelda : The Wind Waker (Nintendo, 2002)

The Legend of Zelda : Skyward Sword (Nintendo, 2011)

The Witness (Thekla, 2016)

5. Table des illustrations

Figure 1 - « Link apprenant pour la première fois la mélodie du vent sur l'île du Dragon » ..55	
Figure 2 - « James Sunderland rencontrant Maria pour la première fois sur les quais de Silent Hill »56	
Figure 3 - « Inventaire du jeu The Legend of Zelda : The Wind Waker »62	
Figure 4 - « Inventaire du jeu Silent Hill 2 »62	
Figure 5 - « Link ramassant un rubis jaune sur l'île de l'Aurore ».....63	
Figure 6 - « James ramassant une bouteille de soin dans les rues de Silent Hill »63	
Figure 7 - « Effets spéciaux déclenchés lorsque Link porte un coup avec l'épée du héros »..65	
Figure 8 - « Link se déplaçant discrètement entre les Moblins pour atteindre la suite du niveau »66	
Figure 9 - « James utilisant la clé de l'horloge afin de de progresser dans l'énigme de l'horloge dans les appartements Wood Side ».....66	
Figure 10 – « Affrontement du boss Gohma dans The Legend of Zelda : The Wind Waker »69	
Figure 11 – « Affrontement du boss Pyramid Head dans Silent Hill 2 »69	
Figure 12 - « Pyramid Head laissant trainer son couteau au sol lors de l'affrontement dans Silent Hill 2 »75	
Figure 13 - « Divers rubis heurtant le sol dans The Legend of Zelda : The Wind Waker »....75	
Figure 14 - « Cercle lumineux indiquant une zone dans laquelle se trouve un coffre dans The Legend of Zelda : The Wind Waker »78	
Figure 15 - « James arpantant les rues de Silent Hill, plongée dans un intense brouillard »78	
Figure 16 - « Carte du monde dans The Legend of Zelda : The Wind Waker »84	
Figure 17 - « James parcourant les escaliers du second étage des appartements Wood Side »85	
Figure 18 - « Partition illustrant le thème musical de l'ouverture du coffre dans The Legend of Zelda : The Wind Waker »89	

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

6. Grille d'observation

Classification des sons créés à partir des travaux de Karen Collins, Sebastien Genvo et Nicole Pignier	Fonction ludique de présentation	Fonction ludique de présentification	Fonction ludique d'effet de présence
Son dynamique diégétique dits "interactifs"	<p>Son pour coup porté avec épée - Son zoom avec longue vue - Son pour sortie d'épée - Son pour rangement d'épée - Son de porte qui s'ouvre - Son de porte qui se ferme - Son pour interrupteur activé - Son des cordes lorsque le héros se balance - Son d'ouverture de coffre - Son pour coup porté avec une arme en bois - Son de mèche pour les choux péteurs -</p> <p>Son pour porte qui s'ouvre (texturé) - Son pour coup réussi à l'arme contondante - Son pour déverrouillage de porte avec un clé - Son pour porte bloquée - Son pour arme à feu</p>	<p>Bruit de pas du héros (texturé) - cri pour roulade - Son quand le héros rampe - Cri de saut - Son pour plongée - Son expiration du héros - Son pour nage - Cri pour noyade - Son pour passage dans hautes herbes - Son pour héros qui grimpe - Son du héros pour soulèvement - Cri pour surprise lors d'une chute - Cri colère maître d'arme pour coup raté - Son pour herbe coupée - Son de porte qui s'ouvre - Son de porte qui se ferme - Son des cordes lorsque le héros se balance - Son pour ramassage d'objet - Son de mèche pour les choux péteurs - Son pour voile ouverte - Son pour jet de lettre dans casier - Son pour barrière de bois détruite</p> <p>Bruit de pas du héros (texturé) - Son pour porte qui s'ouvre (texturé) - Bruit de papier pour carte prise - Son pour porte bloquée - Son pour arme à feu</p>	<p>Son pour coup porté avec épée - Son pour collision après roulade ou chute (texturé) - Son pour passage dans hautes herbes - Son pour nage - Son pour collision avec de l'eau - Bruit de pas du héros (texturé) - Son des cordes lorsque le héros se balance - Son pour coup porté avec une arme en bois - Son pour barrière de bois détruite</p> <p>Son pour coup réussi à l'arme contondante - Son pour déverrouillage de porte avec un clé - Son pour porte bloquée</p>
Son dynamique diégétique dits "adaptatifs"	<p>Son déclenché quand ennemi repère joueur - Son déclenché quand ennemi vaincu disparaît en fumée - Son déclenché quand ennemi repère une arme pour s'en emparer - Son déclenché par les moblins lorsqu'ils entendent un bruit, sans pour autant repérer le joueur - Cri du héros quand il est touché - Cri pour Dragon quand il provoque tremblement de terre et boule de feu - Cri pour enfants trouver lors de la partie de cache-cache - Son pour craquement de la coque du Lion Rouge lorsque le joueur déplace le bateau - Son de bouchon de liège pour récupération eau</p> <p>Son déclenché par les Smog quand il attaque - Cri de James quand il est touché - Cri de James quand il meurt - Son Smog touché - Son pour Mannequin touché - Son pour couteau trainé par Pyramid Head</p>	<p>Cris des mouettes - vagues - vent - battements d'ailes - Son pour cochon - Son d'enfant (saut ou course) - Son pour passivité - Son déclenché quand ennemi vaincu disparaît en fumée - Pleurs de Grand-mère - Son déclenché quand vase se brise - Bruit de craquement de la cale du bateau - Son d'activation des plateformes dans la cale du bateau - Son rubis collision sol - Cri pour enfants trouver lors de la partie de cache-cache - Son pour craquement de la coque du Lion Rouge lorsque le joueur déplace le bateau - Son pour grondement du volcan sur île du dragon - Son pour battements d'ailes Ruto - Son de bouchon de liège pour récupération eau - Son pour grondement du dragon sur île du Dragon - Son pour Chauve-Souris - Son pour jarre d'eau jeté dans lave</p> <p>Son du vent dans les arbres - Son de gésillement de la radio avant d'être ramassée par le héros - Son déclenché par les Smog quand il attaque - Cri de James quand il est touché - Cri de James quand il meurt - Son Smog touché - Bruit de pas des Smog dans la brume de la ville - Bruit de grincement des Lurker - Son pour Mannequin touché - Bruit de pas des Mannequin - Bruit blanc provenant de la télévision dans une pièce du premier étage des appartements - Cri pour Pyramid head - Bruit de pas de Maria qui suit James</p>	<p>Son déclenché par les moblins lorsqu'ils entendent un bruit, sans pour autant repérer le joueur - Son déclenché quand ennemi repère joueur - Cri du héros quand il est touché</p> <p>Cri de James quand il est touché</p>
Son dynamique extra diégétique dits "interactifs"	<p>Son pour coup réussi entrainement (monte dans les aigus si attaques successives réussies) - Son pour coup de grâce - Son pour coup réussi sur ennemi (monte dans les aigus si attaques successives) - Sons pour dialogues (début, milieu et fin) - Son pour ouverture de menu - Son pour navigation dans l'interface - Son pour changement de page dans le menu - Son pour sortie de menu - Son pour focus caméra - Son pour sortie focus - Son pour caméra fixe ou manuel - Son pour mouvement caméra - Son pour sortie de menu - Son pour action bloquée - Son saturé pour noyade et fin de la session - Son pour caméra bloquée (proche des sons pour caméra) - Son pour activation menu sauvegarde - Son pour navigation dans menu sauvegarde - Son pour sauvegarde en cours - Son pour sauvegarde réussie - Son pour continuer la partie - Son pour fin de partie (air similaire mais note change) - Son pour activation menu option (même que celui activation menu sauvegarde) - Son pour déclencher l'attaque spéciale - Son pour dialogue (début, milieu et fin) lors du dialogue avec grand mère après l'enlèvement d'Aryll - Son pour dialogue (début et fin) lors du dialogue avec Tetra grâce au pendentif - Son pour ajout de rubis compteur - Son pour ajout d'objet à l'inventaire - Son pour ajout de coeur à la barre de vie - Son musicalisé pour utilisation baguette du vent - Son déclenché lorsque le joueur change de direction - Son déclenché lorsque grappin griffe vise une zone agrippable - Son pour succès lettre postée - Son pour échec lettre postée - Son pour entrée dans chaudron de téléportation</p> <p>Son de transition entre l'espace du jeu et le menu sauvegarde - Son pour navigation dans le menu sauvegarde - Son pour sauvegarde - Son pour quitter le menu sauvegarde - Son déclenché au ramassage d'un objet</p>	<p>Son pour ajout de rubis compteur (différent selon la valeur des rubis) - Son pour ajout d'objet à l'inventaire - Son pour ajout de coeur à la barre de vie - Son déclenché lorsque grappin griffe vise une zone agrippable</p> <p>Son de transition entre l'espace du jeu et le menu sauvegarde</p>	<p>Son pour coup réussi entrainement (monte dans les aigus si attaques successives réussies) - Son pour coup de grâce - Son pour coup réussi sur ennemi (monte dans les aigus si attaques successives) - Sons musicalisés pour baguette du vent</p>
Son dynamique extra diégétique dits "adaptatifs"	<p>Thème musical pour obtention d'un objet important (Get Item) - Thème musical d'ouverture d'un coffre - Thème musical pour obtention d'un objet (Get small item) - Thème musical de combat simple (Battle) - Thème musical pour mort du personnage (Game-Over) - Son pour vie faible - Thème musical pour emprisonnement (Emprisonnement) - Thème musical mini boss (Mini boss) - Son pour résolution d'énigme - Son pour apparition d'un coffre après énigme - Son pour présentation des tonalité des notes que le joueur devra jouer avec le baguette du vent</p> <p>Son pour Game over - Thème musical pour zone comportant des éléments scénaristiques secondaires ou des énigmes</p>	<p>Thème musical île de l'Aurore (Outset Island) - Thème musical de la forêt interdite (The forest of Outset Island) - Thème musical pour intérieur de bâtiment (Inside a House) - Grandpa's House Music - Thème musical entrainement (Fencing Instruction) - Thème musical marchand itinérant (Beedle's shop) - Thème musical lors du dialogue avec grand-mère (Graandma) - Thème musical du bateau pirate (Departure) - Thème musical intérieur du bateau pirate (Inside the Pirate Ship) - Thème musical forteresse maudite pendant dialogue avec Tetra (Forsaken Fortress Invasion 1) - Son pour idée Tetra - Thème musical pour Forteresse Maudite (Forsaken Fortress) - Thème musical pour Mercantile (Windfall Island) - Thème musical pour le magasin de potion (Zunari's Store) - Thème musical pour l'île du Dragon (Dragon roost Island) - Thème musical pour la Caverne du Dragon (Dragon roost cave) - Thème musical affrontement avec Gohma (Gohma Battle)</p> <p>Thème musical toilette (White Noiz) - Thème musical parking hors de la ville (White Noiz loop de quelques secondes) - Thème musical cimetière dans la forêt (A World of Madness) - Son ambient entrée dans Silent Hill (constitué d'une multitude de sons) - Son ambient pour ville Silent Hill - Thème musical pour zone comportant des éléments scénaristiques secondaires ou des énigmes - Thème musical du second étage des appartements - Thème musical pour affrontement contre Pyramid Head (Betrayal) - Thème musical pour Bowling (Heaven's Night)</p>	<p>Thème musical pour obtention d'un objet important (Get Item) - Thème musicale d'ouverture d'un coffre - Thème musical pour obtention d'un objet (Get small item) - Son pour résolution d'énigme - Son pour présentation des tonalité des notes que le joueur devra jouer avec le baguette du vent</p> <p>Son ambient entrée dans Silent Hill (constitué d'une multitude de sons) - Son ambient pour ville Silent Hill (composée d'une multitude de sons)</p>

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

<p>Son non dynamique diégétique</p>		<p>Onomatopée des pnj pendant dialogue - Cri des Kargarok déclenché lors de la cinématique de l'arrivée des Bokoblins - Bruit de battements d'ailes des Kargarock déclenchés lors la cinématique de l'arrivée des Bokoblins - Cri de Tetra - Bruit de craquement de la branche sur laquelle est suspendue Tetra - Onomatopée de Gonzo déclenchée lors de la cinématique de rencontre avec Tetra - Onomatopée d'Aryll déclenchée lors de la cinématique de l'enlèvement d'Aryll - Cri des mouettes déclenchés lors de la cinématique de l'enlèvement d'Aryll - Onomatopées de Link déclenchées lors de la cinématique de l'enlèvement d'Aryll - Bruit du vent déclenché lors de la cinématique de l'enlèvement d'Aryll - Bruit de sortie d'épée déclenché lors de la cinématique de l'enlèvement d'Aryll - Bruit de battement d'aile du Roi Cuirasse déclenché lors de la cinématique de l'enlèvement d'Aryll - Son du gong déclenché lors de la cinématique du départ du bateau - Son de la barre déclenché lors de la cinématique du départ du bateau - Onomatopée du Lion Rouge - Voix de James Sunderland - Voix d'Angela Orosco - Voix de Laura - Voix d'Eddy</p>	
<p>Son non dynamique extra diégétique</p>		<p>Thème musical cinématique introduction (The Legendary Hero)- Son de plusieurs Gongs cinématique début entraînement - Son Gong fin d'entraînement - Thème musical cinématique Roi cuirasse sur Outset Island (A Giant mysterious bird attacks - Thème musical cinématique pour découverte de Tetra (Tetra Discovered) - Thème musical cinématique pour arrivée des ennemis dans la forêt (Bokoblin Migration) - Thème musical cinématique rencontre avec Tetra (Encounter with Tetra) - Thème musical cinématique enlèvement d'Aryll (Aryll's Kidnapping) - Thème musical cinématique bouclier manquant - Thème musical cinématique départ du bateau pirate (My Grandma) - Thème musical cinématique entrée dans la forteresse maudite (Forsaken Fortress Invasion 2) -Thème musical cinématique retrouvaille avec Aryll (Reunion with Sister) - Thème musical rencontre avec Lion Rouge (Rendezvous with the Ship) - Thème musical pour cinématique apparition Gohma (Gohma Appears) - Thème musical pour cinématique Gohma vaincu - Son pour rire de Zephus Thème musical cinématique introduction et cinématique sur le parking hors de la ville (White Noiz) - Son de la voix de Mary - Thème musical seconde partie cinématique sur le parking hors de la ville (Promise acoustic version) - Thème musical cinématique dans le cimetière (Forest) - Son bouclé lors de la cinématique d'après affrontement avec le premier monstre - Thème musical pour cinématique rencontre avec Maria (Null Moon) - Thème musical pour cinématique rencontre avec Eddy (Heaven's Night)</p>	
<p>Son dynamique acousmatique</p>	<p>Grésillement de radio à proximité ou non d'un monstre (intensité variable)</p>		<p>Son coffre trésor sous la mer Son guttural lorsque James marche sur le sentier en forêt - bruit de pas dans la forêt - Bruit de pas des Smog dans la brume de la ville - Bruit de grincement des Lurker - Bruit de pas des Mannequin dans les appartements - Grésillement de radio à proximité ou non d'un monstre (intensité variable) - Son guttural à l'approche de certaines pièces inaccessibles dans les appartements - Son strident à l'approche de la porte du deuxième étage dans les appartements - Cri au premier étage des appartements - Son strident pendant temps de chargement entre une pièce de l'appartement et la zone où était Pyramid Head</p>

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

BECRET Damien

dbecret97@gmail.com

« Comment le sonore dans les jeux vidéo peut-il créer une forme de médiation ludique ? »

Résumé :

Etant pourtant l'un des deux piliers de la combinaison audiovisuelle au sein du médium vidéoludique, les modalités sonores est encore trop considérée comme étant inférieure aux modalités visuelles au niveau de ses capacités communicationnelles. Pourtant, si l'on s'intéresse de plus près au son et à la musique au sein d'un jeu vidéo, on se rend compte que ceux-ci sont particulièrement utilisés en tant qu'intermédiaire entre jeu et joueur. Pouvant être considéré à sa juste valeur comme créant une forme de médiation ludique, le sonore semble également être utilisé de façon relativement différente au sein d'œuvres vidéoludiques de genre différent, construisant un système de valeur propre à chaque jeu. Ainsi, dans ce mémoire, nous chercherons à comprendre comment le sonore peut-il créer une forme de médiation ludique à la fois similaire à tous les jeux mais également différente selon le genre, menant une analyse comparative des jeux vidéo *The Legend of Zelda : The Wind Waker* et *Silent Hill 2*.

Mots-clés : médiation ludique, sonore, son, musique, jeux vidéo, éthos ludique, genre

Abstract :

Even if the combination of audiovisual is one of the two pillars in the heart of the medium of video games, the audible sphere is yet considered inferior than the visual sphere in terms of its communicational capacities. However, if we look more into the sound and the music in video games, we realize that they are particularly used as a mediator between the game and the player. It could also be considered for its right value, as creating a form of playful mediation. The sound seems also to be used as a relatively different way within video games' work pieces of different types, which creates a system of value peculiar to each game. Thus, in this Master Thesis, we will seek to understand how the audible can create a form of playful mediation at the same time similar for every type of game but also different depending on the type, leading to a comparative analysis of the video games *The Legend of Zelda : The Wind Waker* and *Silent Hill 2*.

Keywords : Playful mediation, audible, sound, music, video games, playful ethos, type