



Sciences
du jeu

Sciences du jeu

18 | 2022

Cartographier la poésie et la politique du bruit
vidéoludique

Du bruit au langage : écologie des sons signifiants dans *Oddworld: Abe's Oddysee* et *Oddworld: Abe's Exoddus*

*From Noise to Language: The Ecology of Meaningful Sounds in Oddworld: Abe's
Oddysee and Oddworld: Abe's Exoddus*

Mathieu Goux



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/sdj/4644>

DOI : 10.4000/sdj.4644

ISSN : 2269-2657

Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles
Education

Référence électronique

Mathieu Goux, « Du bruit au langage : écologie des sons signifiants dans *Oddworld: Abe's Oddysee* et
Oddworld: Abe's Exoddus », *Sciences du jeu* [En ligne], 18 | 2022, mis en ligne le 09 décembre 2022,
consulté le 12 décembre 2022. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/4644> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.4644>

Ce document a été généré automatiquement le 12 décembre 2022.



Creative Commons - Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International
- CC BY-NC-ND 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Du bruit au langage : écologie des sons signifiants dans *Oddworld: Abe's Oddysee* et *Oddworld: Abe's Exoddus*

From Noise to Language: The Ecology of Meaningful Sounds in Oddworld: Abe's Oddysee and Oddworld: Abe's Exoddus

Mathieu Goux

- 1 Plusieurs études se sont intéressées au « langage » du jeu vidéo, notamment à la façon dont ce média utilise ses propriétés interactives, musicales, graphiques, pour communiquer un message (Ensslin, 2011 ; Ensslin & Balteiro, 2019 ; Smith *et al.*, 2013 ; Sohler, 2016 ; Tavinor, 2009). En revanche, plus rares sont les études dédiées à l'emploi et à la représentation des langues humaines parlées dans le jeu vidéo. On trouve certes des études de pragmatique portant sur les échanges entre les participants à l'activité ludique (Colon de Carvajal, 2016 ; Duchenaud, 2011 ; Fournier-Noël *et al.*, 2021 ; Solinski, 2012), mais ces travaux ne traitent pas de l'inclusion de la langue humaine dans le jeu. Il nous semble pourtant qu'il y a là tout un domaine d'investigation, à la croisée des *game* ou des *play studies*¹ et des sciences du langage, qui mérite notre attention.
- 2 Effectivement, au regard de ces derniers exemples, l'inclusion de la langue humaine au sein d'un jeu vidéo ne se fait pas sans modifications plus ou moins notables de ses caractéristiques. Selon une tradition remontant aux origines de la linguistique moderne, la langue humaine est dite « doublement articulée » (Martinet, 1961) : un énoncé comme *le chat dort* peut à la fois être modifié sur le plan phonétique, par permutation des sons composant les mots (*le rat dort*), et sur le plan du signifié, par permutation ou modification des mots et des morphèmes qui associent à la fois forme et sens (*le chat dormait/mange*). Cette double articulation est considérée comme spécifique à la langue humaine : les langages animaux, mais aussi les langages artistiques ou informatiques sont considérés quant à eux comme « mono-articulés », une modification formelle engageant nécessairement une modification sémantique (Goux, 2022, p. 18).

- 3 Considérons par exemple un jeu d'aventure comme *The Secret of Monkey Island* (Lucasarts, 1990) : les options de dialogue que l'on sélectionne lors des échanges avec les personnages produiront nécessairement les mêmes réponses, écrites à l'avance, sans modification aucune au long des interactions ; impossible pour nous de changer un mot ou un élément de sens. Quant à un jeu comme *Baba is You* (Teikari, 2019), s'il propose de créer de courtes phrases avec une assez grande liberté, non seulement les effets seront constamment les mêmes en jeu, mais il est surtout impossible de modifier la syntaxe stricte (sujet/verbe/objet) que le jeu nous demande. Par sa nature grammaticale, le jeu vidéo impose généralement des représentations de la langue humaine qui n'autorisent pas la variation constitutive de son identité première.
- 4 Malgré ces réserves, la langue humaine ou, plutôt, son intégration ludique au sein du jeu vidéo peut devenir un objet interactif d'importance. Cet objet empruntera dès lors une forme maîtrisée par les joueurs et les joueuses, celle de la langue humaine, mais en la conditionnant à des logiques vidéoludiques spécifiques se calculant tant en termes d'interaction que de « propos » ou de discours. Partant de cette idée, la langue humaine devient une composante à part entière du langage vidéoludique servant d'autres enjeux et d'autres perspectives, notamment par des rapprochements inédits.²
- 5 Cette contribution explorera cette idée par une étude de cas s'appuyant sur la saga *Oddworld* (*Oddworld Inhabitants*, 1997-). Nous ferons dans un premier temps l'inventaire des éléments sonores situés entre bruit et langage, ce qui nous permettra de distinguer les créatures qui peuvent être comprises par des humains des autres. Ensuite, nous calculerons la complexité de leurs langues, tant sous l'angle des combinaisons autorisées par les commandes de jeu que de leurs effets au sein de la partie. Enfin, nous évaluerons de quelle façon ces éléments évoluent au regard du deuxième épisode de la saga, pourtant similaire par bien des aspects au premier opus.
- 6 Au terme de ce parcours, nous montrerons que le bruit, au sein des jeux *Oddworld*, n'est pas qu'une menace ou une émergence, qu'un artifice esthétique assurant la cohérence interne de l'œuvre. Le bruit apparaît aussi comme un domaine sonore signifiant dont les différents enjeux idéologiques s'expriment à travers ses frontières arbitraires, ses manifestations acoustiques et, surtout, ses effets ludiques et linguistiques.

Description du jeu

- 7 Le premier épisode de la saga *Oddworld: Abe's Oddysee*, est un jeu d'action/plateformes solo sorti en 1997 sur PlayStation, qui met au cœur de son économie une composante linguistique au service de sa jouabilité et de son discours principal. L'histoire, qui prend place sur une planète extraterrestre, nous plonge dans la peau d'Abe, un employé de *Rupture Farms*, le plus grand abattoir de la planète. Des décennies d'exploitation dérégulée ont entraîné l'extinction de la majorité des espèces animales, provoquant une chute des profits. Le patron de l'abattoir a alors l'idée d'utiliser les Mudokons, espèce à laquelle appartient Abe et inspiré des êtres humains, comme nouvelle viande : il faut donc au héros non seulement détruire l'abattoir, mais aussi faire s'échapper les esclaves Mudokons qui y travaillent pour éviter que son peuple ne soit transformé en bétail.
- 8 Par son histoire, le jeu développe ainsi un propos anticapitaliste et écologique : il présente les patrons des usines – caricatures de capitalistes fumant des gros cigares et

habillés en costume-cravate – comme les principaux adversaires. Les usines sont polluantes et détruisent l'environnement. Tous les êtres vivants, exception faite des dirigeants et des gardes de l'usine, sont menacés par ce mode de vie, à commencer par les Mudokons qui vont prochainement subir le même sort que les autres animaux dépecés dans l'abattoir (Figure 1).

Figure 1 : *Rupture Farms* et ses patrons.



- 9 Ce message est appuyé par plusieurs décisions de design. Notamment, par le choix des environnements traversés, qu'il s'agisse des usines de viande ou des temples perdus dans la nature ou encore par la gestion de l'environnement sonore, des bruits et du langage mis en scène. C'est sur ce dernier point que notre contribution s'arrêtera, en montrant de quelle façon *Abe's Oddysee* développe l'intrigue par son traitement des sons et par la façon dont les personnages et ennemis communiquent entre eux.
- 10 Aux côtés de l'environnement sonore attendu dans un jeu d'action/plateformes de la sorte, *Oddworld* propose en effet une composante mécanique appelée *gamespeak* (Figure 2).

Figure 2 : Interface du *gamespeak* dans le menu du jeu. Les touches L1 et L2 sont situées sur le dessus de la manette, les boutons triangle, rond, croix, carré sont des touches de façade.



- 11 Cette mécanique consiste à donner, par des combinaisons de touches de la manette, des ordres aux semblables du héros pour les enjoindre à le suivre et ainsi les conduire en lieu sûr. Particulièrement, si le héros est dans le même écran qu'un esclave, il peut le saluer (L1 + Triangle pour dire « Hello! », le Mudokon répond « Hello! » de même) ou encore lui demander de le suivre (L1 + Carré, « Follow me! », le Mudokon accepte en disant « Ok! ») (Figure 3).

Figure 3 : Abe (en bleu) salue un Mudokon (vert) en disant « Hello » et en levant la main, alors qu'un autre Mudokon le suit (« Follow me »).



- 12 On peut aussi demander à un Mudokon qui suit Abe de s'arrêter (L1 + Croix, « Wait », le Mudokon répond « Ok! ») pour éviter les pièges. Le *gamespeak* sert aussi à conduire un Mudokon vers un portail magique, activé par un envoûtement (L1 + L2, « Chant ») et qui lui permet de s'échapper (Figure 4). Il permet également de générer des séquences de sifflements, brefs et longs, eux-mêmes composés de plusieurs sons et faisant office de mots de passe à certains endroits du jeu.

Figure 4 : Abe (en bleu) ouvre un portail magique (les deux balles colorées) pour permettre à un esclave de s'échapper.



- 13 Il est cependant intéressant de voir que non seulement ces commandes ne sont pas toujours compréhensibles par toutes les créatures parlantes du jeu, mais aussi qu'il existe des hiérarchies de communication complexes qui enrichissent l'histoire principale. Particulièrement, ces procédures de compréhension développent une opposition entre les bruits incompréhensibles des animaux et le langage intelligible des créatures sensées. En retour, cette opposition justifierait de manger les premiers, mais non les autres, en reprenant une démarcation bien connue dans le cadre de certaines philosophies du langage qui distinguent les langues humaines de celle des autres animaux.³ Ainsi, cet aspect n'est pas qu'un habillage esthétique : il est aussi générateur d'une réflexion critique faisant écho au message politique des jeux à propos de la façon dont le capitalisme justifie l'exploitation des espèces animales. Or, la façon dont *Oddworld* intègre sa composante linguistique au sein de l'univers de jeu interroge directement cette justification.

Hiérarchies de compréhension

- 14 Les études vidéoludiques sur le son, telles que celles menées par Collins (2007) et Jørgensen (2011), ont insisté sur la nécessité de situer les sons par rapport à la diégèse, en distinguant les musiques d'accompagnement et les sons produits par les éléments de jeu. Pour sa part, Collins propose d'envisager les sons selon une seconde opposition et distingue les sons « dynamiques » des sons « non-dynamiques », ou encore les sons « interactifs » des sons « adaptatifs » :

Le son *interactif* fait référence aux événements sonores qui se produisent en réaction au *gameplay* et qui répondent directement aux gestes du joueur. En d'autres termes, si, par exemple, un joueur appuie sur un bouton, le personnage à l'écran utilise son épée et on entend un bruit particulier (« *swoosh* »). [...] Le son *adaptatif*, quant à lui, « réagit de manière appropriée à la jouabilité, voire l'anticipe », plutôt que de répondre directement au joueur (Whitmore 2003) (Collins, 2007, p. 265, notre traduction).

- 15 Les sons dynamiques sont ceux produits par les actions du joueur, tandis que les sons non-dynamiques sont indépendants de son contrôle et sont plutôt liés à sa progression au sein du jeu. Cette distinction nous semble particulièrement à propos dans l'analyse d'*Abe's Oddysee*. L'environnement sonore du jeu est effectivement singulier par rapport à d'autres jeux du genre dans la mesure où il est subordonné aux éléments mouvants de l'écran. En plus du thème propre à un niveau en particulier, composé d'une ligne mélodique très simple, des leitmotifs viennent s'y superposer lors de l'apparition d'un ennemi et notamment des gardes armés (les Sligs). Ces derniers réagissent aux comportements d'Abe s'il se trouve dans leur champ de vision, mais également aux sons dynamiques émis par le personnage-joueur, plus précisément les bruits que celui-ci produit en marchant, courant, parlant ou lançant un objet. Ces bruits dynamiques font donc pleinement partie du répertoire d'actions à sa disposition pour interagir avec les obstacles du jeu et, en premier lieu, avec lesdits Sligs qu'Abe peut distraire en faisant du bruit (entre autres, en envoyant un caillou dans leur dos) ou en parlant (ils se tournent alors vers sa direction).
- 16 Dans *Abe's Oddysee*, seuls Abe et ses congénères, ainsi que les Sligs (qu'Abe peut contrôler par un pouvoir télépathique) ont accès au *gamespeak*. Les patrons de l'usine (les Glukkons) ne s'expriment pas de façon intelligible pour le joueur dans cet épisode et on ne les voit que lors des cinématiques, que nous écartons de notre réflexion dans la

mesure où celles-ci sont non-interactives. Quant aux autres créatures, les Elums (des montures qu'Abe peut chevaucher), les Slogs (des chiens d'attaque), les Scrabs et les Paramites (des créatures sauvages), s'il est parfois possible de communiquer avec elles, nous n'avons pas la possibilité dans ce premier épisode de les contrôler pour s'exprimer par leur truchement.

- 17 L'inventaire que nous avons fait des possibilités de communication entre les espèces illustre ainsi une distinction fondamentale entre bruit et langage. Si toutes les créatures réagissent aux sons qu'Abe émet, en parlant, en se déplaçant ou en lançant des objets, l'intercompréhension langagière répond quant à elle à des règles particulières (Tab. 1).

Tableau 1 : Relations d'intercompréhension langagière des espèces de *Abe's Oddysee*.

Émetteur → Récepteur ↓	<i>Mudokon</i>	<i>Slig</i>	<i>Slog</i>	<i>Elum</i>	<i>Scrab</i>	<i>Paramite</i>
<i>Mudokon</i>	V	V	X	X	X	X
<i>Slig</i>	X	V	X	X	N/D	N/D
<i>Slog</i>	X	V	V	X	N/D	N/D
<i>Elum</i>	V	X	X	N/D	X	X
<i>Scrab</i>	X	X	X	X	V	N/D
<i>Paramite</i>	X	X	X	X	N/D	V

- 18 Dans le tableau, le symbole V indique que la créature correspondante sur la ligne comprend ce que dit celle de la colonne correspondante. Le symbole X indique qu'elle ne la comprend point. Certaines situations de jeu ne nous permettent pas de mener l'analyse : les Scrabs et les Paramites, par exemple, ne se trouvent jamais ensemble et ne sont jamais en contact qu'avec Abe. Quant aux Elums, on ne rencontre jamais qu'un membre de leur espèce à la fois. L'abréviation « N/D » (« Non Disponible ») indique ces impossibilités.
- 19 Comme on le voit, l'intercompréhension n'est pas nécessairement assurée entre toutes les créatures : les Sligs ne peuvent pas communiquer avec les Elums, Abe ne peut pas communiquer avec les Scrabs ou les Paramites. Notons aussi que la compréhension entre les espèces peut être partielle : notamment, les Sligs peuvent communiquer avec les Mudokons, mais exclusivement pour leur demander de se baisser afin d'éviter une rafale de mitraille.
- 20 Cette hiérarchisation de l'intercompréhension langagière correspond ainsi à une hiérarchisation sociale, verticale et révélatrice des structures de domination à l'œuvre dans le jeu. Ces caractéristiques reproduisent non pas une dialectique entre maître et esclave, dans la mesure où il n'y a pas intercompréhension dans les échanges linguistiques entre Sligs et Mudokons, mais plutôt une dialectique similaire à celle entre un animal et un être humain. En effet, entre deux espèces animales, la communication ne relève pas de l'intercompréhension, mais plutôt de l'interaction basée sur les bruits. L'intercompréhension suppose, pour reprendre la formule d'Émile Benveniste, « l'existence d'un langage en ce sens que le système est valable à l'intérieur d'une communauté donnée et que chaque membre de cette communauté est apte à l'employer ou à le comprendre dans les mêmes termes » (Benveniste, 1966, p. 60)
- 21 L'interaction, quant à elle, ne suppose qu'une rétroaction et peut apparaître hors d'un échange linguistique, par exemple entre un humain et un animal ou un humain et une machine (Solinski, 2012, § 2). Tout comme nous savons interpréter les cris des animaux

relativement à leurs besoins essentiels et donner des ordres simples aux chiens (Mondémé, 2018, p. 82), les Sligs avertissent du danger les Mudokons et Abe ordonne à un Elum de le suivre ou de l'attendre. Ces deux situations sont similaires, l'interaction bruitiste Slig-Mudokon ou Abe-Elum étant équivalente à l'interaction bruitiste humain-animal.

- 22 Il faut noter que lors d'une démarche de communication via le *gamespeak* au sein du jeu *Oddworld*, chaque parole prononcée et « entendue » par une créature, un garde ou un Mudokon, possède deux caractéristiques fondamentales. D'une part, elle est immédiatement suivie d'une rétroaction langagière, soit d'une réponse verbale explicite marquant la compréhension ou la non-compréhension de la demande. D'autre part, elle s'accompagne d'une réaction comportementale lorsqu'il y a intercompréhension. Ainsi, les Mudokons suivent toujours Abe s'il leur en donne l'ordre ; les Slogs attaquent toujours si les Sligs l'exigent ; et ainsi de suite. Ces deux aspects sont des conséquences de jeu attendues. La rétroaction permet d'assurer au joueur que la commande a bien été enregistrée par le Mudokon, le garde ou l'Elum, et la réaction permet à la partie de se dérouler d'une façon prévisible, ce qui aide le joueur à élaborer des stratégies pour atteindre ses objectifs.
- 23 Soulignons que ces éléments communicationnels ne permettent pas de fondamentalement distinguer les espèces représentées dans le jeu et de retrouver les structures de domination suggérées par les procédures de compréhension. Toutes les créatures produisent une rétroaction à la suite d'une tentative de communication, même si elle prend la forme d'un sifflement ou d'un grognement, et toutes réagissent, même s'il ne s'agit pour elles que de se tourner vers l'origine de la voix. Ludiquement, il n'y a donc pas de différences entre ces sons dynamiques. Un bruit de pas, le lancer d'un caillou ou encore un élément de *gamespeak* produira exactement les mêmes conséquences interactives. Cela nous conduit dès lors à faire deux remarques intermédiaires :
- (i) on ne peut pas distinguer les effets du *gamespeak* des autres sons dynamiques uniquement sous le prisme du ludisme ;
 - (ii) la reconnaissance de ce qui serait, ou non, un langage articulé similaire à celui des êtres humains dépend du degré d'animalité ou d'humanité que l'on prête aux créatures du jeu.
- 24 Ce dernier point est déterminant, car dans ce premier épisode, seuls Abe et ses compagnons parlent une langue assimilable à une langue humaine parlée, l'anglais en version originale, le français, l'espagnol et l'italien dans les versions localisées correspondantes. Les Sligs produisent des borborygmes dans lesquelles on peut éventuellement distinguer telle ou telle syllabe, mais qui nous sont largement incompréhensibles. Pourtant, on ne saurait considérer ces sons autrement que comme un langage du fait de la complexité inhérente au système du *gamespeak*, que nous étudierons à présent.

« Syntaxe » et interaction

- 25 La notion de complexité fait l'objet de longs débats quant à son application véritable, que ce soit en sciences du langage ou dans le domaine du jeu. En sciences du langage, est du régime de la complexité ce qui ne peut pas « rester simplement linéaire et biunivoque » (Blanchet, 2015, § 28). La langue serait ainsi un système complexe, car

engageant différents sous-systèmes (phonétique, syntaxique, sémantique, etc.) ayant à la fois et respectivement une organisation propre et une organisation les uns avec les autres. De même dans les jeux vidéo, on observe une organisation au sein de chaque niveau d'analyse (des règles, de la jouabilité et du « métajeu »), et une organisation complémentaire dans l'articulation entre ces différents niveaux (Deghedi, 2018, p. 42-43).

- 26 Nous prendrons ici une définition volontairement réductrice du concept, que ce soit en termes d'expression linguistique que de complexité vidéoludique, en la subordonnant à deux paramètres. Tout d'abord, nous considérons la nature et la combinaison, ou la « syntaxe » des interactions envisageables.⁴ Ensuite, nous étudions les gestes nécessaires quant à la production des sons envisagés, selon les commandes de jeu réalisées par le joueur.
- 27 Au sein d'*Abe's Oddysee*, la communication s'opère tantôt par des phases dialoguées répondant au concept d'interaction, tantôt par des ordres délivrés à l'impératif et toujours suivis d'un effet. Pour qu'un Mudokon suive Abe, ce dernier doit d'abord initier une discussion en saluant l'esclave (« *Hello!* ») ; lui intimer directement l'ordre de le suivre (« *Follow me!* ») ne sera pas suivi d'un effet. En revanche, un Slig peut exiger qu'un Mudokon se baisse, ou qu'un Slog attaque une cible, sans avoir eu besoin de les saluer auparavant : l'ordre sera immédiatement et constamment suivi de son exécution. De la même façon, Abe peut directement demander à un Elum de le suivre ou de s'arrêter, sans avoir pris la peine de le saluer : l'obéissance inconditionnelle est signe de hiérarchie.
- 28 On notera ainsi que l'interaction linguistique, au sein du jeu, correspond toujours à cette hiérarchie d'intercompréhension que nous avons présentée précédemment dans le Tableau 1 : lorsque l'intercompréhension est assurée entre les individus, entre deux Mudokons par exemple, elle doit nécessairement commencer par une salutation pour initier l'interaction et ainsi donner des ordres. En revanche, lorsque le joueur assume une position dominante, un Slig s'adressant à un Mudokon ou Abe à un Elum, cette phase initiale de salutation n'est absolument pas nécessaire et la communication peut s'effectuer directement, comme si l'on s'adressait à un animal.
- 29 La complexité et la logique de ces combinaisons doivent donc s'entendre ici comme une complexité interactionnelle selon qu'elle épouse, ou non, les conditions de réalisation d'une communication réussie et respectant les règles, tant implicites qu'explicites, de politesse élémentaire (Yaeger-Dror, 2002, p.1496). Cependant, lorsque la communication se fait ordre ou qu'elle ne respecte pas cette complexité interactionnelle, elle ne se distingue pas particulièrement des autres bruits dynamiques de la partie. De ce fait, ce n'est pas la compréhension que le joueur a de ces « paroles » qui détermine, en jeu, ce qui correspond à un langage, mais bien la conformité avec les structures politiques et/ou sociales propres à cet univers de fiction que l'on peut aisément transférer, par le prisme de la métaphore, au sein de notre monde réel.
- 30 Les Sligs s'adressent aux Mudokons comme à des animaux : pourtant, les Mudokons sont des figures humanisées. Il est en cela intéressant de noter que le *gamespeak* (cf. Figure 2) autorise Abe à rire (L1 + carré), alors que cette option n'est d'aucune utilité au sein du jeu, si ce n'est pour distraire un garde au même titre que n'importe quel son dynamique. On peut dès lors envisager que cette commande ne soit là, précisément, que pour donner de l'humanité à la race des Mudokons, de la même façon que le « rire est le propre de l'Homme » pour reprendre la formule rabelaisienne. En retour, Abe

s'adresse à un Elum comme à un animal : l'Elum est en revanche bien présenté comme une bête de somme. Le rapprochement entre ces créatures, permis par le *gamespeak*, ne peut qu'inclure les Mudokons dans le règne animal.

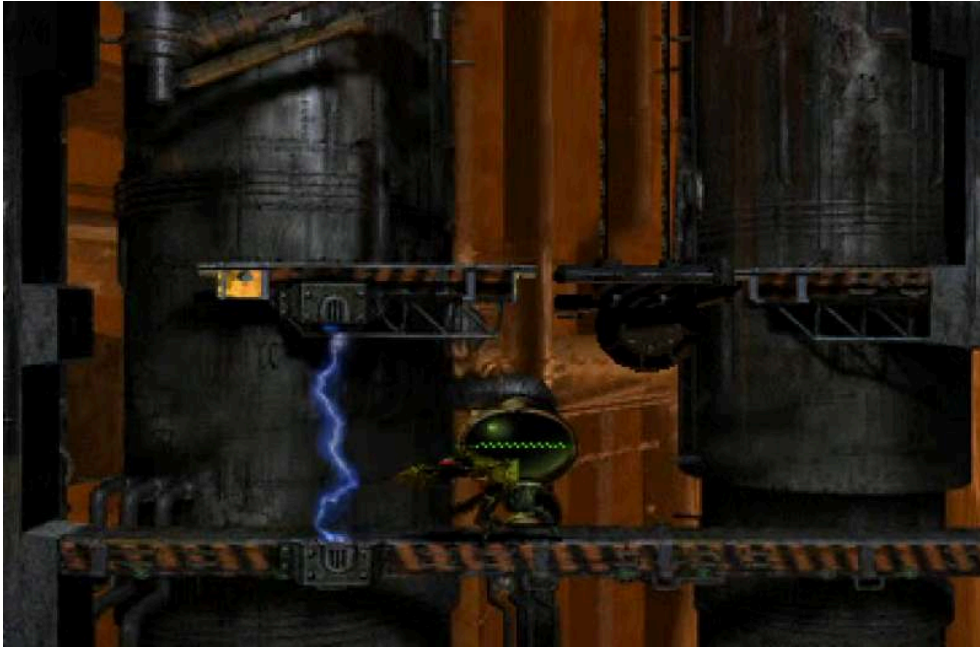
- 31 Tout comme nous sommes choqués, dans l'introduction, de voir les Mudokons être réduits à l'état de viande, ainsi devrions-nous l'être pour les autres espèces animales du jeu. La remise en cause du logocentrisme et de l'anthropocentrisme conduit à s'interroger sur le bien-être animal et leur consommation alimentaire : comme le critère linguistique n'est pas, ou plus, apte à les distinguer, l'humain/le Mudokon ne peut être considéré comme supérieur aux autres créatures vivantes. De proche en proche, le jeu semble ainsi défendre une posture antispéciste,⁵ consécutivement à son approche anticapitaliste.
- 32 La complexité syntaxique se réalise également dans cet épisode par l'intermédiaire d'un troisième mode de communication réservé à Abe et, dans une moindre mesure, aux Sligs : les sifflements. Il s'agit de reproduire des mots de passe composés de phrases sifflées via le *gamespeak*, tel que demandé par des Mudokons « sauvages », c'est-à-dire ne travaillant pas à l'usine de viande (Figure 5).

Figure 5 : Le Mudokon sauvage (à gauche) tuera Abe s'il s'approche. Il le laissera passer si Abe répète exactement la séquence qu'il sifflera. Le joueur peut se tromper, et ne sera pas tué, mais il devra alors recommencer la séquence du début.



- 33 Ailleurs, la mécanique du sifflement est utilisée en prenant le contrôle des gardiens, qui communiquent à travers un dispositif radio pour obtenir l'accès à tel ou tel endroit du niveau en cours (Figure 6).

Figure 6 : Le Slig (qu'Abe contrôle grâce à un pouvoir télépathique) doit répéter la séquence de grognements, courts et longs, donnée par l'écran de contrôle, pour désactiver le rayon laser mortel.



- 34 Le sifflement relève de la communication non-verbale ou du mimo-gestuel, tout en en appelant à un arrière-plan culturel particulier, les langues sifflées, généralement associées à des paysages spécifiques, des montagnes et des forêts denses, où la communication verbale est difficile (Meyer, 2005, p. 1). Ces paysages correspondent bien aux endroits où l'on rencontre les Mudokons sauvages dans le jeu. On doit dès lors répéter une séquence alternant les sifflements courts et longs, sans se tromper, pour qu'un gardien ouvre une porte ou déclenche un événement favorisant notre progression.
- 35 On remarquera que ces sifflements sont les seuls éléments du *gamespeak* à véritablement proposer une syntaxe dans le sens spécialisé du terme, c'est-à-dire un réarrangement signifiant de ses éléments constitutifs. Les autres formes de communication exigent une logique interne quant à l'agencement des commandes ; logique faisant sens au regard de l'univers diégétique. On ne peut ainsi demander à un Mudokon de s'arrêter alors qu'il est déjà immobile, celui-ci manifestant cette impossibilité par un son spécifique. En revanche, les mots de passe sont des « phrases » générées par une association libre de deux éléments assimilables à des mots ou à des morphèmes, lesdits sifflements ou grognements produits par le *gamespeak*.
- 36 Au contraire, alors que les séquences verbales guidant les Mudokons et donnant tel ou tel ordre jouissent d'une immense liberté d'applications et peuvent séquencer les instructions dans différentes situations de jeu, les mots de passe doivent non seulement être absolument exacts pour poursuivre la partie, mais de plus, ils n'ont aucune autre utilité sortis de cette séquence particulière de jeu. On observe ainsi une relation réciproque inverse entre la complexité syntaxique d'une part et la complexité interactive ou vidéoludique de l'autre. Ce qui a la forme de la langue humaine ne possède pas ses caractéristiques fondamentales, mais peut être employé dans nombre de situations ; ce qui relève du non verbal ressemble davantage à la langue humaine, mais ne sert qu'à des moments circonscrits de la partie.

- 37 Cette relation réciproque inverse est elle-même complétée d'un second déplacement. En effet, et si nous reprenons les catégories établies par Consalvo (2009), le langage du jeu se retrouve incorporé dans une logique de « bruit technique », indépendant de la notion de langage en général en ce qu'il autorise une rétroaction indissociable des autres sons dynamiques. À l'inverse, le « bruit culturel », relatif à une incompréhension linguistique, devient langage et autorise une syntaxe et des opérations complexes que la langue humaine, ou du moins son imitation dans le jeu, ne peut pas assurer. Ce double déplacement met en lumière et trouble les distinctions arbitraires entre langage et bruit, entre interaction et compréhension. Par conséquent, il ouvre la voie à des interprétations politiques ou culturelles sur le statut socialement construit de la frontière séparant ce qui fonde l'humanité ou la bestialité des espèces rencontrées dans le jeu.
- 38 S'il faut à Abe, ou à un Slig, non plus parler, mais siffler ou grogner pour construire des phrases et communiquer, rien n'empêche de croire que les bruits produits par les Scrabs, les Paramites ou les Slogs ne sont pas, en réalité, des mots intelligibles que le personnage-joueur ne peut pas comprendre. Or, attribuer un langage à ces espèces animales que les abattoirs dépècent signifie leur prêter une intelligence à l'aune de celle des Mudokons. De la même façon que l'on est choqué de voir la race d'Abe être ainsi réduite à l'état de viande, compte tenu du degré d'intelligence et d'humanité que l'on peut leur prêter, on comprend progressivement que, malgré leur état sauvage, Scrabs et Paramites sont eux-mêmes des espèces sensibles, dont la consommation pose un problème éthique.

Du bruit au langage, et réciproquement

- 39 Les éléments précédents dessinent un paysage, ou une écologie, de la façon dont *Oddworld* exploite bruits et langage pour interroger la frontière entre animaux et êtres humains, dans une logique reprenant la démarcation évoquée dans notre introduction (cf. Auroux, 2007, p. 45). Cette réflexion va se poursuivre et se compliquer une fois encore dans *Abe's Exoddus*, suite directe d'*Oddyssey* qui reprend un certain nombre d'éléments de ce dernier, mais en modifie un nombre substantiel quant à cette problématique. Plus précisément, trois changements sont à considérer pour notre réflexion :
- Tout d'abord, au sein des cinématiques tout comme au sein de la partie, les Sligs et les Glukkons s'expriment à présent dans une langue compréhensible du joueur et, partant, des Mudokons, avec lesquelles ils interagissent davantage.
 - Les mots de passe sifflés ont disparu de l'économie du jeu. En revanche, les Sligs peuvent toujours utiliser des grognements et des borborygmes comme mots de passe.
 - Des créatures avec lesquelles nous ne pouvions converser dans le premier opus, nommément les Paramites, les Scrabs et les Glukkons, peuvent à présent être contrôlées par le pouvoir télépathique d'Abe, ce qui lui permet de dialoguer avec les créatures semblables et celles inférieures aux Mudokons. La hiérarchie d'intercompréhension du jeu s'en trouve donc modifiée.
- 40 Comme le fond de la jouabilité et les interactions avec l'environnement, quant à eux, restent strictement identiques, ces modifications sont d'autant plus notables. Elles engagent un nouveau cycle de déplacement des relations entre bruits et langage, ce qui complique davantage les associations faites avec l'histoire du jeu.

- 41 Le fait que les Sligs et les Glukkons parlent une langue à présent compréhensible, que ce soit dans les cinématiques ou au sein des séquences interactives, rend plus explicite la hiérarchie de domination entre les individus dans la mesure où l'on ne peut plus arguer qu'il y a une frontière d'intercompréhension. Ici, la dialectique n'est plus de l'ordre de l'échange entre un être humain et un animal, mais bien entre un maître et un esclave : cela est d'autant plus évident lorsque nous mettons à jour la hiérarchie de compréhension entre les espèces (Tab. 2) en observant toutefois que la chaîne de commandement demeure particulièrement nette entre les patrons (les Glukkons), les gardes (les Sligs) et les esclaves (les Mudokons).

Tableau 2 : Tableau d'intercompréhension des espèces d'*Oddworld: Abe's Exoddus* (Oddworld Inhabitants, 1998).

Émetteur → Récepteur ↓	<i>Mudokon</i>	<i>Glukkon</i>	<i>Slig</i>	<i>Slog</i>	<i>Scrab</i>	<i>Paramite</i>
<i>Mudokon</i>	V	X	V	X	X	X
<i>Glukkon</i>	X	V	X	X	N/D	N/D
<i>Slig</i>	X	V	V	X	N/D	N/D
<i>Slog</i>	X	X	V	V	N/D	N/D
<i>Scrab</i>	X	N/D	N/D	N/D	V	N/D
<i>Paramite</i>	X	N/D	N/D	N/D	N/D	V

- 42 Le langage des Mudokons, d'Abe le cas échéant, s'est à la fois appauvri et enrichi. Appauvri du point de vue linguistique, puisque la syntaxe sifflée a disparu. Enrichi du point de vue ludique, puisqu'Abe a à présent la possibilité de s'adresser collectivement à plusieurs de ses semblables et de les enjoindre à « travailler » (soit d'activer des leviers ou des mécanismes). On notera aussi un autre ajout consistant à consoler des Mudokons tristes ou en colère. Cette mécanique rajoute une palette déterminante à la communication : celle de l'émotion. Cette nouvelle interaction trouble davantage la frontière entre humain et animal, entre langage et bruit, dans la mesure où bien qu'Abe console verbalement ses compagnons, en leur disant « désolé » ou « arrête », c'est par des grognements et des pleurs que les Mudokons expriment leur colère ou leur détresse.
- 43 Une fois encore, ce langage prototypique rappelle certaines théories qui font de ces cris les origines des langues humaines, avant leur évolution vers le système à double articulation que nous connaissons à présent (Carrau, 1878). Les Mudokons sont les seuls à manifester de telles émotions. Ce choix donne l'impression d'une régression, comme si les Mudokons revenaient progressivement à un stade animal alors que tout dans les deux jeux concourt à en faire des avatars de l'être humain. Il est vrai qu'au regard du message général de ces œuvres où s'opposent la technologie délétère incarnée par les Glukkons et les Sligs et le retour à la nature professée par les Mudokons, cette évolution s'inscrit dans une politisation du propos qui dépasse la simple question du langage ou du bruit. Ces éléments font système et ne sauraient être isolés l'un de l'autre, tant les liens entre langage et politique sont nombreux. Citons, à la suite de Canut *et al.* (2019), les relations entre inégalités linguistiques et inégalités sociales (liens entre glottophobie et racisme/sexisme), ainsi qu'entre activité langagière et rapports de force (distribution de la parole lors des assemblées politiques ou au sein d'une famille). Comme le résume Pierre Bourdieu :

[...] s'il est légitime de traiter les rapports sociaux – et les rapports de domination eux-mêmes – comme des rapports de communication impliquant la connaissance et

la reconnaissance, on doit se garder d'oublier que les rapports de communication par excellence que sont les échanges linguistiques sont aussi des rapports de pouvoir symbolique où s'actualisent les rapports de force entre les locuteurs ou leurs groupes respectifs (Bourdieu, 2001, p. 59-60).

- 44 Pour ainsi dire, la langue et ses propriétés sont en relation constante avec des rapports de force (au niveau politique, symbolique, culturel, etc.). Le sens linguistique ne se manifeste pas exclusivement dans le domaine interne à la langue, mais également en relation avec les rapports de force où nous la trouvons, et est donc susceptible d'évoluer avec eux.
- 45 Au regard de cette réflexion, *Oddworld* propose un développement original. La dimension interactionnelle, c'est-à-dire du couple entrée/réaction, se double notamment d'un déplacement vertical sur l'échelle allant du bruit (animal) au langage (humain). Les Sligs et les Glukkons s'élèvent sur cette échelle et développent des langues compréhensibles par le joueur ; de même pour les Scrabs et les Paramites, qui ont à présent des langues que nous pouvons manipuler lorsque nous les contrôlons. En revanche, les Mudokons développent des caractéristiques qui les rapprochent de l'animalité. C'est ici que la suppression des sifflements prend une autre dimension. Alors qu'on aurait pu les croire en dehors du domaine linguistique, ils sont considérés dans ces jeux comme une forme de langue, à la différence des émotions que produisent à présent les Mudokons, ce qui expliquerait leur disparition.
- 46 Ainsi, langage et bruit ne sont pas identifiés comme tels *a priori*, mais bien *a posteriori*, en relation avec l'univers du jeu et ses possibilités ludiques, et non selon leur identité propre. Ce sont des concepts dynamiques qui demandent à recontextualiser le *gamespeak* par ses enjeux ludiques et par ses enjeux sociaux et politiques, en relation avec le propos narratif. L'univers d'*Oddworld* oppose ainsi, dans un premier temps, les usines d'une part, la nature vierge de l'autre : pour que les usines se développent, il faut que les intérêts capitalistes s'alignent avec une découpe symbolique des formes de communication et de vie existant au sein de l'environnement. Dans le cadre des abattoirs, cette découpe se fonde sur une division symbolique entre l'espèce animale, source de bruit, et l'espèce « humaine », source de langage : on peut manger les premières, mais non les secondes. Les enjeux de compréhension justifient, comme nous l'avons vu, la réduction en esclavage d'un peuple, les Mudokons, au regard des autres.⁷
- 47 Le travail fait sur les représentations du langage dans ces jeux, sur le glissement entre le bruit qui devient langage et, par mouvement contraire, le langage qui devient bruit, révèle que cette division est en réalité arbitraire. Elle consolide des rapports de force, mais n'est pas fondée. Il suffit alors que les intérêts de la classe dominante évoluent (par exemple, du fait de profits en berne) pour que cette division symbolique change. Dans l'introduction du jeu, cela est notamment montré par la succession des publicités vantant les produits de l'abattoir, auxquelles s'ajoute une ultime affiche montrant une glace (*pops*), dont les Mudokons sont les principaux ingrédients (Figure 7).

Figure 7 : Ces images sont issues de l'introduction d'*Abe's Oddysee*. On voit que toutes les espèces animales, Mudokons compris, sont présentées de la même façon dans ces publicités.



- 48 Aux côtés de ces images et de la narration du jeu, le travail sur la langue, sur les schémas de compréhension et d'intercompréhension, amplifie le raisonnement. Ces éléments développent une critique du capitalisme et de l'exploitation animale en montrant que les divisions justifiant ces exploitations, qu'elles soient fondées sur le degré d'animalité des espèces ou sur leur faculté linguistique, ne sont ni incréées, ni naturelles, mais bien arbitraires, socialement construites et susceptibles d'évolution. La mise en perspective invite dès lors à adopter une posture militante, non seulement anticapitaliste, mais aussi antispéciste, l'une découlant de l'autre, tout en laissant au joueur le choix de suivre ce fil de pensée.
- 49 Ce dernier point nous semble illustrer ce que nous avons appelé l'« allo-interactémique » (Goux, 2022, p. 79), soit la possibilité pour un élément vidéoludique de s'enrichir d'une nouvelle interprétation en fonction non pas de son identité propre, généralement stable de partie en partie, mais du contexte interactionnel, communicationnel et socio-politique dans lequel nous le trouvons, comme le fait de se baisser dans un jeu de combat, avant un match, pour saluer son adversaire en l'absence de dispositif de communication verbale. Les sons dynamiques d'*Oddworld* relèvent parfaitement de cette dimension. Bien qu'étant, de prime abord, des instruments ludiques permettant d'atteindre des objectifs divers, ces sons se colorent d'interprétations complexes nourries par leur dynamique interactionnelle. Ces interprétations sont non seulement en relation avec la critique sociale encodée dans la narration, mais aussi et surtout avec le contexte politique dans lequel les jeux sont joués.
- 50 Bien évidemment, histoire et objectifs de jeu dépendent les uns des autres : la narration conditionne les objectifs de jeu, et la réussite de ceux-ci fait progresser en retour la narration. Les jeux *Oddworld* vont un peu plus loin que cela, dans la mesure où cette continuité est assurée par un élément ludique que l'on peut juger comme périphérique, ou secondaire, au regard des actions de saut, de course ou d'attaque du personnage principal. D'ailleurs, on peut jouer et finir *Abe's Oddysee* sans utiliser une seule fois le

gamespeak, si ce n'est lors de la toute dernière étape du jeu et exception faite des mots de passe sifflés ou grognés. Il s'agit pourtant d'un élément central dans la compréhension des enjeux narratifs de la partie, comme nous avons tâché de le montrer.

Conclusion

- 51 Au terme de ce parcours, nous avons pu observer qu'au sein des jeux *Oddworld: Abe's Oddysee* et *Oddworld: Abe's Exoddus*, le domaine des sons dynamiques, qui regroupent les bruits (de pas, de course, de jets de cailloux, etc.) et le *gamespeak*, est un phénomène complexe, mouvant et interprétable en relation avec les thématiques développées par les jeux. Ces thématiques, qu'elles soient de l'ordre de la réflexion anticapitaliste ou antispéciste, s'expriment dans :
- les hiérarchies d'intercompréhension entre les créatures vivantes des jeux, qui déterminent des frontières entre le domaine humain (ou son équivalent) et animal ;
 - la complexité interactionnelle des opérations de communication à notre disposition, qui débouche sur une complexité interprétative ;
 - les évolutions et les tensions entre ces frontières et ces complexités, qui témoignent de renversements successifs sur deux axes complémentaires, celui séparant l'humain de l'animal d'une part, et celui séparant le bruit du langage de l'autre.
- 52 À notre connaissance, il s'agit de la dernière fois où la série, qui se poursuit encore aujourd'hui, développa aussi précisément de tels enjeux langagiers au sein du *gamespeak*. Si on retrouve la mécanique dans les épisodes ultérieurs, il perd cette richesse interprétative en alignant la communication des espèces intelligentes entre elles : la langue qu'elles parlent s'uniformise, et la frontière entre humains et animaux est plus fortement balisée.
- 53 Par exemple, le héros du troisième jeu de la saga, Munch (*Munch's Oddysee*, *Oddworld Inhabitants*, 2002), fait partie d'une nouvelle espèce animale. Celui-ci sait à présent communiquer verbalement dans une langue universelle avec les Mudokons, les Glukkons et les Sligs, et télépathiquement avec des créatures parasites. En retour, ces dernières n'ont aucun moyen de communication et agissent comme une meute bestiale, non douée de raison, bien qu'habitée de sentiments. On perd ce faisant la complexité originelle des premiers opus qui enrichissait notablement le discours. Si les enjeux politiques sont encore présents, et notamment la remise en cause de la façon dont le capitalisme divise symboliquement l'univers, ils se déplacent sur d'autres endroits, les cinématiques notamment, et sur d'autres fonctions ludiques, qu'il conviendrait d'analyser ultérieurement. *Abe's Oddysee* et *Abe's Exoddus* demeurent dès lors des cas intéressants de la façon dont les sons dynamiques, et notamment les bruits, peuvent être investis dans le domaine du jeu vidéo, au-delà de l'habillage esthétique ou de la cohérence interne de son environnement, pour en faire les moteurs d'une critique sociale radicale.

BIBLIOGRAPHIE

- AUROUX S. (2007), *La question de l'origine des langues : L'historicité des sciences*, Paris, Presses Universitaires de France.
- BENVENISTE É. (1966), *Problèmes de linguistique générale*, Paris, Gallimard.
- BLANCHET P. (2015), « Pensée complexe ou objet complexe ? Sur les enjeux épistémologiques de la complexité en linguistique et sociolinguistique », *Cahiers internationaux de sociolinguistique*, 7, p. 57-74.
- BOURDIEU P. (2001), *Langage et pouvoir symbolique*, Paris, Seuil.
- CANUT C., DANOS F., HIM-AQUILI M. & PANIS, C. (2019), *Le langage, une pratique sociale. Éléments d'une sociolinguistique politique*, Besançon, Presses Universitaires de Franche-Comté.
- CARRAU L. (1878), « L'expression des émotions et l'origine du langage », *Revue des Deux Mondes*, XXIX, p. 175-195.
- COLLINS K. (2007), « An Introduction to the Participatory and Non-Linear Aspects of Video Games Audio », in S. Hawkins et J. Richardson (dir.), *Essay on Sound and Vision*, Helsinki, Helsinki University Press, p. 263-298.
- COLON DE CARVAJAL I. (2016), « Désaccord entre joueurs dans les jeux vidéo : vraie opposition ou fausse compétition ? », *Cahiers de praxématique*, 67, <https://journals.openedition.org/praxematique/4434>.
- CONSALVO M. (2009), « Lag, Language and Lingo: Theorizing Noise in Online Game Spaces », in B. Perron et M. J. P. Wolfe (dir.), *The Video Game Theory Reader 2*, New York, Routledge, p. 295-312.
- DEGHEDI G. (2018), « Understanding Games Through Complexity Thinking Approach », *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 10, p. 41-56.
- DUCHENAUT, N. (2011), « Les jeux vidéo en ligne : un laboratoire virtuel de recherche en sciences sociales ? », in C. Perraton, M. Fusaro et M. Bonenfant (dir.), *Socialisation et communication dans les jeux vidéo*, Montréal, Presses de l'Université de Montréal, p. 13-39.
- ENSSLIN A. & BALTEIRO I. (2019), *Approaches to videogame discourse: Lexis, Interaction, Textuality*, Londres, Bloomsbury Academic.
- ENSSLIN A. (2011), *The Language of Gaming*, Londres, Red Globe Press.
- FOURNIER-NOËL P., LÉPINARD P. & SOLNIK O. (2021), « De la table physique à la table virtuelle : mise en œuvre du jeu de rôle à distance dans l'enseignement de l'anglais », communication au colloque « *Game Evolution* », Montpellier, 17-18 mai 2021, <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-03221349>.
- GOUX M. (2022), *Ludographie comparée. Essai de grammaire systémique du jeu vidéo*, Liège, Presses Universitaires de Liège.
- JØRGENSEN K. (2011), « Time for New Terminology? Diegetic and Non-Diegetic Sounds in Computer Games Revisited », in M. Grimshaw (dir.), *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*, Hershey, Information Science Reference, p. 78-97.
- LECERCLE J.-J. (2004), *Une philosophie marxiste du langage*, Paris, PUF.
- MARTINET A. (1961), *Éléments de linguistique générale*, Paris, Armand Colin.

- MEYER J. (2005), *Description typologique et intelligibilité des langues sifflées, approche linguistique et bioacoustique*, thèse de doctorat, Université Lumière Lyon 2. <http://www.lemondessiffle.free.fr/projet/science/TheseMeyer.pdf>.
- MONDEME C. (2018), « Comment parle-t-on aux animaux ? Formes et effets pragmatiques de l'adresse aux animaux de compagnie », *Langage et société*, 163, p. 77-99.
- SELLIER H. (2020), « Valeur narrative des mécaniques ludiques et corporéité du joueur », *Cahiers de narratologie*, 38, <https://journals.openedition.org/narratologie/11692>.
- SMITH G. G., LI M., DROBISZ J., PARK H.-R., KIM D. & SMITH D. S. (2013), « Play games or study? Computer games in eBooks to learn English vocabulary », *Computers & Education*, 69, p. 274-286.
- SOHIER R. (2016), *La dynamique du sensible dans la création de jeux vidéo d'art*, thèse de doctorat, Université Paris 8.
- SOLINSKI B. (2012), « Le jeu vidéo. De l'héritage interactionnel au langage interactif », *Interfaces numériques*, 1, <https://doi.org/10.25965/interfaces-numeriques.298>.
- TAVINOR G. (2009), *The Art of Videogames*, Oxford, Wiley-Blackwell.
- TRICLOT M. (2013), « Game studies ou études du play ? Une lecture croisée de Jacques Henriot et de Jesper Juul », *Sciences du jeu*, 1, <https://journals.openedition.org/sdj/223>.
- WHITMORE G. (2003), « Design with Music in Mind: A Guide to Adaptive Audio for Game Designers », *Gamasutra*, <https://www.gamedeveloper.com/audio/design-with-music-in-mind-a-guide-to-adaptive-audio-for-game-designers>.
- YAEGER-DROR M. (2002), « Register and prosodic variation, a cross language comparison », *Journal of Pragmatics*, 34, p. 1495-1536.

NOTES

1. Nous reprenons ce terme de *play studies* à Mathieu Triclot, qui souhaite « penser à rebours du mouvement des *game studies* la place du *play* dans les jeux vidéo, de refermer l'exception et d'examiner les jeux vidéo à l'égal des autres formes culturelles » (Triclot, 2013, § 59).
2. Voir, notamment, Sellier (2020) sur la dimension narrative du langage appliquée au jeu vidéo.
3. Notamment, dans la lignée des analyses darwiniennes, pour lesquelles « le langage est considéré comme le trait distinctif entre l'homme et l'animal » (Auroux, 2007, p. 45). Précisons aussi que la question de l'origine des langues a fait l'objet d'un débat houleux en linguistique. Nous renvoyons au premier chapitre d'Auroux (2007) pour une analyse complète de ces questions.
4. Nous employons le terme de *syntaxe* dans un sens purement distributionnel et linéaire, plutôt que fonctionnel. Le terme désigne pour nous un enchaînement entre des unités d'action ou, dans le cas qui nous intéresse, différentes commandes de *gamespeak*. Voir Goux (2022, p. 73-74) pour une discussion sur l'emploi de ce terme dans l'analyse du jeu vidéo.
5. « Vision du monde qui récuse la notion de hiérarchie entre les espèces animales et, particulièrement, la supériorité de l'être humain sur les animaux » (Larousse).

7. On peut rapprocher cette idée de celle à l'origine du mot grec *barbaros*, le barbare étant celui qui, pour les Grecs de l'Antiquité, ne parle pas grec et émet des sons incompréhensibles (d'où l'onomatopée à l'origine du mot, « bar bar bar »). Également, évoquons ici Lecercle (2004) sur ces questions.

RÉSUMÉS

Notre contribution analyse l'intégration de la langue humaine au sein des jeux vidéo *Oddworld: Abe's Oddysee* (*Oddworld Inhabitants*) et *Oddworld: Abe's Exoddus* (*Oddworld Inhabitants*), respectivement sortis en 1997 et 1998 sur PlayStation. Nous montrons de quelle façon ils développent des mécaniques de jouabilité spécifiques, en relation avec leur discours anticapitaliste, en interrogeant la frontière entre le bruit (des animaux ou des objets) et le langage, intégré dans les jeux par l'intermédiaire de la mécanique du « *gamespeak* ». Nous reprenons en cela l'opposition de Collins (2007) entre sons *dynamiques* et *non-dynamiques*, et étudions les tensions entre mécaniques de jeux et narration au sein de ces deux opus de la saga *Oddworld*.

Our paper analyses the integration of human language in *Oddworld: Abe's Oddysee* (*Oddworld Inhabitants*) and *Oddworld: Abe's Exoddus* (*Oddworld Inhabitants*), two video games respectively released in 1997 and 1998 on PlayStation. We show how they develop specific gameplay mechanics, in relation to their anti-capitalist discourse, by questioning the border between noise (of animals or objects) and language, integrated in the games through the “*gamespeak*” mechanic. We use Collins' (2007) opposition between *dynamic* and *non-dynamic* sounds, and we study the tensions between game mechanics and narration within these two episodes of the *Oddworld* saga.

INDEX

Mots-clés : langage, bruit, intercompréhension, syntaxe, interaction, *Oddworld*, son dynamique

Keywords : language, noise, mutual intelligibility, syntax, interaction, *Oddworld*, dynamic sound

AUTEUR

MATHIEU GOUX

CRISCO, Université de Caen Normandie