
Sonmat, la ” saveur de la main ” : débats sur le geste et la matière dans la conception de jeux vidéo en Corée du Sud / Sonmat, the ”taste of hand” : debates on gesture and matter in game design process in South Korea

Chloé Paberz*¹

¹Laboratoire d'ethnologie et de sociologie comparative (LESC) – CNRS : UMR7186, Université Paris X
- Paris Ouest Nanterre La Défense – 21 Allée de l'université F-92023 92023 NANTERRE CEDEX,
France

Abstract (in French and English)

Ce travail prend pour point de départ un débat entre des concepteurs de jeux vidéo sud-coréens au sujet de nouveaux dispositifs de captation de mouvement. Certains estiment que ces innovations favorisent l'immersion dans le jeu vidéo, tandis que d'autres les accusent de nuire à l'immersion, parce que, disent-ils, ils détruisent le toucher, sonmat, littéralement ” la saveur de la main ”. Prenant l'exemple d'un jeu de simulation de tennis, les uns affirment que renvoyer la balle par un mouvement de bras est plus ” naturel ” que de la renvoyer par un clic de souris. Les autres s'insurgent : comment peut-on ” croire ” avoir frappé la balle si la fausse raquette ne rencontre aucune résistance ? En partant de l'attachement de mes interlocuteurs à cette ” saveur de la main ”, ce point de contact entre un corps de chair et un environnement numérique, j'émetts l'hypothèse que la résistance du dispositif interactif est plébiscitée en raison de son analogie avec la résistance de la matière dans l'environnement ordinaire et interroge la place que tient cette sensorialité au sein de l'ensemble de qualités jugées naturelles et utiles à l'immersion dans le jeu. / This paper is based on a controversy between several South Korean game designers about new game devices that include motion sensors and touch screens. Some of my informants consider that these technologies help gamers being immersed in the game, while others accuse them of destroying the sens of touch, sonmat, literally the ”taste of hand”. The first ones argue that playing a tennis game feels more ” natural ” if the gamer actually moves his arm, while the second ones doubt the possibility of ”believing” that the ball hits the racket if they do not feel any resistance coming from the game device. Sonmat appears as the bridge between a body made of flesh and an environment made of pixels. My hypothesis is that, for many South Korean gamers, the game device has to resist in order to mimic the way that matter reacts to human gesture in ordinary environments. This paper aims at understanding how this sensoriality is part of a larger body of qualities that are perceived as natural and as essential to the video game experience.

*Speaker

Keywords: Corée du Sud, corps, toucher, informatique, jeu vidéo, création, jeu, toucher, interaction, techniques