

Entre le jeu et le joueur : écarts et médiations

Colloque international – Université de Liège

25-27 octobre 2018

Proposition de communication

Traduction de jeux destinés à la réalité virtuelle : une transmission de nouveaux codes ?

Les jeux vidéo constituent un média dont les modalités de consommation évoluent, que ce soit en termes de pratiques culturelles, ou d'intermédiaires systémiques et technologiques. Ces derniers sont d'ailleurs particulièrement sujets à des changements, le média vidéoludique étant marqué par une évolution suivant de près les progrès technologiques (Benghozi et Chantepie, 2017). Ces changements d'intermédiaires entraînent de nouveaux codes, usages et règles que le joueur doit intégrer de manière consciente ou non afin de pouvoir jouer. En outre, tout est fait pour amener le joueur non seulement à utiliser l'objet vidéoludique, mais surtout à adopter une posture particulière, à revêtir une attitude ludique (Henriot, 1989) telle qu'originellement pensée par les développeurs. Pour ce faire, il faut qu'il y ait médiation ludique, que le joueur et le jeu se rencontrent au sein d'un espace, d'un moment et d'un cadre systémique bien définis (Genvo, 2006). Actuellement, les discours de l'industrie vidéoludique édifient un idéal de jeu présupposant l'invisibilisation des intermédiaires systémiques et technologiques tout en favorisant l'interaction du joueur avec le jeu. De ce fait, certains phénomènes sont courants, comme la diégétisation des règles et des possibilités d'action du jeu (Barnabé, 2012) ou le recours à un accompagnement ludique sous-jacent. Cette tendance se traduit par une utilisation accrue de l'implicite dans un certain nombre de textes vidéoludiques. À cet égard, certaines de leurs composantes et stratégies textuelles sont d'ailleurs spécifiques au jeu vidéo et doivent faire l'objet d'une attention particulière de la part des traducteurs vidéoludiques afin de favoriser une bonne utilisation du jeu par le joueur (Houlmont, 2017).

L'avènement des contrôleurs de type wiimote et, plus récemment, de la réalité virtuelle esquisse une tendance vers des formes de consommation du jeu vidéo qui semblent à première vue plus naturelles, plus mimétiques. Cette nouvelle forme d'intermédiation a-t-elle des conséquences en termes de composantes et de stratégies textuelles ? La réalité virtuelle constitue une nouvelle forme de consommation qui engendre de nouveaux codes et nouveaux usages, que les développeurs doivent transmettre au joueur d'une manière ou d'une autre, malgré l'objectif de « naturalisation » des interactions entre le joueur et le jeu visé par l'industrie.

Grâce à un outil théorique spécifiquement développé pour les textes vidéoludiques (Houlmont, 2017), nous nous proposons d'analyser les textes vidéoludiques de jeux VR et leur traduction comme vecteurs de transmission de ces nouveaux codes et de ces nouveaux usages, mais également comme outils de game design favorisant la médiation ludique, qu'elle soit explicite ou implicite, et ce, en regard des nombreuses sémiotiques qui composent le média vidéoludique. Une telle étude permettra de mettre en évidence les changements textuels induits par cette nouvelle forme de consommation par rapport à des jeux dont les intermédiaires sont plus classiques et d'en montrer les enjeux pour les traducteurs vidéoludiques.

Bibliographie

- Barnabé Fanny (2012), *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*, Université de Liège, 175 pages
- Benghozi Pierre-Jean et Philippe Chantepie, *Jeux vidéo : l'industrie culturelle du XXIe siècle ?*, Paris, DEPS Ministère de la Culture, Les Presses de Sciences Po, coll. « Questions de culture », 2017.
- Genvo Sébastien, *Le game design de jeux vidéo : approche communicationnelle et interculturelle*, Metz, Université Paul Verlaine, 2006.
- Henriot J., *Sous couleur de jouer*, Paris, José Corti, 1989.
- Houlmont Pierre-Yves, *Traduction vidéoludique : approche microtextuelle d'un média plurisémiotique*, Liège, Université de Liège, 2017.