

## Traduire le jeu vidéo : une renégociation de langages

Pierre-Yves Houlmont

Le jeu vidéo est un média particulièrement mobile au niveau mondial, ce qui nécessite de le traduire dans de nombreuses langues. Aujourd'hui, le volume de textes de jeu vidéo traduit est énorme (Chandler & Deeming, 2012). Bien que des stratégies et défis considérés dans une certaine mesure comme spécifiques à la traduction de jeu vidéo aient été identifiés (Bernal-Merino, 2007 ; Costales, 2012), ce domaine de recherche ne bénéficie pas encore d'une attention suffisante de la part des traductologues. Comme illustrés dans de trop rares ouvrages portant sur le sujet, la traduction vidéoludique requiert une grande polyvalence de la part des traducteurs et présente des difficultés variées. En effet, les jeux vidéo contiennent des textes de type varié, tels que des textes rédactionnels, juridiques, narratifs ou encore publicitaires, ce qui nécessite des stratégies de traduction adaptées à leur nature (Chandler & Deeming, 2012 ; Costales, 2012).

En outre, le caractère plurisémiotique du média vidéoludique présente également son lot de défis. Un jeu vidéo est un objet complexe composé de nombreux langages, qui travaillent de concert pour fournir une expérience cohérente : par exemple, les sons, les images, le texte ou encore les possibilités d'action et d'interaction (Bogost, 2007). Aussi est-il indispensable pour le traducteur de tenir compte des relations intersémiotiques des éléments du jeu vidéo lors de l'activité traduisante, et ce afin de conserver la cohérence interne de l'objet et de garantir l'utilisabilité de l'objet vidéoludique par le joueur (Houlmont, 2017).

Le jeu vidéo possède des normes et composantes textuelles particulières au domaine. Les textes étant des éléments de game design à part entière, ils occupent des fonctions spécifiques et indispensables au sein de la plupart des œuvres vidéoludiques, que ce soit en termes de guidage ludique ou de transmission des règles du jeu. Il est par exemple fréquent que les développeurs tentent d'influencer le comportement des joueurs au sein d'une œuvre par le biais du texte de manière détournée – principalement dans les parties narratives – pour les pousser à adopter une manière particulière de jouer (2017). En outre, ce guidage ludique est fréquemment opéré de manière implicite afin d'éviter que le jeu ne prenne une dimension trop métaleptique (Genette, 2006).

Le travail du traducteur de jeu vidéo consiste en une renégociation constante de différents aspects : les besoins en termes de traduction purement textuelle, en fonction du type de texte à traduire ou des normes linguistiques de la langue cible ; les impératifs posés par les différentes sémiotiques du jeu ; les spécificités du média. Aussi nous proposons-nous de mettre en lumière les relations qui régissent ces aspects qui oscillent constamment entre tension, interaction et interdépendance. Pour ce faire, nous recourons à une grille d'analyse théorique spécifiquement développée à destination des traductions de jeu vidéo (Houlmont, 2017). Cette grille permet non seulement d'identifier les composantes des segments de textes vidéoludiques en regard des différentes sémiotiques du jeu, mais également de les hiérarchiser en fonction du contexte d'apparition et du type de texte.

Identifier les différents types de relations qui régissent les langages du jeu vidéo et leurs implications pour les traducteurs du domaine permettra d'apporter un éclairage supplémentaire sur les enjeux entourant la pratique de la traduction vidéoludique.

- Bernal-Merino, M. 2007. « Challenges in the Translation of Video Games », in revista tradumàtica, no 5. Online. URL :

<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/02/02art.htm>

- Bogost Ian (2007), *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge, MIT Press, 450 pages
- Chandler Heather Maxwell et Stephanie O'Malley Deming (2012), *The Game Localization Handbook: Second Edition*, États-Unis, Jones & Bartlett learnings, 376 pages
- Costales Alberto Fernández (2012), « Exploring Translation Strategies in Video Game Localization », in *Mon TI 4*, pp. 385 – 408
- Genette Gérard, *Métalepse : de la figure à la fiction*, Paris, Seuil, 2004
- Houlmont Pierre-Yves, *Traduction vidéoludique : approche microtextuelle d'un média plurisémiotique*, Liège, Université de Liège, 2017.