

## Jeux en réalité virtuelle : quelles implications pour le traducteur ?

Les modalités de consommation du média vidéoludique sont en constante évolution, tant du point de vue des intermédiaires systémiques et technologiques qu'en termes de pratique culturelle. Les jeux vidéo sont d'ailleurs particulièrement sensibles aux transformations de l'industrie vidéoludique, puisqu'ils se caractérisent par une évolution fortement dépendante des progrès technologiques (Benghozi et Chantepie, 2017), ce qui implique également une redéfinition fréquente de la posture du traducteur (Chandler et Deeming, 2012). Ces changements d'intermédiaires apportent de nouveaux usages, règles et codes que le joueur doit s'approprier consciemment ou non afin de progresser dans sa pratique. À cet effet, une médiation ludique est nécessaire. Le joueur et le jeu doivent entrer en contact au sein d'un cadre et d'un espace systémique bien définis (Genvo, 2006).

Afin d'éviter que les textes vidéoludiques ne prennent une dimension métalectique (Genette, 2004), il est fréquent que les développeurs exploitent des stratégies liées à l'implicite pour guider discrètement les joueurs dans leur pratique. En conséquence, certains phénomènes sont répandus, comme la diégétisation des possibilités d'action et des règles du jeu (Barnabé, 2012) ou l'implémentation d'un accompagnement ludique dans les textes de jeux vidéo. Certaines stratégies employées par les traducteurs de jeux vidéo (Bernal-Merino, 2007 ; Costales, 2012) et certaines composantes spécifiques au média vidéoludique nécessitent une attention accrue de la part des professionnels du milieu (Houlmont, 2017), en particulier lorsque les codes et usages sont bousculés par un renouvellement technologique, comme dans les jeux VR. Lors de cette communication, nous nous proposons de mettre en lumière les enjeux des évolutions technologiques qui entourent la pratique de la traduction vidéoludique.

### 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 XXI<sup>e</sup> siècle ?*, Paris, DEPS Ministère de la Culture, Les Presses de Sciences Po, coll. « Questions de culture », 2017.

Bernal-Merino Miguel (2007), « Challenges in the Translation of Video Games », in revista tradumàtica, n° 5

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

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.