

Jeux en réalité virtuelle : quelles implications pour le traducteur ?

Pierre-Yves Houlmont



Jeu vidéo



Textes



Images



Sons



Possibilités d'action et d'interaction



Équivalence dénotative ;

Équivalence connotative ;

Équivalence esthétique-formelle ;

Équivalence textuelle-normative ;

Équivalence ludo-conative ;

Équivalence narrato-conative

Équivalence métasémiotique-hétérosémiotique portant sur les règles (MHR) ;

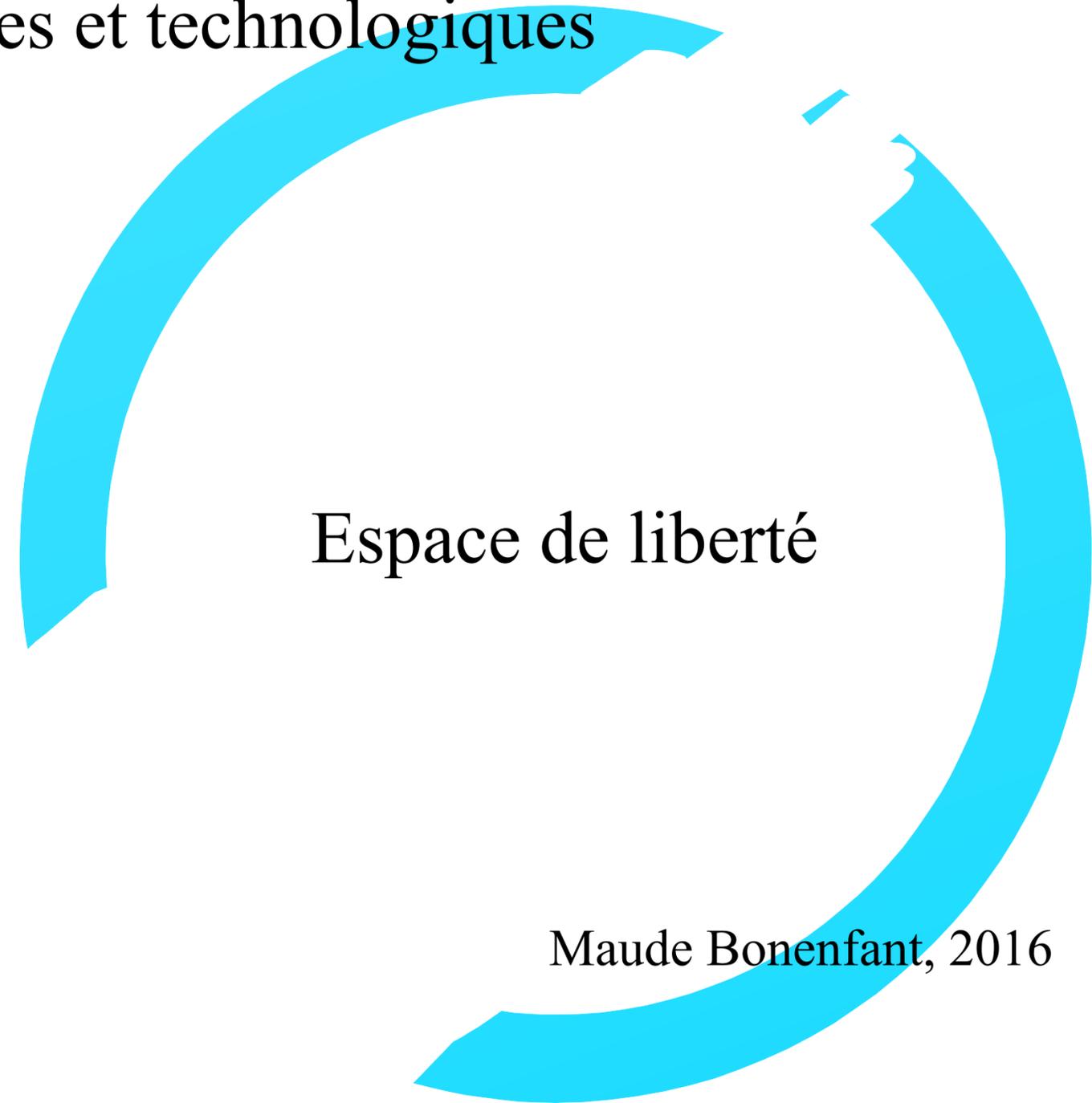
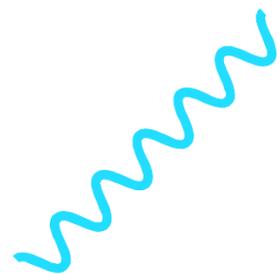
Équivalence métasémiotique-hétérosémiotique portant sur d'autres sémiotiques (MHA).



Implicite

→ Invisibilisation des intermédiaires systémiques et technologiques

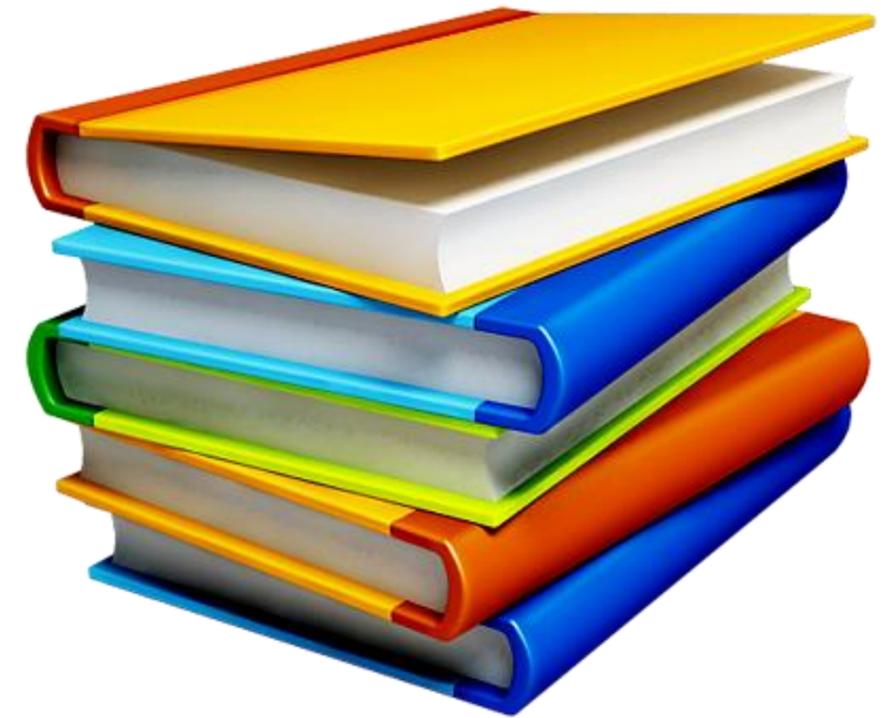
→ Métalepse (Genette, 2007)



Espace de liberté

Maude Bonenfant, 2016

Différences



SUR QUELLE BASE ?



Mouvements

Caméra

Immersion totale



Argument marketing

BETA - ILLUSIONS 2016

SPACE PIRATE

TRAINER

READY TO ROCK!

OPTIONS

QUIT GAME

SCORE

000

SCORE

0

APTAIN'S LOCAL

| | |
|-----|------|
| TRX | 7675 |
| TRX | 6300 |
| TRX | 5275 |
| -- | 5000 |
| TRX | 4700 |
| -- | 4500 |
| -- | 4000 |
| -- | 3500 |
| TRX | 3050 |
| -- | 3000 |

HOW TO

SWAP



EVA



PLAY T

Texte source : *Ready to rock*

Traduction : **Prete à tout déchirer !
[SIC]**

Traduction possible : **Nouvelle partie**



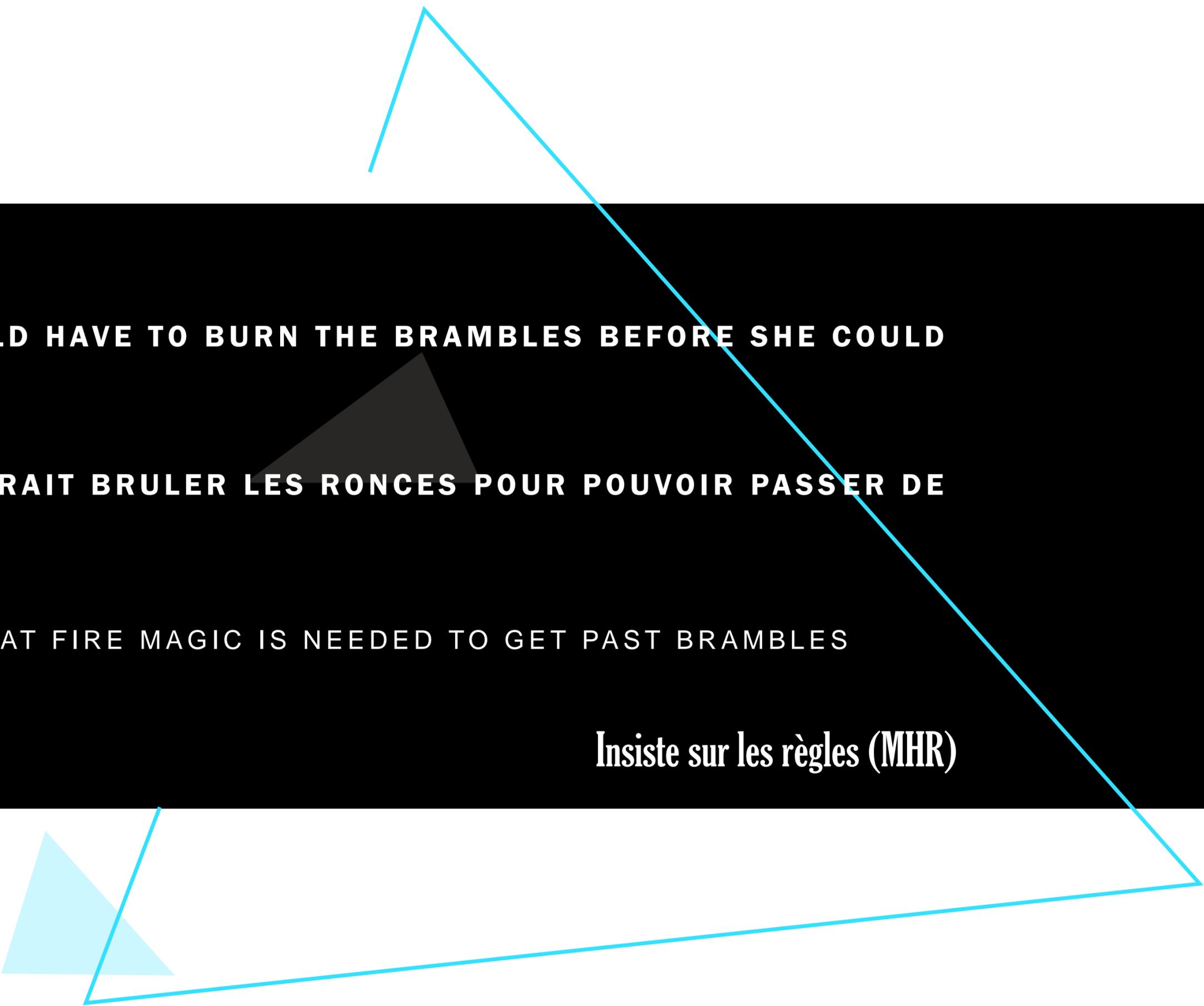
Epistory: Typing Chronicles

Fishing Cactus , 2016



Typing game

Epistory vous immerge dans une aventure atmosphérique et poétique dans laquelle vous incarnez une jeune fille sur le dos d'un renard géant. A l'aide de votre clavier, annihilez la corruption insectoïde qui menace un fantastique monde en origami. Découvrez-vous les mystères de la magie

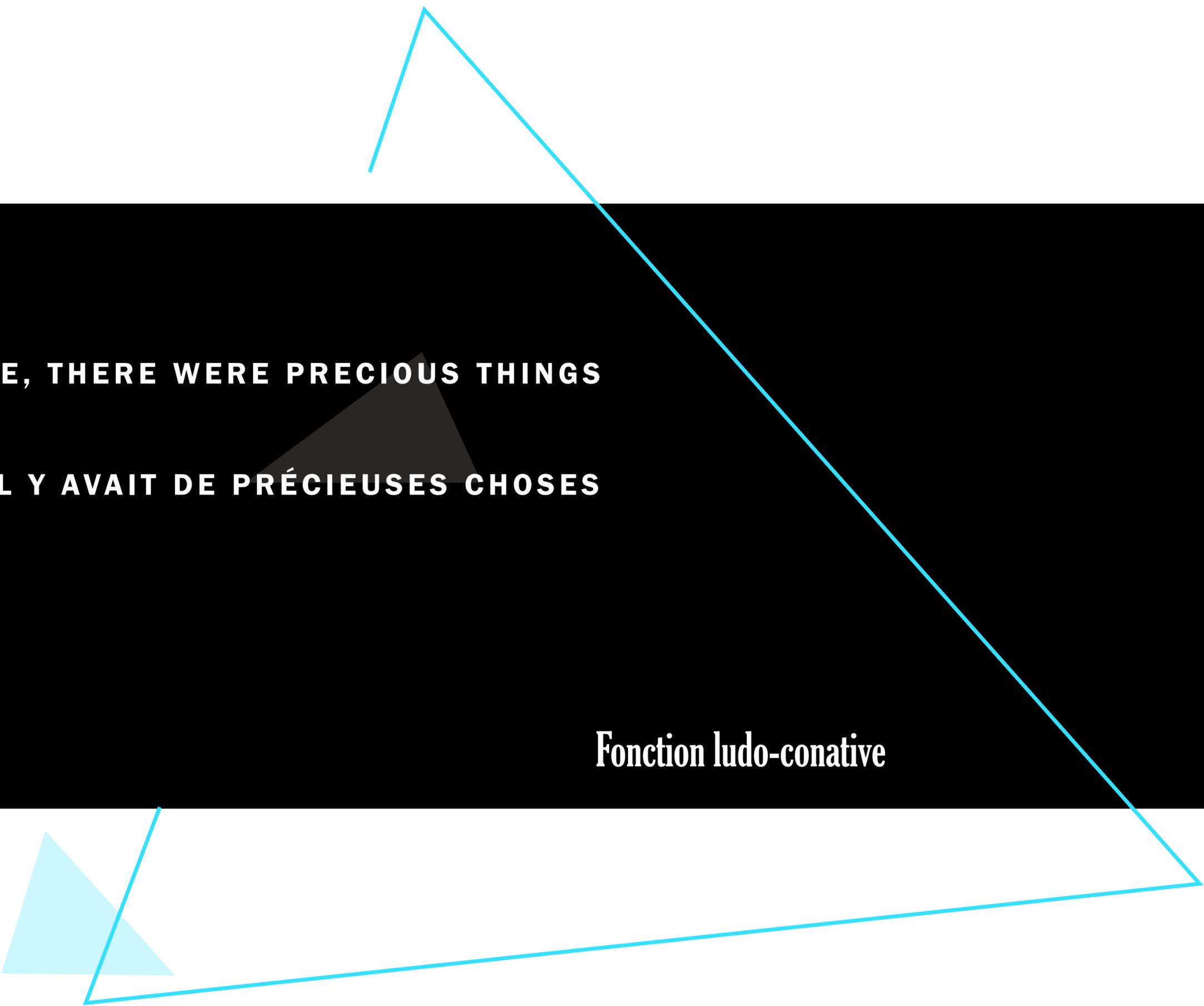


TEXTE SOURCE : SHE WOULD HAVE TO BURN THE BRAMBLES BEFORE SHE COULD PASS THROUGH THEM

TRADUCTION : IL LUI FAUDRAIT BRULER LES RONCES POUR POUVOIR PASSER DE L'AUTRE CÔTÉ

COMMENTAIRE : EXPLAIN THAT FIRE MAGIC IS NEEDED TO GET PAST BRAMBLES (AND ORANGE WRITING)

Insiste sur les règles (MHR)



TEXTE SOURCE : EVEN HERE, THERE WERE PRECIOUS THINGS

TRADUCTION : MÊME ICI, IL Y AVAIT DE PRÉCIEUSES CHOSES

Fonction ludo-conative



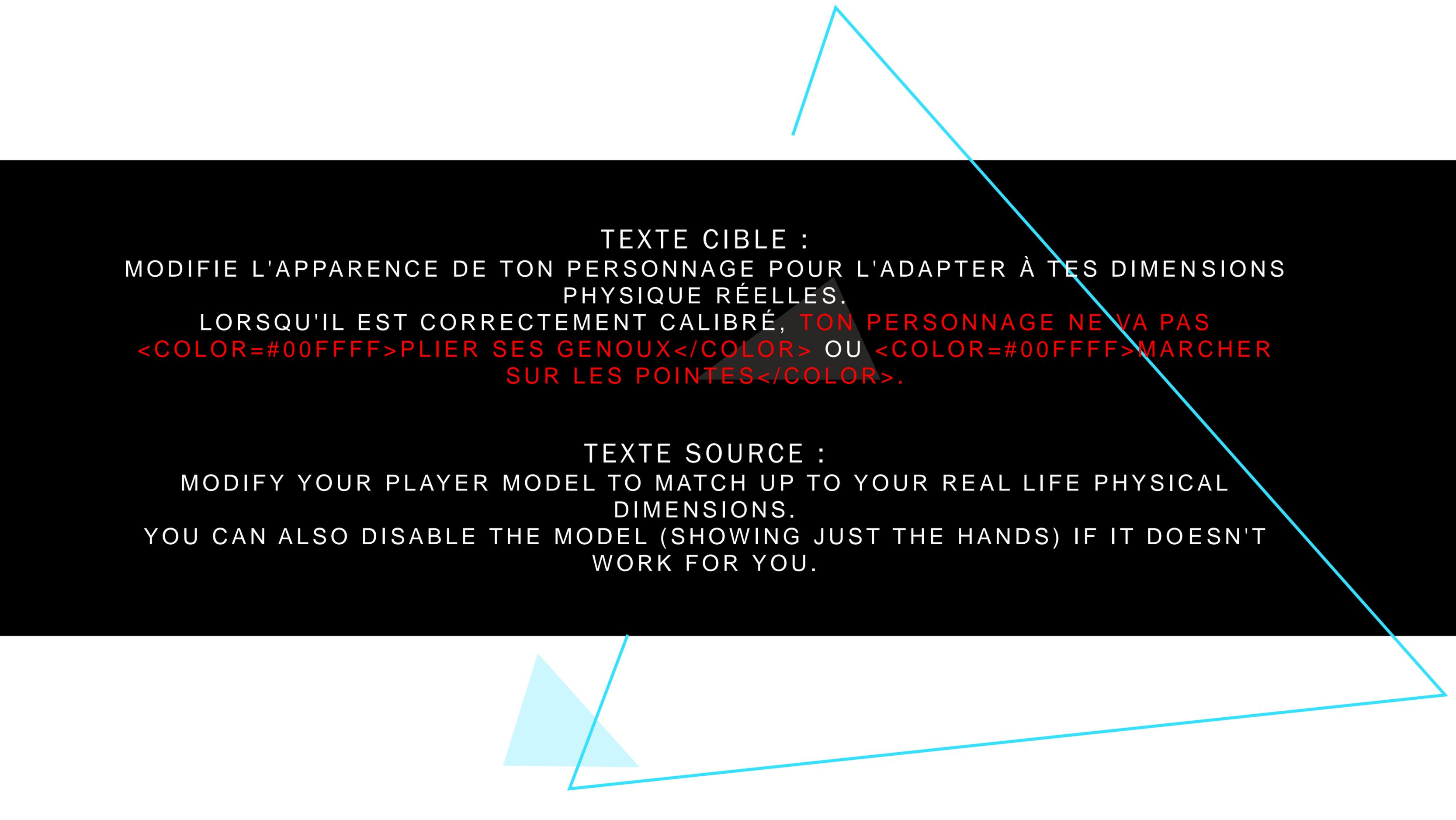
Mixed Realms

2018

Sairento VR



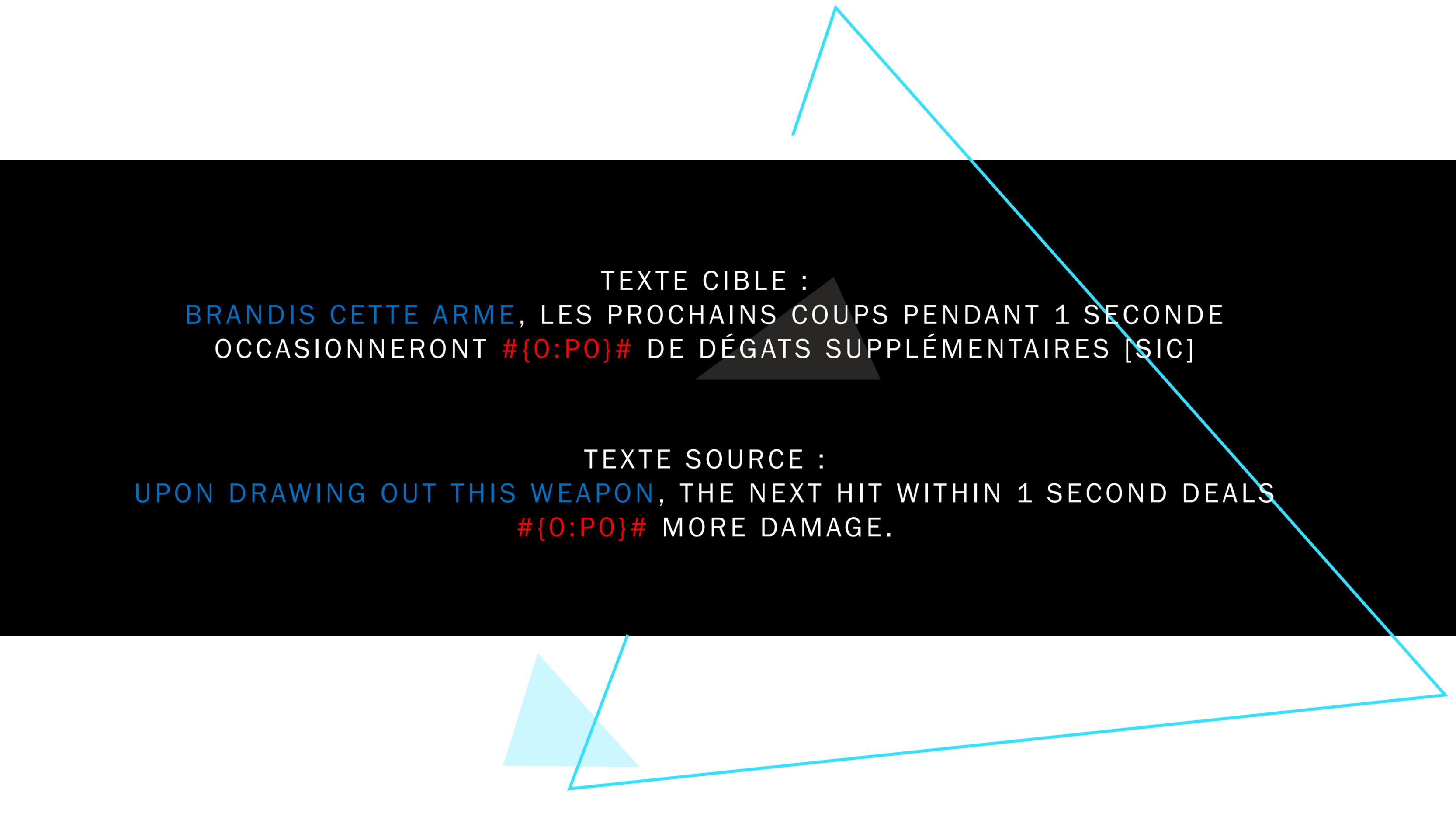
MIXED REALMS



TEXTE CIBLE :
MODIFIE L'APPARENCE DE TON PERSONNAGE POUR L'ADAPTER À TES DIMENSIONS
PHYSIQUE RÉELLES.

LORSQU'IL EST CORRECTEMENT CALIBRÉ, **TON PERSONNAGE NE VA PAS**
<COLOR=#00FFFF>PLIER SES GENOUX</COLOR> OU <COLOR=#00FFFF>MARCHER
SUR LES POINTES</COLOR>.

TEXTE SOURCE :
MODIFY YOUR PLAYER MODEL TO MATCH UP TO YOUR REAL LIFE PHYSICAL
DIMENSIONS.
YOU CAN ALSO DISABLE THE MODEL (SHOWING JUST THE HANDS) IF IT DOESN'T
WORK FOR YOU.



TEXTE CIBLE :
BRANDIS CETTE ARME, LES PROCHAINS COUPS PENDANT 1 SECONDE
OCCASIONNERONT **#{0:PO}#** DE DÉGATS SUPPLÉMENTAIRES [SIC]

TEXTE SOURCE :
UPON DRAWING OUT THIS WEAPON, THE NEXT HIT WITHIN 1 SECONDE DEALS
#{0:PO}# MORE DAMAGE.

R O B O
RECALL





Tutoriel intradiégétique

Version anglaise

- *Tilt the **thumbstick forward** to activate your teleporter.*
- *Now aim the beam at the location in front of you.*
- *You can also change which way you're facing when you teleport.*
- ***As before**, tilt and hold the thumbstick to aim the beam at the location in front of you.*
- *Now **rotate the thumbstick** to change the facing direction.*



Tutoriel intradiégétique

Version française

- Inclinez le **stick analogue** vers l'avant pour activer votre téléporteur.
- Visez l'endroit situé devant vous à l'aide du rayon.
- Vous pouvez également changer la direction dans laquelle vous êtes tourné lorsque vous vous téléportez.
- **Comme d'habitude**, inclinez le **stick analogue** et maintenez-le dans cette position pour viser l'emplacement.
- Et maintenant, faites tourner le **stick analogue** jusqu'à vous tourner dans la bonne direction, et relâchez-le lorsque vous êtes satisfait.

- **Thumbstick → Stick analogue**
 - Référence directe au périphérique de contrôle du joueur.

As before → Comme d'habitude

- Diégétisation de l'action
- Problème de contexte et d'implicite

Nouveau code

Grip

Contre-intuitif pour une modalité de consommation mimétique
Non exprimé durant le didacticiel

Plusieurs usages

- Appui continu
- Appui et relâché
- Toucher simple d'un objet

Conclusion

- Les jeux VR cumulent les difficultés liées à leur statut de jeux vidéo et celles liées à leur nature de nouvelle modalité de consommation du média vidéoludique.
- Un bouleversement des codes du jeux vidéo n'affecte pas que les joueurs, mais également toutes les parties de la chaîne de développement (game designers, traducteurs, ...)
- Le prix du nouveau matériel est un frein aux bonnes pratiques de traduction.

- **Benghozi P.-J. & Chantepie, P. 2017. *Jeux vidéo : l'industrie culturelle du XXIe siècle ?*. Paris, DEPS Ministère de la Culture, Les Presses de Sciences Po, coll. « Questions de culture ».**
- **Carlson, R. & Corliss, J. 2011. *Imagined Commodities : Video Game Localization and Mythologies of Cultural Difference***
- **Terrier, C. 2013. *ATTITUDES, CROYANCES ET VALEURS : Qui devrais-je être ?*, communication**
- **Raiden R. 2019. *Jeux vidéo : les ratés de la localisation*. Millenium.org. Online : 3w.millenium.org/news/133811.html**
- **3w.igda.org/resource/collection/2DA60D94-0F74-46B1-A9E2-F2CE8B72EA4D/Best_Practices_for_Game_Translation_FR_1.1.pdf**