



Sciences
du jeu

Sciences du jeu

17 | 2022

Les langages du jeu vidéo

Traduire le jeu vidéo : un équilibre des dynamiques intersémiotiques

Translating video games: balancing intersemiotic dynamics

Pierre-Yves Houlmont



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/sdj/4148>

ISSN : 2269-2657

Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles Education

Référence électronique

Pierre-Yves Houlmont, « Traduire le jeu vidéo : un équilibre des dynamiques intersémiotiques », *Sciences du jeu* [En ligne], 17 | 2022, mis en ligne le 21 mars 2022, consulté le 30 mars 2022. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/4148>

Ce document a été généré automatiquement le 30 mars 2022.



La revue *Sciences du jeu* est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

Traduire le jeu vidéo : un équilibre des dynamiques intersémiotiques

Translating video games: balancing intersemiotic dynamics

Pierre-Yves Houlmont

- 1 Dans le cadre de cet article, nous allons nous intéresser dans un premier temps à la nature plurisémiotique du média vidéoludique, et à ce que cela implique pour le traducteur de jeux vidéo. Ces enjeux seront d'abord illustrés grâce à une grille d'analyse microtextuelle spécifiquement développée pour cette forme de traduction. Une fois les enjeux soulignés grâce à cette grille d'analyse, nous présenterons trois types de relations intersémiotiques, c'est-à-dire, des relations entre les systèmes sémiotiques qui composent un jeu vidéo : la tension, l'interdépendance et l'interaction. Cette triade relationnelle intersémiotique s'avère d'une grande aide afin de comprendre les dynamiques en jeu lors de la traduction de jeux vidéo du point de vue du traducteur. Elle est exemplifiée au moyen de segments de textes provenant de divers jeux dont nous avons eu l'occasion d'analyser les traductions. Les exemples fournis proviennent de jeux aux genres très différents, ce qui nous a permis d'établir des récurrences intersémiotiques transcendant les œuvres et n'étant pas liée à leur genre¹.

Le jeu vidéo : un environnement plurisémiotique riche

Les approches actuelles

- 2 Afin de pouvoir fournir un travail efficace, les traducteurs doivent généralement pouvoir disposer d'un maximum d'informations contextuelles entourant l'objet sur lequel ils travaillent. En effet, loin d'être un acte purement linguistique, la traduction repose sur un ensemble d'éléments extratextuels (Vermeer, 1987). Tout en étant des experts du domaine des langues, les traducteurs sont également des experts culturels. Ainsi, il n'est pas rare que ceux-ci mettent en place toute une série de stratégies de

traduction prenant en compte les différences culturelles entre un public source, c'est-à-dire celui de la version originale, et celle du texte cible, à savoir le public de la version traduite.

- 3 La question du public est essentielle, parce qu'elle influe sur la manière dont le traducteur va adapter, ou non, toute une série d'éléments. C'est pourquoi l'un des paradigmes principaux en traductologie est l'approche fonctionnaliste, c'est-à-dire une approche centrée sur la fonction d'un texte et sur le public auquel il s'adresse (Nord, 2018 [1997]). Beaucoup de théories traductologiques reposent sur les adaptations qui en découlent, en particulier celles qui sont aujourd'hui utilisées dans le domaine de la localisation vidéoludique. L'un des précurseurs de ces théories fonctionnalistes, Hans Vermeer, a par exemple développé la théorie du *Skopos*. Selon lui, toute traduction est une action pourvue d'une intentionnalité envers un public bien déterminé. Plus qu'une traduction de mots ou de phrases, il s'agit d'un transfert d'une langue-culture source dans une langue-culture cible (Vermeer, 1987). L'on ne se concentre dès lors pas que sur l'aspect linguistique, mais aussi sur l'aspect culturel d'un texte dans son intégralité, c'est-à-dire à une échelle macrotextuelle. Selon cette perspective, l'important ne réside pas dans une cohérence transtextuelle, mais plutôt dans le *skopos*, donc, la fonction d'un texte. De la sorte, lorsqu'une approche fonctionnaliste est adoptée, il est fréquent que le traducteur prenne davantage de liberté qu'avec des théories orientées sur les transferts purement linguistiques. Au vu de la nature des objets concernés, les pratiques en localisation audiovisuelles se sont naturellement dirigées vers des approches permettant plus de liberté vis-à-vis du texte, ce qui sied particulièrement bien aux œuvres vidéoludiques, comme l'indique notamment Minako O'Hagan (2013) ou Vaida Šiaučiūnė et Vilmantė Liubinienė (2011). Cependant, si la théorie du *skopos* semble à-propos pour ce type de traduction au vu du degré de liberté qu'elle laisse au traducteur, elle ne permet pas, selon nous, une approche microtextuelle satisfaisante rendant compte des dynamiques intersémiotiques ponctuelles. Rares sont les grilles de lecture faisant la part belle à ces dynamiques.
- 4 Alors même que le caractère plurisémiotique du jeu vidéo semble faire consensus, les théories traductologiques fréquemment appliquées paraissent davantage s'articuler autour de la notion de liberté du traducteur, ce qui se reflète dans les théories principales appliquées en traduction de jeux vidéo. Selon Heather Maxwell Chandler et Stephanie O'Malley Deming, dans le domaine de la localisation vidéoludique, la question du rapport entre texte source et texte cible est notamment souvent considérée à travers les concepts de « domestication » et d'« exotisation » (Mangiron et O'Hagan, 2006) développés par Laurence Venuti (2018 [1995]). Une traduction est dite « exotisante » (*foreignizing translation*) lorsqu'elle conserve des traces culturelles de la culture source et qu'elle s'en rapproche, notamment du point de vue de la forme. Dans ce cas, l'activité du traducteur est assez visible, et il est généralement assez clair qu'il s'agit d'une traduction, et non d'un texte original. En revanche, dans le cas d'une traduction dite « domesticante » (*domesticating translation*), le processus est pensé pour s'adapter entièrement au public cible. Ainsi, les références culturelles sont souvent adaptées pour coller au public auquel s'adresse la traduction. Dans une grande partie des cas, c'est l'approche domesticante qui est choisie en ce qui concerne la traduction de jeux vidéo. Par exemple, afin de justifier cette orientation quasi systématique, Minako O'Hagan et Carmen Mangiron (2006) se basent sur le concept de transcréation. Selon ce concept, la traduction de jeux vidéo n'est pas basée sur des mots, ni des idées,

mais bien sur le concept d'expérience vidéoludique. Dans les travaux traductologiques, l'expérience vidéoludique ne bénéficie pas d'une attention suffisante et n'est pas définie clairement, ce qui nous empêche d'y recourir de manière satisfaisante.

Les approches plurisémiotiques

- 5 Dans le cadre de cet article, nous souhaitons prendre nos distances avec les approches macrotextuelles et opter pour une approche microtextuelle et plurisémiotique. Le jeu vidéo est un média composé de nombreux systèmes sémiotiques différents. Certains identifient même beaucoup de couches sémiotiques, comme Miguel Bernal-Merino (2016), qui en compte jusqu'à huit différents, produisant trois types de signes, c'est-à-dire le langage écrit, le langage parlé, les images, la musique, les sons, le toucher, la proprioception et l'équilibriception. Dans le cas de la proprioception et de l'équilibriception, il s'agit de systèmes sémiotiques propres à des modalités de consommation du jeu vidéo spécifiques, comme la réalité virtuelle ou les dispositifs avec wiimotes ou avec caméra de type Kinect. Si l'identification de ces systèmes sémiotiques est intéressante, cette liste s'avère selon nous incomplète. En effet, lors de notre travail de 2017, nous avons identifié des composantes textuelles renvoyant à d'autres systèmes sémiotiques spécifiques, comme les règles et les possibilités d'action et d'interaction (Houlmont, 2017). Naturellement, tous ces systèmes sémiotiques ne fonctionnent pas indépendamment les uns des autres. Ceux-ci travaillent de concert afin de fournir un objet intrinsèquement cohérent. C'est en tout cas ce que montrent les résultats de ce travail, lors duquel nous avons créé la grille de Kollobson², une grille d'analyse microtextuelle spécifiquement développée afin d'analyser les traductions de jeux vidéo, de hiérarchiser les composantes textuelles de segments de texte précis et d'en identifier les dynamiques intersémiotiques.

Tableau 1 Grille de Kollobson

Composante dénotative : relative à la dénotation
Composante connotative : relative à la connotation
Composante esthétique-formelle : lorsque la forme du message prévaut dans un but esthétique, comme des allégories ou des métaphores.
Composante textuelle-normative : lorsque la forme importe dans une situation communicationnelle donnée, comme les formules de politesses en fin d'une lettre ou l'articulation titre - chapeau - corps - conclusion dans un article de presse.
Composante ludo-conative : lorsque le segment vise un guidage non essentiel du joueur du point de vue de la sphère ludique.
Composante narrato-conative : lorsque le segment vise un guidage de l'interprétation du joueur de la sphère narrative.
Composante métasémiotique-hétérosémiotique portant sur les règles (MHR) : lorsque le segment se réfère au système sémiotique des règles et y donne accès.

Composante métasémiotique-hétérosémiotique portant sur d'autres sémiotiques (MHA) : lorsque la composante se réfère à un autre système sémiotique que le texte.

- 6 Grâce à cette grille (Tableau 1), nous avons pu analyser des traductions de jeux vidéo à un niveau microtextuel et ainsi mettre en lumière des enjeux spécifiques au jeu vidéo en ce que certaines composantes textuelles ci-dessus sont propres aux textes de jeu vidéo. Les composantes ludo-conative et métasémiotiques-hétérosémiotiques portant sur les règles (MHR), en particulier, nous ont permis de souligner les dynamiques entre le design de jeu (*game design*), le système de règles d'un jeu et le texte sur lequel le traducteur travaille lorsqu'il effectue la traduction d'un jeu.
- 7 La composante ludo-conative est principalement présente dans les textes de type narratif de jeux vidéo et a pour but d'orienter la manière de jouer de l'utilisateur (Houlmont, 2018). C'est une stratégie de design de jeu visant à favoriser un *play-model*³ spécifique, souvent de manière détournée et implicite.

Tableau 2

Segments	Anglais	Français
1.1.9d	<i>Even here, there were precious things</i>	Même ici, il y avait de précieuses choses
1.1.9e	<i>Just waiting to be discovered</i>	Attendant juste qu'on les découvre

Figure 1 - Segments 1.1.9d et 1.1.9e dans *Epistory – Typing Chronicles*

- 8 Les deux segments ci-dessus (Tableau 2) proviennent du jeu *Epistory - Typing Chronicles* (2016), un *Typing-Game*⁴ développé par le studio montois Fishing Cactus (en Belgique) dans lequel une narratrice décrit les actions de l'avatar et sa progression pendant le jeu. Les segments ci-dessus apparaissent dans une grotte à côté d'un trésor. Le petit chemin que nous voyons dans l'image (Figure 1) n'est pas obligatoire, il est possible que les joueurs ne le voient pas. Lire ces segments n'est pas indispensable à la progression

du joueur, mais contribue à favoriser un *play-model* basé sur l'exploration. En disant au joueur qu'il est possible « même ici » de découvrir de « précieuses choses », les développeurs ont pour but de lui faire comprendre que des éléments à découvrir sont dissimulés dans le monde d'*Epistory - Typing Chronicles*, même dans des endroits improbables, et qu'il est judicieux de les chercher. En encourageant un certain *play-model* de manière détournée, les développeurs peuvent orienter la partie du joueur sans lui donner l'impression de le contraindre. Cette ludo-conativité, qui invisibilise la contrainte, est une composante textuelle devant idéalement faire l'objet de transfert par le traducteur.

- 9 Quant à la catégorie métasémiotique-hétérosémiotique portant sur les règles (MHR), elle vise à favoriser l'appropriation des règles par le joueur, toujours de manière détournée.

Tableau 3

1.2.9a	Sometimes it tried to guide her, in its way	Parfois, elle la guidait à sa manière
--------	---	---------------------------------------

Figure 2 - Segment 1.2.9a dans *Epistory – Typing Chronicles*

- 10 Dans le cas présent (Figure 2), il s'agit de beaucoup plus qu'un guidage vers un *play-model*. Ici, le texte renvoie par son contenu et l'endroit auquel il apparaît à l'écran aux règles du jeu. À ce moment du jeu, le joueur se trouve bloqué dans une forêt et doit résoudre une énigme pour progresser. C'est la première fois qu'il rencontre ce type d'énigme et doit comprendre son fonctionnement par « lui-même ». Afin de ne pas avoir un guidage trop direct, les développeurs et développeuses ont fait le choix de passer par les textes narratifs du jeu, ainsi que par les images. Le contenu du texte suggère que le joueur est guidé par la forêt dans laquelle il se trouve, et sa place se trouve directement à côté de la solution de l'énigme. C'est là la première itération de l'énigme, qui se complexifiera par la suite. Grâce au texte et à son emplacement, il comprend que les symboles situés sur la surface en pierre sont présentés dans un ordre précis, et qu'il doit donc passer sur les symboles qui reproduisent cette séquence. Une fois cette règle incorporée, il pourra résoudre les énigmes similaires, plus complexes,

qui surviendront par la suite. Encore une fois, les développeurs ne s'adressent pas au joueur en lui disant « ici, tu dois reproduire cette séquence de symboles ». Son attention est attirée de manière détournée afin de lui donner l'impression qu'il a trouvé la solution lui-même. La contrainte est invisibilisée.

- 11 Si ces deux composantes textuelles sont fréquemment présentes de manière détournée et sous forme implicite, c'est pour s'assurer que les joueurs ne s'aperçoivent pas qu'ils sont guidés ou qu'ils sont face à un jeu. Dans l'industrie vidéoludique, la plupart des pratiques ont pour but de maximiser l'engagement du joueur grâce à l'invisibilisation des intermédiaires systémiques et technologiques (Houlmont, 2018) et en évitant d'être trop métaleptiques⁵ (Genette, 2004). Un jeu vidéo étant avant tout un programme informatique, soit un système de règles écrites a priori, cette manière de procéder a pour objectif de laisser l'opportunité au joueur de se ménager un espace de liberté au sein d'un système de règles restreint (Bonenfant, 2015 : p. 57), liberté sans laquelle le joueur ne peut prendre une posture ludique (Caillois, 1958 : p. 74). Le traducteur, lorsqu'il traduit un jeu, devrait idéalement être conscient de ces composantes implicites et des dynamiques intersémiotiques qui se cachent derrière ces composantes.
- 12 Le jeu vidéo étant un média culturel, il est également intéressant de noter que les systèmes sémiotiques le constituant créent du sens en fonction de codes et d'usages qui lui sont spécifiques. Julie Delbouille (2019) a notamment abordé le sujet de l'appropriation des codes et usages des jeux vidéo par le joueur. Afin de pouvoir comprendre les signes créés par les systèmes sémiotiques du jeu vidéo, les joueurs doivent disposer d'un capital psychomoteur et ludique (Krywicky et Dozo, 2017). Sans ces formes de capital, l'appropriation du jeu par le joueur s'en trouve grandement compliquée (Delbouille, 2019 : P. 127). À première vue, les implications de cet état de fait pour le traducteur de jeux vidéo peuvent ne pas être évidentes pour les non-initiés. En réalité, la question de la compréhension des codes et usages du jeu vidéo est centrale pour le professionnel de la localisation. Tout comme il est préférable pour un traducteur littéraire d'être féru de littérature pour traduire un roman en comprenant les dynamiques sous-jacentes, il est nécessaire pour le traducteur d'être un joueur afin d'en saisir les enjeux. Ainsi, un traducteur-joueur ayant une bonne connaissance des codes et usages du jeu vidéo et de leur expression à travers les différents systèmes sémiotiques du jeu vidéo sera plus à même de fournir une traduction de qualité et fonctionnelle (Houlmont, 2018).

Le traducteur-joueur et les dynamiques intersémiotiques

- 13 Dans le cas des exemples donnés dans la partie précédente, nous voyons que les informations contextuelles plurisémiotiques du jeu peuvent jouer un rôle important dans les décisions prises par les traducteurs. Avoir accès au jeu permet de mieux saisir les enjeux entourant un segment de texte donné. Dans le domaine de la localisation vidéoludique, il est encore trop fréquent que les traducteurs reçoivent des fichiers Excel contenant les segments de texte à traduire, mais dénués de tout contexte (Chandler & Deming, 2011). Dans le cas du segment MHR, avoir accès au jeu permettrait au traducteur de savoir que le segment apparaît à côté de la solution d'une énigme. Sans cette information, il est difficile pour le traducteur de prendre une décision

logique, étant donné que, sans contexte, le segment « Sometimes it tried to guide her, in its way » pourrait n'avoir aucun lien avec une quelconque règle du jeu et relever uniquement de la narration. Le segment de texte n'est pas indépendant des autres systèmes sémiotiques, il fonctionne de concert avec ceux-ci.

- 14 Au cours de nos analyses, nous avons identifié trois modes d'interaction intersémiotique que le traducteur peut prendre en compte lors d'une traduction et que nous avons appelée la « triade relationnelle intersémiotique » : la tension, l'interaction et l'interdépendance. Cette triade relationnelle s'avère particulièrement importante du point de vue du traducteur.

Tension

- 15 Comme mentionné précédemment, le traducteur doit prendre en compte le contexte de traduction, et ce contexte comprend, dans le cas du jeu vidéo, les différents systèmes sémiotiques qui le composent. Bien que ces différents systèmes travaillent de concert afin de fournir une œuvre cohérente, leurs dynamiques d'interaction peuvent être un problème pour le traducteur lorsqu'il doit opérer un choix imposé, par exemple, par une difficulté inhérente à un intraduisible linguistique ou à plusieurs composantes textuelles difficilement conservables. Prenons le segment suivant, provenant toujours d'*Epistory - Typing Chronicles* :

Tableau 4

<i>Creeping cobwebs choked</i>	Les toiles d'araignées l'oppressaient
--------------------------------	---------------------------------------

- 16 Dans ce cas précis (tableau 4), du point de vue du traducteur, on peut noter une tension entre les dynamiques de différents systèmes. Au niveau du texte, dans la version anglaise, plusieurs composantes se démarquent. Premièrement, la composante esthétique-formelle, qui porte sur un travail de la forme dans un but esthétique, est particulièrement saillante, étant donné que le segment source comporte une allitération. Au vu de l'orientation artistique de l'œuvre, il n'est pas étonnant de trouver des segments présentant une forte recherche stylistique. Idéalement, le traducteur devrait conserver cette allitération dans la version cible. Cependant, ici, une autre composante occupe également le haut de la hiérarchie : la composante métasémiotique-hétérosémiotique portant sur d'autres systèmes sémiotiques (MHA), c'est-à-dire, celle qui montre que le texte porte directement sur un autre langage du jeu vidéo. Il se réfère aux images. Dans la zone où se trouve le joueur lorsque ce segment apparaît, celui-ci se fait attaquer par des araignées. Dans le segment source, il est question de *cobwebs*, qui sont des toiles d'araignées. Dans le cas présent, le traducteur a dû opérer un choix. Il semblerait qu'il n'ait pas trouvé de solution stylistiquement en adéquation avec le segment source tout en conservant la cohérence intersémiotique.
- 17 Dans la pratique, il arrive fréquemment que des parties entières de certains jeux soient réécrites en langue cible parce que considérées comme intraduisibles (Mandiberg, 2015). Cependant, ceci n'est possible que lorsque le texte n'est pas en tension avec d'autres systèmes sémiotiques, comme c'est le cas ici. Réécrire le segment afin de pouvoir y incorporer une allitération sans prêter attention au fait que les toiles et les araignées sont visibles à l'écran pourrait amoindrir la cohérence interne de l'œuvre. Le

texte et l'image sont ici en tension, tension que le traducteur doit prendre en compte lorsqu'il opère un choix de traduction. C'est d'ailleurs ce qu'il semble avoir fait en abandonnant l'allitération au profit de la cohérence intersémiotique. Lorsque deux systèmes sémiotiques se trouvent dans une telle relation, cela implique une restriction des possibles pour le traducteur.

- 18 L'exemple précédent porte sur une relation de tension entre des éléments graphiques et textuels, mais naturellement, il arrive que cette relation de tension survienne entre d'autres systèmes sémiotiques et implique des enjeux différents. Nous pourrions par exemple nous pencher sur le cas de *Papers, Please* (Lucas Pope, 2013), un jeu indépendant développé par Lucas Pope. Le joueur y incarne un employé d'un poste-frontière entre des pays fictionnels. Son rôle est de laisser passer, ou non, des personnes en fonction des directives données par le supérieur du personnage incarné par le joueur. Entre deux niveaux, le jeu est ponctué par l'apparition de gros titres de presse fictionnels, qui jouent le rôle de feedback pour le joueur ; le jeu réagit au fur et à mesure que le joueur actualise les possibilités d'action. La relation de tension se développe donc entre le texte et les possibilités d'action. En effet, il est indispensable que le feedback donné par le jeu soit cohérent avec les actions du joueur, sous peine de déformer la cohérence interne de l'œuvre, mais également de compromettre un guidage ludo-conatif du joueur, c'est-à-dire, un guidage visant à favoriser un *play-model* donné. Les gros titres donnent des informations sur les conséquences des choix du joueur, ce qui lie fortement le texte à la sphère ludique du jeu. Prenons les segments suivants :

Tableau 5

<i>Fed Reporter Exposes Lax Protocols</i>	Un journaliste federal dénonce le laxisme des contrôles
<i>Int. Media Reveals Entry Visa Bias</i>	La presse internationale parle de discrimination

- 19 Ceux-ci peuvent apparaître (tableau 5) lors d'un événement particulier. À un moment donné, le joueur a le choix de laisser passer un journaliste, ou de lui refuser l'accès. Le premier segment du tableau survient lorsque le joueur laisse passer le journaliste. Ainsi apprend-il que sa décision a eu un effet néfaste sur la représentation de son travail. Le second segment, quant à lui, apparaît lorsqu'il lui refuse l'accès et souligne une détérioration de l'image internationale du pays pour lequel il travaille. Les enjeux entourant la traduction de ce genre de segments sont donc différents, puisque davantage liés à un système sémiotique présentant un degré d'interactivité élevé. Des erreurs de traduction pourraient entraîner des conséquences du point de vue du comportement et des réactions du joueur, puisque les segments fournissent des informations sur les conséquences d'un choix.

Interaction

- 20 Le cas de l'interaction est particulièrement intéressant, notamment en raison de sa fréquence. Le jeu vidéo étant un média culturel composé d'une multitude de langages, il n'est pas étonnant que ses langages soient en interaction. La relation d'interaction pourrait être décrite comme la relation de base, le degré zéro de la relation entre deux systèmes sémiotiques d'un jeu vidéo. En effet, à un instant T, il n'est pas

invraisemblable de penser que le fait que deux systèmes sémiotiques soient mobilisés est signifiant, et qu'ils sont pensés pour fonctionner ensemble.

Tableau 6

<i>She wondered if any of this was real</i>	Elle se demandait s'il y avait quoi que ce soit de réel ?
---	---

- 21 Le segment ci-dessus (tableau 6) provient également d'*Epistory - Typing Chronicles*. Dans ce jeu, il est fréquent qu'une narratrice accompagne les allées et venues de l'avatar et qu'elle commente son ressenti. Ici, le segment de texte a pour but de pousser le joueur à questionner l'existence du monde dans lequel son avatar évolue. Ce segment n'est pas directement lié à un élément d'un système sémiotique en particulier, mais porte plutôt sur tous les systèmes sémiotiques à la fois. Son lien avec les autres éléments n'est donc pas aussi clair que dans le cas du segment dans lequel il est question de toiles d'araignées visibles à l'écran. Dans le cas présent, le texte fonctionne de concert avec les autres systèmes sémiotiques, sans pour autant impliquer une restriction de choix découlant d'une relation intersémiotique pour le traducteur.
- 22 Cette conclusion se confirme également dans les autres jeux que nous avons analysés. Par exemple, dans le jeu *Deus Ex : Mankind Divided* (Eidos Montréal, 2016), le joueur peut trouver des articles de presse fictionnels non essentiels à l'intrigue. Ces articles ont pour objectif principal de lui fournir des informations contextuelles supplémentaires s'il souhaite s'investir davantage dans « l'univers fictionnel » du jeu (Barnabé, 2014). Il est fréquent que le joueur puisse lire des articles de Little K. Dans le jeu, Little K est une journaliste travaillant pour *Samizdat*, un quotidien clandestin au style satirique en opposition à l'ordre en place dans l'univers fictionnel. Le style rédactionnel est par conséquent très railleur et agressif. Il n'est pas rare d'y trouver des adresses directes aux lecteurs ou du contenu particulièrement sarcastique, qui ont été conservés de manière générale. Ce quotidien est un exemple parlant d'éléments vidéoludiques dont le but principal est d'apporter des éléments contextuels supplémentaires.
- 23 En opposition à *Samizdat*, nous trouvons *The Picus Daily Standard*, un quotidien détenu par une multinationale médiatique ayant un monopole problématique dans le jeu, étant donné qu'elle détient 94 % des quotidiens de l'univers fictionnel. L'orientation idéologique de ce quotidien est en accord avec l'ordre en place. Le style rédactionnel de ce quotidien est plus classique, style qui a été également conservé. Ce sont là les médias principaux du jeu. Les perspectives présentées par les deux médias sont en opposition idéologique et fournissent des informations supplémentaires sur certains personnages du jeu. Conséquemment, lire les articles de Little K permet au joueur de mieux connaître le rôle de ce personnage lorsqu'il le rencontre. Cependant, il convient de souligner que ceci n'est pas essentiel et que le joueur peut tout à fait rencontrer ce personnage dans des missions secondaires sans avoir lu ses articles sans que cela n'affecte sa partie. Lors de notre analyse de ces textes, nous avons relevé quelques pertes et glissements de sens, sans que cela n'ait un impact significatif sur la fonctionnalité du jeu. Ceci s'explique par le rapport interactionnel du texte aux autres systèmes sémiotiques. Si le non-transfert d'éléments, ou des erreurs de traduction portant sur ceux-ci, débouchent bel et bien sur un appauvrissement local (souvent de nature fictionnelle et systématique intersémiotique) la sphère proprement ludique de l'œuvre est préservée.

Tableau 7

TERRORISTS BOMB RUZICKA TRAIN STATION	ATTENTAT À LA GARE RUZICKA
---------------------------------------	----------------------------

- 24 Le segment ci-dessus (tableau 7) est le titre de l'un des articles rédigés par l'organe de presse monopolistique. La disparition du mot « *terrorists* », bien qu'il soit sous-entendu dans le mot « attentat », constitue à notre sens une omission problématique, parce que fréquente également dans le reste du texte. Les textes anglais mettent un point d'honneur à souligner le fait que les personnes ayant commis l'attaque sont des terroristes, les mots « *terrorists* » et « *terror* » revenant dès lors fréquemment. En français, les mots terreurs et terroristes sont quasi systématiquement omis et remplacés par d'autres termes, ce qui a pour conséquence une mise en évidence amoindrie de la posture idéologique du média émetteur. Cette perte se situe donc du côté fonctionnel du texte : la scission idéologique se fait moins saillante, et nous pourrions imaginer que ce genre de modifications, volontaires ou non, peuvent nuire à la volonté du joueur de s'investir davantage dans l'univers fictionnel du jeu. Ces modifications compliquent la compréhension des enjeux géopolitiques fictionnels. Dans le cas de la relation d'interaction, il semblerait que les erreurs de traduction n'entraînent cependant pas de problèmes significatifs du point de vue purement fonctionnel du jeu.

Interdépendance

- 25 L'interdépendance s'avère éclairante quant au rapport très étroit pouvant exister entre deux systèmes sémiotiques. Là où l'interaction et la tension semblent aller de soi dans un média plurisémiotique, l'interdépendance nous paraît relever d'une spécificité du jeu vidéo, de sa nature informatique. Comme mentionné précédemment, ce média est en réalité un système fermé de règles écrites sous la forme de code, auquel les joueurs n'ont traditionnellement pas accès. Ainsi, ce sont les développeurs qui choisissent dans quelle mesure le joueur a accès aux règles de fonctionnement du jeu. Par exemple, il existe beaucoup de mécaniques cachées qui, si elles étaient connues des joueurs, ou qu'ils en étaient conscients au moment du jeu, réduiraient potentiellement le plaisir ludique⁶. Dans le cas de l'interdépendance, un système sémiotique, en l'occurrence, le texte, donne accès au joueur à un système sémiotique dont l'accès est indispensable pour que celui-ci puisse jouer convenablement au jeu, comme les règles. Cette relation intersémiotique s'avère particulière dans le sens où, si le traducteur venait à ne pas la prendre en considération et à ne pas transférer ladite relation dans la version cible, il pourrait « casser le jeu », et le joueur pourrait être incapable de continuer sa partie.

Tableau 8

<i>She would have to burn the brambles before she could pass through them</i>	Il lui faudrait brûler les ronces pour pouvoir passer de l'autre côté
---	---

- 26 Le segment ci-dessus est un exemple parlant et provient toujours d'*Epistory - Typing Chronicles*. Celui-ci apparaît lorsque le joueur se trouve devant un obstacle spécifique

après avoir acquis un nouveau pouvoir : celui du feu. Ce segment de texte a pour objectif de faire comprendre au joueur qu'il doit utiliser le pouvoir du feu afin de pouvoir passer au-delà de ce type d'obstacle. Sans cette information, le joueur ne peut progresser dans sa partie. Au contraire de la tension ou de l'interaction, la non-prise en compte de cette relation intersémiotique ne mène pas à une discorde comme la *tension* ou à un affaiblissement de la cohérence interne comme *l'interaction*, mais bien à une rupture entre le système sémiotique des règles et le joueur. Si le texte n'y donne pas accès, alors, l'existence même de la règle du jeu s'en trouve mise à mal, parce qu'inconnue du joueur : le texte et la règle sont interdépendants. Dans le cas où le traducteur viendrait à rompre cette communication en particulier, le joueur pourrait être bloqué dans sa partie.

- 27 Ce type de relation se fait encore plus saillant dans le cas des jeux dont les mécaniques reposent essentiellement sur le texte. Le jeu indépendant *Orwell* (Osmotic Studio, 2016) constitue un exemple particulièrement parlant. Dans ce jeu, le joueur incarne une sorte d'analyste chargé d'enquêter sur une affaire de terrorisme. D'après la description sur *Steam*, *Orwell* est le nom du programme que le joueur utilise, et son rôle est de « protéger » la vie privée des citoyens en sélectionnant les informations à transmettre aux forces de l'ordre dans le cadre d'enquêtes. Ces informations peuvent être trouvées dans différents contextes : articles de presse, écoute téléphonique, articles de blog, réseaux sociaux, etc. Dans *Orwell*, les mécaniques de jeu relèvent exclusivement du texte. Ainsi, le joueur doit lire une grande quantité de texte afin d'y identifier les informations pertinentes pour l'enquête. Certaines informations sont mises en surbrillance dans les articles lorsque le joueur peut interagir avec celles-ci en les ajoutant au programme ou en les marquant comme non pertinentes.
- 28 Il est intéressant de noter que dans le cas où la jouabilité principale (*core gameplay*) repose sur le texte, le langage textuel devient plus qu'un langage renvoyant vers des signifiés. Les langages du jeu vidéo sont bien sûr composés de signes présentant fréquemment une fonction métasémiotique-hétérosémiotique, mais dans certains cas, le signe, plus qu'une passerelle, est également la chose, le signifié même (Mabillot, 2005). C'est le cas des textes d'*Orwell*, étant donné que les possibilités d'action reposent sur des sélections textuelles. Pour que le jeu fonctionne, la traduction se doit d'être irréprochable d'un point de vue fonctionnel, c'est-à-dire que la traduction doit impérativement être satisfaisante tant quantitativement que qualitativement. Quantitativement parce que le jeu *Orwell* repose sur l'enquête et la lecture de différents articles de presse, de blog, de messages publiés sur des réseaux sociaux, etc. une grande quantité d'informations pertinentes et non pertinentes sont la clé pour garantir un équilibrage du point de vue de la difficulté. Trop peu d'informations non pertinentes rendraient l'identification des informations clés trop simple, le jeu perdrait ainsi en intérêt. Cependant, trop d'informations non pertinentes pourraient rendre le processus d'enquête trop laborieux pour susciter un plaisir ludique.
- 29 Vient ensuite l'aspect qualitatif, du point de vue des informations pertinentes, parce que leur perte serait catastrophique du point de vue fonctionnel, étant donné que c'est de celles-ci que dépend la réussite du joueur. Si les informations pertinentes venaient à disparaître ou à être mal traduites, les possibilités d'actions s'en trouveraient compromises. Le texte et les possibilités d'action sont interdépendantes. L'intérêt des possibilités d'action est conditionné par des informations pertinentes, puisque sans elles, la marche à suivre pour remporter la partie deviendrait trop évidente. Et des

informations pertinentes conditionnent directement l'existence même du système sémiotique des possibilités d'action. Cette observation permettant d'expliquer où se situe l'intérêt ludique s'explique assez simplement au travers d'une perspective sémiopragmatique : les maximes conversationnelles de Grice (Grice, 1979).

- 30 Grice (1979, p. 62) postule que, lors d'une interaction communicationnelle, le destinataire doit respecter quatre aspects : les maximes de quantité, de qualité, de relation et de modalité. C'est-à-dire qu'il doit s'assurer qu'il y ait des informations en quantité suffisante, qu'elles doivent être vraies, en relation avec le sujet et que le message doit être exprimé clairement. Les respecter garantit l'efficacité de la communication. Toutefois, il arrive fréquemment que ces maximes soient transgressées, comme dans le cas présent. Dans le jeu vidéo, ces transgressions permettent de susciter le plaisir ludique, puisque l'intérêt du jeu réside dans l'identification des informations essentielles.

Figure 3 - Capture d'écran d'informations dans le jeu *Orwell*



- 31 Nous pouvons identifier quatre types d'informations dans *Orwell* : 1) les informations utiles non interactives, 2) les informations inutiles non interactives, 3) les informations pertinentes pouvant être ajoutées au programme et 4) les informations non pertinentes pouvant être ajoutées au programme⁷. La figure 3 propose trois portraits de Cassandra Watergate, la première suspecte principale dans le cadre de l'enquête sur l'attentat terroriste d'*Orwell*. Dans le jeu, il est demandé au joueur de choisir le portrait le plus pertinent et de l'ajouter au programme dans un premier temps. Pour ce faire, le joueur a besoin de plusieurs informations pouvant être glanées dans différents médias : 1) Cassandra est une artiste, 2) elle travaillait dans une entreprise pharmaceutique avec ses parents, 3) elle a quitté son précédent métier de Junior CEO afin de devenir artiste à plein temps, et 4) elle vient d'être placée en garde à vue suite à l'attentat. Grâce à ces informations, le joueur peut exclure le portrait numéro un, puisqu'elle a quitté cet emploi auparavant, ainsi que le numéro 3 puisque l'on sait que le portrait le plus à-propos et potentiellement le plus récent est celui pris par la police. Afin d'arriver à cette conclusion, le joueur aura dû jongler avec des informations utiles non interactives et interactives, et éliminer les portraits un et trois, qui ici, sont des informations inutiles pour le programme *Orwell*. Il n'est pas possible d'envoyer plusieurs

informations de même nature. De la sorte, le joueur doit obligatoirement choisir un seul portrait à ajouter, le dernier portrait envoyé écrasant le précédent. L'ajout d'informations non pertinentes s'opère alors au détriment d'informations pertinentes. La relation d'interdépendance est une relation clé dans la fonctionnalité de l'objet-jeu.

Conclusion

- 32 Les approches actuelles dans le domaine de la recherche en traduction de jeux vidéo ne tiennent pas encore assez compte du caractère plurisémiotique du média. Dans le cadre de cet article, nous nous sommes basés sur une grille d'analyse traductologique développée par nos soins afin de mettre en lumière les dynamiques qui régissent les relations intersémiotiques au sein du média vidéoludique. Ces relations sont centrales pour l'approche du traducteur, étant donné qu'il ne pourra pas mettre en place les mêmes stratégies dans ces différents cas de figure. La relation d'interaction est intéressante, car elle souligne la construction commune à laquelle participent les différents langages du jeu vidéo. Pour le traducteur, la conscience d'une relation d'interaction est précieuse, puisqu'elle autorise une certaine liberté vis-à-vis de ses stratégies de traduction. La relation de tension, quant à elle, montre que, bien que travaillant de concert pour fournir un média complet et cohérent, les langages du jeu vidéo peuvent entrer dans une forme de concurrence du point de vue du traducteur. Une concurrence qui, si elle n'est pas prise en compte, peut déformer la cohérence interne de l'œuvre à traduire. Dans ce cas, le champ des possibles traductifs s'en trouve passablement réduit pour le traducteur, en particulier lorsque l'un des langages en tension ressort de la sphère ludique, des erreurs de traduction pouvant mener à des modifications ou des non-modifications (non) souhaitables de la manière de jouer de l'utilisateur. Il convient cependant de noter qu'une erreur de traduction survenant dans une relation de tension n'empêche pas automatiquement l'utilisation de l'objet-jeu. Toutefois, ces erreurs, lorsqu'elles surviennent dans une relation de tension, ne semblent pas forcément casser le jeu. Enfin, la relation d'interdépendance s'est révélée particulièrement intéressante vis-à-vis des dynamiques qui se jouent entre les langages du jeu. En effet, en cas d'interdépendance, un langage ne va pas sans l'autre. Lorsqu'un langage, ici, le texte, vise à créer un pont entre le joueur et un autre système sémiotique, sa disparition entraîne des conséquences problématiques, et même potentiellement catastrophiques du point de vue fonctionnel, notamment lorsque cette interdépendance est poussée au point où le système sémiotique textuel et celui des possibilités d'action ou des règles ne font qu'un, comme dans le cas du jeu *Orwell*.
- 33 Cette triade relationnelle intersémiotique s'avère utile à la fois pour approfondir notre connaissance des dynamiques intersémiotiques du média vidéoludique, mais également pour permettre au traducteur d'estimer le degré de liberté dont il dispose lors de la traduction de certains segments de texte. Dans de futures recherches, il sera intéressant d'investiguer des corpus plus larges, par exemple, en analysant d'autres genres de jeu pour déterminer si les tendances dégagées lors de cette étude se confirment et transcendent bel et bien les genres.

BIBLIOGRAPHIE

- BARNABÉ F. (2014), *Narration et jeu vidéo*, Liège, Presses universitaires de Liège.
- BERNAL-MERINO M. Á. (2016), « Creating Felicitous Gaming Experiences: Semiotics and Pragmatics as Tools for Video Game Localisation », *Signata*, 7, pp. 231-53.
- BONENFANT M. (2015), *Le libre jeu : réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique*, Montréal, Liber.
- DELBUILLE J. (2019), *Négocier avec une entité jouable les processus d'appropriation et de distanciation entre joueur, avatars et personnages vidéoludiques*, thèse de doctorat, Université de Liège.
- CAILLOIS R. (1958), *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard.
- CHANDLER H. M., et S. O'MALLEY DEMING. (2011), *The game localization handbook. 2nd ed.* Jones & Bartlett Learning, Sudbury, Mass.
- DOZO B.-O. & KRYWICKI B. (2017), « "Beaux livres" sur les jeux vidéo et presse vidéoludique : transferts et transformations du capital ludique », communication dans le cadre du colloque *Penser (avec) la culture vidéoludique*, Université de Lausanne, 5-7 octobre 2017.
- GENETTE G. (2004), *Métalepse. De la figure à la fiction*, Paris, éd. du Seuil.
- GRICE H. P. (1979), « Logique et conversation », *Communications*, 30, pp. 57-72.
- HOULMONT P.-Y. (2017), *Traduction vidéoludique : approche microtextuelle d'un média plurisémiotique*, mémoire, Université de Liège.
- HOULMONT P.-Y. (2018), *Traduction de jeux destinés à la réalité virtuelle : une transmission de nouveaux codes ?*, communication dans le cadre du colloque *Entre le jeu et le joueur : écarts et médiations*, Université de Liège, 25-27 octobre 2018.
- KLINKENBERG J.-M. (1996), *Précis de sémiotique générale*, Paris, Le Seuil.
- KOLLER W. (2004), *Einführung in die Übersetzungswissenschaft [Introduction à la traductologie]*, Wiebelsheim, Quelle & Meyer.
- MANDIBERG S. (2015), « Playing (with) the Trace: Localized Culture in Phoenix Wright », *Kinephanos*, 5(1). <https://www.kinephanos.ca/2015/playing-with-the-trace/>
- MANGIRON C. & O'HAGAN M. (2006), « Game Localisation: Unleashing Imagination with "Restricted" Translation », *JoSTrans*, 6, pp. 10-21.
http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.pdf
- NORD C. (2018 [1997]), *Translating as a purposeful activity*, New York, Routledge.
- O'HAGAN M. (2013) *Game localization: translating for the global digital entertainment industry*, Amsterdam, John Benjamins Publishing Company.
- ŠIAUČIŪNĖ V. & LIUBINIENĖ V. (2011), « Video Game Localization: The Analysis of In-Game Texts », *Studies About Languages*, 19, pp. 46-55.
- VENUTI L. (2018 [1995]), *The Translator's Invisibility: A History of Translation*, New York, Routledge.
- VERMEER H. J. (1987), « What does it mean to translate? », *Indian Journal of Applied Linguistics*, 13, pp. 25-33.

NOTES

1. Trois jeux du corpus analysé l'ont été dans le cadre d'une communication donnée lors de DIGRA Japan 2019. Ce corpus est composé de jeux recourant à des articles de presse fictionnels, c'est-à-dire, des articles de presse rédigés dans l'unique but d'être incorporés au jeu. Ce corpus en particulier fera l'objet d'un second article portant sur les différences entre les enjeux et la pratique de la traduction de presse réelle et la traduction d'articles de presse fictionnels dans les jeux vidéo.
2. La grille de Kollobson est le résultat de la combinaison du schéma de Jakobson tel que présenté par Jean-Marie Klinkenberg (1996) et de la grille d'analyse traductologique de Werner Koller (2014)
3. Le *play-model* se réfère à la manière dont les concepteurs envisagent les interactions entre le joueur et le jeu.
4. Les *Typing-Games* sont des jeux qui ont été, à l'origine, développés pour apprendre la dactylographie aux enfants. Dans le cas d'*Epistory - Typing Chronicles*, la mécanique de taper des mots sur le clavier n'a pas été pensée pour enseigner la dactylographie, mais joue véritablement le rôle de mécanique de jeu à part entière et signifiante. En effet, le jeu se déroule dans un monde fait de papier, et l'héroïne doit récolter des points d'inspiration pour progresser dans le jeu. Tout a été pensé pour mettre en avant la création artistique sous différentes formes, par exemple, les arts plastiques ou la prose. Or, dans une histoire où la prose occupe une place importante, le fait qu'il soit nécessaire de taper des mots pour progresser dans le jeu n'est pas un hasard.
5. Dans les faits, les jeux sont fréquemment métaleptiques, dans le sens où, dans sa structure même, le jeu vidéo renvoie fréquemment à sa nature de jeu, notamment lorsque des informations sont fournies au joueur par le biais de ce que l'on appelle l'affichage tête haute (*head-up display* ou Hud), c'est-à-dire une interface rarement diégétisée donnant des informations pratiques au joueur.
6. À cet égard, nous pourrions citer le *rubber band effect*, que nous pourrions traduire par « effet élastique », dans les jeux de course comme *Mario Kart* (Nintendo, 1992-). Il s'agit d'une règle cachée des joueurs qui fait que les voitures dépassées par les joueurs sont plus rapides quand elles sont derrière lui, et ce afin de multiplier les affrontements dynamiques pendant une course (BALDOC (2018), LES JEUX VIDEO NOUS MENTENT ???, vidéo Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=t8Q5TRVTrfw&ab_channel=Baldoc).
7. Il convient de noter que l'ajout d'informations non pertinentes se fait généralement au détriment d'informations pertinentes.

RÉSUMÉS

Cet article est le résultat d'analyses plurisémiotiques et microtextuelles de traductions de jeux vidéo. Nous y développons une grille de lecture basée sur un outil théorique spécifiquement développé pour la traduction vidéoludique à la suite de travaux préalables. L'application du premier outil, la grille de Kollobson, a permis de mettre en lumière l'importance d'une approche plurisémiotique de la traduction de jeux vidéo. En effet, le jeu vidéo étant constitué de nombreux langages différents, il est indispensable pour le traducteur de les envisager comme un ensemble cohérent sous peine de potentiellement empêcher la bonne fonctionnalité de l'objet-jeu. Dans cet article, une application plus large de cet outil a abouti à la constitution d'une seconde grille de

lecture pensée pour le traducteur de jeu vidéo : la triade relationnelle intersémiotique. Cette triade est constituée de trois relations identifiées lors de nos analyses : tension, interaction et interdépendance. Cette grille de lecture met en lumière les dynamiques qui caractérisent les langages du jeu vidéo et les enjeux qu'elles posent pour le traducteur de jeux vidéo. Plus qu'une traduction de mots ou d'idées, la traduction de jeu vidéo est en réalité un constant (ré)équilibre des dynamiques intersémiotiques d'une œuvre donnée.

This article is the result of plurisemiotic and microtextual analyses of video game translations. In it, we create a reading grid based on a theoretical tool that we specifically developed for video game translation in a previous work. The application of the first tool has highlighted the importance of a plurisemiotic approach to the translation of video games. Indeed, since video games are made up of many different languages, it is essential for the translator to consider them as a coherent whole, otherwise there is a risk of potentially causing functional issues in the game. In this article, a wider application of this tool has led to the constitution of a second reading grid designed for the video game translator: the intersemiotic relational triad. This triad is made up of three relations identified during our analyses: tension, interaction and interdependence. This reading grid sheds light on the dynamics that characterize video game languages and the challenges they pose for the video game translator. More than a translation of words or ideas, video game translation is in fact a constant (re)balancing of the intersemiotic dynamics of a given work.

INDEX

Mots-clés : traduction, traduction de jeu vidéo, plurisémiotique, sémiotique, intersémiotique, traductologie, microtextuel, jeux vidéo

Keywords : translation, video game translation, plurisemiotic, semiotics, intersemiotic, translation studies, microtextual, video games

AUTEUR

PIERRE-YVES HOULMONT

Université de Liège, Liège Game Lab