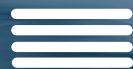


COLLECTION
JEU / PLAY / SPIEL

Entre le jeu et le joueur

Écartis et médiations

LIÈGE GAME LAB



Presses Universitaires de Liège

Collection *Jeu / Play / Spiel*

6

Entre le jeu et le joueur : écarts et médiations

LIÈGE GAME LAB

Presses Universitaires de Liège

2023

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

Pierre-Yves HOULMONT

1. INTRODUCTION

Dans le cadre de cet article, nous allons nous intéresser aux enjeux de la traduction de jeux vidéo destinés à la réalité virtuelle (VR). Comme postulat, nous ferons une différence entre la traduction de jeux plus classiques, c'est-à-dire ceux qui ne sont pas destinés à la VR, et les jeux VR, et nous exposerons les différences entre ces deux types de traduction. En effet, la réalité virtuelle constitue une nouvelle manière de consommer le média vidéoludique, tant par ses nouveaux périphériques d'interaction que par la modification de codes bien établis dans le domaine du jeu vidéo¹. Se concentrer sur cette évolution des habitudes de consommation des joueurs permet d'exemplifier de manière parlante les changements des enjeux de la traduction de jeux vidéo en cas d'évolution technologique.

Dans la partie « Une nouvelle modalité de consommation du média vidéoludique », nous nous intéresserons donc à ces modifications des habitudes des joueurs du point de vue de leur consommation de jeux vidéo et de l'enjeu desdites modifications pour les traducteurs de jeux vidéo.

Ensuite, la partie « Problèmes principaux lors de la traduction de jeux vidéo » dressera un court panorama des problèmes soulignés par la plupart des chercheurs du domaine lors de la traduction de jeux vidéo. Ainsi, les spécificités de la traduction vidéoludique, telles que l'absence de contexte quasi systématique ou les concepts et stratégies mis en place par les professionnels, seront abordées.

Dans la partie « Les enjeux des jeux classiques », nous aborderons un outil conceptuel prenant la forme d'une grille développée spécifiquement pour la traduction de jeux vidéo. Nous en exemplifierons l'application à des corpus provenant de jeux non VR.

1. Par code, nous entendons des modalités d'interaction qui se répètent d'une œuvre vidéoludique à une autre et qui doivent être incorporées par les joueurs, ce qui facilite les processus d'appropriation d'un jeu vidéo que l'on observe chez les joueurs (DELBOUILLE, 2019, p. 92).

Enfin, dans la dernière partie, intitulée « La traduction de jeux VR, une différence d'enjeux », nous aborderons les différences d'enjeux du point de vue du processus de traduction entre les jeux classiques et les jeux VR, et ce, par le biais d'exemples concrets.

Grâce à cette structure, nous montrerons que les pratiques de traduction vidéoludique ne dépendent pas uniquement de la nature de l'objet traduit. Aborder ce processus à travers les évolutions technologiques qui entourent ledit objet et les habitudes de consommation de la communauté à laquelle il s'adresse nous permettra de souligner l'importance pour le traducteur de jeux vidéo d'être familier des codes vidéoludiques.

2. UNE NOUVELLE MODALITÉ DE CONSOMMATION DU MÉDIA VIDÉOLUDIQUE

Le jeu vidéo étant un média culturel, il véhicule toute une série de codes et d'usages pouvant être considérés comme propres à la pratique vidéoludique. L'exemple le plus frappant d'usages partagés et largement intégrés par les joueurs réside dans l'utilisation des sticks analogiques. Lorsqu'ils jouent à un FPS (*First Person Shooter*) ou à un TPS (*Third Person Shooter*), les joueurs confirmés n'ont généralement pas besoin d'un tutoriel pour comprendre comment faire bouger le personnage ou la caméra. En effet, dans la plupart des jeux de ce type, le joystick gauche sert à déplacer le personnage dans l'espace vidéoludique, là où le joystick droit permet de contrôler la caméra. C'est un usage que les utilisateurs ont intégré, et la modification d'un usage préalablement connu aurait pour effet de compliquer l'apprentissage d'une mécanique de jeu (HODENT, 2019).

Ces codes partagés se sont institués au cours de l'histoire du jeu vidéo, histoire d'ailleurs jalonnée de changements des modalités de consommation du média vidéoludique. Ainsi, les manettes de plus en plus complexes ou le passage de la 2D à la 3D, lors duquel de nombreux joueurs ont d'ailleurs rencontré des difficultés pour apprivoiser cette nouvelle manière de se mouvoir dans l'espace vidéoludique (DELBOUILLE, 2019), constituent des exemples parlants de cette évolution.

De même, la réalité virtuelle représente sans aucun doute un nouveau changement paradigmatique dans l'industrie vidéoludique. Et si elle n'est pas encore totalement démocratisée en raison de son prix, elle a déjà fait son entrée dans certains foyers. Or, si l'on s'intéresse aux entreprises de type « salle d'arcade » qui se sont emparées de cette technologie ou aux fabricants de casques, nous remarquons que les arguments marketing utilisés sont assez similaires : la réalité virtuelle serait une manière de jouer naturelle et basée sur un mimétisme presque parfait des mouvements que le joueur ferait en réalité. Il est plongé dans le jeu, « immergé », selon le discours des acteurs

économiques du milieu². Les salles d'arcade, comme les *Terragame Centers*, reprennent également cette rhétorique en lançant notamment l'injonction aux joueurs : « Ne jouez plus aux jeux vidéo, vivez[-]les³. »

Cependant, la réalité est un peu différente. Pendant une année, nous avons travaillé dans une salle d'arcade consacrée à la réalité virtuelle⁴, et nous avons pu y observer les pratiques des joueurs, qui découvraient pour beaucoup la VR pour la première fois. Alors que l'enseigne s'accordait avec les discours marketing et décrivait cette nouvelle manière de jouer comme mimétique et naturelle, voire facile, l'expérience des utilisateurs ne coïncidait pas avec l'idéal présenté dans le milieu. Les joueurs occasionnels et les complets néophytes rencontraient les mêmes types de difficultés que dans des jeux classiques lorsqu'ils s'essayaient à la VR, ce qui représente un fait assez attendu, bien qu'en opposition au *storytelling* général. Chez les joueurs « classiques »⁵ et confirmés, nous avons pu noter des différences notables. En effet, ils se débrouillaient souvent mieux que leurs pairs débutants, mais cela ne semblait pas découler d'une quelconque naturalité de la VR. Les joueurs confirmés avaient moins d'appréhension vis-à-vis de la machine et n'hésitaient pas à essayer des choses pour comprendre la manière d'interagir avec leur environnement. Ils testaient les différents boutons, tentaient de frapper ou de tirer sur des éléments de décor, et ce avec moins d'appréhension de « casser le jeu ». Cependant, cela ne fonctionnait pas toujours en raison des différences d'usage. L'utilisation d'un jeu VR, s'il partage bien entendu certaines similitudes avec les jeux vidéo classiques, nécessite de repenser la manière dont on interagit avec le jeu.

-
2. Par exemple, sous l'onglet « à propos de ce jeu » sur Steam, la plateforme de distribution en ligne de l'entreprise Valve Corporation, rédigé par les développeurs ou les éditeurs des jeux, nous voyons qu'ils mettent souvent en avant l'immersivité de la réalité virtuelle ou insistent sur des actions qui, dans un jeu plus classique, seraient considérées comme anecdotiques, mais souligne le côté naturel des jeux en réalité virtuelle. Ainsi, dans la description du jeu *Half-Life: Alyx*, développé par Valve en 2020, on peut lire l'injonction « Fouillez les étagères [...] ». La fouille est une mécanique de jeu largement répandue et considérée comme classique dans les jeux vidéo. Elle n'est généralement pas abordée dans les descriptifs de jeux. Concernant la mention de l'immersion, il suffit d'un passage sur le site du constructeur, *oculus.com*, qui produit le casque de type Oculus Rift, pour voir une mise en avant de l'immersion : « L'audio intégré du Rift est conçu pour rendre l'immersion en VR encore plus saisissante que jamais. » L'immersion est ici un acquis renforcé par la technologie audio de ce casque en particulier. Voir *Oculus.com*, 2018, <https://tinyurl.com/sdcndn8b> (consulté le 25 octobre 2020)
 3. Elo isma, 2019, *Terragame VR – Ne jouez plus aux jeux vidéo, vivez les*, <https://tinyurl.com/y29v3vl7> (consulté le 28 octobre 2020).
 4. Pour des raisons de confidentialité, nous avons choisi de taire le nom de l'enseigne.
 5. Ici, à nouveau, le terme classique permet d'opposer le jeu vidéo tel que nous le connaissons avant l'apparition de la VR et les jeux VR.



Figure 1. *Space Pirate Trainer*.

Prenons l'exemple de l'un des jeux que nous avons l'habitude de proposer aux joueurs débutants : *Space Pirate Trainer*, un jeu développé par I-Illusions et paru en 2016⁶. L'illustration ci-dessus montre le menu de démarrage du jeu. Les menus de démarrage constituent un élément partagé par les jeux VR et classiques. Cependant, là où, dans les jeux classiques, le menu est circonscrit dans un écran, dans un jeu VR, il n'est pas rare que le menu se trouve autour du joueur, comme dans le présent exemple.

De ce fait, les clients étaient souvent perdus. Ici, la perte de repère est triple : 1) les joueurs ne savent pas où regarder, étant donné qu'ils se trouvent pour la première fois dans un environnement simulé en réalité virtuelle ; 2) ils ne savent pas comment interagir avec ledit environnement, étant donné que leurs mains, trackées grâce aux capteurs infrarouges de l'Oculus Rift ou du Vive⁷, sont représentées par des fusils laser ; et enfin, 3) l'un des codes que partagent les jeux classiques et la VR a été modifié, alors que c'était là un des rares repères auquel les joueurs auraient pu se raccrocher.

Dans le cas présent, le traducteur n'a pas de pouvoir d'action sur les deux premiers points. Il n'est pas en mesure de modifier les modalités d'interaction et d'usage du jeu. En revanche, la traduction du menu de démarrage est de son ressort. Le bouton situé au centre de l'exemple indique « *READY TO ROCK!* », segment de texte traduit par « *PRÊT À TOUT*

-
6. Ce jeu place le joueur sur une plateforme dans l'espace, où il doit combattre des sortes de drones qui apparaissent devant lui par vagues.
 7. L'Oculus Rift et le Vive sont les deux modèles de casque de réalité virtuelle principaux du centre où nous travaillions. En outre, ils sont également les têtes de file des casques disponibles actuellement et utilisables sur PC. Ils sont toujours les casques principaux cités dans les articles tech' (BREWSTER et MÉE, 2019).

DÉCHIRÉ [*sic*] ». Si l'on se penche sur la fonction de ce bouton, nous comprenons qu'il sert à lancer la partie. Un usage très largement répandu est d'indiquer « nouvelle partie », ce à quoi les joueurs sont habitués. Ici, les développeurs ont décidé de jouer avec cette règle afin d'instaurer une ambiance dynamique. Cependant, en modifiant cet usage ancestral, les développeurs ajoutent à la confusion des utilisateurs, déjà perturbés par une modalité de consommation très différente de ce dont ils ont l'habitude.

Sur ce point, le traducteur pourrait prendre une décision certes un peu cavalière, mais qui permettrait de guider les joueurs : traduire « *READY TO ROCK!* » par « Nouvelle Partie ». De cette manière, bien que cette traduction desserve le dynamisme recherché par les créateurs du jeu, elle permet de supprimer un facteur de confusion superflu. Naturellement, nous pourrions imaginer une traduction médiane, qui conserverait une part d'implicite tout en respectant l'ambiance semblant être souhaitée par les développeurs, par exemple, « Balance ta partie ! ».

3. PROBLÈMES PRINCIPAUX LORS DE LA TRADUCTION D'UN JEU VIDÉO

Un jeu vidéo est composé de plusieurs sémiotiques, de plusieurs langages, comme les sémiotiques iconographique, sonore, linguistique ou même procédurale⁸, ce qui peut engendrer certains problèmes. Dans le milieu de la traduction vidéoludique, la difficulté principale que les traducteurs rencontrent est l'absence de contexte. En effet, les professionnels du milieu reçoivent fréquemment un fichier Excel sans contexte et sans accès au jeu (CHANDLER et DEEMING, 2012). Ils n'ont donc pas la possibilité de baser leur traduction sur les autres sémiotiques constitutives du jeu (HOULMONT, 2017).

Actuellement, peu de chercheurs se sont penchés sur la question de la spécificité de la traduction de jeux vidéo. Parmi ceux-ci, Miguel Bernal-Merino (2007) a notamment pointé la « fragmentation » et la « traduction de variables » comme caractéristiques spécifiques de ce type de traduction. La fragmentation décrit la propension des textes vidéoludiques à être fournis aux traducteurs de manière éclatée, c'est-à-dire avec des segments de texte présentés dans le désordre. D'après lui, les textes vidéoludiques sont rarement des textes suivis et nécessiteraient des stratégies spécifiques de la part du traducteur (*Ibid.*).

Ensuite, il est souvent possible pour le joueur de faire des choix dans les jeux vidéo concernant le genre de son personnage, son nom ou sa nationalité, il y a donc parfois des variables dans le texte. C'est également une chose que

8. La sémiotique des possibilités d'action et d'interaction. En effet, selon la théorie de Ian Bogost (2006), il s'agit d'une sémiotique au sens qu'elle véhicule du sens. Il appelle cela la rhétorique procédurale.

le traducteur doit prendre en compte, vu que certains changements peuvent résulter en une erreur grammaticale (*Ibid.*). Cependant, ces deux concepts ne sont pas réellement spécifiques aux jeux vidéo, étant donné que nous les retrouvons également dans le domaine de la traduction de programmes informatiques (*Ibid.*).

Le seul concept présentant des caractéristiques propres au domaine est la « transcréation », abordée par Minako O'Hagan et Carmen Mangiron (2006). Elles postulent que les traducteurs de jeux vidéo doivent faire preuve d'une créativité exceptionnelle, que l'on ne retrouve pas dans les autres domaines, et surtout que l'objet réel de la traduction de jeux vidéo ne réside pas dans les mots ou les idées, mais bien dans l'expérience de jeu. Cependant, ce concept fait l'objet de critiques en raison de son manque de définition et de son côté « auto-justificatoire » (BERNAL-MERINO, 2007 ; HOULMONT, 2017).

4. LES ENJEUX DANS LES JEUX CLASSIQUES

Afin de mettre en évidence les enjeux dans les traductions de jeux vidéo, il est nécessaire de disposer d'un outil adapté. C'est la raison pour laquelle nous avons développé une grille d'analyse permettant de hiérarchiser des composantes textuelles à un niveau microtextuel⁹. Basée sur la théorie de Werner Koller (2004) et sur certaines fonctions de la communication du schéma de Jakobson (KLINKENBERG, 1996), et adaptée aux jeux vidéo, elle met en évidence des composantes textuelles spécifiques des textes vidéo-ludiques. Cette grille s'avère particulièrement à-propos quand ces textes sont narratifs, étant donné qu'elle met en lumière des composantes textuelles implicites relevant de stratégies narratives de *game design*. De plus, elle permet de hiérarchiser les composantes textuelles à un niveau microtextuel, et donc d'identifier les composantes les plus importantes dans chaque segment de texte.

Composante dénotative
Composante connotative
Composante esthétique-formelle
Composante textuelle-normative
Composante narratoconative
Composante ludoconative
Composante métasémiotique-hétérosémiotique portant sur les règles
Composante métasémiotique-hétérosémiotique portant sur d'autres sémiotiques

9. Au contraire d'une analyse macrotextuelle, le niveau microtextuel s'intéresse aux segments de textes plutôt qu'au texte dans son intégralité.

Dans le cadre de cet article, nous n'allons pas couvrir toutes les catégories de cette grille¹⁰. Bien qu'elles soient utiles lorsqu'elles sont appliquées à l'ensemble d'une traduction dans le cadre, par exemple, d'un processus de *quality assessment*, toutes ne seront pas utiles pour s'attarder sur les enjeux spécifiques de la traduction vidéoludique classique ou VR. En revanche, les catégories ludoconative et métasémiotique-hétérosémiotique portant sur les règles (abrégées en MHR) sont des composantes textuelles propres aux jeux vidéo et constituent par conséquent le cœur de notre présent propos.

4.1. La composante ludoconative

La composante ludoconative découle de la propension des textes narratifs de jeux vidéo à guider le joueur de manière implicite. Or, plusieurs pistes peuvent expliquer ce besoin de recours à l'implicite.

Premièrement, en raison de l'idéal marketing d'immersion, concept critiqué dans la sphère des *game studies* (DELBOUILLE, 2019), l'implicite évite que le jeu ne prenne une dimension métalectique¹¹ (GENETTE, 2006), ce qui permet d'invisibiliser les intermédiaires technologiques et systémiques¹² (HOULMONT, 2017). Ainsi, les développeurs tentent de favoriser le phénomène d'immersion.

Cependant, il ne s'agit pas là de la seule explication. La notion de motivation présentée par Célia Hodent, docteure en psychologie travaillant auprès de studios de développement, peut nous offrir des pistes de réflexion concernant les objectifs des stratégies textuelles mises en place par les développeurs. Bien que le concept de motivation ne fasse toujours pas consensus à l'heure actuelle, une théorie du domaine de la psychologie utilisée dans le domaine du *game design* postule l'existence de deux types de motivations distinctes : la motivation intrinsèque et extrinsèque (HODENT, 2019).

En psychologie, la motivation est ce qui pousse un individu à agir et à continuer une activité, le but dans un jeu vidéo étant fréquemment de l'entretenir. Le type de motivation qui nous intéresse lorsque l'on se penche sur la traduction de jeu vidéo et de composantes textuelles implicites est la motivation intrinsèque. En effet, il s'agit de la motivation qui prend sa source dans l'activité même (*Ibid.*). D'après Célia Hodent, la plupart des *game designers* se concentrent sur la théorie de l'autodétermination afin de favoriser la motivation intrinsèque.

10. Une explication détaillée de cette grille est disponible dans HOULMONT, 2017.

11. C'est-à-dire pour éviter que les jeux ne « brisent le quatrième mur ».

12. Par intermédiaires technologiques, nous entendons les supports et périphériques grâce auxquels les joueurs peuvent jouer à un jeu vidéo. Quant aux intermédiaires systémiques, il s'agit de l'ensemble des structures *software* des jeux.

Selon la théorie de l'autodétermination, il est nécessaire de répondre à trois types de besoins pour favoriser la motivation intrinsèque, dont deux sont particulièrement intéressants dans le cas présent : le besoin de compétence et le besoin d'autonomie¹³.

Le besoin de compétence correspond au besoin du joueur d'avoir l'impression de garder le contrôle et d'être compétent, tandis que le besoin d'autonomie signifie qu'il aime faire des choix personnels et signifiants (HODENT, 2019). Comme Maude Bonenfant (2016) le précise également, il doit se ménager un espace de liberté au sein d'un système de règles prédéfini. L'aspect implicite de la composante ludoconative, forme de guidage ludique implicite, prend son sens : selon la vision qu'ont les développeurs du *game design*, les joueurs ne doivent pas se rendre compte qu'ils sont guidés, sous peine de perdre de l'intérêt pour le jeu (HODENT, 2019).

Ce type de pratique est donc largement répandu, étant donné qu'il est au cœur même du processus de *game design* (*Ibid.*). Pour exemplifier la manière dont peut se manifester cette composante textuelle spécifique, nous allons nous baser sur un segment de texte provenant du jeu *Epistory Typing Chronicles*, un jeu développé par Fishing Cactus et paru en 2016. Il s'agit d'un *typing game*¹⁴ dans lequel le joueur incarne une jeune fille chevauchant un renard. Le monde dans lequel le joueur évolue est fantasmé par l'héroïne et hautement métaphorique.

Les développeurs ont caché de nombreux éléments secondaires à la progression du joueur dans les niveaux. Ils espèrent donc que celui-ci se lance dans l'exploration des environs, mais n'ont pas de moyens de l'y contraindre. Le segment de texte suivant constitue une tentative des développeurs pour encourager le joueur à explorer le niveau : « *Even here, there were precious things.* » La composante ludoconative occupe ici le haut de la hiérarchie ; et ce segment de texte a été traduit par « Même ici, il y avait de précieuses choses ». Dans cette traduction, l'équivalence ludoconative a été assurée et permet toujours une orientation ludique du joueur. Lui dire que des choses précieuses se trouvent dans les environs a pour effet de l'encourager implicitement à explorer et à éventuellement trouver des objets collectables qui, sans être indispensables à sa progression, peuvent l'aider à avancer dans le jeu. Une mauvaise traduction de ce segment n'entraînerait cependant pas de problèmes majeurs dans le fonctionnement du jeu. Comme mentionné plus tôt, les éléments à collecter sont secondaires.

13. Le troisième type est le besoin de relation sociale. Cependant, ce type de besoin ne se révèle pas à-propos dans le cadre de cet article.

14. Un jeu dont le *gameplay* est basé essentiellement sur le fait de taper des mots qui apparaissent à l'écran afin d'interagir avec le jeu.

4.2. La composante MHR

Cependant, il en va autrement de la composante MHR. En effet, celle-ci survient lorsque les développeurs souhaitent apprendre une nouvelle règle au joueur, notamment en la diégétisant¹⁵, ou tout simplement répéter une règle déjà apprise. Les répétitions de ce genre sont fréquentes. En effet, les développeurs tentent d'enrayer le phénomène appelé *recall deficit*¹⁶, c'est-à-dire le fait que les joueurs ont tendance à oublier certaines mécaniques de *gameplay* s'ils ne les utilisent pas assez.

Là où la composante ludoconative n'était pas indispensable au bon fonctionnement du jeu, la composante MHR survient fréquemment à des moments charnières, qui sont pour la plupart d'une importance prépondérante. À la différence de la traduction d'un livre, où la mauvaise traduction d'une page n'empêchera pas le lecteur de tourner la page, une absence d'équivalence MHR pourrait dans certains cas « casser le jeu ».

Prenons un exemple provenant une nouvelle fois de la traduction d'*Epistory Typing Chronicles*. Dans le segment : « *She had to burn the brambles before she could pass through them* », traduit par « Il lui faudrait brûler les ronces pour pouvoir passer de l'autre côté », la composante MHR occupe le haut de la hiérarchie.

Dans le fichier de traduction, les développeurs nous ont laissé accès aux commentaires qu'ils avaient rédigés à destination des traducteurs. Pour le segment en question, la fonction est : « *Explain that fire magic is needed to get past brambles (and orange writing).* » Il est donc clair que le but du segment excède la simple narration. Le but avoué ici est d'expliquer un élément systémique : le pouvoir du feu doit être utilisé sur les ronces, qui sont des obstacles à la progression du joueur. Si celui-ci ne comprend pas qu'il doit les brûler, alors, il sera bloqué dans sa progression. Pour reprendre l'analogie du livre, le lecteur serait, ici, incapable de tourner la page. Nous voyons donc que les enjeux de la traduction de jeux vidéo sont fortement liés à la nature ludique du média vidéoludique, qu'il s'agisse d'un guidage ludique secondaire comme c'est le cas de la composante ludoconative ou d'un guidage essentiel avec la composante MHR.

5. LA TRADUCTION DE JEUX VR, UNE DIFFÉRENCE D'ENJEUX ?

Naturellement, les jeux vidéo destinés à la réalité virtuelle restant des jeux vidéo, ils partagent certains enjeux avec les jeux classiques, tout en ajoutant des difficultés supplémentaires. Afin d'exemplifier cela, nous allons

15. Donc en l'intégrant à l'univers fictionnel du jeu.

16. Que nous pourrions traduire par « déficit de mémoire ».

nous baser sur des tutoriels et des textes non narratifs de jeux VR, donc des segments dont la composante textuelle principale est la composante MHR, qui est ici explicite. Prenons le segment suivant : « *Upon drawing out this weapon, the next hit within 1 second deals #0:P0# more damage* », traduit par « **Brandis cette arme, les prochains coups pendant 1 seconde occasionneront #0:P0# de dégâts [sic] supplémentaires** ». Ce segment provient du jeu *Sairento VR*, un jeu VR développé par Mixed Realms et paru en 2016, dans lequel les joueurs incarnent une *shinobi* augmentée technologiquement. La mécanique de jeu décrite est basée sur une fonctionnalité propre aux jeux en réalité virtuelle. Les joueurs font face à des capteurs optiques ou infrarouges et tiennent des manettes trackées par les capteurs. Ainsi, les mouvements de leurs mains sont rendus directement dans le jeu.

Dans le segment susmentionné, nous sommes face à une absence d'équivalence MHR. En effet, si l'on se base sur la phrase traduite, nous avons l'impression qu'il suffit au joueur de brandir l'arme dans le jeu pour bénéficier des dégâts supplémentaires. Or, si l'on se penche sur le segment source, nous remarquons que le supplément de dégâts ne survient que lorsqu'il dégage l'arme. La traduction ne lui permet pas de comprendre la manière dont cette mécanique fonctionne, ce qui l'empêche de l'utiliser convenablement. Bien que cette règle ne soit pas indispensable à la progression du joueur, il est tout de même regrettable qu'elle ne soit « plus accessible ». Cet exemple permet de prendre conscience que les jeux VR partagent certaines difficultés avec les jeux vidéo classiques, mais que leurs nouvelles modalités d'utilisation ajoutent à leur complexité. Bien qu'il s'agisse en premier lieu d'une erreur de traduction, il est probable qu'une meilleure connaissance du médium et des nouveaux codes utilisés aurait aidé le traducteur lors du processus de traduction.

Cependant, dans certains cas, même en l'absence d'erreur de traduction, il arrive que les fonctionnalités du jeu ne soient pas bien rendues en raison d'une mauvaise communication de la part des développeurs. Comme l'explique Célia Hodent (2019), il ne faut pas surcharger les joueurs d'informations compliquées, sous peine de provoquer des surcharges cognitives. Par exemple, dans *Assassin's Creed*, jeu développé par Ubisoft et dont le premier opus est paru en 2007, les commandes de base sont toujours visibles à l'écran afin de décharger la mémoire de l'utilisateur et d'enrayer le phénomène de *recall deficit* (2019). *Sairento VR* est également un bon exemple dans ce cas. Dans le segment suivant : « *<color=#00ffff>Wall Run</color> by projecting a <color=#00ffff>Jump</color> at an angle less than 45 degrees to the wall* », traduit par « **Pour <color=#00ffff>Courir sur un mur</color>, dirigez votre <color=#00ffff>Saut</color> sur le mur en observant un angle de moins de 45 degrés** », la traduction ne présente pas

de problème de sens. Cependant, l'explication de la mécanique de jeu se révèle particulièrement compliquée, car elle fait intervenir toute une série de connaissances préalables nécessaires. Il convient de rappeler que le joueur se trouve dans un environnement en réalité virtuelle, qu'il doit maîtriser un système de déplacement spécifique à la VR (téléportation et possibilités de sauts) et que les développeurs font une référence chiffrée par rapport à sa position dans un espace qui n'est pas encore maîtrisé. Ce segment présente une surcharge informationnelle.

Cette complexité interfère avec le but premier de ce segment : expliquer une règle. Dans un jeu VR, où les codes et usages habituels des joueurs sont bousculés, une telle explication s'avère particulièrement problématique, car la composante MHR, censée être prégnante, est contrebalancée par la complexité de l'information. En effet, contrairement aux jeux classiques, il est difficile ici de se baser sur d'éventuelles connaissances préalables, étant donné que ces nouvelles modalités d'utilisation sont trop récentes.

5.1. *Les déplacements en réalité virtuelle*

Dans les jeux VR, les méthodes de déplacement ne se limitent plus à l'utilisation du joystick gauche. Bien que cette solution existe, les déplacements classiques ont tendance à faire paniquer notre oreille interne. La dissonance entre nos yeux et ce que détecte notre cerveau du point de vue des mouvements a tendance à provoquer des nausées chez les joueurs. Les développeurs tentent ainsi de trouver de nouvelles stratégies de *game design* pour éviter ces écueils.

Différentes possibilités propres à la VR existent. Premièrement, les casques VR étant pourvus de capteurs et de la fonctionnalité permettant de délimiter une zone dans laquelle le joueur peut réellement se déplacer, les développeurs se basent parfois uniquement sur cette fonctionnalité. Cependant, les utilisateurs ne disposent pas tous d'un hangar dans lequel utiliser leur casque. Cette solution nécessite de limiter la taille des niveaux virtuels en fonction de la taille type d'une zone de jeu VR¹⁷. Deuxièmement, les développeurs ont instauré le principe de téléportation. Vu qu'elle permet d'éviter les nausées tout en permettant aux développeurs de ne pas limiter la taille des environnements virtuels, cette solution est fréquemment choisie. Cependant, cela reste une solution récente, que les joueurs n'ont pas encore eu le temps d'intégrer. Beaucoup de jeux VR optent pour cette deuxième solution. C'est le cas de *Robo Recall* (2017, Epic Games), un jeu VR où l'on incarne un agent spécial et doit combattre des robots. Le tutoriel de ce titre est presque entièrement diégétisé, à l'exception de références occasionnelles

17. La taille de la zone minimale recommandée par les constructeurs est de 1,5 m sur 2 m.

aux manettes, et offre à cet égard un bon exemple de problèmes de codes et d'usages.

- ▶ *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.*
-
- ▶ Inclinez le **stick analogue** 18 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.

Dans ce tutoriel, nous voyons plusieurs références au stick analogique, une partie de la manette que le joueur tient. Il est indispensable de le préciser, étant donné que les utilisateurs ne sont pas encore habitués à ce type de contrôle. Si l'on compare avec l'exemple que Célia Hodent donne avec *Assassin's Creed*, la mention directe du stick analogique permet de décharger cognitivement le joueur.

Cependant, dans la traduction, il semblerait que ce soit la diégétisation du tutoriel qui ait été priorisée. En effet, la traduction de « *as before* » par « *comme d'habitude* » colle tout à fait à l'histoire du jeu. Le joueur incarne un agent spécial habitué à l'utilisation du téléporteur (également diégétisé), le personnage incarné a donc l'habitude de se téléporter. Cependant, il en va autrement pour l'utilisateur. Dans le texte source, « *as before* » se réfère simplement à l'action qu'il vient d'effectuer, et ce, afin de lui indiquer qu'il doit réitérer cette même action, ce qui n'est pas rendu dans la traduction. Cette partie de texte aurait pu être traduite par « *comme à l'instant* ».

Bien que le jeu *Robo Recall* soit très populaire auprès des clients de la salle d'arcade VR où nous travaillions, les employés devaient systématiquement accompagner les débutants afin de les aider à passer le tutoriel de début de jeu, sous peine de les y retrouver bloqués trente minutes plus tard. Partir du

18. Généralement, on se réfère plutôt aux sticks « analogiques » plutôt qu'« analogues ».

principe que les joueurs ont intégré cette nouvelle manière de se déplacer alors même que la plupart de leurs autres repères sont également bouleversés peut avoir des effets néfastes sur l'utilisabilité du jeu. De ce fait, il est intéressant que le traducteur soit conscient de ce problème et soit à même de prendre des décisions de traduction moins implicites afin d'anticiper les difficultés auxquelles les utilisateurs pourraient être confrontés.

5.2. *Le grip en VR*

Comme mentionné précédemment, les manettes VR ont souvent pour rôle de remplacer nos mains dans l'environnement virtuel. Les développeurs ont donc également dû décider de la manière d'interagir avec l'environnement. Ici aussi, il existe plusieurs possibilités, plusieurs usages qui ne sont pas encore figés dans la pratique. Il n'est donc pas rare de voir des joueurs lutter pour comprendre comment attraper des objets dans un jeu VR.

Tout d'abord, dans certaines productions, il est possible de simplement passer la main sur un objet pour l'attraper, c'est là la manière la plus simple pour le joueur d'interagir avec son environnement, étant donné que l'interaction se déclenche automatiquement lorsque sa main virtuelle est assez proche de l'objet avec lequel il veut interagir. Cependant, il est fréquent que les développeurs souhaitent imiter le principe de préhension afin de donner un aspect plus « naturel » aux interactions.

Il arrive donc qu'il soit nécessaire d'appuyer sur un bouton pour interagir avec le décor ou pour attraper un objet. Ici, il existe deux possibilités : ce que nous appellerons « l'appui ponctuel », c'est-à-dire qu'il suffit d'appuyer une seule fois sur le bouton pour attraper un objet, celui-ci restant dans la main jusqu'à ce que le joueur appuie à nouveau sur le même bouton pour le lâcher; et « l'appui continu », lors duquel on doit maintenir le bouton appuyé aussi longtemps que l'on souhaite garder l'objet en main. Ces pratiques s'inscrivent dans la droite ligne du discours sur le mimétisme de la VR.

Toutefois, les usages sont variés et ne sont ni figés, ni intégrés par les utilisateurs. Si l'on prend à nouveau l'exemple du tutoriel de *Robo Recall*, le joueur se retrouve à un moment donné face à un robot accroché au mur.



Figure 2. *Robo Recall*.

Tout ce qu'il peut lire, c'est « *GRAB HANDLE* ». Aucune référence à la manette n'est faite. Dans ce cas, si le traducteur avait eu accès au jeu et conscience des difficultés qui entourent les usages de ce type de jeux, il aurait pu prendre la décision d'expliciter cette mécanique en faisant une référence claire au bouton de *grip*. Il s'agit là une nouvelle fois d'un moment qui s'avérait particulièrement compliqué pour les clients de la salle d'arcade. Les clients ne comprenaient tout simplement pas ce qu'ils devaient faire et restaient bloqués jusqu'à ce qu'un employé de la salle vienne les assister. Qu'il s'agisse de la téléportation ou du *grip*, ce sont là des usages propres à la réalité virtuelle qui doivent être maîtrisés par le joueur ainsi que par le traducteur.

Cependant, il convient de noter qu'il serait nécessaire pour le traducteur de disposer d'installations VR à domicile ou au travail afin de pouvoir jouer au jeu et prendre des décisions en conséquence, ce qui n'est pas garanti étant donné que la technologie VR n'est pas totalement démocratisée. Cela reste une technologie dispendieuse qui n'a pas intégré autant de foyers que les jeux vidéo classiques (STATISTA RESEARCH DEPARTMENT, 2019)¹⁹. Dans les jeux en réalité virtuelle, en particulier lorsqu'il s'agit de codes et d'usages qui ne sont pas encore intégrés ou fixés, il peut être intéressant pour le traducteur d'explicitier certains éléments et d'insérer une composante MHR éventuel-

19. C'est en tout cas ce qui ressort de la comparaison entre le nombre de PS4 vendues aux alentours d'octobre 2019, c'est-à-dire environ 102,8 millions d'unités depuis son lancement en 2013 (BAYARD, 2019), avec le nombre de PS-VR (l'un des casques VR les plus abordables) vendus au 3 mars 2019, soit environ 4,2 millions d'unités (BERGOUNHOX, 2019). Si l'on se base sur ces chiffres, seuls environ 4,09 % des possesseurs de PS4 sont équipés de cette technologie.

lement absente dans le segment source²⁰. Cependant, cela nécessiterait de garantir l'accès des traducteurs à cette technologie afin qu'ils y soient formés.

CONCLUSION

Les jeux classiques et VR partagent des points communs concernant les difficultés afférentes à la traduction. Les composantes ludoconative et méta-sémiotique-hétérosémiotique portant sur les règles jouent un rôle important dans les deux domaines. En effet, les développeurs tendent à mettre en place des stratégies similaires afin de guider les joueurs pendant la partie et d'assurer une bonne utilisation du jeu.

Il convient cependant de noter que le domaine des jeux destinés à la réalité virtuelle cumule à la fois les problèmes liés à leur nature de jeux vidéo, mais également des soucis qui découlent directement des nouveaux intermédiaires systémiques et technologiques de ces récents périphériques. Les codes et usages entourant la pratique des jeux vidéo n'ont pas fini d'évoluer, et ceux-ci ne sont pas encore intégrés par les utilisateurs. En effet, la VR représente une nouvelle modalité de consommation du jeu vidéo qui bouleverse les habitudes et les repères des joueurs. Ceux-ci ne sont pas habitués à interagir de cette manière avec un environnement virtuel et n'ont pas la possibilité de se reposer sur des connaissances préalables comme c'est le cas avec des jeux plus classiques.

La volonté des développeurs d'invisibiliser les intermédiaires systémiques et technologiques les pousse à recourir à des composantes textuelles implicites dans les jeux VR, y compris lorsque les repères des joueurs sont déjà troublés. Dans ce cas, le traducteur de jeux vidéo pourrait prendre la décision d'explicitier certaines composantes implicites afin de garantir une bonne utilisation du jeu s'il note une faiblesse dans le texte source.

Cependant, afin de prendre de telles décisions, il est indispensable que le traducteur dispose d'installations VR afin de pouvoir jouer au jeu sur son lieu de travail ou à domicile, ou, à tout le moins, qu'il ait une expérience des jeux VR, sous forme de formation ou en profitant d'installations comme des salles d'arcade. En outre, les manquements récurrents du domaine de la traduction vidéoludique, comme le manque de contexte, doivent naturellement être pris en considération par les développeurs afin de favoriser de meilleures conditions de travail. Les modifications des modalités de consommation du jeu vidéo, comme dans le cas de la réalité virtuelle, ont des effets tant sur les joueurs, qui rencontrent des difficultés d'adaptation, que sur les différents acteurs de l'industrie. Les créateurs doivent par exemple mettre en place des

20. Aujourd'hui, les traducteurs font partie intégrante de la chaîne de développement et peuvent se permettre de prendre ce genre de décisions (CHANDLER et DEEMING, 2012).

stratégies de *game design* pour faire face à de nouveaux soucis, comme les phénomènes de dissonance qui provoquent des nausées chez les utilisateurs. Quant aux traducteurs, il est indispensable qu'ils aient une expérience dans le domaine de la réalité virtuelle afin de pouvoir anticiper les problèmes pouvant survenir en raison de composantes textuelles implicites, qui ne leur sont malheureusement que peu communiquées.

Les recherches dans le domaine sont encore trop rares, mais les possibilités sont nombreuses. Des études comparatives supplémentaires sont nécessaires pour enrichir les connaissances que nous avons des deux types de traduction présentés dans cet article. Il serait également intéressant de se pencher sur les nouvelles stratégies de *game design* qu'impliquent les jeux VR, et ce, en regard de l'articulation des différentes sémiotiques que présente le média vidéoludique.

LUDOGRAPHIE

Assassin's Creed, 2007, Ubisoft.

Epistery Typing Chronicles, 2016, Fishing Cactus.

Half-Life: Alyx, 2020, Valve.

Robo Recall, 2017, Epic Games.

Sairento VR, 2016, Mixed Realms.

Space Pirate Trainer, 2016, I-Illusions.

BIBLIOGRAPHIE

BAYARD, Florian, 2019, « La PS4 est la 2ème console la plus vendue de tous les temps, derrière la PS2 », on *phoneandroid.com*, <https://tinyurl.com/y6nzekrs> (consulté le 25 octobre 2020).

BERGOUNHOX, Julien, 2019, « Le PlayStation VR de Sony dépasse les 4,2 millions de vente », on *Usine-digitale.fr*, <https://tinyurl.com/y2flllysp> (consulté le 25 octobre 2020).

BERNAL-MERINO, Miguel, 2007, « Challenges in the Translation of Video Games », in *Revista Tradumàtica*, n° 5, aussi disponible sur <https://tinyurl.com/y6zezjr2> (consulté le 25 octobre 2020).

BONENFANT, Maude, 2016, *Le libre jeu. Réflexions sur l'appropriation de l'activité ludique*, Montréal, Liber.

BREWSTER, Signe et MÉE, Franck, 2019, « Le meilleur casque de réalité virtuelle pour PC », on *Le Monde.fr*, <https://tinyurl.com/yxqm5qtp> (consulté le 25 octobre 2020).

- CHANDLER, Heather Maxwell et DEMING, Stephanie O'Malley, 2012, *The Game Localization Handbook* (2^e éd.), Sudbury, Jones & Bartlett Publishers.
- DELBOUILLE, Julie, 2019, *Négocié avec une entité jouable. Les Processus d'appropriation et de distanciation entre joueur, avatars et personnages vidéoludiques*, Thèse de doctorat, Université de Liège.
- HODENT, Célia, 2019, *The Gamer's Brain: How Neuroscience and UX Can Impact Video Game Design*, New York, CRC Press.
- HOULMONT, Pierre-Yves, 2017, *Traduction vidéoludique. Approche microtextuelle d'un média pluri-sémiotique*, Mémoire de maîtrise, Université de Liège.
- KLINKENBERG, Jean-Marie, 1996, *Précis de sémiotique générale*, Paris, Seuil, coll. « Points essais ».
- KOLLER, Werner, 2004, *Einführung in die Übersetzungswissenschaft*, Heidelberg, Quelle und Meyer.
- MANGIRON, Carmen et O'HAGAN, Minako, 2006, « Game Localisation: Unleashing Imagination with "Restricted" Translation », in *JOSTRAN*, n° 6, pp. 10-21, aussi disponible sur <https://tinyurl.com/y4c38hk8> (consulté le 25 octobre 2020).
- STATISTA RESEARCH DEPARTMENT, 2019, « La Réalité virtuelle – faits et chiffres, on *statista.com*, <https://tinyurl.com/y2c9mvyr> (consulté le 25 octobre 2020).

SOURCE AUDIOVISUELLE

- Elo isma, 2019, *Terragame VR – Ne jouez plus aux jeux vidéo, vivez les*, <https://tinyurl.com/y29v3vl7> (consulté le 28 octobre 2020).

SITE

- Oculus.com, 2018, <https://tinyurl.com/sdcndn8b> (consulté le 25 octobre 2020).