

Année académique 2025 - 2026



LA LOCALISATION VIDÉOLUDIQUE AU PRISME DE LA CONTINGENCE

POUR UN CHANGEMENT DE PARADIGME

Thèse présentée par **Pierre-Yves Houlmont**
en vue de l'obtention du titre de
Docteur en Traductologie

Sous la direction de **Céline Letawe**
et **Björn-Olav Dozo**



Remerciements	9
Note liminaire	13
Convention rédactionnelle	13
Positionnement personnel	13
Introduction	17
Chapitre 1 : Média et traductologie	25
1. Qu'est-ce que le <i>game design</i> ?	25
2. D'une traductologie linguistique à une traductologie sémiotique	30
3 La localisation vidéoludique et la traduction audiovisuelle, une filiation ?	38
3.1 Le sous-titrage	40
3.2 Le doublage	47
3.3 Des corpus multimodaux difficiles à construire	49
3.4 AVT et localisation de jeux vidéo : des enjeux partagés	50
4 Quelle approche aujourd'hui en traductologie du jeu vidéo ?	53
4.1 localisation de jeux vidéo et orientation market-driven	53
4.1.1 Recherches et pratiques : des relations épineuses	53
I. la localisation de jeux vidéo	53
II. Localisation de jeux vidéo : des enjeux particuliers	62
4.2 La perspective culturelle	68
4.2.1 Typologie culturelle	68
4.2.2 La culturalization : un point de vue top-down	73
4.3 Études de réception	85
4.4 Conceptualisation	95
4.4.1 Théorisation générale	95
4.4.2 Grilles de lecture traductologiques et intersémiotiques	101
I. Grille des composantes textuelles	101
II. Triade relationnelle intersémiotique	103
III. Exemples d'erreurs de localisation dans des jeux récents	105
5. De l'importance de l'analyse de jeux pour la traductologie vidéoludique	111
5.1. Réflexions préliminaires	111
5.2. L'apport de l'analyse des jeux	115
5.3. Une étude exploratoire préliminaire : premiers indices d'une lecture intersémiotique de l'intégration ludique	121
5.3.1. La traduction de presse	121
5.3.2. Typologie d'articles de presse fictionnels et analyses	122

I.	Les articles de contextualisation	123
II.	Les articles feedback	124
III.	Les articles mécanique de jeux	125
5.4.	Conclusions intermédiaires	131
Chapitre 2 :	Position épistémologique et corpus	137
1.	Construction du corpus	137
2.	Retracer l'histoire des Point n'Clicks	141
3.	Composition du corpus	148
3.1	Studio Exordium Games	148
3.1.1	Bear with Me	148
3.2	Studio et Éditeur Daedalic Entertainment	150
3.2.1	La franchise Deponia	150
3.2.2.	Silence	152
4.	Position épistémologique	153
Chapitre 3 :	Du paradigme de la langue au paradigme de la contingence	157
1.	La contingence dans la philosophie	157
1.1.	Incertitude ou contingence ?	157
1.2.	La contingence et l'être humain	158
1.3.	Contingence, perception et agentivité	162
1.4.	Les enjeux d'une approche par la contingence	167
2.	Le jeu et la contingence	169
2.1.	Le jeu comme activité	171
2.1.1.	Johan Huizinga	171
2.1.2.	Roger Caillois	172
2.1.3.	Jacques Henriot	174
2.2.	Le jeu vidéo : Une subordination du « faire » à la technique	175
2.2.1	Chris Crawford	176
2.2.2	Jesper Juul : système et fiction	178
2.2.3	Ian Bogost : la rhétorique procédurale	182
2.2.4	Espen Aarseth : la fiction de l'interactivité	185
2.2.5	Synthèse intermédiaire : du jeu au jeu vidéo	190
2.3.	Les tentatives de déconstruction structuraliste	193
2.3.1	La sémiotique temporelle de Lindley	193
2.3.2	Chris Crawford : Jouer c'est faire, les verbes sont du « faire », jouer c'est donc faire	196

2.3.3	Salen et Zimmerman, l'incorporation du sens	200
2.3.4	Les Briques de Gameplay chez Alvarez et Djaouti	203
2.4.	La localisation : l'agentivité et la liberté avec la contingence pour fil conducteur	209
2.5.	La contingence directement mobilisée dans les <i>game studies</i> et la localisation.....	211
2.5.1.	Une ressource informationnelle ?	212
2.5.2.	Approche par la contingence en localisation vidéoludique	217
2.5.3.	Diminution, augmentation et conservation.....	222
I.	La recherche des chaussettes	222
II.	La recherche des provisions.....	227
2.5.4.	L'impact des choix traductifs sur l'expérimentation de la contingence	230
Excursus théorique : Définir la littératie vidéoludique pour comprendre la position du localisataire de jeu vidéo		235
1.	La littératie	236
2.	Différentes littératies ?	239
2.1.	Littératies médiatiques et médiatiques multimodales	239
2.2	Littératie médiatique multimodale	243
2.3	la littératie du jeu vidéo.....	247
2.4	Quelle notion pour situer le localisataire de jeu vidéo ?	250
3.	Le capital ludique comme point de repère pour la position du localisataire	253
3.1.	Gagner en capital ludique pour mieux traduire : le localisataire-joueur.....	257
3.2.	Lire la documentation ludique à l'aune du capital	267
Chapitre 4 : Lecture sémiologique de la contingence ludique.....		277
1.	Sémiologie structurale et jeux vidéo	278
1.1.	De la langue au signe	278
1.2.	La valse des sémiologies	280
1.3.	Recentration sur la perception	285
1.4.	Une approche structurale du jeu vidéo	287
1.5.	Les stratégies de guidage.....	290
1.5.1.	L'agencement du jeu selon Genvo.....	291
I.	Jouabilité, éthos ludique et joueur modèle	292
1.6.	Exemple de déconstruction structurale des stratégies de guidage.....	297
1.6.1	L'énigme des chats	297
I.	La version originale allemande.....	303
II.	La version anglaise.....	305
III.	La version française.....	307

1.6.2. Apport de la perspective structurale vis-à-vis de la perspective de la contingence	309
2. Sémiologie pragmatique et jeux vidéo	311
2.1. La pragmatique : les effets et les actes.....	311
2.2. Coopération et espaces de communication	319
2.3. La structurale et la pragmatique, le <i>game</i> et le <i>play</i>	329
2.4 Exemples de déconstruction structurale et pragmatique	333
2.4.1 Retour sur l'énigme des chats	333
2.4.2. L'énigme de Punky Goal, les crabes et l'accent italien.....	335
3. Sémiologie cognitive et jeux vidéo	359
3.1. Les approches de l'esprit.....	359
3.1.1. Philosophie et cognition	359
3.1.2. Psychologie et sciences cognitives	361
I. Perception et organisation des signes	361
II. Conscience, attention et flux cognitif	362
III. Apprentissage, expérience et capital vidéoludique	363
3.1.3. Les approches cognitives	363
3.2. Comprendre la construction du sens des stratégies de guidage.....	367
3.2.1. L'intégration conceptuelle de Fauconnier et Turner	367
3.2.2. Revisite de l'interprétant par Gonzalo Frasca	375
3.3. Exemples de déconstructions structurale, pragmatique et cognitive.....	383
3.3.1. Dernier retour à l'énigme des chats	383
3.3.2. Retour sur l'énigme de Punky Goal.....	388
I. Le générateur et le sucre	389
II. Les crabes charognards, la partition, le gondolier et les airbags.....	392
4. Synthèse des apports des différentes sémiologies	403
Conclusion.....	411
1. Synthèse par chapitres	411
2. Limitations de la thèse	431
3. Apports de la recherche.....	433
Bibliographie.....	437
Ludographie	456
Liste des figures	459
Annexe	464

REMERCIEMENTS

Merci tout d'abord à Céline Letawe, ma promotrice de thèse, de m'avoir apporté un soutien de tous les instants, tant du point de vue scientifique qu'humain, pour avoir su m'apporter une confiance incroyable dans mon fonctionnement pour le moins scientifiquement et socialement intense, et surtout, pour m'avoir donné ma chance alors que je n'avais pas un profil universitaire classique. Ses commentaires et remarques scientifiques se sont révélés d'une grande richesse. J'ai apprécié tous les instants d'échange, tous les cafés de chez Darius et toutes les occasions qui nous ont amenés à travailler ensemble.

Merci également à Björn-Olav Dozo, mon copromoteur de thèse, d'avoir semblé trouver mon épouvantable teeshirt de défense de TFE de Master amusant et a décidé, tout comme Céline, de me donner une chance que je ne pensais jamais avoir. Ses conseils stratégiques de sniper scientifique m'ont permis de comprendre les enjeux et les rouages de la recherche, et il n'a jamais failli à répondre aux tonnes de questions qui animaient mon esprit, tant sur le plan humain et social, que scientifique. Son soutien m'a été précieux, et son accompagnement m'a nourri tant professionnellement qu'humainement.

Tous mes remerciements également à Mathilde Mergeai, membre de mon comité de thèse et première promotrice de mes aventures de chercheur lors de mon mémoire de Master. Ses encouragements m'ont accompagné tout au long de cette thèse et m'ont permis de laisser libre cours à mon enthousiasme pour la recherche.

Merci enfin à Sébastien Genvo sans qui ce travail n'aurait jamais pris la tournure qu'il a aujourd'hui. Ses conseils font sans nul doute partie des facteurs contingents qui m'ont amené à repenser l'incertitude ludique et à me lancer en sémiologie.

Je ne peux manquer de remercier mes professeurs lors de mon cursus universitaire, encore hier mes collègues, pour m'avoir d'abord encouragé lors de mes années de bachelier alors que je ne présentais pas les caractéristiques classiques d'un étudiant universitaire. Ce soutien a été salvateur à un moment de ma vie où je ne trouvais ma place nulle part, et a fait naître en moi une soif d'apprendre que je n'étancherai probablement jamais. Leur rôle a bien dépassé la transmission de savoir, c'est toute une trajectoire de vie qui s'en est trouvée affectée. J'espère leur faire honneur tant du point de vue pédagogique qu'humain dans mon activité d'enseignant-chercheur aujourd'hui.

Outre le soutien de mes professeurs durant mon parcours universitaire, j'ai pu compter sur des personnes précieuses. Je tiens ainsi à remercier de tout cœur Mélody Wislez, qui m'a apporté un soutien inattendu pendant mes premières années de bachelier. Elle a partagé sans réserve ses connaissances et sa méthode de travail avec le jeune étudiant en difficulté que j'étais, me permettant ainsi non seulement d'apprendre, mais surtout

d'apprendre à apprendre. Sans elle, je n'aurais sans doute jamais eu la chance de réaliser cette thèse.

Je tiens également à exprimer ma reconnaissance à ma famille proche pour sa foi inébranlable en ma capacité à produire un travail dont je suis aujourd'hui fier. Je remercie en particulier ma maman, Nicky Cuisinet, qui m'a soutenu et recueilli alors que je n'avais nulle part où aller à la fin de cette thèse, et qui m'a permis de la mener à bien dans un cadre d'amour et de soutien indéfectible. Elle a également su, depuis ma plus tendre enfance, me donner le goût d'apprendre et de chercher toujours plus d'informations sur ce que je ne connaissais pas, alors qu'elle-même n'avait pas toujours réponse à mes nombreuses questions. Ce travail n'aurait jamais vu le jour sans elle.

Merci également à mon frère, Stéphane Coune, dont les encouragements et les piques fraternelles m'ont permis de garder la tête froide dans les moments difficiles. Toute ma gratitude également à ma belle-sœur, Isabelle Ferrut, qui s'est lancée dans la lecture d'une thèse théorique fondamentale, et l'a terminée pour m'apporter son aide. Celle-ci n'a d'ailleurs pas été la seule à me lire pour m'apporter son aide. Tous mes remerciements à Bernadine Degryse, dont la relecture m'a sans aucun doute aidé grandement. Merci également à ma sœur, Jacqueline Houlmont, dont la curiosité quant à mon étrange activité ne s'est jamais tarie. Merci enfin à Jérémy Cuisinet, qui a toujours su m'aider à garder les pieds sur terre dans les moments difficiles.

Je remercie également ma compagne, María Isabel Rivas Ginel, qui m'a apporté un appui constant et des encouragements inépuisables. Sans son sens de l'hospitalité résolument hispanique, je serais probablement mort d'inanition au cours de ma première année d'enseignant-chercheur. Sa tendresse, sa gentillesse et sa confiance absolue ont représenté un pilier solide de la complétion de ce travail. Le chemin était encore long, et tout porte à croire qu'il est plus aisé à parcourir lorsque celui-ci est éclairé par la bonne personne. Merci de tout cœur.

Je ne saurais oublier Pierre Voué, comparse mousquetaire qui, entre deux remontrances pour me forcer à prendre du temps pour moi, n'a jamais failli à m'assaillir de taquinades bienvenues. Celui-ci a également subi le contenu de ma thèse, toute détaillée qu'elle soit. Il est des personnes qui entrent dans votre vie et qui en deviennent un pilier. Il l'a été tout au long de ce travail, sans le moindre doute. Merci profondément à Laura Grolet qui a souffert mille jeux de mots qualitativement douteux, ainsi que mes longues plaintes de chercheur en déficit de sommeil. Ma gratitude donc à cette famille bruxelloise.

Comment ne pas dire merci également à Coline Métrailler, diamant brut de la rédaction de JSUG.com, et, accessoirement, docteur de génie. Un immense merci pour sa relecture, qui m'a donné une impulsion de confiance certaine à un moment où j'en avais besoin. Tous mes remerciements également à Éric Lemattre pour ses innombrables surprises à tester qui n'ont jamais manqué de me surprendre et qui ont marqué des pauses bienvenues dans la rédaction de ce travail. Il a également su m'apporter son soutien et sa compréhension lorsque mon travail et ma thèse prenaient tant de place qu'il a su me ménager et veiller

sur moi. L'équipe de JSUG.com a sans aucun doute joué un grand rôle dans le maintien de ma motivation au cours de ces dernières années.

J'aimerais également adresser mes sincères remerciements à Alexandra Gillet pour son soutien sans failles, ses remontrances bienveillantes, et ces précieux moments qui ont ponctué mes moments de réflexion et de rédaction. Puissions-nous continuer à refaire le monde autour d'un chocolat chaud.

Je n'aurais jamais pu aller au bout de cette entreprise sans l'aide précieuse du Liège Game Lab. Toute l'équipe a su recevoir avec bienveillance mes mille-et-une questions pour le moins (neuro)atypiques et m'offrir l'un des premiers lieux où je me suis senti à ma place. Leur apport humain et académique a grandement contribué au chercheur que je suis aujourd'hui. Mes remerciements particuliers à Fanny Barnabé, Bruno Dupont, mon homonyme Pierre-Yves Hurel, Kévin Rebecchi, Fanny Rébillard et Damien Hansen pour leur relecture avisée. Ma gratitude sans borne également à Julie Delbouille, sans qui trouver ma place aurait été bien plus compliqué, et qui a su partager avec moi son expérience personnelle et professionnelle avec patience et empathie.

Il ne me viendrait pas à l'idée de ne pas remercier l'équipe de DiGRA Belgium. Merci à Maarten Denoo, avec qui nous avons fait nos premiers pas en tant que coprésidents de DiGRA Belgium et avons partagé nos hauts et nos bas de jeunes chercheurs. Merci également à Alexander Vandewalle, actuel coprésident de DiGRA Belgium, avec qui je prends plaisir à collaborer et qui nous a apporté un soutien non négligeable dès sa création. DiGRA Belgium a joué un grand rôle dans mon épanouissement personnel, aussi suis-je grandement reconnaissant pour la confiance que tout le monde m'a accordée.

Enfin, je dédie cette thèse à Louis Houlmont, mon papa, qui aurait probablement explosé de bonheur tant à la vue de cette thèse que lors de ma défense. Son soutien était précieux, chaleureux et profondément humain. Il lisait chacune de mes productions scientifiques avec attention et faisait tout son possible pour m'apporter son aide dans un milieu dont il ignorait tout. Merci à toi, sache que je ressens ta fierté d'ici-bas.

NOTE LIMINAIRE

CONVENTION RÉDACTIONNELLE

Cette thèse est fortement interdisciplinaire, et nous allons recourir à des terminologies spécifiques à plusieurs domaines. Il s'avère que le jeu vidéo constitue un domaine terminologique complexe, fortement influencé par l'anglais. Bien que nous soyons conscient qu'il existe de nombreuses tentatives de traductions dans le milieu de la recherche pour des termes comme *game design*, *level design* ou encore *gameplay*, dans le milieu de l'industrie, ce sont les termes anglais qui sont préférés. C'est la raison pour laquelle nous avons choisi de ne pas les traduire.

Dans ce travail, nous souhaitons également éviter un maximum de recourir au masculin générique. Nous considérons le point médian comme amenant une charge cognitive supplémentaire et préférons de ce fait des formes épiciques qui ne rendent pas la lecture trop difficile. Ainsi allons-nous recourir aux formes en -aire, telles que traductaires, localisataires et jouaires. La seule exception se fera dans le contexte de certaines théories en sciences de la communication, puisque les termes « destinataire » et « destinateur », par exemple, renvoient à des réalités communicationnelles tout à fait différentes.

Enfin, tout au long des pages qui suivent, nous utiliserons le « nous de modestie ». Bien qu'il soit d'usage dans certains domaines d'assumer les propos scientifiques au moyen de l'emploi de la première personne du singulier, notre choix de l'utilisation du nous de modestie résulte d'une conception personnelle de la science. En effet, par l'utilisation du nous de modestie, nous souhaitons mettre en avant le caractère collectif de la construction scientifique. C'est bien parce que de nombreux chercheurs avant nous se sont attelés à enrichir les connaissances scientifiques que nous avons pu développer nos propres réflexions. C'est parce que de nombreuses personnes ont conceptualisé, théorisé, expérimenté, déconstruit et tout autre verbe du genre que nous avons pu être intellectuellement nourri en amont de ce travail.

Dans chaque situation où nous sommes amené à citer des chercheurs dont les écrits ne sont pas disponibles en français, nous proposons une traduction. Dans ces cas précis, nous mettons la version originale de la citation à destination des lecteurs en note de bas de page, dans une optique de transparence scientifique.

POSITIONNEMENT PERSONNEL

La section « positionnement personnel » est la seule partie de cette thèse à être écrite à la première personne du singulier, puisque je vais parler ici des raisons d'existence de ce travail et des facteurs qui ont une influence sur mon positionnement en tant qu'individu. En me penchant sur les notions de *positionnality* en anglais et de savoir situé porté par Haraway (Michel & Michaud-Trévinal, 2022), j'ai identifié plusieurs dimensions me semblant importantes à préciser en amont du travail de recherche qui suit.

Premièrement, il convient de noter que j'ai reçu une éducation occidentale, et que j'ai évolué dans un cadre universitaire tout aussi occidental. Il en ressort que de nombreuses

recherches que j'utilise dans le cadre de cette thèse sont également occidentales. Comme je l'aborde dans la conclusion de ce travail, il me semble qu'il aurait été particulièrement riche de sortir du cadre de la science à l'occidentale, ce dont je me suis rendu compte peut-être un peu tard dans mon processus de rédaction. Cependant, je pense que d'autres travaux pourront se pencher sur les théories et approches que je propose dans d'autres contextes culturels, et que cela pourra constituer des prolongements passionnants à la perspective fondamentale de cette thèse.

Deuxièmement, je l'annonce d'emblée, cette thèse fait partie des travaux qualifiés d'engagés. En effet, mon cursus universitaire a été marqué par de nombreuses prises de conscience vis-à-vis du monde capitaliste dans lequel nous vivons aujourd'hui. Ceci explique notamment ma prise de distance marquée vis-à-vis des paradigmes actuels dans l'industrie vidéoludique actuelle. Je suis profondément convaincu que les studios de développement, éditeurs de jeux vidéo et localisateurs ont un rôle à jouer dans la circulation de la culture. Aujourd'hui plus que jamais, la société est marquée par des clivages importants du point de vue du vivre-ensemble dans le monde, et je pense que le jeu vidéo représente une occasion de mise en contact bénéfique de multiples cultures. Cette conviction profonde explique que je me range du côté de chercheurs comme Stephen Mandiberg (2015) ou Rebecca Carlson et Jonathan Corliss (2011), qui mettent l'accent sur le potentiel sociétal du jeu vidéo. Dans un contexte où le jeu vidéo est un phénomène transculturel, transgénérationnel et international, il serait dommage de sacrifier les contacts avec l'altérité, avec l'Autre, sur l'autel des velléités financières de quelques acteurs particulièrement influents dans l'industrie.

Ensuite, j'ai certaines particularités identitaires qui ont fortement influé sur la manière dont j'ai conduit ma recherche. En premier lieu, bien que j'aie un passing d'homme blanc, je rejette la construction binaire genrée de la société. Je ne me reconnais pas dans les concepts de masculinité ou de féminité, et ne souhaite pas m'y positionner. Cette distance vis-à-vis des dynamiques sociales a été renforcée par des particularités neurologiques. Il s'avère que je suis autiste. Mon autisme est la partie de mon identité et de mon fonctionnement qui a eu le plus grand effet sur ma manière de faire de la recherche. Cela a affecté ma relation à mes promoteurs, puisque cela a nécessité une forme de communication particulière. Il est parfois difficile pour moi de donner accès à mes mécanismes intellectuels et aux liens que je vois entre différents domaines théoriques. En cela, mes promoteurs ont fait preuve d'une confiance à toute épreuve, et je les en remercie. Ensuite, et c'est un point amusant de cette recherche : en tant qu'autiste, l'implicite communicationnel a toujours représenté un enjeu particulier. C'est sans doute pour cette raison qu'il a attiré mon attention très tôt dans la recherche. J'ai choisi de m'attaquer à cet implicite dans les jeux vidéo, de l'étudier sous toutes les coutures, et d'en déconstruire jusqu'au plus petit rouage. J'aime comprendre comment les choses fonctionnent, aussi n'est-il pas étonnant que j'aie eu recours à trois types de sémiologies différentes pour investiguer les stratégies de guidage implicites dans les jeux vidéo.

Enfin, il s'avère que les jeux vidéo constituent mon intérêt spécifique, c'est-à-dire, pour simplifier, un domaine pour lequel je connais une passion intense. Cet intérêt spécifique m'a amené à avoir une posture *d'insider* (Greene, 2014) dans le domaine du jeu vidéo. En effet, je suis actuellement Maître-Assistant dans la section *Game Design* de la Haute École Albert Jacquard, où j'enseigne le *game design*, des cours en rapport avec la culture vidéoludique (comme l'histoire des jeux vidéo), des cours de localisation vidéoludique à destination de *game arts*, *tech arts*, développeurs et *game designers* de jeux vidéo. Je travaille également comme rédacteur spécialisé en jeux vidéo depuis bientôt dix ans, et suis aujourd'hui rédacteur-en-chef adjoint sur un site de presse dédié aux jeux vidéo. J'ai été notamment amené à travailler dans un centre de loisirs dédié à la réalité virtuelle avant d'entreprendre la présente thèse. Enfin, j'ai travaillé comme traducteur indépendant et j'ai travaillé sur quelques projets de localisation de jeux vidéo. J'ai également une chaîne YouTube, qui revivra sans aucun doute à la suite du dépôt de cette thèse, où je vulgarise des contenus scientifiques sur le sujet des jeux vidéo. Cette thèse est donc le produit d'un amour profond à la fois de la science et du jeu vidéo.

INTRODUCTION

Il y a de la culture dans les jeux vidéo. Bien que l'on puisse parfois avoir l'impression dans les médias mainstream d'une culture vidéoludique monolithique face à une industrie mondialisée, qui construit de plus en plus son offre pour une audience mondiale, les jeux vidéo ne peuvent se départir de toute une série d'influences culturelles. On y trouve des références culturelles, des traces, des influences subtiles, et moins subtiles. Le jeu vidéo représente un média (pop-)culturel à l'envergure sans précédent tant il transcende les frontières et les strates socioéconomiques. Par son ubiquité, le média vidéoludique représente un possible lieu de contact entre peu ou prou toutes les cultures. Peu importe qu'il soit développé aux États-Unis, en Inde, en Nouvelle-Zélande ou en Belgique, ce média est un véhicule culturel unique. Mais il ne suffit pas de développer une œuvre vidéoludique et de la proposer à toutes et à tous. En effet, une fois un jeu conçu, il connaît moult adaptations, modifications, traductions, parfois des altérations, et ce, afin d'être accessible au plus grand nombre (O'Hagan & Mangiron, 2013b).

Aujourd'hui, la localisation de jeux vidéo, c'est-à-dire le processus au cours duquel des jeux vidéo sont traduits dans différentes versions linguistiques à destination de différents territoires, est devenue incontournable. Pourtant, aussi central ce processus soit-il pour le succès international d'un jeu donné, celui-ci souffre d'une grande méconnaissance dans l'industrie vidéoludique. Souvent conceptualisée comme une activité purement linguistique et culturelle, la localisation se trouve souvent reléguée en fin de développement comme un procédé de surcouche (Chandler & Deming, 2011). Or, nous argüons que, loin d'être une activité périphérique, elle est un acte de *design*, de *game design* pour être plus précis.

L'industrie du jeu vidéo est intrinsèquement liée aux progrès techniques et technologiques, et de ce fait, ce sont principalement les processus techniques fortement liés à la sphère ludique, comme le développement programmatique des jeux, qui jouissent le plus du prestige inhérent à la pratique. Comme nous le verrons, alors même que la nature culturelle du jeu vidéo ne fait plus de doute, les traces culturelles ne sont pas toujours les bienvenues dans l'industrie, voire sont parfois considérées comme indésirables (Mandiberg, 2015). Actuellement, ce sont ces traces qui sont identifiées comme l'enjeu principal de la localisation, l'objectif étant de proposer une expérience sans friction pour tous les joueurs dans le monde. C'est en partie ce constat qui a donné l'impulsion première de cette thèse et qui a suscité nombre de ses questionnements. Les traces culturelles sont-elles vraiment indésirables dans un monde où le vivre ensemble n'a jamais été si important ? Les frictions culturelles nuisent-elles vraiment au plaisir ludique comme semblent le penser les grands acteurs de l'industrie ? Nous avons souhaité prendre un recul certain face aux pratiques et aux idéologies qui sous-tendent actuellement le développement de jeux vidéo.

L'une des clés permettant une prise de recul critique quant au processus de localisation vidéoludique réside dans la mise en lumière d'impensés, et dans la reconceptualisation du processus tout entier. C'est là l'un des objectifs principaux de cette thèse

fondamentale : proposer un nouveau cadre, un nouveau paradigme de pensée. Celui-ci doit permettre à la fois aux actrices de la localisation de revendiquer une place plus centrale dans le développement de jeux vidéo, en tant que dépositaires d'un savoir technique comparable à celui des corps de métier classiques d'un studio, et à la culture d'occuper la place qui lui revient dans un média culturel ubiquitaire. Les pratiques d'aujourd'hui se concentrent sur les adaptations linguistiques et culturelles, et nous proposons d'embrasser la localisation de jeux vidéo comme une pratique de *game design* à part entière. Pour ce faire, nous allons prendre du recul par rapport aux conceptions actuelles et les revisiter par un prisme nouveau, tant en traductologie qu'en localisation vidéoludique à proprement parler : la contingence. La contingence, c'est le propre d'un événement d'être ou ne pas être, c'est l'incertitude, c'est l'indétermination, c'est là, comme nous le verrons, ce qui fait le sel de l'expérience ludique. C'est en tout cas ce qui s'esquisse dans nombre de théories en (*digital*) *game studies* (E. Aarseth, 2015; Caillois, 2009; Crawford, 1984; Henriot, 1989; Huizinga, 1980; Juul, 2001; Salen & Zimmerman, 2003).

Comme nous l'avons mentionné, cette thèse part ainsi de la prémisse que le processus de localisation peut, et doit, être considéré comme partie intégrante du processus de *game design*. Pour étayer cette approche, il est essentiel de mobiliser des outils issus de plusieurs champs disciplinaires. La traductologie tout comme les *digital game studies* sont des domaines profondément interdisciplinaires, interdisciplinarité que nous allons pleinement embrasser au gré des pages qui vont suivre. L'un des enjeux principaux sera de rendre accessibles différentes disciplines, de rendre saillants leurs objectifs et implications. Ainsi le chapitre 1 débute par une présentation de ce qu'est le *game design* afin de définir les enjeux et implications du domaine et enchaîne sur une présentation de l'évolution des réflexions traductologiques qui ont mené aux conceptualisations scientifiques que l'on observe dans la recherche en localisation vidéoludique de nos jours. Ce sera l'occasion également de faire un parallèle préliminaire entre l'avènement de la traductologie en tant que discipline à part entière et l'évolution des perspectives en sémiologie, discipline jouant un rôle central dans la présente thèse. Une fois cet aperçu général déployé, nous recentrerons notre approche sur les recherches en traduction audiovisuelle (AVT), sous-discipline de la traductologie qui, nous le verrons, a joué un rôle particulier dans les recherches menées actuellement en localisation de jeux vidéo. En effet, les recherches en AVT intégraient pendant un temps les réflexions scientifiques en localisation de jeux vidéo (Rivas-Ginel, 2023, p. 111), et ont participé également à certaines limitations que l'on constate aujourd'hui. Il est parfois difficile pour la localisation de jeux vidéo de s'émanciper d'un domaine aussi large que l'AVT. Une fois les grands enjeux de l'AVT présentés, nous resserrerons la focalisation sur la localisation de jeux vidéo. Nous y explorerons les perspectives existantes, les différences conceptuelles, les pratiques actuelles et les conceptualisations théoriques. En fin de chapitre 1, nous aborderons ce que nous considérons comme une occasion manquée en localisation de jeux vidéo jusqu'à présent, à savoir le manque actuel d'interdisciplinarité entre ce champ et les *digital game studies*. Nous y montrerons les potentiels bénéfiques de réflexions

théoriques impliquant non seulement les acquis de la traductologie, mais aussi la richesse des *digital game studies* pour notre recherche.

Notre deuxième chapitre sera dédié à la présentation de notre corpus et à la présentation de notre positionnement épistémologique et méthodologique. La constitution de corpus dans le milieu audiovisuel est assortie de nombreuses difficultés, et présente des enjeux particuliers pour les recherches futures. Ce corpus est constitué principalement de jeux vidéo du genre Point n'Click, c'est-à-dire des jeux disposant de leurs propres codes culturels et médiatiques. Le genre du Point n'Click étant concerné par des pratiques de développement spécifiques, nous revisiterons l'histoire de ce genre afin d'en identifier les particularités en matière de *game design*, ce qui, partant que la localisation constitue justement une partie du développement, aura des implications particulières pour notre recherche.

Dans notre troisième chapitre, nous rentrerons dans le vif théorique de notre sujet : la contingence et sa pertinence pour une étude des jeux vidéo. Dans un premier temps, nous revisiterons des réflexions philosophiques autour du concept de contingence et en tirerons de grands principes qui le rendent particulièrement pertinent pour les (*digital*) *game studies* et la localisation de jeux vidéo. Ensuite, nous présenterons les grandes théories en *game studies*, d'abord par le prisme du jeu en général, puis en recentrant le propos sur le sujet précis des jeux vidéo. De ces réflexions passées, nous montrerons les influences qui poussent parfois certains travaux en localisation de jeux vidéo à avoir recours intuitivement à des termes dont la définition joue un rôle prépondérant à toute entreprise de réflexions théoriques et pratiques en localisation vidéoludique. Ainsi aborderons-nous de grands principes comme l'interaction, l'immersion ou l'expérience vidéoludique. Comprendre ces concepts nous permettra de rendre plus concret l'objet du transfert au sein du processus de localisation de jeux vidéo. Chacune des théories en *game studies* et en *digital game studies* seront également investiguées dans leurs synergies et implications pour la localisation vidéoludique en tant que pratique et champ de recherche. Il s'agira de notre amorce d'articulation entre les *digital game studies*, la contingence et la localisation. Nous serons amenés à mobiliser des concepts comme l'agentivité, la liberté et la perception. Ensuite, nous nous pencherons précisément sur la malléabilité de la contingence dans les jeux vidéo et développerons la manière dont nous pouvons rendre ce concept opératoire pour des réflexions sur la localisation de jeux vidéo. Nous y présenterons l'évolution de nos réflexions ayant abouti au cadre de pensée que nous proposons. En fin de chapitre, nous mettrons en évidence l'existence de stratégies de guidage¹, l'un des éléments centraux à notre réflexion. Ces stratégies sont mises en place lors du processus de *game design*, et leur objectif est d'équilibrer les niveaux de contingence expérimentés par les joueurs. C'est aussi l'endroit où nous montrerons concrètement que la contingence est un phénomène communicationnel souvent implicite,

¹ Dans cette thèse, les stratégies de guidage seront conceptualisées comme étant des agencements d'éléments communicationnels visant à influencer le comportement des joueurs. Elles seront définies plus précisément en termes sémiologiques dans le chapitre en question.

et que les localisataires de jeux vidéo, en tant qu'agents communicants et actaires de *design*, ont une influence directe sur l'expérimentation de la contingence ludique par les joueurs, et donc sur le plaisir de jeu. Nous y esquisserons également les phénomènes d'augmentation, de diminution et de conservation des niveaux de contingence au gré de différentes versions linguistiques d'un même jeu vidéo. Ce chapitre débouchera sur des réflexions autour de la localisation de jeux vidéo : la position des localisataires dans le processus de développement de jeux vidéo, et le fonctionnement concret des stratégies de guidage qui participent à l'équilibrage de la contingence.

Ainsi, la quatrième partie sera-t-elle un excursus théorique dédié à la revisite de la position des localisataires des jeux vidéo. Par le prisme de la littératie, plus tard articulée à la notion de capital vidéoludique, nous éclairerons les dynamiques professionnelles actuelles, leurs implications pour les localisataires en tant qu'actaires dans l'industrie, et proposerons des pistes pour rééquilibrer les rapports de force entre localisataires et studios de développement de jeux vidéo. Cet excursus montrera également que la pratique de localisation demande des connaissances et compétences spécifiques qui diffèrent de domaines de traduction plus classiques, les plaçant *de facto* dans une posture de *game designers*. Enfin, il sera l'occasion de préciser les manières dont des connaissances culturelles spécifiques aux jeux vidéo participent à des prises de décisions éclairées en matière de localisation comme pratique de *design*. Cette approche montrera notamment la raison pour laquelle développer sa littératie et son capital vidéoludique est central à la pratique de la localisation en tant que partie intégrante du processus de *game design*.

Enfin, le cinquième chapitre s'avère peut-être le plus dense en termes théoriques. En effet, après avoir mis en évidence l'existence des stratégies de guidage et leur lien direct avec l'expérimentation de la contingence ludique par les joueurs, il conviendra d'en montrer les mécanismes et phénomènes spécifiques. La contingence et les stratégies de guidage relevant de réalités communicationnelles et médiatiques, nous allons les disséquer au moyen des outils théoriques de la sémiologie. La sémiologie est une discipline particulièrement dense, et nous avons choisi d'en aborder plusieurs aspects, qui permettront d'aborder la scission entre le jeu en tant que structure (le *game*) et le jeu en tant qu'activité (le *play*). Dans un premier temps, nous nous pencherons sur la réalité structurale des stratégies de guidage, qui sont en fait des outils de *game design* intersémiotiques particulièrement complexes et riches. La sémiologie structurale nous permettra ainsi de montrer la manière dont le *game* s'agence structurellement pour permettre le déploiement de la contingence à travers l'action des joueurs. Cette approche montrera notamment comment les décisions de localisation et de traduction affectent la structure même des stratégies de guidage, et donc, le *design* du jeu.

La sémiologie structurale ne suffit cependant pas à aborder le fonctionnement communicationnel des stratégies de guidage. C'est pour cette raison que nous opérerons le basculement entre le *game* et le *play* en recourant aux approches pragmatiques en sémiologie. La sémiologie pragmatique se concentre sur les effets de la communication,

et sur les facteurs extralinguistiques qui la rendent possible. Ce sera également l'endroit de la thèse où, d'analyses microtextuelles précises, nous opèrerons un passage au niveau méso des dynamiques de contingence et de guidage d'un jeu.

Enfin, dans la dernière partie de notre dernier chapitre, nous décortiquerons encore davantage ces stratégies de guidage et en soulignerons les réalités cognitives. Il s'agit d'une proposition d'ouverture théorique. Cette partie est pensée comme un aperçu de ce que les sciences cognitives peuvent apporter du point de vue réflexif quant aux choix de localisation. La sémiologie cognitive permet de dépasser les assumptions concernant la manière dont la communication doit idéalement se dérouler en plaçant l'attention sur la manière dont les structures et les facteurs pragmatiques concourent à la perception et l'interprétation cognitive des messages du *game*. Cette dernière partie constitue selon nous une possibilité d'ouverture particulièrement riche pour les recherches en localisation de jeux vidéo.



Chapitre 1

MÉDIA ET TRADUCTOLOGIE

“One cannot have all the lives
one desires. A choice is always
necessary”

Saru, Star Trek: Discovery, ep.1, S.4

CHAPITRE 1 : MÉDIA ET TRADUCTOLOGIE



1. QU'EST-CE QUE LE *GAME DESIGN* ?

Afin de comprendre pleinement les enjeux soulevés par cette thèse, il est essentiel de clarifier ce que recouvre la notion de *game design*. La présente recherche propose de repenser la localisation vidéoludique non pas comme un simple processus linguistique, mais comme un acte de *design* participant à la configuration de l'expérience ludique. Dès lors, saisir les contours théoriques et pratiques du *game design* est une nécessité préalable.

Le premier rôle qui vient en tête lorsqu'il est question de conception de jeux vidéo est celui des développeurs, c'est-à-dire les personnes qui construisent le programme informatique, celles qui codent le jeu vidéo à proprement parler et intègrent les éléments des autres corps de métier. Cependant, de nombreux corps de métier interviennent lors du développement de jeu vidéo : les artistes graphiques, qui travaillent sur une multitude d'aspects, qu'il s'agisse du *character design* (conception de personnages), d'*environmental design* (conception des environnements et des décors) ou encore de la création des VFX (création des effets spéciaux) ; les *UX designers*, donc qui se penchent sur l'expérience utilisateur ; ou encore les *game designers* (Schell, 2010; Zubek, 2020). Tous ces rôles se concentrent sur des aspects particuliers du développement d'un jeu vidéo et peuvent être plus ou moins spécialisés, souvent en fonction de la taille du studio de développement. Plus le studio est petit, plus ses membres doivent être polyvalents (Zabban et al., 2020, p. 119).

Concernant le *game design*, Schell résume cette activité de manière très courte, en soulignant le caractère simpliste : « Le *Game design* consiste à décider ce qu'un jeu doit être »² (Schell, 2010, p. xxiv). Derrière cette phrase laconique se cache une réalité naturellement plus complexe. Le *game design* est l'élaboration des systèmes ludiques dans le processus d'idéation d'un jeu. Le *game designer* est donc la personne chargée de fixer les objectifs d'un jeu, ses mécaniques, ses fonctionnalités, les interactions souhaitées entre les joueurs et le jeu, d'éprouver les choix de *design* et ensuite d'ajuster les dynamiques ludiques au gré des *play tests*³ (Zubek 2020, ch. 7). Ces tâches permettent de procéder par itération et d'équilibrer progressivement l'expérience ludique du point de vue de la difficulté du jeu, et des courbes d'apprentissage et de maîtrise des joueurs (McMillan, 2013). Il n'est donc pas ici question de programmation informatique, mais bien de *design* au sens large. Le rôle et les outils des *game designers* varient cependant

² *Game design is the act of deciding what a game should be* (Schell, 2010, p. xxiv).

³ Il convient de noter qu'il existe nombre de sous-spécialisations dans le métier de *game designer*, comme les *author/content developers*, *concept authors*, *level designers*, *stage directors*, *game directors* ou les *project managers*.

considérablement d'un contexte à un autre, par exemple, en fonction du paradigme dans lequel ils se situent, des contextes professionnels, de la terminologie choisie par un studio particulier (Chiapello, 2017) ou même du paradigme ontologique dans lequel se situent les chercheurs et *designers* qui développent les modèles (E. Aarseth & Grabarczyk, 2018).

Un terme par exemple fréquemment mobilisé, tant dans les travaux scientifiques que dans l'industrie, et que nous utiliserons ponctuellement dans cette thèse est « *gameplay* ». Il s'agit d'un terme qui trouve de nombreuses définitions différentes, ou qui est souvent mobilisé sans définition, de manière intuitive. L'ouvrage *Patterns in Game design* (Bjork & Holopainen, 2005) permet de prendre conscience de la complexité de ce terme. Les auteurs proposent de prendre du recul par rapport au *gameplay*, et de le considérer comme l'ensemble des motifs de *game design* dans un jeu. Ces motifs peuvent être de différentes natures : motifs d'action et d'événements (145 – 197), motifs de structure narrative (197 – 236), motifs dédiés aux interactions sociales (237 – 276), etc. L'approche de Bjork et Holopainen souligne que la définition de ce concept peut varier fortement en fonction de la perspective adoptée. Ainsi le sujet de recherche peut-il fortement influencer la définition choisie, ou à tout le moins, les dimensions du *gameplay* qui sont approfondies. Dans le cadre de cette thèse, nous choisissons de le définir comme l'ensemble des interactions dynamiques entre les règles du jeu et les actions du joueur. Il ne se réduit ni aux règles, ni à la narration, ni à l'interface, mais émerge de leur mise en œuvre commune. Une telle conception présente une flexibilité à une approche fondamentale et exploratoire comme la nôtre et se révèle compatible avec les perspectives sémiologiques adoptées dans notre dernier chapitre.

Outre ce type de termes spécifiques, la notion même de *game design* ne fait pas l'objet d'une définition univoque au sein des *digital game studies* ni même dans les milieux professionnels de l'industrie vidéoludique. Chiapello identifie plusieurs conceptions du *design* au sens large qui coexistent encore aujourd'hui, oscillant entre art appliqué, esthétique appliquée ou sciences appliquées. Ces conceptions, qu'elle appelle paradigmes, se retrouvent également dans les différentes approches en *game design* (Chiapello, 2017). Cette pluralité théorique révèle les tensions intrinsèques au média vidéoludique, entre système formel et expérience subjective, entre architecture de règles et émergence interprétative ; des tensions qui guideront notre approche de la localisation comme acte de *design*.

De manière générale, le *game design* et les schémas utilisés dans l'industrie se concentrent sur la dimension ludique d'un jeu vidéo donné. Les modèles populaires s'ancrent principalement dans le paradigme du *design* comme science appliquée. Issu d'une influence de la recherche opérationnelle et des stratégies de résolution de problèmes, ce paradigme privilégie une rationalisation du *design*, en s'écartant d'une approche artistique pour lui substituer une perspective systématique et objectivée. L'idée derrière cette orientation est de mettre sur pied une méthode de conception universelle (ibid.). Chiapello, en se reposant sur Schön (1983), présente deux aspects centraux de ce paradigme prédominant : d'un côté, l'on retrouve l'application de savoirs issus d'une

science « fondamentale » déjà constituée servant de substrat théorique ; de l'autre, une démarche scientifique inscrite dans une logique positiviste ⁴ (Chiapello, 2017). La conception de jeux (vidéo) allie aujourd'hui des perspectives allant des mathématiques, en passant par la psychologie jusqu'aux sciences cognitives. L'objectif du paradigme susmentionné est de fournir des bases solides pour l'étude du *game design* et de remplacer les qualités mystiques ou intuitives, souvent mises en avant dans les conceptions d'art ou d'esthétique appliqués, par des compétences et éléments spécifiques objectivables (ibid.).

Il est intéressant de se pencher sur les outils utilisés dans le domaine afin de souligner les impensés que nous souhaitons aborder dans notre thèse. Un modèle particulièrement populaire dans le domaine est, par exemple, celui du MDA – *Mechanics, Dynamics* et *Aesthetics* (Hunicke et al., 2004), appartenant au paradigme du *game design* comme science appliquée (Chiapello, 2017). L'approche MDA est particulièrement illustrative quant aux angles morts du *game design* vis-à-vis de la localisation. Il s'agit d'un cadre théorique servant à analyser et concevoir des jeux vidéo et qui distingue trois niveaux. Ces trois niveaux, une fois pris en considération ensemble, se rapprochent de la définition du terme *gameplay* donnée en amont. Les mécaniques (*Mechanics*) désignent les règles formelles, les algorithmes et les systèmes qui composent le jeu, donc les éléments objectivables de l'objet-jeu. Les dynamiques (*Dynamics*) émergent de l'interaction entre les mécaniques et les actions des joueurs pendant la partie et sont observables lors des *play tests*. Enfin, les effets esthétiques (*Aesthetics*) correspondent aux réponses émotionnelles et sensorielles que le jeu cherche à provoquer chez les joueurs. Dans la droite ligne de l'ambition systématique du modèle MDA, les effets esthétiques font l'objet d'une classification fermée constituée de 8 objectifs esthétiques (Hunicke et al., 2004) :

- *Sensation* : plaisir procuré par les expériences sensorielles immédiates (graphismes, sons, sensations tactiles).
- *Fantasy* : plaisir d'être transporté dans un univers imaginaire et d'incarner un autre soi.
- *Narrative* : plaisir de suivre ou de découvrir une histoire construite par le jeu.
- *Challenge* : plaisir lié à la difficulté et au dépassement de soi à travers des défis.
- *Fellowship* : plaisir de tisser des liens, de coopérer ou de socialiser avec d'autres joueurs.

⁴ Les approches positivistes se concentrent sur les connaissances issues de l'observation empirique, de l'expérimentation et de la logique comme critère de validité. Elles tendent à rejeter les explications métaphysiques et considérer que la science doit décrire le monde de manière objective, neutre et mesurable.

- *Discovery* : plaisir d'explorer des mondes inconnus, de révéler des secrets ou d'apprendre.
- *Expression* : plaisir de s'exprimer à travers la personnalisation, la création ou l'interprétation dans le jeu.
- *Submission* : plaisir de s'immerger dans des règles ou des routines, d'accepter une structure imposée pour le divertissement.

Le modèle MDA souligne que la conception du jeu repose sur les mécaniques, mais que l'expérience vécue par les joueurs (l'esthétique) se construit directement, à travers les dynamiques. Il propose ainsi une approche systématique et itérative du *game design*, où les *play tests* permettent d'évaluer les dynamiques induites par les mécaniques et le résultat esthétique desdites dynamiques. Cependant, il est une critique fréquemment adressée au MDA : son cadrage de l'expérience de jeu par une trop forte linéarité (Silveira Duarte, 2015). En effet, le modèle se centre sur l'idée que ce sont essentiellement les mécaniques de jeu qui forgent l'expérience. Le MDA fonctionne sur la base de relations de cause à effet systématiques, invisibilisant par là même toute une série de facteurs intervenant dans l'expérience de jeu (ibid.). Silveira Duarte souligne « la nécessité d'une utilisation plus dynamique du modèle, qui ne soit pas limitée par cette linéarité » et ajoute que « [le] fait que l'industrie du jeu numérique semble être dans une ornière a été souligné par d'autres, par exemple par Frank Lantz (dans la préface de Salen et Zimmerman, 2004). Le besoin de nouvelles perspectives se fait cruellement sentir⁵ » (ibid.). De nouveaux modèles émergent, comme les modèles systémiques (Chiapello, 2022), qui tentent de répondre à ce besoin en introduisant de la circularité, mais restent principalement centrés sur les mécaniques de jeu et autres fonctionnalités interactives. La manière dont les modèles de *game design* sont pensés actuellement occulte certains pans de l'expérience de jeu, et ferment la porte à l'intégration de certains corps de métier au processus de *design*. La localisation constitue un bon exemple, puisque ces modèles ne permettent pas par exemple de penser l'effet de certaines manipulations ou modifications au cours de ce processus, comme nous le verrons dans le chapitre 3 de cette thèse. Pourtant, certains ouvrages montrent que les jeux vidéo, dans leur dimension médiatique, comportent une dimension communicationnelle forte, puisqu'ils peuvent être approchés comme des systèmes informationnels (Salen & Zimmerman, 2003). Cet état de fait met en évidence un impensé quant au rapport étroit entre la localisation vidéoludique et le *game design*. Il convient de noter que certains chercheurs appellent à plus d'interactions entre les équipes de localisation et de développement de jeux vidéo (Pirrone & D'Ulizia, 2024; Rivas-Ginel, 2023). Cependant, il est souvent question des développeurs ou du studio

⁵ need for a more dynamic use of the model, one that is not constrained by that linearity. [...] The fact that the digital game industry seems to be in a rut has been pointed out by others; for instance, by Frank Lantz (in the preface to Salen and Zimmerman, 2004). There is a sore need for new perspectives (ibid.).

dans son ensemble, mais jamais explicitement des *game designers*, que nous pensons être les mieux placés pour jouer un rôle dans l'amélioration du processus de localisation.

Cette thèse entend notamment répondre à ce manque. Les réflexions déployées dans les pages qui suivent entendent non pas remplacer les modèles existants, mais plutôt y apporter une perspective différente à travers la notion de contingence qui ne cloisonne pas la conception de jeux vidéo dans l'ajustement d'éléments fonctionnels ludiques. Penser le jeu vidéo comme une expérience de la contingence ludique rend possible la prise en compte de nombre de facteurs n'étant pas immédiatement intégrés aux modèles de *game design* actuels, prise en compte qui conduira à la mise en évidence d'une possible intégration plus profonde de la localisation dans la conception du jeu vidéo. En effet, comme nous le verrons au gré de la présente thèse, les décisions de localisation sont intrinsèquement liées aux dynamiques ludiques. Ce lien est bilatéral : les décisions de localisation dépendent des logiques ludiques posées dans le *game design*, et ont un effet direct sur celles-ci. Ce constat confirme que ce processus ne peut être considéré comme une activité périphérique exclusivement linguistique ou culturelle. Le prisme de la contingence nous permettra de préciser l'objet de la localisation de jeux vidéo. Ensuite, nos analyses sémiologiques souligneront la manière dont cette contingence est modulée au cours de la localisation et l'impact de ces modulations sur les dynamiques ludiques. Dès lors que la localisation intervient directement sur celles-ci, et participe à la construction de l'expérience du joueur, elle ne peut être réduite à une simple opération linguistique et culturelle. Afin d'approfondir ce déplacement théorique, il convient maintenant de nous pencher sur les grands paradigmes de la traductologie, pour comprendre comment repenser la localisation vidéoludique en tant qu'acte de *design*.

2. D'UNE TRADUCTOLOGIE LINGUISTIQUE À UNE TRADUCTOLOGIE SÉMIOTIQUE

La traductologie partage avec le jeu vidéo son jeune âge, ce qui n'empêche pas ce domaine de recherche de foisonner de toute sorte d'approches. Définir un moment de naissance de la traductologie peut être difficile. L'origine, selon Mary Snell-Hornby, est à trouver notamment dans l'École de Prague (Snell-Hornby 2006 : 20), un mouvement aux atours de linguistique structurale⁶ et dont les fondateurs sont Nicolaï Troubetskoy et Roman Jakobson. Ainsi, Jakobson a-t-il abordé les questions de traduction selon trois modalités (Jakobson 1959 : 233) :

- la traduction *intralinguistique* : une reformulation d'un propos au sein d'un même système linguistique ;
- la traduction *interlinguistique* : un transfert d'une langue source vers une langue cible⁷ ;
- la traduction *intersémiotique* : un transfert entre deux systèmes signifiants pouvant être de nature non verbale.

À cette époque, et en particulier au sein de l'École de Prague, seuls les mots et les langues en tant que systèmes fermés comptent dans les analyses et les réflexions. Ceci s'explique par les considérations des approches formalistes, qui visaient à mettre au jour le fonctionnement du système linguistique de manière claire et limpide. Avec cet objectif en tête, les influences extrasystémiques, comme les variations linguistiques diachroniques, constituaient des obstacles à l'identification formelle des fonctionnalités d'un système donné (Even-Zohar, 1990 : 10). La posture de Jakobson ci-dessus ne fait pas exception, bien que la notion de traduction intersémiotique nous semble déjà intéressante au vu de l'objet de ce travail. Étant donné que nous travaillons sur un objet aux multiples facettes, en particulier du point de vue sémiotique, cette troisième modalité de traduction montre que l'intersémiotique est un sujet de longue date. Nous reviendrons sur les postures de linguistique, et plus largement, de sémiologie structurale plus en avant dans cette thèse, dans les chapitres portant sur les outils sémiologiques utilisés dans le cadre de notre recherche. Dans le présent chapitre, il s'agit de revenir sur l'histoire de la traductologie afin de pouvoir nous y référer et nous y insérer de manière claire.

Les considérations très structurales de l'époque sont extrêmement différentes, ou, en tout cas, très limitées, par rapport à celles qui sont enseignées aujourd'hui dans les cursus de traduction. Selon Mary Snell-Hornby, ce sont les recherches en sémiologie pragmatique des années 1970 qui ont permis à la traductologie de se démarquer en tant que discipline à part entière, c'est-à-dire, lorsque certains sémiologues ont décidé de s'intéresser au

⁶ Les mouvements de linguistique et de sémiologie structurales s'ancrent dans le texte analysé en tant que message encodé pouvant être décodé au seul moyen du code employé. Ces théories ne prennent pas en considération le contexte d'énonciation, qui sera pris en compte dans les mouvements pragmatiques des années 1970.

⁷ Les termes langue source et cible sont utilisés pour renvoyer à la langue originale d'un texte (langue source) et à la langue de la traduction (langue cible) (Munday et al., 2022, p. 8)

contexte entourant les messages et situations de communication (Snell-Hornby 2006 : 47). À l'époque, les sémiologies structurale et pragmatique faisaient souvent montre d'oppositions en apparence indépassables. Roger Odin note par exemple que certains autres, comme Christan Metz, se revendiquent de l'immanence pure, c'est-à-dire, d'une orientation résolument structurale (Odin 2011 : 12) : les messages sont encodés et décodés selon un processus très linéaire. Cependant, il est presque impossible d'adopter ce genre d'approche sans faire un peu de pragmatique (15). Cet état de fait a pu, par le passé, prendre des allures de faiblesse théorique, et déboucher sur une « valse-hésitation » (ibid.) entre structuralisme et pragmatisme selon le terme de Odin. Il insiste alors sur le fait que, loin d'être un problème indépassable, il s'agit d'un phénomène réel, et que l'on ne peut ni échapper au structuralisme, ni au pragmatisme (ibid.). Aussi allons-nous entamer la même valse dans ce travail de recherche, mais sans hésitation ici. Entendu que le jeu vidéo est un média culturel et plurisémiotique, la combinaison des outils des sémiologies structurales et pragmatiques sera la bienvenue pour rendre compte de phénomènes complexes.

La prise en compte des facteurs contextuels dans la sémiologie pragmatique a contribué à l'avènement de la traductologie et permis ledit « tournant culturel » (Snell-Hornby 2006 : 20—47) de la discipline. À partir du moment où les analyses permettent de sortir du règne du code et de prendre en compte le fait que le code relève de la culture, la traductologie peut émerger en tant que champ disciplinaire individuel et se démarquer de l'immanentisme⁸ et du structuralisme. Ainsi, certains se réjouissent de la naissance de la traductologie :

Considérant la longue tradition réflexive qui entoure la traduction en Europe occidentale, nous nous rendons compte que les tentatives relativement récentes de limiter les réflexions entourant la traduction aux contraintes de la langue uniquement échouent magistralement à rendre justice à la complexité du problème. [...] Nous nous rendons finalement compte que la traduction mérite une position bien plus centrale dans l'histoire culturelle [...] (Lefevere 2002 : xiv).

Ainsi la traduction ne se limite-t-elle plus à un fait de langue, mais est également un fait de culture. La distanciation face à un paradigme prescriptif donne plus de place au texte cible (Snell-Hornby 2006 : 49) et a permis l'émergence d'une approche traductologique descriptive, culturelle et systémique (ibid.) à l'instar de théories comme les polysystèmes d'Even-Zohar (1990). Celui-ci s'ancre résolument dans les travaux des formalistes russes, donc, dans les théories du cercle de Prague : ce que l'on nomme la structurale dynamique

⁸ L'immanence est une posture en sémiologie qui attribue une importance quasi exclusive à la structure d'un langage par rapport à ses manifestations pragmatiques (Paolucci, 2019, p. 206)

⁹ *Looking back at the long tradition of thinking on translation in Western Europe, we realize that relatively recent attempts to limit discussions of translation to what pertains to constraints of language only, signally fail to do justice to the complexity of the problem. [...] We are finally beginning to realize that translation deserves to occupy a much more central position in cultural history [...]*

(par opposition aux théories statiques de Saussure et consorts) (Nivat, s. d.). La théorie des polysystèmes montre, par l'étude des enchevêtrements de dynamiques systémiques, comment des facteurs contextuels et extralinguistiques ont un effet sur les productions d'un territoire donné (Even-Zohar 1990 : 10 - 16). D'une approche théorique centrée sur le texte source et limitée par des considérations purement linguistiques, la traductologie a suivi la voie des études en sémiologie. Des sémiologies structurales (statiques et dynamiques), la traductologie s'est dirigée vers des considérations fonctionnelles et pragmatiques, c'est-à-dire, des théories prenant en compte les réalités contextuelles et culturelles des productions, qu'il s'agisse de productions originales ou des versions traduites (Hermans 2014 : 12). Comme Hermans le souligne, l'intérêt de ce tournant est multiple, puisque ces théories jouent le rôle d'outils exploratoires dont l'apport se situe du point de vue heuristique et cognitif (ibid.). L'idée n'était pas de conduire des analyses systématiques répliquables, mais bien d'investiguer des dynamiques et des données d'une manière innovante (ibid.), ce qui a permis non seulement de se distancier des approches restrictives et normatives, mais surtout d'élargir le spectre d'analyse. Cette thèse partage ces ambitions heuristiques en optant pour le parti pris d'une recherche théorique fondamentale et exploratoire. À l'époque, tous les phénomènes ayant trait de près ou de loin à la traduction sont devenus des objets d'études potentiels (14).

Cette évolution a joué un rôle déterminant dans l'émergence de la traductologie et a poussé certains auteurs à se positionner plus fermement par rapport aux considérations structurales et aux études dans lesquelles le texte source occupait une place centrale. Ainsi, Gideon Toury, quand il parle de la traductologie descriptive, affirme que les « faits de traduction » sont les faits d'un seul et unique système : le système culturel cible (Toury 2012 : 17 -20), ce qui traduit une certaine radicalité par rapport aux approches antérieures. Pour lui, il est indispensable de ne pas réduire la traductologie à des analyses contrastives entre texte source et texte cible, et il va même plus loin en affirmant que ces approches n'ont pas vraiment leur place en traductologie descriptive, car ces analyses contrastives ne permettent pas d'en apprendre plus sur le contexte de production (24). Au cœur de cette science nouvelle doivent se trouver des questions de l'ordre de l'acceptabilité d'un texte dans un système cible donné, le texte source ne devant être pris en considération qu'après une reconstruction rétrospective du processus de décision à partir d'un objet cible lié unilatéralement à un objet source (22). Cela ne signifie cependant pas que le texte source disparaît complètement des réflexions, au contraire, Toury apporte une réflexion complète en adjoignant au concept d'acceptabilité (centré sur la cible) l'adéquation (centré sur la source). Dans ce contexte, il affirme qu'une traduction ne penche jamais totalement vers la cible ou la source, et qu'il s'agit bien souvent d'un mélange d'acceptabilité et d'adéquation (2012, p. 70). Cette approche fonctionnaliste permet à Toury de s'émanciper du carcan de la langue source.

Un autre pan essentiel des réflexions de Toury porte sur les conventions et les normes. Pour lui, les conventions sont d'ordre culturel, mais restent pour majeure partie indéterminées. Elles sont des tentatives d'organisation d'une série de comportements en société (63). Face à ces conventions floues, il oppose les normes. Les normes transforment

les grandes idées et valeurs partagées par une communauté en directives spécifiques sur la manière d'agir dans des situations précises. Ces directives expliquent clairement ce qui est acceptable ou non, ce qui est encouragé et ce qui est interdit dans certaines situations (ibid.). Pour soutenir cette assertion, il se réfère à Swidler, une sociologue qui a notamment décrit la culture comme un « kit d'outils » permettant d'établir quelles sont les bonnes pratiques à entreprendre (ibid.). Toury affirme

[qu'à] la différence des conventions vagues et variables, les normes impliquent des sanctions, effectives ou à tout le moins potentielles. Ces sanctions peuvent être négatives, même punitives (dans le cas d'une violation d'une norme, ou d'échec à agir conformément à celle-ci), ou positives et gratifiantes (lorsqu'une personne excelle à se conformer à une norme). Par conséquent, les normes jouent le rôle de référence pour évaluer des comportements et/ou leurs résultats concrets¹⁰. (64)

Il est intéressant de noter que, bien que Toury considère les normes comme étant plus concrètes, tant dans leur existence que leurs conséquences, elles ne sont pas des « entités » claires pour les chercheurs (ibid.), mais plutôt des « [...] hypothèses explicatives à des comportements observés et leurs manifestations perceptibles¹¹ » (ibid.). L'on peut alors en tirer des règles objectives dans un domaine donné (65). Du point de vue de Toury, ce qu'il nomme « contraintes » joue un rôle très important dans la formation des normes dans une culture donnée. Dans le cas de la traduction, c'est le croisement entre les règles générales de la culture cible et les « comportements idiosyncratiques » des traductaires qui forme les contraintes qui influenceront sur la forme que prendra la traduction (ibid.). Toury opère clairement un virage pragmatique dans la conceptualisation de l'activité traduisante, tout en soulignant également l'importance du développement des approches cognitivistes en traductologie (67—68).

L'apparente radicalité de Toury trouve écho dans d'autres textes scientifiques portant sur le tournant culturel de la traductologie, comme dans l'ouvrage *Translation/history/culture: a sourcebook*, qui souligne l'échec des orientations uniquement linguistiques (Lefevere 1992 : xiv). Avant Toury, on retrouve également l'idée que la traduction est un transfert culturel et non un transcodage linguistique de mots ou de phrases chez Vermeer (1986, p. 33), ce que Snell-Hornby interprète comme un rejet explicite de la définition linguistique de la traduction (2006 : 54). Vermeer, en parlant de l'intérêt d'une théorie de la traduction, souligne que c'est l'objectif de la théorie qui doit en déterminer le spectre, en précisant que plus la théorie porte sur un point spécifique, plus elle sera proche des pratiques. Au contraire, plus la théorie aura des implications

¹⁰ Unlike the vague and fluid conventions, norms involve sanctions, actual or at least potential. Such sanctions can be negative, even punitive (in the case of the violation of a norm, or failure to act in accordance with it), or positive and rewarding (when one excels in abiding by a norm). Consequently, norms also serve as a yardstick for the assessment of instances of behaviour and/or their tangible results (Toury, 2012 : 64).

¹¹ Thus, from the scholarly point of view, norms do not appear as entities at all, but rather as explanatory hypotheses for actual behaviour and its perceptible manifestations.

générales, moins elle reflètera l'activité des praticiens (Vermeer 1986 : 36). Étant donné que Vermeer s'intéresse en priorité à la formation des traductaires, la théorie développée se veut aussi proche de la pratique que possible (ibid.), d'où la volonté de prendre en considération les éléments contextuels et culturels survenant dans le cadre d'une traduction donnée (36-37). Ces réflexions aboutissent à une théorie bien connue dans le domaine de la traductologie : le skopos, développé par Hans Vermeer et Katharina Reiss. La théorie du skopos peut être décrite comme profondément fonctionnaliste, Vermeer et Reiss utilisant les termes « fonction », « objectif » et « skopos » comme des quasi synonymes (Reiss et al., 2013, p. 86). Selon cette perspective, la traduction n'est plus vue comme une activité de transcodage en deux phases, mais plutôt comme un transfert interculturel d'un ensemble d'informations culturellement organisées (71). La manière dont l'« offre informationnelle » (ibid.) est traitée lors du processus de traduction dépend non pas du texte source, mais bien du public cible et de la fonction du texte cible, que Vermeer et Reiss appellent le *translatum* (90). La traduction est donc un transfert informationnel conditionné par la culture réceptrice, ce qui implique un ensemble de conditions d'existence pour le *translatum* :

- 1) le *translatum* est déterminé par son skopos (sa fonction), avec pour sous règle que le skopos est déterminé par le public cible (90) ;
- 2) le *translatum* est une offre informationnelle qui prend sa source dans une culture et une langue source¹² (107) ;
- 3) le *translatum* est une réorganisation irréversible d'une offre informationnelle source dans une langue cible (ibid.)
- 4) le *translatum* doit présenter une forme de cohérence interne vis-à-vis à la fois de la langue et de la culture cible (ibid.) ;
- 5) l'offre informationnelle réorganisée du *translatum* doit être cohérente avec l'offre informationnelle source (ibid.).

Tout l'enjeu est de repenser la traduction non plus comme une opération de codage, mais comme un ensemble d'informations permettant un ancrage moins linguistique et bien davantage pragmatique. Les conditions d'existence décrites ci-dessus mettent en exergue cette importance nouvelle accordée au contexte culturel du texte cible : les conditions susnommées portent principalement sur le *translatum* et ont peu d'égard au texte source. Les productions source et cible sont alors deux entités différentes au lien plus ténu, mais qui jouissent d'une importance respective nouvelle.

Quant aux textes source et cible, il nous semble important de parler des travaux de Venuti, qui ont grandement influé sur les manières d'envisager le processus de traduction. Dans son ouvrage *The Translator's Invisibility: A History of Translation* (2017), il repense les pratiques de traduction à l'aune non plus des textes eux-mêmes, mais de la posture des traductaires. Il note dans la sphère anglophone, en particulier aux États-Unis et en

¹² Il est intéressant de noter que Reiss et Vermeer considèrent la culture et la langue comme des systèmes distincts (92-93).

Angleterre, une forte propension à prioriser la fluidité du texte cible, entraînant une invisibilisation culturelle (2) :

Le règne de la fluidité dans les traductions en anglais reflète des tendances similaires dans d'autres formes culturelles, y compris des formes différentes d'écriture. Le gigantesque pouvoir économique et politique acquis par la recherche scientifique durant le 20^e siècle, les innovations post Seconde Guerre mondiale en matière de technologies de la communication avancées en vue de développer les industries du divertissement et de la publicité et de soutenir le cycle économique de production d'échange et de marchandises – toutes ces évolutions ont eu une influence sur tous les médias, tant papiers qu'électroniques en valorisant une utilisation purement instrumentale de la langue et autres modes de représentation et en priorisant l'intelligibilité immédiate et l'impression de factualité¹³ (5).

Ces pratiques semblent concerner tous les médias pouvant faire l'objet d'une traduction. Les réflexions de Venuti s'inscrivent dans un véritable mouvement politique et idéologique, ce qui se ressent fortement dans les concepts développés par l'auteur : la *domestication* et la *foreignization* (19). Pour Venuti, la *domestication* est le processus par lequel un texte source est dévoyé de ses particularités culturelles au cours de la traduction, invisibilisant par là même le traductaire et la culture source pour répondre à un objectif de fluidité de lecture (6). La *foreignization* consiste à rendre visible le fait qu'un texte a été traduit, visibilisant dans le même temps à la fois la culture source et le traductaire (16). La pratique de *foreignization* est, selon Venuti, une forme de résistance bienvenue face à ce qu'il nomme la « violence ethnocentrique de la traduction » (ibid.). Les concepts de Venuti sont ainsi tant linguistiquement qu'idéologiquement chargés. Bien qu'il parte de la forme discursive, linguistique et culturelle que prennent les traductions, *domestication* et *foreignization* sont avant tout une attitude éthique face à la traduction, et à l'hégémonie anglo-saxonne des pratiques qu'il décrie (19). Nous reviendrons sur le rôle presque antithétique que jouent les travaux de Venuti dans le domaine de la localisation de jeux vidéo dans la partie 3 du présent chapitre.

Christiane Nord s'est également penchée sur les rapports qu'entretiennent les textes cibles et les textes sources, mais dans une perspective plus fonctionnaliste, donc centrée sur l'objectif d'une traduction donnée. Elle différencie deux stratégies de traduction principales : la traduction instrumentale, et la traduction documentaire (Nord, 2018). En théorisant ces concepts, Nord a étendu et affiné le *skopos* de Reiss et Vermeer que nous

¹³ The dominance of fluency in English-language translation reflects comparable trends in other cultural forms, including other forms of writing. The enormous economic and political power acquired by scientific research during the twentieth century, the post-World War II innovations in advanced communications technologies to expand the advertising and entertainment industries and support the economic cycle of commodity production and exchange – these developments have affected every medium, both print and electronic, by valorizing a purely instrumental use of language and other means of representation and thus emphasizing immediate intelligibility and the appearance of factuality.

avons présenté plus tôt. La traduction instrumentale se concentre sur le rôle, la fonction d'un texte donné dans la langue cible :

Le résultat d'une traduction instrumentale est un texte qui peut remplir la même gamme de fonctions qu'un texte original. Si la fonction du texte cible est la même que celle de la source, alors, l'on peut décrire la traduction comme équifonctionnelle ; s'il y a une différence, nous parlerons de traduction hétérofonctionnelle ; et si le statut (littéraire) du texte cible dans le corpus de textes de la culture cible correspond au statut (littéraire) de l'original dans le corpus de textes de la culture source, nous pourrions parler d'une traduction homologue¹⁴ (50).

La comparaison entre le texte source et le texte cible est quasi exclusivement d'ordre fonctionnel. Dans le cas de la traduction instrumentale, le texte doit être idéalement complètement adapté d'un point de vue culturel et linguistique, le lecteur ne doit pas être conscient qu'il lit une traduction (52). Le texte existe par lui-même et n'a plus qu'un lien ténu avec sa source, ce qui est parfois rapproché hâtivement du concept de *domestication* de Venuti.

Quant à la traduction documentaire, la source conserve une importance prédominante. La fonction du texte cible est métatextuelle, l'idée sous-tendant cette stratégie étant de mettre le lecteur de la traduction en contact avec le texte source (47). La traduction n'est plus un texte autonome, c'est un document donnant accès à un autre document et à une autre culture (136). Dans ce cas précis, les traces et références culturelles ne sont plus gommées, mais expliquées (49). Si l'on peut souligner que la traduction documentaire se rapproche du concept de *foreignization* de Venuti, il convient de souligner que ces deux théories prennent leurs sources dans des enjeux et des considérations très différentes. L'approche de Christiane Nord est fonctionnaliste, et la culture est adaptée en regard de la fonction du texte cible. La démarche de Venuti est quant à elle idéologique et repose sur l'idée que les pratiques de *domestication* opèrent une violence ethnocentrique dans un contexte anglo-saxon. En revanche, l'on peut noter que les réflexions de Nord s'inscrivent dans la droite ligne des réflexions de Toury et de son intérêt particulièrement marqué pour le rôle du texte cible dans le système où il paraît.

Parmi ces multiples perspectives sur la traduction, ce sont les théories de Christiane Nord et de Venuti qui sont principalement mobilisées en localisation. Il est intéressant de souligner que la *domestication* venutienne est vue dans l'industrie du jeu vidéo comme une pratique positive : pour des raisons principalement commerciales, l'invisibilisation du traducteur représente l'objectif affiché de la localisation vidéoludique, dévoyant par

¹⁴ The result of an instrumental translation is a text that may achieve the same range of functions as an original text. If the target-text function is the same as that of the source text we can speak of an equifunctional translation; if there is a difference between source and target text functions we would have a heterofunctional translation; and if the (literary) status of the target text within the target-culture text corpus corresponds to the (literary) status the original has in the source-culture text corpus, we could talk about a homologous translation.

là même la théorie de Venuti de son ancrage idéologique et politique. La version cible est considérée comme une version nouvelle destinée à être vendue sur un territoire donné, mais dont l'expérience de jeu doit être fonctionnellement similaire à la version source (O'Hagan & Mangiron, 2013a). En l'essence, cette expérience de jeu souffre d'un manque de définition, puisque le skopos d'un jeu vidéo, c'est-à-dire sa fonction, est essentiellement décrit comme se résumant au « fun » (Fernández Costales, 2014; Mangiron et al., 2014; O'Hagan & Mangiron, 2013a), sans précision quant à la nature ou aux dynamiques sous-jacentes dudit « fun ». L'idée d'une traduction en tant qu'offre informationnelle conditionnée par le public cible est particulièrement compatible avec la considération du jeu vidéo comme un média à part entière, avec ses propres publics, ses réalités culturelles, ses territoires commerciaux, et s'accorde avec une partie des pratiques actuelles dans le domaine de la localisation vidéoludique.

Le développement de la traductologie ne s'est pas arrêté là. Une fois que les considérations pragmatiques ont permis l'émergence de la traductologie en tant que champ d'étude à part entière, celle-ci a continué son évolution en parallèle des réflexions sémiologiques (Snell-Hornby, 2006 : 150). Avec l'essor des sciences cognitives, on a vu émerger une interdisciplinarité encore plus marquée entre la traductologie, la linguistique, les sciences pragmatiques et les considérations cognitives (ibid.). Hans-Peter Kurz a ainsi décidé de se pencher sur les processus mentaux des traductaires au cours de l'activité de traduction. Pour ce faire, il a emprunté à la psychologie le principe de *think-aloud protocol*¹⁵(123). Cependant, cette étude a été faite dans un contexte particulier, étant donné qu'il s'est intéressé à des étudiants et étudiantes apprenant le français (ibid.). Si cela a pavé la route pour de futures interactions entre les sciences cognitives et la traductologie, les professionnels et professionnelles de la traduction ont fait une levée de boucliers, étant donné que l'étude ne portait que sur une population apprenante, et non sur des traductaires professionnels (ibid.). C'est dans les années 1990 que davantage de travaux interdisciplinaires ont vu le jour, avec notamment Kussmaul, qui s'est intéressé aux sources cognitives des erreurs de traduction (1995). Pour ce faire, il a repris la théorie des scènes et des cadres sémantiques de Fillmore, qui avait déjà trouvé des applications dans le domaine de la traductologie¹⁶ (Neubert & Shreve, 2000; Snell-Hornby, 1988; Vannerem & Snell-Hornby, 1994; Vermeer & Witte, 1990). Le recours aux théories des sciences cognitives a permis de compléter les études empiriques en traductologie et ainsi avoir une vue d'ensemble plus exhaustive qu'en ne prenant en compte que les facteurs structuraux et pragmatiques (Kussmaul 1995 : 6).

¹⁵ Le protocole de TAP est une méthode de récolte de données empruntée au domaine de la psychologie cognitive. Dans le cadre du TAP, un chercheur observe un investigué lors de tâches, comme la traduction, tandis que l'investigué verbalise son cheminement réflexif de sorte que le chercheur y ait accès.

¹⁶ La théorie des scènes et des cadres est une théorie en sciences cognitives qui s'est construite en opposition aux théories structurales et pragmatiques portant sur la sémantique, qui tendaient à négliger la cognition durant le processus de compréhension. La notion de cadre sémantique se réfère à un système conceptuel utilisé pour comprendre le monde, qui guide la perception et l'utilisation du langage. Cette théorie sera développée plus en avant dans ce travail, dans la partie portant sur la sémiologie cognitive.

L'évolution parallèle entre la traductologie et la sémiologie montrée jusqu'ici va jusqu'à reproduire les mêmes grands questionnements méthodologiques et heuristiques dans les deux disciplines. Mary Snell-Hornby recourt à l'image d'un pendule oscillant entre les courants émergents de la traductologie et la posture originelle linguistique du champ, un phénomène observé par plusieurs chercheurs, comme Hans Vermeer ou André Lefevere (Snell-Hornby 2006 : 151). Lefevere souligne ainsi la propension de la traductologie à ignorer sa propre histoire (1993 : 1) et déplore un mouvement apparemment généralisé que Mary Snell-Hornby décrit sous l'appellation « *back to linguistics* » (Snell-Hornby 2006 : 151). Peu de recherches innovantes verraient le jour, la roue serait réinventée encore et encore (152). Comme esquissé dans les pages précédentes, la perspective de la présente thèse prend le contrepied des observations effectuées par les traductologues déplorant le retour au carcan de la linguistique en embrassant la valse entre les mouvements (Odin 2011 : 13) dans la droite ligne des réflexions développée par Roger Odin. Dans ce contexte, le recours à des outils de disciplines traditionnellement en opposition, et plus précisément à une forme adaptée à l'objet qui est le nôtre, nous paraît indispensable afin de prendre en considérations les multiples facettes qui constituent la localisation de jeu vidéo.

3 LA LOCALISATION VIDÉOLUDIQUE ET LA TRADUCTION AUDIOVISUELLE, UNE FILIATION ?

L'un des champs de la traductologie qui vient instinctivement à l'esprit lorsque l'on aborde la localisation de jeux vidéo est la traduction audiovisuelle (AVT¹⁷). À certains égards, la localisation de jeux vidéo est souvent traitée comme un sous-champ des études en AVT, trouvant de timides mentions dans des ouvrages dédiés (Pérez González, 2019). Ce lien entre localisation vidéoludique et AVT était justifié pendant un temps par la présence de scènes cinématiques « déconnectées » de la sphère ludique des jeux vidéo (Rivas-Ginel, 2023, p. 111).

D'aucuns identifient les débuts de la traduction audiovisuelle à la naissance du cinéma muet (O'Sullivan et Cornu, 2019 : 15), où la pratique était entreprise principalement par des techniciens qui n'étaient pas formés en traduction, mais qui souhaitaient participer à la dissémination internationale des films sur lesquels ils travaillaient (16). On notait déjà en 1916 des difficultés de localisation plurisémiotique avec les intertitres illustrés, aussi appelés cartons, où des illustrations contextuelles accompagnaient les textes des intertitres (Salt, 1992 : 108-9). La reproduction de ces intertitres était d'ailleurs considérée comme n'en valant pas la peine au vu des difficultés techniques que cela représentait (ibid.). S'il y a bien un manque de recherche sur les pratiques d'AVT de cette époque, puisque la documentation reste rare, de même que les films, dont les conditions

¹⁷ Dans le cadre de cette thèse, nous choisissons d'utiliser l'abréviation anglaise AVT (*audiovisual translation*) plutôt que TAV au vu de la potentielle confusion qu'il pourrait y avoir entre TAV et le concept de traduction à vue.

idéales de préservation n'étaient pas claires à l'époque, la recherche semble s'accorder sur le fait que les pratiques étaient assez libres, le texte source ne bénéficiant pas de beaucoup d'égards (O'Sullivan et Cornu, 2019 : 16-17). Cependant, Nornes fournit des exemples intéressants dans son ouvrage *Cinema Babel Translating Global Cinema* (2007). En raison de nécessités juridiques, plusieurs films ont vu leurs intertitres profondément remaniés, comme *Within our Gates* d'Oscar Micheaux en 1920, dont l'un des dialogues comportait des insultes racistes : notamment « [...] *Poor white trash – and no better than a negro* [...] », tout simplement censurées dans la version espagnole du film en étant rendu par « [...] *le insultó ferozmente* [...] », qui signifie plus ou moins « il l'injuriât féroce » (Nornes 2007: 100). Cette manière de procéder est particulièrement intéressante, puisque, nous le verrons plus en avant dans cette thèse dans la section 3 du présent chapitre, des pratiques similaires ont lieu aujourd'hui dans l'industrie de la localisation vidéoludique, également pour des raisons juridiques.

Nous pouvons noter également d'autre similarité avec le jeu vidéo : aux alentours des années 1930, des stratégies étaient mises en place afin d'éviter les difficultés et les écueils liés à la localisation en amont du processus de production (O'Sullivan et Cornu, 2019 : 17). Ne disposant pas forcément des moyens techniques (pour le doublage ou le sous-titrage) et financiers, les réalisateurs engageaient parfois des acteurs étrangers pour tourner le même film à nouveau dans d'autres langues, mais cette façon de faire trouva vite ses limites en ce que les films perdaient en attrait pour les spectateurs, puisqu'ils étaient tournés avec des acteurs moins connus (22). De ce petit aperçu débutant à la naissance du film muet se dessine un cadrage particulier en AVT, qui continue encore en partie aujourd'hui : c'est au média filmique en tant qu'objet technique que la priorité est accordée, et donc aux pratiques techniques de traduction des intertitres, sous-titres et doublages. Les enjeux culturels tendent à être impensés. Comme nous le verrons dans la section 3 de ce chapitre, la prépondérance de l'aspect technique de l'AVT constitue un point commun avec la localisation de jeux vidéo.

Bien que les pratiques d'AVT remontent au début du 20^e siècle, certains chercheurs déploraient encore jusqu'en 2009 la jeunesse du domaine de recherche, le manque de théorisations générales, les approches prescriptives, et les recherches arborant des approches fragmentaires et anecdotiques (40), reproches que l'on retrouve encore aujourd'hui dans les études en localisation de jeux vidéo (Fernández Costales, 2014; Hansen & Houlmont, 2022; Houlmont, 2023b). Néanmoins, aujourd'hui, les recherches en AVT se sont fortement étendues, en particulier du point de vue de l'élargissement du spectre de ses objets.

À l'origine, c'étaient principalement les films qui étaient concernés, là où, de nos jours, de nombreux médias se sont ajoutés, comme les séries ou les dessins animés, formant un environnement médiatique riche et complexe. Avec ces nouveaux objets sont apparues de nouvelles pratiques. Le sous-titrage inter- et intralingual, le doublage interlingual et intralingual, ce qui recouvre la synchronisation labiale, les voix off, la narration, les commentaires et l'interprétation simultanée, et également les mesures d'accessibilité

comme le sous-titrage pour les malentendants et l'audiodescription constituent autant de sujets couverts par les recherches en AVT (Pérez González, 2014 : 12). Pendant un temps, ces objets et pratiques étaient principalement étudiés sous un angle descriptif sans réelle interdisciplinarité (Chaume, 2002 : 2). Si, à leurs débuts, les recherches en AVT se limitaient à des descriptions des pratiques et conditions de travail, elles font aujourd'hui montre d'une variété peu commune (Pérez González, 2019), comme les pratiques de surtitrage à l'opéra. Dans le présent chapitre, nous aborderons principalement les notions de sous-titrage et de doublage en raison de leur surreprésentation dans les jeux vidéo.

3.1 LE SOUS-TITRAGE

Le sous-titrage constitue l'un des points les plus abordés dans les recherches scientifiques, et ce, pour plusieurs raisons. En premier lieu, les avancées technologiques ont permis non seulement d'avoir accès à nombre de matériaux importants pour la recherche, comme les contenus audiovisuels, mais pas uniquement (O'Sullivan et Cornu, 2019 : 24). En effet, aujourd'hui, l'avènement d'Internet et la démocratisation de la technologie ont permis l'émergence de ce que Jenkins appelle la « convergence médiatique » (Jenkins, 2006 : 2), c'est-à-dire la propension des différents constituants de notre paysage médiatique à coopérer pour créer non seulement des contenus transmédias, mais également des contenus médiatiques différents portant les uns sur les autres. Ainsi les critiques de film ou de série, les publicités, les essais à propos de textes audiovisuels, les documents paratextuels ou toute forme de contenu créé pour ou par les consommateurs représentent-ils aujourd'hui autant de matériaux mobilisables dans la recherche en AVT (O'Sullivan et Cornu 2019: 24).

Le sous-titrage ressortait d'abord d'une pratique restreinte, puisqu'entreprise par les techniciens et professionnels qui travaillaient sur les films (16). Aussi a-t-il fait l'objet de recherches spécifiques mêlant description et prescription. Il est communément accepté que l'AVT est une forme de *constrained translation*¹⁸, puisque les contraintes physiques du sous-titrage sont saillantes. Premièrement, les sous-titres doivent généralement être courts pour que les spectateurs aient le temps de les lire et de les comprendre (Guillot, 2019 : 35), nécessité assortie, on le sait aujourd'hui, de toute une série d'effets, comme les changements de ton et de vocabulaire induits par le besoin de concision, pouvant modifier la perception de certains personnages (Vandaele, 2019 : 233). Les prescriptions quant à la manière de sous-titrer les textes audiovisuels varient d'un groupe à l'autre (l'ESIST, la *European Association for Studies in Screen Translation*, propose par exemple des *guidelines*¹⁹), et nous savons que la capacité du public à lire et comprendre les sous-titres dépend d'une pléthore de facteurs, comme l'âge, les habitudes de visionnage, le niveau de littératie (médiatique et linguistique), etc. (Guillot, 2019, p. 35). Ces facteurs constituent

¹⁸ Le terme *constrained translation* se réfère aux contraintes spatiales et techniques dans le domaine de la traduction audiovisuelle. Le terme est traditionnellement attribué dans la littérature scientifique au travail de Titford en 1982, dont nous ne trouvons pas de traces en bibliothèques et en ligne.

¹⁹ <https://esist.org/resources/avt-guidelines-and-policies/>

autant de pistes d'étude interdisciplinaires, puisque, dès lors que nous savons que l'âge joue un rôle, les sciences cognitives peuvent être mobilisées (puisque l'âge joue un rôle dans le traitement cognitif des informations), ou vu que les habitudes de visionnage jouent un rôle prépondérant dans la réception des sous-titres, les notions de littératies ou les théories sociologiques peuvent être mobilisées (ibid.).

Outre ces prescriptions de bonnes pratiques, c'est la nature même du sous-titrage qui est investiguée, puisque les sous-titres sont une forme de texte écrit destiné à refléter les spécificités de la langue orale, comme l'intonation, les accents, la qualité de la voix et autres marqueurs socioculturels ou caractéristiques paralinguistiques, comme le fait de faire des pauses (ibid.). En dépit de la diversité des perspectives, les enjeux survenant en raison du contexte multimodal et technique d'apparition des sous-titres priment sur tout le reste et justifient les pratiques actuelles. Marie-Noëlle Guillot note ainsi que

[d]ans la lutte pour produire du sens dans cet environnement d'une grande richesse multimodale, mais synonyme de restriction spatiale que représentent les films pour [les pratiques de] sous-titrage professionnel classique, ce sont généralement les intentions communicatives des dialogues sources qui priment sur les détails textuels et sémantiques dans un processus dont on dit qu'il favorise la neutralisation et la standardisation culturelles et linguistiques par la suppression des identités non mainstream²⁰ (Guillot, 2009 : 38).

Ce qu'elle entend par suppression des identités non mainstream est en fait une forme de lissage culturel, que l'on retrouve aussi dans le domaine de la localisation de jeux vidéo (Mandiberg, 2015). Les pratiques de traduction audiovisuelle prennent pour fondement l'apparente nécessité de se plier aux contraintes techniques, contraintes dont la légitimité même est remise en cause dans la littérature scientifique. Peter Fawcett, dans son article *The Manipulation of Language and Culture in Film Translation*, interroge par exemple la limite entre de réelles contraintes et de simples conventions (2003 : 146). Il regrette le sacrifice très fréquent des jeux de mots, des rimes et des métaphores sur l'autel de la lisibilité (152), arguant que les multiples altérations des textes audiovisuels sources, à force de répétition, ont un effet sur la reproduction des contenus culturels et idéologiques des films consommés par les spectateurs (162-163). Ces modifications, poursuit-il cependant, ne sont pas remarquées par les consommateurs, ce qui n'est pas une raison selon lui pour ne pas remettre les pratiques en question (163).

Le paradigme dominant dans la pratique du sous-titrage, et de l'AVT de manière générale, est la *domestication*, amenant dans son sillage une pléthore d'implications éthiques et idéologiques. L'on peut ainsi se questionner quant à la manière de distinguer une bonne

²⁰ In the tussle for producing meaning in the multimodally rich but spatially constrained film context of mainstream professional subtitling, priority is given overall to the communicative intentions of source dialogues over textual and semantic detail, in a process argued to foster cultural and linguistic neutralization and standardization by suppressing non-mainstream identities.

traduction audiovisuelle. Yves Gambier affirme que dans une perspective pragmatique, plus l'effort cognitif du spectateur est grand, moindre est la pertinence de la traduction (2003 : 185). Ce jugement qualitatif implique que l'altérité ne doit pas trop diverger des attentes de la réception en termes de normes esthétiques et idéologiques, et ce afin d'éviter autant que faire se peut toute forme de friction culturelle (179). Dans cette perspective, l'« Autre » ne doit pas trop l'être, mieux vaut qu'il soit comme nous, qu'il se conforme aux préférences et attentes dominantes (ibid.).

Tout ceci pose des questions éthiques quant à la sélection des éléments à traduire, adapter, transférer, sélectionner ou supprimer. Il convient de réfléchir à ce que l'on définit par « préférences et attentes dominantes », en vertu desquelles les traductaires opèrent ces choix. Dans l'Union européenne, de manière générale, les contenus consommés dans le domaine de l'audiovisuel, notamment au cinéma, proviennent principalement des U.S.A., dépassant de loin la consommation de productions nationales (Observatoire européen de l'audiovisuel 2023; Orrego-Carmona, 2015 : 17), et c'est également le cas pour les contenus animés sur les plateformes de SVàD (Service de Vidéo à la Demande) principales en Europe (Jiménez Pumares & Fontaine, 2021) comme Netflix, Amazon Prime Video, Disney +, Paramount +, Universal +, qui sont d'ailleurs toutes des entreprises étatsuniennes²¹. Bien qu'Internet brasse du contenu audiovisuel provenant de tous les pays, ce sont les contenus étatsuniens qui restent en tête des téléchargements et des visionnages, et ce, même par les canaux illégaux (Orrego-Carmona, 2015 : 18). Ces faits ont un impact sur les attentes et les préférences, puisqu'elles sont formées en partie par les pratiques industrielles et les stratégies marketing des entreprises du secteur des industries culturelles (Jenkins, 2006 : 62-63).

Dans ce contexte, nous pouvons mieux comprendre les enjeux des recherches en AVT, et par extension, en localisation de jeux vidéo. En raison de l'ampleur de la production des industries culturelles et de la consommation de ces œuvres, les effets sont multiples. Par exemple, la diversité des films, séries, dessins animés, jeux vidéo etc. représente un facteur de différenciation crucial : certaines productions tendent à innover et à s'écarter du modèle de consommation de masse (Gambier, 2003 : 182), elles ne visent pas seulement à reproduire des modèles existants, mais cherchent à s'adresser à des publics spécifiques, à susciter une réception plus critique, ou à proposer des expériences culturelles nouvelles. Mais l'alignement des pratiques de commercialisation et de traduction audiovisuelle peut contrebalancer cet effet différenciateur, faisant du marché audiovisuel un facteur d'homogénéisation des attentes du public (ibid.). Yves Gambier va jusqu'à établir un lien entre ces dynamiques homogénéisantes et les dynamiques de reproduction des inégalités sociales qu'elles induisent possiblement (179 ; 182). Pourtant, la capacité du domaine de l'AVT, en particulier dans les pratiques de sous-titrage, à construire son propre système de représentation linguistique et culturelle dans un environnement multimodal et plurisémiotique représente une opportunité d'embrasser de manière créative une nouvelle dialectique de la différence, dialectique cruciale dans

²¹ Voir Annexe 1 pour les données de l'Observatoire européen de l'audiovisuel

une industrie mondialisée où les consommateurs sont toujours davantage amenés à côtoyer l'Autre (Guillot, 2012, p. 118).

Classiquement, plusieurs dimensions sont explorées quand il s'agit de prendre des décisions de sous-titrage. Gambier (2003 : 179) présente cinq caractéristiques :

- L'acceptabilité se réfère aux normes linguistiques d'un point de vue normatif, stylistique, terminologique, mais peut également inclure des réflexions sur les motifs rhétoriques et choix stylistiques.
- La lisibilité. Elle se réfère aux caractéristiques formelles et au formatage des sous-titres, donc inclut des réflexions quant à la police d'écriture, la couleur choisie ou encore la position des sous-titres.
- L'intelligibilité. Celle-ci porte sur toutes les caractéristiques qui conditionnent la compréhension des sous-titres, comme la durée d'affichage, la complexité textuelle, la densité informationnelle ou la répartition de la charge sémantique.
- La synchronicité est un enjeu classique du doublage, puisqu'il faut penser à la synchronisation labiale et l'isochronie, mais est également pertinente dans le cas du sous-titrage. Les sous-titres doivent suivre autant que faire se peut l'énonciation des personnages.
- La pertinence se réfère au type d'informations transmises, supprimées ou ajoutées afin de ne pas surcharger cognitivement les spectateurs.

Si l'acceptabilité est un enjeu connu et commun dans les réflexions traductologiques classiques (cf. Toury), la lisibilité, l'intelligibilité, la synchronicité et la pertinence découlent directement de la réalité technique de l'AVT. Il est étonnant que les recherches portant sur la multimodalité des œuvres audiovisuelles aient tardé à apparaître, avec une tendance récente à se pencher sur les théories issues de la sémiologie et de la sémiotique et sur leurs applications en AVT (Soffritti, 2019, p. 335), alors que les enjeux intersémiotiques et multimodaux transparaissent dans les critères classiques ci-dessus, comme la pertinence et la synchronicité. Les considérations quant à l'intelligibilité et la pertinence présentent des liens clairs avec les sciences cognitives, abordées dans la présente thèse, comme la théorie des schémas de Sperber et Wilson (2006), qui aide à comprendre en quoi la congruence entre les sous-titres et l'environnement plurisémiotique est cruciale, et la manière dont cet objectif de congruence influence les traductaires (Fryer, 2019 : 213). Les sciences cognitives sont aussi très utiles pour comprendre la manière dont sont construits les personnages pour les réceptaires (Vandaele, 2019, p. 230), personnages qui constituent un sujet d'étude courant en AVT, car centraux dans les décisions de traduction (Bruti, 2019; Desilla, 2012; 2019; Vandaele, 2019).

Les conventions de sous-titrage sont rarement remises en question dans la sphère professionnelle, au contraire des traductaires amateurs, qui prennent plus de liberté, rendant saillantes de potentielles nouvelles manières de pratiquer l'AVT (Cintas & Sánchez, 2006). Il convient de noter que l'étude des traductions réalisées par des

amateurs constitue un champ important des recherches en AVT (Chaume, 2013; Cintas & Sánchez, 2006; Dwyer, 2019; Leonard, 2005), notamment en raison de l'émergence de ce que Henry Jenkins appelle la « culture participative » (Jenkins, 2006b, p. 2), c'est-à-dire le fait que les consommateurs de biens culturels ne se cantonnent plus à les consommer, mais participent activement à leur circulation et à leur production. Cette culture participative a toute son importance dans la recherche en AVT, puisque les fans et les amateurs deviennent des *prosumers*²² d'œuvres audiovisuelles traduites (Dwyer, 2019; Guillot, 2019; Jones, 2019), pouvant traduire facilement toute sorte de contenus grâce à la démocratisation de la technologie (Orrego-Carmona, 2015; Dwyer, 2019). La traduction audiovisuelle faite par des amateurs s'avère importante, tant du point de vue de l'*empowerment*²³ des consommateurs que des pratiques professionnelles d'AVT. La traduction amateur s'opère généralement dans l'illégalité, ou dans une zone grise (Leonard, 2005), ce qui permet plus de liberté dans la pratique, puisque les traducteurs amateurs ne sont pas limités par les contraintes légales territoriales de localisation avec lesquelles les milieux professionnels doivent composer (Orrego-Carmona, 2015 : 40-41). Ainsi les milieux non professionnels développent-ils, parfois sans considération pour les pratiques habituelles des professionnels, leurs propres standards (Künzli et Ehrensberger-Dow, 2011 ; Orrego-Carmona, 2015), qui sont parfois récupérés et intégrés par les acteurs des industries culturelles. Ces industries s'alignent alors sur de nouvelles dynamiques de production et de consommation qui ont émergé de la sphère amateur (14 – 17). Tout ceci montre que les pratiques d'AVT ne sont pas fixes et qu'elles sont en fait des conventions partiellement arbitraires. Dans une perspective traductologique, nous pourrions les rapprocher de la notion de « normes » au sens touryen du terme, c'est-à-dire des régularités comportementales partagées par une communauté de traducteurs, résultant d'attentes socioculturelles plus ou moins explicites (Toury, 2012). Les pratiques amateurs, en expérimentant librement hors du cadre professionnel et légal, participent à faire émerger ou réorienter certaines normes, que les industries culturelles peuvent ensuite intégrer, notamment lorsque ces pratiques gagnent en visibilité ou en légitimité.

Tout porte à croire que les pratiques quasi systématiques de simplification et de neutralisation culturelle ne sont pas l'unique voie à suivre. Au vu de la vitesse de défilement des images et des sous-titres dans les contenus audiovisuels, il est courant de considérer certaines pratiques de traduction, comme la traduction documentaire de Nord, comme inappropriées, puisque trop dense d'un point de vue informationnel (Künzli et Ehrensberger-Dow, 2011 : 188), bien que la règle communément admise des six secondes d'affichage pour 64 caractères dans les sous-titres ne soit pas complètement éprouvée

²² Il s'agit d'un terme popularisé par Alvin Toffler dans son livre *The Third Wave* (1990). C'est un mot-valise constitué des termes *producer* (producteur) et *consumer* (consommateur), qui renvoie à des personnes qui consomment des produits qu'elles produisent elles-mêmes grâce, entre autres, aux progrès de la technologie et à sa démocratisation (215-216).

²³ L'*empowerment* désigne un processus par lequel des individus, des groupes ou des communautés acquièrent du pouvoir sur leur vie, du contrôle sur les décisions qui les concernent, et les ressources nécessaires pour agir dans leur environnement social, politique ou économique (M. Zimmerman, 2012, p. 43-44)

(ibid.). Des études de réception se montrent très encourageantes quant à de potentielles nouvelles pratiques.

Il convient de souligner premièrement que les stratégies de sous-titrage ont un réel impact sur la perception qu'ont les spectateurs d'une œuvre audiovisuelle (Ghia, 2012). Dans le cas de l'AVT, l'une des méthodes pour évaluer les effets des stratégies de traduction est l'utilisation de la technologie d'*eye tracking* (Kruger, 2019 : 359), un dispositif permettant de suivre le regard des spectateurs. Dans une étude intitulée *The impact of translation strategies on subtitle reading* (Ghia, 2012), la chercheuse a notamment comparé l'incidence de trois phénomènes courants dans le milieu de l'AVT : la divergence lexicosyntaxique entre les sous-titres et ce qui est prononcé oralement, les divergences syntacticopragmatiques et la réduction (173). Plusieurs conclusions ont transparu. Premièrement, lorsque les spectateurs ont une compréhension de la langue orale de l'œuvre audiovisuelle et des sous-titres interlinguistiques, ils ont tendance à comparer ce qui est dit dans la version orale et écrite (164). Ensuite, et c'est ici que les résultats sont significatifs, tous les phénomènes ne sont pas perçus de la même manière.

The impact of translation strategies on subtitle reading 173

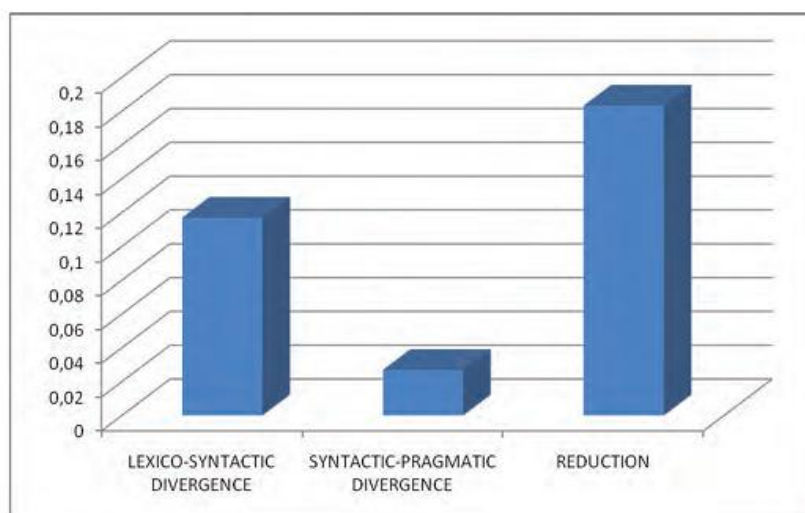


Figure 1 Distribution des déflexions en fonction des types de divergences traductionnelles (Ghia, 2012 : 173)

Étant donné que les spectateurs de l'étude parlent les deux langues, les divergences lexicosyntaxiques ont provoqué un grand nombre de déflexions (mouvements oculaires lorsque le spectateur regarde en premier lieu les sous-titres, puis l'image, pour ensuite revenir aux sous-titres). En revanche, les divergences syntacticopragmatiques n'ont pas été particulièrement remarquées. Ce sont enfin les phénomènes de réductions qui ont suscité le plus de déflexions. Ces phénomènes de réduction surviennent en raison des contraintes spatiales spécifiques à la pratique du sous-titrage évoquées plus haut. Les déflexions à cause du phénomène de réduction sont également constatées dans d'autres études, où l'on voit par exemple que la perception de sous-titres comme fautifs varie fortement entre les spectateurs et les traducteurs professionnels (Orrego-Carmona,

2019 : 374-75). Les éléments considérés comme fautifs par les traductaires ne le sont pas par les spectataires, et à l'inverse, les réductions « normales » se révèlent troublantes pour les spectataires, puisque les personnages à l'écran semblent dire beaucoup plus de choses que les sous-titres (ibid.). Ce trouble trouve écho dans d'autres recherches (Gambier, 2003 : 178). Ceci souligne que les pratiques actuelles peuvent gêner les spectataires, peu importe que la décision ait été prise de manière éclairée ou non. Naturellement, notre objectif ici n'est pas d'affirmer que les pratiques professionnelles ne sont pas justifiées, mais que, partant que l'appréciation d'un contenu audiovisuel dépend des habitudes et de la perception des spectataires, et que certaines pratiques professionnelles actuelles ne sont pas respectées dans certaines sphères, alors, une autre voie est possible.

Des études montrent que les consommateurs de contenus audiovisuels peuvent traiter une plus grande quantité d'informations que ce que les guides de bonnes pratiques du sous-titrage ne le laissent penser (Orrego-Carmona, 2019 ; Künzli et Ehrensberger-Dow, 2011). Ainsi des pratiques plus proches de formes de traduction documentaire sont-elles peut-être possibles. Après tout, les ajouts et explications d'éléments culturels sous forme de commentaires sont courants dans le milieu de l'AVT non professionnelle et sont bien reçus (Cintas et Sánchez, 2006 : 46). Cette divergence de pratique a mené à des études de réception spécifiquement sur ce sujet. Dans l'étude *Innovative subtitling: a reception study* de Künzli et Ehrensberger-Dow (2011), les chercheurs ont spécialement créé des contenus audiovisuels contenant à la fois des sous-titres, traductions des dialogues, et des surtitres métasémiotiques, explications de blagues ou de références culturelles. Les résultats sont à la fois intuitifs et contrintuitifs. Tout d'abord, la présence de davantage de texte augmente bien sûr la charge cognitive des spectataires, nécessitant une redistribution des ressources entre les images, l'audio, les sous-titres et les surtitres, ce qui a comme effet de laisser naturellement moins de ressources disponibles pour regarder les images (196). Cependant, en dépit de cette charge cognitive supplémentaire, des questionnaires ont montré un plus haut taux de rétention d'informations lorsqu'il y avait des surtitres explicatifs (ibid.). Théoriquement, ces résultats peuvent être envisagés dans le domaine du jeu vidéo également, puisque certaines pratiques vont en ce sens, comme la localisation faite par des fans du jeu japonais *Mother* 3²⁴.

Ensuite, puisque la congruence sous-titres – images est une dimension importante dans la pratique, comme nous l'avons vu chez Fryer (Fryer, 2019, p. 213), le surtitrage pourrait renforcer cette perception de congruence, et donc renforcer la pertinence des choix de traduction (Caffrey, 2009 : 176). Cependant, pour implémenter ce genre de pratique, il faut tout de même prendre en compte la charge cognitive au cas par cas, il ne s'agit pas d'opérer une surcharge informationnelle systématique. Ainsi, lorsque les sous-titres sont plus longs et se répartissent sur deux lignes, déjà exigeants en termes de charge cognitive,

²⁴ *Mother 3* a fait l'objet d'une traduction faite par des fans (Pelletier-Gagnon, 2011, p. 55), dont les pratiques se rapprochent de la traduction documentaire selon Nord. Nous l'aborderons plus en détail dans notre partie dédiée à la localisation de jeux vidéo.

il n'est pas opportun d'y ajouter des surtitres (ibid.). Outre l'environnement informationnel immédiat, les réflexions doivent également englober d'autres éléments contextuels, comme le genre du contenu audiovisuel. Ceci peut fournir des pistes de réflexion intéressantes dans le cadre de la localisation de jeux vidéo : nous pourrions par exemple imaginer que l'on prenne en compte le genre d'un jeu vidéo, non pas du point de vue des types de texte qui y sont rencontrés, mais en regard de la charge cognitive induite à un instant T par la structure même d'un jeu. Connaître ces différentes réalités et dynamiques permettent à notre sens d'opérer des choix éclairés en matière de traduction, qui ne se conformeraient pas systématiquement à des pratiques instituées qui, comme nous l'avons vu, peuvent se révéler moins efficaces ou pertinentes en fonction du contexte.

Les contenus audiovisuels constituent des véhicules culturels importants, dont la consommation participe à la construction de visions singulières de l'altérité (Bucaria et Chiaro, 2007 : 115). Des chercheurs proposent l'application de la théorie des trois Rs de Chesterman lorsqu'il s'agit de penser la pratique de l'AVT (Gambier, 2009; Orrego-Carmona, 2019). Chesterman, dans *Bridge concepts in translation sociology* (2007), propose de penser la traduction à travers le prisme de la sociologie, notamment avec sa théorie des trois Rs : réaction (*reaction*), réponse (*response*) et répercussion (*repercussion*) (179). Par réaction, il entend l'effet cognitif qui survient au décodage de la traduction, c'est-à-dire la réponse mentale et émotionnelle au moment de la lecture (ibid.). Par réponse, il décrit la forme de feedback survenant après la lecture. Par exemple, la traduction peut pousser les lecteurs à entreprendre certaines actions, qui peuvent être d'ordre discursif. Cette réponse, il la pense comme ayant un effet sur la représentation de la traduction en tant que pratique auprès du public (180). Enfin, il parle des répercussions, c'est-à-dire les effets d'une traduction dans la société. Comme exemple, il donne la canonisation d'une œuvre littéraire (ibid.).

Dans le cas du rapport à l'altérité, la catégorie des répercussions s'avère très intéressante. En effet, localiser des contenus audiovisuels implique de choisir des éléments à traduire et des stratégies à mettre en place pour les traduire, choix qui vont contribuer à la construction, voire à la distorsion d'une vision de l'Autre chez les consommateurs (Bucaria & Chiaro, 2007, p. 115). Les pratiques de type traduction documentaire en AVT semblent être bénéfiques de ce point de vue, puisque les ajouts d'informations culturelles contribuent à améliorer la connaissance des autres cultures sans systématiquement constituer une surcharge cognitive trop importante pour les consommateurs (Caffrey, 2009; Künzli et Ehrensberger-Dow, 2011). Dans ce contexte, nous pouvons raisonnablement penser que les pratiques quasi systématiques de neutralisation et de standardisation culturelle que nous avons abordées en amont ne sont pas immuables, et qu'elles peuvent être tempérées par des choix à la fois raisonnés et éthiques.

3.2 LE DOUBLAGE

Le doublage a bénéficié d'un peu moins d'attention que le sous-titrage, probablement en raison de la répartition des tâches entre les traductaires, actaires et adaptataires dans le monde professionnel du doublage (Gambier, 2009, p. 18). Le doublage soulève des enjeux similaires au sous-titrage, comme l'appropriation culturelle, la censure ou les manipulations narratives (ibid.). Cependant, des enjeux supplémentaires interviennent dans la pratique de l'AVT en vue du doublage. Si la synchronisation des textes et de l'image constitue un enjeu partagé entre le sous-titrage et le doublage, ce dernier y accorde cependant la priorité (Chaume, 2020 : 72). Il existe trois niveaux de synchronisations : 1) la synchronisation phonétique, 2) la synchronisation kinésique et 3) l'isochronie (Bosseaux, 2019 : 50).

La synchronisation phonétique correspond à l'idée que l'on se fait intuitivement de la synchronisation labiale, c'est-à-dire que les phonèmes prononcés par les actaires de doublage doivent être cohérents avec la position des lèvres du personnage qui parle (Chaume, 2020 : 73). Ensuite, la synchronisation kinésique correspond à l'adaptation de la traduction au langage corporel et au mouvement du personnage (70). Enfin, l'isochronie se réfère à l'adaptation de la traduction pour qu'elle coïncide avec la durée d'énonciation du personnage (72). À la différence du sous-titrage, les doublaires et les ingénieurs travaillant sur un contenu audiovisuel peuvent intervenir et demander à faire des changements (Bosseaux, 2019 : 53). Synchroniser les doublages de manière phonétique, kinétique et isochronique participe grandement à renforcer l'impression de naturalité, raison pour laquelle cette dimension aura toujours la priorité par rapport aux équivalences sémantiques ou pragmatiques (Chaume, 2020 : 72).

Pour des textes destinés à être dits, il est très important qu'ils semblent naturels (Bruti, 2019 : 192). Cependant, aussi fluides que ces textes paraissent, l'on ne peut ignorer leur nature préfabriquée, la naturalité du langage dans les contenus audiovisuels étant feinte (Chaume, 2020 : 82). Cette feintise ne s'invisibilise jamais vraiment, puisque les traductions audiovisuelles tendent à moins recourir à des phénomènes conversationnels courants, comme les marqueurs de discours, les interjections, les hésitations, les faux départs et toute sorte de disfluences²⁵ (Bruti, 2019 : 193). En réalité, il s'agit moins d'une « imitation de conversations spontanées [que] de sélection de caractéristiques spécifiques du discours oral qui sont largement acceptées et reconnues comme telle par le public²⁶ » (Chaume, 2020 : 81). Une nouvelle fois, ce qui compte vraiment, ce n'est pas la correspondance parfaite avec de véritables faits de langue, mais bien la perception du public.

Tout comme certaines pratiques professionnelles reconnues dans le milieu de l'AVT peuvent troubler les spectateurs (Ghia, 2012 : 173), des textes de doublage ne correspondant pas aux attentes du public, aussi corrects soient-ils, seront moins bien

²⁵ La disfluence est un phénomène langagier oral où les locutaires introduisent différentes sortes de ruptures que l'on ne retrouve généralement pas à l'écrit.

²⁶ « [...] *trying to imitate spontaneous conversations, but in selecting specific features of oral discourse that are widely accepted and recognized as such by the audience.* »

reçus (Chaume, 2020 : 82). Par exemple, les conversations orales tendent à contenir beaucoup plus de pronoms qu'à l'écrit en raison d'un plus grand degré de déicticité des conversations en face à face (Pavesi, 2008 : 83), et l'on note des différences entre la fréquence d'utilisation de pronoms dans les dialogues de films et les conversations de tous les jours (84). En conséquence, à force de préfabriquer du discours oral en se reposant sur des caractéristiques de langue particulières, est née une forme linguistique intermédiaire, presque un dialecte propre au doublage : le *dubbese* (Antonini, 2008, p. 136). Frédéric Chaume note un tiraillement du *dubbese* entre l'écrit et l'oral, qu'il explique par le poids des préjugés quant à la langue, puisque le doublage s'est selon lui particulièrement développé à une époque où imiter le discours oral n'était pas acceptable (Chaume, 2020 : 91).

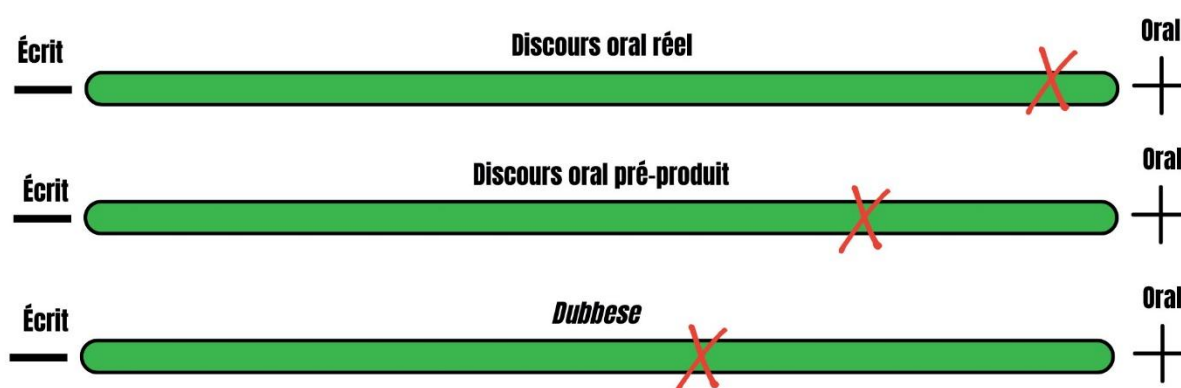


Figure 2 reproduction du continuum écrit-oral de Chaume (2020 : 88)

La langue des doublages n'est ainsi pas tout à fait naturelle. L'on pourrait penser que cette absence de naturalité serait saillante pour les spectateurs, mais il s'avère que le *dubbese* ne constitue pas un obstacle au plaisir de visionnage (Antonini, 2008 : 147). Le *dubbese* est affligé des mêmes maux que les sous-titres, c'est-à-dire qu'il constitue une version simplifiée de la langue, où les particularités culturelles et linguistiques sont neutralisées, ce qui est considéré comme potentiellement problématique d'un point de vue éthique (ibid.).

3.3 DES CORPUS MULTIMODAUX DIFFICILES À CONSTRUIRE

Une autre problématique qui concerne l'étude des contenus audiovisuels, peu importe qu'il s'agisse de doublage ou de sous-titrage, est la difficulté de compilation de corpus et l'accès à ceux-ci (Pavesi, 2019 ; Soffritti, 2019 ; Pérez González, 2014 ; O'Sullivan et Cornu, 2019 ; Gambier 2009). La multimodalité de ces contenus implique une série de difficultés, puisque le texte n'est pas le seul système sémiotique à prendre en considération. Ainsi, nombre d'éléments doivent faire l'objet d'annotations, comme l'intonation, la prononciation, la tonalité, les pauses, les signaux paraverbaux, les expressions faciales, le regard, les mouvements du corps et les angles et plans de caméra (Soffritti, 2019 : 338). La construction des corpus multimodaux s'avère ainsi particulièrement chronophage et

crée énormément de données, dont l'analyse exhaustive est souvent impossible (341 ; 345). Il convient d'ailleurs de souligner que, dans une étude précise, la transcription systématique de tous les éléments et leur analyse peuvent se révéler contreproductives, parce que trop complexes (Baldry, Thibault, et Lemke, 2010 : xvii-xviii). En outre, au vu de la nature profondément commerciale des contenus audiovisuels, les questions de propriété intellectuelle représentent un obstacle à la construction de corpus (Pavesi, 2019 : 317).

Pourtant, l'étude des contenus audiovisuels en tant que médias multimodaux est cruciale. Lors du processus de traduction de ces contenus, les choix de traduction peuvent entraîner des effets en cascade en raison de l'environnement plurisémiotique riche. Une altération d'un système sémiotique donné peut mettre à mal la cohésion multimodale, créant involontairement de nouvelles dynamiques intersémiotiques et, en conséquence, un nouveau cadre interprétatif (Remael et Reviers, 2019 : 262). Dans ce contexte, une attention unique aux enjeux linguistiques peut occulter une grande partie des enjeux de la localisation d'une œuvre donnée, ce qui explique l'appel de Frédéric Chaume à une plus grande interdisciplinarité (Chaume, 2020 : 161) avec, entre autres, les *film studies*, qui ont déjà grandement enrichi le champ de l'AVT (O'Sullivan et Cornu, 2019 ; Bosseaux, 2019 ; Evans, 2019 ; Desilla 2019).

Comme le montre Chaume, nombreux sont les systèmes devant être pris en compte dans les réflexions traductologiques sur l'AVT. Les musiques et chansons doivent être prises en considération, puisque leur présence et contenu peuvent avoir un rapport avec les dialogues (de même que les sons diégétiques ou extradiégétiques), ou les paroles mêmes de la musique peuvent faire l'objet d'une traduction (Chaume, 2020 : 174). L'iconographie pose des questions de signes iconographiques spécifiques à une culture, ou même de nouveaux signes endogènes d'une œuvre particulière (ibid.). La lumière peut donner de nouvelles significations aux dialogues, de même que la colorimétrie, qui se révèle être un système signifiant au même titre que n'importe quel autre système sémiotique (ibid.), comme l'a montré Karim Debbache dans sa vidéo sur le film *Highlander 2*, où la couleur du ciel avait été changée en raison de divergences d'opinions entre la production et la réalisation, restructurant par là même le cadre interprétatif du film (Debbache, 2016). Les plans de caméra sont signifiants, et certains motifs filmiques, comme le gros plan, peuvent radicalement changer la manière dont on approche la traduction des sous-titres et du doublage (Chaume, 2020 : 175). Les signes proxémiques, les codes graphiques ou le montage constituent bien d'autres modalités pouvant influencer les choix traductifs (175-176). Ce sont autant d'éléments traités dans les théories de *film studies* qui peuvent se révéler précieux dans l'approche en AVT, mais qui rendent la constitution de corpus d'autant plus compliquée au vu de la richesse des modes signifiants dans les médias multimodaux.

3.4 AVT et localisation de jeux vidéo : des enjeux partagés

Comme nous allons le voir au gré de cette thèse, les enjeux de la localisation vidéoludique et de l'AVT se recoupent en plusieurs endroits. Premièrement, et c'est là le plus grand point commun, la recherche en localisation de jeux vidéo se heurte à une difficulté non négligeable en constitution de corpus, principalement pour des raisons de propriété intellectuelle mentionnée par Pavesi pour la recherche en AVT (Pavesi, 2019 : 317). Notre parcours doctoral a été particulièrement marqué par la nécessité d'accès à des kits de localisation. Les studios de développement et éditeurs de jeux vidéo tendent à jalousement garder leurs ressources par crainte de fuite d'information et de vol de propriété intellectuelle. Ceci présente une incidence à plusieurs égards identifiée par Pavesi, à savoir la constitution de corpus représentatifs et contrastés (ibid.). En outre, afin de procéder à des analyses efficaces, les textes sources et cibles doivent être idéalement alignés²⁷ et être d'une taille acceptable afin de rendre possible l'arrivée à saturation des phénomènes observés dans le cas des études systématiques (ibid.).

Ensuite, à l'instar des études en AVT vis-à-vis des *film studies*, le domaine de la recherche en localisation de jeux vidéo souffre actuellement d'un manque d'ancrage théorique provenant des *game studies*. Jusqu'à aujourd'hui, les recherches et analyses en localisation de jeux vidéo ont beaucoup porté sur des questions linguistiques puisque dans l'industrie vidéoludique, l'activité des localisateurs est considérée comme relevant du simple transcodage par les studios et éditeurs (Buseyne, 2018, p. 302). Les recherches en localisation de jeux vidéo n'intègrent qu'à de rares occasions des réflexions ludologiques (Houlmont, 2022), qui ont pourtant fait leurs preuves en *game studies*, en témoigne la surutilisation de termes aux atours mal définis comme l'interaction et l'immersion, pourtant traités de manière extensive en sciences du jeu (Houlmont, 2023a). Étonnamment, alors que le jeu vidéo est un média sémiotiquement riche, les recherches en localisation de jeux vidéo n'intègrent que rarement les outils offerts par la sémiologie (ibid.), à l'exception de quelques rares cas (Buseyne 2018; Bernal-Merino 2016). L'un des objectifs de cette thèse est précisément de proposer un cadre théorique interdisciplinaire mêlant traductologie, *game studies* et sémiologie.

L'approche de cette thèse sera d'emboîter le pas aux recherches récentes et de traiter la localisation vidéoludique non comme un sous-champ des recherches en AVT, mais comme un champ à part entière. En effet, si les jalons posés par le domaine de l'AVT ont permis à la localisation vidéoludique de profiter d'un élan scientifique important, elle souffre en partie de cette filiation par une attention principalement axée sur des phénomènes bien connus de l'AVT, comme le sous-titrage (O'Hagan et Mangiron, 2013 ; Bernal-Merino 2013 ; Fernández Torné 2007), le doublage (Chandler et Deming, 2011) et l'accessibilité, pour les sous-titres intralinguistiques, par exemple (Mangiron, Orero, et O'Hagan, 2014). Cette centration sur ces thématiques tend à occulter l'intérêt des *digital game studies* dans les réflexions en localisation de jeu vidéo.

²⁷ Dans les fichiers de traduction, les segments de textes sont généralement présentés en vis-à-vis de manière à identifier les transferts et traductions du texte source au texte cible.

4 QUELLE APPROCHE AUJOURD'HUI EN TRADUCTOLOGIE DU JEU VIDÉO ?

4.1 LOCALISATION DE JEUX VIDÉO ET ORIENTATION MARKET-DRIVEN

4.1.1 Recherches et pratiques : des relations épineuses

I. la localisation de jeux vidéo

Aujourd'hui, les recherches dans le domaine de la localisation de jeux vidéo se multiplient, et ce, à travers différentes perspectives. Dans un premier temps, la plupart des publications étaient proches des pratiques du marché et avaient des allures prescriptives pouvant faire penser aux premières heures de la traductologie. À ce titre, *The Game Localization Handbook*, de Heather Maxwell Chandler et Stephanie O'Malley Deming, constitue un ouvrage tout à fait remarquable du point de vue des pratiques, bien qu'il s'adresse davantage aux actaires de l'industrie vidéoludique qu'aux chercheurs.

L'un des premiers sujets adressés dans cet ouvrage est la dichotomie *traduction/localisation*. De manière générale, la question de savoir lequel de ces deux termes doit être utilisé occupe une place importante dans la littérature, encore aujourd'hui. Là où le terme *traduction* renvoie à une conception principalement textuelle de l'activité des traductaires vidéoludiques, le terme *localisation* recouvre des réalités multiples, mais sa délimitation reste floue. Nous allons explorer dans les pages qui suivent les enjeux qui entourent l'utilisation du terme « localisation ».

Le domaine de la recherche autour de la localisation vidéoludique est dit « *market-driven* » (O'Hagan & Mangiron, 2013a), donc fortement marqué par les pratiques de l'industrie. Cette proximité avec l'industrie entraîne un manque de recul scientifique vis-à-vis des pratiques qui entourent les jeux vidéo en tant que médias culturels à traduire, alors même que certains travaux soulignent encore aujourd'hui les tensions entre culture et attentes du marché en faveur de ces dernières (Prasetyo Wibowo & Suyudi, 2024, p. 132). Ainsi, il n'est pas surprenant que beaucoup de concepts abordés dans la littérature scientifique soient des processus de localisation contextualisés et ancrés dans l'industrie vidéoludique, ou en découlent directement. La littérature scientifique sur le sujet s'avère à la fois descriptive et prescriptive, à l'instar de ce qui a été décrit dans la section portant sur l'AVT.

Le terme *localisation* trouve son origine dans le domaine des logiciels informatiques au début des années 1980 (Buseyne, 2018, p. 300). Il n'est ainsi pas étonnant que les principales perspectives présentées quant à la localisation de jeux vidéo se basent sur des concepts qui sont en réalité des étapes industrielles nécessaires à la commercialisation internationale de produits numériques (Rivas-Ginel, 2023, p. 80). Ces étapes incluent généralement des adaptations variées d'un produit numérique donné²⁸, l'organisation et la répartition des tâches d'un point de vue managérial, et la préparation purement

²⁸ Il convient de noter que les produits numériques tels que les programmes informatiques ne sont pas les seuls concernés. Parfois, le processus de localisation est appliqué à des produits informatiques physiques comme les claviers, pouvant être des claviers AZERTY ou QWERTY (LISA, 2007, p. 13).

technique dudit produit en vue du processus de localisation (ibid.). Cependant, il convient de mentionner que les conceptions de la localisation peuvent varier fortement en fonction des autaires, elles sont sujettes à controverse (82).

Par exemple, O'Hagan et Mangiron abordent le paradigme GILT en localisation générale (*Globalization – Internationalization – Localization – Translation*) (O'Hagan & Mangiron, 2013b, p. 89). Jiménez-Crespo propose un schéma intéressant pour bien comprendre le rapport entre ces différentes étapes :

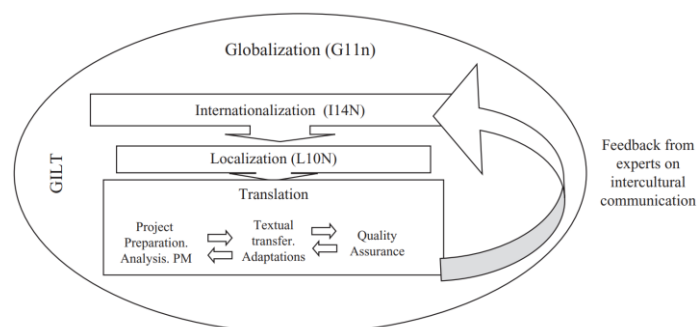


Figure 3 Représentation des différentes étapes du paradigme GILT (JIMÉNEZ-CRESPO, 2013, P. 27)

La phase de *globalization*, aussi appelée G11n dans l'industrie, recouvre en réalité toutes les autres, c'est-à-dire qu'il s'agit là de l'étape où l'on entame les réflexions et les préparatifs pour la commercialisation internationale d'un jeu (Buseyne, 2018, p. 300). La perspective commerciale de cette étape transparaît particulièrement dans la définition qu'en donne la *Localization Industry Standards Association* (LISA) :

toutes les décisions et activités commerciales nécessaires pour qu'une entreprise ait une portée et des perspectives véritablement internationales. La *globalization* est la transformation des activités et des processus pour répondre aux besoins des clients du monde entier, quels que soient la langue, le pays ou la culture dont ils ont besoin²⁹ (LISA, 2007, p. 1).

Il est intéressant de noter que cette étape est un processus cyclique survenant à la fois avant la localisation, et après celle-ci (Jiménez-Crespo, 2024, p. 15). La G11n comprend également des services après-ventes proposés aux consommateurs en cas de problème avec le produit numérique cible (ibid.).

Concernant *l'internationalization* (I14n), les définitions concordent à travers différents travaux. Chandler et Deming voient cette phrase comme étant la préparation purement

²⁹ all of the business decisions and activities required to make an organization truly international in scope and outlook. Globalization is the transformation of business and processes to support customers around the world, in whatever language, country, or culture they require.

technique en vue du processus de localisation, par exemple, l'utilisation d'*Unicode*³⁰ et non plus d'ASCII afin d'éviter les problèmes d'affichage d'ordre typographique lors du processus de localisation (Chandler & Deming, 2011, p. 4-5). Pour illustrer cette nécessité, il suffit de se pencher sur les différences typographiques entre l'anglais et le français. La langue française dispose de caractères accentués, ce qui n'est pas le cas pour l'anglais. L'utilisation d'un mauvais système d'encodage pouvait résulter en des problèmes d'affichage dans les programmes et jeux vidéo localisés (ibid.). Quant à O'Hagan et Mangiron, elles décrivent *l'internationalization* comme étant un processus de pré-localisation (O'Hagan & Mangiron, 2013b, p. 89) permettant de faciliter la localisation à proprement parler. Le principe de cette étape est qu'elle permet de ne pas avoir à restructurer le produit numérique d'un point de vue informatique lorsque le processus de localisation à proprement parler débute (Jiménez-Crespo, 2024, p. 15). Dans certains cas, le processus *d'internationalization* s'attèle à la suppression d'éléments culturels qui pourraient engendrer des formes de chocs culturels (*culture bumps*) en amont de la localisation (O'Hagan & Mangiron, 2013b, p. 89-90). O'Hagan et Mangiron soulignent que cette manière de procéder peut nuire à la créativité des studios de développement, puisque les éléments culturels forment parfois le cœur de l'expérience (ibid.). Cette remarque de la part des chercheuses s'avère troublante, en ce que leur posture quant à la place de la culture et son traitement dans la localisation semble parfois ambivalente, potentielle contradiction sur laquelle nous reviendrons plus loin dans ces pages. Comme nous le voyons dans le terme « GILT », la localisation (L10n) et la traduction sont considérées comme des activités séparées, la traduction portant exclusivement sur la gestion des éléments textuels (Jiménez-Crespo, 2024, p. 15).

C'est principalement sur ce point que les avis divergent. Par exemple, là où le paradigme GILT sépare strictement la localisation et la traduction, Chandler et Deming donnent au début de leur ouvrage une définition de la localisation un peu différente et la présente comme un processus de traduction des éléments linguistiques d'un jeu dans d'autres langues (Chandler et Deming 2011 : 4). Dans ce cas, la traduction se trouve au cœur même de la localisation. L'on peut également noter qu'elles séparent la localisation de la *culturalization*, processus dont le cœur est d'adapter les traces culturelles dans les jeux (Edwards, 2011, p. 20). Pour la LISA, la localisation dépasse largement le spectre de la traduction : « la localisation est le processus qui consiste à modifier les produits ou les services pour tenir compte des différences entre les différents marchés³¹ » (LISA, 2007, p. 11). La LISA indique ainsi que la localisation s'attèle à la gestion de tout problème d'ordre linguistique, physique, commercial, culturel et technique (11-15). O'Hagan et Mangiron notent toutes deux le flou qui entoure la notion de localisation et ajoutent qu'elles « [...]

³⁰ Unicode est un standard informatique qui permet aux ordinateurs de représenter et de manipuler du texte exprimé dans la plupart des systèmes d'écriture du monde. En pratique, Unicode attribue un numéro unique, appelé "point de code", à chaque caractère, peu importe la plateforme, le programme ou la langue. Cela permet une uniformité dans le traitement et l'affichage du texte sur différents appareils et logiciels.

³¹ Localization is the process of modifying products or services to account for differences in distinct markets (LISA, 2007, p. 11).

adoptent le terme reconnu dans l'industrie 'localisation de jeux vidéo', qui est défini par la pratique³² » (O'Hagan & Mangiron, 2013a, p. 104). L'adoption du terme localisation dans le domaine scientifique s'explique également par le fait que beaucoup d'autres publiant des articles sur le sujet ont officié comme localisateurs professionnels (O'Hagan & Mangiron, 2013b, p. 31). Des définitions de la localisation plus récentes existent, comme celle de Jiménez-Crespo :

L'ensemble des processus complexes qui rendent ces textes numériques interactifs accessibles à des utilisateurs qui ne partagent pas le contexte linguistique et socioculturel de ceux à qui le produit numérique original était destiné³³ (Jiménez-Crespo, 2019, p. 299).

Si cette définition fait la part belle aux aspects linguistique et socioculturel, il convient de souligner que l'idée de « processus complexes » ne dit pas grand-chose du processus de localisation à proprement parler, si ce n'est que l'emphase est mise sur la complexité de la localisation par rapport à la traduction. Penser la localisation de jeux vidéo comme un acte de *design* participerait à préciser la nature de ces processus complexes.

Certains chercheurs interrogent la pertinence du terme « localisation » dans le domaine scientifique. Comme Miguel Bernal-Merino le souligne, du point de vue de la recherche, le terme localisation n'apporte pas d'éclairage supplémentaire sur le processus en question, tout au plus, il le rend flou (Bernal-Merino 2006). Il préconise de préciser la nature de la localisation³⁴, et donc d'utiliser le terme « localisation linguistique » (2006)³⁵. L'ajout d'adjectifs est courant dans le domaine scientifique, mais mène parfois à un foisonnement conceptuel problématique (Wuyckens et al., 2021), d'autant plus que le terme « localisation » est aujourd'hui utilisé dans le domaine audiovisuel, pas uniquement pour la localisation de jeux vidéo. La solution de Miguel Bernal-Merino nécessiterait plusieurs précisions, comme « localisation linguistique de jeux vidéo », ce qui ne nous semble pas idéal dans le contexte de foisonnement théorique suscité.

Les termes traduction et localisation cohabitent difficilement dans la recherche en AVT et en localisation de jeux vidéo. Cette différence terminologique est particulièrement marquée entre l'industrie et la recherche en traductologie (Hartley, 2009, p. 106). Certains chercheurs recourent au concept de localisation afin de différencier les pratiques de traduction linguistique et culturelle classique, et les pratiques ayant cours dans les domaines plus technologiques, comme la traduction de logiciels et de jeux vidéo

³² [we] adhere to the recognized industry term "*game localization*", which is defined by industry practice (2013 : 104)

³³ The complex set of processes that make these interactive digital texts available for users who do not share the linguistic and sociocultural context of those for whom the original digital product was intended.

³⁴ Il est intéressant de noter que les traducteurs dans le domaine sont souvent appelés « spécialistes en localisation », comme c'est le cas chez *Square Enix*, étant donné que leur tâche excède la traduction textuelle (ffCompendium.com). Le terme localisation utilisé seul ne se réfère donc pas qu'à une activité linguistique dans le domaine.

³⁵ Dans son article, Miguel Bernal-Merino utilise le terme *Linguistic localisation*.

(Carlson & Corliss, 2011; Chandler & Deming, 2011; Dietz, 2007; Mangiron et al., 2014; O'Hagan & Mangiron, 2013a). D'autres optent volontairement pour l'utilisation du terme « traduction » soit par posture quasi idéologique, dans une optique de montrer que la traduction a toujours impliqué des adaptations qui dépassent la langue (M. Á. Bernal-Merino, 2006) ou pour élargir le débat sur l'utilisation du terme (Buseyne, 2018). O'Hagan et Mangiron répondent aux critiques du terme localisation en affirmant que le champ de recherche de la traductologie échoue à considérer la localisation comme un champ de recherche à part entière. En effet, la traductologie tend à concevoir ce concept comme reflétant des réalités davantage managériales (O'Hagan & Mangiron, 2013a, p. 98). Cette remarque n'est pas fautive dans la mesure où les chercheurs défendant l'utilisation du terme « localisation » arguent également que la localisation vidéoludique en tant que champ de recherche est dite *market-driven*, donc fortement influencé par les pratiques du marché (O'Hagan & Mangiron, 2013a). Cette observation trouve également écho dans la thèse de Buseyne, qui avance que

la distinction entre traduction, internationalisation et localisation n'est pertinente qu'en ce qu'elle permet de distinguer différentes phases définies de façon arbitraire par les professionnels d'une industrie, dans laquelle la traduction n'est qu'un transcodage de données effectué au poste de travail du traducteur. (Buseyne, 2018, p. 302)

Cette réflexion est développée en réponse à l'observation des rapports de force inégaux entre les studios et éditeurs de jeux vidéo, et les traducteurs, inégalités dénoncées par O'Hagan et Mangiron (2013a, p. 100) et qui rejoignent notre propre posture dans ce travail. Les rapports de force largement en faveur des acteurs de l'industrie vidéoludique leur ont permis de formaliser le processus de localisation et de traduction sans véritablement comprendre de quoi il retourne (101), séparant *de facto* la localisation et la traduction du processus de *game design*. Outre les rapports de force directs inégaux entre studios, éditeurs et localisateurs, il s'avère que la situation professionnelle des spécialistes en localisation exacerbe les inégalités susmentionnées en matière de conditions de travail (Rivas-Ginel, 2023, p. 321). En effet, Rivas affirme que

les résultats ont montré que travailler en tant que freelance par l'intermédiaire d'une agence influence négativement l'accès à des matériaux de références, à des vidéos ou même au jeu lui-même, alors que [ce type de travail] augmente les chances d'obtenir des instructions sur le nombre maximum de caractères qui s'affichent correctement à l'écran. À l'inverse, les localisateurs in-house dans tout type

d'entreprises ont bien plus de chance d'avoir accès à tout type de matériaux de référence³⁶ (ibid.)

Autrement dit, plus les localisataires sont proches de la chaîne de production, moins les effets du fonctionnement de l'industrie sur le processus de localisation sont négatifs. Il s'agit là d'une dimension clé dans cette thèse, où nous montrerons que la localisation de jeux vidéo fait partie intégrante du processus de *game design*. Nous pensons qu'une théorisation fondamentale de la localisation de jeux vidéo permettra de créer un cadre commun qui rapprochera la sphère de la localisation et de la conception de jeux vidéo.

Dans la présente thèse, il nous faut opérer des choix de vocabulaire. Notre perspective est nouvelle dans le domaine de la recherche en localisation vidéoludique et porte davantage sur une conceptualisation de la traduction comme un transfert. Comme O'Hagan et Mangiron, nous prenons nos distances avec les considérations des actaires de l'industrie qui considèrent la traduction comme relevant principalement du transcodage et souhaitons dépasser les approches actuelles, encore trop liées aux faits linguistiques et culturels uniquement (Al-Batineh, 2023, p. 49). Nous aspirons à tisser une étoffe théorique interdisciplinaire impliquant des notions de *game studies* et développons une approche nouvelle, dont les implications et les dynamiques seront illustrées au moyen d'analyses sémiologiques structurale, pragmatique et cognitive. L'ambition n'est pas de viser un traitement exhaustif de tous les phénomènes ayant cours lors du processus de localisation, mais bien d'obtenir une vue d'ensemble précise de l'articulation des éléments concernés par lesdits phénomènes. Ce faisant, nous mettrons en évidence les décisions de localisation comme des actes de *design* à part entière. L'approche développée dans ces pages est résolument intersémiotique, en ce qu'elle met en relation constante le mode sémiotique du texte et les autres langages du jeu vidéo. Selon notre posture scientifique, les termes localisation et traduction sont synonymes, mais nous allons emboîter le pas aux chercheurs utilisant le terme « localisation de jeux vidéo » pour plusieurs raisons tout en émettant certaines réserves.

Afin d'instituer la localisation vidéoludique comme un champ à part entière, il nous faut composer avec l'arbitraire de l'industrie dans le but ultime d'affirmer l'importance du travail des professionnels et des chercheurs de la localisation. Nous souhaitons prendre nos distances par rapport à la localisation telle que décrite par Chandler et Deming, que nous considérons comme trop technique et managériale. Dans la pratique, il est assez rare que les professionnels de la localisation aient la main mise sur des considérations informatiques ou organisationnelles lorsqu'ils sont commissionnés pour la localisation d'un jeu³⁷. Lorsque nous parlerons de « localisation », nous l'utiliserons dans une

³⁶ *the results have shown that working as a freelancer with an agency tends to influence negatively the availability of reference material, videos, or the game itself whereas it increases the chances of having instructions such as the maximum number of characters that will display correctly on screen. Conversely, localisers working in-house in either type of company will have a much higher chance of accessing any type of reference material.*

³⁷ Lorsque les localisataires sont contactés par un studio, le processus de développement est généralement bien avancé, et ils n'ont pas de prise sur la préparation technique du processus de localisation.

acception large, plurisémiotique, mais surtout, comme partie intégrante du processus de *game design*. L'ambition de notre recherche est d'opérer un changement de paradigme scientifique en localisation de jeux vidéo et de montrer qu'il ne s'agit pas d'une activité uniquement liée à la culture et à la langue, mais également aux stratégies de conception de jeu. Nous considérons la localisation comme étant un processus de transfert complexe ayant pour centre les relations intersémiotiques entre la langue, la culture et le *game design*. Lorsqu'il ne sera pas question du processus global, mais plutôt de phénomènes de traduction à une échelle microtextuelle et linguistique, nous parlerons de traduction.

Du point de vue des contenus localisés, trois degrés de localisation sont classiquement identifiés et ordonnés chronologiquement par Chandler et Deming en fonction des éléments linguistiques concernés : la localisation *Box and docs*, partielle et totale (2011 : 9-10).

Comme son nom l'indique, la localisation *box and docs* ne concerne que la boîte du jeu ainsi que les documents annexes, comme le manuel. Cependant, ce type de localisation a vu le jour davantage en raison des réalités de l'histoire du jeu vidéo qu'en conséquence d'un réel choix de la part des studios de développement. Ce concept n'est aujourd'hui plus réellement pertinent au vu de la raréfaction de la documentation accompagnant les jeux vidéo. Avec l'évolution des tutoriels *in-game* (qui font partie intégrante du jeu), ainsi qu'avec l'avènement des jeux dématérialisés (vendus en ligne et à disposition de l'acheteur en téléchargement plutôt qu'en version physique), les documents annexes, comme les manuels, tendent à disparaître.

Les documents fréquemment mis à disposition des joueurs et devant être traduits sont dorénavant des documents promotionnels vendus avec les éditions spéciales de certains jeux.



Figure 4 Exemple de document promotionnel vendu avec les éditions spéciales d'un jeu

Le document ci-dessus a été distribué avec la version collector de *Final Fantasy VII Remake* et s'avère particulièrement représentatif du glissement des éléments physiques vendus avec les jeux vers des récompenses virtuelles. Il ne s'agit plus ici de donner des explications sur la manière de jouer, mais bien d'expliquer aux joueurs la marche à suivre afin d'obtenir leurs récompenses en jeu. Ainsi, ces documents sont beaucoup plus courts qu'auparavant et présentent des enjeux de traduction différents.

D'ailleurs, dans l'histoire de la localisation vidéoludique vue par Chandler et Deming, nous pouvons remarquer que les grands changements de pratique cadrent avec des modifications structurelles et fonctionnelles de l'industrie vidéoludique. Par exemple, lors des débuts du marché du jeu vidéo console, dans les jeux sur la NES, la majorité des tutoriels étaient contenus dans les manuels, et ce n'est qu'aux alentours des années 1990, lors de l'établissement du marché européen (M. Á. Bernal-Merino, 2011) que l'on note un changement significatif de ce point de vue (Barnabé & Dozo, 2019). Nous pouvons alors supputer que le déplacement des tutoriels à l'intérieur même des jeux vidéo a contribué à la moindre importance donnée progressivement aux documents physiques et aux textes *in-game*. Ce changement des habitudes de développement coïncide avec un changement dans la manière que l'on avait d'envisager la localisation. Là où, lorsque les manuels présentaient une réelle utilité, la forme de localisation prépondérante était la localisation dite *box and docs*, une fois que les tutoriels ont commencé à migrer vers l'intérieur des jeux, une nouvelle forme de localisation a fait son apparition : la localisation partielle (M. Á. Bernal-Merino, 2011; Chandler & Deming, 2011). Cette forme de localisation porte également sur les textes *in-game* et augmente par conséquent le budget nécessaire alloué à la localisation d'un jeu. La localisation partielle porte dès lors sur toute forme de texte écrit dans les jeux vidéo, allant des interfaces aux sous-titres, ce qui entraîne différents chercheurs à porter un intérêt particulier à la manière dont les sous-titres sont traités dans les jeux vidéo, s'inscrivant dans la droite ligne des recherches en AVT décrites plus tôt.

Dans les années 1990, la localisation d'un jeu n'allait pas de soi. L'intérêt commercial à l'époque n'était pas aussi limpide. Dans le magazine *Génération 4* numéro 92, nous apprenons notamment qu'une potentielle obligation de localisation des jeux vidéo en France inquiète les éditeurs et les distributeurs en 1996 :

[P]our un éditeur américain par exemple, comparé à ses 500.000 ventes dans son pays, les quelques 30.000 exemplaires vendus dans les pays francophones peuvent sembler peu rentables vis-à-vis du surcout en traduction. [...] Soyons réalistes, les francophones ne forment qu'une petite minorité noyée dans la masse des anglophones ! (anonyme, 1996)

Dès lors, les localisations dites totales (qui ont fait leur apparition durable aux alentours du début des années 2000), où non seulement les textes *in-game* sont traduits, mais les personnages sont également doublés vocalement par des actrices de doublage (Chandler & Deming, 2011) n'étaient pas souvent considérées comme une possibilité rentable. Cette

forme de localisation était particulièrement rare dans les années 1990 pour plusieurs raisons. En premier lieu il a fallu attendre de nouveaux supports de stockages pour les jeux vidéo, comme le CD-ROM, qui ont permis d'inclure davantage de données que sur des disquettes ou des cartouches, ce qui permit d'inclure des voix (O'Hagan et Mangiron 2013 : 42). En second lieu, ce type de localisation coûte cher et était, et est toujours, réservé à des jeux à gros budget développés par des actaires majeurs du domaine (Chandler & Deming, 2011). C'est à partir de l'émergence de la localisation totale que la recherche en localisation vidéoludique a pu se raccrocher définitivement au champ de l'AVT, puisque, comme mentionné dans la section précédente, les sous-titres et les doublages constituent des objets d'étude particulièrement importants dans ce domaine.

D'après Miguel Bernal-Merino (2011), dans les années 2000, la mondialisation prenant son essor, la localisation de jeux vidéo commence à prendre de l'importance (2011 : 16), et les moyens de distribution changent progressivement, influençant ainsi les habitudes de consommation des joueurs (Blanchet, 2012). Certains facteurs comme la popularisation de l'Internet haut débit et des paiements en ligne ont grandement favorisé l'émergence du modèle de distribution hybride physique – numérique que nous connaissons aujourd'hui (5). Ainsi les documents à traduire n'ont-ils eu de cesse de changer dans le domaine du jeu vidéo, de même que les types de jeux. On note par exemple aujourd'hui une augmentation des recherches en localisation de jeux smartphone (Sayaheen, 2024b, 2024a).

Une fois ces grandes tendances décrites, Chandler et Deming enchainent sur les autres processus. Quelques pages après avoir donné une définition uniquement linguistique de la localisation, elles abordent les aspects culturels du processus de *culturalization* et décrivent les éléments non textuels concernés par des adaptations³⁸. Il n'est pas rare par exemple que des éléments visuels, sonores, ou même des éléments de *gameplay* soient modifiés.

Par exemple, les développeurs de *World of Warcraft*, un MMORPG particulièrement connu et développé par Blizzard, ont dû effectuer certaines modifications visuelles afin que le jeu puisse être vendu en Chine, où il n'est pas permis de représenter des ossements à l'écran. Le peuple des morts-vivants a donc dû subir des modifications substantielles afin qu'aucun os n'apparaisse sur le corps des personnages. Certains mots ont également dû être modifiés, comme le fait de « voler » (des objets ou de l'or) dans le jeu, qui a été par exemple changé en « chercher » (搜索), le terme voler étant trop négativement connoté (Zhang 2013 : 347). Les pratiques de censure au cours du processus de localisation sont

³⁸ Il convient de noter que le terme adaptation est particulièrement chargé idéologiquement en traductologie (Bastin, 1990). Dans le cadre de notre recherche, bien que nous ne souhaitions pas forcément nous positionner sur cette délicate question de l'adaptation, la définition la plus proche de la réalité de l'adaptation en localisation de jeux vidéo serait celle de Boivineau : « [travail] par lequel un traducteur transforme un texte publicitaire en langue étrangère en une production analogue qu'il estimera apte à remplir auprès des consommateurs de sa langue la fonction à laquelle le texte original était destiné » (Boivineau, 1972, p. 15). De manière générale, en localisation de jeux vidéo, c'est bien la fonction de ce qui est adapté qui prime sur le contenu source.

fréquentes, en particulier lorsque des termes ou des événements ne correspondent pas aux valeurs promues par le parti en Chine (ibid.). Ces nombreuses modifications ont résulté en la publication du jeu 22 mois après la publication européenne sur le territoire chinois (340). Il convient cependant de noter que, bien que la localisation de jeux vidéo présente des enjeux politiques et idéologiques cruciaux, ce processus n'est pas systématiquement comparable à de la censure (Mandiberg, 2017).

Le jeu *Little Big Planet* constitue un autre exemple parlant. Peu de temps avant la sortie officielle du jeu, un joueur musulman a averti Sony, l'éditeur du jeu, que certaines musiques contenaient des extraits du Coran, ce qui aurait sans aucun doute provoqué un scandale auprès de la communauté musulmane, voire aurait eu des conséquences pour la commercialisation du jeu³⁹ (Champeau, 2008). Enfin, il arrive que le *gameplay* d'un jeu soit modifié, comme cela a été le cas pour le jeu *Final Fantasy VII : Dirge of Cerberus* (Phelps 2006). Étant donné qu'il est communément admis dans la croyance populaire que les joueurs américains, contrairement aux joueurs japonais qui seraient plus facilement frappés de cinétose (Fenlon, 2017), sont plus doués et plus habitués aux jeux de tir, donc à des jeux où la caméra a tendance à bouger très rapidement. La version américaine était 1,2 fois plus rapide que la version originale japonaise. D'autres ajustements ont été effectués, comme l'incorporation, dans la version étatsunienne, d'un double saut, de la possibilité de bouger et de tirer lorsque le joueur se trouve dans les airs ou encore de la possibilité de déplacer la caméra de l'épaule gauche à l'épaule droite afin de modifier le champ de vision⁴⁰.

Les exemples qui viennent d'être donnés font à notre sens partie intégrante du processus de localisation, les décisions d'adapter ou non certains éléments reposant sur les attentes et préférences culturelles présumées par les studios de développement. Ces cas particuliers esquissent déjà les différences entre la recherche en AVT et en localisation vidéoludique. Outre l'importance centrale des sous-titres et des doublages dans le jeu vidéo, la dimension actionnelle de ce média est parfois prise en compte lors de la localisation. Ces exemples illustrent la nature nécessairement plurisémiotique de la localisation et que la localisation dite totale dépasse aujourd'hui la traduction des textes destinés aux doublages.

II. Localisation de jeux vidéo : des enjeux particuliers

Comme nous l'avons précisé en amont, de nombreux travaux présentent principalement une portée descriptive, aspect important au vu des pratiques inédites dans le domaine de la localisation vidéoludique. Alors même que la localisation de jeu vidéo est par nature multimodale, les localisateurs doivent souvent travailler dans des documents dont les informations contextuelles sont pour le moins restreintes (Bernal-Merino 2013 : 119).

³⁹ À ce titre, nous pouvons notamment citer le cas de *Kakuto Chojin* en 2002, dont l'une des pistes audios contenait également un extrait du Coran. Malheureusement, bien que le problème ait été adressé, certaines copies se sont retrouvées dans le commerce, et le jeu a fini par être interdit d'abord en Arabie Saoudite. Le problème ne s'est pas arrêté là, le jeu a fini par être retiré de la vente au niveau mondial, réduisant à néant les efforts et le travail des développeurs (Fung : 2012).

⁴⁰ <http://chrysaliswiki.com/guides:dirge-of-cerberus-version-differences>

Dans une grande partie des cas, l'activité traduisante doit être effectuée sans contexte audiovisuel et avec un texte non linéaire, c'est-à-dire fragmenté en raison de la nature hypertextuelle⁴¹ de nombreux jeux vidéo (ibid.).

Jusqu'à présent, d'un point de vue traductologique, la localisation de jeux vidéo est souvent comparée à d'autres formes de traduction multimodales plutôt que considérée pour elle-même. Certains chercheurs optent pour une comparaison avec les BD afin d'exemplifier les enjeux du contexte plurisémiotique de ce type de média, et ce, grâce à un exemple simple. Ainsi, Miguel Bernal-Merino aborde le rapport entre mode sémiotique de l'image et mode linguistique dans le jeu vidéo à travers le prisme de la traduction de BD. L'exemple de contradiction intersémiotique qu'il donne est parlant : dans *Astérix chez les Bretons*, la traduction anglaise contient une erreur contextuelle. Sur l'une des cases, Obélix est saoul sur un charriot et chante une chanson liée à la Bretagne. Les paroles de la chanson sont accompagnées de notes de musique, ce qui correspond à un signe visuel visant à pallier l'absence de sons dans les langages de la BD. Cependant, dans la version anglaise, les paroles de la chanson ont été remplacées par des rires. Ce remplacement cause une contradiction d'ordre intersémiotique, ce qui ruine le trait d'humour voulu par l'auteur (96 – 97).

Ce type de conflit entre modes sémiotiques est également monnaie courante dans les jeux vidéo, dont la complexité sémiotique augmente les risques que des choix traductifs modifient les possibilités d'interprétation à l'échelle multimodale, à l'instar des traductions audiovisuelles classiques (Remael & Reviers, 2019, p. 262). Ce média étant constitué de nombreux langages en interaction, il n'est pas étonnant que les localisateurs soient confrontés à des enjeux de cet ordre (Houlmont, 2023b). Par exemple, dans le jeu *Sairento VR*, développé par *Mixed Realms* et *Swag Soft Holdings Pte Ltd* (2016), certaines traductions mettent à mal la cohérence interne du jeu. Il s'agit d'un titre développé pour être joué en réalité virtuelle, ce qui implique d'autres enjeux traductifs que des jeux plus classiques (ibid.). Une traduction trop littérale s'est par exemple glissée dans les segments de texte provenant des options du jeu.

svr_gameplay_show_move_arc	Show movement arc	Voir le mouvement de l'arc

Dans cet exemple, nous notons que *movement arc* a été traduit par « mouvement de l'arc ». C'est une option que le joueur peut activer ou non dans le jeu afin de voir ce que les développeurs appellent « arc de mouvement », c'est-à-dire une courbe apparaissant lorsque le joueur presse un bouton pour se téléporter. Dans les jeux VR, la téléportation est le moyen de déplacement privilégié, car il implique moins de dissonances au niveau de l'oreille interne, c'est-à-dire lorsque le cerveau ressent des incohérences entre ce qu'il voit et ce qu'il ressent du point de l'équilibration. Ces incohérences causent alors ce

⁴¹ Il convient de souligner que la notion d'hypertexte est datée dans le domaine des *game studies*.

que l'on appelle la cinétose⁴² (Labbe, 2016). Afin d'éviter cet écueil, les développeurs optent pour une modalité de déplacement spécifique à la VR. Ainsi, le joueur doit presser un bouton et choisir sa destination, le plus souvent grâce à une courbe qui apparaît à l'écran et qui part de la main du joueur, comme l'exemple ci-dessous.

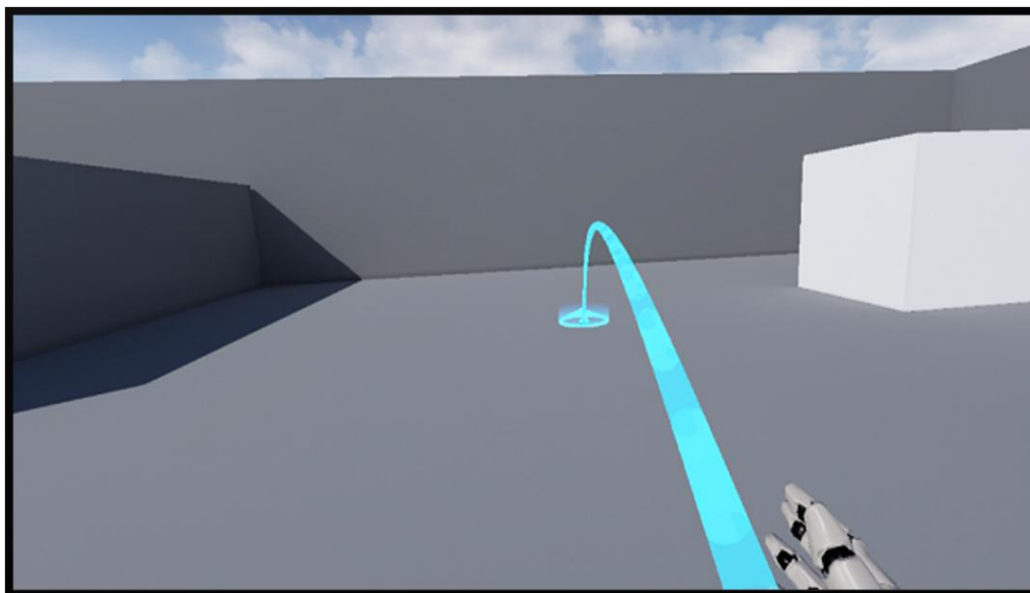


Figure 5 Capture d'écran de Sairento VR

La traduction de *movement arc* par « mouvement de l'arc » s'avère problématique à deux niveaux. Premièrement, la fonctionnalité de l'option n'est pas bien transmise, donc les joueurs ne comprennent pas ce dont il s'agit. En effet, dans la traduction, le substantif « de l'arc » devient le complément du nom « mouvement », alors que la version source exprime le contraire. Deuxièmement, non seulement le joueur ne saura-t-il pas de quoi il s'agit, mais en plus, il pourrait penser qu'il s'agit d'une option portant sur l'une des armes du jeu. Dans *Sairento VR*, il est possible d'utiliser un arc à flèches. Il y a un risque qu'ils associent l'option que nous venons de citer et cet élément du jeu. *Movement arc* devrait se traduire par exemple par « arc de mouvement », ce qui correspondrait à l'option à laquelle se réfère ce segment. La traduction originale induit une dissonance entre le système ludique et le mode textuel. Cette dissonance restructure la perception qu'ont les joueurs des possibilités ludiques et diminue la lisibilité des fonctionnalités et éléments effectivement implémentés lors du processus de *game design*. L'exemple fourni comprend une dimension sémiotique supplémentaire par rapport à une BD, qui ne contient que les modes textuel et visuel. Si nous comprenons en quoi le rapprochement entre ces deux types de traduction multimodale est utilisé pour éclaircir les enjeux, l'exemple de *Sairento VR* souligne le lien étroit entre le *game design* et la localisation.

Un autre point de comparaison fréquemment mentionné est le cinéma. Non seulement les films comprennent-ils davantage de modes sémiotiques qu'une BD, et donc, se

⁴² Aussi appelée improprement le mal des transports.

rapprochent de l'environnement plurisémiotique du média vidéoludique, mais en plus, les deux médias partagent des pratiques du point de vue des sous-titres et des doublages, avec bien sûr des différences notables. Là où l'on trouve généralement des normes concernant le sous-titrage de films et de séries⁴³, ce n'est pas réellement le cas dans le domaine des jeux vidéo. En effet, même dans la seconde version du *Guide des bonnes pratiques pour la localisation de jeux vidéo*⁴⁴ rédigée par Jon Fung et mise à disposition par le l'IGDA LocSIG (le *Localization Special Interest Group* de l'*International Game Developers Association*), on ne trouve pas de normes préconisées pour le sous-titrage des jeux vidéo. D'ailleurs, on constate la plupart du temps des pratiques différentes d'un jeu à l'autre (Bernal-Merino 2013 : 108). Miguel Bernal-Merino avance que les pratiques de sous-titrage dans les jeux vidéo ne doivent pas forcément être identiques à celles de l'industrie cinématographique, mais qu'une harmonisation des principes ludiques et linguistiques serait tout de même souhaitable dans l'industrie du jeu vidéo (110). Malheureusement, bien que les pratiques de sous-titrage dans de nombreux médias soient beaucoup étudiées d'un point de vue scientifique en AVT (Caffrey, 2009; Cintas & Sánchez, 2006; Ghia, 2012; Gottlieb, 1994; Künzli & Ehrensberger-Dow, 2011, 2011; Orrego-Carmona, 2015), le sous-titrage dans le domaine vidéoludique n'a pas encore bénéficié d'assez d'attention (O'Hagan et Mangiron 2013 : 43). Ceci explique en partie la raison pour laquelle les normes de sous-titrage classiques ne sont pas souvent respectées.

Comme c'est le cas dans une étude de cas conduite par Anna Fernández Torné, il est fréquent que les sous-titres de jeux vidéo apparaissent moins d'une seconde à l'écran et ne soient pas très lisibles alors qu'on estime qu'un lecteur a besoin de plus ou moins six secondes 64 caractères en moyenne (Künzli & Ehrensberger-Dow, 2011, p. 188). En outre, aucune attention particulière ne semble être apportée aux unités sémantiques ou grammaticales, et les formats des sous-titres sont parfois disparates, avec une ligne supérieure plus longue que celle du dessous, etc. (Fernández Torné, 2007). Pour l'instant, les pratiques sont loin d'être harmonisées, il suffit de comparer plusieurs jeux pour s'en rendre compte : là où la série des *Final Fantasy* utilise une moyenne de 45 caractères par ligne, certains jeux montent jusqu'à 143 caractères, comme c'est le cas pour *World in*

⁴³ Il convient de noter que ce n'est pas le cas pour toutes les entreprises travaillant dans le milieu. Par exemple, Netflix a par exemple fait l'objet de nombreuses critiques de la part de l'ATAA, l'association des traducteurs et adaptateurs de l'audiovisuel, en raison de problèmes à la fois formels et de traduction (Bardinet, 2019).

⁴⁴ Le guide couvre plusieurs thèmes essentiels pour la localisation des jeux vidéo. Il met en avant l'importance de la *culturalization*, définie sur la base des travaux de Kate Edwards, que nous allons aborder dans la section 4.2 du présent chapitre. L'internationalisation est également abordée, avec des recommandations sur l'adaptation de l'interface utilisatrice, de l'architecture et du codage pour prendre en charge plusieurs langues et formats, ainsi que la gestion des polices, des mises en page et des formats de date, heure, etc. Les enjeux classiques de la traduction y sont recontextualisés dans le cadre du jeu vidéo, incluant la familiarisation avec le contenu, la création de glossaires et de guides de style, la traduction, la production de voix off et l'assurance qualité linguistique, ce qui souligne l'importance de la collaboration entre développeurs et localisateurs. Le guide propose des pratiques pour chaque étape, de la préproduction à la finalisation, et recommande l'utilisation d'outils automatisés pour optimiser le processus. Ce guide offre une vue d'ensemble des stratégies et techniques nécessaires pour réussir la localisation des jeux vidéo, en insistant sur l'adaptation culturelle et l'internationalisation pour atteindre un public mondial, mais sans franchir le pas d'un rapprochement explicite entre processus de localisation et *game design*.

conflict de *Massive Entertainment* (O'Hagan & Mangiron, 2013b). D'autres études ont été menées sur les sous-titres de jeux vidéo. Carme Mangiron a notamment travaillé sur une description des pratiques de sous-titrage dans les jeux vidéo et en fournit le tableau comparatif suivant :

Parameter	TV subtitling	DVD subtitling	Game subtitling
Time on screen	6 seconds rule	7-8 seconds	Variable User controlled in some games
Character/line	35-37	40	30 - 143
No. of lines	2 lines	2 lines	Variable: 2 +
Position on screen	Bottom of screen	Bottom of screen	Variable: bottom, top, centre Speech bubbles Text boxes
Alignment	Left & centred	Centred	Left & centred
Font type	Font without serifs (i.e. Arial, Tiresias)	Font without serifs (i.e. Arial)	With & without serifs (i.e., Verdana, Broadway, custom fonts)
Font size	32 pixels	32 pixels	Variable (16 to 26 pixels)
Font color	White (yellow)	White	White, different colours used for highlighting information
Sense and grammatical blocks	Preserve	Preserve	Often not preserved
Reduction	Yes	Little	None for intralingual subtitles Little for interlingual subtitles

Figure 6 Tableau comparatif des pratiques de sous-titrage (Mangiron, 2013 : 18-19)

La figure 6 montre de grandes disparités dans les pratiques, notamment du point de vue du nombre de caractères par ligne, qui explose en localisation de jeux vidéo. La taille et la police ont également tendance à varier en fonction des jeux. Il est cependant intéressant de noter que, du point de vue des stratégies de traduction, les phénomènes de réduction sont particulièrement rares, puisque les jeux vidéo tendent à incorporer une grande partie du texte sans le réduire. Dans ce tableau, Mangiron met également en avant une spécificité du jeu vidéo qu'elle nomme « interactivité » (Mangiron, 2013, p. 14), ce qui se réfère à la possibilité qu'ont les joueurs dans certains jeux de faire passer les sous-titres plus vite en appuyant sur une touche. Ce tableau illustre la disparité actuelle des pratiques et la nécessité d'un cadre de référence théorique qui prend en compte les spécificités interactionnelles du médium vidéoludique au-delà de la possibilité de passer les dialogues.

Enfin, toujours concernant les sous-titres, on en note plusieurs types dans le jeu vidéo : 1) le sous-titrage des cinématiques, 2) le sous-titrage des cinématiques et des dialogues audios *in-game* et 3) le sous-titrage complet, qui concerne autant tout type de texte que

les effets sonores dans les jeux, et ce, pour des raisons d'accessibilité⁴⁵ (Fernández Torné, 2007).

Comme nous l'avons vu dans la partie portant sur l'AVT, l'intérêt particulier que les chercheurs portent au sous-titrage dans le jeu vidéo s'explique par la filiation entre les recherches en AVT et en localisation de jeux vidéo. Les recherches menées par Fernández Torné, Bernal-Merino, et O'Hagan et Mangiron relèvent encore de la description de pratiques, mais ne représentent pas encore des réflexions fondamentales, d'où un appel généralisé à des conceptualisations plus théoriques en localisation de jeu vidéo (Buseyne, 2018; Mangiron, 2017; O'Hagan & Mangiron, 2013b).

⁴⁵ Le domaine de l'accessibilité est un domaine scientifique qui a beaucoup gagné en popularité au sein des recherches en localisation de jeux vidéo comme le notent certains chercheurs (Mangiron, 2012, 2017; O'Hagan & Mangiron, 2013b).

4.2 LA PERSPECTIVE CULTURELLE

4.2.1 Typologie culturelle

Comme nous l'avons brièvement mentionné lorsque nous nous sommes penché sur l'utilisation du terme localisation dans la recherche et l'industrie, il existe un processus présenté comme spécifique au traitement des traces culturelles dans les jeux vidéo par l'industrie : la *culturalization* (Edwards, 2011, p. 19-20). Dans la littérature scientifique et dans l'industrie, la théorisation de Kate Edwards sur la *culturalization* joue un grand rôle, en ce qu'il s'agit de l'un des points d'attention principaux lorsqu'il s'agit d'évaluer la qualité de la localisation d'un jeu.

Les adaptations culturelles sont souvent très marquées, étant donné que la commercialisation de jeux vidéo dépend souvent directement de législations locales (Benghozi & Chantepie, 2017). Les domaines de tension culturelle sont, selon Kate Edwards et selon le *Guide des bonnes pratiques pour la localisation de jeux vidéo*, au nombre de quatre : le rapport à l'histoire (tant dans le passé que dans le présent), la religion et les systèmes de croyances, l'ethnicité et le choc des cultures, et enfin l'imaginaire géopolitique.

1) Le rapport à l'histoire

La précision historique est présentée comme capitale. Il convient cependant de noter que l'histoire relève d'une construction sociale, et peut donc différer selon les cultures (Edwards 2011 : 22-23). Par exemple, dans le jeu *Age of Empire* (Ensemble Studios et Forgotten Empires, 1997), la représentation d'un événement historique a été mal reçue sur le territoire sud-coréen : l'invasion de Yamato. Il est communément admis par les historiens que les armées de Yamato étaient beaucoup plus puissantes que les armées coréennes. Ainsi, dans *Age of Empire*, les armées de Yamato écrasaient les armées coréennes sans trop de difficulté. Cependant, le gouvernement sud-coréen a remis ce scénario en cause. Un patch a ensuite été développé dans lequel l'invasion des armées de Yamato était moins écrasante (223). Ce patch est un exemple de localisation profonde revisitant tout un pan du *narrative design* du jeu, mais également du *game design*, puisqu'il s'agit là d'un remaniement de la difficulté du jeu à un instant T. Cette modification soutient l'idée de la localisation vidéoludique comme acte de *design*.

Le rapport à l'histoire est un sujet qui revient fréquemment sur la table, pour toute sorte de raisons. Par exemple, *Kingdom Come: Deliverance* (2018), jeu développé par Warhorse Studios, est un jeu se déroulant au Moyen-Âge en Bohême marketé comme étant une œuvre historique et réaliste pour des raisons, semblerait-il, aussi stratégiques qu'idéologiques (Albisser, 2018). Ce jeu a fait polémique en 2018 pour son absence de personnes de couleurs. Au cours du développement du jeu, l'équipe de développement a justifié l'absence de variété ethnique dans leur jeu sur la base de leur représentation personnelle de l'histoire de la Bohême à de nombreuses reprises, ce qui souligne à nouveau la construction sociale de l'histoire (Alvestad et Houghton 2021 : 30-34).

Cependant, il convient de souligner que, dans ce cas précis, les ventes du jeu ne semblent pas avoir été impactées.

2) La religion et les systèmes de croyances

D'après Kate Edwards, certaines cultures sont davantage sensibles au « sacré » que d'autres (Edwards, 2011, p. 23). Certains éléments ne peuvent donc, par exemple, pas être représentés dans le domaine pop-culturel. Les exemples donnés en amont dans ces pages de *Kakuto Chojin* et *LittleBigPlanet* entrent dans cette catégorie. Cependant, si dans ces deux cas, les développeurs étaient conscients du problème, il arrive qu'ils soient surpris par la réaction d'une communauté religieuse. Dans le jeu *Resistance Fall of Man*, des événements violents se déroulent dans la Cathédrale de Manchester, ce qui n'a pas été bien reçu par l'Église anglicane. Sony a dû publier des excuses, et l'Église anglicane a publié ce qu'elle nomme les *Sacred Digital Guidelines* à destination des développeurs qui souhaiteraient utiliser des lieux saints dans leurs jeux (25). Les Émirats arabes unis sont également un bon exemple de ce point de vue. Pour des raisons religieuses, plusieurs représentations font l'objet d'interdictions à des degrés divers dans les jeux vidéo. Par exemple, l'usage de drogue et la consommation d'alcool semblent être tolérés dans les jeux développés hors EAU, sauf si les personnes représentées en sont des citoyens. Aucune production médiatique ne peut contenir d'accusation ou de critique à l'encontre de l'Islam ou des dirigeants de l'EAU (Robertson & Sutcliffe, 2020). Enfin, toute mécanique de jeu se rapprochant de près ou de loin aux jeux de hasard est formellement interdite par la *Telecommunications Regulatory Authority*⁴⁶ (TRA) et relève du Code pénal (ibid.). Dans ce cas précis, le processus de *culturalization* s'apparente également à du *game design*, puisque la seule possibilité pour commercialiser de tels jeux sur ce territoire serait de retirer des fonctionnalités du jeu, modifiant par là même les systèmes ludiques.

3) Ethnicité et choc des cultures

Lorsque différentes cultures sont représentées dans un jeu, il est probable que la relation entre ces cultures puisse poser un problème. *Resident Evil 5* est un bon exemple, puisque lors de sa sortie, il a attiré l'attention de ce que Kate Edwards appelle *the unintended audience*, c'est-à-dire un public extérieur à la communauté des joueurs (Edwards 2011 : 25). En effet, les événements du jeu se déroulent en Afrique subsaharienne, et les personnages incarnés par le joueur sont de type caucasien, là où les ennemis sont pour la plupart d'ethnie africaine. Les concepts de « chasseurs blancs » et de « continent noir » ont ainsi été mobilisés pour critiquer la représentation raciste du jeu (ibid.). Ce genre de questions donne lieu à de nombreux débats aujourd'hui, et des ouvrages entiers sur les questions de racisme ou de décolonisation du jeu vidéo sont publiés (Derfoufi, 2021).

⁴⁶ Le document de la TRA est disponible sur le lien suivant : <https://tdra.gov.ae/-/media/About/regulations-and-ruling/EN/Internet-Access-Managment---Regulatory-Policy-pdf>

4) Imaginaire géopolitique

L'imaginaire géopolitique est également à prendre en compte lorsque l'on souhaite exporter un jeu vidéo sur un territoire donné. En effet, la représentation géopolitique de chaque pays peut se révéler assez singulière. Le studio suisse Blindflug, équipe dont les jeux ont une ambition politique particulièrement marquée, a expérimenté des problèmes liés à l'imaginaire géopolitique. Leur jeu *First Strike* a été interdit à la vente sur le territoire chinois⁴⁷. *First Strike* est un jeu qu'ils ont développé pour critiquer le principe des armes nucléaires. L'idée est de demander aux joueurs de gagner une guerre atomique. Cependant, à chaque utilisation d'un missile sur un territoire donné, la zone devient inutilisable, et une grande partie de la planète finit toujours par être complètement détruite. En fonction du pays que les joueurs choisissent d'incarner, la partie peut être plus ou moins difficile : choisir les U.S.A. rend les affrontements assez simples, là où choisir la Corée du Nord correspond à une partie difficile. Le problème pour le gouvernement chinois était qu'il est interdit de représenter la Chine attaquée par un autre pays. Le jeu a été banni des stores en Chine, et le jeu a été piraté par plus de 100.000 personnes, ce qui, aux yeux du studio, représente un manque à gagner monumental (Baldoc, 2019). Dans le second opus de leur jeu, *First Strike: Final Hour*, l'équipe de Blindflug a décidé de faire une représentation simplifiée des pays grâce à une couleur et un drapeau fictionnel (l'équivalent des U.S.A. est bleu, là où l'équivalent de la Chine est rouge, par exemple). D'après eux, il est toujours possible de deviner de quel pays il s'agit, mais d'un point de vue juridique, ils évitent des écueils pénibles (ibid.).

Ces différents domaines de tension culturelle sont donc liés à des conséquences très concrètes qui ont un effet palpable lors de la commercialisation d'un jeu. Il convient de noter que ce genre de mesures sont prises également dans le milieu de l'AVT en général. Un exemple récent est survenu dans le monde du manwha⁴⁸ (만화) en 2024. *Solo Leveling* (나 혼자만 레벨업 - Na honjaman lebel-eob) est un webtoon⁴⁹ qui a débuté sa publication en 2016 et qui se déroule en Corée. Au vu de son succès, il a été décidé qu'il serait adapté

⁴⁷ Le studio suisse n'avait pas anticipé les difficultés inhérentes à la publication d'un jeu sur le territoire chinois. En effet, le gouvernement chinois opère une procédure de contrôle et de censure assez stricte, deux organes gouvernementaux effectuant des vérifications précises avant et après publication d'un jeu sur le territoire chinois : le GAPP (General Administration of Press and Publication ; 中华人民共和国新闻出版总署) et le MOC (Ministry of Culture ; 中华人民共和国文化部) (Zhang, 340 : 2012)

⁴⁸ Nom donné aux bandes dessinées en Corée.

⁴⁹ Un webtoon est une bande dessinée numérique originaire de Corée du Sud, conçue spécifiquement pour être lue sur des écrans d'ordinateurs et de smartphones. Ce format utilise le défilement vertical pour une navigation fluide et intègre parfois des éléments multimédias comme la musique et les animations pour enrichir l'expérience de lecture.

en animé. Cependant, en raison des rapports compliqués entre la Corée et le Japon, plusieurs choses ont été modifiées pour l'adaptation. Les noms des personnages ont été changés, comme Sung Jin-Woo (성진우), le personnage principal, qui a été changé en Shun Mizushino dans sa version japonaise. De plus, l'histoire ne se déroule plus en Corée, mais au Japon. Cette affaire a suscité de nombreuses réactions sur nombre de forums de fans, les uns accusant *A-1 Pictures*, le studio en charge de l'adaptation, de faire de l'appropriation culturelle, assez mal reçue en raison de l'histoire du Japon et de la Corée, et les autres, soutenant que l'histoire originale de *Solo Leveling* était, dans sa version originale, une histoire raciste envers le Japon, puisque les principaux antagonistes de l'histoire sont japonais⁵⁰. Ces changements prennent leurs sources dans des situations et des histoires locales très concrètes.

Cependant, il n'en va pas de même pour toutes les mesures prises lors du processus de *culturalization* de jeu vidéo. L'orientation adoptée par l'industrie actuellement est souvent celle de l'adaptation, voire la suppression des références culturelles (Mandiberg, 2015). En outre, ce type de décisions est rarement mis en regard de la sphère ludique et des stratégies de *game design*. Aujourd'hui, la perspective traductologique principale à travers laquelle la localisation de jeux vidéo est abordée est la théorie de Laurence Venuti (Fernández Costales, 2015). Comme mentionné ci-dessus, la plupart des studios optent pour une stratégie de domestication (cf. chapitre 1, section 2), la plupart des traces culturelles étant considérées comme des « erreurs de traduction » (Mandiberg, 2015). Ainsi l'invisibilité du traductaire est-elle la voie toute choisie dans l'industrie vidéoludique, puisqu'elle est présentée comme l'idéal à atteindre. La théorie de Venuti a été récupérée dans le milieu et dévoyée de sa portée politique et idéologique. Dans certaines recherches récentes en localisation de jeu vidéo cependant, l'enjeu politique de la *foreignization* et de la *domestication* refont surface. Carme Mangiron présente la localisation de jeu vidéo comme un équilibre délicat entre ces deux stratégies, non pas pour la visibilité du traductaire, mais bien concernant la mise en contact de plusieurs cultures (Mangiron, 2021, p. 2). Elle précise que les décisions de traductions doivent être prises en fonction du public cible en adaptant tout contenu pouvant « altérer la compréhension [des joueurs], portant sur des événements [culturellement] délicats, ou pouvant être considéré comme offensant » (4). Elle donne notamment l'exemple de la localisation de la franchise des *Phoenix Wright*, des jeux japonais ayant fait l'objet d'une approche hybride, entre la conservation d'éléments japonais et l'ajout de références spécifiques au marché étatsunien (11). Elle explique que la réception du jeu en occident a été particulièrement enthousiaste, principalement pour les joueurs n'ayant pas d'acointance particulièrement avec le folklore japonais. En revanche, une frange des joueurs fons de contenus japonais ont trouvé la localisation médiocre en raison du nombre de modifications opérées pendant le processus (ibid.). La position des chercheurs en localisation est souvent ambiguë en matière de stratégies de localisation

⁵⁰ <https://fandomwire.com/solo-leveling-anime-undergoes-major-changes-because-of-japan/> | <https://www.novelupdatesforum.com/threads/does-anyone-notice-racism-in-some-korean-and-some-cn-novels.108806/>

d'un jeu, puisque la conclusion générale est qu'une bonne localisation doit donner l'impression aux joueurs que le jeu a été conçu pour eux (Chandler & Deming, 2011; Fernández Costales, 2014; Fernández-Costales, 2014; Mangiron et al., 2014; Mangiron & O'Hagan, 2006; O'Hagan & Mangiron, 2013b). Mangiron et O'Hagan reconnaissent cependant que le processus d'internationalisation et d'acculturation des jeux peut à terme nuire à la qualité des expériences vidéoludiques (O'Hagan & Mangiron, 2013a). Ce constat rencontre les considérations de cette thèse. En effet, en bornant la localisation à une activité uniquement culturelle et linguistique, les décisions de localisation ne peuvent être prises efficacement puisqu'elles ne sont pas explicitement liées aux décisions de *game design*.

L'un des jeux de la franchise *Nier* est parlant du point de vue des adaptations culturelles. *Nier Replicant* est particulier en ce qu'il a été commercialisé en deux versions différentes : *Nier Replicant* sur le territoire japonais, et *Nier Gestalt* en version américaine (qui a d'ailleurs été commercialisée en Europe). Étant donné que l'idéal masculin japonais et occidental diffère, le *character-design* ainsi que certains éléments de l'histoire ont été revus. En effet, un concept particulier au Japon est celui du bishōnen (美少年) dont on trouve des traces dès les années 1600 (Pflugfelder, 2007), ce qui, traduit littéralement, donnerait « joli jeune garçon ». Le préfixe bi- (美) est spécifique au féminin, il permet donc de se référer dans le concept du bishōnen à une beauté féminine chez l'homme. Ainsi, le bishōnen est généralement jeune, a des traits fins et a un style particulier, sans parler de son apparence androgyne⁵¹. Dans la version japonaise, le personnage principal est un jeune garçon dont l'objectif est de sauver sa sœur. Le personnage correspond tout à fait au concept du bishōnen. Cette représentation ne correspondant par contre pas à l'idéal masculin occidental ; il a été décidé de revoir son apparence, ainsi que son rapport au personnage féminin. Dans la version occidentale, il s'agit d'un homme plus âgé, pourvu d'une barbe et bien plus musclé, correspondant à l'idée de virilité véhiculée par les médias aujourd'hui en occident. En outre, il ne s'agit plus du frère du personnage féminin, mais bien de son père. La version japonaise n'était disponible ni en Europe ni aux U.S.A.⁵²

⁵¹ Définition du bishōnen accessible ici : <https://fr-academic.com/dic.nsf/frwiki/217140>

⁵² Il est intéressant de noter que les pratiques tendent à évoluer étant donné que pour les 10 ans du jeu, un remaster basé sur la version japonaise est paru sur le marché occidental. Il semblerait que les joueurs soient satisfaits d'avoir accès à la version originale (Turo, 2020).



Figure 7 : Jaquettes de Nier Replicant (à gauche) et Nier Gestalt (à droite)

4.2.2 La culturalization : un point de vue top-down

Pourtant, deux problèmes se posent dès que l'on se penche sur les préférences des joueurs en la matière. Premièrement, comme nous le verrons dans la partie sur les études de réception des versions localisées de jeux vidéo, si la volonté des joueurs de disposer de versions locales pourvues d'une traduction de qualité est claire, il semble ne pas en être de même pour leurs préférences en termes d'adaptations culturelles⁵³ (Fernández Costales, 2015). Deuxièmement, si nous nous penchons sur les pratiques de l'industrie, il semble évident que les décisions d'adaptation sont prises selon des représentations culturelles subjectivement construites. En effet, dans l'article intitulé *Imagined Commodities : Video Game Localization and Mythologies of Cultural Difference* de Rebecca Carlson et Jonathan Corliss, nous notons que ces décisions sont prises selon ce que les auteurs appellent les « différences perçues » (2011 : 64). D'après eux, l'identité nationale se construit sur la base de vecteurs d'informations et de représentations mondialisés comme les médias de presse ou le cinéma (63). Des suites des modifications des représentations culturelles, les auteurs soulignent une modification progressive du processus de développement : les concepteurs commencent à anticiper le processus de localisation en limitant les références culturelles et en tentant d'opter pour des références

⁵³ D'ailleurs, concernant l'adaptation de Nier, certains membres de la communauté des joueurs ont exprimé leur mécontentement et affirmé que cette décision ne reflétait pas les attentes du public (Gagnon 69 : 2011).

qu'ils pensent universelles ⁵⁴ (65). D'aucuns vont jusqu'à parler d'« impérialisme culturel » (Helmke, 2024) ou de censure généralisée dans l'industrie et soulignent que les modifications de *gameplay* sont ressenties comme telle par une frange non négligeable de la communauté des joueurs (Ellefsen, 2025, p. 515). Certains auteurs mobilisent la théorie de Venuti pour réévaluer ces pratiques, en requalifiant des décisions controversées non plus comme des actes de censure à proprement parler, mais comme des stratégies de domestication, ou mettent en avant que cette domestication peut, dans certains cas, présenter l'avantage non négligeable d'éviter les réactions négatives sur certains marchés (Fouladi & Reza Hashemi, 2025).

Carlson et Corliss regrettent cependant l'orientation que prend actuellement l'industrie étant donné que, selon eux, les spécialistes du domaine du marketing basent leurs décisions sur un imaginaire culturel subjectif alors même qu'ils ont un rôle d'une importance cruciale ; ils sont à la fois les garants de la circulation mondiale de la culture, et jouent également le rôle de douaniers culturels (Carlson & Corliss, 2011, p. 64). Dans le domaine des jeux japonais par exemple, une présentation de Tomás Grau permet d'illustrer la problématique :

[D]ans un contexte occidental, il devient clair que [la représentation] de la « Japaneseness » ⁵⁵ est en fin de compte ce que les campagnes de marketing veulent qu'elle soit, et ce, afin de satisfaire un besoin de retour sur investissement qui ne cesse de croître. ⁵⁶

Les considérations culturelles s'éclipsent face aux objectifs commerciaux tandis que les « mythes culturels » se construisent au gré des pratiques et des assertions isolées de

⁵⁴ Cette assertion semble se confirmer dans le discours de certains acteurs de l'industrie. Lors d'une intervention à DIGRA Japan 2019, Yosuke Hayashi, CEO de Koei Tecmo, n'a eu de cesse de souligner sa fierté quant à l'orientation résolument culturelle et japonisante de leur processus de localisation dans le jeu *Nioh*. *Nioh* se déroule dans un Japon féodal débordant à la fois de figures historiques et mythologiques. Ces nombreuses références ont été conservées et même mises en évidence par, par exemple, le refus de passer au tout-à-l'anglais pour les doublages. Cependant, en fin de présentation, M. Hayashi a exprimé son désir d'augmenter l'accessibilité du prochain opus, *Nioh 2*. Lorsque nous lui avons posé la question de leurs ambitions de modifications du processus de localisation, il a acquiescé et ajouté qu'il était en effet possible qu'ils limitent les traces culturelles dans le prochain opus afin de le rendre accessible à davantage de joueurs, et ce, en dépit du fait que ces traces culturelles constituaient le point phare de sa présentation (Hayashi : 2019).

⁵⁵ Le concept de *Japaneseness* est au centre de nombreuses recherches en *cultural studies* et revêt des atours pouvant être très différents selon les chercheurs, ou même selon les domaines de l'industrie. Les *game designers*, par exemple, auront tendance à considérer uniquement comme japonais les jeux développés sur le territoire japonais (Grau, 2018: 2) là où les consommateurs se baseront davantage sur des caractéristiques formelles et culturelles comme l'esthétique d'un jeu (ibid.). Un exemple de cette seconde considération pourrait être le jeu *Edge of Eternity* (Midgar Studio, 2021), développé par un studio français en hommage à une franchise nipponne : *Final Fantasy*. L'esthétique du jeu ainsi que ses mécaniques s'inscrivent parfaitement dans le genre du JRPG, *Japanese Role Playing Game* (Houlmont, 2022).

⁵⁶ [...] it becomes clear that Japaneseness in a Western context ultimately means whatever the marketing campaigns want it to be, in order to satisfy an ever growing need of return of investments (Grau, 2018b : 2).

quelques actaires considérés comme importants dans le domaine⁵⁷, mythes utilisés ensuite par les douaniers de la culture décrits ci-dessus. Cette manière de voir les choses est notamment confirmée par d'autres travaux ou anecdotes dans le domaine. Jérémy Pelletier-Gagnon donne l'exemple du personnage Kirby, que l'on aurait tendance à décrire comme une petite boule rose mignonne, mais qui fait systématiquement l'objet d'une transfiguration⁵⁸ lorsque les éléments publicitaires, comme la boîte du jeu, sont préparés pour être exportés du Japon aux U.S.A. Une fois exporté, Kirby a toujours l'air plus énervé sur les boîtes étatsuniennes que sur les boîtes japonaises, et le design général semble souligner le côté action du jeu, ce qui reflète davantage la perception qu'ont les développeurs japonais du marché étatsunien qu'autre chose⁵⁹ (Pelletier-Gagnon 2011 : 44). De plus, certains écueils de localisation semblent ne pas avoir un impact particulier sur les ventes, puisqu'aucun lien entre le succès commercial d'un jeu, et la qualité des mesures et les décisions de localisation n'a été ni confirmé ni infirmé dans des recherches (O'Hagan & Chandler, 2016, p. 315).

L'une des fonctionnalités du jeu *Kirby™ and the Forgotten Land*, paru le 3 mars 2022, a fait l'objet d'une localisation involontairement grivoise. En effet, Kirby peut y avaler des choses pour se transformer. Ce mode est appelé en anglais le *mouthful mode*. *Mouthful* étant une catégorie pornographique bien connue de la culture Internet, le jeu a fait l'objet de parodies (Rift, 2022). Cette situation cocasse, si elle prête bien sûr à rire, ne semble pas avoir eu d'effet notable sur les ventes. Le jeu a été un succès commercial dès les premières semaines de sa commercialisation (Ingram Brandon, 2022). Une situation similaire à celle du jeu Kirby, mais ayant des implications fonctionnelles cette fois, est survenue dans la franchise Pokémon. En effet, Chochodile, un Pokémon crocodile de feu, n'est pas échangeable sur le GTS (*Global Trade System*) par la communauté francophone, parce que le mot « chocho » est un terme argotique signifiant « vagin » en espagnol. La *Pokémon Company* bannit les mots potentiellement grivois ou vulgaires, ce qui avait déjà résulté en des problèmes de fonctionnalité avec le Pokémon « Toutankafer », *Cofagrirus* en anglais, en raison de la présence du mot « fag » dans son nom. *Fag* étant une insulte homophobe sur le territoire américain, le Pokémon n'était pas échangeable (Chagot, 2022). Ces écueils, bien que problématiques, n'ont pas eu de retentissements sur les ventes (Ellis, 2022).

⁵⁷ Les autres citent une affirmation de Keiji Tanaka, alors CEO de Namco, selon laquelle « les joueurs japonais n'aimeraient pas les jeux violents ». Cependant, si l'on se penche sur des jeux ayant eu un retentissement très important sur le territoire japonais, nous pouvons voir que la franchise *Biohazard* (*Resident Evil* sur les marchés occidentaux) a eu énormément de succès, alors qu'elle représente des événements particulièrement violents.

⁵⁸ Le terme transfiguration se réfère à un type spécifique de transfert. Selon Pelletier-Gagnon, la transfiguration se réfère aux cas où il n'existe pas d'ensemble de valeurs et de représentations culturelles prédéterminé pour remplacer l'ensemble de l'œuvre source. Dans ce cas, un nouvel ensemble de valeurs et une nouvelle expérience de manière générale, sont parfois créés lors du processus de localisation (Pelletier-Gagnon 2011 : 13).

⁵⁹ D'ailleurs, ce genre de modification de design des boîtes de jeux vidéo n'est pas toujours bien reçu. Par exemple, des jeux tels que *Yakuza 3* ou *Ico*, dont les boîtes ont été modifiées pour être vendues sur les marchés occidentaux, ont suscité des réactions particulièrement négatives de la part des joueurs (Gagnon 71 : 2011).

Comme souligné en début chapitre, le domaine de la localisation vidéoludique est « *market-driven* » (O'Hagan & Mangiron, 2013b), et les studios de développement passent énormément de temps à s'adapter aux impératifs juridiques locaux (Ellefsen, 2025). Il est ensuite fréquent que des conclusions culturelles générales soient construites sur ces normes juridiques locales et généralisées à l'ensemble de la communauté des joueurs d'un territoire donné (Carlson & Corliss, 2011, p. 67). Les prétendues préférences locales se font le reflet des dynamiques du marché plutôt que de véritables tendances culturelles. À ce titre, les auteurs donnent l'exemple de la difficulté des jeux japonais exportés aux U.S.A. Pendant une période relativement longue, les jeux japonais étaient explicitement rendus plus faciles pour le marché américain. D'après eux, c'est dorénavant le contraire, avec des versions étatsuniennes plus difficiles. Ceci s'explique par le fait qu'au Japon, le marché du jeu d'occasion était particulièrement dynamique, donc plus courts étaient les jeux, mieux c'était pour les joueurs (ibid.). En effet, la valeur d'un jeu d'occasion diminuant particulièrement vite, avoir l'occasion de finir rapidement un jeu signifie maximiser sa valeur à la revente. Aux U.S.A. les développeurs ne souhaitent pas que les joueurs aient l'impression que leur jeu est une simple location dont ils se débarrasseront par la suite. Au contraire, sur le marché américain, l'idée est d'allonger la durée de vie d'un jeu au maximum, soit en ajoutant du contenu, soit en rendant un jeu plus difficile (69). Cet exemple montre que les préférences culturelles d'un public donné ne constituent pas des réalités immuables, mais bien des préférences forgées par les pratiques commerciales.

Dans ce contexte, les différences perçues alimentent l'image qu'ont les studios de développement et les équipes de marketing des communautés de joueurs, alors qu'elle repose en grande partie sur un phénomène discursif, ce qui tend à créer des mythes culturels. Au fur et à mesure qu'ils circulent, ces mythes culturels, décrits comme « détachés des réalités sociales »⁶⁰ (70), gagnent en légitimité et sont naturalisés par les pratiques de localisation et les discours s'y afférant. Tomás Grau décrit d'ailleurs le processus de localisation comme étant intrinsèquement « contradictoire », déchiré à la fois entre les objectifs commerciaux, les choix de design et certains efforts locaux pour conserver un ancrage culturel dans les versions localisées (Grau 2018 : 6-8). Ce déchirement se retrouve par exemple dans des travaux récents sur la résistance culturelle dans des jeux vidéo indonésiens, dans lesquels la domestication de Venuti est mobilisée pour expliquer certains choix de localisation, la stratégie globale oscillant entre préservation de la culture et ouverture du jeu à un plus large public (Prasetyo Wibowo & Suyudi, 2024; Setyawan et al., 2023).

Étant donné que les studios de développement investissent des sommes d'argent importantes dans la création d'un jeu, les différences perçues sont alors listées et utilisées pour tenter d'anticiper les potentiels litiges juridiques, mais également les désirs des joueurs, ce qui rassure les studios et éditeurs de jeux vidéo (Carlson et Corliss 2011 : 67-68).

⁶⁰ « [D]islodged from social realities »

Toutes ces pratiques, basées sur des considérations subjectives, jouent malheureusement une fonction de filtre face à la circulation transfrontalière de la culture (65). Pourtant, certains chercheurs, comme Stephen Mandiberg, avancent que les traces culturelles sont souhaitables dans les jeux vidéo, et ce, en dépit de leur statut actuel d'erreurs de traduction (2015). Stephen Mandiberg a notamment conduit des entretiens avec des professionnels du domaine de la localisation vidéoludique. Lors d'une interview, il a rencontré le terme *Iwakan* (違和感), qui signifie un « sentiment d'incongruité » (traduction de Mandiberg) et qu'il considère comme une trace culturelle (ibid.). Cet *iwakan*, dans les jeux vidéo, est actuellement considéré comme une erreur de localisation parce qu'il est communément admis qu'il perturbe les joueurs (2015). Cependant, la trace culturelle n'est que rarement recontextualisée vis-à-vis de la sphère ludique d'un jeu ou de son *design*. Plus que des erreurs, les traces culturelles sont parfois décrites comme des éléments « polluants » (Grau 2018 : 4) qu'il s'agit de « purifier » (ibid.) au cours du processus de localisation. La culture étant un élément perturbateur et indésirable, les studios de développement travaillent en amont afin de proposer un contenu qu'ils pensent aculturé ou universel (2). Ces pratiques sont loin d'être neuves, étant donné que l'on en trouve des traces aux débuts des jeux vidéo, avec des entreprises japonaises comme Takara, Bandai ou Sony, qui avaient pour habitude de développer des jeux aussi aculturels que possible⁶¹ (ibid.).

Il convient de souligner qu'il existe des exceptions. Nous pouvons par exemple citer le jeu *Ōkami* (Clover-studio, 2006), un jeu loué pour sa direction artistique fortement japonisée et son histoire influencée par le folklore japonais. Il est souvent considéré comme une œuvre d'art vidéoludique et a reçu plusieurs récompenses pour sa qualité et son originalité (O'Hagan & Mangiron, 2013b, p. 174). *The Witcher III* (CD Projekt RED, 2015) constitue un autre exemple intéressant, en particulier parce qu'il ne s'agit pas d'un jeu japonais⁶². Le jeu *The Witcher III* est basé sur une série de livres de l'auteur polonais Andrzej Sapkowski dont la portée est aujourd'hui mondiale. L'œuvre de Sapkowski constitue l'une des fiertés nationales au vu de son immense succès dans le monde et du fait qu'il fait rayonner la culture polonaise à l'international (Gawroński & Bajorek, 2020, p. 7). Ainsi n'est-il pas étonnant d'apprendre que le jeu a été développé de manière à rester fidèle au style de l'auteur (Nawrocka, 2023, p. 18). Dans la version polonaise du jeu, on trouve nombre d'archaïsmes, de dialectes et d'éléments de la culture polonaise (19 – 20). L'orientation générale de la traduction est décrite comme relevant de la *foreignization* par Nawrocka (29), mais l'auteur note tout de même qu'une série d'éléments culturels n'ont pas été conservés, en particulier du point de vue linguistique, bien que des tentatives de

⁶¹ Comme exemple, on peut prendre l'esthétique *Mukokuseki* (無国籍) dans les œuvres populaires japonaises, qui consiste en un gommage de tout marqueur ethnique des personnages (Grau, 2018 : 2).

⁶² Une partie non négligeable des recherches en localisation de jeux vidéo portent sur les jeux japonais (Mangiron, 2017).

compensation sont bel et bien présentes dans la version anglaise (20). Nawrocka met cependant en garde contre les pratiques habituelles de l'industrie en restant nuancé :

[...] le fait même de traduire le jeu d'une langue locale à une lingua franca mondiale accentue l'aspect de mondialisation auquel la localisation est liée en rendant le jeu accessible à un public mondial. En même temps, cela crée un risque de dilution de la spécificité locale, ce qui s'est traduit par un certain degré de neutralisation qui a été observé. D'un autre côté, un certain degré de neutralisation ne doit pas être considéré comme négatif puisqu'il vise à accroître l'accessibilité du texte⁶³. (30)

Généralement, lorsque éléments culturels il y a, il faut les neutraliser sous peine de commettre un impair de localisation. Stephen Mandiberg interroge un localisateur et donne notamment un exemple parlant de traces considérées comme une erreur de localisation. Dans le jeu *Phoenix Wright: Ace Attorney: Trials and Tribulations*, un jeu du studio japonais Capcom, l'un des personnages porte un masque médical à un moment donné de l'histoire. Là où, pour les joueurs japonais, le masque ne détonne pas tellement, puisqu'il est courant culturellement parlant de porter un masque lorsque l'on est malade au Japon, pour les joueurs étatsuniens, il n'en allait pas de même. Dans la version anglaise du jeu, l'équipe de localisation a ajouté des lignes de dialogues pour justifier le port du masque, en faisant préciser au personnage que c'était le médecin qui lui en avait prescrit le port. En dépit de cette mesure, un fan a tout de même posé une question concernant la raison du port du masque au producteur du jeu lors d'une interview anglaise. Le producteur n'a tout simplement pas compris la question, étant donné que le masque est courant dans la culture japonaise⁶⁴. Selon l'interrogé, cet événement est survenu à cause d'une erreur de localisation, à savoir, la non-suppression de la trace culturelle en question (Mandiberg 2015 : 113). Si l'on adopte la perspective de notre thèse pour analyser ce cas de figure, la présence de cette trace culturelle n'est pas à considérer comme une erreur de localisation. En effet, si la localisation est un acte de *game design*, la trace culturelle devient un facteur pouvant participer, ou non, aux dynamiques ludiques. Ici, le masque n'induit pas d'empêchement du point de vue du système de jeu et n'entrave pas les logiques de *game design*. L'unique effet de la suppression du masque serait l'invisibilisation du processus de localisation, donc un acte de domestication selon Venuti. Il s'agit de deux postures idéologiques différentes, mais ce cas illustre un effet possible de la localisation conçue comme acte de *design* : permettre que certaines traces culturelles, plutôt que d'être considérées par défaut comme des erreurs, soient intégrées aux dynamiques ludiques selon leur impact réel sur la jouabilité et la compréhension. Ainsi,

⁶³ the very fact of translating the *game* from a local language to a global lingua franca stresses the globalization aspect that localization is tied to by making the *game* accessible to a global audience. At the same time, this creates a danger of diluting the locality, which was visible in a certain amount of neutralization that has been observed. On the other hand, some degree of neutralization does not have to be viewed in negative terms since it aims to increase the accessibility of the text.

⁶⁴ Il est intéressant de souligner qu'aujourd'hui, ce cas précis ne poserait probablement plus de problème puisque le port du masque s'est étendu au monde entier pendant la crise COVID.

paradoxalement, intégrer davantage la localisation dans les logiques industrielles de conception ouvre un espace pour la culture au sein du *design* ludique.

Cependant, d'après Stephen Mandiberg, la posture de l'interrogé est logique, étant donné que

[t]outes ces altérations sont importantes dans l'industrie vidéoludique pour deux raisons : le marché et l'argent. La localisation permet de vendre un jeu sur un nouveau marché, ou à un nouveau public, ce qui, en retour, permet d'augmenter le retour sur investissement (124) ⁶⁵.

Il ajoute également un extrait d'une interview conduite par ses soins où Judd, un professionnel du domaine, confie qu'il « *n'essaie pas de changer la vision de la vie des gens ni de tenter d'élargir leurs horizons culturels* »⁶⁶ (124). Le potentiel du jeu vidéo en tant que lieu de contact interculturel ne fait tout simplement pas partie des priorités. À l'instar du constat de Gambier dans le domaine de l'AVT, alors que la diversité culturelle des œuvres audiovisuelles pourrait jouer le rôle de facteur de différenciation, les pratiques d'homogénéisation s'engagent dans un chemin contraire (Gambier, 2003, p. 188).

Lors de la localisation, il est même courant de réécrire des parties de certains jeux en raison de difficultés de localisation ou de phénomènes intraduisibles. Pourtant, pour Stephen Mandiberg, ces *iwakans*, qu'il appelle également « traces » pourraient être considérées comme utiles et souhaitables (2015 : 127). Selon lui, il est regrettable que l'on ne pense pas davantage au jeu vidéo comme un véhicule de culture et au fait que ce sont peut-être les pratiques de localisation de l'industrie qui créent des préférences chez les joueurs sur le long terme. Après tout, ces pratiques exercent une influence directe sur le mode de distribution des jeux. Comme Jérémy Pelletier-Gagnon le montre dans son travail sur la circulation des jeux japonais aux U.S.A. les instances de distribution créent les conditions favorisant l'émergence de communautés interprétatives⁶⁷. Par un processus top-down, les inclusions et les omissions qui ont lieu pendant le processus de localisation influencent progressivement la perception d'une partie du public, puisqu'elle dépend partiellement de la culture de circulation des jeux vidéo (Pelletier-Gagnon 2011 : 24). D'après lui,

cet environnement est en soi une force motrice qui conduit à des modèles d'échange et de consommation basés sur des régimes de valeur qui non

⁶⁵ All of these alterations are important for the *game* industry for two related reasons : markets and money. A localization enables the sale of a *game* within a new market, or locale, and this in turn allows an increased returns on investment

⁶⁶ *is not trying to change people's view on life, to try and culturalize them*

⁶⁷ Le concept de « communautés interprétatives » a été développé par Stanley Fish, qu'il a notamment défini comme étant une communauté partageant les mêmes stratégies interprétatives (Fish, 1976 : 476). Ce concept a été critiqué par de nombreux théoriciens et théoriciennes, car sa perspective s'oriente principalement sur les rapports de forces qu'entretiennent lesdites communautés (Roberts, 2006 : 33), mais présente un intérêt sociologique certain (37). Ces communautés sont influencées par la circulation de formes culturelles, comme le partage d'une forme de capital (Gagnon, 2011 : 60).

seulement recouvrent la culture des jeux vidéo, mais qui trouvent leur signification dans l'organisation spécifique des éléments figurant dans l'environnement médiatique général d'un public donné⁶⁸ (ibid.).

Les pratiques de localisation créent donc des régimes de valeurs et influencent, directement et indirectement, l'environnement médiatique du public. Les justifications des pratiques prennent alors des allures de serpent qui se mord la queue : les pratiques influencent les attentes des communautés, et ces mêmes pratiques justifient leur existence et leur succès en raison d'attentes qu'elles ont elles-mêmes créées. Frédéric Chaume note que, plus largement, le domaine de la traduction audiovisuelle est concerné par ces dynamiques, qui ont été également relevées dans la recherche (2018). Auparavant, c'étaient principalement les distributeurs qui décidaient des produits à localiser et à vendre aux chaînes de télévision, mais avec l'avènement d'Internet et des pratiques de fans, les rapports de force ont changé. Ce changement a permis de montrer que les communautés se lassent des circuits traditionnels et qu'elles se tournent vers des moyens leur permettant d'avoir accès à certains contenus formatés autrement. Ces changements de dynamiques montrent selon lui que l'*habitus*⁶⁹ des consommateurs peut évoluer d'une manière différente ou opposée à ce que les pratiques standardisées encouragent (2018 : 48). Ces observations font écho aux conclusions de nombre de chercheurs, comme Henry Jenkins et son concept de culture participative (Jenkins, 2006b, p. 2). Dans le contexte actuel, bien que les producteurs médiatiques bénéficient d'un avantage du point de vue des rapports de forces, l'on constate un phénomène d'*empowerment* progressif chez les consommateurs (27 – 29). Et comme nous l'avons vu dans la section consacrée à l'AVT, les pratiques des consommateurs *prosumers* intègrent parfois le monde professionnel, monde professionnel qui observe avec grande attention ces pratiques à la marge pour parfois les incorporer lorsque celles-ci fonctionnent (Orrego-Carmona, 2015, p. 13-17). Dans le cadre de notre thèse, prendre un recul critique face aux pratiques actuelles de localisation de jeux vidéo en matière de culture présente des enjeux importants tant culturellement que politiquement.

Le domaine de la traductologie du jeu vidéo étant fortement influencé par ces pratiques, une partie des recherches actuelles présentent un problème épistémologique, en ce qu'elles ne sont pas soutenues par des expérimentations, mais sont influencées par des modes opératoires justifiés de manière tautologique. Nous comprenons mieux alors pourquoi Stephen Mandiberg plaide pour une « éthique culturelle » de la localisation. Cette éthique s'oppose aux pratiques actuelles, qui « poussent les joueurs à entrer en contact avec des jeux non seulement comme forme de divertissement, mais également

⁶⁸ This environment in itself is a driving force that leads to patterns of exchange and consumption based on regimes of value that not only span the culture of video *games*, but that find their meanings in specific organization of elements featured in the greater media environment of a locale.

⁶⁹ L'*habitus* désigne un ensemble de dispositions durables, incorporées par les individus au cours de leur socialisation, qui orientent leur manière de percevoir, de penser, d'agir et de se comporter dans le monde. Ces dispositions ne sont pas conscientes ni choisies rationnellement : elles résultent d'un apprentissage social souvent invisible. (Bourdieu, 2008, Chapitre 3).

comme partie intégrante du capitalisme mondial et du flux culturel » (Mandiberg 2015 : 131). Il se refuse à viser des « formes de divertissement sans friction ». Pour lui, les *iwakans* pourraient être utilisés pour éduquer les joueurs aux différences culturelles⁷⁰. Le processus de localisation, au lieu de participer directement au renforcement de pratiques aux considérations principalement capitalistes pourrait être recontextualisé et repensé dans une dynamique d'*empowerment* culturel, dans la droite ligne de l'émergence et le foisonnement des recherches en accessibilité médiatique que l'on observe ces dernières années (Aguado-Delgado et al., 2020; Harrison et al., 2011) et de ce que l'on a observé dans le milieu de la traduction audiovisuelle de manière générale, où les communautés se sont réapproprié les pratiques de doublage et de sous-titrage (Chaume 2018 : 48). D'une perspective techniciste en HCI (*Human Computer Interaction*) et en *game design*, nous basculons progressivement dans une conception centrée sur les valeurs des communautés (Cairns et al., 2021). Selon cette perspective nouvelle, la raison d'existence des pratiques de *design*, pointant progressivement vers l'inclusivité et l'accessibilité, n'est plus le retour sur investissement, mais l'impact sociétal (ibid.). Ainsi, si nous remplaçons le processus de localisation non seulement au sein du processus de développement (comme le plaident les associations de localisation à l'instar de l'IGDA Localisation SIG), mais surtout, si nous le conceptualisons comme faisant partie intégrante d'un processus de *game design* éthique centré sur les valeurs et les communautés, il est possible d'encourager une telle orientation d'*empowerment*, comme nous le verrons dans notre excursus théorique dédié à la littérature vidéoludique.

La localisation vidéoludique présente également des enjeux politiques cruciaux, la censure culturelle et politique étant monnaie courante dans certains pays, comme c'est le cas en Chine, où les équipes de localisation sont formées directement par le ministère de la Culture chinois (Zhang 2013 : 341). Celui-ci oblige notamment les studios et éditeurs à implémenter des dispositifs de surveillance et de contrôle des joueurs dans les jeux en ligne (ibid.). Le processus de commercialisation en Chine est assez représentatif de litiges pouvant survenir en raison de cadres législatifs nationaux particuliers et exemplifie en partie le genre d'inquiétudes que les studios de développement manifestent vis-à-vis de la localisation. Certaines obligations ne peuvent être évitées, comme l'implémentation d'un système de contrôle antiaddiction dans les jeux depuis 2007 (Zhang, 2010). En outre, en Chine, l'article 25 des régulations afférentes aux contenus des jeux vidéo est considéré comme particulièrement vague. Les éditeurs, ainsi que les joueurs, se plaignent du flou artistique entourant les contenus interdits (344 – 345 : 2012). Ce genre de législations inquiètent beaucoup les studios et éditeurs, ce qui a pour effet de pousser les équipes de localisation à opérer une autocensure exacerbée afin d'anticiper les problèmes pouvant survenir lors de la commercialisation d'un jeu, même quand celui-ci ne semble pas entrer en contraction avec l'article susmentionné. Le ministère de la Culture chinois tend à

⁷⁰ De plus, un autre enjeu se fait saillant lorsque l'on se pose la question de comment les studios et éditeurs évaluent le caractère culturel ou non d'un élément donné. En effet, il arrive que certains jeux ou certains éléments de jeux soient présentés comme relevant d'une culture spécifique pour des besoins marketing (Gagnon, 2011 : 92).

encourager le processus d'autocensure en amont du processus de développement (346 – 347 : 2012).

Erik Kain, journaliste sur Forbes.com, présente deux facettes de la localisation en tant que système de censure dans un article portant sur la suppression d'une partie du jeu *Fire Emblem Fates* (Nintendo)⁷¹. Un premier type de censure relevant de l'autoritarisme politique ou de l'ordre moral, et ensuite la forme de censure la plus répandue : la censure dite *profit-driven* (Kain, 2016), que nous avons décrite au fil des pages précédentes. Selon lui, les pratiques actuelles refusent au jeu vidéo une grande partie de sa force culturelle et artistique. Le jeu étant un média artistique, en censurer des parties parce que considérées comme problématiques ou polémiques sur un territoire donné peut mettre à mal le caractère potentiellement subversif et progressiste du jeu vidéo (ibid.).

La perception de la localisation comme étant une forme de censure dictée par les désidératas capitalistes a en partie donné l'impulsion à notre recherche, mais ceci nécessite certaines précisions. Comme le montre Mandiberg, plusieurs perspectives peuvent être adoptées lors de la localisation d'un jeu (2017). Le localisataire peut se retrouver dans trois cas distincts :

- 1) Il peut percevoir l'éditeur comme donneur d'ordre principal, auquel cas les décisions prises seront d'ordre principalement commercial (171).
- 2) Il peut s'agir du studio de développement. Ce cas particulier peut parfois mettre les considérations commerciales et des notions comme la loyauté (cf. Nord) sur un pied d'égalité (172).
- 3) Le « patron » perçu par le localisataire peut être le joueur, les décisions prises étant pensées en termes de réception du jeu (ibid.).

Les décisions prises dans ces trois cas sont nécessairement le résultat de rapports de force, en particulier dans le premier cas. Du côté des joueurs, les décisions sont parfois ressenties comme étant de la pure censure, ce que Mandiberg nuance. Des articles comme celui de Zhang sur les jeux vidéo commercialisés en Chine sont en effet une forme de censure étatique (2013), mais toutes les altérations et suppressions de contenu qui surviennent au cours du processus de localisation ne sont pas à considérer comme telles. La description de certains choix de localisation réside dans le prisme adopté (Mandiberg, 2017, p. 177). Pour Mandiberg, c'est une question de rapports de force culturels qui surviennent lorsque les commanditaires d'une localisation souhaitent viser un public aussi large que possible :

Si les jeux sont localisés afin de viser le public le plus large possible, ils sont nécessairement traduits pour correspondre aux discours

⁷¹ Des parties du jeu *Fire Emblem Fates* se sont vues supprimées lors de la localisation du jeu en vue d'une commercialisation sur les marchés occidentaux, parce que considérées comme potentiellement offensantes. Un mini-jeu où il s'agissait d'utiliser le stylet de la 3DS pour *pet* (que l'on pourrait traduire par caresser) des personnages du jeu, et une partie du jeu où le héros était distrait par de belles femmes sur le champ de bataille, pour ensuite être drogué et confondre les femmes et les hommes (Kain, 2016).

dominants. En orientant ainsi le jeu, ces localisations reproduisent des identités culturelles et politiques et des discours normalisés, qu'ils soient bons ou mauvais (Venuti 1998). En gommant continuellement les éléments étrangers dans le processus de localisation des jeux, l'industrie de la localisation court le risque de ne jamais, pour citer Venuti, « créer [un public de joueurs] plus ouvert aux différences linguistiques et culturelles » (Venuti 1998, 87). Une telle situation serait toute aussi 'scandaleuse' que la censure.

La frontière est mince entre reproduire aveuglément des formations négatives d'identités culturelles et contribuer à la propagation croisée de deux industries et publics. Et pourtant, c'est ce que la localisation fait, ou du moins peut faire : aider les joueurs à vivre une expérience de jeu immersive au niveau local tout en se rapprochant de millions d'autres personnes qui vivent une expérience similaire dans le monde entier⁷².
(177 – citations et modifications de l'auteur)

Comme affirmé dans l'introduction et esquissé dans les pages précédentes, l'objectif de notre thèse est de nous distancier des phénomènes discursifs de l'industrie vidéoludique, des pratiques de localisation *profit-driven* et de la recherche *market-driven*. Pour ce faire, il nous semble nécessaire de proposer un changement de paradigme en traductologie vidéoludique, en privilégiant une orientation fondamentale fondée sur des analyses sémiologiques et traductologiques adaptées, plutôt que sur la validation implicite des pratiques industrielles dominantes. Dans cette perspective, nous avons proposé d'envisager la localisation comme un acte de *game design* intersémiotique, inscrit en amont du processus de conception. Ce repositionnement semble favoriser, de manière indirecte, l'émergence d'un espace où certaines traces culturelles peuvent être envisagées autrement que comme des obstacles à neutraliser. Opérer ce changement paradigmatique permet ainsi de ne plus limiter la réflexion à la seule question de l'effacement culturel, dont la pertinence reste peu étudiée à ce jour, et d'imaginer les conditions dans lesquelles

⁷² If *games* are localized to target the largest possible audience, they are necessarily translated to fit into dominant discourses. In so targeting the *game* these localizations reproduce normalized discourses and politics of cultural identity whether they are good or bad (Venuti 1998). By continually erasing foreign elements in the process of localizing *games* the localization industry runs the risk of never, to quote Venuti, "creat[ing] a[n] [audience of *players*] that is more open to linguistic and cultural differences" (Venuti 1998, 87). Such an eventuality would be just as much of a "scandal" as censorship.

There is a razor's edge of difference between blindly reproducing negative formations of cultural identity and helping cross-pollinate two different industries and audiences. And yet, that is what localization does, or at least, can do: help *players* have a locally immersive *gameplay* experience and yet be brought closer together with millions of others having a similar experience around the world.

la culture, notamment sous la forme d'un contact avec l'altérité, pourrait être considérée comme un paramètre de conception parmi d'autres.

4.3 ÉTUDES DE RÉCEPTION

Actuellement, il existe relativement peu d'études de réception dans le domaine de la localisation vidéoludique. Ainsi, bien que de nombreuses décisions d'adaptation culturelle soient prises, les répercussions auprès du public de telles décisions ne bénéficient pas d'assez d'attention. Comme nous l'avons vu plus haut, une grande partie des décisions de localisation résultent de phénomènes discursifs survenant dans la presse ou dans les communications au sein de l'industrie vidéoludique (Mandiberg, 2015). Alors qu'intuitivement, nous pourrions penser que les habitudes des consommateurs devraient influencer le processus de localisation, il semblerait que l'effet se produise également en sens inverse : les décisions de localisation construisent les préférences des joueurs, mais ne les reflètent pas forcément (ibid.). Certains exemples semblent aller en ce sens. Le cas du jeu *Fallout 2* est particulièrement représentatif. Ce jeu a été développé par *Black Isle Studios*, un studio californien. La version originale est donc la version étatsunienne. Il s'agit d'un jeu de rôle postapocalyptique au style assez insolent et sarcastique, particulièrement critique de l'économie capitaliste. La version européenne a été quelque peu remaniée, et du contenu a été supprimé. Par exemple, la version originale représentait des PNJs (personnages non-joueurs) enfants. Dans le système du jeu, il était possible de les blesser, voire de les éliminer. Ces PNJs ont été supprimés de la version européenne, tout simplement parce qu'il est d'usage de ne pas permettre aux joueurs européens de blesser des enfants dans un jeu vidéo (Céillet 2018). En effet, les jeux vidéo en Europe tendent à s'aligner sur les discours sociétaux entourant la protection des enfants (Reay, 2021). Inclure des enfants dans des jeux violents en tant que victimes potentielles va à l'encontre de l'idéologie actuelle de sacralisation de l'enfant dans nos sociétés occidentales (Meyer, 2007, p. 96). Zelizer note un basculement d'une perspective économique des enfants (lorsqu'il était courant que les enfants travaillent très jeunes) vers une « valeur émotionnelle inestimable⁷³ » à partir du début du 20^e siècle (Zelizer, 1985, p. 3). Ce basculement s'est opéré progressivement entre les années 1870 et 1930, et s'est instauré dans l'imaginaire sociétal et moral (213-214). Toute violence à l'égard des enfants est généralement ressentie comme une injustice et moralement injustifiable du fait de leur vulnérabilité, ce qui se traduit dans les jeux vidéo par un retrait quasi systématique des enfants PNJ pouvant être blessés (Meyer, 2007). Impliquer des enfants dans les jeux vidéo, en particulier lorsque les joueurs ont l'occasion d'interagir de manière violente avec eux, entraîne un risque de conflit avec l'éthique, les lois et les habitudes culturelles d'un territoire donné (Sjöblom, 2015, p. 68). Il convient cependant de préciser que cela ne signifie nullement que les événements violents sont absents des jeux vidéo. La mise en scène d'enfants dans les jeux vidéo sert fréquemment à faire passer un message moral (ibid.).

Dans le cas de *Fallout 2*, le studio a pris la décision d'exclure d'emblée les enfants de la version européenne pour ne pas choquer le public ; il s'agit d'une décision censée être basée sur la préférence locale. Cependant, peu nombreux sont les joueurs qui acceptent

⁷³ emotionally "priceless."

ce type de censure sans broncher, c'est d'ailleurs ce qui ressort de l'initiative *Restoration Project*. Le *Restoration Project* est un mod non officiel de *Fallout 2* développé pour les joueurs européens permettant de restaurer le contenu de la version originale. Ainsi, une fois le patch appliqué, certains bugs sont corrigés et les mesures de censure sont contrecarrées.⁷⁴ Nous pouvons également citer oprainfall (*Operation rainfall*). À l'origine, il s'agissait d'une campagne entamée par des fans pour demander la localisation de trois jeux édités par Nintendo⁷⁵ : *Xenoblade Chronicles*, *The Last Story* and *Pandora's Tower*. L'éditeur avait décidé de ne pas localiser ces jeux et de les réserver au marché nippon et avait ignoré les demandes de la communauté à l'époque (Newton, 2011). Ces anecdotes nous portent à penser que les pratiques de l'industrie ne cadrent pas totalement avec les attentes du public.

Certaines pratiques nous poussent également dans ce sens, comme la fan-trad⁷⁶, qui, comme nous l'avons mentionné dans la section consacrée à l'AVT (Dwyer, 2019; Guillot, 2019; Jones, 2019), constitue un réseau de circulation culturelle secondaire. Les pratiques des fans sont très différentes de celles de l'industrie, et ce, en partie parce que les considérations commerciales ne sont pas leur priorité (Pelletier-Gagnon 2011 : 55). Dans une étude de cas présentée par Pelletier-Gagnon, au cours de la fan-translation du jeu *Mother 3*, un jeu développé par Nintendo, HAL Laboratory et 1-UP Studio (donc un jeu japonais), les localisateurs ont veillé à préserver les éléments originaux du jeu. En outre, au lieu de transfigurer des éléments de l'œuvre, ils ont plutôt tenté de les expliquer, ce qui contraste fortement avec les pratiques quasi systématiquement observées au sein de l'industrie (55). On note également des pratiques qui vont encore plus loin dans une optique de conservation culturelle. Dans le cas de 龍が如く 見参! (Ryū ga Gotoku Kenzan!), un jeu où l'on incarne un samouraï au Japon à l'ère Edo, une petite équipe a commencé à produire de la documentation afin de permettre au joueur d'expérimenter le jeu en V.O. En effet, cette documentation explique quoi faire dans le jeu et comprend des éléments de contextualisation culturelle afin de pallier l'éventuel manque de connaissance des joueurs anglophones (58). Dans les cas des jeux japonais en particulier, nous notons un réseau de circulation secondaire dont les pratiques vont à l'encontre de celles du réseau classique (59). Parmi les communautés de fans, « [l]es jeux ne sont pas modifiés, mais plutôt documentés, étudiés, débattus et expliqués », ce qui mène à la constitution d'une économie de la connaissance, c'est-à-dire, un système de consommation et de production basé sur des connaissances intellectuelles (A. Hayes et al., 2021), au sein des communautés vidéoludiques (Pelletier-Gagnon, 2011, p. 60). On note aussi une réappropriation d'éléments jugés comme non nécessaires, et donc généralement supprimés par les studios ou éditeurs (61). D'après Pelletier-Gagnon, en

⁷⁴ Nous trouvons les détails du projet à cette adresse : <https://www.nma-fallout.com/resources/fallout-2-restoration-project-unofficial-expansion-windows-installer.10/>

⁷⁵ Aujourd'hui, le projet oprainfall a évolué et est devenu un blog avec pour sujet des jeux de niche japonais : <http://operationrainfall.com>.

⁷⁶ Comme son nom l'indique, il s'agit d'une pratique de traduction effectuée par des fans, le plus souvent, sur base volontaire, et non par des actrices de l'industrie.

échappant à des régulations par des structures interprétatives, qu'il s'agisse du circuit de distribution ou parfois même des créateurs et créatrices, les jeux vidéo dépassent le statut d'objet de divertissement numérique. La communauté se réapproprie certains éléments, y projette des valeurs, qu'elle incorpore alors dans son régime de valeurs (ibid.). En ne pensant pas les communautés « territoriales » des joueurs comme homogènes et comme correspondant parfaitement aux décisions prises lors du processus de localisation, nous voyons émerger des enjeux culturels et politiques certains, qui cadrent avec l'objectif de cette thèse.

Yakuza 3 constitue un autre exemple parlant. Ici, les fans étaient mécontents de la suppression de certains éléments du jeu, même si la décision de les supprimer résultait partiellement d'une nécessité économique (66). Dans un article sur les adaptations culturelles dans Yakuza 3, Ashcraft explique d'ailleurs pourquoi les joueurs n'apprécient pas la suppression en question et insiste sur le fait qu'elle traduit une forme de mépris de la communauté des joueurs (Ashcraft, 2010). Ces différentes formes de tension mettent également en avant une autre forme d'enjeu politique : la différence de pouvoir entre les instances créatrices et de circulation, et les joueurs (Pelletier-Gagnon 2011 : 67), qui s'est par exemple cristallisée sous la forme de pétitions créées par la communauté de joueurs de Yakuza 3 afin que les éléments supprimés soient localisés et incorporés dans la version occidentale (ibid.). De manière générale, le mécontentement susmentionné semble s'expliquer par le contraste entre les interprétations des différentes instances, basées sur le principe d'économie de la connaissance (73). Mandiberg a une lecture particulière de ces phénomènes. Selon lui, le rejet des pratiques actuelles de localisation de l'industrie proviendrait également du fait que les publics méconnaissent le processus de localisation (Mandiberg, 2017, p. 164). O'Hagan partage en partie ce point de vue. Elle affirme que les réactions des fans, et les pratiques de fan-trad vont vers une forme de « délocalisation » (O'Hagan, 2017, p. 198), c'est-à-dire un rejet en bloc des pratiques professionnelles parce qu'elles ne sont pas considérées comme étant « authentiques » (199). À l'instar des recherches en AVT sur les pratiques des fans, O'Hagan souligne les dynamiques de culture participative décrites par Jenkins (2006b) et constate que les *empowered users* ont aujourd'hui les moyens de refuser le filtre culturel appliqué par les actrices de l'industrie (O'Hagan, 2017, p. 199). Cette tendance se confirme à l'international, avec des marchés comme la localisation de jeux vidéo en perse où l'on constate une augmentation des localisations non officielles en réponse aux pratiques jugées arbitraires par les communautés (Khoshsaligheh et al., 2025, p. 513).

Dans la littérature du domaine, nous trouvons de temps à autre des mentions de jeux qui n'ont apparemment pas été localisés assez en profondeur, c'est-à-dire des jeux où la grille culturelle nécessaire à leur lecture reste peu ou prou la même que celle de l'œuvre source. Pelletier-Gagnon parle notamment de *Hyperdimension Neptunia*, un jeu qui a été plutôt mal reçu par les médias dédiés aux jeux vidéo.



Figure 8 Hyperdimension Neptunia Re;Birth1 | Source : IGDB

D'après Pelletier-Gagnons, la raison est simple : le jeu n'a pas été assez transfiguré et les journalistes n'ont pas revêtu la grille de lecture culturelle nécessaire à la consommation du jeu. *Hyperdimension Neptunia* a reçu des notes particulièrement mauvaises, le jeu étant considéré comme affligeant de sexisme, reproche fréquent à l'encontre des œuvres pop-culturelles japonaises (77). Cependant, dans ce cas précis, l'écueil de l'auteur est d'assimiler les instances de presse aux communautés de joueurs. Aussi avons-nous décidé d'investiguer les sites de presse francophone afin de voir si ces assertions se vérifiaient. Si nous nous penchons sur le test de jeuxvideo.com, nous remarquons qu'en effet, le jeu a également reçu une note négative de 7/20 par la journaliste chargée de l'article. Concernant les raisons évoquées, la mauvaise note ne découle pas réellement de la mauvaise localisation, mais plutôt de la qualité générale du jeu, considérée comme particulièrement mauvaise, c'est-à-dire que le *core gameplay*⁷⁷ est décrit comme pauvre. En outre, si l'on se penche sur la note donnée par les joueurs, elle s'élève à 14,3/20, ce qui montre que les attentes du public ne cadrent pas forcément avec l'avis des journalistes⁷⁸. L'idée que la mauvaise note donnée par la journaliste ne découle pas de la localisation est soutenue par la note donnée à un opus de cette même franchise, sorti plus tard sur PC et PlayStation Vita. La note est toujours donnée par jeuxvideo.com. *Hyperdimension Neptunia Re;Birth 1* a obtenu la note de 14/20 par le journaliste et de 16,7/20 par la

⁷⁷ Le *core gameplay* est constitué des mécaniques de jeu principales autour desquelles s'articulent les différents corps de métier qui interviennent dans le développement d'un jeu. C'est généralement décrit comme étant le cœur du jeu par les journalistes en jeu vidéo.

⁷⁸ <https://www.jeuxvideo.com/articles/0001/00014465-hyperdimension-neptunia-test.htm>

communauté (le nombre de joueurs ayant noté le jeu s'élève à six⁷⁹). Si l'on se penche sur les avis sur *Steam*, la plateforme de distribution en ligne de *Valve*, les évaluations sont extrêmement positives⁸⁰ (9.922 joueurs ayant donné leur avis à l'heure où nous visitons la page⁸¹). Pourtant, les personnages sont toujours aussi sexualisés ; la grande différence résidant principalement dans la qualité générale du titre, bien meilleure que celle de l'opus précédent selon la communauté ainsi que le testeur de jeuxvideo.com⁸².

Cette scission entre les attentes des joueurs et les pratiques de l'industrie vidéoludique se confirme également dans les rares travaux scientifiques qui portent sur la réception des joueurs vis-à-vis de la localisation, bien que ces travaux présentent certains biais méthodologiques. Dans une étude menée par questionnaire en ligne par Fernandez Costales, nous notons deux choses intéressantes. Premièrement, l'analyse des résultats indique que les joueurs accordent de l'importance à la qualité de la localisation d'un jeu. Deuxièmement, il semblerait qu'il y ait hiatus entre les desideratas des personnes interrogées et la pratique. Il convient cependant de noter la présence de biais non négligeables dans les formes que prennent les questions, ainsi que dans l'échantillon des personnes interrogées. Par exemple, afin d'établir si elles accordent de l'importance à la localisation d'un jeu, l'auteur leur a posé la question suivante : « la qualité de la traduction n'a pas d'impact sur l'expérience de jeu »⁸³, les personnes interrogées devant marquer leur accord avec l'assertion selon quatre modalités : « pas du tout d'accord ; pas d'accord ; d'accord ; complètement d'accord »⁸⁴ (Fernández Costales, 2015). La majorité d'entre elles ont naturellement répondu qu'elles étaient fortement en désaccord avec la présente

⁷⁹ Sur certains sites et plateformes de distribution, les joueurs ont l'opportunité de donner leur avis sur un jeu ainsi qu'une appréciation générale sous forme d'« avis » favorables ou défavorables, ou de notes sur 10 ou sur 20.

⁸⁰ https://store.steampowered.com/app/282900/Hyperdimension_Neptunia_ReBirth1/ visité le 01.08.2024

⁸¹ Le 01/08/2024

⁸² Pelletier-Gagnon donne également l'exemple du jeu *Atelier Rorona - The Alchemist of Arland*, ロロナのアトリエ ～アーランドの錬金術師 (*Rorona no Atorie Aarando no Renkinjutsushi*) dans sa version japonaise, qu'il considère comme ayant reçu un accueil mitigé de la part de la communauté interprétative des journalistes en jeux vidéo (Gagnon 2011 : 83). Cependant, lorsque nous vérifions sur le site Metacritic, un site anglophone reprenant les notes données par les journalistes et en établissant une moyenne, il convient de souligner que la note moyenne atteint les 65 % et ne soutient pas son assertion. Pour atteindre cette moyenne, 25 tests ont été pris en compte, dont 9 sont considérés comme particulièrement positifs, étant donné que la note dépasse les 75 %, 14 oscillent entre 50 et 70 % et seulement deux sont fortement négatifs. Là où certains testaires estiment que le jeu contient trop d'éléments de JRPG et est donc trop lié à la culture japonaise pour le marché occidental, d'autres soulignent le manque de profondeur du jeu ou mettent en lumière des mécaniques qui ne sont pas en symbiose avec le *gameplay* général pour expliquer leur note mitigée. Il est également intéressant de noter que la note donnée par la communauté des joueurs est assez proche, avec 76 % pour 62 avis donnés. Et lorsque nous nous penchons sur les retours des joueurs sur Steam, tous les jeux de la franchise Atelier ont reçu des notes extrêmement positives. Source : [metacritic.com/game/playstation-3/atelier-rorona-the-alchemist-of-arland](https://store.steampowered.com/search/?term=+ATELIER+RORONA+PLUS%3A+THE+ALCHEMIST+OF+ARLAND&category1=998) et <https://store.steampowered.com/search/?term=+ATELIER+RORONA+PLUS%3A+THE+ALCHEMIST+OF+ARLAND&category1=998>

⁸³ *The quality of translation does not have an impact on the game experience*

⁸⁴ *Fully disagree ; disagree ; Agree ; Fully Agree*

affirmation, ce qui découle potentiellement de la formulation. En effet, le processus de localisation portant directement sur la forme du jeu vidéo, il paraîtrait contrintuitif de répondre que ce processus n'aurait aucun effet, en particulier lorsque l'on mentionne sa qualité. Il paraît évident que si l'une des étapes du développement d'une œuvre vidéoludique n'est pas qualitative, cela aura des répercussions.

Ensuite, d'autres questions portant sur les éléments culturels donnent des résultats intéressants. Il s'avère que la majorité des répondants sont favorables aux traces culturelles dans les jeux. Ils semblent penser souhaitable de conserver les références culturelles de l'œuvre source, et il en va de même pour les noms géographiques, les patronymes, etc. Cependant, il nous semble que ces résultats présentent également des biais notables. Premièrement, comme l'auteur le souligne, l'étude porte sur des jeux dont la version originale est en langue anglaise, et la majorité des participants estiment avoir un bon niveau d'anglais. Leur niveau d'anglais doit également participer au fait qu'ils ne soient pas gênés par les références culturelles, voire les trouvent souhaitables (ibid.). Il est probable que les réponses aient été différentes si la version originale était polonaise ou serbo-croate. En outre, il s'agit également d'étudiants et d'étudiantes universitaires d'une faculté dédiée à l'enseignement. Ainsi n'est-il pas absurde de supposer que ce public est déjà sensibilisé aux enjeux culturels.

Cet intérêt du public pour la qualité de la localisation de jeux vidéo qui ressort de l'étude de Costales trouve un écho dans d'autres travaux également, notamment dans l'article *Exploring Cultural Differences in Game Reception: JRPGs in Germany and Japan*. Ici, deux jeux sont concernés : *Persona 5* (développé par P-Studio et édité par Atlus) et *The Legend of Heroes: Trails of Cold Steel* (ToCS ; développé et édité par Nihon Falcom), deux JRPGs développés pour le marché japonais qui ont été aussi commercialisés en Europe. L'absence de localisation allemande a été fréquemment critiquée par le public allemand, ce qui montre que la communauté souhaite avoir des versions localisées dans leur langue nationale et pas seulement en langue anglaise (Brückner et al. 2019 : 7). Du point de vue de la réception, il est intéressant de souligner certaines différences entre la manière dont les deux jeux ont été reçus sur le marché japonais et allemand. Ces différences sont particulièrement parlantes lorsque l'on se penche sur ToCS. En effet, là où le public source, donc, les joueurs japonais, n'ont pas apprécié l'histoire du jeu, celle-ci a été acclamée par la critique et par les joueurs en Allemagne (14). D'après l'auteur, cela pourrait s'expliquer par une localisation de qualité, mais pas uniquement. Il s'agirait plutôt d'une différence culturelle. D'après lui, les joueurs japonais accordent davantage d'importance à l'histoire et au scénario d'un jeu en comparaison avec le public allemand (ibid.). Une autre piste d'explication pourrait également être le nombre relativement peu élevé de JRPGs qui arrivent jusqu'en Allemagne comparé au Japon. Lorsque l'on s'intéresse au nombre de cotations de la part des joueurs en Allemagne, il est relativement faible. Le public allemand serait donc plus niché que celui des Japonais, c'est-à-dire qu'il y a proportionnellement beaucoup moins de joueurs allemands jouant à ce type de jeu. Les auteurs soupçonnent que les joueurs allemands augmentent les chances que d'autres

JRPGs soient localisés et vendus en Allemagne en leur donnant de bonnes appréciations, ce qui expliquerait les grandes différences de réception entre le marché japonais et allemand (ibid.). Cette hypothèse semble se confirmer une fois que l'on se concentre sur la réception de Persona 5. Celui-ci a reçu beaucoup d'attention médiatique en Occident, comme au Japon. Le public de Persona 5 en occident est beaucoup plus important que celui de ToCs et est donc beaucoup moins niché. Dans ce cas, on note plus de similarité dans la réception du jeu que de dissimilarités (16).

Cependant, certaines études contredisent quelque peu l'idée selon laquelle les joueurs accordent beaucoup d'importance à la localisation de jeux vidéo. Francine Geurts, étudiante à l'université de Leiden, a conduit une étude sur les préférences de 108 joueurs néerlandais (2015). D'après ses résultats, il semblerait qu'ils aient tendance à jouer davantage en anglais que dans leur langue maternelle, et que, de manière générale, le public hollandais n'apprécie pas beaucoup les pratiques de doublages actuelles. Celles-ci sont considérées comme non qualitatives. Cependant, encore une fois, l'échantillon pourrait ne pas être considéré comme représentatif, étant donné que les participants ne sont que 108 et ont toutes et tous un niveau d'étude universitaire.

Dans la plupart des cas, les études de réception quantitatives sont limitées à un territoire donné, mais Ellefsen et Bernal-Merino en ont conduit une internationalement en 2018. Cette étude a rassemblé 742 participants francophones venant de 4 pays différents : la Belgique, la Suisse, le Canada et la France. Il en ressort que les joueurs préfèrent jouer avec des sous-titres plutôt que d'opter pour les doublages, quand ceux-ci sont disponibles (Ellefsen et Bernal-Merino 2018 : 30). Parmi les participants canadiens, 63,7 % des répondants préfèrent jouer à la version anglaise, et il semblerait que la majorité des joueurs français présentent la même inclination (33). Cependant, d'après les auteurs, il est difficile d'établir si cette tendance est une véritable préférence linguistique ou si les joueurs considèrent la version localisée comme un ersatz de la version originale⁸⁵ (ibid.). D'un autre côté, leur étude montre pourtant une préférence claire pour les versions originales, étant donné que, lorsque le jeu est développé en français, 91,2 % des personnes ayant répondu ont tendance à y jouer en version française (34). Enfin, dans cette étude aussi, on note une majorité en faveur d'une stratégie de foreignisation, plutôt que de domestication (42).

Il apparaît dans toutes ces études qu'il est compliqué d'établir clairement le rapport des joueurs à la localisation de jeux vidéo. Dans tous les cas présentés, les dimensions analysées résident majoritairement dans le rapport des joueurs à la qualité de la localisation ainsi qu'à son degré de modification des éléments culturels. Du point de vue des retombées économiques, il n'existe, à notre connaissance, que très peu d'étude. Ainsi,

⁸⁵ Cette idée de version dépréciée se retrouve dans d'autres travaux, comme *The Quest of Authenticity* de Tomás Grau, où il décrit deux approches de la localisation : l'une considérant les traces culturelles comme des inconvénients (*liability*) qu'il s'agit de neutraliser, et l'autre comme les traitant comme un des attraits principaux du jeu (Grau, 2018 : 7).

l'impact commercial du niveau de localisation (pas de localisation – box n'docs – localisation partielle – localisation totale) n'a été abordé que par Erbil. Lors d'une analyse de régression linéaire, il a tenté d'établir quels étaient les aspects d'un jeu vidéo qui impliquaient les conséquences les plus marquées vis-à-vis des perspectives de vente. L'étude a été effectuée sur une population turque de 354 participants (Erbil 2016, 39). Concernant la fiabilité de cette analyse, le coefficient alpha de Cronbach étant de 0,763 pour toutes les variables, l'étude peut être considérée comme crédible (40). Les variables investiguées peuvent être décrites comme des composantes de jeux vidéo et comprenaient 1) le rapport qualité/prix, 2) le fait que la fonctionnalité d'un jeu soit satisfaisante, 3) l'esthétique, 4) le côté ludique, 5) l'expression sociale du soi au sein du jeu et 6) le fait que le jeu soit un soutien aux relations sociales. La variable modératrice était le niveau de localisation (36 – 38). Les deux variables présentant le plus haut taux de variabilité pour tous les niveaux de localisation semblent être la bonne fonctionnalité d'un jeu en premier, et le côté ludique en second. Quant à la variable modératrice du niveau de localisation, d'après les résultats, elle n'a que peu d'impact sur les perspectives de vente. Cependant, cette étude présente également des limites, notamment l'un des résultats que l'auteur ne s'explique pas : l'esthétique générale n'aurait aucun impact sur les perspectives de vente (51 – 55), ce qui ne cadre pas avec le fait que le jeu vidéo est une œuvre d'expérience⁸⁶.

Il existe également des études de réception portant spécifiquement sur la pratique du sous-titrage en localisation de jeux vidéo. Mangiron a par exemple conduit une expérimentation investiguant la réception de plusieurs aspects des sous-titres dans les jeux vidéo, comme la longueur des sous-titres, leur alignement, leur présentation (police d'écriture), l'identification des personnages et la représentation des effets sonores (Mangiron, 2016, p. 12-14). Dans cette étude se trouvaient des personnes sourdes et malentendantes, l'étendue de la recherche dépasse ainsi la simple étude de réception des sous-titres dans le jeu vidéo (ibid.). Il convient de mentionner que cette étude s'inspire d'autres recherches en AVT en recourant à des appareils d'*eye-tracking*. Les résultats de l'étude s'avèrent intéressants, notamment dans les différences entre jouaires malentendants et les autres. Dans le cadre de l'étude, les sous-titres se présentaient sous plusieurs formes, certaines classiques, c'est-à-dire au bas de l'écran, et d'autres plus innovantes avec l'utilisation de bulles de dialogues. Là où les jouaires malentendants préféraient une présentation plus sobre, les jouaires sans problème d'audition ont apprécié les sous-titres plus originaux (16). L'une des conclusions de l'étude est également que les jouaires sans problème d'audition tendent à lire les sous-titres plus vite que les autres, ce qui cadre avec d'autres études en AVT (ibid.). Il a été également noté que certains ajouts, comme des portraits dessinés pour aider les jouaires à identifier les personnages, n'ont pas été remarqués par la majorité des jouaires (17). Cette constatation sur la distribution de l'attention fait écho à une autre étude de réception des sous-titres

⁸⁶ Le jeu vidéo est ce que l'on appelle une œuvre d'expérience, c'est-à-dire que c'est la qualité de l'expérience induite par l'objet-jeu, notamment l'expérience esthétique, qui influence le succès du jeu (Zabban, 2022).

de jeux vidéo en langue polonaise (Kudła, 2023). Cette étude porte sur le jeu *Shadow of the Tomb Raider*, connu notamment pour son « mode immersif » où tous les personnages du jeu parlent leur langue maternelle à l'oral. À l'instar de l'étude de Mangiron, des appareils *d'eye-tracking* ont été utilisés. Dans cette étude, Kudła a construit quatre hypothèses :

- 1) Les sous-titres interlinguistiques impliquent une charge cognitive accrue (43)
- 2) Les spectateurs vont repérer les erreurs de traduction qui se trouvent dans le jeu (39 recensées par le chercheur) (ibid.)
- 3) Les cinématiques causent plus de fixations que les autres parties du jeu (44)
- 4) Les personnes ayant de l'expérience en traduction se comportent différemment face à un jeu localisé. (ibid.)

La première hypothèse a été infirmée, la charge cognitive la plus importante ayant été notée chez les personnes qui jouent avec les doublages et les sous-titres intralinguistiques polonais (46). Ceci cadre avec ce que nous avons présenté dans la section dédiée à l'AVT. En effet, les recherches de Ghia montrent que les spectateurs tendent à vérifier l'adéquation des sous-titres et des doublages lorsqu'ils parlent la langue des sous-titres et celle des doublages (Ghia, 2012, p. 164). Concernant les erreurs de traduction, seules 9 sur les 39 ont été repérées (57). La troisième hypothèse a été partiellement confirmée. En effet, il s'avère que les joueurs fixent davantage les sous-titres pendant les longues cinématiques, là où pendant les phases de jeux, leur attention est plutôt dirigée vers l'environnement de l'avatar, exception faite de conversations entre personnages du jeu qui ont été initiées par le joueur (52). Il est intéressant de noter que cette constatation rejoint partiellement les résultats de l'étude en AVT d'Ydewalle et Rensbergen (1989) selon lesquels le genre d'une œuvre audiovisuelle influe sur le recours aux sous-titres ou non en fonction de la charge cognitive requise par l'œuvre (245). Enfin, la quatrième hypothèse n'a pas donné de résultats significatifs (Kudła, 2023, p. 56).

Les pratiques actuelles de localisation semblent encore manquer de recul scientifique approfondi, et les justifications qui sous-tendent certaines de leurs orientations soulèvent, selon nous, des interrogations sur le plan épistémologique, notamment en raison de leur difficile réfutabilité. Par ailleurs, les études de réception mettent en lumière des attentes de la part des communautés de joueurs qui divergent parfois des logiques de localisation *profit-driven*, et semblent entrer en tension avec certaines conclusions issues de recherches *market-driven*. Dans cette perspective, un changement de paradigme nous paraît souhaitable, afin de confronter les pratiques établies à d'autres approches scientifiques, susceptibles d'enrichir et de nuancer leur fondement.

4.4 CONCEPTUALISATION

4.4.1 Théorisation générale

Le domaine de la localisation vidéoludique étant un domaine assez jeune, les tentatives de conceptualisation et de développement de modèles traductologiques à partir du jeu vidéo restent peu nombreuses. Comme nous l'avons constaté dans la première partie de cet état de l'art, les recherches consistent souvent en une description flirtant avec la prescription et une acceptation des pratiques actuelles sans réellement les éprouver. Nous pouvons cependant noter deux tentatives de conceptualisation et d'identification des spécificités de la traduction vidéoludique qui ont reçu une attention scientifique notable. Tout d'abord, Miguel-Bernal Merino a identifié des caractéristiques particulières de la traduction vidéoludique : la fragmentation ainsi que la traduction de variables, deux réalités que le jeu vidéo partage avec les programmes informatiques en général (Bernal-Merino 2007). La fragmentation réside dans le fait que les textes de jeux vidéo sont fragmentés en segments de texte plutôt désorganisés. Dans le domaine, il est fréquent de devoir travailler à partir de fichiers Excel, dont les segments ne suivent pas la progression narrative du jeu, ce qui complique la tâche des équipes de localisation lorsqu'il s'agit de conserver une cohérence terminologique (ibid.). Ceci se reflète dans des études de cas, comme dans l'article *Anàlisi de la localització de Codename: Kids Next Door - Operation V.I.D.E.O.G.A.M.E* d'Anna Fernández Torné, où l'autrice constate des soucis de cohérence dans la localisation (Fernández Torné, 2007). Étant donné que les volumes à traduire peuvent atteindre des quantités très importantes⁸⁷, il est très rare qu'une personne seule s'occupe d'une localisation. Les fragments de texte sont répartis entre différents localisateurs, ce qui demande une coordination importante, l'établissement de glossaire, etc., ce qui n'est pas toujours possible d'un point de vue organisationnel (Bernal-Merino 2007).

Ensuite, la traduction de variable est un phénomène de plus en plus fréquent. En effet, dans les jeux vidéo modernes, la tendance est à la maximisation de la liberté du joueur, c'est-à-dire que certains éléments sont de plus en plus récurrents, comme le principe de l'*open-world*⁸⁸ (Chéry, 2017). Cette maximisation de la liberté des joueurs va de pair avec le concept d'aménagement d'un espace de liberté au sein d'un système de règles préétabli pour les utilisateurs (Bonenfant, 2015). Ainsi trouve-t-on de plus en plus d'éditeurs de personnage (c'est-à-dire la possibilité de créer son propre personnage en choisissant le sexe, l'ethnie, la race, le nom, parfois des événements historiques passés et systématiquement l'apparence physique), ce qui introduit des variables dans les textes de jeux vidéo. Il est par exemple possible que le jeu s'adresse à l'avatar en fonction de son sexe (Bernal-Merino 2007), entraînant des conséquences pour les accords en genre de

⁸⁷ En 2014, avec son extension *Warlord of Draenor*, *World of Warcraft* atteignait les 12 millions de mots, c'est-à-dire 12 fois la trilogie du Seigneur des Anneaux (Wallimane, 2014).

⁸⁸ La notion d'*open-world* se construit par opposition à des jeux que l'on appelle « couloir », c'est-à-dire que le joueur dispose d'une carte complète à sa disposition où il peut se déplacer comme bon lui semble (ou sur une très grande carte dès le départ). Dans les jeux « couloir », il s'agit plutôt d'une structure s'articulant en niveaux de jeu, où chaque niveau dispose de sa propre carte, assez petite, et dans laquelle le degré de liberté du joueur s'avère limité.

certaines adjectifs. Ainsi ces variables doivent-elles être prises en compte lors de la traduction des textes, étant donné que les systèmes linguistiques peuvent être très différents du point de vue du fonctionnement grammatical des genres. Sur ce point, nous pouvons noter que l'anglais, qui n'a pas de genre marqué dans les adjectifs, est souvent synonyme de changements assez importants lors de la localisation d'un jeu vidéo en français, surtout quand le genre et le nombre peuvent changer dans un même segment de texte en fonction des choix concernant l'avatar (ibid.). Ainsi, la syntaxe d'une phrase peut être pensée afin d'anticiper les changements de genre et ne pas nécessiter d'accord quel qu'il soit en cas de changement de variable (ibid.). Il convient de noter également qu'il arrive que la syntaxe ne soit pas adaptée pour éviter des problèmes d'accord, mais que les genres soient neutralisés, par exemple, en supprimant les références genrées (Hansen & Houlmont, 2022). La traduction de variables genrées a donné l'impulsion à un sujet qui commence à prendre de l'ampleur au sein des recherches en localisation de jeux vidéo : les recherches emboitant le pas aux *gender studies* qui investiguent la traduction du langage non binaire (Dailliet, 2023) et les biais de genre provoqué par les logiciels de traduction automatique (M. I. Rivas Ginel & Theroine, 2023; M. Rivas Ginel & Theroine, 2022). Les caractéristiques identifiées par Miguel Bernal-Merino relèvent de réalités de terrain. Ces réalités sont présentées comme plus ou moins spécifiques alors que le média vidéoludique les partage avec toute sorte d'hypertextes, comme des programmes informatiques (ibid.) ainsi que certains livres, comme les *Livres dont vous êtes le héros*.

Une autre forme de conceptualisation peut être soulignée dans les travaux de Mangiron et O'Hagan, qui ont repris le concept de transcréation et l'ont appliqué au processus de localisation vidéoludique (Mangiron & O'Hagan, 2006). La transcréation est un concept attribué à de Campos, qui l'a introduit pour désigner la traduction de poésie, en soulignant le degré de créativité que cette pratique implique (Pires Vieira, 1999, p. 109). Il s'agit d'une forme de traduction radicale, fondée non sur la fidélité littérale, mais sur une réappropriation contemporaine de poèmes anciens, dans laquelle une liberté de création totale est revendiquée (ibid.). Mangiron et O'Hagan utilisent l'idée d'une liberté exacerbée que recèle ce concept pour rétablir l'objet de la traduction vidéoludique, celui-ci n'étant plus les mots ni les idées, mais bien l'expérience de jeu (Mangiron & O'Hagan, 2006). Si ce concept est bien ancré dans la littérature, selon nous, le problème principal vient de son contexte d'utilisation. En effet, l'adoption du terme transcréation était présentée comme une volonté de clarifier la nature de la localisation de jeux vidéo ainsi que le concept d'adaptation. Or, l'expérience de jeu n'est pas définie, et ceci rend les enjeux de la localisation flous (Bernal-Merino : 2007). Encore aujourd'hui, l'enjeu de la localisation de jeux vidéo est de proposer une « expérience de jeu plaisante⁸⁹ » (Oktaviana & Ishlahiyah, 2024) sans en préciser les contours. Quant au terme « adaptation », O'Hagan et Mangiron notent qu'il n'est pas univoque en traductologie :

⁸⁹ Enjoyable experience

Bien que le concept d'adaptation recouvre l'une des caractéristiques clés de la localisation en général, et en particulier de la localisation de jeu vidéo, il reste flou. Pour cette raison, et aussi afin [d'être cohérentes] avec nos propres perspectives en matière de localisation de jeu vidéo, nous allons utiliser à la place le concept de transcréation (Mangiron and O'Hagan 2006)⁹⁰.(O'Hagan et Mangiron 2013b:107)

Dans ce contexte, une redéfinition de l'objet de la localisation nécessite plusieurs prérequis pour atteindre la clarté visée : 1) le localisateur du jeu doit être capable d'identifier ladite expérience ; 2) il doit être capable de la transférer ; 3) cette expérience doit être universelle (Houlmont : 2017). Si cette théorie appliquée aux jeux vidéo a le mérite de souligner l'importance d'informations contextuelles pour les localisateurs ainsi que le côté créatif de l'entreprise, le caractère indéfini et subjectif du terme « expérience » de jeu amoindrit grandement l'utilité analytique du concept. En substituant un flou à un autre, le risque est de produire une désignation séduisante, mais peu opératoire. Ceci se confirme dans une méta-analyse conduite par Pedersen sur l'utilisation du terme transcréation dans l'industrie du marketing et de la publicité. Le succès du terme transcréation dans les industries créatives provient principalement de son potentiel de distanciation, c'est-à-dire que les entreprises tendent à l'utiliser pour souligner le fait qu'elles ne se limitent pas à faire de la traduction, mais qu'elles vont bien plus loin, chacune ayant sa propre définition du concept (Pedersen, 2014 : 59-61). Moreno et Mangiron, dans un article investiguant le potentiel de ChatGPT pour la transcréation en localisation de jeux vidéo, soulignent que la transcréation est aujourd'hui un *buzzword* dans l'industrie (Moreno García & Mangiron, 2024). Comme mentionné précédemment dans la section 4.1 du présent chapitre, la localisation de jeux vidéo est souvent considérée à travers le prisme de l'expérience de jeu résumée au « fun » (Fernández Costales, 2014; Mangiron et al., 2014; O'Hagan & Mangiron, 2013a). En combinant une notion de liberté totale issue de la transcréation à une expérience de jeu mal définie, ce cadre théorique risque d'éclipser les enjeux socioculturels, politiques et idéologiques de la localisation. Il tend également à invisibiliser les rapports de pouvoir à l'œuvre dans la mondialisation vidéoludique, en privilégiant des logiques *profit-* et *market-driven*. Enfin, il semblerait que cette approche tende parfois à favoriser les erreurs lors du processus de localisation (Jooyaeian & Khoshsaligheh, 2022, p. 1065).

La définition de l'expérience de jeu est en outre un problème bien connu dans le milieu du *game design* (Zubek, 2020). Nous pourrions imaginer un couplage de la transcréation à des modèles comme le MDA (cf. section 1 du chapitre 1), qui tente de proposer une liste fermée d'expériences esthétiques visées (Hunicke et al., 2004), donc une expérience souhaitée. Ce serait d'ailleurs cohérent avec certaines conceptions de la localisation de

⁹⁰ While the concept of “adaptation” encapsulates one of the key characteristics of localization in general and *game* localization in particular, it remains a fuzzy concept. For this reason and also in keeping with our own perspectives on *game* localization, we will instead use the concept of “transcreation”.

jeux vidéo, comme celle de Díaz Montón, qui esquisse la localisation comme une forme d'ingénierie émotionnelle (Díaz Montón, 2024). Cependant, comme mentionné dans la première section du présent chapitre, les modèles existants ne laissent pas de place à d'autres facteurs que les mécaniques de jeu. De plus, l'expérience « idéale » imaginée par les concepteurs diffère souvent de l'expérience réelle et empirique (Genvo, 2013a). C'est pourquoi cette thèse propose un déplacement théorique : au lieu de tenter de figer une expérience présumée comme universelle, nous adoptons le prisme de la contingence ludique, entendue comme l'ensemble des possibles ouverts par la structure de jeu et actualisés de manière située par les joueurs. Comme nous le verrons dans les chapitres 3 et 4, ce cadre permet de penser la localisation non comme reproduction d'un effet, mais comme acte de *design* participant à une dynamique de sens ouverte, mouvante et parfois conflictuelle.

À l'heure actuelle, les travaux de Bernal-Merino, de O'Hagan et de Mangiron sont à notre connaissance les principales formes de conceptualisation à portée générale dans le domaine. Ces conceptualisations recourent principalement à des outils théoriques traductologiques, considérés comme plus ou moins généralisables à tout type de traduction, comme le *skopos*, la *foreignisation* et *domestication*, ou la transcréation. D'autres approches originales peuvent être cependant mises en lumière. Bernal-Merino propose de lier une analyse sémiopragmatique à une approche traductologique afin de renforcer la compréhension des dynamiques intersémiotiques du jeu vidéo. Ce faisant, il propose de favoriser ce qu'il appelle des « expériences ludiques harmonieuses ». Pour lui, il est nécessaire de prendre en compte le caractère co-constructif du média vidéoludique, c'est-à-dire qu'il postule qu'à la différence de médias comme les films ou les séries, le processus de communication va dans les deux sens dans le cas du jeu vidéo : les joueurs construisent le sens de l'œuvre en même temps qu'ils y jouent, ce qui, selon lui, constitue l'une des différences principales avec les autres médias (Bernal-Merino 2016 : 238), ce qui correspond peu ou prou la notion d'actualisation du système de jeu théorisé en *game studies* (Barnabé, 2015). Outre cette co-construction du sens, Bernal-Merino identifie la variété de modes sémiotiques du média vidéoludique comme étant sans précédent. Ainsi, il distingue 8 modes sémiotiques différents : le langage écrit, le langage parlé, les images, la musique, les sons, le toucher, la proprioception et l'équibrioception, chacun de ces modes produisant potentiellement des signes iconiques, déictiques et symboliques (Bernal-Merino 2016 : 241). Il est intéressant de noter que les deux derniers systèmes ne concernent pas tous les jeux vidéo, mais seulement ceux développés pour être joués en réalité virtuelle ou avec les périphériques comme la *Kinect* et les *WiiMotes*. Ces deux types de périphériques soulignent que les jeux vidéo, si nous les comparons avec d'autres médias, présentent des usages et des codes particuliers qui doivent être intégrés par les joueurs (Delbouille, 2019), mais également de nouveaux types de signes qui suivent l'évolution des plateformes de jeu vidéo (Bernal-Merino 2016 : 241). Partant, si les langages d'un jeu sont plus nombreux, alors, ils nécessiteront de nouvelles grilles de lecture et requerront des formes de capital ludique (Krywicky & Dozo, 2022) et

psychomoteur⁹¹ (Delbouille, 2019) différentes de la part des joueurs. L'obtention de tels types de capitaux constitue un prérequis afin que ces systèmes sémiotiques puissent être actualisés de manière satisfaisante et à garantir la bonne utilisation du jeu. Pour ce faire, il faut idéalement être familier des difficultés inhabituelles posées par ce type de traduction, comme le fait que le sens passe par de nouveaux systèmes sémiotiques (Houlmont, 2023b). Cependant, comme mentionné plus tôt, le transfert du sens produit par les nouveaux systèmes sémiotiques ne constitue pas la seule difficulté. En effet, la réalité virtuelle implique toute une série d'enjeux supplémentaires, qui doivent être appréhendés à travers le prisme de nouvelles modalités de consommation du média vidéoludique et de nouveaux codes (ibid.). Bernal-Merino précise également qu'afin de garantir une « expérience ludique harmonieuse », il faut appliquer la théorie des quatre maximes de Grice (Grice, 1979) à ces différents signes. Ainsi, ces signes doivent être en quantité suffisante, d'une qualité acceptable, pertinents et véhiculés de la bonne manière vis-à-vis de l'expérience de jeu. Si les signes restent cohérents avec l'univers du jeu, alors la traduction sera considérée comme étant d'une qualité satisfaisante⁹².

Cependant, selon nous, deux problèmes se posent dans l'approche de Bernal-Merino. Premièrement, l'inactivité supposée des destinataires d'autres médias a été remise en cause depuis longtemps dans le domaine de la sémiologie pragmatique, le terme de média passif ayant été abandonné dans les études de réception. En effet, le récepteur n'est jamais passif, étant donné qu'il participe également à la co-construction du sens (Moeschler 2016 : paragr. 54). Les schémas utilisés par le chercheur représentent d'ailleurs un processus unidirectionnel de construction de sens, qui ne correspond pas aux réalités identifiées par les théories modernes de communication, comme l'approche sémiopragmatique de Roger Odin, qui identifie deux espaces de production de sens, l'espace d'émission et de réception⁹³, ou encore la théorisation de l'encodage et du décodage de Hall, d'ailleurs⁹⁴ utilisée par Moreno García pour investiguer le rôle des joueurs dans l'acceptation ou le rejet des représentations culturelles transférées au cours de la localisation de jeux vidéo (Moreno García, 2024). Deuxièmement, si nous ne remettons pas forcément en cause les catégories de systèmes sémiotiques proposés, il nous semble que certains systèmes spécifiques sont absents, à la fois pour le fonctionnement du jeu, et pour la constitution de son sens. En effet, selon nous, les règles du jeu (Houlmont, 2017), ainsi que les choix de *game design* (Houlmont, 2021) constituent

⁹¹ L'utilisation du terme « capital » par Krywicki et Dozo, et Delbouille s'inspire de la tradition bourdieusienne. Chez Bourdieu, le capital désigne toute forme de ressource sociale qu'un individu peut mobiliser pour obtenir du pouvoir dans un champ donné (Bourdieu 1979). Le capital sera traité plus en profondeur dans l'exercice théorique de la présente thèse.

⁹² Comme dans le cas de Mangiron et O'Hagan, le terme d'expérience ludique satisfaisante n'est pas défini, ce qui rend l'objet et l'objectif de la localisation flous.

⁹³ Cette théorie sera décrite plus précisément dans la partie dédiée à notre outil d'analyse.

⁹⁴ Stuart Hall développe une théorie de la communication fondée sur les notions d'encodage et de décodage, selon laquelle les messages médiatiques sont produits dans un cadre idéologique donné (encodage), mais peuvent être interprétés de différentes façons par les récepteurs (décodage), selon des positions dominante, négociée ou oppositionnelle (Hall, 1973).

des systèmes sémiotiques à part entière. Comme le suggère par exemple le concept de rhétorique procédurale de Ian Bogost, les possibilités d'actions et d'interaction (que nous identifions comme les choix de *game design* et les règles du jeu) véhiculent du sens (Bogost, 2007). Ces systèmes supplémentaires doivent absolument être pris en compte lors de la traduction d'un jeu vidéo sous peine de rendre le jeu injouable (Houlmont, 2022).

En outre, lorsque l'auteur identifie les écueils principaux de la localisation de jeux vidéo, il affirme que les joueurs sont déçus lorsque l'expérience ludique est modifiée par rapport à l'œuvre source à cause d'une localisation de moindre qualité (M. Á. Bernal-Merino 2016 : 249). À la lumière des perspectives culturelles développées plus tôt dans cette première partie, il semblerait que Bernal-Merino mélange deux problématiques différentes : premièrement, il paraît évident qu'un processus de localisation de piètre qualité influe négativement sur l'expérience de jeu, ce qui, selon nous, n'est pas réellement lié à une modification de l'expérience du jeu, mais plutôt à un empêchement de celle-ci. Si les joueurs n'ont pas accès aux différents systèmes sémiotiques du jeu en raison d'une communication faussée par des erreurs de traduction, alors, ils ne peuvent adopter une posture ludique satisfaisante. Deuxièmement, lorsque les modifications de l'objet-jeu suscitent des réactions, il semblerait que la sphère expérientielle concernée soit autant d'ordre culturel que ludique. En effet, les pratiques de localisation semblent aller à contrecourant de ce que les joueurs s'attendent à retrouver dans leur jeu, c'est-à-dire, une expérience ludique, mais aussi culturelle proche de celle d'origine, comme le suggèrent les différentes études de réception quantitatives et qualitatives décrites ci-dessus (Ellefsen & Bernal-Merino, 2018; Erbil, 2016; Fernández Costales, 2015; Geurts, 2015).

4.4.2 Grilles de lecture traductologiques et intersémiotiques

I. Grille des composantes textuelles

Afin de dresser un panorama complet des travaux de théorisation traductologique du domaine, il nous semble nécessaire de revenir sur les travaux effectués par nos soins. En premier lieu, lors de notre travail de fin d'études, nous avons décidé de créer une grille de lecture applicable aux traductions de jeux vidéo dont l'originalité réside dans le fait qu'elle a été développée en prenant en compte les différents langages du jeu vidéo (Houlmont : 2017). Cette grille, développée à partir de l'interprétation du Schéma de Jakobson par Jean-Marie Klinkenberg (2000) et de la grille d'analyse de Werner Koller (1997), nous a permis à la fois d'identifier certaines spécificités de la traduction vidéoludique, principalement en rapport avec les systèmes sémiotiques particuliers du jeu vidéo, et de proposer un outil permettant une approche différente en vue d'une procédure de *quality assessment*. Nous avons utilisé cette grille afin de hiérarchiser différentes composantes textuelles présentant pour certaines un fort caractère intersémiotique, et d'évaluer leur transfert dans la version traduite. Les catégories de composantes textuelles sont au nombre de huit :

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

Les catégories 5 et 7 ont un rapport direct avec les systèmes sémiotiques particuliers du jeu vidéo, tout en entretenant un lien plus ou moins fort avec d'autres langages. La catégorie ludo-conative se réfère à un segment de texte dont l'objectif est de guider le

jouaire dans sa partie, souvent de manière implicite, mais cette composante n'est généralement pas essentielle au fonctionnement du jeu. Si elle permet bel et bien d'orienter le jouaire vers le *play-model*⁹⁵ choisi par le studio de développement, ne pas la transférer ne rendra pas le jeu injouable.

Prenons par exemple la franchise des *Hitman*, développée et éditée par IO Interactives. Dans chaque niveau de *Hitman*, il y a plusieurs manières de réussir à terminer les niveaux. Le personnage principal, l'agent 47, est un tueur à gages dont l'objectif est d'abattre ses cibles aussi discrètement que possible. Ainsi, d'un point de vue ludo-conatif, le *level design*⁹⁶ et les interactions avec la personne qui donne des ordres (par le biais d'un ordinateur) ont tendance à mettre en avant une méthode discrète pour se débarrasser des cibles. Cependant, il est tout à fait possible de terminer le niveau et de passer au suivant sans être discret et en tirant sur tout ce qui bouge, la seule conséquence étant généralement de recevoir moins de points ou d'argent en récompense de missions. Dans ce cas précis, ne pas suivre le *play-model* pensé par le studio de développement n'empêche nullement les joueurs de parcourir le jeu.

Quant à la composante métasémiotique-hétérosémiotique portant sur les règles (MHR), elle a également pour but de guider le jouaire, de manière souvent implicite. Cependant, à la différence de la composante précédemment décrite, elle s'avère essentielle au fonctionnement du jeu, puisqu'elle donne accès au système de règles de l'objet-jeu. Plus qu'un guidage fonction du *play-model*, elle est destinée à faire comprendre aux joueurs ce qu'ils doivent faire pour progresser dans le jeu et à les pousser à s'approprier les règles de son fonctionnement. S'ils ne comprennent pas les règles du jeu, ils ne pourront pas adopter une posture ludique leur permettant de remporter la partie, étant donné qu'ils n'auront pas véritablement accès au jeu. Une erreur dans le transfert de la composante MHR a pour effet de rompre partiellement ou totalement la communication entre le jeu et les joueurs à un moment charnière. L'un des meilleurs exemples est un segment de texte provenant du jeu *Epistory: Typing Chronicles* : « And only fire could save her » traduit par « [e]t seul le feu pouvait la sauver ». Le but de ce segment est de faire comprendre que le pouvoir du feu est nécessaire pour battre certains ennemis, c'est-à-dire les ennemis qui ont des mots écrits en rouge au-dessus d'eux. C'est une règle qui doit absolument être intégrée, puisque cette mécanique revient régulièrement tout au long du jeu. Sans cette information clé, il n'est pas possible de progresser dans le jeu, étant donné que lesdits ennemis ne peuvent être vaincus autrement. Ne pas transférer cette composante dans la traduction consisterait en une rupture problématique de la communication.

⁹⁵ Le *play model* est le modèle défini par les *game designers* lors de la conception du jeu.

⁹⁶ Le terme de *level design* se réfère à la manière dont l'environnement est construit dans un objet-jeu. Idéalement, le *level design* doit être cohérent avec les possibilités d'action et d'interaction dans le jeu.

II. Triade relationnelle intersémiotique

L'application de cette grille nous a permis d'établir ce que nous appelons la triade relationnelle intersémiotique ; du point de vue des localisataires, les systèmes sémiotiques peuvent présenter trois types d'interrelation. Ils peuvent être en tension, en interaction ou en interdépendance, ce qui influe naturellement sur les décisions prises par les spécialistes en localisation de jeux vidéo lors de leur pratique (Houlmont : 2022).

Par relation de tension, nous entendons un contexte dans lequel certains systèmes sémiotiques et certaines composantes textuelles sont en concurrence avec un ou plusieurs autres systèmes, ce qui limite fortement les possibilités de traduction, comme dans le segment suivant : *Creeping Cobwebs Choked*, traduit par « les toiles d'araignées l'oppressaient [sic] ».

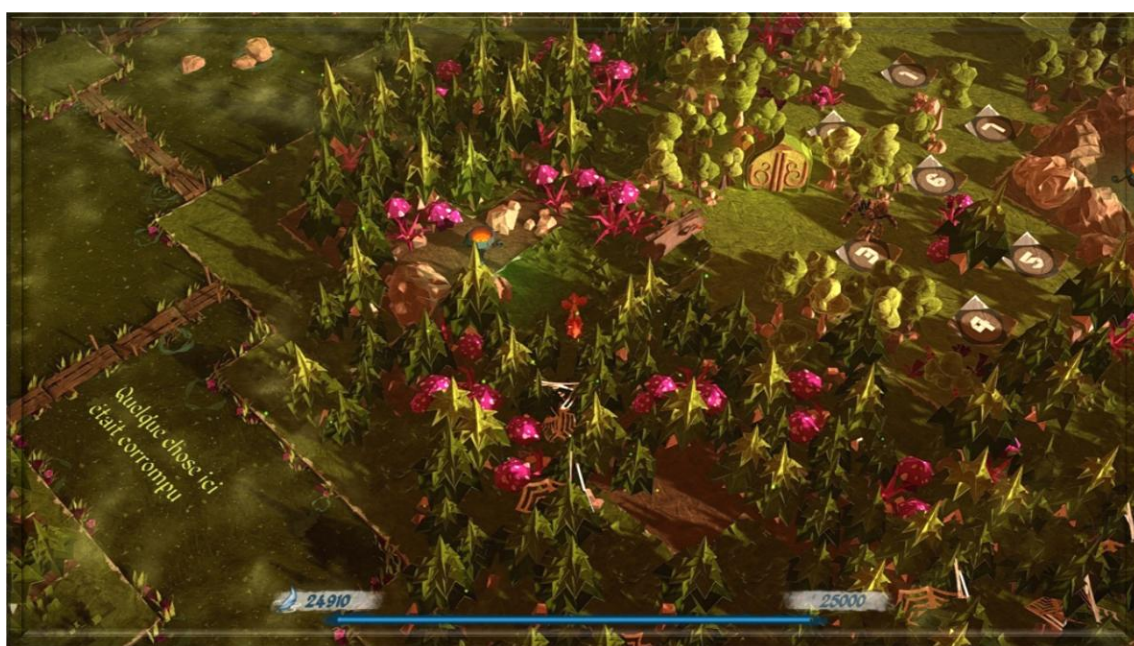


Figure 9 Sur l'image, des toiles d'araignée ainsi que l'ennemi qui va avec lesdites toiles sont visibles.

Dans ce cas de figure 9, l'une des composantes principales est d'ordre esthétique-formelle, c'est-à-dire que les développeurs ont tenté de jouer sur la forme du message pour obtenir un effet esthétique via une allitération. Cependant, l'une des autres composantes particulièrement présentes dans ce segment de texte est la composante métasémiotique-hétérosémiotique portant sur d'autres sémiotiques (MHA). En effet, il est question de toiles d'araignée, qui annoncent la présence d'ennemis de type arachnides un peu plus loin dans le jeu. Les deux composantes se disputent le haut de la hiérarchie, mais l'une d'entre elles est liée au système sémiotique visuel. Le localisateur doit alors opérer un choix. La solution parfaite serait bien sûr de parvenir à transférer cette allitération tout en respectant le renvoi au système sémiotique visuel. Cependant, dans le cas présent, le localisateur semble ne pas avoir trouvé de solution pour transférer ces composantes et obtenir tant une équivalence esthétique-formelle que MHA. Ne pas conserver la

composante MHA aurait résulté en un déforçement de la cohérence intersémiotique du jeu, ce qui aurait amoindri la qualité générale de la version traduite. Ce segment montre bien cette relation de tension.

Ensuite, les systèmes sémiotiques peuvent se trouver dans une relation d'interaction, c'est-à-dire qu'ils agissent de concert pour construire l'univers du jeu. Dans le segment de texte provenant toujours d'ETC, « *She wondered if any of this was real* », traduit par « [e]lle se demandait s'il y avait quoi que ce soit de réel », le système sémiotique du texte aide le joueur à faire sens de ce qu'il voit, entend et fait, c'est-à-dire que grâce à ce que le studio appelle des segments de métarécit⁹⁷, le jeu remet pour ainsi dire en question l'existence de tous les systèmes sémiotiques du jeu d'un point de vue fictionnel. Dans le cas présent, le texte est en interaction avec les autres systèmes sémiotiques du jeu, le localisateur ne voit pas ses possibilités de choix limitées par une référence claire à un signe précis.

Enfin, la relation d'interdépendance réside dans le fait que, d'un système sémiotique dépend l'existence d'un autre, ou en tout cas l'accès à celui-ci. Le segment « [s]he would have to burn the brambles before she could pass through them », traduit par « [i]l lui faudrait brûler les ronces pour pouvoir passer de l'autre côté », présente une forte composante MHR, donc une composante essentielle donnant accès au système des règles du jeu.



Figure 10 Les ronces devant être brûlées avec le pouvoir du feu

Ici, l'objectif est de faire comprendre aux joueurs qu'ils doivent utiliser le pouvoir du feu pour pouvoir faire disparaître un type d'obstacle particulier, sans quoi ils ne pourront pas continuer leur partie. Le système sémiotique textuel et des règles sont donc dans une relation d'interdépendance. Sans le système sémiotique des règles, le texte n'aurait aucune utilité propre, et sans le texte pour donner accès à ce langage, le système sémiotique des règles resterait un mystère, ce qui aurait pour effet, encore une fois, de rompre la communication entre le jeu et le joueur (Houlmont : 2022).

⁹⁷ Il s'agit du terme utilisé par les développeurs dans les documents de *game design*.

Outre cette triade, notre grille de composantes textuelles a permis de mettre en avant un état de fait que nous souhaitons approfondir dans cette thèse, et qui nous paraît central pour la recherche en localisation de jeux vidéo : la conservation et le transfert de stratégies de *game design* destinées à équilibrer la contingence au sein d'un jeu. Au cours de notre travail de fin d'études, nous avons noté, grâce aux catégories ludo-conative et métasémiotique-hétérosémiotique portant sur les règles, que les studios avaient tendance à rendre implicite le guidage ludique essentiel et non essentiel dans les textes narratifs de jeux vidéo. Cette constatation a mis en lumière une différenciation des enjeux de la localisation vidéoludique par rapport à des formes plus classiques et mieux connues de traduction. En effet, les traductaires manquant quasi systématiquement de contexte et n'ayant généralement pas accès au jeu lorsqu'ils le traduisent, il est encore plus difficile de remarquer la présence de composantes textuelles implicites. Et, lorsque ces composantes sont essentielles, les conséquences peuvent être catastrophiques.

III. Exemples d'erreurs de localisation dans des jeux récents

Notre premier exemple provient du jeu *Black Skylands*, jeu développé par Hungry Couch Games⁹⁸.



Figure 11 Capture d'écran de *Black Skylands*

Il s'agit d'un *top-down shooter* d'action/aventure, c'est-à-dire un jeu qui se joue avec une caméra zénithale, donc au-dessus de la tête de l'avatar. Nous y incarnons une jeune fille évoluant dans un monde où les humains vivent sur des îles volantes. Deux options

⁹⁸ Comme mentionné dans l'introduction de cette thèse, nous sommes également journaliste dans le domaine du jeu vidéo, et avons eu ainsi nombre d'occasions de jouer à des jeux différents, ce qui a nourri nos exemples d'erreurs de localisation où les dynamiques intersémiotiques sont rompues ou partiellement empêchées.

s'offrent aux joueurs pour se déplacer : à pied ou en vaisseaux volants inspirés de l'esthétique Steampunk. En tant que journaliste, nous devions jouer au jeu en accès anticipé⁹⁹ et en établir un aperçu¹⁰⁰ en 2021. À cette époque, nous avons expérimenté une erreur de localisation fâcheuse, qui a été corrigée depuis. Dans *Black Skylands*, il est possible d'améliorer son équipement grâce à des ressources récoltées çà et là.

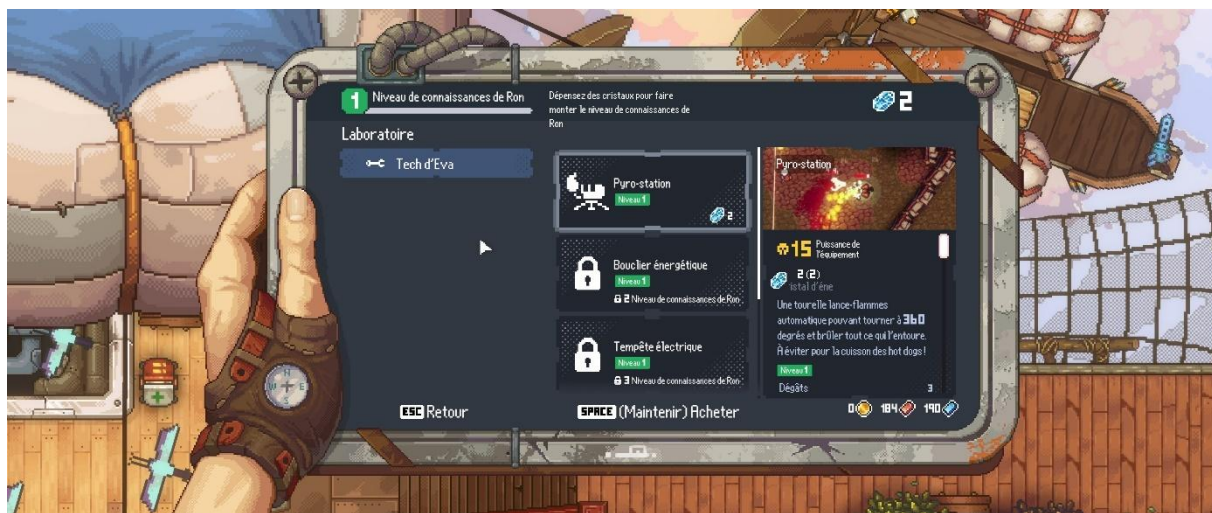


Figure 12 Capture d'écran de *Black Skylands*, amélioration du navire

À un moment donné, le jeu demande d'améliorer l'équipement de l'avatar, et d'acquérir une lampe de poche. Cette étape était indispensable pour progresser dans le jeu, mais l'objectif n'était pas considéré comme accompli. Il était impossible de progresser et de fournir un aperçu acceptable aux lecteurs. En changeant la langue du jeu, il s'est avéré que lors du processus de localisation, deux traductions avaient été interverties dans les objectifs du jeu : *flashlight* avait été traduit par « coup dans le dos », et *backstab* avait été traduit par « lampe de poche ». Il s'agissait donc davantage d'une erreur technique que d'une erreur provenant d'une incompréhension linguistique. Là où la version française de *Black Skylands* enjoignait le joueur à acquérir une lampe de poche, c'était bien la capacité « coup dans le dos » qu'il fallait acquérir. Dans cet exemple, le système sémiotique du texte ne correspondait plus du tout au système sémiotique des règles, entraînant une incapacité à progresser dans le jeu.

Dying Light 2: Stay Human contient un exemple similaire qui trouve sa source non dans la technique, mais plutôt dans la non-adaptation d'une énigme. *Dying Light 2: Stay Human* est un jeu à la première personne postapocalyptique développé par le studio Techland. On y incarne un personnage qui voyage de ville en ville pour retrouver sa sœur disparue.

⁹⁹ Le développement de jeux vidéo en lui-même ne rapportant pas d'argent, il est fréquent aujourd'hui que les studios de développement vendent leurs jeux en accès anticipé afin d'avoir une rentrée d'argent pendant le développement. Ainsi, les joueurs savent qu'il s'agit d'un jeu non fini.

¹⁰⁰ <https://jesuisungameur.com/2021/07/26/preview-de-black-skylands/>

Durant le jeu, le joueur peut effectuer, en plus de l'histoire principale, une série de quêtes annexes, dont une intitulée « Le premier biomarqueur ».



Figure 13 McGregor dans *Dying Light 2*

Le personnage de la figure 13 demande au joueur d'aller récupérer un objet se trouvant dans un coffre verrouillé par un code chiffré. Pour trouver le code, il donne trois énigmes dont les solutions correspondent à un chiffre, et c'est dans la seconde énigme qu'il y a eu erreur de localisation. Les instructions pour accomplir la quête sont dispensées par deux moyens. Le premier est le dialogue lui-même. L'avantage est naturellement de diégétiser les énigmes ; un personnage non-joueur a besoin d'aide, et il explique aux joueurs comment l'aider. Il y a cependant un désavantage : le dialogue est éphémère. Une fois le dialogue entendu, il n'est plus possible de le rejouer. Alors, pour pallier le potentiel oubli du joueur, McGregor lui fournit une lettre qu'il pourra consulter lorsqu'il se trouvera en face du coffre.

« McGregor : Pierre et Marie sont deux enfants d'une famille nombreuse. Pierre a deux fois plus de sœurs que de frères et Marie a autant de frères que de sœurs. Combien d'enfants sont-ils ? »

La solution à cette énigme est 7, puisqu'il y a 3 garçons et 4 filles dans la famille de Pierre et Marie.

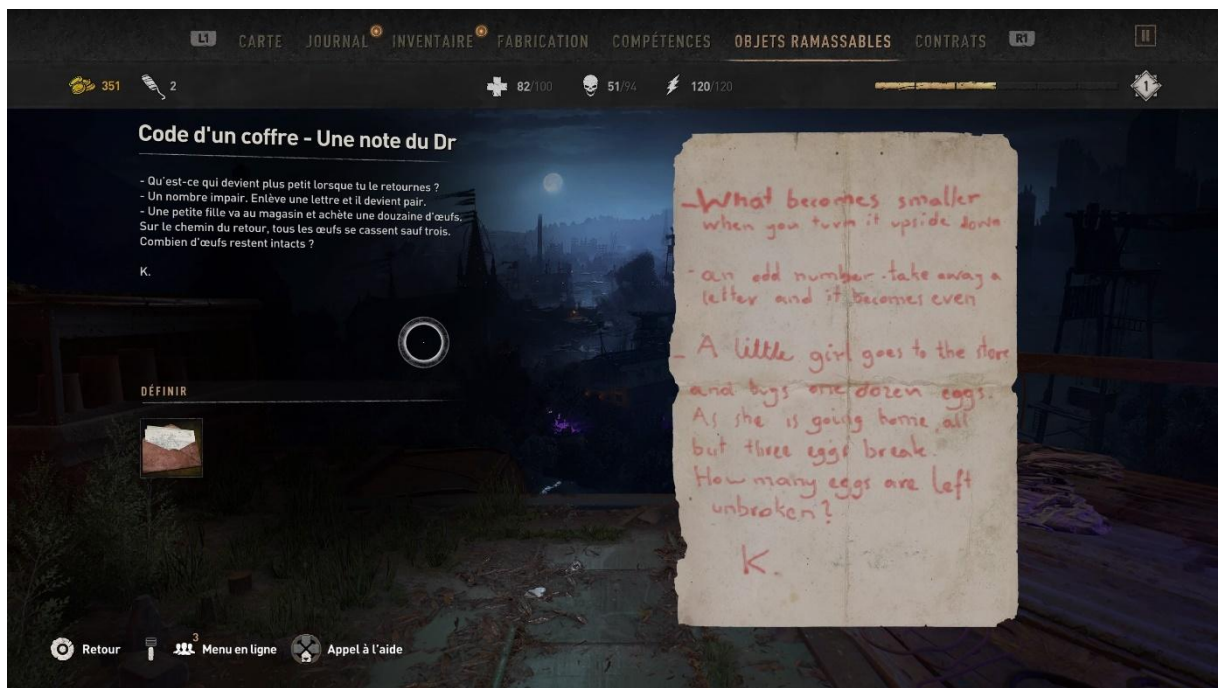


Figure 14 Lettre donnée par McGregor dans *Dying Light 2*

L'énigme originale est celle que l'on peut voir sur l'image ci-dessus : « an odd number, take away a letter and it becomes even ». La réponse est 7 également, puisque lorsque l'on retire la lettre « s » du mot *seven*, le mot devient *even*. La difficulté de l'énigme réside dans le fait que l'on parle de chiffre, et que *odd* signifie impair, et *even*, pair, l'idée étant de pousser les joueurs à chercher un chiffre qui deviendrait pair lorsqu'on en retire une lettre. La lettre telle qu'on la voit sur la figure 14 est un asset graphique du jeu, dont la localisation n'a pas été prévue dans le jeu. La lettre reste en anglais, et les joueurs peuvent en lire la traduction sur le côté gauche de l'écran. Malheureusement, cette énigme ne fonctionne pas en français pour des raisons évidentes (retirer une lettre au chiffre 7 n'en fait pas un chiffre pair, et ne correspond à rien d'autre). Pourtant, ici, l'énigme n'a pas été adaptée, elle a été traduite littéralement. « Un nombre pair. Enlève une lettre et il devient pair ». Si le joueur ne se souvient pas de l'énigme du dialogue, il lui est impossible de trouver la solution. Cette erreur est typique de l'éclatement des équipes de localisation. Nous pouvons supputer que ce n'est pas la même personne qui a traduit le document traduit littéralement et les dialogues où le choix a été d'adapter l'énigme.

Le dernier exemple provient du jeu *Borderlands 3* développé par Gearbox Software. Il s'agit d'un jeu mêlant FPS et éléments de RPG, en ce qu'il est possible de gagner des points d'expérience et de monter de niveau, ainsi que d'améliorer son équipement au gré des affrontements. *Borderlands 3* est un jeu où les objets trouvés constituent l'un des éléments du *core gameplay*, c'est-à-dire que l'un des objectifs principaux d'un tel jeu est de trouver le meilleur équipement possible. Il est courant dans les RPGs de comporter une part d'aléatoire dans l'acquisition de l'équipement, comme dans *World of Warcraft*, où les affrontements contre les ennemis les plus forts des donjons font apparaître des pièces

d'équipement plus ou moins rare en fonction de leur taux de *drop*¹⁰¹. Dans la plupart des jeux, les caractéristiques desdits objets sont connues par avance. La franchise des *Borderlands* est connue pour générer procéduralement les caractéristiques des objets obtenus. Ainsi, un même fusil pourra avoir différentes caractéristiques ludiques. Dans ce jeu, comprendre les effets et caractéristiques d'une arme est crucial, en ce que cela permet aux joueurs d'optimiser leur équipement de façon éclairée. Prenons l'exemple suivant :



Figure 15 Comparaison des versions anglaises et françaises du *Redundant Face-puncher*

La version française comporte une erreur flagrante : « augmentation de 150% des dégâts des armes contre les ennemis en hauteur. Santé à 90% ». Or, la version anglaise dit ceci : « Gain 150% increased Weapon Damage against enemies above 90% Health ». Ce que le traducteur de la version française a compris par « ennemis en hauteur » est le « above », qu'il n'a pas interprété comme étant lié au niveau de santé. Il nous est impossible d'identifier avec certitude la raison de cette erreur, puisqu'elle peut résulter de nombreux

¹⁰¹ Le taux de *drop* dans les jeux vidéo désigne la probabilité qu'un objet spécifique soit obtenu par les joueurs à la suite de la défaite d'un ennemi ou l'ouverture d'un coffre.

facteurs. Une des explications possibles est que les descriptions des effets des objets du jeu, au vu de leur caractère technique, sont peut-être traitées par traduction automatique. Dans le cadre d'une erreur humaine, plusieurs possibilités s'offrent à nous. Premièrement, il peut s'agir d'une erreur classique dans l'interprétation du terme « above », ce qui aura mené à la traduction malheureuse de la figure 15. Deuxièmement, et c'est un cas intéressant, il peut s'agir d'une erreur prenant pour source le capital vidéoludique du localisateur. Dans certains jeux, il arrive que des bonus soient octroyés aux joueurs en fonction de leur emplacement par rapport aux ennemis. Dans la franchise *X-COM* (MicroProse, 1994 à nos jours), des jeux dits « tactiques au tour par tour¹⁰² », les positions qui surplombent les ennemis offrent un avantage non négligeable aux joueurs. Avoir connaissance de ce type de mécanique de jeu pourrait affecter les décisions prises par le localisateur par un effet de contamination. L'exemple de *Borderland* s'avère riche d'un point de vue réflexif en localisation de jeux vidéo, puisqu'il montre à la fois la nécessité pour le localisateur de disposer d'un certain capital ludique¹⁰³, mais également que les informations contextuelles fournies par le studio de développement sont indispensables à une prise de décision éclairée.

Ce que la version anglaise dit, c'est que l'utilisation de cette arme contre des ennemis dont le total de santé est supérieur à 90% offre un supplément de dégâts de 150%. Cet avantage disparaît sitôt que le total de santé de l'ennemi tombe sous la barre des 90%. Cette erreur de localisation s'avère problématique parce que la version française ne permet pas au joueur d'opérer un choix éclairé. Il lui est impossible de comprendre le véritable effet de cette arme, ce qui contrevient à l'un des objectifs principaux de *Borderlands 3* : optimiser son équipement.

¹⁰² Un jeu tactique tour par tour est un genre de jeu vidéo où les joueurs dirigent les actions de personnages, généralement dans un contexte de combat ou de mission stratégique, en utilisant une perspective généralement élevée, comme un plan zénithal. Dans ces jeux, les joueurs et leurs adversaires prennent des décisions et exécutent des actions de manière séquentielle. Chaque tour, le joueur peut déplacer ses unités, utiliser des équipements, et attaquer les ennemis, tout en prenant en compte l'environnement pour se mettre à couvert ou tendre des embuscades. La réussite des missions dépend de la capacité du joueur à anticiper les actions de l'ennemi et à élaborer des stratégies efficaces pour accomplir les objectifs tout en minimisant les pertes.

¹⁰³ Le concept de capital vidéoludique sera abordé plus en détail dans l'excursus théorique de la présente thèse.

5. DE L'IMPORTANCE DE L'ANALYSE DE JEUX POUR LA TRADUCTOLOGIE VIDÉOLUDIQUE

5.1. RÉFLEXIONS PRÉLIMINAIRES

Aborder l'importance de l'analyse des jeux vidéo pour la traductologie vidéoludique suppose de franchir plusieurs seuils épistémologiques et disciplinaires. Ce travail s'inscrit à la croisée de trois laboratoires aux approches complémentaires : le CIRTI, ancré dans les paradigmes classiques de la traductologie ; le Liège Game Lab, centré sur les *game studies* ; et l'Interactive Media Research Group, qui mobilise des modèles issus du *game design* industriel. Cette interdisciplinarité n'est pas un simple contexte : elle a révélé la nécessité d'analyser les jeux comme des systèmes sémiotiques ludiques pour localiser avec justesse. Si les approches traductologiques offrent des outils puissants pour penser les processus de transfert, elles peinent à saisir les logiques spécifiques du médium vidéoludique. Inversement, les *game studies* ignorent souvent les implications traductives de leurs objets. La localisation reste ainsi fréquemment pensée comme un prolongement de la traduction littéraire ou audiovisuelle (Fernández-Costales, 2014; Mangiron & O'Hagan, 2006; Rivas-Ginel, 2023), au prix d'une réduction des spécificités de l'expérience vidéoludique. Il est donc crucial de croiser les approches pour éviter de reconduire des paradigmes incomplets.

On trouve de nombreuses tentatives d'éclairer les pratiques de localisation à la lumière de classifications génériques du jeu vidéo, composées *in-vitro* pour le bien de l'un ou l'autre article. Bernal-Merino (2007), par exemple, postule que les jeux de type simulation sont souvent traduits littéralement car composés de textes techniques et encyclopédiques. Cette observation se vérifie dans des cas comme *Microsoft Flight Simulator* (1982–2024) ou *Farming Simulator* (2008–2023), mais échoue face à des titres comme *Harvest Moon*, qui mêlent simulation agricole et éléments fantastiques, et hybride des genres de jeux différents, ou encore face à *GOAT Simulator* (2014–2019), qui détourne le genre à des fins satiriques. Loin des entrées techniques et encyclopédiques, ces jeux contiennent des segments narratifs et humoristiques qui ne cadrent nullement avec l'observation du chercheur. Ces cas limites montrent que la dénomination générique ne permet pas d'anticiper les enjeux traductifs réels.

Mangiron et O'Hagan (2013b, p. 68) proposent quant à elles treize genres vidéoludiques, mais ceux-ci ne recoupent ni les catégories utilisées sur des plateformes comme Steam, ni les désignations en usage dans la presse spécialisée ou les communautés de joueurs. Ces classifications s'avèrent déconnectées des pratiques discursives ou des logiques commerciales qui façonnent les genres (Messina, 2020; Surinx, 2020). Comme l'ont souligné Arsenault (2011), Letourneux (2005) et Wolf (2005), le genre vidéoludique est une construction mouvante, à la fois sociodiscursive et marketing. La volonté scientifique de classer pour répondre à des exigences paradigmatiques (Lecompte, 2015) entre en tension avec cette instabilité. Si le genre reste une donnée pragmatique très utile à la prise de décision en localisation de jeu vidéo (Peng, 2022), à lui seul, il constitue un indicateur trop instable pour fonder des stratégies fiables. Les recherches actuelles, focalisées sur

les types de textes et les catégories génériques, tendent à reconduire les paradigmes littéraires ou audiovisuels et à ignorer les spécificités ludiques du médium.

Or des différents projets de recherche que nous avons menés jusqu'ici avec des analyses de localisations de jeux vidéo, il nous semble que ce sont véritablement les dynamiques intersémiotiques qui conditionnent le processus de localisation. Bien que cela dépasse le spectre de notre thèse, avec force analyses sémiologiques et ludiques, nous pensons qu'il serait possible d'établir des profils traductologiques transcendant les genres vidéoludiques, à l'instar de la rythmanalyse de Mathieu Triclot (Triclot, 2019). En effet, dans son chapitre de livre intitulé « Les jeux vidéo en aveugle : essai de rythmanalyses », il note que les conclusions d'analyse de toute une série de jeux diffèrent selon que l'on envisage le jeu vidéo dans sa consommation visuelle ou actionnelle (5). Prenant ses distances avec les approches classiques du domaine des *game studies* en ne se basant que sur les captures des entrées (les pressions sur les boutons) des joueurs, Mathieu Triclot est parvenu à mettre en évidence de grandes disparités au sein de groupes de jeux considérés traditionnellement comme relevant d'un genre commun (10). Lorsqu'il explique sa démarche, il note que

[c]es analyses invitent à décaler les références mobilisées pour comprendre les jeux vidéo, en passant des arts de l'image et du cinéma en particulier aux arts de la performance, qui supposent l'interprétation d'une partition, d'un texte ou d'un « programme » préalable. Dans le cas des jeux vidéo, l'analogie invite à considérer le jeu non pas tant comme une œuvre à part entière que comme une « partition audiovisuelle » destinée à être exécutée par les joueurs. Dans cette analogie, les contrôleurs jouent le rôle de l'instrument. [...] Saisir les jeux par l'intensité de leur demande rythmique fait ainsi apparaître des rapprochements entre des titres que l'on distribue d'habitude sur des genres différents. La démarche présente, en effet, l'intérêt de disqualifier par avance le mode de classification thématique (jeu de sport, de football, de course, de tir, etc.) [...] (7 ; 11).

En d'autres termes, il est possible d'approcher le jeu vidéo selon différentes modalités, modalités qui peuvent rapprocher ou différencier des titres sans égard pour la classification vidéoludique dans son sens classique. Ici, seules les actions physiques des joueurs comptent, et c'est sur cette base que sont catégorisés les jeux vidéo de l'étude.

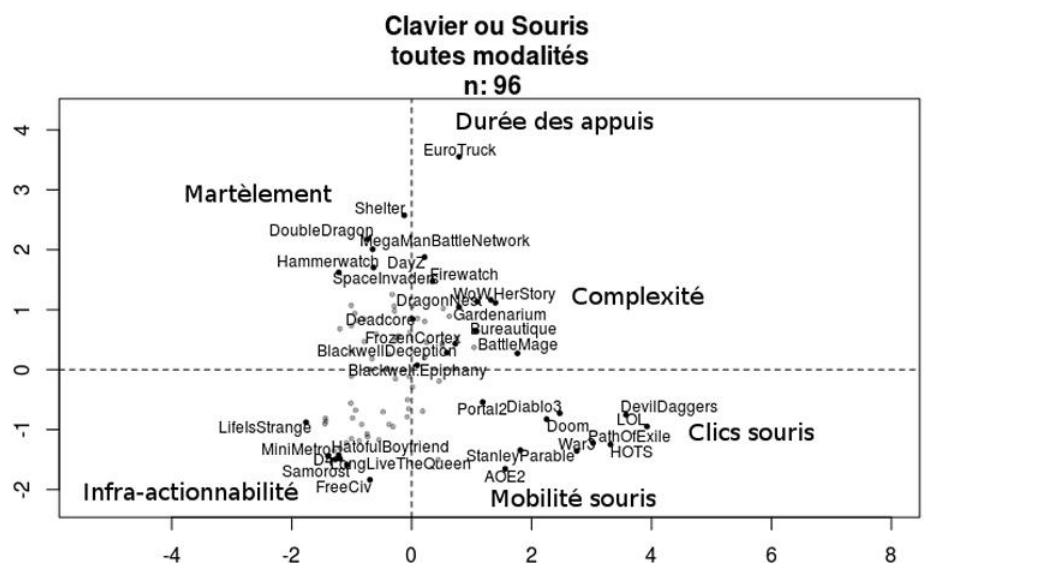


Figure 16 Schéma de répartition des jeux en fonction des *inputs* (Triclot 2019)

Sur le schéma proposé par Mathieu Triclot (figure 16), nous pouvons voir par exemple que *Life is Strange* (DontNod Entertainment, 2015), un jeu que d'aucuns pourraient classer comme un *adventure game* ou un *walking simulator*, et *MiniMetro* (Dinosaur Polo Club & Radial Games, 2015), jeu classifié comme un jeu de gestion et de simulation, sont assez proches alors qu'ils sont considérés comme relevant de genres radicalement différents selon la classification classique. La perspective choisie pour approcher la problématique du genre de jeux vidéo influe grandement sur le type de classification pouvant être établie.

Ainsi, au cours de différentes analyses (Hansen & Houlmont, 2022; Houlmont, 2019b, 2021, 2022a, 2023b), nous avons noté des similitudes saillantes qui présentent des implications du point de vue du processus de localisation dans différents types de jeux. Ainsi, les enjeux implicites et ludiques de la localisation se rejoignent dans nombre de jeux, dans des action/RPG avec des jeux comme les franchises de Bethesda, *The Elder Scrolls* et *Fallout*, ou *Deus Ex: Mankind Divided* (Eidos Montréal, 2016), des jeux de type Point N'Click avec la franchise des *Deponia*, *Silence* (Daedalic studios), *The Little Acre* (Pewter Games Studios, 2016) ou encore des ovnis vidéoludiques indépendants comme *The Westport Independent* (Coffee Stain Studios, 2016) ou *Orwell* (Osmotic Studios, 2016), *Epistory: Typing Chronicles* (Fishing Cactus, 2016) et *Papers, Please* (Pope, 2013). Dans l'ensemble, il a été possible de mettre en évidence des enjeux similaires grâce à des analyses ponctuelles des dynamiques intersémiotiques entre le mode sémiotique du texte, et les modes sémiotiques fortement liés à la sphère ludique. À l'instar de l'approche de Mathieu Triclot, nous avons pris du recul par rapport aux approches traditionnelles afin de faire émerger les dynamiques sous-jacentes des différents langages du jeu vidéo. C'est grâce à un processus de *close-reading* impliquant différents outils provenant des sémiologies structurale, pragmatique et cognitive, et à une remise en perspective du processus de localisation vis-à-vis de ses dynamiques intersémiotiques et du processus

de *game design*, qu'il a été possible de dégager des phénomènes transcendant potentiellement les genres traditionnels des jeux.

5.2. L'APPORT DE L'ANALYSE DES JEUX

Les analyses de jeux peuvent revêtir nombre de formes différentes, qui permettent alors de dégager différentes dynamiques. Par exemple, l'importance des analyses qualitatives est soulignée dans l'article *Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games* (Consalvo & Dutton, 2006). Consalvo et Dutton parcourent différentes pistes d'analyses en s'attardant sur ce qu'ils nomment « *layers* » (Lars 2002 : 91) de Konzack, qui sont au nombre de 7 : le matériel, le code informatique, la fonctionnalité, le *gameplay*, la signification, la référentialité et les aspects socioculturels (91 – 98). Consalvo et Dutton notent que certaines catégories, comme le *gameplay*, ont des atours trop flous pour être utilisées telles quelles (Consalvo & Dutton, 2006). Les chercheuses abordent ensuite trois manières d'analyser des jeux décrites par Espen Aarseth, qui propose en somme de les étudier en tant qu'objets (design, règles et mécaniques), d'étudier les pratiques autour du jeu vidéo ou encore de jouer soi-même au jeu (E. Aarseth, 2007), ce qui, encore une fois, n'est pas assez concret pour Consalvo et Dutton (Consalvo & Dutton, 2006). Dans la suite de leur article, des aspects d'analyse sont mis en évidence : l'étude des *items* dans les jeux, des interfaces, des possibilités d'interaction et ce qu'ils appellent le *gameplay log*, c'est-à-dire les possibilités d'actualisation du jeu par une forme de *gameplay* émergent (ibid.). Pour chacun de ces aspects, les chercheuses proposent une liste de questions pouvant éclairer des recherches, et donnent des exemples de résultats pouvant être obtenus grâce aux axes choisis. Bien que la catégorisation proposée par Consalvo et Dutton ne diffère pas radicalement des approches critiquées dans leur travail, nous pensons que les exemples d'analyses donnés dans cet article peuvent fournir un aperçu des éclairages que peuvent apporter des perspectives analytiques spécifiques du jeu vidéo. Par exemple, étudier les possibilités d'utilisation des objets dans le jeu *Les Sims*¹⁰⁴ (Maxis, 2000), les amène à formaliser les dynamiques de représentation des relations romantiques et ainsi en présenter les enjeux de représentativité et d'inclusivité. L'approche ancrée dans les sciences du jeu permet ici des conclusions importantes pour d'autres champs, comme les *gender studies*. De même, l'étude de l'interface de certains jeux en tant que dispositif informationnel ludique peut mener à des réflexions importantes et nous amener à nous questionner quant aux informations qui sont transmises directement aux joueurs, et celles qui leur sont cachées. L'exemple donné dans l'article de Consalvo et Dutton est *Anno 1503: The New World* (Electronic Arts, 2003), un jeu de gestion de civilisation. L'interface du jeu met l'accent sur le niveau de satisfaction des citoyens de notre civilisation et sur les moyens de subvenir à leurs besoins (nourriture, habits, etc.). Lorsque l'on subvient à ces besoins, il est possible de progresser dans le jeu et de faire évoluer notre civilisation. Les éléments mis en avant dans l'interface donnent donc des informations sur la représentation du progrès dans le jeu (Consalvo & Dutton, 2006). Ce genre de conclusions peuvent être utiles

¹⁰⁴ *Les Sims* est un jeu catégorisé comme une simulation de vie où les joueurs se créent un avatar, appelé un Sims, qui peut fonder une famille, avoir des enfants, développer des relations amicales et amoureuses avec d'autres Sims.

dans des domaines scientifiques comme les sciences politiques, ou même pour la localisation de jeux vidéo. En effet, il est nécessaire de comprendre quelles sont les représentations du progrès pour avancer dans le jeu. Ainsi, s'il y a des segments de texte à traduire, leur orientation idéologique devra être conservée pour des raisons de fonctionnalité, puisqu'elle est directement liée au *game design* du jeu.

Étant donné que la traduction a un rôle historiquement lié aux faits de langue, la perspective d'une approche analytique centrée sur la narration et le texte s'avère tentante. On peut noter l'apport particulièrement riche du travail de Barnabé dans son livre *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*, où elle identifie et liste une série d'éléments vidéoludiques et les met en regard des « univers fictionnels » (2018). Ainsi, elle s'intéresse à des éléments qui ressortent clairement de la narration, comme les dialogues ou les scènes cinématiques, mais également à des éléments que d'aucuns pourraient lier plus facilement à la sphère ludique, comme l'interface ou les écrans de chargement (ibid.). Le travail de Barnabé est remarquable en ce qu'il parcourt les éléments narratifs des jeux vidéo, peu importe le mode sémiotique mobilisé.

Certains des éléments qu'elle analyse apparaissent aussi dans les recherches en localisation vidéoludique, mais sont le plus souvent abordés non pas selon leur articulation avec la sphère ludique, mais selon une distinction entre textes dits « ludiques » et « non ludiques ». Ainsi, les scènes cinématiques (*cut-scenes* en anglais) constituent des ruptures de l'interactivité (ibid.), ce qui, pour les chercheuses en localisation, représente une opportunité de comparaison avec un type de traduction audiovisuelle aux codes familiers. Les cinématiques sont catégorisées comme du texte non interactif, et se traduisent comme des films et des films d'animation. Les enjeux sont alors recentrés autour de thématiques classiques du domaine de l'audiovisuel comme le sous-titrage et le doublage (Chandler & Deming, 2011; Fernández Costales, 2014; O'Hagan, 2009). Or, ces cinématiques déploient leur force narrative par leur contraste avec les phases d'action (Barnabé 2018 : 44). Les moments d'inaction représentent une occasion de forcer l'attention des joueurs et de leur transmettre des informations clés vis-à-vis des systèmes sémiotiques ludiques. Prenons l'exemple du jeu *Metal Gear Solid* (Kojima & Konami, 1998), un jeu d'action-infiltration développé par Konami sur *PlayStation*. L'un des boss du jeu, Psycho Mantis, est introduit par une cinématique, et le dialogue suivant survient :

Snake : Optic camouflage, huh? I
hope that's not your only trick.

Mantis : You! You doubt my power!?

Mantis : Now, I will show you why I
am the most powerful practitioner of

psychokinesis and
telepathy in the world.

Mantis : No... there's no need for
words, Snake. I am Psycho Mantis.
That's right... this is no
trick. It is true power.
(Snake whips out his weapon
and points it at Mantis)

Mantis : It's useless. I told you...
I can read your every thought. Now...
let me read your mind. No...
perhaps I should say your past.

Cet exemple est particulièrement connu dans le monde du jeu vidéo, puisqu'il s'agit là d'un moment où le jeu se joue des codes vidéoludiques habituels. En effet, Psycho Mantis est présenté comme ayant un pouvoir de télépathie. On fait croire aux joueurs qu'il peut lire dans leurs pensées. Psycho Mantis le dit d'ailleurs explicitement lorsque Solid Snake braque son arme sur lui : *It's useless. I told you... I can read your every thought.* Après la cinématique, on reprend le contrôle du personnage. Or, il n'est pas possible de blesser Psycho Mantis. D'autres scènes d'inaction donnent des informations supplémentaires.

Naomi Hunter : Not everything you see
with your two eyes is real. Destroying his spirit
is more important than destroying his body.

Roy Campbell : Don't let him read you.
Be a blank slate! Okay? Clear your mind.

Roy Campbell : He reads your mind
with his psychic abilities.
Somehow you've got to get around him! [SIC]

En réalité, tous ces segments de texte ont pour objectif de faire comprendre aux joueurs qu'il est possible de le battre d'une manière spécifique. La solution dépasse ici l'univers fictionnel du jeu, étant donné que Psycho Mantis brise le 4^e mur en lisant les actions accomplies sur la manette branchée sur le port n°1 de la PlayStation. Il faut débrancher la manette et jouer sur le port n°2 pour pouvoir le blesser et le battre. Nous avons choisi l'exemple de Metal Gear Solid parce que son lien avec la sphère ludique est

particulièrement parlant. Le texte ne relève pas uniquement de la narration : il constitue un dispositif de guidage, un élément de *design* pensé pour orienter l'action des joueurs. Dans ce cadre, localiser revient à prolonger cette fonction de *design* : l'équipe de localisation doit veiller à ce que le lien entre dialogues et *gameplay* soit non seulement maintenu, mais intelligible et fonctionnel dans la langue cible. L'approche par type de texte peut être utile (ici, les joueurs n'ayant pas le contrôle de leur avatar disposent de davantage de ressources cognitives pour lire les sous-titres), mais elle reste insuffisante si elle ne prend pas en compte la dimension intermédiaire de la localisation en tant qu'acte de *design* intégré au système ludique. Les modes sémiotiques du texte et celui des possibilités d'action et d'interaction sont ici dans une relation d'interdépendance. Un mauvais transfert de la composante MHR (cf. chapitre 1 section 5.4) peut rendre le jeu inopérant. Différents outils provenant des *game studies* peuvent mettre en exergue et expliquer le rapport entre le texte et les possibilités d'action et d'interaction. Le modèle sémiotique du *gameplay* de Sébastien Genvo (2012) nous semble particulièrement à-propos. Il postule ainsi un modèle du *gameplay* en quatre temps :

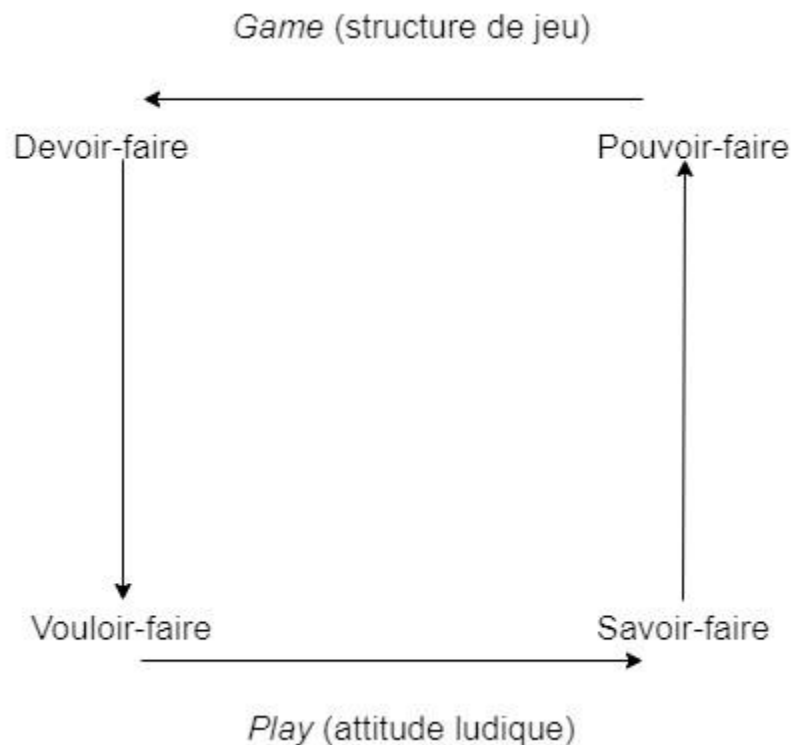


Figure 17 modèle sémiotique de Sébastien Genvo (Genvo 2020)

Dans ce modèle, l'objet jeu est considéré comme un programme contenant déjà ses règles et logiques de fonctionnalité. Ainsi, le pouvoir-faire et le devoir-faire sont contenus dans l'objet-jeu lui-même et assimilés au *game design* de l'œuvre (ibid.). Dans le cas des mécaniques de *Metal Gear Solid*, le devoir-faire est de battre Psycho Mantis, et le pouvoir-faire concerne l'impossibilité de remplir l'objectif du devoir-faire sans brancher la manette sur le port n°2 de la PlayStation. Cette possibilité et cet objectif sont contenus

dans l'objet-jeu dès le départ, et les dialogues ont pour rôle de les rendre saillants par des renvois intersémiotiques. Le vouloir-faire et le savoir-faire se situent du côté des jouaires, donc de la composante active d'un jeu, le *play*. Leur attention est attirée par les dialogues, ce qui influe dans un premier temps sur leur vouloir-faire, en ce qu'il est clair que Psycho Mantis peut être vaincu. Ensuite, une fois les dialogues et leur rapport aux autres systèmes sémiotiques correctement interprétés, c'est le savoir-faire qui est enrichi, puisque ce n'est qu'à partir du moment où le message est compris que la logique ludique peut être actualisée. La relation d'interdépendance des deux systèmes sémiotiques et la composante MHR, du point de vue du schéma de Genvo, sont d'une importance capitale. Elles donnent accès aux devoir-faire et pouvoir-faire, et orientent le vouloir-faire et le savoir-faire.

Les outils théoriques des *game studies* constituent un apport non négligeable pour la localisation vidéoludique et permettent d'enrichir les réflexions quant aux stratégies choisies par les équipes de localisation. Sans exégèse ludique, sémiotique et traductologique, les différentes implications qui viennent d'être mises en évidence n'auraient pas pu émerger de manière aussi saillante. Malheureusement, les ponts entre ces deux disciplines restent, à notre connaissance, encore trop peu nombreux.

5.3. UNE ÉTUDE EXPLORATOIRE PRÉLIMINAIRE : PREMIERS INDICES D'UNE LECTURE INTERSÉMIOTIQUE DE L'INTÉGRATION LUDIQUE

Dans une perspective interdisciplinaire, nous avons mené une première étude exploratoire portant sur les articles de presse fictionnels dans les jeux vidéo et sur les enjeux qu'ils soulèvent pour les équipes de localisation (Houlmont, 2019b). Cette analyse comparative, entre la traduction de textes journalistiques réels et ceux issus d'univers fictionnels, avait pour ambition de poser les jalons d'une approche traductologique mieux adaptée aux spécificités du médium vidéoludique. L'hypothèse sous-jacente était que le degré d'intégration de ces textes à la sphère ludique influence profondément les choix traductifs. Ce que cette étude a permis de mettre en évidence, c'est que malgré une apparente proximité formelle avec les textes journalistiques réels, ces articles fictionnels activent des dynamiques intersémiotiques propres au jeu vidéo. Ce constat invite à penser la localisation non comme un simple transfert linguistique, mais comme un véritable acte de design, en interaction avec les systèmes de règles et d'interaction du jeu. Ainsi, loin de proposer des conclusions généralisables, cette enquête préliminaire joue un rôle d'amorce conceptuelle : elle montre qu'une approche fondée sur l'intégration ludique des textes permet de dépasser les limites des classifications par types ou genres (M. Bernal-Merino, 2007; Chandler & Deming, 2011; Fernández Costales, 2014; Mangiron & O'Hagan, 2006). En cela, elle vient étayer le paradigme de la contingence que nous défendons, en esquissant une réflexion sur le plaisir ludique conçu comme expérimentation des possibles, et donc sur la nécessité d'une approche en localisation à la fois sémiotique, systémique et ancrée dans les logiques du *game design*.

5.3.1. La traduction de presse

Comparer les pratiques de traduction de presse réelle à celles des articles de presse fictionnels dans les jeux vidéo permet de mettre en lumière l'intérêt d'une approche fondée non sur le type de texte, mais sur son intégration ludique. La traduction journalistique requiert des compétences rédactionnelles spécifiques (Aştirbei 2011 : 33) et s'inscrit dans des dynamiques informationnelles, culturelles et politiques complexes (Bielsa & Bassnett, 2009; Kang, 2007). Pour garantir l'efficacité du message, les traductaires doivent adapter à la fois le contenu et la forme des textes, en tenant compte du contexte d'énonciation, du public et des conventions éditoriales du média cible.

Les titres, notamment, sont soumis à des transformations fréquentes : réorganisations, omissions, paraphrases ou adaptations culturelles, selon leurs fonctions multiples, à savoir, distinctive, métatextuelle, phatique, mais aussi référentielle, expressive et appellative (Nord 1995 : 282). Comme l'a montré McLaughlin (2015), ces choix reflètent des normes culturelles qui traversent l'ensemble du texte.

À partir de cette base, nous avons analysé les convergences et divergences avec les pratiques de traduction d'articles de presse fictionnels dans quatre jeux vidéo aux profils variés : *Deus Ex: Mankind Divided*, jeu AAA d'action/RPG en vue subjective ; *Papers, Please*, une simulation indépendante de contrôle aux frontières ; *Orwell*, jeu d'enquête textuelle dans un monde dystopique ; et *The Westport Independent*, dans lequel les joueurs

incarnent un rédacteur de presse sous régime autoritaire. Ce dernier titre, non traduit en français, n'a pu faire l'objet que d'une analyse intersémiotique.

Ces jeux offrent une diversité de genres vidéoludiques, mais surtout de fonctions ludiques attribuées à leurs articles de presse. Cette observation nous a permis de dégager une typologie fonctionnelle selon leur degré d'intégration à la sphère ludique :

- articles de contextualisation,
- articles feedback,
- articles mécanique de jeu.

Plutôt que de calquer les approches de la traduction journalistique, souvent inopérantes dans un contexte ludique, cette typologie invite à considérer ces textes comme des éléments de *game design* à part entière.

5.3.2. Typologie d'articles de presse fictionnels et analyses

Afin d'analyser les textes, nous avons utilisé la grille des composantes textuelles décrite au point 4.4.2 ainsi que la triade relationnelle intersémiotique. Nous avons tout d'abord noté un glissement des enjeux de traduction. Il est intéressant de noter qu'à la différence de traductions d'articles de presse réels, certaines dimensions du texte cible ne doivent pas faire l'objet de réflexions particulières. Par exemple, là où les normes éditoriales varient lors de la traduction de textes de presse, dans le cas du jeu vidéo, ce n'est pas le cas. En effet, le média cible reste le même. En revanche, les normes linguistiques et éditoriales découlant d'un changement de perspective culturelle restent d'application. Bien qu'il ne s'agisse pas de médias réels, une communauté linguistique donnée est tout de même habituée à des usages spécifiques, notamment vis-à-vis de la forme des titres (Aştirbei 2011 : 35-47). Ensuite, la question du moment et du lieu d'émission doit également être abordée différemment. Dans le cas du jeu vidéo, le contexte de circulation des informations n'est pas à prendre en compte selon une perspective géopolitique mondialisée ouverte. S'il est tout de même souhaitable pour les équipes de localisation de disposer d'éléments de contexte afin de bien traduire ces textes, les éléments informationnels s'articulent dans un environnement narratif fermé dont les informations à connaître sont limitées par la quantité d'informations produites par les studios de développement, ce qui souligne la pertinence pour les équipes de localisation de disposer de toutes les informations contextuelles d'un jeu donné. Nous y reviendrons notamment lors de l'analyse des textes de *Deus Ex: Mankind Divided*. Enfin, les enjeux politiques de la circulation de l'information sont également absents de l'équation. Il n'est par exemple pas nécessaire, ni souhaitable, de sélectionner les informations importantes à traduire. Ici, le contenu des articles de presse fictionnels est traité comme celui de textes classiques devant être traduits dans leur intégralité.

I. LES ARTICLES DE CONTEXTUALISATION

Les articles de contextualisation apportent des informations supplémentaires sur l'univers fictionnel, sans être nécessaires à la progression. Leur fonction est principalement narrative et facultative : ils permettent aux joueurs de s'investir davantage dans l'histoire. Dans notre corpus, *Deus Ex: Mankind Divided* (DEMD) constitue un exemple clair. Le jeu oppose humains « normaux » et « augmentés », dans une dystopie technophobe qui reflète des enjeux de xénophobie contemporaine. Les quotidiens électroniques du jeu, comme *Samizdat*, clandestin et satirique, ou *The Picus Daily Standard*, média officiel monopolistique au discours idéologique aligné sur l'État, participent à cette mise en tension politique. Leurs styles contrastés ont été globalement respectés en traduction. Contrairement à la presse réelle, ces articles fictionnels s'inscrivent dans un univers narratif clos, ce qui explique l'absence d'adaptations culturelles ou explicatives habituellement nécessaires dans la traduction journalistique (Aştirbei 2011).

Du point de vue intersémiotique, leur lien avec les systèmes d'action ou de règles est lâche : ils relèvent d'un guidage narratif, sans impact direct sur le gameplay. Ils mobilisent des composantes textuelles textuel-normatives (forme journalistique) et ludo-narratives (enrichissement de l'univers). Les erreurs de traduction peuvent affaiblir les stratégies de cadrage idéologique, mais n'affectent que très indirectement la jouabilité.

Lors de notre analyse, nous avons pu noter des glissements de sens, des pertes de jeux de mots, des omissions et des atténuations problématiques d'un point de vue traductologique. Si ces erreurs entraînent une forme de perte lors du processus de traduction, elles n'entraînent pas de conséquence notable du point de vue ludique.

<i>TERRORISTS BOMB RUZICKA TRAIN STATION</i>	ATTENTAT À LA GARE RUZICKA

Le segment ci-dessus constitue le titre d'un article de *DEMD*, rédigé par l'organe de presse monopolistique du jeu. La disparition du terme *terrorists*, bien que partiellement implicite dans le mot « attentat », représente une omission problématique, d'autant qu'elle se répète dans l'ensemble du texte. La version anglaise insiste sur l'identité des assaillants en recourant systématiquement aux termes *terrorists* et *terror*, alors que la version française les omet presque systématiquement au profit de formulations plus neutres. Cette atténuation affaiblit la mise en évidence de la posture idéologique du média source. Il s'agit dès lors d'un défaut de transfert idéologique : le clivage narratif entre les camps en présence devient moins perceptible, ce qui peut réduire l'engagement interprétatif des joueurs.

Si, du point de vue ludique, ces textes sont secondaires, leur lecture n'étant pas nécessaire à la progression, leur fonction de guidage narratif reste cruciale. Les omissions observées ne nuisent pas directement à la jouabilité, mais elles déforcent les intentions de design relatives à la transmission idéologique. Cette distorsion rappelle que localiser un texte, même secondaire, ne revient pas à le traduire mécaniquement : il s'agit de préserver un

équilibre sémiotique pensé par les développeurs. En cela, la localisation s'apparente à un acte de design à part entière, qui doit articuler intention narrative, cohérence fictionnelle et expérience jouable. Le cas de DEMD illustre ainsi combien les choix traductifs influencent la réception des stratégies discursives, même dans les segments périphériques. Cette observation confirme l'importance des notions de stratégie et de guidage au sein du paradigme de la contingence que nous défendons : localiser, c'est (re)designer un espace de lecture et d'interprétation possible.

II. LES ARTICLES FEEDBACK

Par articles feedback, nous entendons les articles de presse fictionnels qui sont modifiés en fonction des actions du joueur. Ce type d'article a été relevé dans notre corpus au sein du jeu *Papers, Please*. Ici, le joueur incarne un agent d'un poste-frontière à qui l'on fait parvenir des directives portant sur les personnes à laisser passer ou non. Il faut par exemple prendre le temps de bien examiner les passeports afin de s'assurer qu'il ne s'agit pas de faux ou que des informations n'ont pas été modifiées à posteriori, vérifier les motifs de visite, etc. Parfois, certains personnages qui souhaitent passer la frontière font des propositions plus ou moins louches au joueur, celui-ci peut accepter ou refuser. En fonction de la diligence avec laquelle les joueurs font leur travail et de leurs choix, ils reçoivent plus ou moins d'argent. Les actions accomplies entraînent également des événements spécifiques. Les textes étudiés provenant de ce titre sont cependant un peu différents des autres. En effet, ils ne prennent pas la forme d'articles complets, mais de gros titres uniquement. Ainsi, certaines stratégies de traduction communément utilisées par les traducteurs-journalistes, comme la réorganisation informationnelle, se révèlent impossibles, étant donné qu'il n'y a aucun corps du texte dans lequel aller rechercher des informations. Ces gros titres ont pour objectif de montrer au joueur que ses décisions ont des conséquences, sans pour autant le dire explicitement. Il s'agit, ici aussi, de stratégies de guidage mises en place dans le jeu pour influencer l'interprétation que les joueurs ont des conséquences de leurs actions.

Étonnamment, nous avons noté beaucoup plus de stratégies de reformulation que dans les autres textes du corpus, alors qu'intuitivement, étant donné qu'il s'agit de gros titres dénués de contenu supplémentaire, nous aurions pensé que la stratégie quasi systématique serait la traduction littérale. Nous avons pu noter par exemple des cas où des titres affirmatifs comme *Immigrants Taking Jobs From Locals* reformulés sous forme de questions : « Les immigrés prennent-ils nos emplois ? » ou des omissions, comme ici : *Dancers At Grestin Club Found Dead!* : « Meurtres dans un club de Grestin », où la représentation des victimes fait place à la notion plus abstraite de meurtre. Ces modifications ne semblent pas avoir d'effet notable sur le fonctionnement du jeu. En outre, nous n'avons pas noté de modifications problématiques ou d'erreurs de traduction lors de notre analyse. Cependant, il serait intéressant d'anticiper les effets d'erreurs du genre sur la fonctionnalité de l'objet-jeu. Les articles feedback ont pour rôle de donner un retour direct aux joueurs sur leurs actions, ils sont donc davantage liés à la sphère ludique que les articles de contextualisation. Du point de vue intersémiotique, nous sommes dans une relation plus étroite avec la sphère ludique que l'interaction décrite plus tôt. Le mode

textuel doit correspondre aux actions du joueur sous peine de déformer la cohérence intersémiotique, ces langages sont en tension du point de vue du localisateur. Il s'agit d'un renvoi aux conséquences des actions accomplies dans le but de guider les joueurs dans les possibilités d'actions futures. Les gros titres de *Papers, Please* présentent de fortes composantes ludo-conatives, qui doivent être transférées, puisqu'elles font partie des stratégies de guidage. S'il devait y avoir un hiatus entre le feedback et les actions accomplies, la probabilité que les joueurs ne prennent pas conscience des conséquences de leurs choix serait particulièrement haute.

Ces articles sont ici étroitement liés aux langages relevant de la sphère ludique, comme les règles, et les possibilités d'action et d'interaction. Des modifications problématiques ou des erreurs de localisation pourraient dans ce cas avoir une influence sur le déroulé de la partie, ou, à tout le moins, sur la perception des joueurs dudit déroulé. Ici également, les idées de stratégies et de guidage sont présentes, mais leurs enjeux diffèrent au vu du lien plus fort entre le système sémiotique textuel et les systèmes sémiotiques ludiques. S'agissant de tension entre les systèmes, des soucis de traduction ne causeraient pas la disparition d'un autre langage comme ce serait le cas dans une relation intersémiotique d'interdépendance. En revanche, ils rendraient l'interprétation des possibles et des mécanismes ludiques sous-tendant le système du jeu par les joueurs plus compliquée. Le jeu ne serait par conséquent pas cassé, mais l'attitude ludique adoptée pourrait être impactée. Dans ce contexte, localiser un article feedback ne relève pas d'un simple transfert textuel, mais bien d'un acte de design intersémiotique, qui consiste à maintenir la cohérence fonctionnelle entre texte et gameplay.

III. LES ARTICLES MÉCANIQUE DE JEUX

Nous abordons ici la catégorie dans laquelle les enjeux ludiques sont les plus marqués : les articles mécanique de jeu. Contrairement aux précédents types, ces textes n'ouvrent pas l'accès à un autre système sémiotique : ils en sont le cœur fonctionnel. Dans ces cas, texte, règles et possibilités d'action sont interdépendants, au point que le signe textuel *est* la mécanique, selon la formule de Mabillot, qui affirme que, parfois, le signe **est** la chose (Mabillot 2005 : 268). Ce type d'articles est présent dans *Orwell*, où le texte constitue l'unique vecteur de gameplay.

Dans *Orwell*, les joueurs incarnent une personne chargée d'enquêter sur une affaire de terrorisme. Le gameplay repose sur l'analyse d'une multitude de documents textuels (presse, réseaux sociaux, écoutes, etc.), dont certains segments sont interactifs. Ceux-ci, une fois sélectionnés, influencent le déroulement de l'enquête. L'identification de ces segments, rendus visibles par une mise en surbrillance, constitue la mécanique centrale.

Lors de nos analyses, plusieurs choses ont pu être mises en lumière. Premièrement, nous avons trouvé certaines stratégies courantes découlant de différences éditoriales culturelles. Les titres et chapeaux en anglais peuvent être particulièrement directs avec des sortes de listes de faits sans verbe conjugué, mais avec des participes passés. Cette manière de procéder est moins courante dans la presse francophone. Aussi avons-nous pu noter des cas où des verbes conjugués ont été ajoutés pour convenir davantage à un

public francophone, comme dans l'exemple ci-dessous. Cependant, cela n'a pas été systématiquement appliqué.

<i>Detonation destroys the Freedom Memorial in Bonton. Three people killed, five severely injured. Terrorist ambitions suspected as a mysterious letter reaches authorities.</i>

Une déflagration détruit le Mémorial de la Liberté à Bonton. Trois morts et cinq blessés graves sont à déplorer. On soupçonne des ambitions terroristes, les autorités reçoivent une lettre mystérieuse.

Dans *Orwell*, contrairement à la traduction de presse classique, il ne faut pas choisir les éléments d'information à traduire. L'ensemble du texte doit être systématiquement traduit, y compris les informations qui ne sont pas pertinentes pour l'enquête. Pour que cette enquête ait lieu, il est nécessaire qu'il y ait profusion d'informations, sans quoi le *gameplay* d'*Orwell* ne pourrait pas fonctionner. S'il y avait trop peu d'informations, les joueurs n'auraient nullement besoin de chercher les informations pertinentes dans différents endroits. Ainsi, du point de vue de la localisation, si les informations utiles doivent faire l'objet d'une attention particulière, il en va de même pour les informations inutiles et non pertinentes. Cette question contraste fortement avec la traduction d'articles de presse réels, dont le défi est de transmettre des informations pertinentes au lectorat dans un contexte où le flux d'informations comporte des enjeux géopolitiques importants (Aştirbei, 2011, p. 33). Dans *Orwell*, au contraire, il s'agit de maintenir l'équilibre entre informations pertinentes et non pertinentes afin de préserver le cœur du jeu, ce qui préfigure notre approche par la contingence. Pour que les joueurs s'amuse, le jeu doit garantir une quantité suffisante d'efforts : les informations essentielles doivent être noyées dans une masse d'informations secondaires à l'intrigue. Cette nécessité explique la présence d'articles entiers qui n'ont aucun rapport avec l'enquête du jeu. Il est intéressant de noter que ces articles, outre leur rôle de foisonnement ludique, sont également des articles de contextualisation, en ce qu'ils donnent corps à l'univers fictionnel d'*Orwell*, lui donnent de la cohérence et l'étendent. Au cours de notre analyse, nous avons noté des glissements de sens, de rares omissions ou suppressions de parties d'articles. Dans *Orwell*, quatre types d'informations peuvent être identifiés : 1) les informations pertinentes non interactives, 2) les informations non interactives non pertinentes, 3) les vraies informations qui peuvent être ajoutées au programme et 4) les fausses informations qui peuvent être ajoutées au programme. Prenons un exemple simple pour expliquer le fonctionnement du jeu :

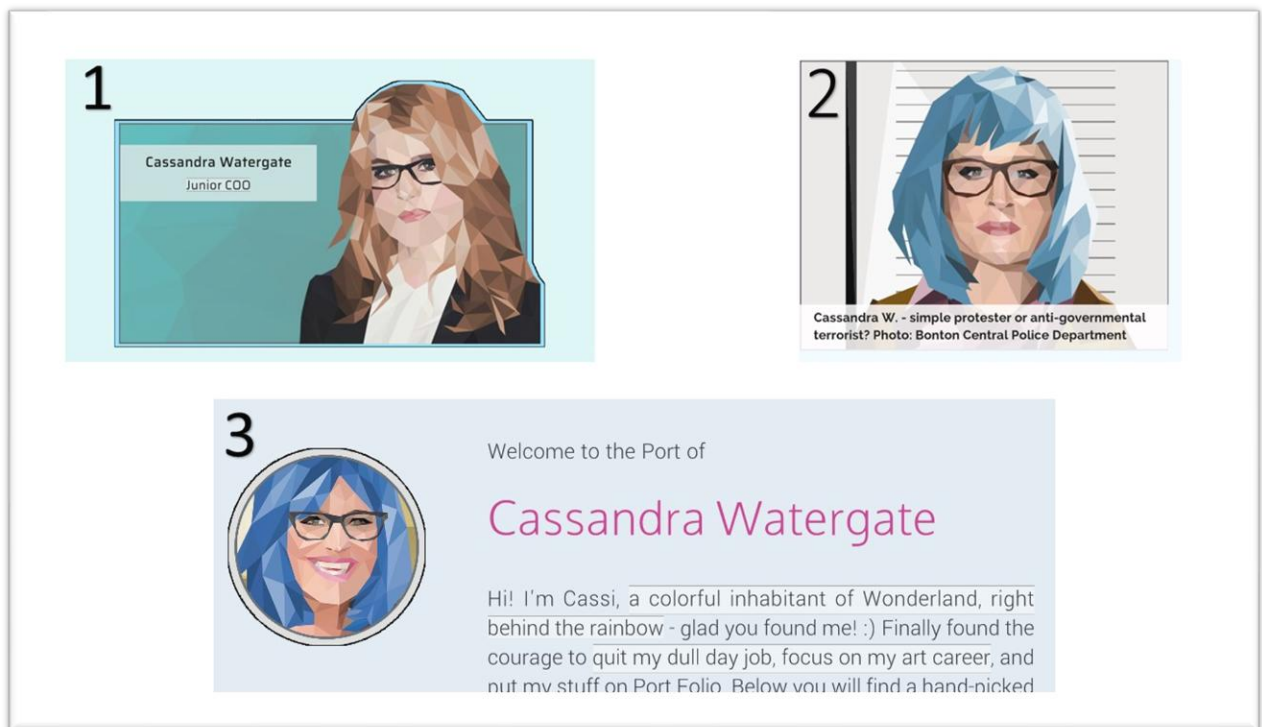


Figure 18 Exemples d'informations du jeu *Orwell*.

Les photos ci-dessus représentent Cassandra, le premier suspect principal dans l'enquête sur l'attentat terroriste. Dans le jeu, les joueurs doivent choisir la photo la plus pertinente et la plus récente de Cassandra. Pour ce faire, les joueurs ont besoin de plusieurs informations qui peuvent être recueillies dans différents médias : 1) Cassandra est une artiste, 2) elle travaillait dans l'entreprise pharmaceutique de ses parents, 3) elle a quitté son ancien emploi de Junior CEO pour devenir artiste à plein temps et 4) elle a été mise en garde à vue à deux reprises, une fois en 2016, et une fois en 2017, lorsque le joueur donne des informations spécifiques sur un autre éventuel attentat à la bombe dans lequel elle pourrait jouer un rôle. Grâce à ces données, la photo numéro 1 peut être écartée puisqu'elle a quitté son ancien emploi. La photo numéro 3 peut également être laissée de côté, puisque nous savons que la photo la plus pertinente et la plus fiable est vraisemblablement celle prise par la police. Pour arriver à cette conclusion, les joueurs auront dû traiter des informations interactives et non interactives et exclure les photos 1 et 3 car ce sont des éléments non pertinents pour le programme *Orwell*.

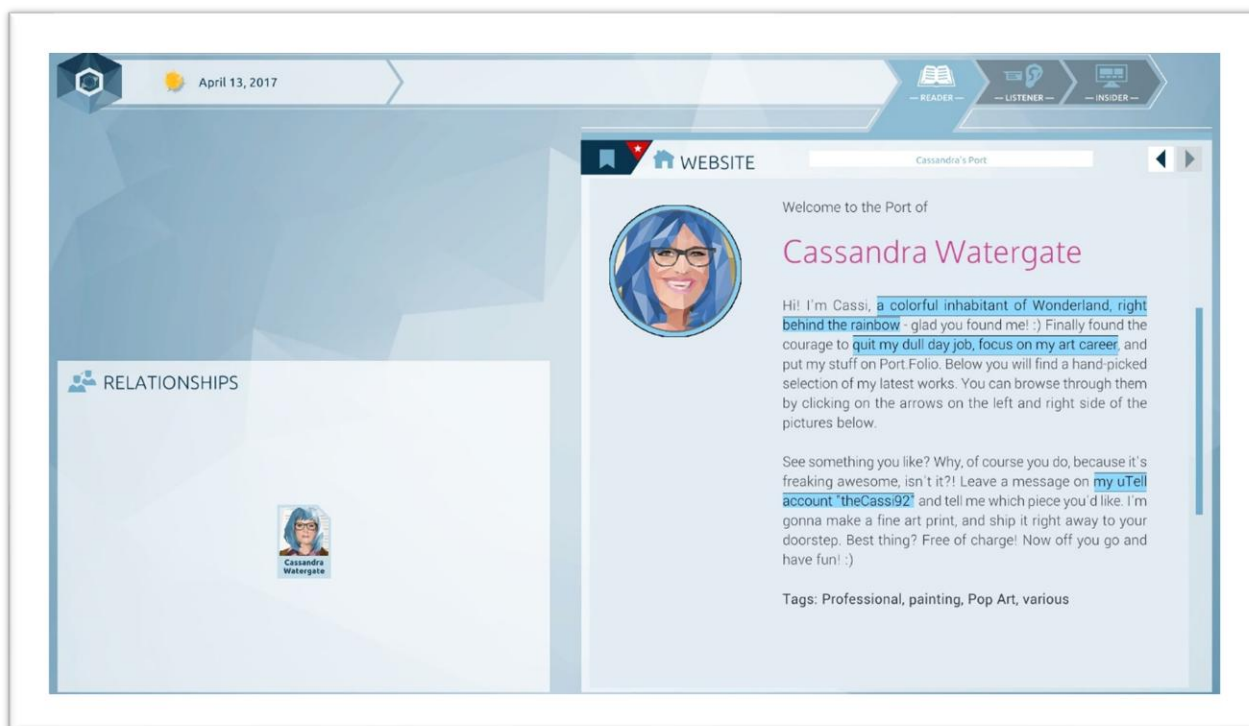


Figure 19 Exemple de texte balisé

L'illustration ci-dessus montre la manière dont les informations interactives sont mises en évidence. Lors de la traduction de ces segments de texte, il est indispensable de bien indiquer le segment devant être mis en évidence, puisque les joueurs doivent interagir avec ces segments et les ajouter, ou non, au programme. Si les balises¹⁰⁵ venaient à être placées au mauvais endroit, le jeu serait tout simplement injouable, étant donné que les bonnes informations ne seraient pas affichées à l'écran. Il est intéressant de noter que, dans la traduction d'*Orwell*, il n'y a que peu ou pas de réorganisation informationnelle. Il est naturellement difficile de dire si ce fait découle d'une stratégie réelle de la part de l'équipe de localisation afin de garantir la fonctionnalité du jeu, mais, dans tous les cas, la traduction fonctionne et garantit le fonctionnement de l'objet-jeu, et les balises semblent être placées au bon endroit.

¹⁰⁵ Souvent, dans les textes de jeux vidéo, nous trouvons des balises permettant de modifier la police du texte ou permettant au texte d'être interactif. Ces balises doivent être replacées au bon endroit.

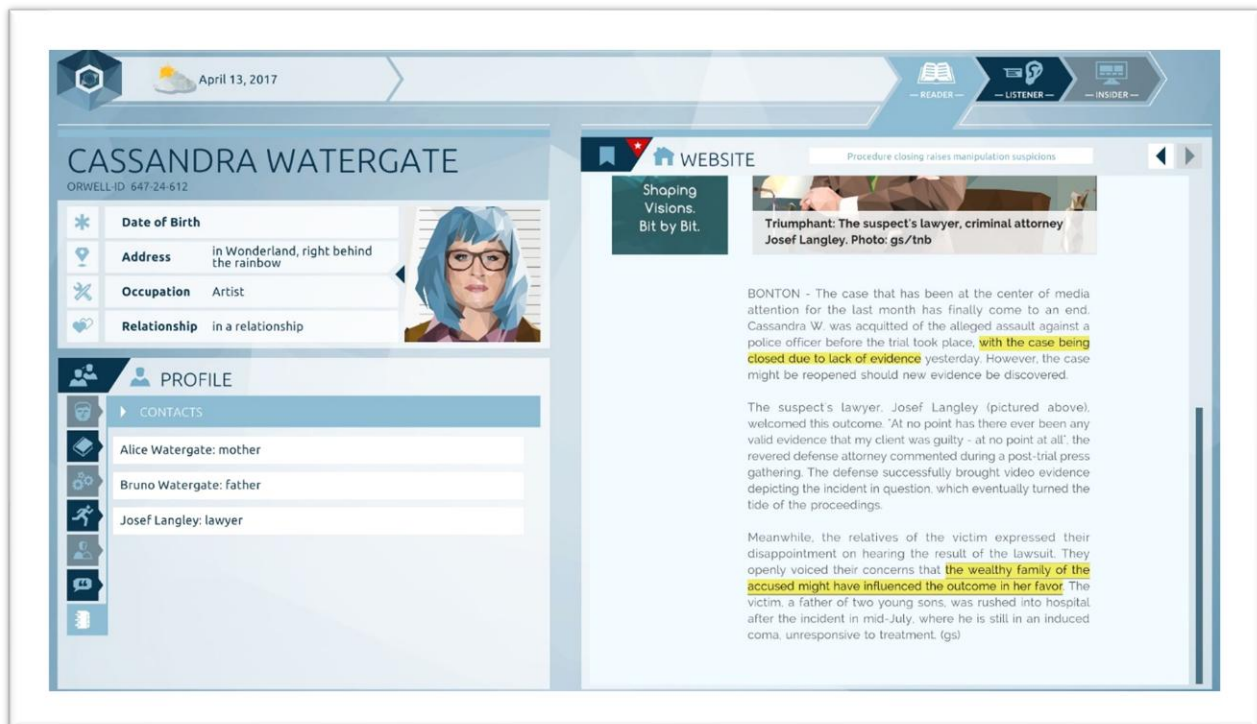


Figure 20 Exemple d'informations contradictoires dans *Orwell*

La figure 20 montre la mesure dans laquelle les informations non interactives sont utiles. En effet, les segments mis en évidence peuvent être ajoutés au programme, mais sont antithétiques. Lorsque les joueurs sélectionnent un segment donné, l'autre est automatiquement désactivé, de sorte qu'ils risquent de prendre une mauvaise décision. Contrairement à ce que l'on attend généralement des spécialistes effectuant des traductions plus classiques, il est nécessaire de préserver l'incohérence entre les deux informations et laisser les joueurs faire leur propre choix. Il est donc essentiel qu'ils aient accès à des informations suffisantes pour assoir leur décision correctement. Dans le cas présent, les parents de Cassandra sont à la tête d'une grande entreprise pharmaceutique, ils pourraient donc être suffisamment influents pour intervenir dans un procès. Cette information n'est accessible que par la lecture d'informations non interactives pertinentes. L'ajout du deuxième morceau jaune, c'est-à-dire celui qui indique que les parents de Cassandra pourraient avoir influencé le cours d'un procès, a deux effets dans le déroulement de l'histoire d'*Orwell* : 1) cet élément d'information est utilisé dans un interrogatoire mené par un collègue de l'avatar, permettant ainsi de prévenir une autre attaque, et 2) cela conduit à la publication d'un autre article de presse fictif dans lequel nous apprenons que les parents de Cassandra font l'objet d'une enquête pour fraude comptable. L'article sur les parents de Cassandra est un article feedback dont le fonctionnement est similaire aux mécaniques identifiées dans *Papers, Please*. Il a pour but de faire comprendre aux joueurs les conséquences de leurs actions et de leurs choix.

Ces deux effets illustrent la spécificité des articles de presse fictionnels dans les jeux vidéo. Non seulement ils révèlent un enchevêtrement étroit entre texte, action et interaction,

fondé sur une forte relation d'interdépendance sémiotique, mais ils montrent aussi que des types d'articles très différents peuvent coexister au sein d'un même jeu. Dès lors, la localisation de ces contenus ne peut relever d'un simple transfert linguistique : elle constitue un véritable acte de design, qui requiert une compréhension fine de la fonction de chaque texte dans l'économie ludique globale.

Cela implique que les équipes de localisation doivent avoir accès aux documents de conception du jeu afin de cerner les enjeux spécifiques de chaque segment. Appliquer des stratégies de traduction fondées uniquement sur des typologies textuelles est ici insuffisant. Seule une analyse intersémiotique et ludique, intégrant les relations entre les systèmes de signes et les mécaniques de jeu, permet de révéler les défis traductifs réels. Dans *Orwell*, les trois types d'articles identifiés remplissent des fonctions radicalement différentes, bien qu'ils partagent une forme textuelle commune. Cet exemple confirme que les textes vidéoludiques ne sont pas isolés, mais conçus dans une logique stratégique visant à orienter les actions et les interprétations des joueurs. Localiser ces textes, c'est donc repenser leur inscription fonctionnelle dans l'objet-jeu.

5.4. CONCLUSIONS INTERMÉDIAIRES

L'exégèse des différents textes du corpus de cette étude exploratoire a mis en lumière des dynamiques particulières, dont les implications, déjà importantes à l'échelle du texte source, prennent toute leur mesure en regard du processus de localisation. Les outils théoriques utilisés, construits à l'intersection de la traductologie, de la sémiologie et des *game studies*, ont permis de dépasser les limites des approches fondées sur les types de texte ou les genres vidéoludiques. Ces analyses révèlent que les dynamiques intersémiotiques et les composantes textuelles spécifiques au jeu vidéo sont au cœur des stratégies de guidage conçues par les studios. C'est particulièrement vrai dans le cas des relations d'interdépendance, où le texte devient une interface centrale pour l'action ludique : toute modification, ou mauvaise localisation, peut compromettre le *gameplay*. Mais même dans les cas où cette relation à la sphère ludique est plus lâche, le texte ne peut être pensé hors des logiques ludiques et intersémiotiques : il participe à l'orientation de l'expérience des joueurs. Ces stratégies sont intrinsèquement liées à la posture ludique des joueurs, ainsi qu'à la fonctionnalité de l'objet-jeu, ce qui nous a amené à les penser comme vectrices de plaisir ludique. Lorsque nous décrivions les différentes conceptualisations en traductologie du jeu vidéo, nous avons abordé le manque de définition de la notion d'expérience à transférer telle que mobilisée par Minako O'Hagan, Carme Mangiron et Miguel Bernal-Merino (M. Á. Bernal-Merino, 2016; Mangiron & O'Hagan, 2006). Or, il nous semble qu'une précision sur ce point a commencé à affleurer au fil de cette étude exploratoire. L'approche intersémiotique et ludique, par la mobilisation de la notion plus concrète de stratégies de guidage devant être assurées et localisées, paraît féconde, semble esquisser les mécanismes favorisant le plaisir ludique dans les jeux vidéo. La mobilisation des sciences du jeu et de la sémiologie pointe vers une redéfinition de l'objet même de la localisation vidéoludique et de ses enjeux. Cependant, nous n'en sommes encore qu'à la moitié du chemin, puisque nous devons encore investiguer les mécanismes à l'œuvre et le rapport maintenant clair et direct entre le *game design* et le processus de localisation.

L'approche choisie lors de cette étude exploratoire est résolument multidisciplinaire. Elle nous a permis de souligner des enjeux qui, s'ils sont envisagés au moyen des outils actuels des sciences de la traduction, nous échappent en partie en raison d'une forme de ce qu'Espen Aarseth appelle « *media blindness* » (E. Aarseth, 2001), c'est-à-dire un échec à identifier les spécificités d'un média en recourant à des champs théoriques trop larges. Les recherches traductologiques, en particulier lorsqu'il s'agit de traduction audiovisuelle, ne sont pas toujours correctement outillées pour aborder la grande variété d'objets qui nécessitent d'être localisés, puisque la traductologie ne suffit pas à elle seule pour aborder les codes linguistiques et paralinguistiques des nouvelles œuvres multimodales (Chaume 2004 : 14-17), ce qui explique notamment l'émergence d'une forme d'interdisciplinarité entre la sémiologie et la traductologie (Coscolluela, 2003). D'aucuns mettent d'ailleurs en évidence le caractère nécessairement multi- et interdisciplinaire de la traductologie au vu de la variété des objets qu'elle brasse (Rojo Lopez & Campos Plaza, 2016; Zendehboudi,

2007, p. 7), et il en va de même pour les *game studies*, dont l'objet même semble rassembler les considérations les plus diverses (Aarseth 2007, 1; Deterding 2017 : 528).

Dans les pages qui suivent, notre ambition est de dépasser le caractère multidisciplinaire de notre étude exploratoire et d'embrasser pleinement une perspective interdisciplinaire théorique (Huutoniemi et al. 2010 : 84), et ainsi viser un changement de paradigme au sein du champ de la localisation vidéoludique. Ce changement de paradigme nous semble répondre à plusieurs impératifs. Premièrement, un approfondissement épistémologique de la localisation de jeux vidéo grâce à l'intégration conceptuelle d'outils provenant de plusieurs domaines (Jacobs et Frickel 2009 : 56). Cet accroissement des connaissances pourra mener à des réflexions d'ordre instrumental (Huutoniemi et al. 2010 : 84), et permettra de prendre du recul quant aux pratiques de localisation, tant du point de vue de ses objectifs concrets que des conditions d'existence desdites pratiques.

Ensuite, nous entendons également nous distancer partiellement des perspectives actuelles dans la littérature scientifique en localisation. Dans le cas présent, l'intégration des outils théoriques des *game studies* permettra de franchir pour de bon la barrière, jusqu'ici timidement abordée, entre les processus de *game design* et de localisation. Grâce à la combinaison des perspectives, nous ambitionnons de poser les jalons pour le développement d'un métalangage, qui nous mènera à ce que Julie Thompson Klein décrit comme l'interdisciplinarité critique (Klein 2010 : 13). Ce travail, encore exploratoire, ne revendique pas l'élaboration achevée d'un métalangage traductologique pour les jeux vidéo. Mais il pose les fondations nécessaires à son développement : une structuration conceptuelle interdisciplinaire capable de rendre compte des tensions entre textes, mécaniques et choix de *design*. En ce sens, la localisation ne peut être réduite à un simple transfert linguistique. Elle s'inscrit dans une logique d'acte de *design* intersémiotique, qui engage la cohérence fonctionnelle et culturelle de l'objet-jeu.

Enfin, comme Mark Kann le présente dans son article « The Political Culture of Interdisciplinary Explanation », l'interdisciplinarité présente des enjeux politiques forts (Kann, 1979), esquissés dans notre partie chapitre 1, section 4.2 sur la perspective culturelle de la localisation de jeux vidéo. Nous souhaitons emboîter le pas à Carlson, Corliss et Mandiberg (Carlson & Corliss, 2011; Mandiberg, 2015) sur les questions de la localisation de jeux vidéo comme *empowerment* culturel. Notre thèse propose une remise en question de la logique industrielle qui tend à considérer les traces culturelles comme des bruits à éliminer (Grau 2018), et propose au contraire de penser ces traces comme des éléments stratégiques dans le cadre de la localisation de jeux vidéo. Dans cette optique, poser les bases d'un métalangage commun entre les disciplines devient non seulement un outil d'analyse, mais un levier de transformation des pratiques professionnelles que nous aborderons dans un excursus théorique dans cette thèse.



Chapitre 2

POSITION ÉPISTÉMOLOGIQUE ET CORPUS

Parfois, nous peignons les
barreaux de notre propre
prison.

“

Renoir, Clair-Obscur: Expedition 33

CHAPITRE 2 : POSITION ÉPISTÉMOLOGIQUE ET CORPUS



1. CONSTRUCTION DU CORPUS

À l'instar du champ classique de l'AVT (Pavesi, 2019), la construction de notre corpus s'est révélée compliquée à bien des égards. En raison de soucis de propriété intellectuelle, la plupart des studios de développement que nous avons contacté ont refusé de partager leurs kits de localisation, que ce soit dans un objectif d'enseignement ou de recherche. La transcription d'œuvres multimodales étant particulièrement laborieuse et chronophage, nous avons tenté de contourner le problème en accédant aux fichiers de traduction de certains jeux par nos propres moyens.

La première piste était d'utiliser des logiciels ROC, c'est-à-dire des logiciels de reconnaissance optique de caractères. Cette méthode offre l'avantage de retranscrire automatiquement tout texte apparaissant à l'écran d'un enregistrement vidéo d'un jeu. Cependant, les logiciels de ce type ne semblent pas encore assez perfectionnés pour un résultat utilisable dans le cadre d'une recherche de grande ampleur comme une thèse. Le mode opératoire pour l'utilisation d'un logiciel OCR nécessite l'utilisation d'un logiciel de conversion vidéo – image du type Wondershare UniConverter. Cette manière de procéder permet d'obtenir, hors d'une vidéo, une suite d'images en extension .jpg, qui pourront ensuite être lues par un logiciel de ROC. Cependant, cette manière de procéder produit énormément de données difficilement analysables par le programme, puisqu'il y a toute une série de caractères qui ne sont pas reconnus (les caractères spéciaux) et que les polices d'écriture dans les jeux vidéo tendent à fortement varier (Depas, 2021, p. 8-9).

La seconde piste consiste en une décompilation hexadécimale. La compilation hexadécimale fait référence au processus de conversion du code source d'un jeu (écrit dans des langages de programmation de haut niveau comme C++, Python, etc.) en instructions-machine sous forme hexadécimale, que le matériel de la console de jeu ou de l'ordinateur peut exécuter directement. Ce processus est une étape essentielle dans le développement de logiciels et de jeux vidéo, permettant d'optimiser les performances et le comportement du jeu sur des plateformes matérielles spécifiques.

Lorsqu'un développeur écrit du code source pour un jeu, ce code est structuré de manière à être lisible et compréhensible par des humains. Cependant, l'ordinateur ou la console de jeu ne peut exécuter ce code directement. Le code doit d'abord être traduit dans un format que la machine peut comprendre : le langage machine ou le code binaire. Le processus de compilation transforme ce code source en code objet, généralement en utilisant un compilateur spécifique au langage de programmation utilisé.

Le code objet résultant est souvent exprimé en notation hexadécimale, une représentation base-16¹⁰⁶ qui est plus compacte que la représentation binaire équivalente et plus lisible pour les humains impliqués dans des tâches de bas niveau comme le débogage ou l'optimisation du code machine. Chaque chiffre hexadécimal représente quatre bits de données, permettant une écriture et une lecture plus efficaces des valeurs binaires.

Le fait que le compilateur soit spécifique au langage utilisé complique passablement la récupération des données compilées dans les fichiers du jeu, puisqu'il faut utiliser un décompilateur compatible avec la compilation originelle. Il nous a été possible de procéder de la sorte pour les textes de *Deponia*, jeu développé par le studio *Daedalic*, que nous présenterons plus en avant dans ces pages. Nous avons recouru à un algorithme de décompression de type Zlib, et avons décompilé les fichiers .VIS du jeu grâce à un outil développé par les internautes¹⁰⁷. Malheureusement, les fichiers obtenus n'étaient pas utilisables en l'état, puisque le texte était pollué par un certain nombre de représentations des caractères spéciaux au moyen de balises chiffrées. Nous avons fait appel aux services d'un programmeur, Pierre Voué, qui nous a fourni un script Python simple permettant de nettoyer les fichiers texte du jeu, script disponible ci-dessous.

```
import argparse

if __name__ == '__main__':
    parser = argparse.ArgumentParser()
    parser.add_argument('file')

    args = parser.parse_args()
    old = args.file
    a, c = old.partition('.')
    a += '_numbered'
    new = '.'.join((a, c))

    with open(old) as f:
        x = f.read()
        lines = x.split('\n')
        s = []
        for i, l in enumerate(lines):
            l = str(i+1) + ' ' + l
            s.append(l)
```

¹⁰⁶ La base-16 est un système numérique qui utilise 16 comme base. Cela signifie qu'il utilise seize symboles distincts pour représenter les valeurs numériques. Les symboles utilisés dans le système hexadécimal vont de 0 à 9 pour représenter les valeurs de zéro à neuf, et les lettres A à F (ou a à f) pour représenter les valeurs de dix à quinze. Ainsi, chaque chiffre dans ce système peut prendre l'une des 16 valeurs différentes, contrairement au système décimal (base-10) que nous utilisons couramment, où chaque chiffre peut prendre une valeur de 0 à 9.

¹⁰⁷ Cet outil est disponible sur le lien suivant : <https://zenhax.com/viewtopic.php?f=12&t=7391&hilit=vbin>

```
m = '\n'.join(s)
with open(new, 'w') as f:
    f.write(m)
```

Le script fonctionne comme suit :

- 1) Lecture du fichier texte ;
- 2) Séparation par ligne ;
- 3) Ajout de la place de chaque ligne ;
- 4) Recombinaison dans un autre fichier texte.

Une fois ces étapes accomplies, nous avons tenté d'utiliser les fichiers tels quels, mais nous nous sommes heurté à une autre difficulté majeure : l'alignement des textes. Les fichiers texte étant bruts, l'alignement des segments de texte, qui se trouvent dans le désordre déjà à l'origine, s'avère trop laborieux dans le cadre d'une thèse dont le corpus s'étend sur plusieurs jeux. Aussi avons-nous rapidement abandonné cette manière de procéder.

Par la suite, nous avons continué les prises de contact avec les studios de développement de jeux vidéo. Nous avons finalement reçu des réponses favorables, et avons ainsi pu obtenir les textes de plusieurs jeux. Comme nous allons le voir dans les pages qui vont suivre, la plupart des jeux dont nous avons reçu des textes appartiennent au genre du Point n'Click, genre dont nous retracerons l'histoire à la suite de la description des différents jeux qui composent notre corpus d'analyse. La délimitation de notre corpus a deux raisons d'être. Premièrement, les jeux du genre Point N'Click sont particulièrement compatibles avec la perspective qui est la nôtre. Comme annoncé dans l'introduction, nous nous intéressons particulièrement aux stratégies de guidage implicites contenues dans les textes narratifs de jeux vidéo. Le genre du Point N'Click est marqué par un aspect narratif prononcé et par un volume de texte très important. Le corpus choisi, bien que d'aucuns pourraient lui reprocher d'être biaisé en raison de son recours systématique au texte, constitue un point de départ heureux pour un changement de paradigme, puisqu'il offre un terreau fertile en matière d'analyse. Tout segment de texte analysé est potentiellement pertinent du point de vue des stratégies de guidage, car le corpus est très dense. Le corpus choisi nous a permis de trouver des exemples variés et parlants de dynamiques de transfert de la contingence en grand nombre. La seconde raison d'être du corpus se révèle beaucoup plus pragmatique. Comme expliqué dans notre chapitre 1, il s'avère qu'obtenir des corpus dans le domaine de l'AVT et de la localisation de jeux vidéo est particulièrement compliqué puisqu'il s'agit d'œuvres numériques protégées par des droits d'auteur, droits que les studios mettent beaucoup d'énergie à défendre. Ainsi, nous avons constitué notre corpus en fonction de la disponibilité des kits de localisation.

Pour la plupart des jeux de notre corpus, le fichier de localisation qui nous a été transmis est un fichier Excel. Celui-ci comprend dans l'ordre des colonnes : l'ID du segment de texte,

le tableau dans lequel il survient, le type de texte, l'élément ludique concerné par le segment, le personnage qui parle, et les langues allemande, anglaise et française. Pour tous les jeux du studio Daedalic, un studio allemand, la version allemande est la version source, tandis que la langue anglaise a joué le rôle de langue pivot.

2. RETRACER L'HISTOIRE DES POINT N'CLICKS

Le genre des Point N'Clicks (Pn'Cs) s'avère passionnant à plus d'un titre. Non seulement est-il intimement lié aux débuts du média vidéoludique, mais il se révèle particulièrement représentatif des liens entre le jeu vidéo et les progrès technologiques, lien omniprésent également dans les champs de recherche de l'AVT et de la localisation de jeux vidéo (cf. chapitre 1, section 3). Il est difficile d'établir une histoire précise de la manière dont l'industrie du jeu vidéo s'est développée (Dozo, 2019 : 31). Souvent, on peut lire que c'est *Tennis for Two* en 1958 qui serait l'ancêtre du jeu vidéo, un « jeu » développé par William Higinbotham, alors physicien au laboratoire Manhattan, sur une installation dont l'objectif était d'opérer des simulations balistiques (Cario, 2011 : 11). D'autres la situeront à *Spacewar!* en 1962 (13), ou placeront le curseur en 1972 avec *Pong* (22). Cependant, l'histoire telle qu'elle est écrite dans la plupart des ouvrages dédiés à l'histoire du média vidéoludique s'avère « fausse, orientée et trompeuse » (Dozo, 2019 : 22), écrite par les actrices de l'industrie à leur propre bénéfice (ibid.). Aussi n'allons-nous pas retracer l'histoire généraliste du jeu vidéo dans ce travail, mais allons plutôt nous pencher sur les éléments historiques à notre disposition quant à l'histoire du Point N'Click que nous considérons comme éclairants pour le propos qui est le nôtre.

Bien que le terme Point N'Click soit largement utilisé et institué dans nos contrées francophones, il convient de souligner que, dans la sphère anglophone, on a longtemps parlé d'*adventure games* en référence à ce qui est considéré comme le premier jeu du genre : *Colossal Cave Adventure* (Rollings & Adams, 2003 : 445). Ce jeu a été développé par Will Crowther en 1976, un développeur pratiquant fréquemment la spéléologie et souhaitant partager sa passion avec des enfants (Fiye, 2023). Le jeu est composé de textes, les joueurs devant entrer des commandes au clavier, des noms et souvent des verbes, afin de pouvoir progresser dans le jeu. Il s'agissait d'un jeu fonctionnant grâce à un *text parser*¹⁰⁸ (un analyseur de texte). Créer des jeux basés sur cette technologie s'avérait compliqué, puisqu'il fallait comprendre la manière dont les noms, les verbes, les pluriels, etc., étaient traités par le programme afin de créer un jeu fonctionnel (Nelson & Rees, 2001 : Chapitre 4).

¹⁰⁸ Il s'agit d'un logiciel capable d'analyser du texte (Nelson & Rees, 2001 : Chapitre 4).

```

PAUSE INIT DONE statement executed
To resume execution, type go. Other input will terminate the job.
go
Execution resumes after PAUSE.
WELCOME TO ADVENTURE!! WOULD YOU LIKE INSTRUCTIONS?

y
SOMEWHERE NEARBY IS COLOSSAL CAVE, WHERE OTHERS HAVE FOUND
FORTUNES IN TREASURE AND GOLD, THOUGH IT IS RUMORED
THAT SOME WHO ENTER ARE NEVER SEEN AGAIN. MAGIC IS SAID
TO WORK IN THE CAVE. I WILL BE YOUR EYES AND HANDS. DIRECT
ME WITH COMMANDS OF 1 OR 2 WORDS.
(ERRORS, SUGGESTIONS, COMPLAINTS TO CROWTHER)
(IF STUCK TYPE HELP FOR SOME HINTS)

YOU ARE STANDING AT THE END OF A ROAD BEFORE A SMALL BRICK
BUILDING . AROUND YOU IS A FOREST. A SMALL
STREAM FLOWS OUT OF THE BUILDING AND DOWN A GULLY.

```

Figure 21 Colossal Cave Adventure | Source :
https://Mud.Fandom.Com/Wiki/Colossal_Cave_Adventure

Ainsi les premiers jeux d'aventure textuels ne contenaient-ils pas d'images, principalement pour des raisons techniques (Jarratt, 2019 : 6). Les jeux basés sur des textes permettaient de contourner les limitations des premiers ordinateurs et d'étendre grandement les possibilités des univers fictionnels dépeints (ibid.). Cette expansion des possibilités était cependant accompagnée par une complexité croissante du spectre des interactions et actions possibles dans les jeux. Les jeux vidéo dont le fonctionnement reposait sur un analyseur de texte souffraient tous des mêmes maux, c'est-à-dire qu'ils n'intégraient pas d'interface visuelle permettant d'avoir une vue d'ensemble sur les possibilités d'action. Pour ne rien arranger, les termes nécessaires étaient parfois des mots ou des verbes rares, ce qui avait tendance à frustrer les joueurs. Ce fait a donné naissance aux concepts péjoratifs de *syntax guessing*, *guess-the-verb*, *guess-the-noun* ou *syntax quest* (Heron, 2015 : 77). Ces concepts ont trait au fait que les joueurs, au lieu de simplement jouer à une aventure, devaient avant tout deviner les termes que les développeurs avaient choisis pour une interaction donnée. Ce n'est qu'au début des années 1980 que l'on voit apparaître des jeux d'aventure textuels dotés d'images, avec *The Pawn* (1985) ou *Mystery House* (1980). Avec leurs graphismes rudimentaires (bien qu'une petite révolution pour l'époque), ces jeux étaient considérés comme une preuve qu'une autre voie était possible, une voie menant vers ce que l'on pensait alors être des expériences immersives.

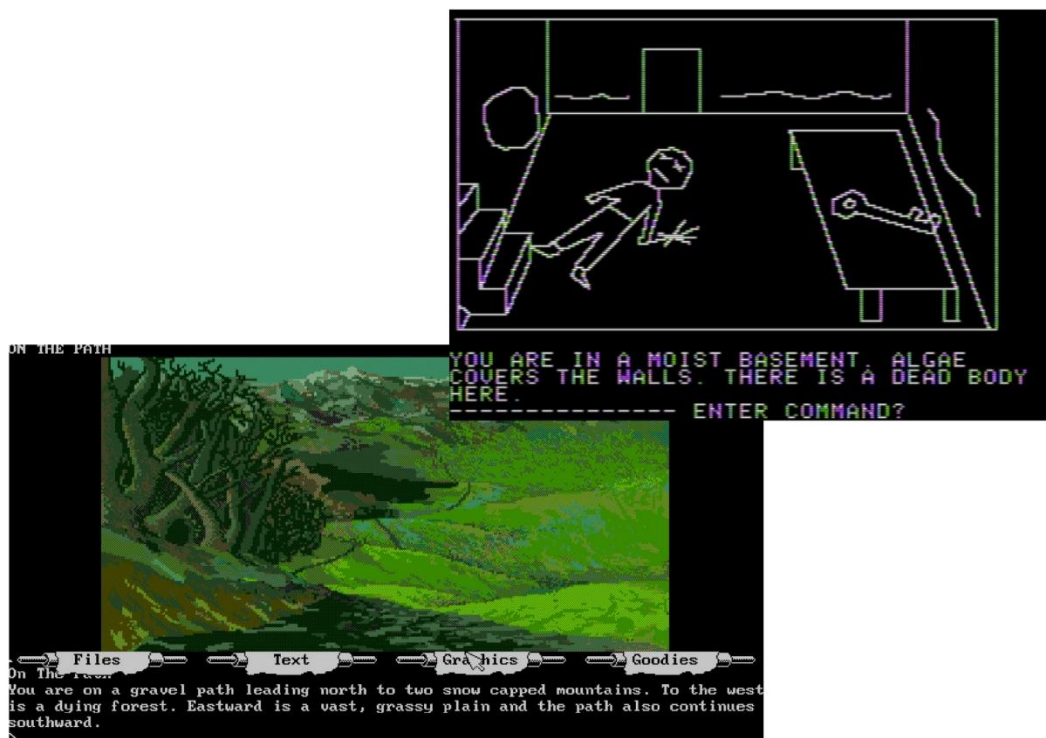


Figure 22 *The Pawn* (Gauche) et *Mystery House* (Droite)

Intuitivement, d'aucuns pourraient penser que la présence d'image aurait réglé toute une série de problèmes liés au *syntax guessing*, puisque celles-ci participent également à la cohérence sémiotique du jeu en ajoutant un système signifiant interprété par les réceptaires (Fryer, 2019 : 210) et interviennent dans les stratégies de guidage (Houlmont, 2022a). Malheureusement, ces écueils demeurèrent courants en raison du fonctionnement même des analyseurs de texte, difficilement exploitables dans le cadre d'expériences ludiques (Jarratt, 2019 : 7). Outre ces impédimentas, taper du texte pour jouer cassait la dynamique de l'action. Taper du texte était fastidieux, et à l'époque, les développeurs souhaitaient passer à une autre étape du jeu vidéo, et donner plus de place aux images (ibid.).



Figure 23 *Labyrinth: The Computer Game* (1986)

C'est en 1986 que l'entreprise Lucasfilm Games a fait son entrée sur le marché des jeux d'aventure et qu'est introduite la salvatrice roue de verbes et de noms dans *Labyrinth: The Computer Game* (8). Cette manière de faire réduisait mathématiquement les possibilités ludiques, ce qui a permis de cadrer fortement l'expérience de jeu et d'éliminer le phénomène de *syntax guessing*. C'est à partir de ce moment que les jeux d'aventure se sont rapprochés des Pn'Cs d'aujourd'hui.

C'est *Maniac Mansion* de Lucasfilm en 1987 qui a posé réellement les jalons des Point n'Clicks d'aujourd'hui, en particulier grâce à son moteur de jeu : le SCUMM (*Script Creation Utility for Maniac Mansion*). Ce moteur offrait une interface complètement compatible avec la souris (9), qui non seulement permettait de cliquer sur les 12 verbes mis à disposition, mais aussi d'interagir avec les objets de l'inventaire et les décors graphiques.



Figure 24 *Maniac Mansion* (1987)

Les verbes, en blanc sur la figure 24, servent à interagir avec les décors et les objets de l'inventaire. Les objets de l'inventaire (en jaune en bas de l'image) sont constamment visibles par les joueurs, qui voient leur charge cognitive diminuer puisqu'ils ne doivent plus se souvenir des objets qui sont en leur possession ; ceux-ci sont directement accessibles. L'apport de *Maniac Mansion* ne se limitait cependant pas au moteur de jeu : il a établi une nouvelle philosophie du Point n'Click qui lui est propre, et qui a influencé tous les jeux du genre par la suite.

Les jeux bien connus de l'époque comme *King's Quest* de Sierra Entertainment s'avéraient particulièrement punitifs envers les joueurs. Dès lors, Ron Gilbert et Gary Winnick, les créateurs de *Maniac Mansion*, ont choisi de procéder différemment par rapport aux pratiques de l'époque. En effet, souhaitant laisser libre cours à leur créativité, ils ont décidé de ne plus punir les joueurs lors d'expérimentations (Jarratt, 2019 : 9). Si les jeux d'avant tendaient à instaurer une logique et une cohérence précise quant aux actions à accomplir, *Maniac Mansion* a pris une autre direction, tout comme les productions Lucasfilm qui suivirent (ibid.). Ainsi les énigmes dans ces Pn'Cs étaient-elles

parfois bien plus loufoques et complexes (ibid.). Cette complexité nouvelle et ces solutions farfelues ont renouvelé les enjeux de guidage des joueurs, puisqu'il fallait tout de même conserver une cohérence interne au jeu pour que la résolution d'énigme soit plaisante (Christopher, 2018).

Les limitations techniques avaient toujours une grande influence sur la manière dont on développait des jeux. Dans une interview, David Fox, ancien employé de Lucasfilm, a mentionné une réunion incluant Georges Lucas et Steven Spielberg dans le cadre de la conception de *Indiana Jones and the Last Crusade: The Graphic Adventure* (Jarratt, 2019, p. 75). Le point central de cette réunion était de discuter des limites techniques des supports de développement de l'époque afin de penser la conception de manière optimale tout en conservant les codes spécifiques du jeu vidéo pour raconter l'histoire au mieux (75 – 76). Les énigmes ne devaient ni être trop ardues, ni trop simples, et il fallait que les joueurs expérimentent une forme de découverte. Noah Falstein, l'un des premiers employés de Lucasfilm, racontait dans une interview que le jeu a bénéficié d'une sérendipité bienvenue. Le script sur la base duquel les équipes de Lucasfilm travaillaient était en fait le script du film original, et contenait des scènes supprimées. Pour la conception d'un jeu à licence, ces scènes étaient un Saint Graal inespéré, puisqu'elles pouvaient être incorporées de manière cohérente, représentaient une valeur ajoutée non négligeable, et surtout, étaient l'occasion de créer des énigmes propres au jeu dont la solution ne se trouvait pas dans le film (100).



Figure 25 *Indiana Jones And The Last Crusade: The Graphic Adventure* (1989)

Dans le jeu, Indiana Jones rencontre Hitler et lutte contre les nazis. Ce sujet a eu un impact particulier sur la commercialisation du jeu sur le territoire allemand¹⁰⁹. Étant donné qu'il a été interdit pendant des années de commercialiser des jeux en Allemagne où des insignes nazis étaient visibles, le jeu a subi des modifications graphiques, notamment pour effacer la croix gammée hitlérienne.

¹⁰⁹ C'est l'entreprise Rushware qui était chargée de la distribution des jeux vidéo sur le territoire allemand. Source : <https://www.abandonware-france.org/compagnies/rushware-1906/>

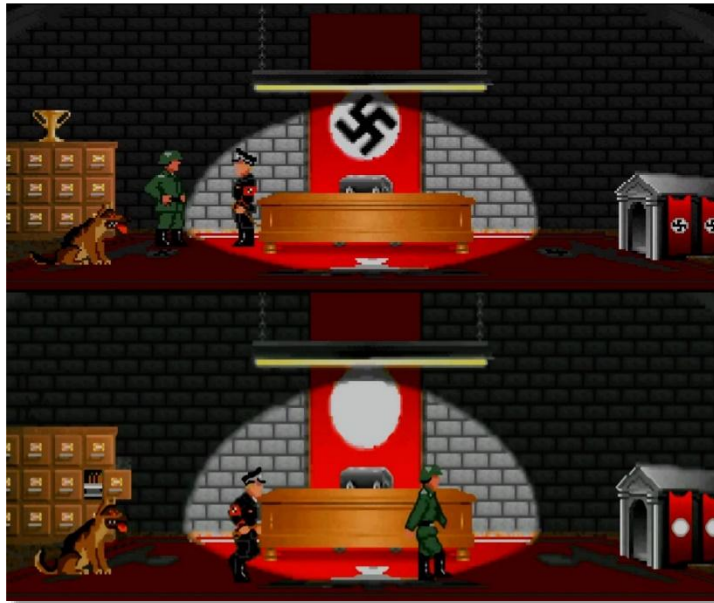


Figure 26 Comparaison des versions françaises et allemandes

Tout comme pour la localisation de jeux vidéo, l'apparition du CD-ROM a radicalement changé l'industrie du Point n'Click, puisqu'il était désormais possible pour les artistes de laisser libre cours à leur imagination. Les images représentées en jeu devenaient de plus en plus belles et détaillées, et elles prenaient de plus en plus de place dans l'expérience de jeu telle que pensée par les développeurs (11). Aussi l'interface a-t-elle suivi une évolution allant vers sa propre invisibilisation. Conséquemment, il fallut repenser intégralement le *game design* des jeux, étant donné que l'on passait d'une interface d'interaction omniprésente à une interface discrète, où les joueurs n'avaient plus constamment vue sur les objets de leur inventaire ou les actions possibles (ibid.). Dans ce contexte, le travail des artistes graphiques devait être plus précis, ou en tout cas, devait être compatible avec les idées de *game design*. Pour chaque tableau, les concepteurs faisaient parvenir des informations précises sur les entrées, les sorties et les événements (82). Pour le reste des décors, tant que le minimum requis pour le bon déroulement du jeu était intégré, les artistes avaient plus ou moins carte blanche, tant que cela restait réaliste avec la technologie disponible du moment (132).

Ainsi les interfaces ont-elles évolué. Les premiers jeux, comme *Maniac Mansion*, avaient des interfaces à 9 ou 12 verbes (Christopher, 2018), qui peuvent faire penser aux théories de Crawford (Crawford, 2013) ou d'Alvarez (J. Alvarez, 2018) dans le domaine des *digital game studies*, que nous couvrirons dans la section 2 du chapitre 3 de cette thèse. Ensuite, des verbes, les jeux sont passés aux icônes, dont la figure 27 est un bon exemple (Christopher, 2018) et que l'on connaît bien aujourd'hui, puisque les icônes ne sont pas seulement utilisées dans les jeux vidéo : la représentation iconique est omniprésente sur les smartphones modernes.



Figure 27 Interface à icônes dans *Full Throttle*

Enfin, certains jeux ont opté pour une solution plus simple et imitent la fonctionnalité classique de la souris sur les systèmes d'exploitation comme *Windows* avec des fonctionnalités attribuées au clic gauche et au clic droit directement en jeu (ibid.).

Les genres du jeu d'aventure et du Point n'Click ont été extrêmement populaires dans le monde entier du début des années 1980 jusqu'à la moitié des années 1990, moment où la transition entre la 2D et la 3D a attiré le public vers des jeux davantage orientés vers l'action (Jarratt, 2019, p. 13), à l'exception du marché allemand, où les réglementations en matière de violence rendaient toute commercialisation de jeux d'action sur le territoire allemand compliquée (15). Dernièrement, le genre a connu un regain d'intérêt¹¹⁰, bien que ses différentes déclinaisons prêtent à débat. Si des productions comme *Silence* (2016) ne laissent pas beaucoup de doutes quant à leur nature de Point n'Click, des jeux comme *Heavy Rain* (2010), *Life is Strange* (2015) ou même *Detroit Become Human* (2019) sont tiraillés entre les étiquettes de films interactifs, jeux d'action-aventure et Point n'Click. Dans le cadre de la localisation de jeux vidéo, les enjeux nous semblent dans tous les cas extrêmement similaires en raison de leur forte composante narrative et leur recours massif au texte.

¹¹⁰ Il semblerait que la Nintendo DS, grâce à ses spécificités techniques, ait participé de manière significative à ce regain d'intérêt. En effet, le jeu au stylet se prêtait particulièrement bien au genre des Point n'Click (Jarratt, 2019, p. 14)

3. COMPOSITION DU CORPUS

3.1 STUDIO EXORDIUM GAMES

3.1.1 *Bear with Me*

Le studio *Exordium Games* nous a fait parvenir les fichiers de traduction d'un jeu en trois épisodes : *Bear with Me*.



Figure 28 *Bear With Me* | Exordium Games

Il s'agit d'un jeu vidéo appartenant au genre du Point n'Click. Le cadre esthétique du jeu se caractérise par une représentation en noir et blanc, s'inscrivant dans une esthétique inspirée à la fois des films noirs et de certains éléments visuels typiques des dessins animés. Au cœur de l'intrigue, on trouve une dynamique narrative centrée sur la recherche d'un frère disparu, entreprise par le personnage principal, Amber, et son compagnon, un ours en peluche nommé Ted E. Bear, qui adopte le rôle d'un détective privé. Dans l'histoire, Amber recherche son frère disparu et semble poursuivie par un mystérieux homme en rouge. Cette quête est ponctuée par la résolution d'énigmes, l'interaction avec divers personnages non-joueurs, et la collecte d'indices. Ces tâches font appel aux compétences d'analyse et de déduction des joueurs.

Le jeu se distingue par son utilisation de dialogues et d'un humour qui fait appel à la connaissance de la culture populaire et des conventions du genre noir, intégrant ainsi une dimension méta- et intertextuelle à l'expérience ludique. Ce jeu se caractérise par son approche créative du design narratif et ludique, combinant des thématiques sérieuses telles que l'amitié, le deuil et le rapport au passé, avec une esthétique et une atmosphère distinctive. Les conventions des films noirs ont un impact particulièrement fort sur la manière dont les dialogues sont écrits. Ted E. Bear est l'exemple typique de policier *hardboiled*, c'est-à-dire un dur à cuire typique du genre.

Les fichiers que nous avons reçus sont composés d'une description sommaire des mécaniques de jeux et d'une explication courte de l'histoire dépeinte. Nous avons également reçu les fichiers Excel de traduction, avec, dans l'ordre des colonnes : l'ID des segments de texte, le type de texte (dialogue, options de dialogue, descriptions d'objet, etc.), l'élément ludique concerné, le texte source anglais et le texte cible français. Les fichiers de traductions sont composés de plus ou moins 8500 segments de textes en anglais et 8500 segments en français.

Contrairement aux fichiers que nous avons reçus auparavant pour nos recherches sur les relations intersémiotiques (Houlmont, 2022a, 2023b), aucun commentaire des équipes de développement n'est présent, à l'exception d'une injonction à ne pas traduire les segments de textes surlignés dans le fichier Excel. Aussi les observations opérées dans le cadre de cette thèse émergent des analyses sémiologiques du jeu.

3.2 STUDIO ET ÉDITEUR DAEDALIC ENTERTAINMENT

Le studio Daedalic est un studio allemand spécialisé dans le développement de jeux de type Point n'Click. Il s'avère que Maria Lesk, responsable localisation au sein du studio, nous a fait parvenir les kits de localisation de différents jeux.

3.2.1 La franchise Deponia



Figure 29 *Deponia* | Daedalic Entertainment

La franchise *Deponia* est une série de jeux vidéo en 4 opus. Cette série se distingue par son univers riche et son approche humoristique, situant son action sur une planète d'un monde dystopique. La planète est une gigantesque décharge à ciel ouvert appelée *Deponia*. Au-dessus de la planète se trouve Elysium, une ville volante considérée comme un paradis par les habitants et habitantes de *Deponia*. *Deponia*, cependant, est une planète particulièrement pauvre qui subit les déchets de la ville volante. La ville volante jetant ses déchets sur une planète habitée par des personnes pauvres est un motif que l'on retrouve souvent dans les récits de science-fiction dont l'objectif est généralement de critiquer les inégalités économiques et sociales. Ce motif traverse les formes médiatiques telles que les mangas avec *Gunnm* (銃夢) de Yukito Kishiro (木城 ゆきと) ou les films avec *Elysium* de Neill Blomkamp.



Figure 30 Gunnm | éditions glénat

La trame narrative suit les aventures de Rufus, un personnage excentrique, un peu stupide, mais ingénieux, résolu à échapper à sa vie précaire sur *Deponia* pour atteindre Elysium. Alors qu'il prépare moult plans pour quitter *Deponia*, Rufus rencontre Goal, une habitante d'Elysium. Les éléments de *gameplay* centraux de la série *Deponia* sont principalement centrés sur la résolution d'énigmes complexes faisant intervenir beaucoup de personnages non-joueurs.

Concernant la franchise *Deponia*, nous avons reçu uniquement les fichiers Excel contenant la version originale allemande, et les différentes versions linguistiques dans lesquelles le jeu a été localisé. Chaque opus de la série dispose de son propre fichier de localisation et comprend plus ou moins 12 000 segments de texte dans une douzaine de langues. Il convient de souligner une information que nous avons obtenue de la responsable localisation de *Daedalic* et qui transparait fortement dans les corpus. Il s'avère que l'anglais a joué le rôle de langue pivot, c'est-à-dire que le texte source allemand a été traduit en langue anglaise, et que la langue anglaise a servi de texte source pour toutes les autres langues. Cette manière de procéder est généralement considérée comme non optimale, puisque cela a tendance à multiplier les erreurs de traduction. Dans les fichiers, dans l'ordre des colonnes et feuillets, nous avons les dialogues, les textes des noms d'objets, de personnages, etc., et la liste des trophées du jeu sur Steam.

3.2.2. Silence



Figure 31 Silence | Daedalic Entertainment GmbH

Silence est un jeu de type Point n'Click, qui est la suite d'un premier jeu du studio Daedalic : *The Whispered World*. Le jeu débute par une scène cinématique où Noah et Renie, un frère et une sœur, se réfugient dans un bunker lors de bombardements. Après les bombardements, Renie disparaît, et Noah se rend à Silence, un monde fantastique, pour la retrouver. Ce jeu couvre différents sujets difficiles, comme la mort et les responsabilités.

D'un point de vue ludique, il s'agit encore une fois d'un enchainement d'énigmes et d'enquêtes. Cependant, *Silence* se caractérise par une grande linéarité dans son approche du *gameplay*. Là où des jeux comme *Deponia* ont tendance à offrir un univers de possibilités très large, *Silence* tend à se situer à la marge des Pn'C et des *walking sim* en proposant des énigmes particulièrement linéaires, dont les étapes sont systématiquement à réaliser les unes après les autres dans un seul et unique flux ludique.

Concernant le fichier de traduction, il contient un peu plus de 4500 segments de texte.

4. POSITION ÉPISTÉMOLOGIQUE

Afin de soutenir le virage paradigmatique que nous proposons dans cette thèse, il est essentiel de préciser l'orientation méthodologique adoptée. Il ne s'agit pas d'une recherche empirique fondée sur l'analyse systématique d'un corpus exhaustif. Notre thèse s'inscrit dans le champ de la recherche théorique fondamentale, dont l'objectif est d'établir un cadre conceptuel nouveau pour penser la localisation vidéoludique. Il ne s'agit donc pas de quantifier ou de généraliser à partir de données, mais d'explorer, d'articuler et de mettre à l'épreuve des hypothèses à travers une série d'études de cas choisies pour leur valeur heuristique et critique.

Le cœur de notre hypothèse repose sur la place centrale de la contingence dans l'expérience ludique, et sur le rôle actif que joue la localisation dans la modulation de cette contingence. À ce titre, la thèse mobilise un ensemble de concepts issus de la philosophie, de la traductologie, des *digital game studies* et de la sémiologie pour élaborer un nouveau cadre interprétatif de la localisation comme acte de *design* situé. La méthodologie ne procède donc pas par collecte et traitement de données en grand nombre, mais par confrontation ciblée entre des objets vidéoludiques et des cadres théoriques issus des sciences humaines. Il convient de souligner que les analyses de la présente thèse portent exclusivement sur les segments de texte narratifs des jeux analysés et sur leur contexte intersémiotique immédiat. Sont exclus les textes juridiques, les textes des interfaces, des menus et tout texte purement technique. Comme mentionné en amont, l'intérêt principal de cette thèse est d'investiguer le guidage implicite. Cependant, certaines analyses seront mises en regard d'au moins un élément interfaciel, à savoir les noms des ludèmes, qui participent grandement à notre compréhension des stratégies de guidage. Les exemples analysés au fil des chapitres sont choisis non pour leur représentativité statistique ou leur appartenance à un corpus standardisé, mais pour leur capacité à rendre saillantes des tensions théoriques, des structures sémiotiques ou des enjeux de *design*.

Cette thèse repose sur une volonté affirmée de faire dialoguer des champs de réflexion actuellement cloisonnés : les *digital game studies*, la philosophie de la contingence, et les études en localisation vidéoludique. En articulant ces domaines, nous visons à construire un cadre théorique qui permette de penser le jeu vidéo comme un espace de possibles en perpétuelle reconfiguration, où la liberté du joueur émerge de dynamiques complexes entre systèmes, signes et contextes. La contingence, ici entendue comme espace des possibles ludiques, sert de fil conducteur pour interroger la nature même du processus de localisation. Ce prisme nous permet de reconsidérer la localisation non pas comme un simple transfert linguistique, mais comme une pratique de *design*, ancrée dans les dynamiques systémiques du jeu et capable de moduler l'expérience du joueur. En croisant ces approches, la thèse entend non seulement proposer une lecture renouvelée de la localisation, mais également contribuer à visibiliser des impensés des *digital game studies* elles-mêmes, en y intégrant des problématiques issues des sciences du langage, de la philosophie et de la traductologie.

Chapitre 3

DU PARADIGME DE LA LANGUE AU PARADIGME DE LA CONTINGENCE

“Méfie toi des raccourcis vers le savoir.”

Kratos, God of War: Ragnarok



CHAPITRE 3 : DU PARADIGME DE LA LANGUE AU PARADIGME DE LA CONTINGENCE



Notre état de l'art (cf. chapitre 1, section 3.) et notre étude exploratoire (cf. chapitre 1, section 4.3.) ont progressivement amené les notions d'incertitude et de contingence. En effet, une grande partie de nos travaux ont mis en évidence des pratiques de *game design* visant à guider les joueurs. Nous l'avons vu lorsque nous avons abordé les « articles feedback » et les « articles mécanique de jeux » dans le chapitre 1, section 4.3., ces textes sont liés d'une manière particulière à la sphère ludique. Nous y trouvons différentes stratégies de guidage, dont l'objectif est d'orienter le déroulement de la partie des joueurs, et ce, de manière détournée. Ces constatations nous ont amené à réfléchir à ce sur quoi ces stratégies influent, au matériau qu'elles modifient. Par quel moyen ces stratégies atteignent-elles leur objectif de guidage ? Dans tous les cas, il semble que, pour qu'elles puissent remplir leur rôle, il soit nécessaire de maintenir un niveau d'indétermination équilibré. Les articles feedback apportent des indices ni trop clairs ni trop obscurs quant aux conséquences des actions effectuées. Dans les articles mécanique de jeux, les textes constituent le cœur de la matière ludique, et doivent à la fois provoquer un foisonnement d'informations et être clairs.

La contingence et l'incertitude semblent constituer dans la littérature scientifique la matière première du plaisir ludique. L'incertitude et la contingence étant au cœur de la condition humaine, la philosophie a été un champ extrêmement fertile sur ces sujets.

1. LA CONTINGENCE DANS LA PHILOSOPHIE

1.1. INCERTITUDE OU CONTINGENCE ?

Nous nous sommes fixé l'objectif de déterminer avec précision l'objet de la traduction vidéoludique et ses enjeux, et de redéfinir la localisation comme un acte de design à part entière. Comme mentionné dans notre chapitre 1, actuellement, l'étude de la traduction vidéoludique est considérée principalement du point de vue des problèmes commerciaux qui peuvent émerger de la présence de traces culturelles dans les versions traduites. Dans ce travail, il nous semble dès lors indispensable de prendre davantage de recul et d'opter pour une perspective plus nuancée par rapport aux recherches actuelles, qui découlent directement des pratiques *profit-driven* de l'industrie (Kain, 2016). Pour ce faire, une réflexion fondamentale est particulièrement à-propos.

Dans nos recherches précédentes, il s'est avéré que l'implicite communicationnel occupe une place centrale dans les questionnements qui entourent la localisation de jeux vidéo, implicite qui, selon nous, mérite des réflexions supplémentaires. Déjà chez Henriot en 1969, nous retrouvons des concepts qui se sont imposés au fil de nos réflexions : l'incertitude et la contingence. Qu'est-ce que l'implicite si ce n'est une incertitude ou une

contingence d'interprétation¹¹¹ ? Avant d'aller plus loin et de montrer à quel point ces notions sont présentes dans les *game studies*, il nous semble nécessaire d'aborder l'incertitude et la contingence en tant que telles. Premièrement, l'incertitude : selon le dictionnaire *LeRobert* en ligne, l'incertitude se réfère à une « chose imprévisible », et plus précisément, en science, au principe d'incertitude de Heisenberg postulant une « impossibilité de déterminer avec précision à la fois la position et la vitesse d'une particule. »¹¹² Il est bien question d'une impossibilité d'identifier une donnée avec précision, ce qui, dans une thèse présentant des analyses qualitatives, rend l'utilisation d'un tel terme compliquée en raison de la véritable impossibilité d'identification de données et de phénomènes. *LeRobert* affirme que l'adjectif contingent signifie « [qui] peut se produire ou non »¹¹³, qui implique donc *de facto* une forme de résolution lors de la survenance d'un événement. Or, le terme incertitude se retrouve parfois dans les discours en *game studies* par un phénomène d'impropriété, c'est-à-dire une utilisation langagière erronée. En effet, lorsqu'il s'agit des *game studies*, le terme de contingence s'avère plus à-propos. Là où l'incertitude est un état d'indétermination total, la contingence est le propre de ce qui peut être ou ne pas être en fonction de toute une série de conditions d'existence. L'approche par la contingence semble présenter davantage de compatibilité avec les sciences du jeu, et plus précisément avec la traductologie, puisque la prise en compte du contexte de production et de traduction d'un texte intervient très tôt dans les réflexions scientifiques (Snell-Hornby 2006 : 47).

1.2. LA CONTINGENCE ET L'ÊTRE HUMAIN

Les réflexions sur la contingence ont très tôt imprégné la philosophie et s'esquissent comme intrinsèquement liées aux conditions de possibilité de l'action et de l'évènement. Le jeu vidéo étant un système de règles régissant les possibilités d'action et d'interaction, que l'on peut considérer comme des événements en soi, la contingence est primordiale. Dans le courant de pensée aristotélicien, l'évènement est subordonné au possible (Guéguen 2015 : 79). Par possible, il faut entendre ce qui est non nécessaire, donc ce qui peut être ou ne pas être (80). Le projet d'Aristote, c'est de développer une « ontologie de l'action humaine » (82), de faire une différence entre ce sur quoi l'Homme a le contrôle et ce qui ne dépend pas de lui, en s'opposant à un courant de la pensée tragique, donc « [...] la pensée qui [présente] l'homme comme inséparablement agent et agi, responsable de ce qu'il fait et irresponsable de ce qui lui arrive [...] » (80), puisque cette perspective ne permet pas d'établir une réflexion sur l'action (ibid.).

Haud Guéguen souligne que la contingence chez Aristote peut être séparée en deux catégories : la contingence liée à la fortune, donc à une forme de hasard incontrôlable, et la contingence s'ancrant dans le faisable « en tant qu'il dépend de nous de faire ou de ne

¹¹¹ Nous parlerons plutôt de contingence, mais le passage par l'incertitude nous paraît crucial, tant il est présent dans les sciences du jeu.

¹¹² <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/incertitude>

¹¹³ <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/contingent>

pas faire, d'agir ainsi ou autrement » (83). Cette seconde catégorie nous paraît particulièrement intéressante, en ce que l'action joue un rôle central dans les jeux vidéo.

L'agentivité pensée selon Aristote apparaît clairement dans l'un de ses exemples fameux : la bataille navale. Celle-ci peut avoir lieu ou ne pas avoir lieu en fonction d'une série de conditions relevant du hasard, de la nécessité, mais également de l'action humaine. En effet, la bataille navale dépend à tout le moins partiellement de la décision des deux parties se faisant la guerre. C'est notamment par ses décisions que l'être humain conserve une agentivité sur les événements, c'est-à-dire la possibilité d'exercer un pouvoir transformateur, même si, pour Aristote, les événements peuvent être contingents et non nécessaires (81-83). On le voit, la contingence fait intervenir plusieurs notions intéressantes pour le média vidéoludique : une forme d'indétermination, l'action et l'évènement, en sachant qu'une action est un évènement en soi. Comme Sébastien Genvo le montre dans son article « Penser les évolutions des jeux vidéo au prisme des processus de ludicisation », un jeu vidéo est « un agencement d'un ensemble de règles et de moyens (qui structurent son attitude ludique), d'un monde fictionnel (puisque jouer c'est « faire comme si ») et d'un contexte pragmatique (le monde extérieur dans lequel s'incarne le jeu) » (Genvo 2013 : paragr. 10). Cette citation est représentative de la complexité du jeu vidéo et de la contingence qui entoure son actualisation par les joueurs. En se référant à Jacques Henriot, il souligne également que « jouer, c'est faire l'exercice des possibles » (paragr. 9), exercice pouvant être considéré comme un évènement. Dans sa réflexion, Sébastien Genvo insiste sur son utilisation du mot « agencement », terme occupant une grande place dans la philosophie de Gilles Deleuze, qui a développé une philosophie de l'évènement, particulièrement fertile lorsqu'il s'agit de penser la contingence.

Le terme agencement, que mobilise ici Genvo, trouve son origine dans la pensée de Gilles Deleuze et Félix Guattari, notamment dans *Mille Plateaux* (Deleuze et al., 2009). Il désigne une composition ouverte d'éléments hétérogènes, règles, signes, affects, objets, fonctions, dont les connexions provisoires peuvent produire des effets sensibles, perceptifs ou transformationnels. Bien que cette notion soit développée dans un autre cadre théorique que celui de l'évènement, formulé par Deleuze seul, elle permet d'en préparer la compréhension. En effet, l'agencement offre un cadre pour penser les conditions dynamiques dans lesquelles un évènement peut advenir : ce n'est plus seulement l'action humaine qui déclenche une occurrence, mais la rencontre entre un individu et un système de relations mouvantes, une configuration qui affecte et transforme.

Là où chez Aristote, l'être humain peut provoquer l'évènement et ainsi agir sur les futurs contingents, chez Deleuze, l'être humain subit l'évènement et s'en trouve transformé. L'évènement est

[...] une singularité. Ou plutôt c'est un ensemble de singularités, de points singuliers qui caractérisent une courbe mathématique, un état de choses physique, une personne psychologique et morale. Ce sont des points de rebroussement, d'inflexion, etc. ; des cols, des nœuds, des foyers, des

centres ; des points de fusion, de condensation, d'ébullition, etc. [...] La singularité est essentiellement pré-individuelle, non personnelle, a-conceptuelle. (Deleuze, 1982, p. 68)

Ce que Deleuze affirme ici, c'est que l'évènement est d'une complexité insondable, qu'il est composé d'une infinité de facteurs, de singularités qui précèdent l'individu et ne sont pas classifiables. Ces singularités sont liées par des relations et forment des ensembles qui font évènement : « [C]es singularités se déplacent, se redistribuent, se transforment les unes dans les autres, elles changent d'ensemble [...] » (68). En réalité, les évènements constituent des ruptures qui dépassent les ensembles et modifient ce que Deleuze appelle le « tout », c'est-à-dire une multiplicité en perpétuel devenir, une sorte de somme au sens mathématique du terme qui n'est jamais fixée et est toujours ouverte. L'évènement deleuzien est ce qui constitue le possible et replace la contingence dans une dynamique bien différente d'Aristote. L'évènement est ici constitutif de notre transformation perpétuelle et non plus l'exercice de l'agentivité humaine (Guéguen, 2015, p. 88-89). Comme mentionné précédemment, les jeux vidéo sont des agencements complexes (Genvo, 2013b, paragr. 10). Partant de la philosophie aristotélicienne, les joueurs disposent d'une agentivité sur l'actualisation de leurs différents éléments constitutifs. D'un point de vue deleuzien, ce ne sont pas tant les joueurs qui exercent une agentivité sur le jeu, mais bien la rencontre évènementielle entre eux et les agencements complexes des jeux qui les transforment et vont influencer les évènements à venir. Ainsi, pour l'individu, du point de vue du jeu, faire l'exercice des possibles, c'est expérimenter la contingence, c'est entrer en contact avec des ensembles dynamiques de singularités, et avec des relations qui lient des singularités.

Outre cette compatibilité de l'évènement deleuzien avec une conception très ludique du jeu vidéo, il s'avère que ce concept s'harmonise avec une perspective communicationnelle. Selon Deleuze, « [...] à condition de ne pas confondre l'évènement avec son effectuation spatio-temporelle dans un état de choses [, on] ne demandera donc pas quel est le sens d'un évènement : l'évènement, c'est le sens lui-même » (Deleuze, 1982, p. 34). C'est en cela que l'évènement transforme l'individu, s'il est sens pur, alors, l'individu ne comprend pas le sens, il le subit. Partant que le jeu vidéo est constitué de multiples langages, cette association évènement-sens n'en est que plus heureuse, bien que la conception deleuzienne dépouille en partie les joueurs d'une contingence du faisable, et qu'ils se trouvent en proie à l'actualisation des possibles du jeu, qui ne dépend plus d'eux, mais de combinaisons de facteurs divers pouvant être d'ordre structurel, pragmatique ou cognitif. Il est communément admis que la réception a un rôle actif dans l'actualisation des dispositifs médiatiques (Moeschler, 2016; Morley, 1993), en particulier lorsqu'il s'agit du jeu vidéo (Genvo, 2013b, p. 20). Naturellement, d'aucuns pourraient arguer que le jeu vidéo est un système de règles construit à priori et que, de ce fait, les joueurs ne disposent pas réellement d'une forme d'agentivité sur le jeu, ce qui nous amène à la conception du temps de Deleuze, intrinsèquement liée à la contingence. Dans *Logique du sens* il écrit :

[l]e temps doit être saisi deux fois, de deux façons complémentaires, exclusives l'une de l'autre : tout entier comme présent vivant dans les corps qui agissent et pâtissent, mais tout entier aussi comme instance infiniment divisible en passé-futur, dans les effets incorporels qui résultent des corps, de leurs actions et de leurs passions. Seul le présent existe dans le temps, et rassemble, résorbe le passé et le futur ; mais le passé et le futur seuls insistent dans le temps, et divisent à l'infini chaque présent. Non pas trois dimensions successives, mais deux lectures simultanées du temps. (Deleuze 1982 : 14)

En effet, pour lui, le passé n'est pas forcément révolu, le présent passe, mais se rapproche infinitésimalement du passé, et le futur est constamment affecté par la perpétuelle réorganisation des événements et de leurs relations. Le passé, le présent et le futur peuvent être lus comme un seul tout, et quoi de plus représentatif d'une chose qui est à la fois contingence deleuzienne passée, présente et future qu'un jeu vidéo contenant l'intégralité de ses événements dans son code, événements dont l'actualisation dépend d'une contingence du faisable par les joueurs. Si l'on suit la logique deleuzienne, la contingence du faisable reste une réorganisation perpétuelle d'un tout ouvert dont la réception, le jeu et les relations entre les deux sont des constituants. D'ailleurs, Deleuze affirme dans *Cinéma 1 L'image-mouvement* que

[s]il fallait définir le tout, on le définirait par la Relation. C'est que la relation n'est pas une propriété des objets, elle est toujours extérieure à ses termes. Aussi est-elle inséparable de l'ouvert, et présente une existence spirituelle ou mentale. Les relations n'appartiennent pas aux objets, mais au tout, à condition de ne pas le confondre avec un ensemble fermé d'objets. (Deleuze, 2006, p. 23)

Cette idée de relation comme appartenant au tout, et surtout, comme étant extérieure aux objets, prépare le terrain pour l'un des concepts centraux de la philosophie deleuzienne du cinéma, à savoir l'« image-perception ». Il distingue la « perception totale objective » (92) qui a trait à un texte médiatique en tant que tel, c'est-à-dire ici un objet cinématographique dans son existence matérielle, et la « perception subjective unicentrée qu'on appelle perception proprement dite [, ...] le premier avatar de l'image-mouvement » qui devient image-perception lorsque mise en relation avec ce que Deleuze appelle un « centre d'indétermination » (ibid.). Ce centre d'indétermination peut être une pléthore de choses, dont une machine ou un sujet humain capable de percevoir les objets, et surtout leurs relations. La perception se fait selon lui par soustraction, c'est-à-dire que la perception subjective est toujours incomplète et parcellaire, puisque sujette à des centres d'indétermination. En ce sens, les possibles d'interprétation, qui dépendent de la perception, sont profondément contingents.

1.3. CONTINGENCE, PERCEPTION ET AGENTIVITÉ

Résumons et replaçons les perspectives présentées jusqu'ici dans le contexte d'un jeu vidéo. Les relations appartiennent au tout, mais vont plus loin que l'ensemble fermé d'objets dans un jeu. Les relations vont survenir en fonction d'une multitude de facteurs. Les joueurs entrent en contact avec des objets ludiques, mais également avec les relations qui lient les objets ludiques au sein du jeu, ce qui mène à une modification du tout, donc de l'expérience du joueur. Il s'agit d'une actualisation constante d'un tout qui est à la fois passé, présent et futur, puisque le joueur est influencé par un passé qui constitue l'essence de son présent, ce qui a ensuite un impact sur les actualisations futures. De ce point de vue, le travail de Karim Debbache nous semble particulièrement parlant. À propos du cinéma, il explique que

[t]ous les films sont liés. Cela ne signifie pas juste que tel film s'inspire de tel ou tel autre. Cela signifie que toutes les idées audiovisuelles de tous les plans de tous les films n'existent qu'en rapport à tous les autres. Un *traveling* avant n'a aucun sens dans l'absolu. Pas plus qu'un *jump cut* ou un raccord dans l'axe. Ce ne sont que des outils que les réalisateurs et les spectateurs chargent de sens en les replaçant dans un contexte. Non seulement en perspective avec la façon dont ils sont utilisés dans le film en question, mais aussi avec la façon dont ils ont été utilisés par le passé. [...] Le cinéma, ce n'est pas une addition de films, c'est un tout. Les films dialoguent entre eux, ils se répondent, et si tu changes un élément d'un tout, quelle que soit ta vision du cinéma, quels que soient les films que tu aimes ou ceux que tu détestes, tu les comprends en fonction de tes habitudes de spectateur. (Debbache, 2017)

Il en va de même pour les jeux vidéo. Les mécaniques de *gameplay*, les ludèmes et les relations qui unissent les parties ont bien sûr une signification et un poids au sein d'une même œuvre, mais elles prennent leur pleine signification pour les joueurs en fonction de leurs utilisations par le passé. Comme esquissé un peu plus tôt, pour que des relations ou des objets aient une signification pour la réception, il faut d'abord qu'ils soient perçus, perception inévitablement incomplète, mais qui est déterminée par les connaissances et expériences passées. Deleuze dira dans *Cinéma 1* que « l'image ne se donne pas seulement à voir. Elle est lisible autant que visible. [...] Si nous voyons très peu de choses dans une image, c'est parce que nous savons mal la lire » (Deleuze 2006 : 28). Ce qui n'a pas été précédemment reçu ou compris ne sera tout simplement pas perçu¹¹⁴. Deleuze considère que la perception est d'abord « sensori-motrice » (92), c'est-à-dire que la perception est d'abord cognitive. Elle n'est pas passive : percevoir, c'est préparer une réponse motrice, c'est-à-dire que ce que l'on perçoit, c'est à la fois, par exemple, un objet, mais également les possibilités qui l'entourent. Du point de vue de la contingence, cette idée de perception partielle joue un grand rôle. Lorsque les joueurs entrent en contact avec le jeu comme

¹¹⁴ Ceci se recoupe avec les théories en sémiologie cognitive, qui seront abordées plus en avant dans ces pages.

dispositif médiatique, ils sont dans un état d'indétermination, état qui va être influencé par ce qu'ils vont percevoir du jeu. De ce point de vue, Deleuze ajoute deux éléments très importants dans ses réflexions :

[L]es choses et les perceptions de choses sont des préhensions ; mais les choses sont des préhensions totales objectives, et les perceptions de choses, des préhensions partielles et partiales, subjectives. [...] L'image-perception est la première étape pour l'image-action, car on ne peut agir qu'en ayant d'abord perçu, il n'est pas possible de séparer perception et action. (ibid.)

Ici, deux choses ressortent : la notion de préhension, et celle d'inséparabilité de la perception et de l'action. Pour agir, il faut percevoir, et ce que l'on perçoit, ce sont des éléments auxquels nous pouvons nous accrocher pour faire sens d'une situation particulière. Cette notion de préhension rejoint le « principe de double incertitude » de Pierre-Yves Hurel, qui postule que les ludèmes constituent des prises sur les jeux (l'objet) et sur le jouer (l'action) permettant la gestion d'une incertitude, la rendant ludique par la même occasion¹¹⁵ (Hurel 2020 : 191). Lire le jeu vidéo dépendrait donc de formes de perceptions-préhensions permettant de réduire l'état d'indétermination des joueurs face à un objet médiatique, leur permettant d'actualiser le jeu, d'en coconstruire le sens. Il est utile de rappeler que cette actualisation s'effectue, en termes deleuziens, dans des « espaces-temps déterminés, géographiques, historiques et sociaux » (Deleuze 2006 : 189), conception tout à fait compatible avec une perspective sémiopragmatique. Cependant, il convient de noter que Deleuze a développé ses réflexions à partir du film et de la cinématographie. Bien que, dans les premières réflexions des *game studies*, le jeu vidéo était fréquemment rapproché du cinéma, aujourd'hui, les différences en matière de dynamiques médiatiques sont claires. La réception d'un jeu présente des implications bien différentes de celle d'un film, en ce que le corps joue un rôle important dans l'expérience, les joueurs doivent agir. La contingence dépend des expériences passées, mais également de l'incorporation desdites expériences, afin non seulement de pouvoir lire le jeu vidéo comme un régime de signification lié à sa nature médiatique, mais également en sa qualité de potentialités actionnelles.

Lorsque l'on parle de perceptions, le domaine de la phénoménologie s'impose naturellement dans la réflexion. Julie Delbouille a revisité la philosophie de Maurice Merleau-Ponty, célèbre phénoménologue, au prisme du média vidéoludique, et a montré les mécanismes d'appropriation du jeu par les joueurs. Ainsi le corps est-il en continuelle évolution et se reconfigure-t-il au gré de l'acquisition d'un nouveau savoir et savoir-faire, qu'elle nomme « capitaux » en référence à la tradition bourdieusienne (Delbouille 2019 : 72). Le corps ne se limite pas à lui-même, mais se transcende en englobant des « annexes corporelles » : les périphériques de jeu dans le contexte de la recherche en question (71).

¹¹⁵ Nous reviendrons sur le principe de double incertitude dans la partie suivante, consacrée spécifiquement à la contingence dans le jeu vidéo.

Les phases d'appropriation s'avèrent multiples et sont des passages obligés vers un accès définitif au jeu (97). La vitesse d'appropriation d'un jeu par les joueurs dépend de nombreux facteurs (258), dont les expériences préalables, la configuration de la courbe d'apprentissage dans un jeu donné, etc. Les expériences ludiques passées et intégrées conditionnent l'expérimentation de la contingence ludique, et rendent donc possible une perception des éléments ludiques plus naturelle (124 ; 845). Outre les éléments ludiques, c'est la perception de l'entière du contexte immédiat qui est influencé, c'est-à-dire, la structure communicationnelle et ludique du jeu.

La perspective phénoménologique de Merleau-Ponty mobilisée par Julie Delbouille partage des points communs avec la philosophie de Jean-Paul Sartre (Dosse, 2021), dont l'ouvrage *L'Être et le Néant* est profondément influencé par la notion de contingence. Pour Sartre, l'être humain est un être condamné à être libre. La contingence saillit sous plusieurs formes : elle est présente dans ce qu'il nomme la « facticité » (Sartre, 1943, p. 153-154). Pour bien comprendre l'idée de facticité de Sartre, il est nécessaire d'aborder « l'être-pour-soi » et « l'être-en-soi ». L'en-soi correspond à ce qui est extérieur à la conscience, c'est une forme d'être pur et entier ne pouvant pas réellement être perçu par l'être humain. Il s'agit des choses qui sont et qui ne sont pas autrement (Tomès, 2005). Sartre écrit que

[du] moment qu'il existe des êtres qui ont à être ce qu'ils sont, le fait d'être ce qu'on est n'est nullement une caractéristique purement axiomatique : il est un principe contingent de l'être en soi. [...] L'en-soi n'a pas de secret : il est massif. En un sens, on peut le désigner comme une synthèse. [...] On voit où conduit cette théorie : on vous fait remarquer que l'être-en-soi est pleine positivité et ne contient en lui-même aucune négation. (Sartre 1943, 32 ; 40)

Le caractère massif et positif de l'en-soi, c'est l'idée qu'il est pleinement. Il amorce une des clés de voute de la philosophie de Sartre : l'en-soi ne nous est pas réellement accessible. En effet, en tant qu'êtres humains, nous n'avons pas accès à la totalité de l'en-soi, puisque nous ne le percevons qu'à travers une grille interprétative qui nous est propre. Quant au pour-soi, c'est le mode d'être de la conscience. La conscience est par rapport à elle-même, c'est un rapport à soi, qui sous-entend une conscience de soi et de ce qui n'est pas soi, conscience qui passe nécessairement par une perception (Tomès, 2005). Cette perception, puisqu'il est impossible de percevoir pleinement l'en-soi, consiste en un retrait d'une partie du perçu, retrait considéré par Sartre comme l'acte de conscience par excellence : la « néantisation » (Sartre, 1943, p. 50). La conscience, en permettant la perception du monde, lui retire toute une partie de sa réalité, puisque perçue à travers une grille de lecture propre à soi, et c'est justement la prise de conscience de l'acte de conscience qui rend possible la liberté de l'être humain chez Sartre. En décrivant ce que signifie « avoir la conscience d'une table », il explique que c'est là

une condition nécessaire : si ma conscience n'était pas conscience d'être table, elle serait donc conscience de cette table sans avoir conscience de l'être ou, si l'on veut, une conscience qui s'ignorerait soi-même, une conscience inconsciente - ce qui est absurde. C'est une condition suffisante : il suffit que j'aie conscience d'avoir conscience de cette table pour que j'en aie en effet conscience. (Sartre, 1943, p. 18)

Pour Sartre, cette conscience de conscience, c'est une forme de néantisation. Avoir conscience de la table, c'est lui retirer une partie de son être, et pour lui retirer une partie de son être, il faut avoir conscience d'être au préalable. La rencontre avec la table et sa perception dépendent de plusieurs choses pouvant être décrites comme contingentes. Premièrement, l'exercice des possibles interprétatifs d'un sujet dépend de la facticité entourant ledit sujet. Ce que Sartre appelle la facticité peut être rapproché des contraintes sémiopragmatiques telles que théorisées par Roger Odin. Ce sont les conditions contextuelles qui ne dépendent pas de la conscience, mais qui constituent un milieu de réalisation des possibles par un sujet percevant, c'est ce sur quoi il n'a pas d'emprise directe et qui conditionne le surgissement et l'actualisation d'un pour soi (Husson, 2000, paragr. 13). Les conditions contextuelles semblent avoir une valeur objective relevant de l'en soi sartrien et s'avèrent éminemment contingentes en ce qu'elles ne sont pas prédéfinies et en dehors de tout contrôle d'un sujet percevant. L'en-soi rencontré est néantisé, actualisé par un pour soi présent. Et c'est ici que la contingence saille à un second niveau : l'en soi néantisé par un pour soi présent et qui devient passé, passé redevenant un en-soi puisqu'appartenant soudain à la facticité. Pour Sartre, le passé est une forme d'en-soi. Il n'est pas possible de changer le passé. Laurent Husson, lorsqu'il se penche sur la contingence chez Sartre, affirme que c'est

[par] cette reconduction du passé à la facticité et la reprise en charge des traits de la structure du pour-soi jusqu'ici assignés à la facticité, [que] Sartre achève de dégager le sens profond de la différence entre passé et présent et explicite ainsi leur homogénéité apparente : le présent est pour-soi et le passé en-soi, et l'homogénéité apparente tient au fait que le passé est du pour-soi devenu en-soi. (Husson, 2000, paragr. 19)

Si le passé est de l'en-soi et est (re)composé sans cesse d'un pour-soi présent actualisé en passé, alors, l'en-soi est en évolution perpétuelle, ce qui rejoint la perspective deleuzienne du perpétuel devenir (1982, p. 68) et des capitaux continuellement renouvelés que l'on trouve chez Delbouille (2019, p. 72). Il s'agit d'une seconde contingence englobante décrite par Husson comme « ce qui reste d'en-soi dans le pour-soi comme sa contingence originelle » (2000, paragr. 34), une « contingence secondaire, mais qui réunit en elle, au sein d'un monde singulier, l'ensemble de cette contingence » (paragr. 36). Ce qui va rejoindre les capitaux, l'en-soi comme passé ou le tout deleuzien dépend à la fois d'une facticité indépendante du sujet et des expériences passées du même sujet. La liberté qui surgit, surgit en fonction de l'en-soi rencontré.

Tous ces éléments de réflexion cadrent progressivement la contingence dans le contexte du jeu vidéo ; une partie de la contingence est hors de portée des studios de développement, éditeurs ou spécialistes en localisation, puisque basée sur les expériences passées des joueurs. L'on peut bien sûr partir du principe que certains jeux font partie d'un capital commun du public visé, et donc remobiliser de telles expériences dans des références intertextuelles, mais il est virtuellement impossible d'anticiper le bagage vidéoludique de tous les joueurs. En revanche, il est une chose sur laquelle nous avons le contrôle lors du développement d'un jeu : la structure dudit jeu. Ainsi, les jeux peuvent-ils être pensés pour apporter le bagage minimal nécessaire aux joueurs, pour leur assurer une agentivité minimale dans une expérience vidéoludique donnée. Assurer une agentivité minimale, c'est pousser les joueurs à accomplir certaines actions, à actualiser un jeu donné, actualisation contingente, puisqu'elle se fait selon une liberté surgissante au sein d'un en-soi hors de portée des joueurs (espace vidéoludique). Mais qu'entend-on par liberté surgissante ? L'exemple donné par Husson s'avère parlant. Il présente une situation où l'on tente de soulever un rocher.

Ma faiblesse est le caractère trop lourd de ce rocher et le caractère trop lourd de ce rocher me manifeste ma faiblesse, mais ne le fait qu'en fonction de ma fin. [...] [c'est] par l'intermédiaire d'une fin spécifique qu'à la fois se manifeste ma faiblesse comme ma facticité et la lourdeur du rocher, ou bien le rocher comme n'étant ni lourd, ni non lourd. (paragr. 70-71)

La fin spécifique dont parle Husson, c'est la tentative de soulever le rocher. Tant que l'on ne tente pas de le soulever, il ne sera ni léger ni lourd, puisque son poids est relatif, il est directement lié à ma force ; sans tentative de le soulever, il ne peut y avoir de relativité. Soulever le rocher est une décision pouvant être prise ou pas par un sujet percevant en fonction de toute une série de facteurs. Si le sujet est Hafþór Júlíus Björnsson, multiple fois champion du concours international de force *Arnold Strongman Classic* (Pot, 2021), il y a fort à parier que non seulement il sera capable de soulever le rocher, mais également qu'il percevra le rocher comme soulevable. Au vu de cet exemple, se dessine la nécessité d'inviter les joueurs à accomplir certaines actions pour qu'ils puissent exercer leur liberté, et que l'exercice de leur liberté participe à la néantisation de l'apparat ludique, l'appropriation d'une expérience dont le déroulé dépend à la fois d'une contingence indépendante de toute action humaine et d'une contingence du faisable.

Les différentes perspectives philosophiques passées en revue convergent en plusieurs points pertinents pour la réflexion sur le média vidéoludique. Premièrement, la plupart de ces perspectives se rejoignent sur la présence d'une forme d'indétermination, indétermination permettant au sujet percevant d'exercer, ou non, une agentivité. La fortune chez Aristote, la facticité chez Sartre ou la reconfiguration permanente des singularités deleuzienne représentent des formes de contingence sur lesquelles l'être humain n'a pas vraiment de prise. Cependant, de ces différentes perspectives se dessine également une contingence de l'agentivité, comme la contingence du faisable

aristotélicienne. Chez Sartre, on note la liberté radicale de l'être humain, condamné à être libre ; Julie Delbouille montre que les joueurs s'approprient et se réapproprient les expériences ludiques en fonction de toute une série de facteurs ; et on devine chez Deleuze une participation active dans le processus de perpétuel devenir d'un sujet donné. Une autre similitude réside dans la multiplicité des possibles, en ce qu'il n'existe pas une situation devant se dérouler d'une manière unique. Dans toutes ces théories transparaît la nécessité de la perception d'une série d'éléments caractérisant une situation contingente et impliquant une lecture propre au sujet percevant, ce qui signifie que ledit sujet ne peut jamais accéder à une réalité absolue et complète. Enfin, chez tous les auteurs, se profile une idée de dynamisme, de reconfiguration permanente à la fois des éléments contextuels d'une situation, mais également du sujet percevant. Ainsi pouvons-nous résumer les points principaux comme suit :

- 1) Indétermination : la contingence entraîne une forme d'indéterminations dans le sens de champ des possibles.
- 2) Contrôle : elle permet, ou ne permet pas, une forme de contrôle du sujet concerné par la contingence.
- 3) Reconfiguration : elle est synonyme d'une reconfiguration permanente de ses conditions d'existence.
- 4) Perception subjective : elle implique une forme de perception subjective par rapport à une forme d'existence absolue.
- 5) Action : elle ne prend sens qu'à travers l'action ou l'interaction.
- 6) Relation : elle comporte une multiplicité de possibles dépendants de facteurs contrôlables, ou non.

1.4. LES ENJEUX D'UNE APPROCHE PAR LA CONTINGENCE

Prendre en compte la contingence lors du développement d'un jeu et de sa localisation présente des enjeux intéressants à deux niveaux très différents. En premier lieu, du point de vue du jeu vidéo, la prise en compte de la contingence permet un équilibre éclairé de cette même contingence, et donc, nous le verrons dans le chapitre suivant, la mise en place de dynamiques favorisant le plaisir ludique, puisque cet équilibre peut influencer les dynamiques d'appropriation des joueurs dans une expérience ludique donnée, comme le montrent les travaux de Julie Delbouille. Bien penser le *game design* d'un jeu du point de vue de la contingence signifie, comme nous le verrons dans le chapitre 4, permettre la conservation d'une forme de contrôle sur les reconfigurations mentales et cognitives des joueurs, s'assurer des reconfigurations graduelles favorisant une progression efficace.

Ensuite, et cela suppose de réfléchir aux notions de littératie et de capital vidéoludique, c'est précisément la prise de conscience, par les localisateurs, des systèmes de contingence à l'œuvre dans l'expérience vidéoludique qui rend possible leur perception en tant que tels. Cette conscience ouvre alors la voie à l'exercice d'une agentivité et à une prise de recul critique sur ces systèmes. Chez Deleuze, ne peut être perçu que ce qui a été préalablement reçu et compris et toute perception est influencée par des facteurs, historiques, culturels et sociaux : pour comprendre les dynamiques ludiques liées à la

contingence, il faut les avoir perçues. Mais nous avons vu à partir de Sartre que percevoir un système, c'est également s'émanciper de ses contraintes ; la prise de conscience de la conscience est un prérequis à toute liberté, donc, à toute agentivité éclairée. Partant, la prise en considération de dynamiques précises et l'emploi de termes spécifiques pour les désigner en développant un métalangage équivalent à visibiliser ledit système pour les localisateurs. Soudain nous ne sommes plus subordonné à un système, et à des dynamiques et des pratiques instituées ; la connaissance rend possible une prise de recul. D'un point de vue médiatique, le développement d'une littérature spécifique permet le développement d'esprit et d'attitudes critiques (Fastrez & Philippette, 2017; Lebrun et al., 2012b; Partington, 2010; Wuyckens, 2024), et c'est dans cette droite ligne que nous avons décidé de proposer un changement de paradigme en localisation de jeux vidéo.

Il apparaît que le paradigme de la contingence se révèle pertinent pour l'aspect technique, souvent indiscernable, de la nature programmatique du développement de jeux vidéo. Il nous paraît important de souligner que le processus de localisation fait partie du développement d'un jeu. Toute la réflexion élaborée ici permet donc de tirer des conclusions intéressantes pour les pratiques de localisation. Comme exposé précédemment, les équipes de localisation n'ont pas souvent accès aux éléments contextuels des jeux à localiser. Or, si les stratégies de guidage mitigeant la contingence sont essentiellement plurisémiotiques et propres aux jeux vidéo, leur perception est essentielle, puisque sans perception, il ne peut y avoir de compréhension, d'appropriation ou même d'agentivité : la liberté d'agir dépend de ladite perception. Deux conditions sont essentielles à la perception de ces stratégies par les équipes de localisation. Premièrement, pour être perçues, leurs différentes parties doivent être accessibles, c'est-à-dire qu'une équipe n'ayant accès qu'à des documents parcellaires ne peut prendre des décisions éclairées quant à des dynamiques complexes devinées uniquement à travers le texte écrit. Deuxièmement, pour percevoir des dynamiques, les comprendre et les préserver, il faut préalablement en avoir pris conscience, et c'est là que ce travail de recherche entre en jeu : par la création d'un métalangage portant sur les enjeux de localisation liés à la contingence, nous entendons rendre intelligibles les mécaniques intersémiotiques pour permettre la perception de ces dynamiques et ainsi rendre de l'agentivité aux équipes de localisation, qui préserveront par la suite l'agentivité des joueurs au gré des différentes versions d'un même jeu.

Comme nous le verrons plus loin dans cette recherche, les stratégies de guidage visent à préserver l'expérience de la contingence par les joueurs. Sans informations claires sur ces stratégies, les équipes de localisation vont également expérimenter la contingence et transférer ce qu'elles en comprennent partiellement de la version source dans une version cible, ce qui complexifie passablement le processus.

2. LE JEU ET LA CONTINGENCE

Afin de mieux cerner les implications théoriques de la contingence dans le cadre du jeu vidéo et de sa localisation, il convient de revenir à un certain nombre de conceptions fondatrices du jeu, telles qu'elles ont été développées dans les *game studies*. Le flou que l'on retrouve dans des travaux aussi influents que ceux de Bernal-Merino, Mangiron ou O'Hagan révèle un angle mort plus large : celui d'une dépendance implicite aux cadres technicistes du jeu vidéo, dépendance que nous pensons pouvoir dépasser par notre recours au concept de contingence et par l'approche de la localisation comme acte de *game design*.

La condition minimale de la contingence, pour qu'elle puisse se déployer et être expérimentée, est l'action. Aussi nous semble-t-il important de reparcourir certaines conceptions du jeu ayant pour corolaire l'action. En décembre 2023 s'est déroulée une conférence intitulée *Traduire le jeu vidéo : entre immersion, interactivité et interaction*, mettant en évidence des concepts qui ont fait l'objet de nombreuses discussions en *game studies*. L'interaction et l'immersion sont des concepts qui, dans les recherches en localisation de jeux vidéo à tout le moins, sont principalement utilisés intuitivement, notamment dans les travaux de Minako O'Hagan et Carme Mangiron (Mangiron et al., 2014; Mangiron & O'Hagan, 2006; O'Hagan & Mangiron, 2013a), et occupent une part non négligeable de la littérature scientifique en localisation de jeux vidéo. Nombreux sont les chercheurs en localisation à avoir tenté de définir les objectifs de la localisation au travers de l'immersion et de l'interaction sans vraiment en définir précisément les termes (Houlmont, 2019a). Par exemple, Miguel Bernal-Merino s'est essayé à définir le jeu vidéo en ces termes :

Les jeux vidéo sont une forme interactive de divertissement multimédia fonctionnant grâce à des composants informatiques et électroniques, et que l'on contrôle par le biais d'un clavier ou d'une souris (ou d'autres périphériques comme des manettes de jeux ou des volants) et affichée sur un type d'écran¹¹⁶. (Bernal-Merino 2006, 26)

On y retrouve l'interaction, le divertissement, l'aspect technologique du média et la multimodalité. Quant à Minako O'Hagan, elle définit les jeux vidéo comme des « systèmes numériques complexes destinés à faire vivre des expériences immersives par le truchement d'une technologie de pointe » (O'Hagan, 2009, p. 213), donc une définition faisant intervenir une nouvelle fois le caractère technologique, la multimodalité (l'adjectif « complexe » est à entendre comme complexité plurisémiotique), la notion d'expérience et d'immersion. La présence systématique de la technologie concorde avec les réflexions développées dans le chapitre portant sur les pratiques de localisation (cf. chapitre 1, section 4.1), tandis que la notion d'expérience, qui s'avère indéfinie comme nous l'avons expliqué dans le chapitre 1, section 3.4. sur la théorisation générale en localisation

¹¹⁶ « [Video] *games* are an interactive multimedia form of entertainment, powered by computer electronics, controlled by a keyboard or a mouse (or other peripherals like *game* controllers or steering wheels), and displayed on some kind of screen. »

vidéoludique, se voit attribuer l'adjectif « immersive ». Dans les travaux en localisation, l'immersion est souvent simplement rapprochée de l'idée de divertissement (Mangiron et al., 2014). Bien que le terme « immersion » ne soit pas l'apanage du jeu vidéo, en ce qu'il est utilisé dans une grande partie des théories de la fiction (Delbouille, Barnabé, et Dozo 2019, 1), il s'avère omniprésent dans les *game studies* ainsi que dans les discours de l'industrie (Barnabé et Delbouille 2018), ce qui explique sa présence dans la littérature scientifique *market-driven* en localisation. Le concept d'immersion, alors qu'il est fréquemment utilisé dans une optique d'explication de l'expérience de jeu, tend en réalité à en occulter divers aspects importants, comme l'affirment Delbouille et al. :

[embourbé] dans sa propre polysémie, grevé de ses nombreux héritages théoriques, le concept d'immersion marque néanmoins les sciences du jeu par son omniprésence – au point de contaminer toute approche du rapport entre le joueur et le jeu. Ainsi, alors que l'immersion ne survient que temporairement au cours d'une session de jeu, nombre d'entreprises théoriques restent néanmoins focalisées sur cette expérience spécifique, laissant de côté les autres temps du jeu (des formes d'engagement souvent qualifiées de « faibles », telles que la distanciation critique, les temps de recherche ou d'attente, ou encore l'ennui) [...]. (Delbouille, Barnabé, et Dozo 2019, 8)

L'immersion ne constitue qu'une part minime de l'expérience de jeu, ce qui s'avère cocasse au vu de son omniprésence dans les discours. Delbouille et al. ajoutent d'ailleurs que « le caractère automatique, naturel et passif attribué à ce phénomène entre en contradiction avec tout un pan des théories du jeu » (Delbouille, Barnabé, et Dozo 2019, 11). Si l'immersion occulte certaines réalités de la pratique de jeu dans le domaine même des *game studies*, nous pouvons raisonnablement conclure qu'il en va de même pour la localisation de jeux vidéo. Nous pensons que la recontextualisation du processus de localisation comme partie intégrante du *game design* au prisme de la contingence participe à la visibilisation des dynamiques occultées par l'idée d'expérience immersive. D'autres auteurs, comme Alberto Fernandez Costales, intègrent également la dimension multimodale du média (Fernández Costales, 2014), mais toujours sans se référer à des sources scientifiques du domaine des *game studies*.

Afin de pallier ce problème, nous proposons une lecture critique d'un ensemble de théories du jeu, de Huizinga à Aarseth, à la lumière du concept de contingence tel que nous l'avons balisé dans la section 1 du présent chapitre. Il ne s'agit pas ici de retracer une histoire exhaustive de la pensée du jeu, mais de montrer comment certaines approches ont contribué, parfois malgré elles, à naturaliser la centralité de la structure systémique et computationnelle dans la définition du jeu vidéo. En donnant parfois l'impression que le jeu se résume à un objet formel, mathématisable et programmable, ces approches tendent à sortir du plan de la conception d'autres dimensions, comme la réception, la subjectivité, ou les adaptations culturelles. Cette orientation a des conséquences concrètes : elle induit un rapport de force asymétrique dans lequel la localisation, en tant

que pratique agissant sur les régimes sémiotiques du jeu, se retrouve perçue comme périphérique au développement et au *game design*, parce qu'elle n'interviendrait pas sur la supposée « matière noble » du code.

Nous examinerons ainsi comment le jeu a été successivement défini comme action, comme fiction, comme système, et comment chacune de ces conceptions engage une certaine idée de ce qu'est l'agir ludique. À travers cette mise en perspective, il s'agira de faire émerger un cadre permettant de penser la localisation non plus comme un simple habillage culturel ou linguistique, mais comme une opération située, capable d'intervenir dans l'agencement sémiotique du jeu, dans ses règles comme dans ses représentations. En d'autres termes, comme une pratique de *design* qui engage et reconfigure les modalités concrètes d'actualisation de la contingence.

2.1. LE JEU COMME ACTIVITÉ

Tout d'abord, nous allons parcourir les conceptions du jeu en tant qu'activité en *game studies*, mais surtout, dans une acception générale, c'est-à-dire qui ne porte pas sur le jeu vidéo en tant que tel. Avant d'entrer dans le vif du sujet, il est important de préciser que nous avons opéré des choix dans les perspectives à présenter, nous ne visons pas l'exhaustivité. Les perspectives suivantes sont illustratives.

2.1.1. Johan Huizinga

Johan Huizinga définit le jeu comme un ensemble de caractéristiques formelles :

le jeu [est] une action libre, sentie comme « fictive » et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrit, se déroule avec ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel (Huizinga, 1951, p. 35).

De cette définition ressortent différentes caractéristiques pertinentes pour la présente réflexion. Tout d'abord, le jeu est une action. Si cette première observation peut sembler futile, elle s'avère cependant centrale en localisation de jeux vidéo, puisque nombre de recherches actuelles s'efforcent de discerner l'objet du transfert lors du processus de traduction et d'adaptation. Or, puisque c'est à travers l'action que la contingence se déploie, la prise en considération du caractère actif du jeu va nous permettre de préciser l'objet du transfert en localisation. Ensuite, cette activité est libre. En effet, le jeu ne peut souffrir la coercition. Sitôt la contrainte visibilisée, la dimension volontaire du jeu disparaît. Selon Huizinga, le jeu s'inscrit dans un moment spécifique et est ainsi séparé de la vie quotidienne, séparation qui, comme nous le verrons, fera à juste titre débat par la

suite. Il s'agit également d'une activité gratuite, improductive¹¹⁷, puisque les objectifs en soi du jeu sont le plaisir intrinsèque à l'activité elle-même. Cette idée d'improductivité nous semble fortement liée à la scission entre le jeu et la vie quotidienne étant donné que nous vivons dans une société où c'est principalement la productivité et la valorisation marchande qui rythment la vie de tous les jours. Dès lors, ne peut s'inscrire au sein de la société une activité ne pouvant être valorisée. Ensuite, le jeu se déploie au sein d'une structure rigide de règles. À première vue, nous pourrions penser que cette structure rigide des règles s'oppose à la liberté fondamentale qui réside dans le jeu. Cependant, cette structure n'a pas pour rôle de contraindre, mais bien de poser les conditions de réussite des actions des joueurs, d'en équilibrer le caractère incertain (31), en d'autres termes, d'harmoniser l'expérience de la contingence. Dès lors, localiser un jeu vidéo ne reviendrait pas à traduire un contenu stable, mais à adapter un cadre d'action, un champ de la contingence encadré par des règles, des signes et des attentes qui varient selon les publics.

Enfin, nous voyons dans la conception d'Huizinga que le jeu est capable « d'absorber totalement le joueur ». Cette idée d'absorption se cristallise dans l'un des concepts fréquemment cités qui lui sont attribués : le « cercle magique » (20). Le cercle magique d'Huizinga est une métaphore symbolique du jeu, qui délimiterait la vie réelle et le jeu. Lorsqu'une personne entre dans cet espace, elle accepte tacitement de suivre les règles et conventions du jeu ; les actions, objectifs et comportements ont un sens spécifique qui peut différer de la réalité extérieure. Si le cercle magique présente un exercice de pensée intéressant, il s'avère qu'il a été déconstruit par la suite dans certains ouvrages et articles, principalement en raison de la scission vie réelle-jeu, pouvant être perçue trop radicale. Cette impression de radicalité a notamment été renforcée par la reprise du cercle magique par Salen et Zimmerman, où ils prêtent initialement une dimension de forte circonscription audit concept (Salen et Zimmerman, 2003), mais eux-mêmes reconnaissent ensuite que cette frontière est poreuse, en particulier dans les jeux numériques où les implications sociales, économiques ou affectives peuvent dépasser le cadre du jeu. De manière générale, la notion de cercle magique est un concept conduisant à penser qu'il existe des conditions idéales pouvant assurer l'immersion, concept fréquemment cité dans les recherches en localisation, les jeux vidéo étant décrits comme des expériences immersives (Bernal-Merino 2016, paragr. 4).

2.1.2. Roger Caillois

Des idées similaires sont présentes chez Roger Caillois, qui considère le jeu comme une activité : « 1) libre ; 2) séparée ; 3) incertaine ; 4) improductive ; 5) réglée ; 6) fictive » (Caillois, 2009, p. 42-43). Caillois choisit d'inclure directement l'incertitude dans les caractéristiques fondamentales du jeu, ainsi que la nécessité d'embrasser une réalité

¹¹⁷ Il convient d'insister sur le fait que la théorie d'Huizinga a été développée dans les années 50, et que de ce fait, certaines pratiques de jeu ne sont pas prises en compte. D'aucuns pourraient par exemple dire que les pratiques de E-sportives constituent des exceptions à la conception d'Huizinga. Elles en sont assurément, mais les pratiques de jeu rémunérées de quelque manière que ce soit dépassent l'objet de la présente thèse.

ludique comme si elle était réelle (faire comme si les règles étaient réelles, faire comme si on était policier, etc.). Il tentera également d'opérer une forme de classification des jeux, arguant que tout jeu peut comporter 4 caractéristiques : il peut être marqué par l'agôn, l'alea, la mimicry et l'ilinx.

L'agôn est le jeu dans sa dimension compétitive, de « combat où l'égalité des chances est artificiellement créée pour que les antagonistes s'affrontent dans des conditions idéales » (50). Ici point la raison pour laquelle les règles ne s'opposent nullement à la liberté du jeu : elles sont constitutives de l'agentivité des joueurs, elles créent un cadre idéal.

L'alea se réfère au destin, à l'incertitude qui réside au sein de certains jeux (56). Il convient de souligner que cette catégorie de la classification de Caillois ne rejoint pas forcément l'incertitude dont il parle dans sa définition du jeu, pouvant être entendue à la fois comme contingence stochastique et performative. L'alea n'est ici que stochastique, comme on en trouverait dans les jeux de dés, c'est-à-dire où les compétences et connaissances des joueurs ne jouent aucun rôle (ibid.). L'agôn et l'alea ne sont pas mutuellement exclusifs, puisque certains jeux, comme la belote¹¹⁸, combinent l'aléatoire et la compétence. Les joueurs doivent gagner la partie en composant avec les mains qu'ils reçoivent (57).

La mimicry se réfère à l'idée que les joueurs doivent « accepter une illusion » (61), c'est le faire-comme-si, la fiction entourant l'activité de jeu. Il convient de préciser qu'il ne s'agit pas forcément ici de jouer un rôle ou d'endosser une tierce identité, mais d'accepter les règles comme conditions préalables à la possibilité de jouer. Les règles du jeu deviennent constitutives de l'activité et régulent les actions entreprises lors de la partie. Il est intéressant de noter que Caillois semble penser que la mimicry et l'alea ne peuvent se combiner, puisque l'alea suppose une passivité que la mimicry ne permet pas (65). Cependant, de nombreux jeux (vidéo) contredisent cette posture. Il est notamment fréquent dans les jeux de rôle papier¹¹⁹ que de l'aléatoire se combine au faire-comme-si et à la compétition.

Enfin, l'ilinx est la recherche de sensations physiques de vertige (67-68). Dans ce cadre, nous pouvons donner l'exemple de certaines danses, des montagnes russes ou même de sports extrêmes. C'est là la catégorie la plus distante de ce que l'on pourrait conceptualiser comme étant du jeu, et qui se rapproche de la notion de plaisir physique de désinhibition.

Nous pouvons ici établir un parallèle avec le modèle théorique présenté succinctement dans notre section 1 du chapitre 1 : le MDA. En effet, la catégorie *aesthetics* consiste en une classification des effets esthétiques visés par la structuration ludique d'un jeu vidéo donné. Certains *game designers* ont d'ailleurs tenté de faire dialoguer le MDA et d'autres modèles d'expériences esthétiques dans les jeux vidéo avec les catégories de Caillois,

¹¹⁸ Jeu de cartes à combinaison.

¹¹⁹ Le jeu de rôle sur table (ou *tabletop role-playing game*, abrégé JDR) est une forme ludique collaborative où les joueurs incarnent des personnages fictifs et construisent collectivement une narration au sein d'un univers imaginaire. Cette création partagée repose à la fois sur l'interprétation de rôles et sur l'application de règles au cours de la partie. (« Jeu de rôle sur table », 2024)

comme Satoshi Ido, qui propose une revisite particulièrement complexe des catégories de fun dans le jeu vidéo (2017). Stewart (2011) considère d'ailleurs les catégories de Caillois comme relativement opératoires en *game design*, bien qu'il en souligne la non-exhaustivité.

Sans être à proprement parler un auteur structuraliste, Caillois adopte ici une logique classificatoire qui n'est pas sans rappeler certaines approches formalistes des années 60 : il cherche à isoler des invariants ludiques, à partir de critères universalisables, dont il souligne cependant la porosité. Tout comme l'a fait Huizinga, Caillois souligne que le jeu est dispositif, est également règles, mais l'on décèle dans sa catégorisation des attitudes du joueur, puisque dans chacune de ses catégories, celui-ci doit lutter pour gagner, adopter une posture passive face à une fortune qui le dépasse, faire comme si ou décider de s'abandonner aux lois physiques du vertige. Bien que Caillois ne soit pas directement dans la lignée des réflexions de Jacques Henriot, sa typologie fait apparaître des postures différenciées du joueur, qui préfigurent, sans les conceptualiser, une subjectivité ludique située.

2.1.3. Jacques Henriot

Dans son ouvrage *Sous couleur de jouer – la métaphore ludique* (1989), Henriot se démarque des approches structuralisantes en replaçant le joueur au centre de la réflexion, refusant toute définition du jeu détachée de son expérience vécue. Le jeu est une activité qui se pratique, qui possède son propre régime de signification, puisqu'il ouvrira la discussion sur « le jeu tel qu'on le parle » (9), et pour parler, il faut des locutaires. Ainsi, sur toute structure formelle prévaut l'attitude ludique adoptée (10). Bien que l'existence précède l'essence, Henriot renverse cette logique, puisque le jeu n'existe qu'à travers l'embrassement d'une essence ludique, la structure étant résolument secondaire, n'est jeu que ce qui est pensé et agi comme tel.

Cependant, il ne rompt pas totalement avec les perspectives d'Huizinga et de Caillois. Nous retrouvons toujours ces dénominateurs communs que sont la liberté, l'imprévisibilité, l'espace spatiotemporel (in)défini et les règles (plus laxes que chez Huizinga et Caillois) (87 – 88 ; 92). Et puisque le jeu est attitude, il est aussi perception de soi en ce qu'il est « une activité dont on se sent soi-même capable » (92), ce qui nous permet de rejoindre les perspectives deleuzienne et sartrienne en matière de perception de soi développées plus en amont. Ne sont pas jeux des jouets sans sujets, et est jouet tout objet, mouvement et espace perçus comme propices au jeu. Henriot approche le jeu comme un vécu subjectif, comme une idée qui n'a d'objectif que l'acte performatif de se dire que l'on joue (155).

2.2. LE JEU VIDÉO : UNE SUBORDINATION DU « FAIRE » À LA TECHNIQUE

Les conceptions ci-dessus dégagent des récurrences, qui vont traverser les *game studies* et rester dans les *digital game studies* modernes. Jouer fait intervenir de nombreuses notions importantes comme la liberté, l'imprévisibilité, la séparation de la vie quotidienne ou encore l'action. Les règles, qui, dans l'œuvre d'Henriot, occupent moins de place, sont particulièrement présentes dans les approches du jeu vidéo, principalement en raison de sa nature informatique et de son lien saillant avec les nouvelles technologies. Dans l'étude des jeux vidéo, ce n'est pas toujours l'expérience de jeu qui se trouve au centre des considérations, mais bien l'aspect matériel objectif, indéniable du jeu vidéo, ses aspects mathématiques et algorithmiques (Triclot, 2011, p. 18). Comme esquissé dans le début de ce travail (cf. 4.1.1. Recherches et pratiques), le jeu vidéo est souvent considéré comme un système formel, un objet noble et objectif (19), dans la droite ligne des recherches impliquant l'humain et la machine (Agre, 1997; Harrison et al., 2011). Or, cette conception du jeu vidéo comme objet algorithmique peut mener à invisibiliser non seulement les dimensions narratives et culturelles traditionnellement associées à la localisation, mais aussi, et surtout, les dynamiques de contingence des interactions structurelles et pragmatiques sur lesquelles les localisateurs agissent en pratique. Une telle approche exclut la possibilité de penser la localisation comme une intervention dans l'expérience ludique elle-même, au sein d'un système signifiant multimodal.

Aux débuts de l'explosion des recherches en *game studies* dans les années 2000 jusqu'en 2010, on note une forme de repli sur l'objet, une tendance au formalisme¹²⁰ (Zabban, 2012, p. 141). Dès lors qu'il est question de jeux vidéo, une part certaine des recherches se refusait à considérer le jeu à la fois dans son aspect culturel et technologique, alors même qu'il est aujourd'hui communément acquis qu'il s'agit d'un « dispositif sociotechnique » (161), qui allie *de facto* la culture, la technologie et le social. Nombreuses ont été les tentatives de définir précisément les jeux vidéo qui se refusaient à un tel grand-écart conceptuel. Comme Mathieu Triclot l'affirme dans son ouvrage *Philosophie des jeux vidéo*, les conceptions du jeu vidéo choisies orientent notre regard sur le jeu vidéo et participent à en construire différentes perspectives. Il cite ainsi plusieurs possibles approches :

une sociologie des pratiques culturelles, une histoire industrielle du secteur dans l'univers des conglomérats de médias, une histoire formelle des jeux, des genres, des codes graphiques, ou encore, une réflexion sur les paramètres de base du *game design*. Et ainsi de suite. (2011 : 14)

Dans le cas du jeu vidéo, ce sont les approches structuralistes qui ont donné le ton pendant longtemps, mais également l'inscription du jeu vidéo dans un paysage médiatique varié. En effet, non seulement le jeu vidéo est un programme informatique, mais c'est également, et surtout, un média parmi d'autres, dont moult chercheurs ont tenté de définir la

¹²⁰ Nous pourrions parler du schisme narratologie vs ludologie, où une part des chercheurs arguaient que les jeux vidéo étaient des récits, et les autres uniquement des systèmes de règles (Frasca, 1999). Cependant, ce débat peut être considéré comme clos, puisque ces perspectives ne sont en réalité pas mutuellement exclusives (J. Murray, 2005).

spécificité. C'est ainsi que l'impératif d'action induit par le jeu dans sa dimension d'activité saillie sous la forme du terme « interaction ». Le jeu vidéo étant d'abord comparé à d'autres médias et non seulement à d'autres activités, le terme interaction est ainsi souvent utilisé pour insister sur sa nature numérique. Ce terme semble servir un objectif de distinction médiatique basée sur la technologie, puisqu'il a été de plus en plus utilisé pour se référer à « une technologie moderne et radicalement améliorée, souvent en comparaison avec une technologie plus ancienne¹²¹ » (Aarseth, 1997 : 48). Outre l'incorporation de l'idée d'action, le terme interactif s'est vu attribuer une connotation positive. Pendant longtemps, une distinction était faite entre médias passifs et médias actifs, c'est-à-dire les médias où le degré d'activité des réceptaires diffère, d'où l'envie de montrer que le jeu vidéo n'était pas passif, mais interactif dans le sens où les joueurs et le jeu devaient absolument entrer en contact de manière tangible. Il convient de mentionner que cette distinction s'est délitée au fil de contributions majeures dans le champ des sciences de la communication, par exemple le principe d'encodage-décodage de Stuart Hall (1973) ou le concept de culture participative d'Henry Jenkins (Jenkins, 2006).

2.2.1 Chris Crawford

Dans son ouvrage *The Art of Computer Game design*, Chris Crawford tente de souligner la particularité de la conception de jeux informatiques. Il prête aux jeux vidéo certaines dimensions dominantes : les jeux sont dynamiques, l'interaction doit en être la modalité d'expérience première, ils sont tous marqués par le conflit, ce sont des objets représentationnels ainsi que des systèmes fermés de règles (1984).

L'idée de jeux dynamiques s'inscrit dans la continuité de la distinction entre médias actifs et passifs, à une petite différence près : ici, c'est bien l'aspect changeant dont il est question. Contrairement à une peinture ou à une photo, les films ou la musique sont une succession de moments qui s'enchaînent (9). Cependant, contrairement aux jeux vidéo, cet enchaînement est fixe, il ne change jamais, alors que l'articulation des conditions d'existence d'un jeu se modifie au gré de relations de cause à effet induites par les actions des joueurs (9-11).

Quant à l'interaction, elle présente plusieurs niveaux d'importance. Premièrement, elle injecte des éléments interpersonnels dans un défi à l'origine technique (12). Ensuite, l'interaction permettrait de transformer un défi « passif » en défi « actif » (ibid.) : un puzzle classique constituerait systématiquement le même défi pour le joueur, peu importe le nombre de fois qu'il jouera, alors que les conditions de jeu d'un jeu vidéo changent continuellement en fonction des actions accomplies. Là où les médias classiques existeraient par eux-mêmes, le jeu vidéo reconnaît l'existence du joueur en ce qu'il est continuellement modifié par ses actions (ibid.). Il convient de souligner que la nature du

¹²¹ « *Interactive* thus came to signify a modern radically improved technology, usually in relation to an older one. »

concept d'interaction n'est jamais vraiment définie, si ce n'est au moment où, par une pirouette rhétorique, Crawford affirme que l'interaction est un « index de 'gaminess' » (ibid.), c'est-à-dire qu'elle est constitutive de ce qu'est un jeu. L'interaction est également mise sur le même plan que les relations interpersonnelles entre les joueurs (12-13), ce qui ajoute à la confusion qui touche ce concept chez Crawford. Il reconnaîtra ce problème dans *The art of interactive design: A euphonious and illuminating guide to building successful software* :

Le terme interactivité souffre d'un usage excessif et s'avère mal compris. Je choisis de le définir en tant que conversation : un processus cyclique durant lequel deux acteurs écoutent, pensent et parlent tour à tour. La qualité de l'interaction dépend de la qualité de chacune des sous-tâches (écouter, penser et parler). En outre, de nombreuses choses communément considérées comme interactives ne le sont pas.¹²² (2002 : 4)

Ici, plusieurs points attirent notre attention. Définir l'interaction comme un processus cyclique, et ici plus précisément, comme un dialogue, implique que jouer à un jeu, c'est entrer dans une dynamique conversationnelle avec le jeu. Chris Crawford ajoute que la qualité de cette conversation dépend de la qualité des sous-tâches. Partant que le jeu vidéo est un média qui véhicule des messages, et qu'il est capable d'« écouter », de « penser » et de « parler », et partant que les sous-tâches conditionnent la conversation entre le jeu et le joueur, alors, les localisateurs peuvent agir directement sur la réponse du jeu en leur qualité de relais conversationnels et en assurer la qualité au cours du processus de localisation.

Concernant le conflit, il nous semble que, ce dont Crawford parle, c'est moins de conflits dans le sens d'« affrontement » que d'enjeux. En effet, lorsqu'il dépeint les conditions minimales du conflit dans le jeu vidéo, il mentionne les objectifs poursuivis, pouvant être atteints ou non en fonction d'obstacles (13). Le conflit ne pourrait apparemment être évité qu'en « supprimant la réaction » (ibid.) des joueurs, ce qui empêcherait *ipso facto* toute forme d'interaction, et qui transformerait dès lors tout jeu en non-jeu (ibid.).

Enfin, Chris Crawford présente le jeu vidéo comme un objet représentationnel, doté de deux faces : une objective et une subjective (8). Les jeux tendent à représenter la réalité en miroir du monde réel, c'est la face objective, mais les joueurs en font une interprétation personnelle subjective.

¹²² « The term interactivity is overused and underunderstood. I choose to define it in terms of a conversation: a cyclic process in which two actors alternately listen, think, and speak. The quality of the interaction depends on the quality of each of the subtasks (listening, thinking, and speaking). And many things commonly held to be interactive are not. »

2.2.2 Jesper Juul : système et fiction

L'approche de Jesper Juul dans son livre *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* (2011) reflète particulièrement bien cette idée de subordination à la technique, en ce qu'il embrasse pleinement l'aspect informatique du jeu vidéo. Il présente deux faces d'une même pièce : la technique et la fiction. Il définit le jeu avec une approche que l'on pourrait qualifier de mathématique. Selon lui, le jeu est

1. Un système formel basé sur les règles
2. Avec des résultats variables et quantifiables
3. Où différentes valeurs sont assignées à différents résultats
4. Où le joueur s'efforce d'influencer les résultats
5. Le joueur est attaché émotionnellement audit résultat
6. Et les conséquences de l'activité sont optionnelles et négociables¹²³ (Juul, 2005 : 6-7)

Selon lui, ce sont là les 6 prérequis pour qu'un jeu puisse être un jeu ; l'attention est portée sur des aspects formels, une forme de réalité objective où se côtoient les règles, des variables et des résultats quantifiables.

¹²³ « 1. A rule-based formal system; 2. with variable and quantifiable outcomes; 3. Where different outcomes are assigned different values; 4. where the player exerts effort in order to influence the outcome; 5. The player feels emotionally attached to the outcome; 6. And the consequences of the activity are optional and negotiable » (6 – 7).

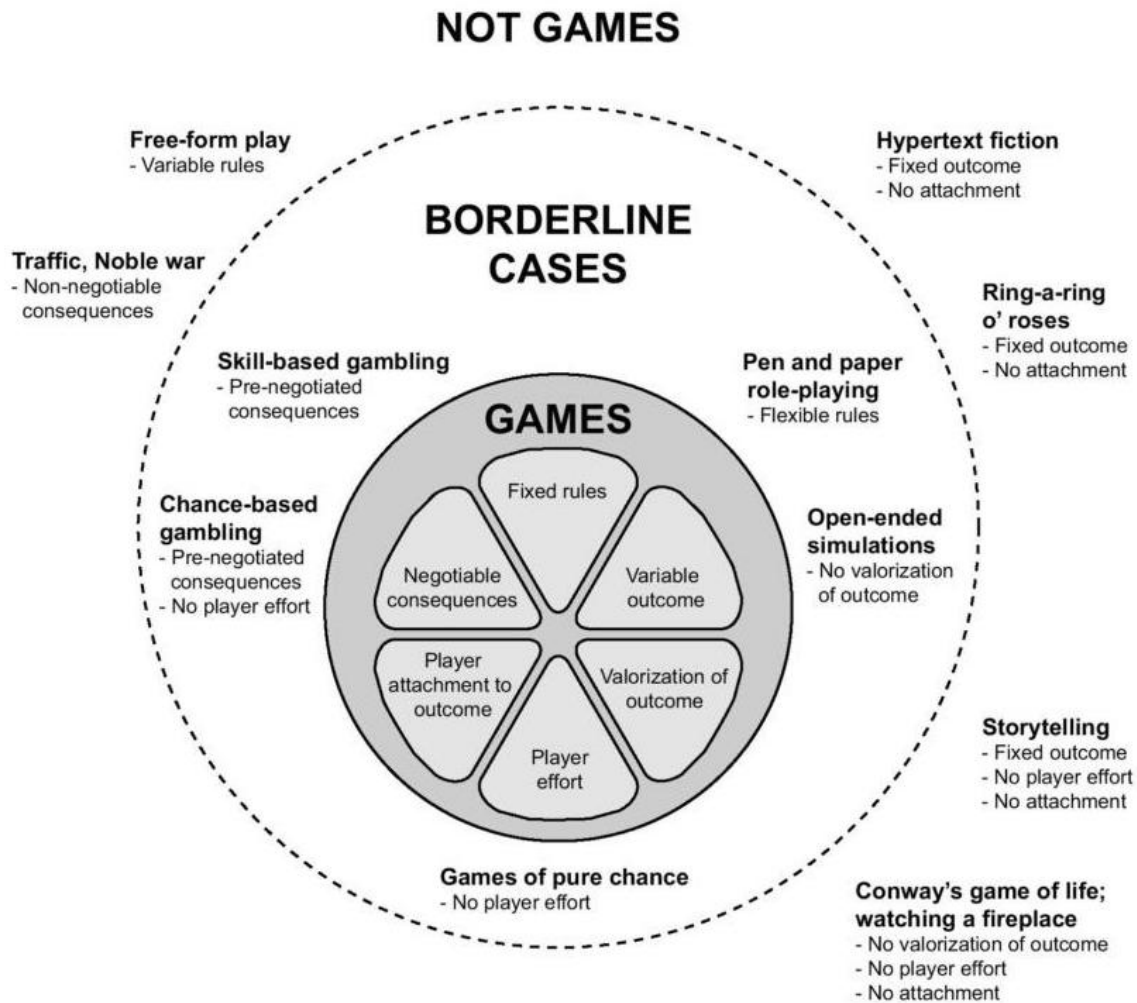


Figure 32 Schéma de classification des jeux et non-jeux (Juul, 2005 : 44)

L'approche de Juul est basée sur des critères fixes et exclut toute une série d'objets de la catégorie des jeux, avec des cas limites en raison de l'absence d'un seul ou plusieurs critères. Ainsi sont exclues les formes de jeu libre où les règles varient au cours d'un jeu. Il est intéressant de noter qu'ici, l'opposition entre *game* et *play*, c'est-à-dire l'opposition fondamentale du jeu en tant qu'objet (*game*) et du jeu en tant qu'activité (*play*), prend tout son sens, puisque le *free-form play* intègre l'idée d'activité de jeu, mais n'est pas considéré comme un objet-jeu. Ce refus d'inclure le *free-form play* s'éloigne ainsi de la volonté de Jacques Henriot d'embrasser l'aspect subjectif du jeu en tant qu'expérience vécue.

Afin de faire la différence entre les jeux vidéo et d'autres formes de jeu, Jesper Juul applique une logique procédurale en fonction de la manière dont les informations des jeux sont traitées. Ainsi, il distingue la computation et l'état du jeu¹²⁴ (49).

La computation, dans le contexte des jeux vidéo, fait référence aux processus algorithmiques et aux calculs effectués par le logiciel du jeu. Elle inclut tout, depuis le

¹²⁴ « Computation [...] Game state » (49)

rendu graphique et le traitement des entrées du joueur jusqu'aux mécaniques de jeu sous-jacentes comme la physique, l'intelligence artificielle des ennemis, et la gestion des états du jeu. La computation est ce qui permet au jeu de fonctionner et de répondre de manière dynamique aux actions des joueurs. Elle englobe l'exécution de toutes les règles programmées qui définissent comment le jeu se comporte dans différentes situations. Quant à l'état du jeu, il désigne l'ensemble des informations qui décrivent à un instant donné la situation courante du jeu. Cela inclut la position des personnages, leur santé, les objets possédés, l'état des quêtes ou des missions, les scores, etc. L'état du jeu est une « photographie » de tous les éléments pertinents à un moment précis, permettant au jeu de maintenir une cohérence et de progresser. Cette dimension computationnelle du jeu a également un impact direct sur la manière dont on peut considérer l'activité de localisation. Les éléments à localiser ne sont pas seulement du texte, mais des parties intégrées à un système algorithmique, associés à des états de jeu et des fonctionnalités ludiques. La localisation doit donc composer non seulement avec un discours, mais avec des contraintes de système, d'activation et de visibilité, ce qui la lie fortement à la structure du jeu à travers son potentiel transformatif des dynamiques de contingence.

Afin de représenter la différence entre la computation et l'état du jeu, Juul se base sur le portage de jeux non numériques sur ordinateur, comme les jeux de cartes, et définit l'« espace » de traitement d'informations données.

	Rules/computation	Game state
<i>Card games</i>	Human brain	Cards
<i>Board games</i>	Human brain	Game pieces
<i>Blind chess</i>	Human brain	Human brain
<i>Competitive sports</i>	Physics + human brain	Players' bodies/ game objects
<i>Video games</i>	Computer (CPU)	Computer (RAM)
<i>Card/board games on computer</i>	Computer (CPU)	Computer (RAM)
<i>Sports on computer</i>	Computer (CPU)	Computer (RAM)

Figure 33 Comparaison entre des jeux physiques et leurs pendants informatiques (50)

Ici, la centration sur l'objet plutôt que le sujet devient particulièrement claire. Une conceptualisation purement techniciste du jeu vidéo pourrait priver le sujet jouant d'une grande part de son agentivité. Là où le traitement des règles des jeux classiques est géré par les joueurs, l'état de jeu est représenté par la réalité physique du jeu, qu'il s'agisse des cartes, des pièces ou du corps. Une fois qu'un jeu est adapté en format vidéoludique, la logique semble changer, puisqu'il s'agit maintenant de purs calculs. Les règles sont traitées par le processeur de l'ordinateur, tandis que l'état du jeu est actualisé par la mémoire vive de l'ordinateur. L'agentivité des joueurs, que ce soit en termes d'action

pure ou d'interprétation, se fait plus discrète au profit d'une représentation algorithmique du jeu.

Chez Juul, le rapport entre les jouaires et les règles est investigué à travers la notion de défi (*challenge*), dont il identifie deux types : le défi basé sur l'émergence, et celui basé sur la progression (Juul, 2011, p. 56). L'émergence, dans le contexte défini par Juul, fait référence à des jeux où le *gameplay* résulte de la combinaison entre plusieurs règles. Les jeux basés sur l'émergence sont caractérisés par des systèmes de règles qui facilitent une expérience de jeu complexe, puisque la variation de l'expérience provient de la combinaison contextuelle de règles d'un système donné. Dans ces jeux, la richesse de l'expérience ne vient donc pas d'un script ou d'une séquence d'évènements prédéterminés, mais dépend de la manière dont les jouaires peuvent exploiter les relations qui lient les règles d'un système.

La progression fait quant à elle référence à des jeux qui sont structurés autour d'une séquence fixe d'évènements prédéterminés ou de défis que le joueur doit surmonter pour avancer. Ces jeux sont souvent linéaires et offrent une expérience plus contrôlée, où le développement de l'histoire ou les séquences de jeu sont soigneusement conçus pour guider le joueur à travers une série d'étapes prédéfinies. Les jeux d'aventure graphique, les jeux d'action-aventure, et de nombreux jeux narratifs utilisent cette structure de progression pour raconter une histoire spécifique ou pour mener le joueur à travers une expérience pensée pour être narrativement plus ou moins fixe, Juul précise que les jeux d'aujourd'hui sont généralement basés sur un mélange entre progression et émergence.

Si le joueur est introduit dans la réflexion, c'est toujours par rapport à un système de règles presque autosuffisant, puisque c'est la structure et l'agencement des règles qui s'avèrent centraux dans le type de défi expérimenté. La primauté des règles est également saillante dans la conception de Juul. L'idée derrière son ouvrage est de montrer comment le système réglé des jeux coexiste avec la fiction :

Les règles et la fiction se disputent l'attention du joueur. Elles sont complémentaires, mais pas symétriques : étant donné que tous les jeux ont des règles et que les règles constituent une spécificité des jeux, il a été possible de parler des règles dans les chapitres précédents presque sans mentionner la fiction. Cependant, il n'est pas possible de parler de la fiction dans un jeu sans parler des règles. [...] Si les règles peuvent fonctionner sans la fiction, la fiction dépend des règles. (121)

Selon Juul, l'on ne peut parler de jeux sans en aborder les systèmes, et bien qu'il présente ces deux dimensions comme complémentaires, il souligne une opposition de fond : les règles doivent être claires, objectives et ne pas présenter d'ambiguïté là où la fiction puise son intérêt dans son caractère subjectif, optionnel, ambigu et incomplet (121-122) et,

dans le cas du jeu vidéo, incohérent¹²⁵ (132). Puisque la fiction est incomplète, c'est là que les joueurs bénéficient d'une marge d'appropriation¹²⁶. La nature informatique du jeu vidéo est considérée par Juul comme un moyen d'offrir la possibilité aux joueurs de se concentrer sur l'aspect fictionnel d'un jeu puisque ce sont les composants informatiques qui prennent en charge la gestion des règles du jeu, déchargeant les joueurs d'un point de vue cognitif (162). Pour résumer, c'est le système de jeu qui permet à la fiction vidéoludique d'exister, et c'est celui-ci qui contribue aux possibilités d'actions des personnes qui jouent.

Cette conception asymétrique du jeu vidéo présente des implications pour la localisation de jeu vidéo. Si l'on suit cette logique, la localisation pourrait sembler n'intervenir qu'en surface, dans une couche fictionnelle subordonnée au système de jeu. Pourtant, en pratique, les décisions de localisation affectent directement la façon dont les joueurs perçoivent les règles, comprennent les objectifs ou perçoivent le champ des possibles (donc la contingence), comme nous allons le voir dans la section 2.5.3 du présent chapitre. Dans la conception que nous proposons de la localisation dans cette thèse, elle devient ainsi un révélateur de la porosité entre règles et fiction, et remet en cause leur hiérarchie, puisque la couche fictionnelle sur laquelle la localisation agit fait partie intégrante du *game design* et a un effet important sur l'actualisation du système par les joueurs.

2.2.3 Ian Bogost : la rhétorique procédurale

L'un des apports majeurs de Ian Bogost réside dans le concept de « rhétorique procédurale » développé dans son ouvrage *Persuasive games : the expressive power of videogames* (2007). Afin de comprendre la mesure dans laquelle cette approche inscrit également la production de sens dans le système de règles, il est indispensable de développer ce qu'il entend par « procéduralité ». Partant de la définition de Janet Murray de la procéduralité comme une capacité à exécuter une série de règles (J. H. Murray, 2001), Ian Bogost décrit la procéduralité comme l'un des atouts principaux des ordinateurs, c'est-à-dire, la « capacité de créer du sens à travers les interactions d'algorithmes¹²⁷ » (Bogost, 2007 : 4), l'exécution des règles étant l'élément distinctif du jeu vidéo le séparant des autres médias (ibid.). À l'instar de la littérature ou des arts graphiques, l'on trouve des formes de manipulation symbolique et des figures de style dans la procéduralité (5 ; 12). Ainsi arrive-t-il au point d'orgue de sa réflexion : si la procéduralité peut exprimer du sens,

¹²⁵ L'idée d'incohérence avancée par Juul rejoint l'idée de dissonance ludonarrative présentée par Clint Hocking. Il a souligné comment le récit du jeu Bioshock promouvait des thèmes de libre arbitre et de choix moral, tandis que les mécaniques de jeu forçaient le joueur à suivre un chemin relativement linéaire sans véritable liberté de choix. Cette contradiction entre les éléments narratifs et ludiques du jeu créait une dissonance, où les actions du joueur dans le jeu ne reflétaient pas les thèmes et les messages véhiculés par l'histoire (Hocking, 2007).

¹²⁶ De nombreuses recherches montrent que les règles peuvent être l'objet d'appropriation et de détournements par les joueurs, comme la pratique du speed-run (Bernard, 2023), le jeu sous contrainte (Godfirnon, 2020) et tous les types de détournements des objets-jeux (Barnabé, 2017).

¹²⁷ « *Procedurality is the principal value of the computer, which creates meaning through the interaction of algorithms* »

il existe probablement une rhétorique procédurale, puisque, comme il l'exemplifie dans son livre, la rhétorique n'est pas forcément l'apanage de l'expression orale (19). Le média vidéoludique allie plusieurs formes de rhétoriques, comme la rhétorique visuelle (21), saillante par le truchement de l'adjectif « vidéo », et une forme de rhétorique numérique (24), contenue en entier dans la nature informatique du jeu vidéo.

Pour le concept de rhétorique procédurale, il puise son inspiration chez Laura Gurak, dont l'approche de l'interactivité repose sur l'analogie de la conversation entre un utilisateur et les médias numériques (Gurak, 2001, p. 21), analogie qui rejoint la conceptualisation de l'interaction comme processus cycliques en trois phases de Crawford (2002, p. 4). Si l'interaction est une conversation, alors, il y a forcément production et échange de sens, tout asymétrique que cet échange puisse être, puisque les jeux vidéo communiquent à travers leur multimodalité, là où les joueurs réagissent généralement par le biais d'actions sur un périphérique. Cependant, Bogost critique ce qu'il considère comme un biais dans l'idée de rhétorique numérique : l'on tend à se concentrer sur les systèmes sémiotiques que l'on connaît, comme l'image ou le texte. Il insiste pour sa part sur le numérique comme une nouvelle série de logiques algorithmiques qui en modifient la consommation (Bogost, 2007 : 28). En d'autres termes, le numérique modifie principalement la manière dont on accède à de nouveaux systèmes sémiotiques, et l'ambition de l'ouvrage est de montrer qu'outre sa nature de facilitateur d'accès, le numérique dispose de ses propres modes de communication. C'est ainsi que s'opère un renversement subordonnant tout le reste à la technique, à l'instar des grands débats narratologie vs ludologie qui ont animé les *game studies*. La localisation de jeux vidéo étant traditionnellement considérée comme principalement linguistique et culturelle, cette subordination, si elle n'est pas comprise pleinement, peut mener à ce que l'on observe aujourd'hui : le déplacement de la localisation en périphérie du développement, puis qu'elle n'agirait pas sur la matière première qui constitue le jeu vidéo. Pourtant, en suivant la logique de Bogost, nous pourrions dire que la localisation se présente comme une interface entre ces logiques algorithmiques et les attentes culturelles, linguistiques et symboliques des publics cibles. Elle n'est pas un simple vecteur d'accès aux contenus, mais une opération qui engage ces modes de communication numériques dans une dynamique d'adaptation, de reformulation, voire de reconfiguration partielle. Localiser, c'est ainsi rendre ces systèmes signifiants dans des contextes nouveaux, en tenant compte de leur nature procédurale, de leur régime d'interaction et de leur matérialité propre. Selon l'approche qui est la nôtre, localiser est une forme de remodelage de la rhétorique procédurale elle-même.

Dans le chapitre portant sur les jeux vidéo, Bogost met en exergue les raisons qui sous-tendent son choix du média vidéoludique comme exemple particulièrement illustratif de la rhétorique procédurale. Premièrement, il affirme que les jeux vidéo « font partie des artefacts informatiques les plus procéduraux¹²⁸ », puisque ce sont là les programmes qui nécessitent la plus grande quantité de code (44), mais également comme le « sous-genre

¹²⁸ « [Videogames] are among the most procedural of computational artifacts » (44)

de médias computationnels le plus expressif¹²⁹ » (45) puisqu'ils intègrent un objectif représentationnel similaire aux films, à l'art, etc. (ibid.). Naturellement, il aborde le sujet de l'interactivité, puisque les jeux vidéo revêtiraient une forme d'interaction particulière : ils ont besoin des *inputs* des joueurs pour déployer leur potentiel rhétorique, Bogost précisant au passage que l'on ne pourrait limiter l'interaction au pressage d'un bouton pour obtenir un résultat. Pour qu'un jeu vidéo soit véritablement interactif, le système de jeu doit répondre aux actions des joueurs de manière pertinente et sensée (42). Après tout, l'interaction, rappelle-t-il, est une conversation au sens où Crawford l'entend. Cette interactivité est au cœur du plaisir ludique, de l'engagement du joueur, et ce, au point que le média peut l'embarquer dans des figures rhétoriques, comme l'enthymème aristotélicien¹³⁰ (44–45). Cet engagement, souvent rapproché de la notion d'immersion, entraîne une expérience « intense », dont l'intensité ne dépend pas d'un degré universalisable d'immersion, mais bien d'abstraction¹³¹, c'est-à-dire de la propension du jeu vidéo à abstraire les actions des joueurs et à les rendre plaisantes d'un point de vue représentationnel (45 – 46).

Cette conceptualisation de la force d'expression procédurale du jeu vidéo trouve une application intéressante dans un autre de ses ouvrages : *Unit operations: an approach to videogame criticism*, dans lequel il tente un rapprochement entre l'informatique, la littérature et la philosophie face à ce qu'il considère comme un non-débat de la ludologie contre la narratologie (2006 : 53). Il y développe le concept de *Unit Operations*, que l'on pourrait traduire par « fonctions élémentaires », qu'il décrit comme une « modalité de création de sens privilégiant les actions discrètes et déconnectées par rapport à des systèmes de progression déterministes¹³² » (Bogost 2006, 3), une sorte de motif vidéoludique marqué par le dynamisme (74). Il conceptualise ainsi les jeux vidéo comme des systèmes complexes pouvant être lus et interprétés à travers les théories des systèmes complexes adaptatifs, qui s'auto-organisent par des phénomènes d'adaptation et d'émergence (139), des systèmes constitués d'une multitude de fonctions élémentaires, dont le travail de concert produit du sens. Toute variable d'un jeu, qu'il s'agisse des actions opérées par les joueurs (comme sauter, ramasser un objet, etc.) ou d'événements dynamiques (comme des événements narratifs ou des modifications environnementales venant activement réorganiser les conditions de possibilités du joueur dans le jeu) peuvent être considérées comme des fonctions élémentaires signifiantes tant qu'elles sont discrètes et en relation les unes avec les autres. La sélection de ces fonctions

¹²⁹ « videogames are generally a more expressive subgenre of computational media than other types »

¹³⁰ Il s'agit d'une figure de rhétorique où un locuteur commence un syllogisme si bien construit qu'il amène le récepteur à en terminer la proposition logique.

¹³¹ Au vu de la centration sur la technique, il n'est pas étonnant que Ian Bogost fasse intervenir la notion d'abstraction lorsqu'il aborde l'intensité d'une expérience et la force représentationnelle du jeu vidéo. En effet, l'abstraction est une notion chère aux informaticiens et aux mathématiciens (Internet Encyclopedia of Philosophy, s. d.).

¹³² « *Unit operations are modes of meaning-making that privilege discrete, disconnected actions over deterministic, progressive systems.* »

élémentaires et leur articulation au sein de systèmes d'abstraction préconçus sont, selon Bogost, vectrices d'idéologie et de sens, puisqu'elles ont été choisies et articulées de manière éclairée afin d'atteindre des dynamiques d'interaction précises (131). Cette perspective, comme nous l'avons esquissé en amont, ouvre ainsi la voie à une redéfinition du rôle de la localisation, non comme adaptation secondaire, mais comme pratique située, capable d'intervenir dans la fabrique même du sens procédural. Elle ne se contente pas de suivre les formes : elle participe à leur agencement, et redessine les conditions de l'expérience ludique à travers une manipulation signifiante des unités procédurales.

2.2.4 *Espen Aarseth : la fiction de l'interactivité*

La posture d'Espen Aarseth fait montre d'une radicalité peu commune, en particulier envers le concept d'interactivité. Son ouvrage ne porte pas uniquement sur les jeux vidéo, mais se révèle éclairant sur le rôle de la technologie dans les théories conceptualisantes entourant le média vidéoludique.

Aarseth étudie ce qu'il nomme des cybertextes (1997 : 4), c'est-à-dire des textes, dans le sens sémiologique du terme, dont la consommation s'inscrit dans une médiation technologique, qui pour lui ne constitue pas une rupture complète avec les textes classiques, mais plutôt une continuité (18). L'ordinateur, par son fonctionnement informatique, vient apporter de nouveaux codes et usages, puisqu'il introduit selon lui une forme de non-linéarité, ce qui l'amène à théoriser la littérature ergodique, c'est-à-dire un texte dont l'agencement structurel nécessite des efforts presque physiques de la part d'un lecteur, et le cybertexte, un concept profondément lié au périphérique de lecture (3). L'adjectif ergodique puise sa signification dans les racines grecques *ἔργον* \ér.gon\, liée au concept de travail, et *ὁδός* \ho.'dos\, liée à la notion de chemin. Ainsi, c'est au lecteur de fournir le travail nécessaire pour trouver le cheminement nécessaire à la lecture du texte, contrairement à un livre classique par exemple, où le texte se déploie naturellement au gré des pages.

Le terme cybertexte utilisé par Aarseth décrit une grande catégorie médiatique permettant de penser les stratégies communicationnelles et les dynamiques des textes destinés à être lus par le biais d'un système informatique (5). Ainsi, sa réflexion s'articule autour des implications de l'informatique, donc de la technique, sur la manière dont les textes sont dorénavant écrits et lus.

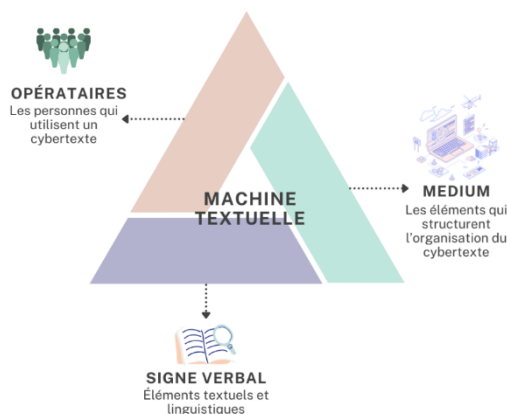


Figure 34 Notre synthèse visuelle pour la machine textuelle (20)

Il construit sa compréhension du cybertexte sur trois éléments : l'opérateur (la personne qui va manipuler un texte pour le lire, puisqu'un cybertexte ne peut se déployer qu'à travers une actualisation de la part d'un utilisateur (20), du signe verbal (la matière linguistique pouvant être lue, mais qui s'agence en fonction du médium) et du médium même (les éléments technologiques qui influencent la structure du cybertexte). La nature informatique constituée de variables et d'algorithmes modifie drastiquement l'articulation des textes en ce qu'ils deviennent ce qui est souvent décrit comme des hypertextes, c'est-à-dire des textes dont la lecture nécessite une lecture non linéaire¹³³. Il précise cependant qu'il ne souhaite pas que le terme « non linéaire » se résume à une définition par la négation. Lorsqu'il pose que les textes sont non linéaires, il se réfère à leur nature variable (E. J. Aarseth, 1997, p. 41). Comme pour les autres abordés précédemment dans cette thèse, la technique joue ici un rôle prépondérant dans la conceptualisation de la structuration, mais également du point de vue des modalités de consommation du jeu vidéo.

Dans son œuvre, Aarseth aborde ponctuellement la notion d'interactivité, qu'il présente comme profondément problématique, puisqu'il avance que cette notion est employée davantage pour les connotations positives qu'elle suscite que pour un réel apport réflexif (48). Il ajoute également en prenant pour point de départ le terme de « fiction interactive » qu'auparavant

les adventure games ont porté de nombreux noms différents : storygames, computer fictions, compunovels, entre autres. C'est plus tard que le terme fiction interactive a été introduit dans le domaine des études littéraires pour la première fois par Anthony Niesz et Norman Holland (1984). C'est typique des appropriations des termes industriels par les spécialistes de la technoculture ('virtuel' est un exemple plus récent et que l'on voit partout), et cela montre la manière dont la rhétorique commerciale est acceptée sans réserve par les académiques sans attention aucune à des définitions précises ou aux idéologies sous-

¹³³ Le fonctionnement du site Web Wikipédia est un bon exemple de fonctionnement hypertextuel, puisqu'il est possible de parcourir son contenu non pas page après page, mais de concept en concept au gré des choix des utilisateurs.

jacentes. Le mot interactif opère au niveau textuel plutôt qu'analytique, en ce qu'il connote des idées vagues et variées comme les écrans d'ordinateur, la liberté des utilisataires et les médias personnalisés, tout en ne dénotant rien. Cependant, son sous-texte idéologique est assez clair : l'humain et la machine sont des partenaires de communication égaux, égalité ne prenant sa source dans rien de plus que la capacité de la machine à accepter un input humain et à y répondre¹³⁴. (48)

L'interaction, pour Aarseth, est une notion qui n'apporte pas grand-chose au débat lorsqu'elle est utilisée sans recul critique. Il souligne une dynamique particulièrement présente dans les *game studies* : la reprise et l'utilisation de concepts commerciaux dans le discours scientifique, qui n'est pas sans rappeler l'omniprésence des termes « expérience », « interaction » et « immersion » dans les recherches en localisation de jeux vidéo. Au gré de son ouvrage sur la littérature ergodique, Espen Aarseth prend pour exemple différentes définitions de l'interactivité, et finit par souligner un possible abus de langage en rebondissant sur la définition choisie par Peter Bøgh Andersen, qui affirme qu'une interaction repose dans la modification physique d'une œuvre par le lecteur (Andersen, 1990 : 89). Selon Aarseth, il s'agirait plutôt de participation, de jeu ou de simple utilisation (Aarseth, 1997 : 49), appelant à abandonner purement et simplement l'utilisation du terme interactivité, puisqu'il n'apporte rien aux analyses (51).

Afin de pallier le manque conceptuel identifié par Aarseth, celui-ci construit une grille d'analyse (figure n°35) permettant de classer les textes en fonction de variables objectivables, basées sur les notions de textons et de scriptons. Les « textons » sont conceptualisés par Aarseth comme les unités de texte les plus élémentaires à partir desquelles un texte est construit. Dans un contexte numérique ou ergodique, les textons représentent les segments de texte, les blocs de données, ou les instructions de code qui existent dans la base de données de l'œuvre, mais ne sont pas nécessairement présentés au lecteur dans un ordre prédéterminé. Les textons sont les éléments potentiels du texte qui peuvent être organisés ou réorganisés selon les interactions du lecteur avec l'œuvre, permettant ainsi une multitude de parcours de lecture ou d'expériences narratives. Les « scriptons », en revanche, sont les séquences de texte telles qu'elles sont effectivement présentées et expérimentées par le lecteur ou le joueur. Ces séquences sont le résultat de l'interaction entre le lecteur et l'œuvre, déterminées par la manière dont les textons

¹³⁴ « [...] adventure games were called by many names: storygames, computer fictions, compunovels, among others. Interactive fiction was later introduced to literary studies in an article by Anthony Niesz and Norman Holland (1984). This trajectory is typical of industrial terms appropriated by analysts of technoculture (a more recent example is the ubiquitous "virtual") and shows how commercial rhetoric is accepted uncritically by academics with little concern for precise definitions or implicit ideologies. The word interactive operates textually rather than analytically, as it connotes various vague ideas of computer screens, user freedom, and personalized media, while denoting nothing. Its ideological implication, however, is clear enough: that humans and machines are equal partners of communication, caused by nothing more than the machine's simple ability to accept and respond to human input. »

sont organisés et accessibles à travers le processus de lecture ou de jeu. Les scriptons sont donc les unités de texte actualisées qui constituent une expérience spécifique à un instant T. Dans sa grille d'analyse, Aarseth identifie 7 catégories susceptibles de préciser la nature d'un texte :

Variables	Description
1) Dynamiques	Les textes statiques contiennent des scriptons et des textons fixes. Un texte peut présenter deux types de dynamiques : des dynamiques intratextoniques, où les scriptons peuvent varier, mais les textons restent fixes, et les dynamiques textoniques, où les textons peuvent varier également.
2) Déterminabilité	Le texte peut être déterminé si l'environnement immédiat de ses scriptons reste stable, et indéterminé lorsque les scriptons peuvent se réagencer.
3) Transitivité	Un texte peut être transitoire si aucune action de la part du lecteur n'est nécessaire pour que des scriptons apparaissent. Dans le cas contraire, il est dit intransitoire.
4) Perspective	Si le lecteur joue un rôle donné dans la fiction, la perspective est personnelle. Si aucun autre rôle que celui de lecteur n'est nécessaire, la perspective est impersonnelle.
5) Accès	Si tous les scriptons sont directement accessibles en tout temps, alors, il s'agit d'un accès aléatoire (comme dans un codex). S'il est nécessaire de suivre un chemin prédéfini, alors, l'accès est dit contrôlé.
6) Lien	Un texte peut s'organiser selon plusieurs types de liens : il peut y avoir des liens explicites, les liens conditionnels (le lecteur doit remplir certaines conditions pour avoir accès à la suite), ou il peut n'y avoir aucun lien.
7) fonctions utilisateur	Dans certains textes, les lecteurs peuvent endosser des fonctions qui dépassent l'interprétation, comme l'exploration, où les lecteurs doivent intervenir pour explorer le texte, la configuration, où ils choisissent les scriptons, et textonique, où ils manipulent les textons.

Figure 35 Explication de la grille d'analyse de Aarseth

D'après Aarseth, ces 7 catégories de variables peuvent déterminer 576 types de textes médiatiques spécifiques en fonction de conditions objectivables. Toutes ces variations vont permettre de déterminer si l'on est face à un texte, à un hyper texte ou à un cybertexte.

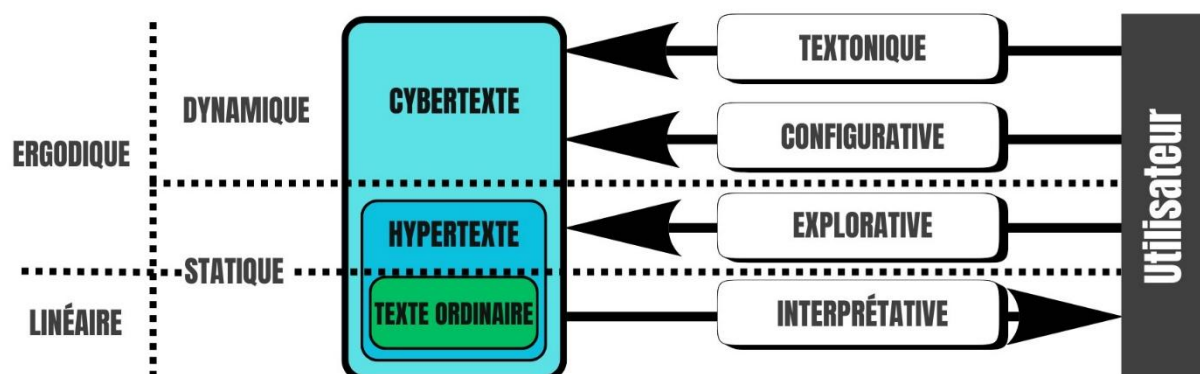


Figure 36 Schéma des relations entre les fonctions utilisateurs et les autres concepts (Aarseth, 1997 : 64 – refait par nos soins pour des raisons de lisibilité)

Aarseth propose le schéma ci-dessus pour expliquer le rapport entre les types de textes, et les fonctions utilisateurs mobilisées. Étant donné qu'il s'agit de concepts dirigés, ce schéma pourrait donner l'impression qu'il se centre sur l'utilisataire et peut-être moins sur la technique. Cependant, pour qu'une fonction soit adoptée, il est indispensable que le texte, l'hypertexte ou le cybertexte incorpore la possibilité de cette fonction. Si les scriptons et les textons sont fixes, il ne sera pas possible pour l'utilisataire de remplir une fonction textonique ou configurative. De même, dans le cas d'un texte ordinaire statique, la fonction explorative n'est pas possible non plus, puisque ledit texte doit être lu dans un ordre fixe pour être interprété correctement¹³⁵. Bien que les utilisataires jouent un rôle actif dans la consommation des textes, il convient de souligner qu'ici aussi, l'agentivité est subordonnée à la technique, puisqu'entièrement dépendante de celle-ci.

Cette critique du terme « interactivité », que Aarseth qualifie de flou, voire de creux, trouve un écho particulier dans les recherches sur la localisation de jeux vidéo. Le terme y est également mobilisé de manière récurrente, souvent sans explicitation de ce qu'il recouvre : est-ce l'échange entre joueur et interface ? entre joueur et récit ? entre joueur et langue ? Cette indétermination conceptuelle pose problème dans un champ où la précision terminologique est cruciale, notamment lorsqu'on cherche à évaluer l'impact de la localisation sur l'expérience ludique. En ce sens, on pourrait dire que la localisation, lorsqu'elle prétend s'adapter à l'interactivité du jeu sans en définir les modalités, court le risque de reconduire la « rhétorique commerciale » dénoncée par Aarseth. Pourtant, comme nous le verrons la section 2.5, localiser un jeu vidéo, c'est précisément intervenir dans des formes spécifiques d'agencement sémiotique ; entre textons et scriptons, entre possibilités configuratives, exploratives ou interprétatives. La localisation n'opère pas

¹³⁵ Il convient de souligner deux choses ici. Premièrement, le terme « interprétation » est utilisé dans son acception sémiologique, et non littéraire. Il ne s'agit pas d'une lecture profonde d'une œuvre sur plusieurs niveaux, mais bien d'un décodage dans un sens similaire à la théorisation de Stuart Hall (Hall, 1973).

simplement à la surface linguistique, mais dans les potentialités mêmes du texte vidéoludique.

2.2.5 Synthèse intermédiaire : du jeu au jeu vidéo

Au vu de la variété des perspectives abordées jusqu'ici, il semble important de revenir sur les grandes tendances, et sur les grandes conclusions que nous pouvons tirer de ces théories. Ainsi, les réflexions de Johan Huizinga et de Roger Caillois présentent une relative volonté d'objectivation, qui s'exprime à travers deux manières de faire. Huizinga tente de dresser une liste de critères qui conditionnent le jeu. Il pose les premières briques qui rappellent les notions d'interactivité et d'immersion que l'on connaît aujourd'hui, et vient ériger la structure des règles comme déterminante dans la nature ludique d'une activité. Roger Caillois s'inscrit dans la droite ligne de ce type de réflexions en reprenant peu ou prou les caractéristiques d'Huizinga, avec la fiction (au sens de « faire comme si ») comme ajout significatif aux conditions d'existence du jeu. Caillois essaie également d'essentialiser les types de plaisir que différents jeux impliquent, en ce qu'il postule que tout jeu s'inscrit dans l'agôn, l'alea, la mimicry ou l'ilinx. Ainsi, l'objet-jeu occupe une place importante dans l'articulation de leur réflexion. Jacques Henriot, dans sa volonté d'aller à contrecourant des grandes tendances en sciences du jeu, recentre le débat sur le joueur en tant que seul dépositaire de l'attribution du caractère ludique d'une activité. Ce n'est plus le *game* en tant que tel qui définit le jeu, mais bien l'attitude de celui ou celle qui joue. Cette approche permet une conceptualisation généralisante avec bien moins de cas limites qui mettent au défi les approches catégorisantes.

Ces réflexions portant sur le jeu en général ont fini par infiltrer les approches du jeu vidéo en renforçant les réflexions autour de l'objet-jeu. En effet, étant donné que les réflexions portent sur des changements touchant à la technique, l'étau des débats s'est naturellement resserré autour de la différence perçue : le jeu est dorénavant médié par des composants informatiques. Les perspectives les plus compatibles avec ce changement de perception sont naturellement celles qui portent sur le *game*. Les jeux vidéo sont des programmes informatiques où règnent la rationalité et l'abstraction mathématique de conditions de fonctionnement. Les *digital game studies*, quant à elles, se sont définies non pas sur la base d'une discipline, mais par rapport à leur objet. Par conséquent, elles ont mis l'accent sur le jeu en tant que système objectivable, dans sa réalité presque physique.

Cette recentration sur l'objet-jeu a pour conséquence que les discussions portant sur le jeu vidéo tendent à le replacer et à le recontextualiser dans un environnement médiatique, notamment en tentant d'en définir la spécificité par rapport à d'autres médias. Ainsi, au vu de l'importance des opératoires pour effectuer des actions et ainsi entraîner une réponse de la machine, la notion d'interaction a accaparé une grande partie de l'horizon conceptuel du jeu vidéo grâce à sa capacité séduisante à opposer les médias passifs (ou statiques) et les médias actifs (dynamiques), mais principalement de manière intuitive. L'action semblant naturellement distinctive dans la conceptualisation du jeu vidéo en tant que média et étant centrale dans les approches du jeu dans un sens général, elle a vite été

acceptée comme allant de soi, perdant un peu de son sens au passage (Aarseth, 1997; Crawford, 2002). Jouer aux jeux vidéo, c'est avant tout faire quelque chose, et dans toutes les perspectives présentées, ce sont les règles du système qui dictent les possibilités des joueurs, allant jusqu'à conditionner les attitudes qu'ils peuvent adopter chez Aarseth (1997), alors même que celui-ci entendait se positionner à contrecourant des perspectives technicistes. Si l'apport de Jacques Henriot est significatif et réinsère de l'humain dans le jeu, la technologie qui conditionne la consommation du média vidéoludique semble s'entêter à l'en retrancher.

Toujours suivant cette orientation techniciste, les liens entre les mathématiques et les programmes informatiques ont mis en exergue les notions de variables objectivables et quantifiables tendant vers un résultat, également quantifiable et objectivable. Le jeu vidéo est ainsi approché comme un objet résolument technique. Cette possibilité d'objectivation des nombreux facteurs a permis de souligner le propre du jeu vidéo en tant que système : ses règles de fonctionnement informatique et ludique ne sont pas isolées, mais fonctionnent ensemble, ce qui donne lieu aux modèles d'émergence présentés par Juul et Bogost (Bogost, 2007; Juul, 2011). L'interaction entre les règles donne lieu à des fonctionnements particuliers, qui conditionnent la manière dont un jeu vidéo est consommé. Jesper Juul tente de théoriser le jeu vidéo en tant que fiction, dans la droite ligne de Caillois, mais cette fiction s'avère tout de même subordonnée au jeu en tant que système, puisque l'on ne peut parler de fiction vidéoludique sans en aborder le fonctionnement systémique.

Ces évolutions de conceptualisation focalisée sur la nature computationnelle du jeu vidéo ne semblent pas, à notre sens, permettre le plein déploiement d'une réflexion sur le média vidéoludique en tant qu'expérimentation de la contingence. En effet, si l'on se concentre sur la nature systémique du jeu vidéo, ce n'est qu'à travers le réseau de règles informatiques, qui donne lieu à l'émergence systémique, que la contingence transparaît timidement. Si la contingence rend possible la prise en considération des facteurs influençant l'univers des possibilités d'un jeu, se borner à considérer les jeux vidéo comme des ensembles de conditions mathématiques enlève l'un des atouts principaux présentés lors de nos réflexions sur la contingence : l'humain dans le processus. Si, comme chez Aarseth, c'est le système, presque tout puissant au vu de son importance, qui conditionne les attitudes adoptées par les joueurs, alors, l'on se prive de la notion sartrienne de la liberté, du devenir-perpétuel de Deleuze ou même de la contingence du faisable aristotélicienne. Si le système occupe toute la place, alors, la perception et l'interprétation dudit système en prennent moins. De toutes ces perspectives commence à s'esquisser la richesse qu'implique le jeu vidéo en tant qu'expérimentation de la contingence, qui allie à la fois une réalité systémique et plurisémiotique. Si le système de jeu possède sans doute sa propre rhétorique, cela ne signifie pas que cette rhétorique doive prendre le pas sur les autres régimes de signification. En tant que média multimodal, le jeu vidéo doit être considéré dans toute sa richesse intersémiotique pour être pleinement compris.

En mettant en tension les approches technicistes avec la pratique de la localisation, il apparaît qu'un angle mort persiste : la conception du jeu comme système stable, objectivable et calculable tend à exclure toute intervention perçue comme extérieure au système ludique et au code, et donc à reléguer la localisation en périphérie du processus de *game design*. Pourtant, comme nous allons le voir dans la section 2.5 du présent chapitre, en manipulant directement les régimes de signification, les logiques d'interaction, et les configurations culturelles du jeu, la localisation agit bel et bien sur l'expérience ludique. Ce décalage révèle moins un défaut de la localisation qu'une limite des conceptualisations dominantes du jeu, qui peinent à reconnaître comme design ce qui n'est pas traditionnellement formalisé en termes algorithmiques et techniques. Il ne s'agit pas ici de rabattre la localisation sur une dimension strictement technique, mais de montrer qu'en tant que pratique située, elle agit sur les conditions sémiotiques, interactionnelles et cognitives de l'expérience, autrement dit, qu'elle relève d'un *game design* au sens large, impliquant autant des enjeux formels que pragmatiques et culturels.

2.3. LES TENTATIVES DE DECONSTRUCTION STRUCTURALISTE

Comme nous l'avons montré au cours de ces dernières pages, les études de l'objet-jeu tendent à donner une importance considérable à ses systèmes informatiques, ceux-ci jouant le rôle de pierre angulaire même lorsqu'il s'agit de recontextualiser le jeu vidéo dans un environnement médiatique, ou d'en établir des régimes de signification. Comme l'exprime parfaitement Damien Hansen dans son ouvrage *Parler le jeu vidéo : Le ludème comme unité minimale d'une grammaire vidéoludique* ?

[déconstruire] le jeu vidéo revient [...] à tenter de répondre à une question qui a longtemps tourmenté les théoriciens : comment définir le jeu (tant dans son acception anglaise de *game*, désignant l'objet, que de *play*, désignant la pratique ludique) » (Hansen, 2023, Chapitre 2)

Nombreux sont les chercheurs à s'être affairés à la réconciliation des deux perspectives, en apparence inconciliables. Il n'est pas étonnant que la propension des approches scientifiques du jeu vidéo à concentrer les théorisations autour du système formel soit particulièrement présente dans les approches sémiologiques.

2.3.1 La sémiotique temporelle de Lindley

L'un des premiers exemples est Lindley, qui, prenant en compte l'immédiateté des jeux vidéo et leur structure *software*, a choisi l'angle du « temps » pour proposer un cadre interprétatif des systèmes sémiotiques des jeux vidéo. Dans son article « The Semiotics of Time Structure in Ludic Space by Craig A. Lindley », il souhaite aborder le jeu vidéo de manière systématique afin d'en dégager des systèmes créant du sens (2005). La part belle est faite aux jeux vidéo en tant que système, tandis que les jouaires sont timidement introduits à travers la notion de *Gestalt*, qu'il voit comme une configuration ou un ensemble de mouvements et d'interactions dans un système de jeu (7), sa conception de *Gestalt* étant très proche du concept de *gameplay*. Lindley conceptualise le jeu sur plusieurs niveaux d'analyse, et établit un parallèle avec la dichotomie langue/parole de Saussure (1995).

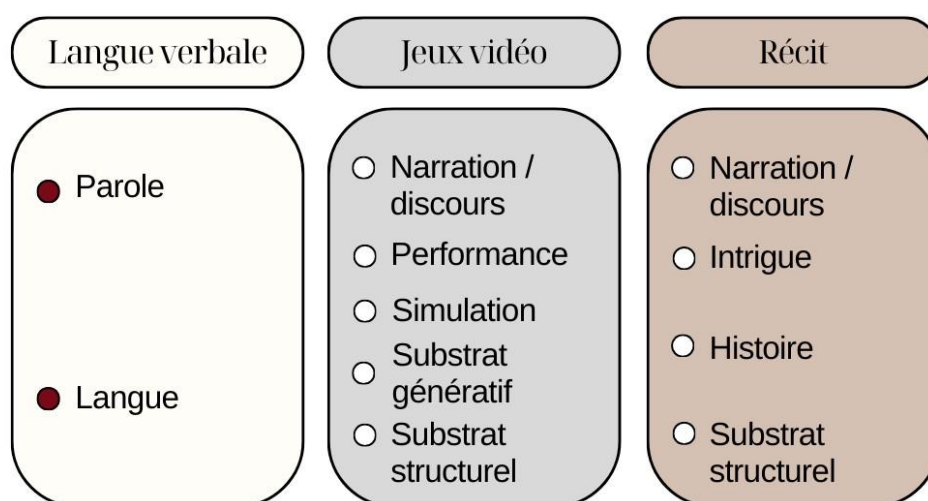


Figure 37 « Correspondance approximative des couches de communication entre la langue, les systèmes ludiques et les récits linéaires » (Lindley, 2005 : 5 - notre schéma)

Dans le jeu vidéo, comme dans la langue, il existe une structure primitive donnant le ton à toute forme d'actualisation. Ce que Lindley nomme le substrat, c'est à la fois le code du jeu en tant que programme (*structural substrate*) et les règles construites par ce code (*generative substrate*). Le substrat structurel constitue la fondation informatique qui va pouvoir être lue par les composants technologiques. Le terme substrat insiste sur cette nature fixée du code, qui, à priori, ne change pas au cours de la partie¹³⁶. Le substrat génératif reste également le même dans un objet-jeu, mais ici, Lindley introduit une idée systémique : le jeu est objectivement constitué de règles, et ces règles s'articulent selon des dynamiques procédurales qui permettent la génération d'une simulation et de ses dynamiques de fonctionnement. C'est au niveau de la simulation que la conceptualisation temporelle de l'approche sémiotique de Lindley se déploie réellement. Là où le substrat reste le même au cours du temps, la simulation, c'est l'actualisation représentationnelle des constituants du substrat au cours du temps par le biais de la machine. Cette représentationalité n'est pas nouvelle, puisque l'on en trouve des traces, comme nous l'avons vu précédemment, chez Ian Bogost et Chris Crawford. La simulation est en quelque sorte le point de bascule entre systèmes sémiotiques inaccessibles et systèmes signifiants accessibles aux joueurs.

Cette distinction permet de mieux comprendre le parallèle avec les notions de langue et de parole de Saussure, puisqu'il s'agit ici également, selon Lindley, d'un répertoire dans lequel des éléments sont mobilisés pour construire des expériences signifiantes ponctuelles. Il ajoute le niveau de la performance comme système sémiotique, bien que nous tendrions à la décrire plutôt comme un régime de signification. Un système sémiotique est un système généralement fermé, disposant de ses propres règles et interactions, là où la performance s'actualise en fonction des substrats. Ainsi la performance peut-elle véhiculer du sens, mais il nous semble qu'elle obéit moins à une structure rigide qu'elle ne s'y déploie en fonction de toute une série de facteurs externes à ladite structure, comme la culture du joueur, etc. Lors de la performance, le joueur va agir et permettre à la simulation de se dérouler, il va effectuer des mouvements (*moves*), c'est-à-dire des abstractions mathématiques de l'action physique (Lindley, 2005, p. 7). Enfin, la catégorie qui se trouve le plus du côté de la parole, c'est la narration et le discours, qui se déploient au présent au fur et à mesure que le joueur joue, donc, en fonction de ses actions¹³⁷.

¹³⁶ Il existe de rares contrexemples qui jouent avec cette idée. *Doki Doki Literature Club!* du studio Team Salvato (2017), par exemple, est un jeu qui verse dans l'horreur, et où les fichiers du jeu installés sur l'ordinateur sont modifiés au cours de la partie, certains exécutables étant même supprimés.

¹³⁷ Ici, il est important de souligner que Lindley n'est pas tout à fait clair sur la portée de cette catégorie dans les jeux vidéo, puisque dans la troisième colonne, nous voyons que les récits peuvent être également subdivisés en plusieurs éléments sur le même spectre que la langue et la parole du point de vue de leur effectuation temporelle. Cependant, il semblerait que l'auteur ait choisi d'opérer une séparation entre les récits et les jeux vidéo, puisque « narration/discours » se trouvent dans les deux colonnes. Si tel est le cas, cette séparation nous semble problématique au vu de la manière dont les jeux vidéo fonctionnent. Nous avons par exemple vu chez Jesper Juul que la fiction ET le système des règles sont fortement liés. En outre, il nous paraît difficilement envisageable de considérer les différents constituants d'un récit comme étant des systèmes sémiotiques discrets.

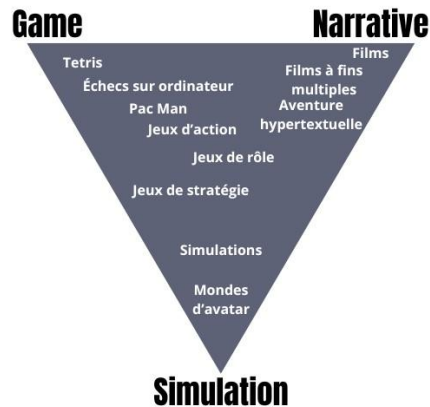


Figure 38 Plan de classification basée sur le temps (Lindley, 2005 : 13 – schéma refait par nos soins pour des raisons de lisibilité)

Le *game*, la *simulation* et le *narrative* sont trois « systèmes sémiotiques temporels » selon les termes utilisés par Lindley, et ne sont pas mutuellement exclusifs (12). Il s'agirait de placer des objets sur ce plan comme on les placerait sur un spectre en fonction de leurs champs des possibles. Les mondes d'avatar, comme le jeu *Second Life*, sont en réalité des simulateurs de vie où il est difficile d'identifier des objectifs précis. Généralement, ces jeux se résument à des environnements virtuels sans histoire particulière. Les actions des joueurs n'entraînent pas de conséquences particulières. Nous supposons que *Tetris* a été placé dans le coin supérieur gauche en raison de son absence de récit¹³⁸, mais il nous est difficile d'interpréter le continuum entre celui-ci et, par exemple, les jeux de stratégies, puisque les jeux de stratégie modernes se déroulent généralement en direct, et non au tour par tour. De manière générale, il nous semble que la théorie de Lindley mélange différents pans, comme les systèmes sémiotiques (donc des réservoirs de signes fermés) et les régimes de signification (modalité culturelle, sociale ou contextuelle selon laquelle on attribue du sens).

De l'article de Lindley, nous retenons plusieurs choses intéressantes : 1) son approche sémiotique basée sur une perspective temporelle des systèmes ne se déleste pas du « faire » dans les jeux vidéo, au contraire, c'est ce « faire » qui entraîne les différentes actualisations temporelles ; 2) la structure des jeux vidéo, combinée à certains facteurs extérieurs, comme la culture du joueur, contribue à former un champ des possibles, ce qui permet une émergence dynamique ; 3) l'aspect technique du jeu vidéo conserve ici aussi l'ascendant sur ses autres dimensions. Les conceptualisations développées par Lindley demeurent à un niveau superficiel, qui ouvrent la voie sans encore explorer les implications intersémiotiques et subjectives, puisque le jeu est d'abord approché comme un jeu, et non comme un média. Ensuite, si les idées de substrat génératif et de performance esquissent timidement l'idée de contingence, rien ne permet de comprendre concrètement comment quelque contingence survient et est expérimentée.

Si Lindley reconnaît que plusieurs dimensions sémiotiques (le *game*, la *simulation*, la *narration*) coexistent dans les jeux vidéo, son approche reste ancrée dans une logique de segmentation typologique. Ces systèmes sont présentés comme relativement autonomes,

¹³⁸ Janet Murray a montré dans son livre *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* qu'il était possible d'interpréter *Tetris* d'un point de vue narratif (2001), ce qui influencera notamment le concept de rhétorique procédurale de Ian Bogost.

mobilisant des formes d'engagement distinctes, sans que leurs interactions soient véritablement théorisées. Or, selon nous, c'est justement dans l'articulation conflictuelle et mouvante entre ces systèmes que se déploie l'expérience vidéoludique comme espace de contingence. Le joueur ne navigue pas entre des blocs étanches, mais au sein de zones de friction. C'est dans ces zones que la localisation opère : en transformant les textes, les objets culturels, les interfaces ou les logiques interactives, elle joue avec les équilibres sémiotiques. Elle repose ainsi non seulement sur la malléabilité du *design*, mais surtout sur la porosité fondamentale des différentes dynamiques que les approches strictement structurelles ont tendance à occulter. En cela, la localisation ne modifie pas le système de l'extérieur : elle participe directement à la manière dont la contingence va être expérimentée.

2.3.2 Chris Crawford : Jouer c'est faire, les verbes sont du « faire », jouer c'est donc faire
Chris Crawford, déjà abordé en amont pour sa subordination du « faire » à la technique, s'est également attelé à la déconstruction du récit interactif (*interactive storytelling*) et, par extension, du jeu vidéo. Dans son ouvrage *Chris Crawford on interactive storytelling* (2013), il retrace la propension de l'être humain à mettre son expérience en récit.

Selon lui, raconter des histoires découle de notre mode de fonctionnement mental. Il décrit ce fonctionnement selon quatre modules mentaux : 1) module visuel et spatial, 2) module basé sur le raisonnement social, 3) module basé sur les connaissances environnementales et 4) module basé sur la langue (Crawford, 2013, p. 4-5). Le premier module découle de l'idée que nous fonctionnons principalement par le biais de nos perceptions visuelles (4). Ensuite, en tant qu'êtres sociaux, nous vivons en communauté et dédions toute une partie de nos réflexions à la manière d'interagir avec d'autres êtres humains (5). La mobilisation des connaissances environnementales repose sur la propension de l'être humain à observer l'environnement dans lequel il évolue et à établir des règles de fonctionnement de manière algorithmique, c'est-à-dire avec un entrelacs complexe de règles de type *if-then-else* (ibid.), ce qui représente l'une des bases particulièrement importantes pour le reste de son cheminement réflexif. Enfin, pour rendre compte de tous ces modèles, nous recourrons souvent à la langue, qui constitue une approche à part entière de voir le monde (ibid.).

De là, il présente deux mécanismes de raisonnement : le raisonnement par modèle (*pattern-based thinking*) et le raisonnement séquentiel (*sequential thinking*) (6). Il différencie les deux, à l'instar de Lindley, en termes de temporalité. Le raisonnement par modèle est instantané, il est simultané à la perception, là où le raisonnement séquentiel organise ces modèles en séquences logiques (ibid.). Cette séparation lui permet par la suite d'embrayer sur la mise en récit. Il convient de souligner que la mise en récit est une organisation de modèles¹³⁹. Dans son raisonnement, la mise en récit permet l'intégration

¹³⁹ Il convient de noter que les réflexions de Chris Crawford rejoignent les études en narratologie cognitive, dont nous parlerons plus en avant dans cette thèse.

de nouveaux modèles, de nouvelles connaissances, sans en faire l'expérience directe au préalable. Il prend l'exemple des premiers chasseurs :

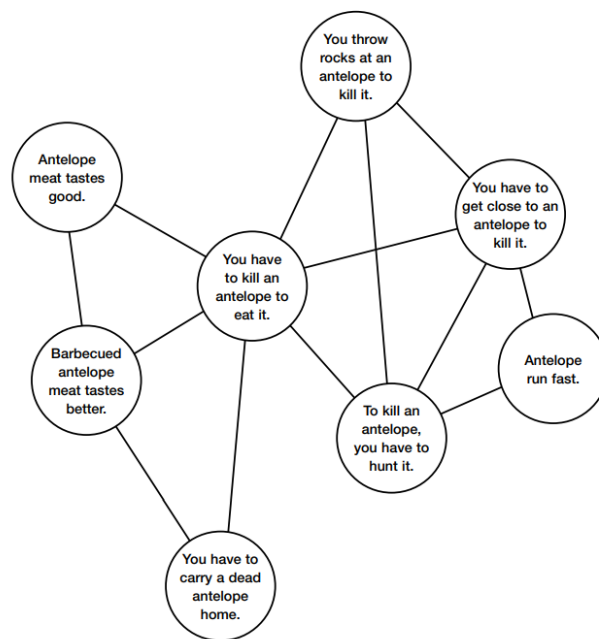


Figure 39 Application du schéma de la connaissance selon Crawford (2013 : 11).

Ci-dessus se trouvent des connaissances déjà intégrées par une personne, et il ajoute par la suite un schéma de la mise en récit d'une chasse à l'antelope.

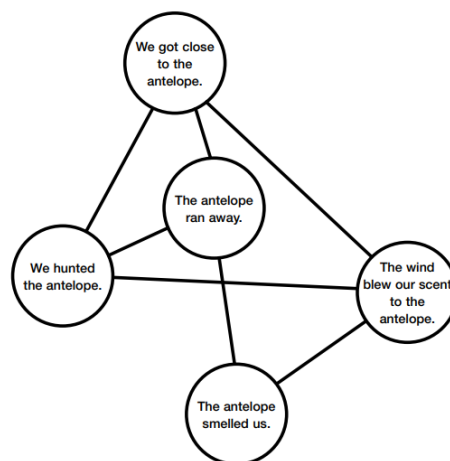


Figure 40 Représentation schématique d'une histoire de chasse à l'antelope (Crawford, 2013 : 11).

Dans cette mise en récit, le chasseur voit des parallèles avec son propre schéma de connaissances. Ainsi, il va pouvoir ajouter de nouvelles connaissances à son propre schéma sans avoir expérimenté les événements.

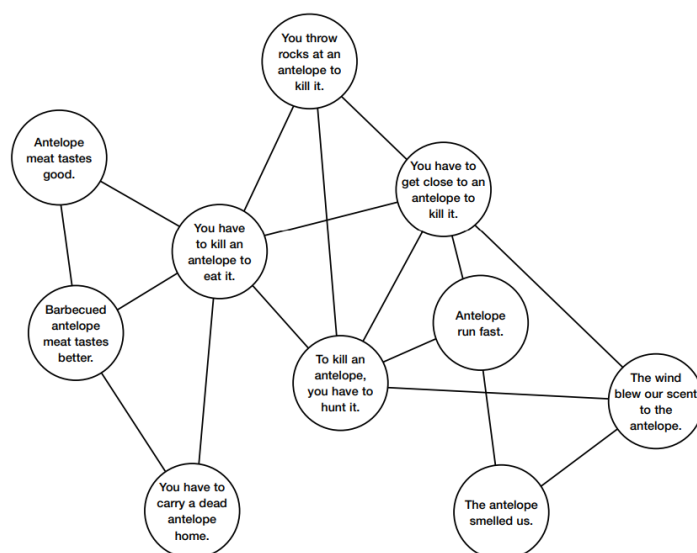


Figure 41 Fusion des schémas précédents (Crawford, 2013 : 13).

D'après Crawford, les nouvelles connaissances ne sont pas simplement ajoutées, elles peuvent altérer un schéma de connaissances préalables (14). Les connaissances sont en réalité organisées en systèmes dans nos esprits.

À la lumière de ces explications, il revient sur la notion d'interactivité que nous avons présentée plus tôt : l'interactivité comme conversation (Crawford, 2002, p. 4). S'il a parlé jusqu'ici des histoires, il investit désormais le basculement des simples histoires en des histoires interactives. Selon lui, une histoire ne peut réellement être interactive, parce qu'il s'agit là d'un agrégat de données : « [...] une histoire est faite de données, pas de processus. [Nous ne pouvons] pas interagir avec des données, l'interaction se focalise sur les processus¹⁴⁰ » (Crawford, 2013, p. 46). En revanche, la mise en récit est un processus, et c'est dans cette mise en récit qu'il va réinsérer du « faire », de l'interactivité. C'est derrière la participation à l'agencement des données que se trouve le plaisir de l'interactivité (61 – 62). En participant à cet agencement, les joueurs s'approprient les règles et l'histoire. De cette appropriation découle le plaisir ludique, ce qui rejoint certaines réflexions que nous avons présentées en amont (Barnabé, 2017; Delbouille, 2019; Godfirnon, 2020).

Les références fréquentes aux processus, au raisonnement algorithmique et aux données vont le mener dans une direction similaire à Espen Aarseth : pour bien comprendre les jeux, et les récits dans les jeux, il faut penser en termes d'abstraction et de mathématiques (Crawford, 2013, p. 80).

¹⁴⁰ « [...] a story is data, not process. You can't interact with data; interaction centers on process. »

Le bon récit interactif sublime la capacité du joueur à s'individualiser en jouant d'une manière particulière. Cela signifie que les interactions doivent être nombreuses. Les joueurs ont besoin d'une pléthore d'opportunités d'établir leur identité.¹⁴¹ (62)

Dans cette citation s'esquissent les prémisses de la réflexion de Crawford : les mathématiques jouent un rôle particulier dans la manière de conceptualiser le jeu et l'interaction. Il fait intervenir les mathématiques de deux manières. Premièrement, à l'instar de la citation ci-dessus, Crawford affirme qu'il est possible de favoriser l'individuation grâce à la multiplication des occasions d'appropriation d'un jeu, « tout peut être quantifié » (97). Ensuite, pour bien comprendre la manière dont fonctionnent les récits interactifs, il faut abstraire. C'est à partir de cette abstraction que se déploie sa déconstruction des jeux vidéo. Crawford s'intéresse aux récits interactifs, il cherche à déconstruire les histoires à la lumière de l'abstraction et de l'interaction. Ainsi donne-t-il un exemple d'abstraction d'une histoire, en se basant sur *Star Wars* et l'histoire de Luke Skywalker (75). Dans le premier exemple, l'histoire déborde de détails, il est question d'Obi-Wan, de la Princesse Leia, de l'étoile noire, etc. De l'histoire complexe d'origine, une fois abstraite, il ne reste que ceci :

Un garçon est confronté au défi de devenir un homme. Il est en butte à de nombreuses difficultés, mais il finit par triompher de l'adversité et par établir sa virilité.¹⁴² (ibid.)

Les détails ont fait la place à une majorité de verbes. Selon Crawford, pour bien comprendre une histoire, il faut donc la déconstruire par un processus d'abstraction, et l'abstraction passe notamment par des verbes (81-82), ce serait la seule manière de rendre un récit interactif (87). La focalisation de Crawford sur les verbes n'est pas un hasard et découle naturellement de son domaine d'expertise : le storytelling. Il est intéressant de souligner qu'en dépit de son orientation résolument mathématique, voire technique, il déplore la distance qui sépare les artistes des spécialistes techniques comme les développeurs (110). Dans cette réflexion se cache une idée similaire à celle de Jesper Juul : la fiction est subordonnée à la technique. Les histoires dans les jeux vidéo ne seraient qu'un moyen pour rendre les jeux plus attrayants (124). Dans le processus de *game design*, le storytelling viendrait après la phase de prototypage ludique, c'est donc le récit qui doit se conformer au cadre ludique, et non le cadre ludique qui permet la mise en récit (ibid.). En somme, Chris Crawford souligne des problèmes similaires au milieu de

¹⁴¹ « Good interactive storytelling exalts the *player's* ability to individuate himself or herself by *playing* with a particular style. This means that the interactions must be numerous. *Players* need plenty of opportunities to establish their own identity. »

¹⁴² « A boy confronts the challenge of growing up to become a man. He faces many difficulties, but ultimately triumphs over adversity and establishes his manhood. » (Crawford, 2013 : 75)

la localisation. Apparemment, ni le storytelling, ni la localisation ne sont pris en compte assez tôt dans le processus de développement, ce qui mène à des mésusages. Il note également un phénomène, particulièrement intéressant dans le cadre de cette thèse : les *techies* (spécialistes de la technique) ne parlent pas la même langue que les artistes, ils ne peuvent dès lors pas se comprendre (110). Comme mentionné précédemment, l'ambition de notre travail de recherche est de fournir tous les éléments conceptuels et linguistiques permettant de rétablir le dialogue entre les équipes de *game design* et de localisation par notre redéfinition de la localisation comme acte de *design*.

2.3.3 Salen et Zimmerman, l'incorporation du sens

Salen et Zimmerman, dans leur ouvrage *Rules of Play: Game design Fundamentals* (2003) se sont intéressés au jeu dans un sens général, mais ont produit un ensemble d'éléments conceptuels particulièrement opératoire lorsqu'il s'agit de jeux vidéo. L'ouvrage aborde les deux faces du jeu vidéo, le *play*, et le *game*, avec une forte inclination pour ce dernier. Lorsqu'ils abordent le *play*, ils distinguent deux sortes : le *play* et le *meaningful play* (jeu signifiant). Le *play* se voit attribuer une définition somme toute classique dans le domaine des *game studies*, c'est-à-dire qu'il est question d'un « mouvement libre au sein d'une structure plus rigide », donc de l'appropriation d'un système de règles par les joueurs (Salen & Zimmerman, 2003). Bien que l'accent du livre soit clairement mis sur les jeux en tant que système, on voit tout de même poindre une perspective proche de celle de Jacques Henriot, en ce que les joueurs se voient attribuer une importance certaine dans leur attitude face au jeu (ch.2).

Salen et Zimmerman ne se limitent pas au *play*, mais définissent le *meaningful play*, c'est-à-dire que le concept n'est plus tant une attitude qu'une relation (ch.3). Cette relation prend place entre les actions des joueurs et le jeu en tant que système (ibid.), donc entre le « faire du joueur » et les éléments systémiques du jeu. Le recours au sens (*meaning*) peut se lire de deux manières, qui ne sont en aucun cas mutuellement exclusives. Premièrement, l'on se rapproche ici d'une conception de l'interaction similaire à Chris Crawford, qui la définit comme une conversation entre le joueur et le système de jeu. Ainsi, la définition de Salen et Zimmerman du *meaningful play* laisse transparaître cet aspect conversationnel. Deuxièmement, le terme *meaning*, le sens, n'a pas été choisi par hasard, puisque l'ouvrage entier comporte des appels réguliers à une approche sémiotique du jeu, le contexte influant grandement sur les interprétations que les joueurs construisent des éléments ludiques (ch.4). Dans le *meaningful play* affleurent l'expérimentation de la contingence, les interprétations des joueurs sont constitutives de l'expérience ludique et dépendent d'une pléthore de facteurs, dont, entre autres, « la relation entre la structure de jeu, le contexte et le sens », ce qui signifie pour les autres que « l'acte d'interprétation repose en partie sur le mouvement entre informations connues et inconnues » (ibid.). Pour eux, le jeu n'est pas seulement un système ludique, mais un média, un objet communicationnel complexe. Cette complexité permet le *meaningful play*, en ce qu'elle permet aux joueurs l'exploration de « l'espace de

possibilités d'un jeu » (ch.14). Comme nous l'avons vu plus tôt, jouer, c'est faire l'expérience des possibles (Genvo, 2013b), et ces possibles émergent de la relation entre les jouaires et la complexité sémiotique de l'objet-jeu (Salen & Zimmerman, 2003 : ch. 14). Salen et Zimmerman précisent également que le système de jeu doit être assez permissif, doit fournir « un espace de possibilité assez grand ou flexible » pour que les jouaires puissent se l'approprier (ibid.). Une fois encore, la contingence reste intrinsèquement liée au plaisir de jeu en tant que liberté. D'ailleurs, selon Salen et Zimmerman, les jeux peuvent être perçus comme des « systèmes d'incertitude » (ch15) :

Une manière de comprendre la raison pour laquelle les jeux ont besoin d'incertitude est que si le résultat du jeu est fixé en amont, il ne peut y avoir de jeu signifiant. Si un jeu ne contient aucune incertitude – si le résultat du jeu est complètement prédéterminé – alors, tout choix opéré par les jouaires est insignifiant, puisqu'ils n'ont aucun effet sur le déroulé du jeu. Le jeu signifiant provient de choix signifiants. Si les choix des jouaires n'ont pas de sens, il n'y a vraiment aucune raison de jouer.¹⁴³ (ibid.)

À aucun moment dans l'ouvrage de Salen et Zimmerman le concept de contingence ne survient. Il est toujours question d'incertitude. Cependant, sa mise en regard avec les actions des jouaires, donc leur degré d'agentivité, nous semble en faire un point davantage compatible avec la contingence en ce qu'elle implique nécessairement une action pour se déployer, action conceptualisée par Salen et Zimmerman comme étant des choix (ch.16). Choisir est sans aucun doute une action, et comme nous l'avons vu plus tôt, le jeu signifiant survient en partie du « mouvement entre informations connues et inconnues » (ch.4), le jeu est un système informationnel (ch.16). Pour Salen et Zimmerman, c'est là que réside la déconstruction du jeu : l'on peut le décomposer en choix. Ainsi développent-ils une grille de lecture du contexte dans lequel les choix des jouaires sont posés et des réponses que le système oppose à ces choix. Cette grille de lecture peut être synthétisée comme ceci :

¹⁴³ One way to understand why *games* need uncertainty is that if the outcome of a *game* is predetermined, the experience cannot provide *meaningful play*. If a *game* has no uncertainty—if the outcome of the *game* is completely predetermined—then any choices a *player* makes are meaningless, because they do not impact the way that the *game plays* out. *Meaningful play* arises from meaningful choices. If a *player's* choices have no meaning in the *game*, there really is no reason to *play*.

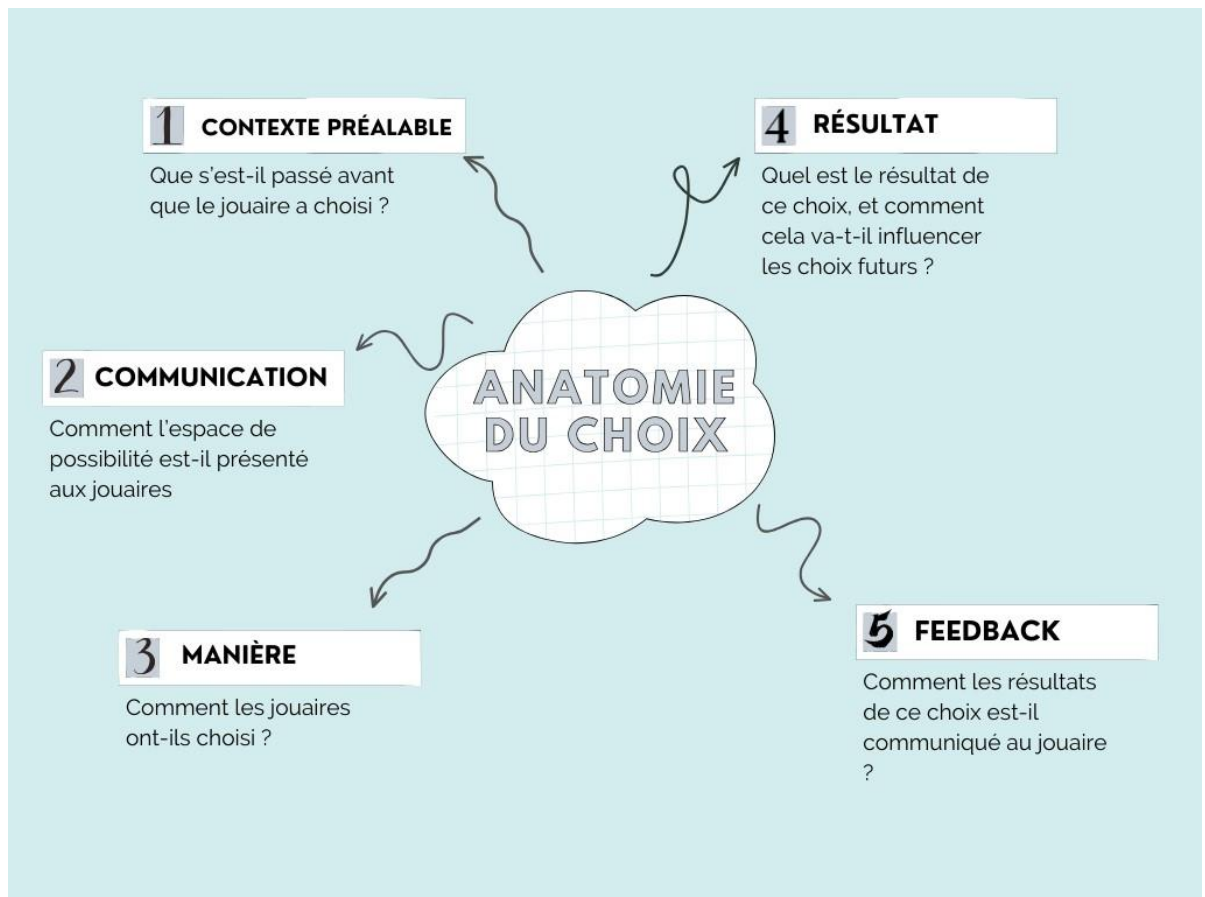


Figure 42 Anatomie du choix (Salen et Zimmerman, 2003 : ch.6 – notre schéma)

Cette grille de lecture (figure 42) montre que la perspective principale de Salen et Zimmerman est sémiotique. Il s'agit, dans tous les cas, d'un rapport communicationnel entre le joueur et le système de jeu. Pour qu'un jeu puisse susciter le plaisir ludique, la communication entre le joueur et le système doit être de bonne qualité, et tout tourne autour d'une action de la part des joueurs : le choix. 1) Le choix s'arrête dans un contexte préalable, 2) ce contexte préalable doit être clair, 3) la modalité du choix du joueur importe quant au résultat, 4) le système se trouve dans un nouveau statu quo et 5) ce nouvel état du système doit être lisible par le joueur (ch.6). Un jeu peut donc être déconstruit en une série de choix opérés par le joueur (ibid.).

Dans cette déconstruction, nous retrouvons également la notion de guidage, puisque la catégorie 2 de la grille de lecture porte sur la manière dont l'espace de possibilités est rendu saillant au joueur, et la catégorie 5 porte sur le feedback qui lui est donné en fonction de son choix, catégorie faisant directement écho à notre recherche exploratoire sur les articles de presse fictionnels. Ce guidage, comme nous l'avons déjà montré dans nos travaux précédents, fait intervenir différents systèmes sémiotiques. Les signes de ces systèmes sémiotiques doivent être perçus par les joueurs, et ensuite triés. Salen et Zimmerman, dans leur appel à une conception sémiotique du *game design*, abordent la liberté d'un point de vue intéressant. Non seulement les joueurs doivent-ils pouvoir effectuer des choix, mais il faut également qu'ils aient la liberté de choisir le canal de

communication par le biais duquel ils recevront les informations sur l'espace de possibilité (ch.16). Si nous relions cette notion à nos réflexions sur la contingence, la manière dont ils approchent le choix et la communication des possibilités et des conséquences des choix rejoint la facticité sartrienne. Pour que la liberté ludique se déploie, les joueurs doivent percevoir les conditions qui cadrent leurs actions pour pouvoir s'en émanciper. En outre, ce sont les joueurs qui choisissent leur canal de communication, le système sémiotique auquel ils décident d'accorder de l'importance ; il est possible qu'ils ratent des informations (ibid.). C'est ici qu'intervient la notion de redondance. La redondance informationnelle permet de pallier le tri sélectif des joueurs et de s'assurer qu'ils ont à leur disposition tout élément nécessaire à sa prise de décision (ibid.). Comme nous le verrons dans le chapitre 4, la redondance est un concept particulièrement important dans l'activité de *game design*. Ceci a des implications directes dans le cadre de la localisation vidéoludique. Cela souligne à la fois l'importance du contexte pour les localisateurs, mais également la nécessité pour eux de conscientiser et comprendre profondément les stratégies de *design* reposant sur la redondance. En ce sens, la redondance n'est pas seulement une stratégie de clarté : elle est un levier de contingence partagée, qui place le ou la localisateur dans une position de *co-designer* de l'expérience interprétative.

2.3.4 Les Briques de Gameplay chez Alvarez et Djaouti

L'approche d'Alvarez et Djaouti est particulièrement représentative de velléités structuralistes. Cette théorie s'est développée en plusieurs temps. Premièrement, dans un ouvrage de 2010, les chercheurs se sont attelés à une déconstruction du jeu vidéo sur la base d'actions représentées sous la forme de brique en hommage au jeu *Tetris* et sur la méthodologie de Propp¹⁴⁴.

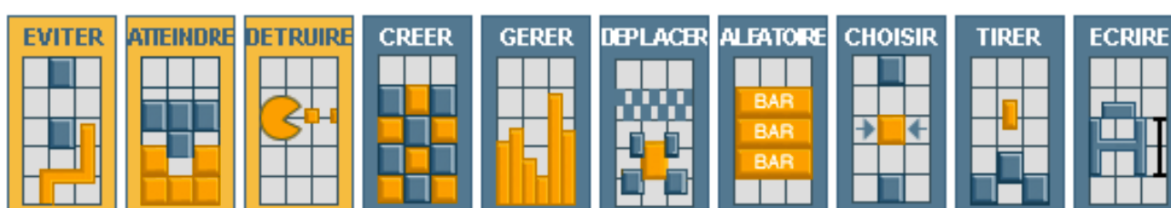


Figure 43 Briques de *gameplay* (Alvarez et Djaouti, 2010)

La figure 43 montre la conceptualisation originelle, avec trois briques objectifs (en jaune), et six briques moyens (en bleu) (J. Alvarez & Djaouti, 2010). Nous remarquons tout de suite la place du « faire » dans cette théorie, puisque toutes les briques sont basées sur des verbes, à l'exception de la brique « aléatoire », qui sera renommée en « randomiser »

¹⁴⁴ Vladimir Propp a développé une approche structurale pour l'analyse des contes dans son livre *Morphologie du conte* [2015 - 1^{re} édition 1928]. Il établit une série de 31 fonctions narratives, des actions clés effectuées par les personnages qui se succèdent dans un ordre déterminé. Cette méthode permet une analyse systématique des contes et se concentre sur la structure des récits plutôt que sur leurs éléments individuels.

plus tard (J. Alvarez, 2018, p. 28). Cette insistance sur les verbes traduit une orientation actionnaliste, voire mécaniste, du *gameplay* : toute expérience ludique est ici pensée comme la mise en œuvre d'un ensemble de commandes atomiques, une lecture qui, si elle peut séduire par son apparente universalité, fait abstraction des régimes de signification intersémiotiques mobilisés par le médium. Par la suite, Alvarez a décidé de revisiter cette théorie grâce à l'apport d'étudiants et d'étudiantes, de développeurs de jeux vidéo, et de chercheurs en *game studies*. La seconde itération comporte une brique en plus, et des catégories supplémentaires.

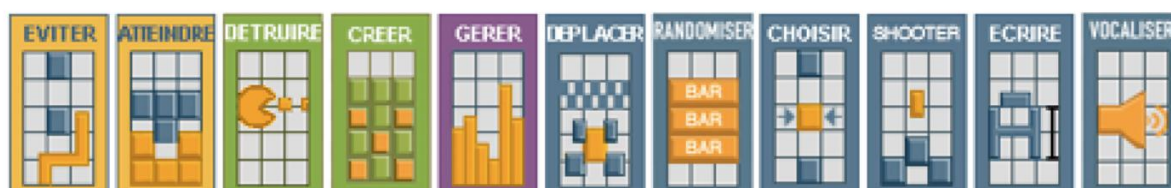


Figure 44 Seconde itération des briques de *gameplay* (Alvarez, 2018 : 38)

Les modifications visent principalement à répondre à un manque théorique. Les briques détruire et créer deviennent des briques résultats. Quant à la case violette, il s'agit dorénavant d'une brique condition, puisqu'elle conditionne généralement des résultats. Les jeux de gestion répondent à une logique d'accumulation de ressources, ressources qui, si elles sont bien gérées, atteignent un certain seuil, permettant de créer des bâtiments, par exemple (38). Quant à la brique « vocaliser », elle a été ajoutée dans la même logique exprimée par Miguel Bernal-Merino, qui soutient qu'il est nécessaire d'avoir une approche sémiotique de la localisation vidéoludique en prenant en compte les nouveaux canaux mobilisés par les jeux vidéo (2016). Ainsi, Alvarez prend en compte l'utilisation du microphone des manettes PlayStation, dans lesquelles il est possible de parler, de souffler ou de chanter pour effectuer des actions dans les jeux (J. Alvarez, 2018, p. 38).

Les briques sont pensées pour être combinées en metabriques afin de représenter de manière moins abstraite la manière dont on joue aux jeux analysés.

Briques Play/ Briques Game	DEPLACER	RANDOMISER	CHOISIR	SHOOTER	ECRIRE	VOCALISER
ATTEINDRE	SOLITARY	JACKPOT	PUZZLE	KILLER	ADVENTURE	KARAOKE
EVITER	DRIVER	ROULETTE	QUIZ	MINE	HANGMAN	WAVE

Figure 45 Les 12 metabriques

Ainsi, la combinaison en metabriques présente l'avantage d'être plus lisible, et la combinaison des briques et des metabriques répond à une logique d'abstraction mathématique, avec la possibilité de représenter des modèles ludiques par le biais d'équations qu'Alvarez représente de la sorte :

$$[\text{Métabrique (1)} + \dots + \text{Métabrique (n)}] \\ + \text{Métabrique (1)} + \dots + \text{Métabrique (m)}$$

Brique *Gameplay* (1) + ... + Brique *Gameplay* (q)
(Alvarez, 2018 : 26)

Cette seconde itération a également fait l'objet de critiques. Une série de manquements ont été soulevés sous plusieurs points de vue. Par exemple, se baser sur la méthodologie de Propp ne peut fonctionner dans le cas du jeu vidéo, parce que les travaux de Propp portaient sur un genre unique, alors que les travaux d'Alvarez sont censés couvrir l'ensemble des genres vidéoludiques (Arsenault, 2011), mais Alvarez affirme s'inspirer également de la théorie du monomythe de Campbell¹⁴⁵. Selon lui, les briques permettent de se détacher de la notion de genre, à l'instar du monomythe (J. Alvarez, 2018, p. 65). La critique de Dominique Arsenault nous semble pertinente dans la mesure où, dans la suite de son travail, Alvarez va être amené à réformer son système en profondeur et à le rendre d'une grande complexité. Ce surcroît de complexité rend la théorie largement inopérante pour les analyses empiriques, sauf à être soi-même formé à des logiques computationnelles avancées, ce qui écarte d'emblée les approches herméneutiques ou critiques.

Le second reproche porte sur le fait que, derrière la volonté d'approche universelle (sans tenir compte des genres), l'application de la théorie d'Alvarez change en fonction des personnes qui l'appliquent (66). En effet, pour un même jeu, il arrive que des personnes identifient différentes combinaisons de briques pour en représenter le *gameplay* (ibid.). Là où l'auteur en arrive à la conclusion qu'il est nécessaire d'accumuler plus de données pour établir une approche statistique stricte (67), nous y voyons un résultat particulièrement intéressant. En effet, en reparcourant les grandes approches dans les *game studies*, l'un des constats fréquemment opérés est que le jeu contient une part non négligeable d'appropriation des mécaniques ludiques (Crawford, 2002; Henriot, 1989; Juul, 2011) ou même des sources de plaisir (Salen & Zimmerman, 2003), phénomène que nous avons également abordé dans la section dédiée à l'expérimentation de la contingence en explorant Deleuze, Sartre et Merleau-Ponty. Plutôt que de voir dans cette variabilité une faiblesse, il nous semble plus pertinent d'y lire un indice de la nature contingente de l'expérience vidéoludique : l'appropriation subjective des mécaniques ludiques par les joueurs rend impossible toute prédiction stable de l'actualisation d'un jeu donné. Autrement dit, la malléabilité interprétative révélée par l'application différenciée des briques de *gameplay* ne témoigne pas d'un défaut du modèle, mais d'un fait fondamental sur le jeu lui-même, sa résistance à l'universalisation. Une approche moins rigide par la contingence semble gagner en intérêt.

¹⁴⁵ La théorie du monomythe, formulée par l'anthropologue Joseph Campbell dans son ouvrage *Le Héros aux mille-et-un visages* (2013), postule l'existence d'un schéma narratif universel sous-jacent à de nombreuses mythologies, religions, et œuvres de fiction à travers le monde. Cette structure, appelée monomythe, décrit le parcours typique du héros qui entreprend un voyage transformationnel en trois grandes étapes : la Séparation (où le héros quitte l'ordinaire pour entrer dans un monde spécial), l'Initiation (où il fait face à des épreuves, acquiert des alliés et des compétences, et affronte une épreuve majeure), et le Retour (où, transformé, il revient dans le monde ordinaire avec un savoir, un pouvoir ou un bienfait pour la communauté).

Ensuite, sans surprise, certaines briques manquantes, ou considérées comme non pertinentes, ont été mentionnées dans la littérature scientifique (J. Alvarez, 2018, p. 70-71). En outre, dans les informations manquantes, nous trouvons également le fait que certaines actions dans les jeux vidéo peuvent être obligatoires ou interdites (72). Ce sont toutes ces critiques qui vont amener Alvarez à proposer une troisième itération de son modèle.

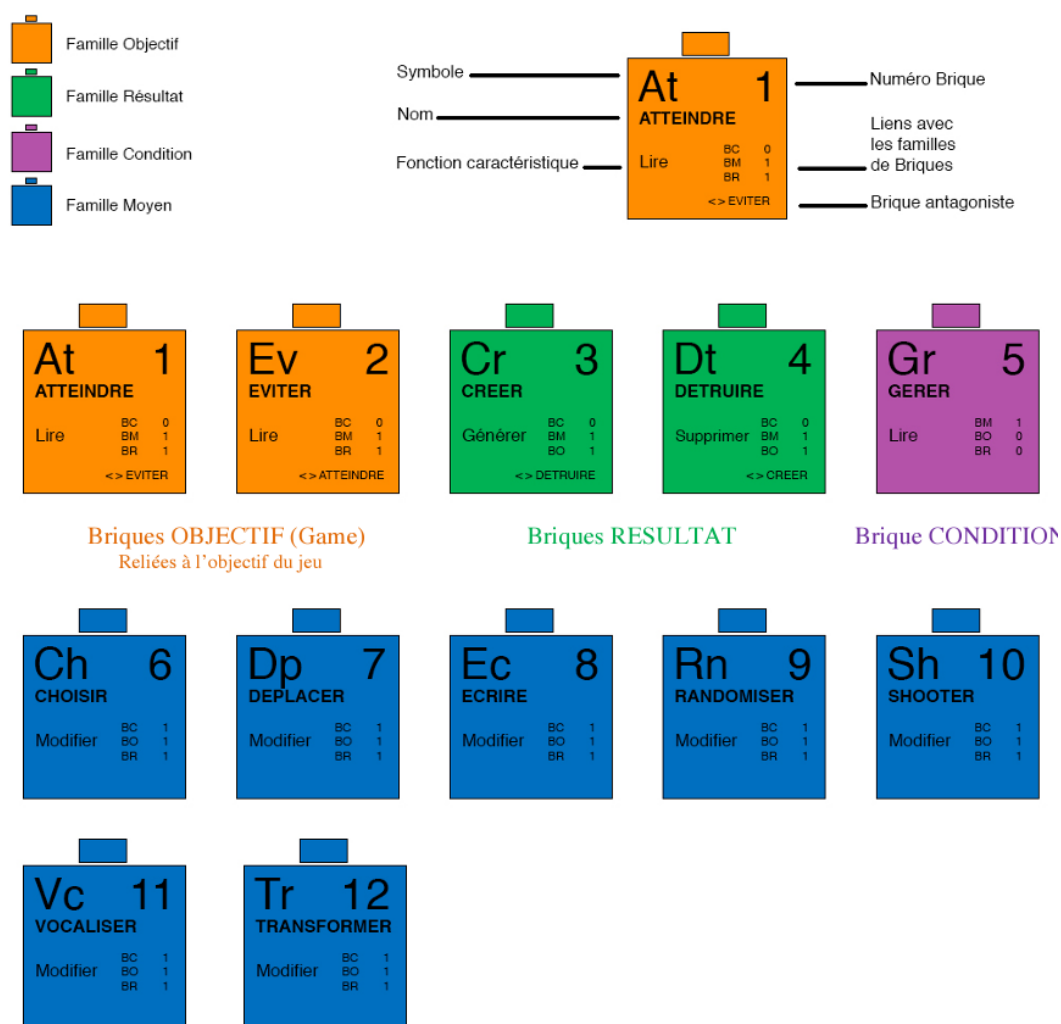


Figure 46 Troisième itération du modèle des briques de *gameplay* (Alvarez, 2018 : 103)

Cette fois, l'on s'éloigne du modèle mathématique tout en restant dans le domaine des sciences dures. C'est sur la base du tableau de Mendeleïev (le tableau périodique des éléments chimiques) que le modèle se développe. Ce revirement se base sur l'approche mathématique initiale, puisque la conceptualisation du *gameplay* se représente sous la forme d'équations (la numérotation des différentes briques permettant soudain d'en comptabiliser la somme), mais surtout du caractère combinatoire des éléments chimiques (98 – 100). Les briques ont désormais des familles, des briques antagonistes (At et Ev sont opposées, par exemple), et les différentes briques peuvent s'associer pour former des metabriques moléculaires, qui agrègent les informations manquantes présentées précédemment, comme le caractère obligatoire ou interdit (143 – 144). Les briques, les

métabriques et les metabriques moléculaires peuvent alors se combiner pour former ce que l'auteur appelle des métamolécules, censées représenter le *gameplay* entier d'un jeu (173). Pour la clarté de notre propos, nous n'allons pas entrer dans les détails du fonctionnement de la théorie d'Alvarez, mais allons plutôt revenir sur les caractéristiques et saillances qui en découlent.

De son approche ressortent des caractéristiques que nous avons notées dans plusieurs recherches. Premièrement, nous constatons une nouvelle fois l'orientation très technique et mathématique (ici, même chimique et physique) de la théorie d'Alvarez. Il est question d'abstraction et de représentation sous forme d'équation. Cette importance donnée aux mathématiques et à la nature informatique, il la partage avec nombre de chercheurs présentés en amont. Ensuite, si Alvarez tente une approche généralisante, c'est tout de même à l'action qu'il fait la part belle, ignorant par là même la nature plurisémiotique du jeu vidéo. Ici, le jeu est verbes et algorithmes, le tout envisagé sous un prisme dynamique et changeant, rejoignant notre cheminement réflexif sur l'expérimentation de la contingence. Enfin, l'un des constats qui nous paraît particulièrement pertinent dans le cadre de nos réflexions réside dans la source de « l'échec » d'une approche universalisante : l'appropriation subjective du jeu vidéo, subjectivité prégnante notamment dans les réflexions de Henriot.

2.4. LA LOCALISATION : L'AGENTIVITÉ ET LA LIBERTÉ AVEC LA CONTINGENCE POUR FIL CONDUCTEUR

Au fil des théories abordées dans ce chapitre, la contingence s'esquisse comme un prisme conceptuel particulièrement fécond pour penser les jeux vidéo dans leur complexité. Bien qu'elle ne soit pas toujours mobilisée explicitement, elle affleure dans la plupart des modèles analysés, comme une condition de l'émergence de la liberté du joueur, et donc, du plaisir ludique. En croisant les perspectives de Sartre, Deleuze, Aristote et Merleau-Ponty, nous avons dégagé six caractéristiques fondamentales de cette notion : l'indétermination, le contrôle, la reconfiguration, la perception subjective, l'action, et la relation. Ces dimensions résonnent avec une large part des discours académiques sur le jeu vidéo, mais leur mise en lien, jusqu'ici, restait dispersée. En suivant ce fil conducteur, nous avons pu montrer comment la contingence structure, souvent en creux, les principales tensions qui traversent les *game studies*.

La perspective sartrienne, en particulier, éclaire le jeu comme espace d'agentivité libre mais cadrée : les joueurs doivent être confrontés à des structures perceptibles, sans quoi leur liberté d'action devient illisible. Cette dialectique entre facticité et liberté se retrouve dès les approches classiques : chez Huizinga et Caillois dans la tension entre règle et improvisation, chez Henriot dans l'insistance sur la subjectivité du « faire semblant ». Ces prémisses prennent une autre dimension avec les théories computationnelles, qui encadrent la liberté du joueur par des systèmes d'états, de scripts et de feedbacks. Chez Juul, Crawford, Bogost ou Lindley, la contingence transparaît comme conditionnée par le système formel, y manque encore, selon nous, le contexte pragmatique entourant ladite structure.

Grâce à cette cartographie théorique, nous voyons que la localisation vidéoludique ne saurait être pensée comme une opération purement périphérique ou accessoire, bien qu'elle y soit souvent reléguée en raison de l'importance de la dimension technologique et technique du jeu vidéo. Pourtant, elle s'inscrit au cœur des dynamiques de contingence. En tant que pratique intersémiotique et située, elle est intrinsèquement liée aux modalités d'engagement proposées aux joueurs : elle influe sur les conditions d'activation des règles, sur la lisibilité des systèmes, sur l'accès aux informations nécessaires à la prise de décision, et sur les cadres interprétatifs qui façonnent l'expérience. En cela, elle partage une proximité profonde avec les logiques du *game design*.

Chris Crawford, qui conçoit l'interaction comme une conversation entre un système pensant et le joueur, offre une perspective essentielle : le localisateur, en tant que relais de cette conversation, peut agir sur la manière dont le jeu « répond ». La qualité de la relation interactive dépendrait ainsi des choix sémiotiques effectués lors de la localisation. Cette idée se prolonge chez Salen et Zimmerman, dont le modèle du *meaningful play* fait de l'interprétation une condition essentielle de l'expérience. La notion de redondance informationnelle, nécessaire pour compenser le tri perceptif des joueurs, trouve dans la

localisation un levier essentiel : localiser, c'est parfois choisir quel canal activer, quelle forme de redondance préserver ou réinventer.

Si l'on adopte des approches plus computationnelles, comme celles de Juul ou de Bogost, la localisation apparaît comme un point de tension : si les jeux sont conçus comme des systèmes de règles et de procédures, dans lesquels la fiction semble secondaire, comment concevoir l'impact d'une localisation ? Chez Lindley également, l'analyse des strates sémiotiques du jeu vidéo (narration, simulation, gameplay) fait l'économie de leur interaction conflictuelle. Or, c'est précisément dans ces zones de friction que la localisation agit : en modulant la relation entre ces systèmes, elle redessine l'expérience de jeu. C'est précisément là que se joue le retournement proposé dans cette thèse : les éléments à localiser ne sont pas de simples textes, mais des segments sémiotiques ancrés dans l'algorithmique et les systèmes ludiques. Ils sont liés à des mécaniques ou états de jeu et ont une fonction ludique. Localiser, c'est dès lors intervenir dans la logique même du système, en modifiant la perception des règles, la structure des choix, la manière dont la contingence est lisible et expérimentable. Contre l'idée d'une asymétrie hiérarchique entre règles, fiction ou narration, les réflexions en amont révèlent leur profonde porosité, en particulier du point de vue de la localisation : modifier une tournure, un ton, un mot, peut transformer la manière dont un objectif est perçu, et, nous le verrons, la dynamique ludique elle-même.

Si nous suivons la logique de Bogost, cette opération prend une tournure encore plus structurelle : si les jeux sont des formes de rhétorique procédurale, alors localiser, c'est reformuler cette rhétorique pour d'autres cultures et d'autres habitudes perceptives. La localisation devient alors une reconfiguration partielle du sens produit, à travers une manipulation signifiante des unités sémiotiques et algorithmiques. En cela, elle est une pratique de *design*, non pas surajoutée à un contenu préexistant, mais imbriquée dans le processus de développement d'un jeu. Cette opération ne peut être neutre : elle engage une manipulation signifiante des structures du jeu qui participe activement au déploiement du plaisir ludique.

Comme dans la perspective de Crawford lorsqu'il aborde la place du storytelling, la localisation souffre encore d'une prise en compte tardive dans le processus de *design*, souvent reléguée en fin de course. Pourtant, à l'instar du storytelling, elle manipule les dynamiques du *game* et du *play*, et nécessite de ce fait un dialogue soutenu avec les équipes de *game design*. C'est pourquoi cette thèse ambitionne de fournir les outils conceptuels nécessaires pour rétablir cette communication : non plus penser la localisation comme une opération langagière seulement, mais comme une pratique de *design* située, réflexive et critique.

En somme, ce chapitre nous permet d'inscrire la localisation dans le champ élargi des pratiques de *design* vidéoludique, en la reconsidérant comme un opérateur de contingence. Là où certaines théories tendent à opposer *game* et *play*, règles et fiction, structure et liberté, la localisation, dans l'approche que nous défendons, agit comme lieu

d'hybridation et d'équilibre. Elle montre que la contingence ne réside pas seulement dans le système, mais dans la manière dont ce système est perçu, médié et interprété. Ce rôle situé de la localisation, à la croisée du langage, du système et de la culture, sera au cœur des sections suivantes, où nous allons progressivement passer d'un cadre théorique à l'investigation quant à la manière concrète dont la contingence se traduit en jeu et dont elle peut être manipulée.

2.5. LA CONTINGENCE DIRECTEMENT MOBILISÉE DANS LES *GAME STUDIES* ET LA LOCALISATION

Dans les sections précédentes, nous avons retracé les principales théories du jeu à travers le prisme de la contingence, en montrant comment cette notion traverse, souvent en creux, les modèles classiques et contemporains des *game studies*. Ce parcours nous a permis de dégager six dimensions fondamentales de la contingence présentant une importance dans une application aux jeux vidéo : indétermination, contrôle, reconfiguration, perception subjective, action et relation. Ces sections ont également permis d'identifier de potentiels points d'ancrage pour la localisation vidéoludique dans les sciences du jeu. Cependant, avant de montrer concrètement comment les choix de localisation agissent sur la contingence, il nous faut affiner notre compréhension des dynamiques incertaines au cœur de l'expérience ludique afin d'isoler les leviers opérationnels sur lesquels la localisation peut s'exercer. Car si les jeux vidéo sont des systèmes d'incertitude, comme l'affirment Salen et Zimmerman, ils sont aussi des objets informationnels, sémiotiques, culturels, autrement dit, des espaces de médiation, où chaque mot, chaque agencement d'interface, chaque ton, chaque redondance ou suppression peut réorienter la manière dont un objectif est compris, une interaction interprétée, ou un choix actualisé.

Dans cette perspective, la localisation devient un vecteur de (re)configuration de la contingence : elle module l'accessibilité des systèmes de règles, transforme la lisibilité des enjeux ludiques, reconfigure les relations entre *game* et *play*, entre système et narration. Elle affecte donc directement la liberté du joueur et la survenance du plaisir ludique. Cependant, jusqu'à maintenant, si nous avons identifié les synergies théoriques entre les réflexions en *digital game studies* et notre approche, nous n'avons pas encore montré la manière concrète dont la contingence peut être modulée par les choix de localisation. Il nous reste donc à présenter les lieux et les moyens de la force transformative de la localisation en tant qu'acte de *design*.

2.5.1. UNE RESSOURCE INFORMATIONNELLE ?

Dans un premier temps, nous allons investiguer des théories se concentrant explicitement sur des notions proches de la contingence, comme l'incertitude et l'indétermination telles que les *game studies* les mobilisent. De cette manière, nous allons identifier les principaux ressorts concrets menant à des modifications des dynamiques de contingence au cours du processus de localisation.

Comme nous l'avons vu, Jacques Henriot décrit le jouer comme une pratique impliquant systématiquement une marge d'incertitude et une prise de distance, alors même que jouer nécessite un système de règles précis (1983). Jouer semble se situer dans un entredeux, reposer sur un équilibre délicat entre définition et indéfinition. Définition parce que les possibles doivent être cadrés, limités par des objectifs à atteindre grâce à un système de règles préalablement posé. Indéfinition, car si le résultat est trop certain, alors, le jeu n'a plus lieu d'être. L'idée est donc d'avoir un ensemble de règles, au sein duquel les joueurs peuvent se ménager un espace de liberté (Bonenfant, 2015).

Il convient en revanche de noter que, si le jouer contient une marge d'incertitude, l'objet-jeu ne semble pas intrinsèquement incertain. Ainsi, Jacques Henriot écrit que

[c]ette marge, en théorie du moins, peut toujours être calculée comme l'effet mesurable d'un ensemble de causes : l'indétermination n'est pas le résultat d'une contingence réelle au niveau de l'objet, mais seulement la conséquence d'un état d'ignorance dans lequel se trouve le sujet à l'égard de l'objet [...] (1983, p. 73).

Cette remarque trouve un écho dans la réflexion développée par Maude Bonenfant à partir du concept de distance d'Henriot : « [la] contingence n'est pas inscrite dans le jeu, mais dans l'interprétation du jeu - dans les sens produits pour et par le joueur. » (2013 : 2). Cette idée de contingence inscrite non pas dans l'objet-jeu, mais dans les sens produits par l'objet et par les joueurs, s'avère particulièrement intéressante : la contingence ne serait pas une composante « matérielle », mais se situe dans les actes de communication posés par les différents acteurs de la pratique du jouer. Ceci s'accorde avec les perspectives développées dans les pages précédentes : l'expérience de la contingence et la liberté d'agir dépendent essentiellement de la perception de leurs dynamiques, facteurs et éléments constitutifs. Aristote nous apprend qu'il existe une contingence du faisable, Deleuze que lorsque nous consommons un média, nous lisons et interprétons ce qui nous est visible et lisible, Delbouille que jouer à un jeu consiste en une appropriation psychomotrice et intellectuelle des mécaniques du jeu, et Sartre que ce n'est qu'à partir de la conscientisation d'un système que nous possédons une quelconque agentivité. Une fois que l'on possède les bons outils, le système et sa contingence peuvent être lus. Dès lors qu'il s'agit d'une réalité communicationnelle, alors, les équipes de localisation devraient idéalement être capables de discerner le substrat de la contingence et d'en gérer les dynamiques, qu'il s'agisse d'assurer son transfert, sa compensation ou sa préservation pour favoriser une expérience ludique optimale.

Si l'on se penche davantage sur le rôle de la contingence, elle s'avère indispensable au plaisir ludique. Pierre-Yves Hurel, lors de son travail sur la création de jeux vidéo dans la sphère amateur, s'est intéressé à la place de l'incertitude dans le jouer (Hurel, 2020 : 191), concept lié à la contingence. Selon lui,

[u]ne incertitude devient ludique précisément lorsque le joueur s'y engage par goût pour cette incertitude (que ce soit pour la combattre, pour s'y abandonner, etc.). [...] [J]ouer consiste à s'engager dans la gestion d'une incertitude, dans l'objectif de produire des effets de goût eux-mêmes incertains. (193 – 195 – notre emphase)

De la notion de gestion d'une incertitude, il est possible d'inférer la possibilité pour les équipes de localisation d'agir sur les informations et les outils mis à disposition des joueurs ayant une influence dans ladite gestion. Dans le cadre de la réflexion de Hurel, c'est bien le terme « incertitude » qui est choisi, et qui correspond, dans la perspective développée ici dans cette thèse, à l'expérimentation de la contingence. En effet, dans la section 1.1 du présent chapitre, nous présentons la contingence comme le propre d'un événement d'être ou ne pas être en fonction d'une série de facteurs. Ces facteurs, s'ils sont perçus, permettent de déployer l'agentivité. Hurel aborde la gestion d'une incertitude (donc l'exercice d'une forme d'agentivité), par le biais de prises (pour lui, les ludèmes pouvant être lus, comme nous l'avons vu dans la section 1.1 du présent chapitre), ce qui rapproche davantage son concept d'incertitude de notre conceptualisation de la contingence.

Jouer s'accomplit à travers des stratégies de guidage, que nous avons brièvement abordées dans le chapitre 1 de cette thèse, stratégies dont le rôle essentiel est de mitiger la contingence. Jouer, c'est déterminer l'indétermination, c'est fixer un possible pour une situation donnée, c'est résoudre activement le mystérieux entourant l'objet-jeu (Galloway, 2006, p. 94-95). En cela, la réflexion de Pierre-Yves Hurel rejoint la critique à l'encontre de Huizinga par Roger Caillois.

Il est méritoire et fécond d'avoir saisi l'affinité qui existe entre le jeu et le secret ou le mystère, mais cette connivence ne saurait toutefois rentrer dans une définition du jeu, lequel est presque toujours spectaculaire, sinon ostentatoire. Sans doute le secret, le mystère, le travesti enfin, se prêtent à une activité de jeu, mais il convient d'ajouter aussitôt que cette activité s'exerce nécessairement au détriment du secret et du mystère. Elle l'expose, le publie, et, en quelque sorte, le *dépense*. (Caillois 2009, 33 - emphase de l'auteur)

À première vue, nous pourrions penser que l'écartement de la notion de mystère de la définition du jeu par Caillois s'oppose aux réflexions de Hurel sur l'incertitude (Hurel, 2020, p. 193), mais il est un terme qui réconcilie les deux citations de manière définitive : « dépense ». Si jouer est agentivité, si jouer est expérimentation d'un espace de possibilités, alors jouer, c'est fixer les possibles. Jouer équivaut à lire l'étendue des

possibles et à les gérer. Jouer, c'est épuiser l'indétermination des possibles en les fixant, en d'autres termes, les dépenser. Si le mystère ne fait pas partie de la définition du jeu de Caillois, son épuisement, en revanche, en fait assurément partie intégrante.

Roland Barthes, dans son essai « Rhétorique de l'image », affirme que nous sommes une « civilisation de l'écriture » (Barthes, 1964 : 43), et en tant que telle, nous avons encore une forte tendance à transmettre des informations par le texte. Pour lui, le « message linguistique permet de contrecarrer la terreur des signes incertains » (ibid.). Il en va de même dans le jeu vidéo. Au fur et à mesure de sa partie, le joueur reçoit certaines informations explicites, et infère l'implicite, oscillant en permanence entre détermination et indétermination, pour atteindre idéalement au point d'équilibre entre les deux. Comme expliqué dans notre section 2.3.3 du présent chapitre, Salen et Zimmerman font état d'une telle oscillation lorsqu'ils affirment que

[L]a relation entre la structure, le contexte et le sens nous apprend que l'acte d'interprétation se base, en partie, sur le mouvement entre les informations connues et inconnues¹⁴⁶ (Salen et Zimmerman, 2004 : 43)

Outre la mention du mouvement entre informations connues et inconnues, l'importance du contexte et de la structure nous amène à penser le concept de contingence comme transcendant les systèmes sémiotiques du jeu vidéo, comme une articulation d'actes et d'éléments de langage assurant la contingence nécessaire au plaisir ludique. Là où Hurel postule un système binaire impliquant une incertitude ludique, ou non ludique, Malaby (2007) décline plutôt des types de contingences du jeu vidéo en 4 catégories¹⁴⁷ : la contingence stochastique, sociale, performative et sémiotique. Son travail a joué un rôle important dans la construction de notre appareil théorique. L'intérêt de la notion de contingence est qu'elle permet de considérer une structure ludique fixe, donc, l'objet-jeu, comme favorisant une expérimentation subjective équilibrée de la contingence. La contingence stochastique concerne l'aléatoire pur. Les jeux de dés constituent un bon exemple de ce type de contingence. Il convient de noter que ce type de contingence est présent dans les jeux vidéo, comme dans les MMORPGs. En effet, lorsque les joueurs battent certains ennemis, des récompenses partiellement aléatoires leur sont distribuées. Il est fréquent de s'attaquer de nombreuses fois à un même ennemi, car il peut fournir différentes pièces de butin. Bien qu'il soit possible de se renseigner sur les taux de *drop*¹⁴⁸, et de savoir à quel butin s'attendre, la pièce d'équipement reçue après la victoire reste indéterminée jusqu'à la victoire pour les destinataires. Ce butin est généralement présenté comme aléatoire par les studios et par les joueurs.

¹⁴⁶ *[The] relationship between structure, context, and meaning tells us that the act of interpretation relies, in part, on the movement between known and unknown information.*

¹⁴⁷ Par contingence, Malaby parle de « ce qui aurait pu être autrement » (Malaby, 2007 : 15), donc, une forme d'indétermination. C'est par le biais de cette indétermination que nous effectuons le rapprochement entre l'idée d'incertitude hurelienne et la notion de contingence.

¹⁴⁸ Le taux de drop est une notion dans les MMORPGs qui se réfère au pourcentage de chance d'obtenir un équipement en particulier en battant un ennemi ou en remplissant un objectif spécifique.

Cependant, le jeu vidéo est un média qui présente ce que Hurel appelle une bimatérialité (Hurel, 2020, p. 196) : il est à la fois

formes-prêtes-à-être-jouées et lignes-de-code-dissimulées. [...] Cette matérialité est non seulement double, mais elle est aussi déséquilibrée sur le plan de la détermination : les unités jouables sont sous-déterminées en jeu (une partie du jeu même consiste à en comprendre le fonctionnement) et surdéterminées sur le plan de la programmation (leur fonctionnement est irrémédiablement déterminé par les lignes de code). (ibid.)

L'idée de surdétermination aide à comprendre en quoi la stochastique s'applique difficilement au jeu vidéo. En effet, l'idée de contingence stochastique nous paraît difficilement compatible avec le fait que le jeu vidéo est un système de règles fermé et prédéterminé. Quand bien même les joueurs peuvent avoir l'illusion de l'aléatoire, du point de vue du code, il ne s'agit que de probabilités préencodées, et donc, éloignées de la notion de pure stochastique. En outre, dans le contexte de la localisation vidéoludique, ce type de contingence n'apporte rien d'opérateur pour penser l'agentivité des localisateurs. Ceux-ci n'ont pas réellement d'emprise sur cette forme de contingence, elle ne nous semble dès lors pas pertinente dans le cadre de notre travail.

Ensuite, par contingence sociale, Malaby entend que, lorsque l'on joue avec d'autres personnes, il est difficile de connaître leurs intentions. L'on ne sait jamais vraiment ce à quoi l'adversaire pense, et comment il compte jouer. Comme exemple, il prend le poker, où les joueurs cachent leur jeu. Cette notion est bien sûr applicable au jeu vidéo, notamment dans les jeux en ligne compétitifs, où les intentions des adversaires nous sont partiellement inconnues. La contingence performative, quant à elle, est au cœur de l'idée de jeu en tant que système ludique, et par extension, de jeu vidéo, étant donné qu'elle porte sur l'indétermination de la victoire. Comme mentionné précédemment, si l'on est sûr de gagner, le jeu disparaît. La victoire ne doit pas être donnée, elle doit s'arracher. Enfin, la contingence sémiotique porte sur l'interprétation des résultats de l'activité ludique. Ce type de contingence trouve de nombreux exemples dans les jeux vidéo, puisqu'il est indispensable pour les joueurs de comprendre les conséquences de leurs actions. L'un des exemples donnés dans notre étude exploratoire (cf. chapitre 1, section 4.3.) est parlant. Lorsque le jeu *Papers, Please* présente des gros titres qui dépendent des actions des joueurs, c'est naturellement pour les guider dans leur interprétation des conséquences de leurs actions et choix vis-à-vis des événements du jeu. Aujourd'hui, le champ des possibles tend à s'étendre toujours davantage grâce à l'évolution des techniques de développement : il n'existe bien souvent pas un seul et unique moyen de gagner. Dans certains jeux, comme dans la franchise *Mass Effect*, les actions des joueurs impliquent des choix moraux ou qui ont une influence directe sur les PNJs accompagnant l'avatar. Ainsi est-il possible pour les joueurs de prendre du recul par rapport à leurs victoires, leurs défaites, et de manière générale, par rapport aux événements qui

surviennent, et d'en inférer les implications, pour ensuite adapter ou non leur style de jeu en fonction de leur objectif moral, ludique, narratif, ou quel qu'il soit.

La théorie de Malaby se révèle intéressante, en ce qu'elle combine moult perspectives présentées dans la section 1 de ce chapitre : l'agentivité des jouaires dans la contingence performative, la dimension humaine du jeu dans la contingence sociale, l'abstraction mathématique dans la stochastique, et l'aspect médiatique et communicationnel du jeu dans la contingence sémiotique. Cependant, si l'élégance de cette théorie est indéniable, en ce qu'elle permet l'émergence de nombreux questionnements originaux, nous ne sommes pas totalement convaincu par la scission entre les types de contingence. Par exemple, la contingence performative en tant que catégorie séparée des autres peut donner l'impression que la contingence sociale ou sémiotique ne sont pas directement liées à la réussite de l'entreprise des jouaires. Dans l'exemple donné dans la section 5.3.2 de notre premier chapitre, *Paper's Please* et ses gros titres, l'interprétation des implications ludiques du texte a une influence directe sur la manière de jouer des jouaires, et donc, sur leur capacité à battre le jeu. La séparation entre les types de contingence pourrait, dans le cadre d'analyses traductologiques, amener à une scission artificielle dans les enjeux de localisation, ou, à tout le moins, occulter la richesse des stratégies de guidage auxquelles nous nous intéressons. En revanche, il convient de noter que, de la théorie de Malaby, saillent des notions fondamentales abordées dans le présent chapitre, comme la perception, l'agentivité et l'action.

Résumons les points importants jusqu'ici. La contingence a été traitée de manière très riche dans la philosophie, et nous avons identifié qu'elle 1) entraîne une forme d'indétermination du point de vue des possibles, 2) implique une forme de contrôle, ou non, 3) est synonyme d'une reconfiguration permanente des conditions d'existence d'un sujet percevant, 4) permet de penser sa perception subjective, 5) dépend de toute une série de facteurs et conditions contrôlables, ou non, et qu'elle 6) ne se déploie qu'à travers l'action (cf. section 1.4. du présent chapitre). À tout ceci s'ajoute le fait que la contingence est au cœur du plaisir ludique et qu'elle semble être expérimentée par les jouaires. Nous savons également qu'elle n'est pas tant contenue dans l'objet-jeu, mais se situe plutôt du côté du sujet percevant, dans une forme d'indétermination des jouaires vis-à-vis de l'objet. Nous avons également abordé le statut médiatique et communicationnel du jeu vidéo, et le fait que la contingence est expérimentée au travers d'une expérience ludique et de multiples actes de communication. Tout ceci nous amène à notre hypothèse de recherche :

la contingence se trouve dans les actes de communication du média vidéoludique, et donc, les localisataires de jeux vidéo, en tant qu'agents communicants et actaires de design, ont une influence directe sur l'expérimentation de la contingence ludique par les jouaires, et donc sur le plaisir de jeu.

2.5.2. APPROCHE PAR LA CONTINGENCE EN LOCALISATION VIDÉOLUDIQUE

Afin de pouvoir mobiliser la contingence dans le cadre de la localisation de jeux vidéo, il convient donc de procéder en plusieurs étapes. Premièrement, afin de pouvoir recourir à la contingence de manière opératoire, il nous semble important de nous fonder sur des outils d'analyse spécialisés sans lesquels il ne serait ni possible d'évaluer les degrés de contingence ni de la recontextualiser en regard du système ludique d'un jeu. En ce sens, nous pourrions recourir à la sémiotique temporelle de Lindley (section 2.3.1. du présent chapitre), mais comme mentionné précédemment, les niveaux de lecture de Lindley s'avèrent parfois nébuleux. Afin de contourner cette difficulté, comme abordé dans notre chapitre 2, nous avons choisi d'aborder les jeux du corpus en procédant à des analyses à hauteur d'énigme, puisque les Point n'Click en sont une succession. Afin de faciliter la lecture des énigmes, nous recourons à un outil de *game design* spécifique : le *Puzzle Dependency Charts*¹⁴⁹ (PDC). Cet outil est fréquemment utilisé dans les documents de développement pour représenter les étapes minimales d'une énigme spécifique, c'est-à-dire les étapes indispensables à sa complétion. Cet outil présente le double avantage de situer temporellement et spatialement les étapes minimales d'une énigme et de les ordonner les unes par rapport aux autres dans un système ludique. Prenons l'exemple suivant :

Puzzle Dependency Chart

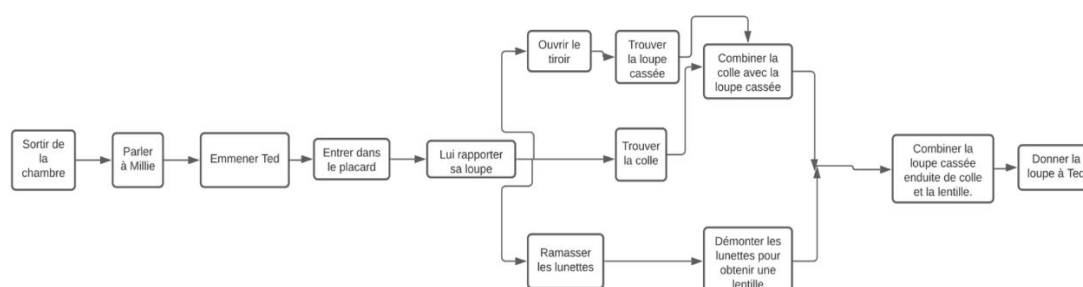


Figure 47 PDC première énigme de Bear With Me

Le PDC de la figure 47 représente les étapes minimales de la première énigme de *Bear with Me*. Le jeu débute avec le personnage d'Amber, qui se trouve dans sa chambre. En parlant au premier PNJ rencontré, Millie, l'on apprend deux choses : le frère d'Amber a disparu, et pour le retrouver, il faut parvenir à sortir de la chambre. Cependant, Millie ne laissera sortir Amber que si elle est accompagnée par Ted. Une fois que les joueurs parlent à Ted, ils apprennent que Ted ne viendra que si Amber lui rend la loupe qu'elle lui

¹⁴⁹ Les PDC constituent aujourd'hui des outils largement utilisés dans le domaine du développement d'*aventure games* et autres point n'clicks (Christopher, 2018). Sa première utilisation est attribuée à Ron Gilbert, *game designer*, et dont il a fait une description sur son blog de développement : https://grumpygamer.com/puzzle_dependency_charts

avait empruntée il y a longtemps. L'énigme consistera donc à trouver un moyen de trouver la loupe et de la rendre à Ted. Malheureusement, la loupe est cassée, il faut donc la réparer.

Le PDC de la figure 47 contient de nombreuses informations importantes. Premièrement, les étapes s'agencent de manière linéaire, selon un axe syntagmatique précis, c'est-à-dire l'axe représentant l'ordre dans lequel les étapes doivent être accomplies. Pour pouvoir entrer dans le placard, il faut préalablement avoir parlé à Millie. Aux alentours du milieu de l'énigme se trouve un embranchement sur l'axe paradigmatique, c'est-à-dire l'axe où les étapes minimales peuvent être accomplies en parallèle. « Ouvrir le tiroir », « trouver la colle » et « ramasser les lunettes » peuvent se faire dans n'importe quel ordre, ce qui implique une plus grande liberté pour les joueurs que lorsque les étapes doivent être remplies selon un ordre fixe et linéaire. Il s'avère que la quantité de stratégies de guidage est généralement corrélée à la plus ou moins grande liberté accordée par les développeurs dans l'ordre de résolution des étapes (Houlmont, 2022b). Dans nos PDCs, nous avons également choisi de représenter une information supplémentaire : la complexité spatiale. Par complexité spatiale, nous entendons le nombre de lieux dans lesquels les joueurs doivent évoluer pour résoudre une énigme. À partir de l'entrée dans le placard, les joueurs mènent leurs recherches dans deux lieux différents : la chambre et le placard, ce qui complexifie également le processus d'enquête.

L'approche par énigmes nous permet de postuler trois niveaux auxquels la contingence survient et s'équilibre : le niveau micro, c'est-à-dire un niveau de contingence qui se situe à la hauteur des éléments minimaux d'une partie d'énigme. Le niveau de microcontingence est segmentable, il est ainsi possible de situer relativement précisément le moment d'une énigme où un segment peut être expérimenté. Cette caractéristique facilite grandement les analyses contrastives des dynamiques d'équilibrage des stratégies de guidage dans plusieurs versions linguistiques. Ensuite vient le niveau méso. Dans le cadre de cette thèse, ce niveau se situe à la hauteur d'une partie de jeu représentable par *Puzzle Dependency Charts*, c'est-à-dire d'une énigme clairement identifiable, avec un début, un milieu (composé de plusieurs étapes minimales) et une fin. Enfin, le niveau macro, qui est le niveau global de contingence d'un jeu, c'est-à-dire, la potentielle somme expérientielle d'un objet-jeu donné.

Postuler trois niveaux de contingence permet de rendre compte de dynamiques de guidage à l'échelle de parties de jeu, mais également de les considérer au sein du système ludique entier. Les dynamiques de contingence se déploient tout au long d'un jeu, et l'équilibrage global, comme nous l'avons vu plus tôt, influence le plaisir ludique.

Approcher la localisation par la contingence implique plusieurs phénomènes possibles : la perte, la conservation et l'augmentation de contingence au cours du processus de localisation. Ce type de phénomènes font ressurgir des questionnements fréquents au sein de la traductologie, comme les théories de l'équivalence (Koller, 1997) ou de la loyauté (Nord, 2018) ou tout autre concept ayant trait aux rapports qu'entretiennent les versions sources et cibles des textes traduits. En effet, l'idée de perte, de conservation et

d'augmentation ne peut se déployer qu'à travers une perspective contrastive entre un texte source et un texte cible.

Il arrive fréquemment que des segments de texte soient intraduisibles pour l'une ou l'autre raison. Dans le jeu vidéo, nous pourrions donner l'exemple de la fameuse énigme impliquant la « *Monkey Wrench* » dans le jeu *The Secret of Monkey Island and Monkey Island 2: LeChuck's Revenge* (Lucasfilm, 1991). Il s'agit de la suite *The Secret of Monkey Island* (Lucasfilm, 1990). Le joueur y incarne Guybrush, un jeune pirate maladroit à la recherche d'un trésor. L'une des énigmes de ce jeu est particulièrement connue, déjà dans le monde anglophone, parce que considérée d'une très grande difficulté. Les joueurs se trouvent face à une pompe à eau qu'il s'agit de fermer pour pouvoir couper le flux de chutes d'eau. La solution de l'énigme repose sur un jeu de mot en anglais, déjà considéré comme farfelu en langue source. Pour fermer la pompe, il faut utiliser un singe.



Figure 48 Énigme de la monkey wrench | *Monkey Island 2* (Lucasfilm, 1991)

La logique derrière cette énigme est qu'il existe un outil appelé *Monkey Wrench* en anglais, c'est-à-dire une clé à molette. Cette énigme est considérée comme capillotractée, puisqu'aucun élément dans le jeu ne s'appelle *Monkey Wrench*, pas même le singe. Cet exemple illustre bien comment les connaissances externes à une expérience de jeu donnée peuvent intervenir dans la partie d'un joueur (cf. excursus, section 3.). Pour anticiper la solution de l'énigme, il faut savoir ce qu'est une *Monkey Wrench* et imaginer la métaphore du singe qui se transforme en outil (PiecesOfKate, 2018). Si cette énigme, alors qu'elle avait été pensée en anglais, était déjà trop difficile pour les joueurs sources, le problème s'est vu accentué dans les versions localisées. Les versions française, espagnole et italienne ne permettent pas de comprendre l'énigme (Goux, 2023). Ce n'est que dans la traduction faite par un fan en 2014 qu'apparaît un jeu de mots lorsque le joueur interagit avec le singe afin de guider les joueurs (Ouaz, 2014), de préciser le

champ des possibles de manière implicite. Ainsi, lorsque le joueur interagit avec Jojo le singe, l'avatar s'exclame « Il est mignon, d'une belle couleur écrouvisse ». Ce segment de texte se rapporte à la couleur du singe et est un jeu de mots entre écrevisse, et les mots « écrou » et « visse », des termes qui lient le singe avec le champ lexical des outils.

Cette stratégie d'ajout est également connue en traductologie, et permet de mettre en lumière un phénomène tout à fait fascinant : il est possible de prendre des décisions de localisation menant à des dynamiques de contingence différentes à des moments clés du jeu. Le singe et la pompe se trouvent à deux endroits différents dans *Monkey Island 2*, le degré de contingence expérimenté par les joueurs était trop élevé, et le traducteur amateur a choisi de compenser le manque de cadrage de la version originale par l'ajout d'un jeu de mots à un endroit où l'on n'en trouvait pas à l'origine.

Ceci nous amène à penser que les dynamiques de contingence sont mobiles et peuvent se mouvoir d'une étape minimale à une autre par un procédé de compensation du même acabit que celui théorisé par Hélène Chuquet et Michel Paillard (1987). La définition la plus claire de ce phénomène se trouve chez Mona Baker, qui affirme qu'il s'agit d'« une technique qui implique de compenser une perte d'un effet du texte source en reproduisant un effet similaire dans le texte cible à travers des moyens spécifiques à la langue cible » (Baker, 2017 : 31). Chuquet et Paillard montrent qu'il est possible de compenser des pertes d'effets, notamment stylistiques, d'un texte source dans un texte cible en déplaçant la charge (stylistique, humoristique ou autre) à un autre endroit pour en préserver un niveau global (Chuquet & Paillard, 1987, p. 216-220). C'est ici que nous voyons l'intérêt à la fois de la conceptualisation des trois niveaux de contingence présentés, mais également des *Puzzle Dependency Charts*. Reprenons l'exemple de PDC donné en amont :

Puzzle Dependency Chart

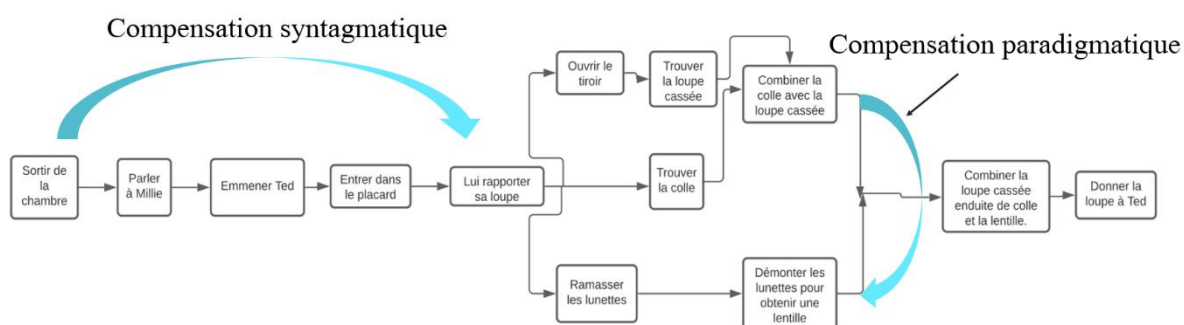


Figure 49 La mobilité de la contingence

Grâce à un PDC, il est possible de visualiser la mobilité de la contingence. Partant que les compensations sont possibles, elles peuvent augmenter ou diminuer le degré potentiel de contingence expérimenté à un endroit donné et compenser cette augmentation ou diminution par ailleurs. Ces déplacements peuvent s'effectuer tant sur l'axe syntagmatique que sur l'axe paradigmatique. Par exemple, si un jeu de mots intraduisible

visant à guider un joueur dans une énigme survient au début de celle-ci, le localisateur peut choisir de le compenser plus en avant sur l'axe syntagmatique, donc dans une étape ultérieure. De même, dans les moments moins linéaires où plusieurs étapes sont réalisables en parallèle, le localisateur peut opter pour une compensation parmi les étapes parallèles (donc paradigmatique) afin d'équilibrer la contingence de la partie d'énigme non linéaire.

Le moment précis de l'ajout du jeu de mots de la part du traducteur amateur dans *Monkey Island 2* peut également être identifié sur un PDC.

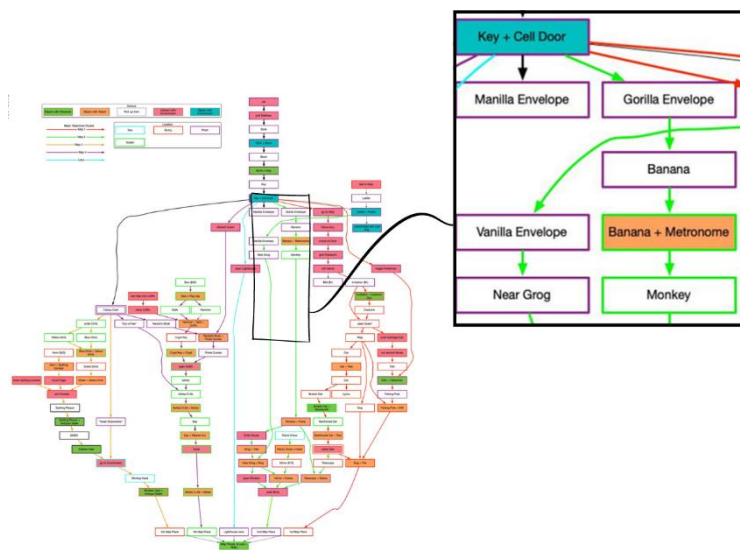


Figure 50 PDC réalisé par les utilisateurs de Reddit | Source : <https://www.reddit.com/media?url=https%3a%2f%2fi.redd.it%2fgpxkrtepnvt71.jpg>

Le jeu de mots ajouté par le traducteur amateur a été ajouté lors de l'interaction avec le singe, nous pouvons donc estimer le moment de l'énigme où la compensation survient. La figure 50 représente le PDC du jeu *Monkey Island 2* en entier (à gauche) et l'endroit précis de la compensation (à droite, dans l'encadré).

La figure 50 montre qu'au moment concerné, les joueurs font face à une grande complexité à la fois spatiale et paradigmatique, étant donné que cette énigme présente 8 flux narratifs parallèles. Pour que la stratégie de guidage fonctionne, les joueurs doivent interagir avec le singe et interagir avec la pompe à eau pour pouvoir faire le lien. La compensation du traducteur amateur par l'ajout d'une stratégie de guidage se situe au moment où les joueurs peuvent interagir avec le ludème du singe, juste après avoir accompli les étapes minimales de la banane et du métronome (cf. figure 50). Dans les analyses que nous présenterons dans les chapitres qui suivent, nous avons noté de

nombreux phénomènes de modification des niveaux de contingence par le biais d'altérations de stratégies de guidage.

Dans les pages qui suivent, nous allons approcher le transfert de la contingence comme le résultat de stratégies de guidage, modifiées ou non, au cours du processus de localisation. Les degrés de contingence peuvent ainsi être évalués de manière relative et contrastive (entre les différentes versions linguistiques).

2.5.3. DIMINUTION, AUGMENTATION ET CONSERVATION

Comme nous l'avons esquissé, tout choix traductif dans un jeu vidéo aura un potentiel effet sur l'expérimentation de la contingence. Il se peut que le niveau de contingence augmente, diminue ou reste équivalent par rapport à la version source. Il convient de souligner que les trois phénomènes ne sont pas intrinsèquement positifs ou négatifs. Une diminution du degré de contingence peut être positive dans le cas où la version source était trop opaque pour que les joueurs puissent jouer efficacement. En revanche, une diminution trop importante pourrait rendre le jeu trop facile, ce qui ne permettrait pas le plaisir ludique.

I. La recherche des chaussettes

Comme exemple pour les modifications du degré de contingence, nous allons nous pencher sur une partie d'énigme particulièrement parlante. Cet exemple provient du jeu *Deponia* (Daedalic Entertainment, 2012), un point n'click dans lequel le joueur incarne un personnage excentrique : Rufus. Dans la première énigme du jeu, Rufus se fixe pour objectif de se rendre sur Elysium, une station orbitale où vivent les gens riches. Pour ce faire, il doit faire sa valise, et pour ce faire, il doit trouver une série d'objets afin d'être bien préparé pour son voyage, dont une paire de chaussettes. L'énigme se présente comme suit :

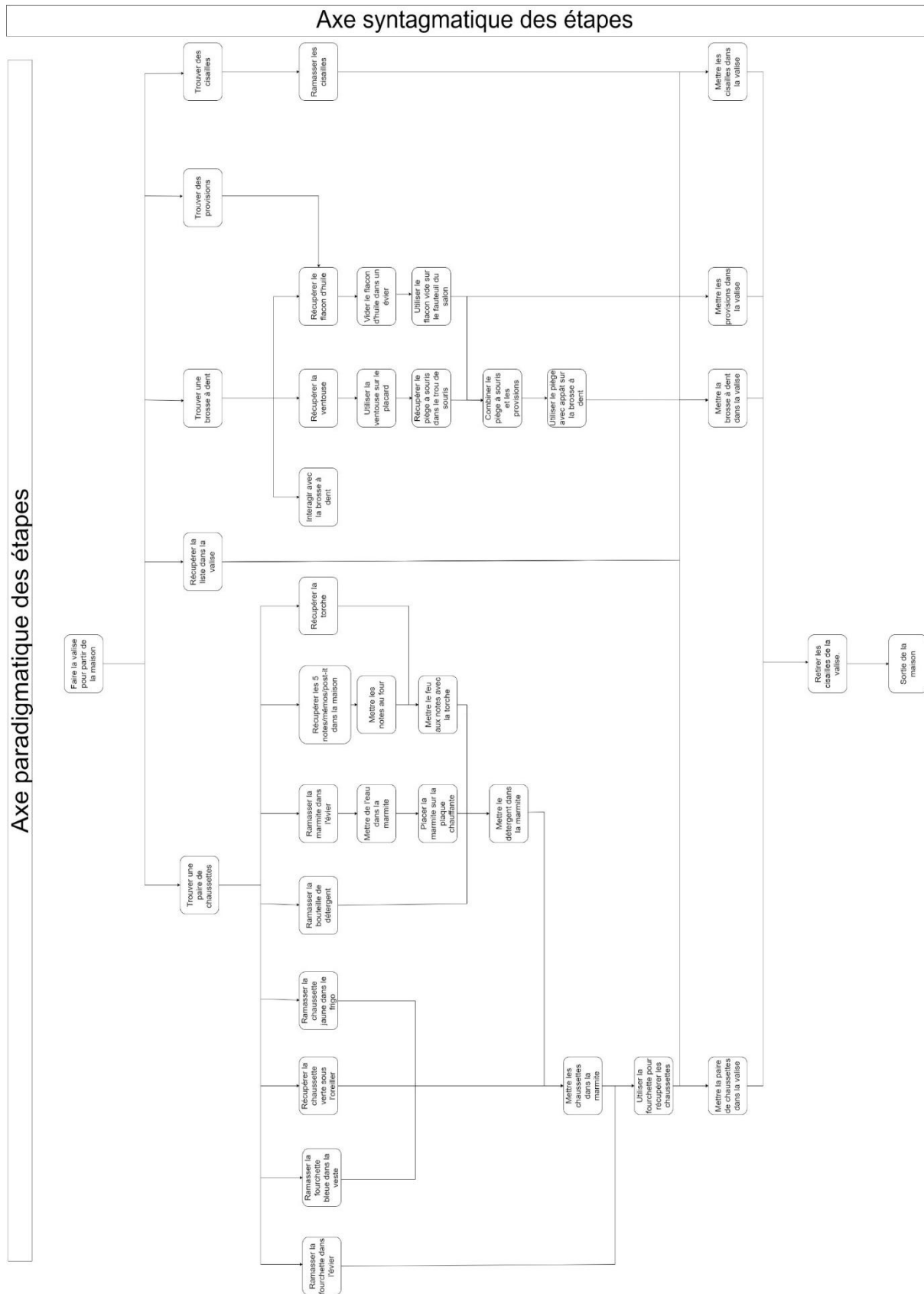


Figure 51 PDC de la première énigme de *Deponia*

La première énigme de *Deponia* contient 33 étapes minimales, et il peut y avoir 12 flux paradigmatiques en parallèle (cf. figure 51). La quantité de stratégies de guidage est généralement corrélée au degré de contingence pouvant être expérimenté par les joueurs (Houlmont, 2022b). Avec autant de possibilités, il est souhaitable que ceux-ci ne restent pas dans le flou complet, beaucoup de guidage implicite se cache donc dans les textes du jeu.



Figure 52 3^e tableau de la première énigme de *Deponia*

Penchons-nous ici sur un flux en particulier, à savoir, l'obtention des chaussettes. Cette étape se situe à l'extrême gauche du PDC en figure 51. Afin d'obtenir la paire de chaussettes, 14 étapes minimales sont nécessaires. Plusieurs chaussettes se trouvent dans la maison, mais elles sont toutes de différentes couleurs, ce que le personnage fait remarquer à chaque fois que les joueurs tentent de combiner des chaussettes différentes en prononçant le segment de texte suivant¹⁵⁰ :

ID	Fil rouge	Personnage	Version allemande	Version anglaise	Version française
21931	O	Rufus	Ich sollte erst das passende Gegenstück zu dieser Socke finden.	I should find the matching sock first.	Je devrais commencer par trouver l'autre chaussette de la paire.

¹⁵⁰ Comme mentionné dans notre chapitre 2, il convient de souligner que la franchise de *Deponia* est une franchise allemande. Le jeu a été traduit de l'allemand vers l'anglais. Ensuite, l'anglais a été utilisé comme langue pivot vers le français.

Dans le segment 21931, il s'agit d'un phénomène de conservation de la contingence. Le segment originel a plusieurs rôles. Premièrement, il rappelle l'un des objectifs principaux de la première énigme : trouver une paire de chaussettes. Ensuite, au guidage participe également le fait que la couleur de chaque chaussette est précisée dans le jeu, et ce, afin de donner l'impression qu'il est possible d'en trouver deux de la même couleur. Enfin, il s'agit d'un *feedback* quant à l'action entreprise par les joueurs. En précisant qu'il doit d'abord trouver la chaussette correspondante, Rufus vise à faire comprendre qu'il y a bien quelque chose à faire avec les chaussettes, mais que combiner deux chaussettes différentes n'est pas la bonne solution. Le même segment a deux rôles distincts que l'on pourrait considérer intuitivement comme contreproductifs. Le premier rôle est de faire croire aux joueurs qu'il est possible de trouver deux chaussettes de la même couleur, ce qui n'est finalement pas le cas. Le second rôle vient contrebalancer le flou induit par le premier : comme mentionné plus haut, le segment 21931 est un *feedback* visant à faire comprendre aux joueurs qu'ils sont sur la bonne piste, mais que ce n'est pas là la bonne manière de procéder. Ce segment illustre particulièrement bien l'équilibre délicat quant au guidage dans un jeu : il cadre l'espace de possibilités du jeu tout en le laissant ouvert. Les segments en anglais et français conservent bien les dynamiques du segment source. L'idée se cachant derrière cette stratégie de guidage est d'amener les joueurs à emprunter leur propre cheminement réflexif quant au champ des possibles ludiques.

Dans cette énigme, il est possible de finalement combiner des chaussettes pour avoir une paire assortie, mais pour ce faire, il faut d'abord mettre les chaussettes dans une marmite avec de l'eau et du détergent, allumer le poêle visible sur la droite de la figure 52. Ensuite, il faut récupérer les chaussettes au moyen d'une fourchette trouvée plus tôt dans un évier. Beaucoup de segments ont pour rôle d'indiquer plus ou moins subtilement la marche à suivre. Par exemple, lorsque l'on ajoute d'autres objets dans la valise, comme la brosse à dents ou les provisions, l'avatar revient sur les objets manquants.

ID	Fil rouge	Personnage	Version allemande	Version anglaise	Version française
32066	O	Rufus	Es fehlt nur noch ein Paar Socken ...	All that's missing is a pair of socks ...	Il ne manque plus qu'une paire de chaussettes...

Les segments 21931 et 32066 sont à dessein assez directs. Il s'agit de stratégies de guidage flirtant avec l'explicite complet. En revanche, le segment 63069 ci-dessous présente ce que l'on pourrait appeler un « hasard heureux » de modification de la contingence dans cette partie d'énigme.

ID	Fil rouge	Personnage	Version allemande	Version anglaise	Version française
63069	O	Rufus	Büärg. Was für Plörre.	Yuk. What gnat's piss.	Pouah. C'est du vrai jus de chaussette.

Ce segment apparaît lorsque les jouaires cliquent sur le robinet de l'évier, visible sur la figure 52. En apparence, le segment allemand ne semble pas avoir beaucoup de rapport avec l'énigme en cours. Cependant, il s'avère qu'il a son importance d'un point de vue cognitif¹⁵¹. Il a pour but de souligner que l'eau qui s'écoule du robinet lorsqu'il est ouvert est particulièrement sale par l'utilisation du terme « Plörre », un terme généralement utilisé pour décrire une mauvaise boisson. Étant donné que les jouaires peuvent trouver du détergent pour laver les chaussettes, aborder la saleté de l'eau mobilise l'espace mental du nettoyage, place les jouaires sur la piste de la solution de l'énigme par ce que l'on appelle la loi de proximité¹⁵² (Wertheimer, 1923).

La version anglaise n'apporte pas d'information supplémentaire. Du point de vue du transfert de la stratégie de guidage, il s'agit d'un phénomène de conservation de la contingence dans le couple allemand-anglais. En revanche, en français, c'est l'expression « jus de chaussette » qui a été choisie. L'idée de saleté a été conservée, mais c'est surtout la présence du substantif chaussette qui s'avère intéressante. La version française du segment 63069 renforce la cohérence perçue par les jouaires en matière de champ des possibles : dans l'énigme, l'eau doit être récoltée et combinée aux chaussettes trouvées dans la maison. La présence du mot « chaussette » provoque une association cognitive entre les ludèmes des chaussettes et l'eau. Cette association mène à un guidage plus présent qu'à l'origine. Ce segment présente une diminution de la contingence expérimentée par les jouaires dans le cas où ceux-ci interprètent ce substantif comme étant un indice. Il convient de souligner que l'efficacité des stratégies de guidage dépend de nombreux facteurs, sur lesquels nous reviendrons en détail dans le chapitre 4 de cette thèse, en particulier dans les sections 2 et 3 dudit chapitre.

Dans les œuvres audiovisuelles, il n'est pas rare que les choix de traduction mènent à une interprétation intersémiotique nouvelle. Guillot note, en parlant des sous-titres, qu'ils tendent à générer leur « propre système de représentation multimodale intratextuelle¹⁵³ » (Guillot, 2019, p. 39) : le mode textuel s'articule aux autres systèmes sémiotiques et développe ses propres dynamiques sémantiques. Ce phénomène est également mentionné par Remael et Revier (2019) dans leur étude sur l'implication de la multimodalité dans la traduction audiovisuelle.

La cohésion multimodale représente un défi particulier en traduction audiovisuelle [...]. En AVT, un mode [sémiotique] est altéré/traduit et, en conséquence, l'interaction explicite et implicite entre ce mode traduit et

¹⁵¹ Nous reviendrons sur les implications cognitives de ce segment dans le chapitre 4, section 3 de cette thèse.

¹⁵² En psychologie cognitive, les signes et ensembles de signes survenant dans un contexte temporel et spatial proche tendent à être interprétés conjointement. Nous aborderons plus en détail les différentes lois gestaltistes de Wertheimer (Wertheimer, 1923) dans le chapitre 4, section 3 de notre thèse.

¹⁵³ « own system of in-text multimodal representation » (Guillot, 2019, p. 39)

les autres modes peut également être altérée, parfois involontairement¹⁵⁴. (262)

Les choix de traduction du texte ont une influence sur la cohérence intersémiotique des différents systèmes de signification. Dans le cas du segment 63069, il s'agit d'un hasard heureux, puisqu'il induit un guidage subtil qui n'était pas présent à l'origine. Comme mentionné précédemment, il est très important dans un jeu vidéo que les joueurs puissent s'approprier l'actualisation du champ des possibles du jeu (Crawford, 2002; Henriot, 1989; Juul, 2011; Salen & Zimmerman, 2003). La version française de ce segment laisse aux joueurs la liberté d'effectuer l'association entre les chaussettes et l'eau de manière autonome, ce qui favorise l'appropriation de leurs choix et actions. Nous voyons que le choix posé par le localisateur reconfigure la perception de l'espace des possibles ludiques. Ceci concorde fortement avec l'idée que la localisation vidéoludique constitue un acte de *design* à part entière.

II. La recherche des provisions

Toujours au sein de la première énigme de *Deponia* se trouve un exemple permettant d'aborder le dernier phénomène lié à la contingence : l'augmentation du degré de contingence. Dans *Deponia*, les objets récupérables ne sont pas toujours visibles à l'écran. Sur la figure 52, une fourchette est visible dans l'évier. Cette fourchette est un élément récupérable, et c'est principalement par le mode visuel que les joueurs y ont accès. Cependant, ce qu'il n'est pas possible de voir, c'est qu'il y a de la nourriture dans le canapé, entre l'accoudoir et l'assise. Lorsque les joueurs cliquent sur le canapé, les segments suivants surviennent :

ID	Fil rouge	Personnage	Version allemande	Version anglaise	Version française
45588	O	Rufus	Die gute alte Couch.	The good old sofa.	Ce bon vieux canapé.
45589	O	Rufus	Schade, dass im Fluchtapparat kein Platz mehr dafür ist.	Too bad I can't fit it into my escape pod.	Dommage qu'il ne rentre pas dans ma capsule d'évasion.
45562	O	Rufus	Außerdem findet man immer ein paar Essensreste in den Ritzen.	Plus, you can always find leftovers in it.	En plus, on y trouve toujours des miettes.

¹⁵⁴ *Multimodal cohesion constitutes a particular challenge in AVT and media accessibility. In AVT one mode is altered/translated and, as a result, the explicit or implicit interaction between the translated mode and the other modes may also be altered, sometimes unintentionally.* (Remael & Reviers, 2019, p. 262)

Ici, les degrés de contingence varient au gré des versions linguistiques. La version allemande mentionne deux choses qui se voient modifiées dans les traductions subséquentes : « Essensreste » et « Ritzen », que l'on peut traduire dans ce contexte respectivement par « restes de nourriture » et « fentes ». La version anglaise quant à elle connaît déjà une modification. En anglais, « in den Ritzen », qui donne une information directe sur l'emplacement où l'on trouve les restes, est rendu par « in it », qui signifie peu ou prou la même chose. Il y a des choses à manger quelque part dans le canapé. L'on peut noter que l'utilisation de la préposition « in » est moins précise que dans la version allemande. Quant à « Essensreste », il est traduit par « leftovers », qui sont également des restes de nourriture. Les termes allemand et anglais connotent l'idée que cette nourriture peut constituer un repas à part entière selon la perspective de l'avatar. Les joueurs peuvent toujours faire le lien entre l'objectif de trouver des provisions et la présence potentielle de nourriture dans le canapé.

La version française s'avère beaucoup moins efficace de ce point de vue. La notion de « fente de canapé » a complètement disparu. D'aucuns pourraient arguer que c'est le « y » présent dans le segment 45562 qui rend cette idée, mais en français, cela ne signifie pas forcément que la chose dont on parle se trouve « à l'intérieur » d'un objet. Le « y » ne permet ainsi pas de contextualiser l'absence visuelle des provisions, là où « in den Ritzen » et « in » contextualisent cette absence. Enfin, et c'est là le plus problématique, les « restes de nourriture » ont été remplacés par le terme « miettes ». Là où l'utilisation de « Essensreste » et « leftovers » sous-entendent que l'avatar considère cette nourriture comme encore mangeable, le terme « miette » supprime presque complètement cette possibilité d'interprétation. Par ce choix de traduction, le localisateur réduit les possibles d'interprétation, ou à tout le moins, supprime une occasion pour les joueurs de lire correctement la stratégie de guidage. Il s'agit ici d'une augmentation du degré de contingence, contreproductive qui plus est, puisqu'aucun autre segment de texte ne vient compenser cette perte de cadrage.

Le même phénomène survient dans les segments suivants :

ID	Fil rouge	Personnage	Version allemande	Version anglaise	Version française
45605	O	Rufus	Hm. Da sind scheinbar noch ein paar Wasabinüsse in den Ritzen.	Hm. It seems there are still some wasabi peas in there.	Hum. On dirait qu'il reste quelques pois au wasabi, là-dedans.
45606	O	Rufus	Aber ohne Behälter sammle ich die jetzt nicht auf.	Without something to put them into I'm not collecting them.	Je ne vais pas les prendre sans quelque chose pour les transporter.

45566	O	Rufus	Ich schätze, die sind noch gut als Reiseproviant.	I guess these'll make good provisions for the journey.	Je suppose que ça fera de bonnes provisions pour le voyage.
45578	O	Rufus	Aber ich brauche einen besseren Behälter.	But I'd need a better container.	Mais j'ai besoin d'un meilleur emballage pour les transporter.

Les segments ci-dessus fournissent également des informations importantes aux joueurs quant aux provisions à emporter. Le segment 45605 français conserve bien le guidage de la version allemande. Les joueurs savent qu'ils peuvent trouver des pois au wasabi dans le canapé, ce qui s'avère plus précis que le « y » du segment 45562. En revanche, le segment 45606 subit une perte de cadrage. Bien que le guidage permette de savoir que des éléments récupérables se trouvent dans le canapé et que ces éléments sont les provisions à emporter dans la valise, le terme « Behälter » se voit malmené lors de la traduction. La langue allemande est généralement précise dans son vocabulaire. Un « Behälter » est un récipient solide. La version anglaise perd déjà cet aspect, puisque ce mot a été traduit par la notion vague de « something to put them into ». Cette perte se répercute dans la version française, encore plus imprécise que la version anglaise, puisqu'il est question de « quelque chose pour les transporter », nous perdons donc l'idée de mettre les pois dans quelque chose.

Les segments 45566 et 45578 sont des variations des deux segments précédents. Ici, c'est précisément le segment 45578 qui s'avère intéressant. La version anglaise s'avère moins floue que dans le segment 45606 : « Behälter » a été traduit par *container*. Cette traduction fonctionne bien parce que ces termes sont relativement proches dans leur signification. Par contre, *container* a été traduit par « emballage » en français, ce qui peut induire les joueurs en erreur. En effet, l'objet dans lequel ils doivent placer les pois au wasabi est un flacon d'huile préalablement vidé dans l'évier. En français, le mot « emballage » ne serait jamais utilisé pour se référer à un flacon en verre. Par conséquent, le segment 45578 ne peut remplir son rôle de guidage correctement, ce qui provoque potentiellement un plus haut degré de contingence expérimentée par le joueur. Par l'utilisation d'un terme erroné par rapport à l'élément « flacon d'huile », la traduction empêche une interprétation correcte de la phrase prononcée par l'avatar : la cohérence intersémiotique est mise à mal. En effet, dans le cas présent, le mode textuel et le mode visuel sont fortement liés du point de vue des possibles ludiques. Nous pourrions dire qu'il s'agit là d'un phénomène d'interdépendance. Le terme « Behälter », par ce qu'il dénote, permet l'accès des joueurs aux possibles ludiques. Le terme « emballage » ne correspond à rien d'existant et supprime la perception d'un possible ludique central à la progression dans le jeu. Ce choix traductif est une nouvelle fois un acte de *game design* à part entière, puisqu'il a un effet direct sur la perception qu'ont les joueurs des possibles ludiques.

2.5.4. L'IMPACT DES CHOIX TRADUCTIFS SUR L'EXPÉRIMENTATION DE LA CONTINGENCE

Les exemples précédents ont été choisis pour illustrer les phénomènes de diminution, d'augmentation et de conservation des degrés de contingence. Ils montrent une chose bien connue dans le domaine de la traductologie, c'est-à-dire l'importance de la prise en considération du contexte pour effectuer une bonne traduction, en particulier dans le cas d'œuvres audiovisuelles, dont la multimodalité cadre les possibles traductifs d'une manière particulière (Guillot, 2019; Remael & Reviers, 2019). Ici cependant, les enjeux sont différents d'œuvres audiovisuelles qui n'impliquent pas d'interaction au sens où Crawford l'entend (Crawford, 2002, p. 4). S'il est naturellement possible d'étudier les effets des choix traductifs du point de vue plus classique de la narration dans les jeux vidéo, nous montrons ici que la sphère du faisable peut radicalement changer l'interprétation que construisent les joueurs des messages qui leur parviennent, mais surtout que les choix de traduction peuvent radicalement changer la représentation qu'ils ont du rôle de certains éléments ludiques au sein d'un système de jeu. Comme abordé précédemment, pour que l'espace des possibles ludiques puisse être investi, il faut qu'il soit préalablement perçu et conscientisé (cf. section 2.4. du présent chapitre). Les jeux vidéo sont créés de manière à être lus par les joueurs, qui ont besoin de prises sur le jeu pour pouvoir l'actualiser (Hurel, 2020). Si les joueurs doivent lire les jeux pour y agir, alors la localisation, en modifiant cette lecture, agit comme un levier de *design*, ce que confirment nos précédentes analyses puisqu'elles montrent que les décisions de localisation affectent directement l'agentivité du joueur.

Cette réalité pose une question centrale, jusqu'ici seulement esquissée : comment un localisateur peut-il identifier ces enjeux, les analyser et les anticiper ? Comment prendre une décision traductive éclairée, quand cette décision influence non seulement la signification d'un texte ou d'un message, mais aussi l'expérience même du jeu pour les joueurs ? Ces interrogations nous amènent à déplacer momentanément notre focale, non plus sur l'objet-jeu ou ses structures internes, mais sur les conditions de possibilité de l'action traductive dans le champ vidéoludique. Si la localisation est bel et bien une forme *game design*, alors elle suppose des compétences spécifiques : la capacité à « lire » les structures ludiques, à interpréter les systèmes, à comprendre les stratégies de guidage implicites. Cette capacité ne va pas de soi. Elle dépend d'un ensemble de savoirs partagés, de pratiques, de familiarité avec les codes du médium vidéoludique : d'une forme particulière de littératie.

C'est à cette question que nous allons maintenant nous atteler dans un court excursus théorique. En explorant la notion de littératie vidéoludique, et en l'articulant aux notions de capital vidéoludique et de compétence sémiotique, nous chercherons à mieux comprendre la position du localisateur dans l'écosystème du jeu vidéo, les conditions dans lesquelles il peut exercer son action de manière éclairée, et les obstacles systémiques à cette reconnaissance professionnelle.

Excursus théorique

COMPRENDRE LA POSITION DU LOCALISATAIRE DE JEU VIDÉO

“The world pushes us
with no mercy, and
when some pushes
back, the world points,
and cries ‘evil’.”

Mewto, Pokémon: The First Movie -
Mewtwo Strikes Back



EXCURSUS THÉORIQUE : DÉFINIR LA LITTÉRATIE VIDÉOLUDIQUE POUR COMPRENDRE LA POSITION DU LOCALISATAIRE DE JEU VIDÉO



Comme tout type de traduction, la localisation vidéoludique présente des spécificités, qui demandent de la part des spécialistes en localisation certaines compétences et connaissances minimales. Certaines relèvent d'une source commune à la plupart des localisateurs, peu importe leur domaine de spécialité, et proviennent d'une formation spécifique à l'activité traduisante, comme un cursus universitaire. D'autres sont particulières au média traduit et permettent d'éviter le phénomène décrit plus tôt de *media blindness* (E. Aarseth, 2001). Certaines perspectives en littératie vidéoludique vont dans le même sens et soulignent l'importance d'établir une littératie du jeu vidéo afin de le conceptualiser dans toute sa complexité sémiotique et culturelle (Gee, 2003, p. 13). Au cours des pages qui suivent, nous allons retracer les théories récentes en littératie médiatique et multimodale afin non seulement d'obtenir une vision d'ensemble quant aux approches existantes, mais également de comprendre en quoi elles nécessitent d'être repensées, ou à tout le moins complétées, dans le cadre de notre thèse.

Nous allons aborder la localisation de jeu vidéo dans la lignée de l'adaptation que Björn-Olav Dozo et Boris Krywicki, à la suite de Consalvo, ont développée avec l'adaptation de la notion de capital bourdieusienne (Bourdieu, 1979) et de son application au média vidéoludique et à l'activité journalistique. Pour ce faire, il nous semble indispensable d'aborder les notions de littératie et de capital. En effet, ces deux notions vont permettre non seulement de situer une position plus favorable pour les localisateurs de jeux vidéo, mais également d'approfondir l'idée que l'analyse des jeux, et une meilleure connaissance de ceux-ci, peuvent mener à des prises de décision éclairées. En outre, la combinaison de la littératie et du capital nous permettra de repenser les rapports de force au sein du processus de conception de jeux vidéo entre les équipes de développement considérées comme relevant de la technique et « les autres », comme les équipes de localisation (Buseyne, 2018; O'Hagan & Mangiron, 2013a, p. 100; Rivas-Ginel, 2023). Nous allons ainsi revisiter le concept de littératie en général dans un premier temps, et resserrer le focus sur la littératie vidéoludique dans un second temps.

1. LA LITTÉRATIE

La littératie, qu'elle soit vidéoludique ou autre, est un concept principalement utilisé dans le domaine de l'enseignement et l'éducation (Collins, 1993; Cook-Gumperz, 2006; Dupont, 2020; Fastrez, 2010b; Fastrez & Philippette, 2017; Gee, 2003; Gilson, 2019; Green et al., 1994; Jenkins, 2006a; Luke, 1995; Marklund et al., 2020; Partington, 2010; Squire, 2014; Tulodziecki & Grafe, 2011; Walsh & Apperley, 2009; Wuyckens et al., 2021). Lors de sa genèse dans les années 1940 – 1950, la notion de littératie était vue comme une solution miracle, un « [...] traitement aux stéroïdes pour l'atrophie économique nationale »¹⁵⁵ (Luke, 1995 : 5 – je traduis) et comme une grille de lecture de l'immobilité sociale de minorités (Gee, 2015; Heath, 1983; Luke, 1995; Ogbu, 1987). Selon Green, Hodgens et Luke, la littératie jouait le rôle de « canevas vide cristallisant les anxiétés et les aspirations de l'imagination populaire et de la morale publique [...], au cours de la période étudiée, nous avons noté une panique morale continue causée par l'émergence de nouvelles technologies et des pratiques de masse et la culture populaire qui leur sont associées. »¹⁵⁶ Ce concept a ainsi eu le vent en poupe en raison de considérations politiques tendant vers le conservatisme. En effet, la littératie, telle qu'elle était étudiée, avait pour rôle d'identifier les compétences clés devant être transmises lors du parcours scolaire, ce qui impliquait une sélection d'éléments considérés comme légitimes (Squire, 2014). Les implications d'une conceptualisation de la littératie peuvent ainsi tendre vers une démarche prescriptive plutôt que descriptive (Bourgonjon, 2014), à moins de s'inscrire dans des approches comme celle de Partington (2010), ou de Buckingham et Green (1994). Dans ces approches, les auteurs organisent des travaux pratiques basés sur les connaissances de l'élève dans des domaines de la culture populaire, qui lui permettent alors de « [...] reformuler et de remettre en question la connaissance qu'il possède déjà »¹⁵⁷ (1994 : 164) et donc de renverser les dynamiques d'enseignement du domaine scolaire en poussant l'élève à apporter sa propre littératie en classe (Partington, 2010). Ce renversement des dynamiques d'enseignement s'avère particulièrement important d'un point de vue sociétal. La formation à la création de jeux vidéo est marquée par une importance exacerbée accordée aux compétences techniques (Thumlert et al., 2018, p. 704). Cette prépondérance de la technique sur d'autres aspects de l'apprentissage, comme le côté profondément culturel du média vidéoludique, tend à

[...] appauvrir la compréhension que l'on a de l'agentivité des étudiants
au sein du système scolaire d'aujourd'hui, pas seulement en regard de la

¹⁵⁵ « [...] steroid treatment for national economic atrophy. » (Luke, 1995 : 5)

¹⁵⁶ “[...] an empty canvas where anxieties and aspirations from the popular imagination and public morality [...] over the period studied here, there has been near continual moral panic over new technology and related practices of mass and popular culture (Green, Hodgens et Luke, 1994 : 6 et 417).

¹⁵⁷ « [...] to reformulate and to question the knowledge that they already possess. » (Buckingham et Green, 1994)

conception constructionniste, mais également du point de vue de problématiques plus large du « public »¹⁵⁸ [...] (705)

La conceptualisation constructionniste de l'apprentissage détermine en amont l'agentivité des étudiants à la fois en milieu scolaire et dans la société. Se pencher sur les notions de littératie présente des enjeux socioculturels forts.

L'approche par la littératie a également permis de dépasser la notion de texte¹⁵⁹ ou d'objet et d'en arriver au concept de « domaine sémiotique » soutenu par Gee (Gee, 2003, p. 17). Pour soutenir son propos, il cite l'exemple des musiciens. Il arrive que des musiciens autodidactes apprennent la musique sans en apprendre les bases de lecture. Ainsi, il n'est pas rare de voir des gens qui ne savent pas lire une partition, mais qui sont capables de produire du contenu musical et de participer à construire le domaine sémiotique de la musique alors même qu'ils pourraient être considérés comme des analphabètes selon une conception de la littératie musicale plus classique (17). L'idée de domaine sémiotique se révèle particulièrement pratique lorsqu'il s'agit de montrer que la littératie n'est en aucun cas absolue, mais davantage relative à des pratiques culturelles périphériques (26 – 27). Elle permet à la fois de prendre en compte une perspective interne, c'est-à-dire le contenu de l'objet, et une perspective externe, donc ce qui concerne les communautés de pratique (ibid.). Le processus de formation de ces perspectives est présenté comme bidirectionnel, dans le sens où le contenu évolue en fonction des pratiques, et vice-versa (15-16). Ainsi, il nous paraît à-propos d'opter pour une méthodologie faisant intervenir des considérations structurales proches de l'objet et des considérations pragmatiques et cognitives proches des utilisataires.

Cependant, Gee ne s'arrête pas là et embraye sur la littératie critique. Posséder de solides compétences dans la lecture et l'écriture d'un domaine sémiotique ne signifie pas que cette lecture et cette écriture seront critiques (Bourgonjon, 2014; Gee, 2003; Partington, 2010). Par exemple, dans le domaine du jeu vidéo, les joueurs peuvent faire montre de naïveté lorsqu'ils consomment le média vidéoludique, c'est-à-dire qu'ils le consomment sans recul critique, même s'ils s'identifient comme des *gamers* (Zagal, 2010). Il s'avère que le questionnement critique est un sujet délicat, qui fait l'objet de développements de grilles d'évaluation très précises, comme celle de Géraldine Wuyckens qui travaille sur le développement du questionnement critique en milieu scolaire (Wuyckens, 2024). Pour atteindre cette composante critique de la littératie, certains chercheurs affirment qu'il est nécessaire de développer un métalangage permettant de décrire et de comprendre les contextes de communication (Buckingham, 2013; Gee, 2003; Partington, 2010), et de conscientiser les formes de manipulation pouvant être pensées lors du design de certains

¹⁵⁸ [...] impoverished understanding of student agency in schools today, not simply in relation to constructionist making, but also in relation to wider matters of “the public” [...] (Thumlert et al., 2018, p. 705)

¹⁵⁹ Ici, le mot « texte » est entendu dans son acception sémiologique, c'est-à-dire tout type d'objet analysable en sémiologie, donc des textes écrits, des images, des vidéos, etc. Roland Barthes est par exemple bien connu pour avoir élargi les outils de la linguistique à la sémiologie (Barthes, 1964).

objets (Gee, 2003; Thumlert et al., 2018). Ces conclusions rejoignent nos réflexions entourant la contingence, notamment du point de vue de la conception de Sartre, qui affirme qu'il est nécessaire de percevoir les conditions de la facticité pour s'en émanciper (Sartre, 1943, p. 163). Ce métalangage apporte une compréhension fine de l'évolution de la technique et des pratiques entourant un objet donné (Gee, 2003, p. 23), ce qui, dans le cas d'un média en perpétuelle évolution comme le jeu vidéo, se révèle particulièrement opératoire. Pour les équipes de localisation de jeux vidéo, cette différenciation de compétences en littératie s'avère éclairante, puisqu'elle va permettre d'en comprendre la position au sein du processus de développement en regard des compétences mobilisées. Fréquemment, les traductaires de jeu vidéo manquent de contexte (Chandler & Deming, 2011), ce qui les éloigne de la sphère de la production, en dépit du fait qu'ils devraient être de plus en plus considérés comme faisant partie intégrante du processus de développement (ibid.). Ce manque de contexte les rapproche de la sphère de la réception, bien qu'il convienne de souligner que les jouaires ont, pour leur part, toujours accès au jeu, ce qui n'est pas toujours le cas des équipes de localisation. Les localisataires sont amenés à coécrire une production médiatique alors même qu'ils ne jouissent pas d'un degré de connaissance et d'une agentivité aussi élevée que les développeurs d'un jeu, ce que Bernal-Merino nomme d'ailleurs un « *double-blind process* » (M. Á. Bernal-Merino, 2013, p. 119). Entre réception et production, les localisataires sont à la fois destinataires et destinataires d'une œuvre qu'ils doivent être à même d'analyser et de comprendre dans toute sa subtilité. L'activité traduisante nécessite des compétences relevant à la fois de la production et de la réception, à la croisée de la lecture et de l'écriture, ce qui s'avère cohérent avec le tournant pragmatique de la traductologie décrit dans notre chapitre 1, section 2. Au-delà des compétences comprises dans le concept de littératie générale, comme celles soulignées par Fastrez et Philippette¹⁶⁰ (Fastrez & Philippette, 2017), il nous semble que l'idée de métalangage nécessaire à une posture critique apporte des éléments de réflexion cruciaux, qui soutiennent notre approche dans cette thèse. La possession d'un métalangage assurerait une compréhension particulièrement fine des dynamiques d'écriture et de lecture. C'est donc la raison pour laquelle nous allons nous atteler à la conceptualisation d'un tel métalangage basé sur la contingence et les sémiologies structurale, pragmatique et cognitive.

¹⁶⁰ Il convient de souligner qu'il existe différentes matrices plus ou moins complexes structurées selon plusieurs logiques. On peut citer Baacke, par exemple, qui identifie quatre domaines de compétence en littératie médiatique : la critique médiatique, la connaissance médiatique, l'utilisation médiatique et la création médiatique (Treumann et al. 2002 : 49 – 60), ou encore Aufenanger, qui se base sur six dimensions de compétence médiatique : cognitive, morale, sociale, affective, esthétique et manipulative (Aufenanger, Schulz-Zander, et Spanhel, 2001 : 119 – 120). Dans le cas du présent travail, il ne nous semble pas nécessaire de trop complexifier notre approche en littératie et capital.

2. DIFFÉRENTES LITTÉRATIES ?

2.1. LITTÉRATIES MÉDIATQUES ET MÉDIATQUES MULTIMODALES

Aujourd'hui, l'environnement médiatique s'avère particulièrement complexe, avec une multiplication des formes et des usages. Depuis maintenant quelques années, le jeu vidéo est venu enrichir encore davantage cet environnement, pour ensuite devenir la première industrie culturelle mondiale (Benghozi & Chantepie, 2017). Naturellement, toute nouvelle forme médiatique et tout nouvel usage requièrent un apprentissage. Le média vidéoludique n'est pas qu'un programme technique. En effet, Hurel en constate la bimatérialité : les éléments constitutifs d'un jeu étant sous-spécifiés pour les joueurs, et surspécifiés dans le code. Ces deux pans, pour être saisis et manipulés, mobilisent différentes sphères de compétences (Hurel, 2020), et se retrouvent dans les déconstructions opérées par les chercheurs en littératie médiatique et en littératie médiatique multimodale. Aussi la question de conceptualiser une littératie propre au jeu vidéo se pose-t-elle progressivement. Cependant, cette conceptualisation suppose une série d'enjeux et d'obstacles.

Au fur et à mesure de la complexification de l'environnement médiatique, on note une inflation conceptuelle impressionnante au cours des dernières années (Wuyckens et al., 2021). En effet, on compte pas moins de 35 types de littératies différentes (ibid.), ce qui rend l'orientation entre les concepts parfois compliquée. Parmi ces types de littératies, on compte la littératie médiatique (Buckingham, 2013; Fastrez, 2010a, 2012; Fastrez & Philippette, 2017; Partington, 2010; Tulodziecki & Grafe, 2011), la littératie médiatique multimodale, une extension de la littératie médiatique prenant pour centre les dynamiques intersémiotiques (Boutin, 2012b, 2012a; Kress, 1997; Lacelle, 2012; Lebrun et al., 2012b), et plus récemment, vidéoludique (Bourgonjon, 2014; Contreras-Espinosa & Scolari, 2019; Dupont, 2020; Gee, 2003; Gilson, 2019; E. R. Hayes & Gee, 2010; Marklund et al., 2020; Partington, 2010; Squire, 2014; Walsh & Apperley, 2009, 2012).

L'émergence de formes de littératie spécifique, comme la littératie médiatique et la littératie médiatique multimodale, est à recontextualiser dans un paysage médiatique dont la complexité sémiotique et multimodale croît au rythme effréné des avancées technologiques (Lebrun et al., 2012b, p. 1). Elles répondent à un besoin immédiat, tant du point de vue des apprenants et apprenantes, pour lesquels il faut s'assurer qu'ils disposent des connaissances et compétences médiatiques et multimodales nécessaires pour être des citoyens éclairés (4), que des enseignants et enseignantes, qui se sentent parfois désemparés face aux jeunes générations hyperconnectées (Lebrun et al., 2013, p. 76).

Ici s'esquissent différentes postures possibles en littératie médiatique (multimodale) : une approche protectionniste, et une approche *d'empowerment* (Wuyckens, 2024, p. 68-73). Le protectionnisme en littératie médiatique tend à enfermer les apprenants et apprenantes dans un carcan moral prescriptif et à les dévoyer de toute agentivité face à des médias tout puissants, dont les sujets, pensés comme sans défense, subissent les assauts cognitifs multimodaux répétés (Hobbs & Jensen, 2009, p. 3). En revanche,

l'approche *d'empowerment* souligne l'apport critique des recherches en littératie, où les apprenants ne se bornent pas à un rôle de lecteurs passifs, mais bien de participants dans la production et la circulation des contenus médiatiques (Hobbs, 2011, p. 423). Cette seconde perspective trouve un écho particulier auprès de nombreux chercheurs en littératie médiatique et multimodale (Boutin, 2012b; Buckingham et al., 2005; Lacelle, 2012; Lebrun et al., 2012b, 2012a, 2013).

Les approches en littératies médiatiques sont multiples. Abordons quelques grilles d'analyse permettant de cerner les enjeux des différentes approches. Pierre Fastrez et Thibault Philippette décrivent un volet technique, qui correspondrait, appliqué spécifiquement au jeu vidéo, à sa dimension d'objet fabriqué et designé. Ils présentent également un volet informationnel d'un média, c'est-à-dire « sa capacité à représenter [...] des objets réels ou fictifs, qui [lui] sont extérieurs, à travers l'usage de langages qui [lui] sont propres. » (Fastrez & Philippette, 2017)¹⁶¹. Selon eux, le concept de littératie médiatique recouvre « les compétences mobilisant les connaissances, les savoir-être et les savoir-faire relatifs aux médias » (ibid.). Ceux-ci étant basés sur des langages, et donc, des codes propres. Dans ce contexte, il est indispensable pour les utilisataires d'en intégrer les spécificités. Ainsi ces deux chercheurs présentent-ils une grille de quatre compétences :

Lire	Décoder, comprendre, évaluer des objets médiatiques
Naviguer	Chercher des objets médiatiques et explorer des offres médiatiques
Écrire	Créer et diffuser ses propres productions médiatiques
Organiser	Catégoriser des objets médiatiques à l'aide de typologies ad hoc

Figure 53 Matrice de compétences de Fastrez et Philippette (2017)

Là où lire et naviguer se situent davantage sur le pan de la réception, et donc, dans le cas qui nous occupe, sur le plan du jouaire, écrire et organiser se déploient du côté de la production, donc, plutôt des développeurs. Il convient de noter que le pan de la production, dans le cadre de la littératie, recouvre également d'autres formes de

¹⁶¹ Il convient de mentionner que ces chercheurs, dans cet article, se sont concentrés sur un concept de littératie médiatique général et qu'ils en présentent un troisième volet : l'aspect social. Cet aspect porte sur la capacité d'un média à mettre des personnes et des institutions en relation, qui n'est pas opératoire dans le cadre de notre recherche.

productions médiatiques. Par exemple, les moddaires et les personnes qui pratiquent le détournement d'objets culturels (Barnabé, 2017) participent également à l'écriture d'un média. Il est intéressant de voir que ces compétences s'articulent particulièrement bien au jeu vidéo, comme dans le travail de Hurel sur la sphère amateur du jeu vidéo. D'une consommation faite de lecture et de navigation grâce à des prises actualisées au fil de la partie (cf. chapitre 3, section 1.1) , les joueurs en viennent à remobiliser lesdites prises dans des dynamiques de créations amateurs (Hurel, 2020) ; ils écrivent et organisent au sein du volet technique.

En littérature médiatique, on note des approches diverses. Là où le modèle de Fastrez et Philippette se concentre expressément sur les compétences, d'autres opèrent des catégorisations plus larges. Aufenanger approche la littérature à l'aune de six dimensions (Aufenanger, 2001, p. 119-120) :

- La dimension cognitive (*Kognitive Dimension*) : il s'agit de la dimension portant sur la capacité des lecteurs à saisir cognitivement les symboles et codes médiatiques d'un média particulier. Cette dimension est ce qui se rapproche le plus d'une approche sémiologique pragmatique et cognitive en ce qu'elle se concentre sur le contenu, et la manière dont il est reçu.
- La dimension morale (*Moralische Dimension*) : les pratiques médiatiques impliquent des notions d'éthique, qui doivent pouvoir être comprises et analysées. Cette dimension est présentée par l'auteur comme complétant la dimension cognitive. Aufenanger insiste sur la nécessité de couvrir à la fois la sphère de la production et celle de la réception.
- La dimension sociale (*Soziale Dimension*) : l'érudition médiatique passe également par la capacité à comprendre les implications politiques et sociétales entourant une forme médiatique particulière.
- La dimension affective (*Affektive Dimension*) : les médias reposant beaucoup sur l'affect, il est important selon lui de pouvoir prendre du recul par rapport aux émotions suscitées par les médias. Si cette dimension permet difficilement une approche systématique et formalisée dans le cadre d'une analyse médiatique, elle a le mérite de faire la part belle au rapport émotionnel de l'humain dans un paysage médiatique donné.
- Dimension esthétique (*Ästhetische Dimension*) : chaque média implique des possibilités expressives qui lui sont propres. Ainsi, l'érudition médiatique passerait par une prise de conscience et une maîtrise des possibilités d'un média donné.
- Dimension manipulative (*Handlungsdimension*) : là où les autres dimensions semblent se concentrer davantage sur la capacité des lecteurs à lire des médias, la dimension manipulative insiste sur la nécessité pour les consommateurs à être capable de manipuler eux-mêmes des médias et d'être capables de les écrire.

L'approche d'Aufenanger, si elle implique des compétences de manière implicites, se révèle intéressante dans son approche intégrative de différents aspects de l'érudition

médiatique. En effet, la grille de compétence de Fastrez et Philippette, par exemple, n'intègre pas explicitement les dimensions esthétique, affective, sociale ou morale. Or les dimensions d'Aufenanger apportent des éléments de réflexions importants dès lors qu'il est question d'une perspective critique de la littératie médiatique. Ses catégories se concentrent grandement sur la sphère de la réception, la dimension manipulative étant la seule à se référer explicitement à la production de textes médiatiques.

Une autre approche de la littératie médiatique intéressante est celle de Treumann et al. qui différencient quatre catégories de compétences¹⁶² (Treumann et al., 2002, p. 50-53).

- Critique des médias : capacité à mobiliser des connaissances sur un média particulier afin d'en analyser les enjeux sociétaux, éthiques, etc. La dimension critique des médias peut être de l'ordre de l'éthique générale, donc porter sur un média et ses enjeux dans un paysage médiatique global. Elle peut aussi être réflexive, et donc se concentrer principalement sur les pratiques médiatiques d'un individu (50).
- Connaissance des médias : connaissances portant sur les médias, leurs conditions de production, les genres de médias, etc. (51)
- Usage des médias : capacité à utiliser les médias. Cette utilisation peut se concentrer sur la réception d'un média, donc la lecture sémiotique de toute forme médiatique. Les autres abordent également la dimension interactive de l'usage, c'est-à-dire la capacité de l'utilisateur à agir et à répondre au système médiatique, comme dans le cas du téléshopping (52).
- Création médiatique : capacité à produire des contenus médiatiques (53).

La catégorie de critique des médias telle qu'elle est abordée par les autres s'avère particulièrement intéressante. En effet, selon eux, il est possible de mobiliser des connaissances médiatiques sans pour autant être capable d'utiliser les dispositifs médiatiques soi-même. Les autres donnent l'exemple de connaissances liées au domaine de l'informatique où un utilisateur serait capable de réfléchir aux potentielles implications sociétales de l'utilisation à grande échelle des ordinateurs sans être capable d'utiliser un ordinateur par lui ou elle-même (50). Cette perspective peut-être applicable à la littératie vidéoludique, en ce qu'il arrive que des personnes disposent de larges connaissances sur le jeu vidéo sans pour autant être capable de jouer elles-mêmes (Krywicki & Dozo, 2022).

La connaissance des médias rejoint par certains aspects la matrice de Fastrez et Philippette. Treumann et al. abordent par exemple les connaissances liées à des genres médiatiques, ce qui permet notamment la navigation et l'organisation (Fastrez & Philippette, 2017). La catégorisation de Treumann et al. rend particulièrement visible le

¹⁶² *Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung et Mediengestalten*, à savoir la critique des médias, la connaissance des médias, l'usage des médias et la création médiatique (Treumann et al., 2002 : 50 – 53)

fait que disposer de connaissances dans un domaine particulier et la mobilisation desdites connaissances dans une perspective critique sont deux choses différentes.

L'approche des autres de l'usage des médias présente un intérêt en ce qu'ils font la différence entre la réception d'un média correspondant à une perspective de lecture sémiotique et la réception interactive dans le cas des médias qui comportent une dimension actionnelle. Pour cette dernière, les autres donnent l'exemple du téléshopping, qui demande de la part des spectateurs d'agir au sein du système médiatique afin de pouvoir commander l'objet de leur choix (Treumann et al., 2002, p. 52). Naturellement, cette dimension interactive de la réception se révèle applicable au média vidéoludique également et rejoint la définition de l'interaction de Crawford (1984).

Enfin, on note une similitude entre l'approche de Treumann et al. et celle d'Aufenanger en ce que les deux théories se concentrent principalement sur la réception. Ce focus sur la réception ne signifie pas que les différentes catégories ne se nourrissent pas les unes les autres, mais soulignent, nous semble-t-il, qu'une grande partie des théories en littérature apportent beaucoup d'éléments de connaissance quant à la consommation des médias, et moins sur leur production. Or, dans le présent excursus, nous aimerions développer une réflexion couvrant davantage la sphère de la production, étant donné que c'est à cette sphère qu'appartiennent les localisateurs de jeux vidéo.

2.2 LITTÉRATIE MÉDIATIQUE MULTIMODALE

Kress disait en 1997 que la société connaissait une grande transition, que l'on passait d'une société industrielle à une société où la denrée première devenait l'information (1997 : 1). Dans ce contexte, l'intérêt émergeant pour la littérature médiatique multimodale que l'on connaît aujourd'hui tombe sous le sens. Dans un monde où l'information est reine, comprendre comment l'on construit du sens se révèle indispensable, d'où l'appel à une perspective sémiotique de la littérature médiatique (Boutin, 2012b, 2012a; Kress, 1997; Lacelle, 2012). Selon cette perspective, les différents modes sémiotiques¹⁶³ sont pris en considération dans leur fonctionnement intersémiotique, c'est ensemble qu'ils construisent le sens, des approches séparées spécifiques aux différents modes n'étant plus guère pertinentes (Kress & van Leeuwen, 2001, p. 2).

Ainsi la plupart des approches en littérature médiatique multimodale embrassent-elles cette approche sémiotique, qui a évolué au fur et à mesure des années. Nathalie Lacelle différenciait en 2012 trois niveaux de compétences pour la compréhension des dynamiques de littérature médiatique multimodale : 1) une compétence sémiotique générale valable pour tout mode (Lebrun et al., 2012b, p. 130) mais qui reste indépendante de codes et d'usages spécifiques à un mode particulier, c'est là la tendance naturelle de l'être humain à décoder des médias de toute sorte ; une 2) compétence textuelle spécifique (au sens de texte sémiotique), qui cette fois porte sur les compétences spécifiques à un mode particulier, par exemple, des codes spécifiques que l'on ne retrouve

¹⁶³ Pour rappel, les modes sémiotiques sont les différents langages du jeu vidéo, comme le mode visuel, sonore, textuel, etc.

que dans les langages visuels comme la peinture (131) ; 3) la compétence multimodale, qui cette fois est la compétence d'un utilisateur de faire le lien entre différents modes sémiotiques utilisés ensemble (ibid.). Cette conceptualisation en trois compétences a aujourd'hui évolué face à l'omniprésence du numérique, Eleonora Acerra et Nathalie Lacelle (2022) considérant que le numérique nécessite de repenser l'érudition multimodale. De nouveaux niveaux de compréhension ont été ajoutés, les compétences qui viennent d'être décrites ne se bornant plus à être des compétences isolées et étant développées en un ensemble de compétences distinctes. Cette nouvelle conceptualisation se décline en trois groupes de compétences :

- Les compétences LMM (Littératie médiatique multimodale)
- Les compétences LMM numériques
- Les compétences LMM numériques métacognitives.

Les compétences LMM sont un groupe de compétences requises lorsqu'un agent communicationnel entre en contact avec un objet médiatique multimodal, qu'il soit numérique ou non. Il s'agit du modèle le plus général de la présente conceptualisation. Les compétences LMM numériques constituent une couche de compétences supplémentaires venant s'ajouter lorsque d'un texte multimodal présente une dimension numérique. Ces deux groupes semblent se situer au même niveau d'analyse et coexister dans le cas de la lecture d'un texte multimodal numérique. Enfin, les compétences LMM numériques métacognitives semblent représenter un groupe à part des deux premiers en ce qu'il s'agit d'une révision des compétences LMM numériques en y ajoutant une dimension réflexive quant aux pratiques médiatiques numériques.

Compétences LMM
• Compétence cognitive : savoir décoder, comprendre et produire le sens. • Compétence subjective : savoir s'investir émotionnellement et intellectuellement dans la réception et la production de sens. • Compétence sémiotique : savoir (re)connaître, analyser et utiliser des systèmes de signes et des symboles dans la réception et la production de sens. • Compétence multimodale : savoir (re)connaître, analyser et combiner des codes, des modes et des langages pour recevoir et produire des designs narratifs, poétiques, expérientiels, intermodaux, spatiaux, graphiques, sonores et haptiques. • Compétence sociale : savoir (re)connaître, analyser et produire le sens en interaction avec des individus du monde réel et virtuel. • Compétence critique : savoir (re)connaître et analyser les contextes de réception et de production de sens en identifiant les intentions et les idéologies sous-jacentes.

Figure 54 Tableau des compétences LMM (Acerra & Lacelle : 2022)

Les compétences LMM sont au nombre de 6, et sont liées à nombre de champs, comme les sciences cognitives pour les compétences cognitive et subjective, qui mobilisent le traitement du sens et l'investissement émotionnel/intellectuel dans la production et la réception du sens. On y retrouve également des compétences entrant dans les domaines de la sémiotique pour les compétences sémiotique et multimodale, qui portent

respectivement sur le traitement de systèmes sémiotiques individuels et combinés. La compétence sociale rejoint des considérations sociologiques. La compétence critique, quant à elle, est un peu floue et semble faire intervenir des notions pragmatiques, mais uniquement à travers un prisme politique.

Compétences LMM numériques
• Compétence technique : savoir agir sur / avec / dans les dispositifs, les logiciels et les supports en adaptant ses interventions au contexte technologique. • Compétence gestuelle : savoir (re)connaître et sélectionner les actions possibles en fonction des dispositifs (zoomer, pincer, glisser, tapoter, scroller, etc.). • Compétence sémiotique : savoir décoder, utiliser et combiner les spécificités de chaque mode sémiotique en fonction des dispositifs, des logiciels et des supports technologiques. • Compétence technolittéraire : savoir (re)connaître et utiliser l'articulation des dimensions technologique et littéraire de l'œuvre numérique pour construire et produire le sens. • Compétence technodocumentaire : savoir (re)connaître et utiliser l'articulation des dimensions technologique et documentaire de l'œuvre numérique pour construire et produire le sens.

Figure 55 Tableau des compétences LMM numérique (Acerra & Lacelle : 2022)

L'approche par compétences multimodales numériques fait resurgir la subordination de la plupart des systèmes sémiotiques à la dimension technologique et technique d'un média donné. Les compétences technique et gestuelle s'attaquent directement à la dimension physique d'un dispositif technique, les deux compétences se chevauchant partiellement, puisque les actions gestuelles possibles dépendent directement du contexte technologique, comme le périphérique utilisé. Les compétences sémiotique, technolittéraire et technodocumentaire sont la mise en relation explicite des spécificités techniques du numérique et de domaines d'études variés, comme la sémiologie, la littérature et les études documentaires historiques. Il est intéressant de noter que ces compétences ne semblent pas être une transposition des compétences LMM précédemment présentées au numérique, mais font intervenir des domaines complètement nouveaux. Ces compétences semblent donc s'ajouter à celles du premier groupe.

Compétences LMM numériques métacognitives

- **Compétence métatechnique** : discuter, commenter, justifier et analyser instantanément et rétrospectivement ses interventions sur / avec / dans les dispositifs, les logiciels et les supports.
- **Compétence métagestuelle** : discuter, commenter, justifier et analyser rétrospectivement ses choix gestuels, au vu d'un parcours interprétatif conscient et critique.
- **Compétence métasémiotique** : discuter, commenter, justifier et analyser instantanément et rétrospectivement les signes et les symboles de la production multimodale et numérique.
- **Compétence métatechnolittéraire** : discuter, commenter, justifier et analyser instantanément et rétrospectivement l'articulation des dimensions technologique et littéraire de l'œuvre numérique pour construire et produire le sens.
- **Compétence métatechnodocumentaire** : discuter, commenter, justifier et analyser instantanément et rétrospectivement l'articulation technologique et documentaire de l'œuvre numérique pour construire et produire le sens.

Figure 56 Tableau des compétences LMM numérique (Acerra & Lacelle : 2022)

Le dernier domaine de compétence s'avère particulièrement intéressant, puisqu'il s'agit d'une transposition des compétences précédemment présentées, assorties du préfixe « méta- ». Cette approche semble combiner les compétences LMM numériques de base dans une perspective que nous analysons comme critique. En effet, la capacité à discuter, commenter, justifier et analyser des niveaux d'articulation du numérique et d'autres domaines nous paraît nécessiter un métalangage, voire en dépendre entièrement. Il convient de noter que les compétences LMM ne sont pas du tout reprises dans les métacompétences, comme si seule la dimension numérique requerrait un recul critique individuellement. La raison n'est pas claire en l'état, mais cette posture pourrait s'expliquer par le parti-pris que semble adopter le modèle en se centrant sur le geste technique et sur la dimension actionnelle du numérique. Cette manière de présenter les choses nous paraît potentiellement problématique en ce que les compétences LLM non numériques mériteraient, selon nous, également un approfondissement réflexif.

Bien que ce modèle, par son approche des compétences par le méta, pave la voie aux considérations critiques, il nous semble important de nous pencher sur un modèle de littératie qui se détache de considérations généralisantes et se centrant moins sur la technique comme action, et laissant davantage de flexibilité vis-à-vis des aspects culturels des pratiques médiatiques. De manière générale, si cette perspective est précieuse pour comprendre la réception des objets numériques, elle ne prend pas assez en compte les spécificités systémiques, interactives et ludiques du jeu vidéo. Dès lors, si la littératie multimodale constitue un point d'appui utile, elle ne suffit pas à rendre compte des dynamiques propres à l'expérience vidéoludique, en particulier dans le cadre de la localisation. C'est pourquoi il est nécessaire de proposer une approche plus spécifique : la littératie vidéoludique, qui articule la lecture des signes médiatiques à la compréhension des structures interactives, des logiques de gameplay, des feedbacks, et des régimes d'action propres aux jeux.

2.3 LA LITTÉRATIE DU JEU VIDÉO

Les concepts de littératie médiatique et médiatique multimodale permettent de se pencher plus précisément sur les dynamiques sous-tendant l'utilisation de différents médias sur le plan des compétences (Buckingham, 2013; Fastrez, 2010a, 2010b; Fastrez & Philippette, 2017; Partington, 2010; Tulodziecki & Grafe, 2011). Ces compétences sont généralement applicables au jeu vidéo. La matrice de Fastrez et de Philippette (2017), par exemple, fonctionne tout à fait quand elle est appliquée aux jeux vidéo. Ceux-ci peuvent être lus, navigués, écrits et organisés. Cependant, cette matrice ne rend actuellement pas compte des spécificités du média, ce qui souligne la nécessité d'une littératie vidéoludique. Les approches d'Aufenanger et de Treumann et al. sont moins centrées sur les compétences, et davantage sur les dimensions réflexives qui entourent les pratiques médiatiques de consommation. L'ambition de cet excursus est d'opter pour une approche de la littératie vidéoludique éclairant davantage la sphère de la production tout en y intégrant une perspective critique. Enfin, les approches en littératie médiatique multimodale montrent que les connaissances et compétences médiatiques d'aujourd'hui sont plurisémiotiques, ce qui s'avère particulièrement important en regard de notre chapitre 4, puisque nous adoptons une démarche sémiologique.

Selon Gee, il est important de développer un concept de littératie propre aux jeux vidéo, et ce pour deux raisons. En premier lieu, la langue n'est pas le seul système de communication à jouer un rôle aujourd'hui comme en attestent les approches multimodales. Ces littératies présentent des spécificités et des codes propres devant être pris en compte (ibid.). En deuxième lieu, notre monde moderne implique de nombreux textes multimodaux, dans lesquels le texte et l'image fonctionnent de concert pour véhiculer du sens. Devoir comprendre le sens d'une image à partir d'un texte devient de plus en plus rare ; les codes de l'image et du texte doivent être lus ensemble (13 – 14), ce qui est également le cas dans le jeu vidéo, où ne pas disposer des codes de l'un ou l'autre peut entraîner une impossibilité de comprendre un message (Houlmont, 2023b). Lorsqu'il s'agit des médias numériques, les individus ne disposant pas des outils de lecture prérequis ne peuvent « saisir l'essence d'un média computationnel »¹⁶⁴ (Mateas, 2005 : 1), phénomène décrit notamment par Mateas sous le terme d'« analphabétisme procédural »¹⁶⁵ (2 – traduction par Gaël Gilson, 2019). Outre ce phénomène, il convient de souligner que les jeux vidéo font appel à de nombreux savoirs et référents culturels (Gilson, 2019, p. 33), les littératies ne prenant jamais place dans un vide culturel, mais bien au sein d'ensembles de pratiques (Consalvo, 2007; Gilson, 2019; E. R. Hayes & Gee, 2010; Partington, 2010; Walsh & Apperley, 2009). La conceptualisation d'une littératie vidéoludique constitue un moyen de faire la part belle à la contextualisation culturelle et médiatique de connaissances et compétences spécifiques.

L'inflation conceptuelle identifiée par Wuyckens, Landry, et Fastrez explique l'existence de différentes sortes de littératies propres aux jeux vidéo, chacune avec leur orientation

¹⁶⁴ « [...] unable to grapple with the essence of computational media. » (Mateas, 2005 : 1)

¹⁶⁵ « procedurally illiterate » (Mateas, 2005 : 2)

propre. Par exemple, Zimmerman parle de *gaming literacy* (E. Zimmerman, 2008, p. 156) à la lueur de trois concepts : le système, le *play* et le *design* (157). Il convient de souligner que sa conception de la *gaming literacy* ne porte pas uniquement sur le jeu vidéo. Selon lui,

avoir un point de vue systémique (être compétent en matière de systèmes) signifie comprendre le monde comme un ensemble dynamique de parties ayant des relations complexes et en constante évolution, voir les structures qui sous-tendent notre monde et comprendre le fonctionnement de ces structures (158).

Ainsi, Zimmerman anticipe la complexité des systèmes qui font fonctionner nos médias modernes, qu'il s'agisse de jeux vidéo, d'applications de rencontres ou de finances (ibid.). Quant au *play*, il s'agit selon lui des règles mises en application, ce qui permet de se concentrer sur une autre partie de l'équation : le joueur (160). Il ne faudrait dès lors pas scinder totalement l'apparat systémique des pratiques ludiques prenant place au sein de ces systèmes ou avec ceux-ci¹⁶⁶. Ceci cadre naturellement avec les différentes théories des littératies développées ci-dessus, étant donné que la plupart des chercheurs ont établi que la littératie ne doit pas être séparée de son cadre culturel (cf. le concept de bidirectionnalité de Gee). Enfin, Zimmerman précise que le design est l'articulation d'éléments constitutifs du jeu par le designer afin de produire du sens. Le *game design* est donc une forme de mise en langage d'éléments, qui, lorsqu'ils s'articulent, se voient chargés d'un sens. Ce troisième volet présente une dimension intéressante, puisque rapprocher le localisateur de la sphère du *game design* est précisément l'objectif de notre thèse.

Cependant, si nous nous basons sur l'approche générale de la littératie, ces trois concepts ne peuvent former le socle d'une conception de la littératie vidéoludique tels quels. Le nombre de disciplines intégrées dans la catégorie du design est particulièrement important. Zimmerman y range « les mathématiques et la logique, l'esthétique, le *storytelling*, l'écriture et la communication, le design visuel et sonore, la psychologie humaine et comportementale, et une compréhension de la culture à travers les arts, le divertissement et les médias populaires¹⁶⁷ » (29). À ces domaines, il ajoute les *computer* et *technological literacy* lorsqu'il aborde les jeux vidéo en particulier (ibid.). Si nous ne remettons pas en question le fait que le travail des *game designers* demande en effet des connaissances dans ces domaines, il nous semble cependant difficilement concevable de ne pas y intégrer directement la conception de systèmes ludiques. En effet, le rôle principal des concepteurs de jeux vidéo est justement de concevoir des systèmes et de les équilibrer. Les catégories du design et des systèmes nous semblent ainsi soit

¹⁶⁶ Le détournement conceptualisé par Fanny Barnabé dans sa thèse est une forme de jeu dans le jeu, c'est-à-dire des détournements de systèmes dans un but ludique (Barnabé, 2017). Dès lors, il ne s'agit plus de pratiques ludiques au sein d'un système, mais bien de pratiques jouant avec le système même, ce qui rejoint l'idée de participation à un domaine sémiotique chez Gee (Gee, 2003)

¹⁶⁷ Game design involves math and logic, aesthetics and storytelling, writing and communication, visual and audio design, human psychology and behavior, and understanding culture through art, entertainment, and popular media (Zimmerman, 2008 : 29).

artificiellement scindés, soit redondants. Dans un cas comme dans l'autre, la séparation ne nous semble pas optimale pour une compréhension profonde des dynamiques liées à la littératie du jeu vidéo.

En effet, pour être mobilisable efficacement et être valorisable par plusieurs corps de métier, elle doit pouvoir être subdivisée en une série de compétences et de connaissances participant activement à l'acte de conception. En outre, tous les corps de métier mobilisant du capital ludique ne pratiquent pas le design. La perspective de *gaming literacy* selon Zimmerman, bien qu'elle revête certains atours intéressants, comme la tentative de scinder les pratiques ludiques et pratiquent de création, ne nous semble pas entièrement opératoire dans notre entreprise d'identification de la place du traductaire de jeu vidéo et des ressources dont il dispose pour développer ses compétences.

Il est en réalité très difficile d'établir une littératie vidéoludique générale au vu de la richesse et de la complexité de l'industrie vidéoludique. Nous pouvons compter une pléthore de genres vidéoludiques qui connaissent une évolution rapide, pour lesquels il n'existe d'ailleurs pas encore de consensus (Surinx, 2020). Certains chercheurs vont jusqu'à dire que toute tentative de définition est vouée à l'échec parce que les compétences mobilisées par différents types de jeux sont par définition diverses (Hayes & Gee, 2010 : 69). Cet état de fait souligne l'inadéquation des tentatives de catégorisation de jeux vidéo en localisation vidéoludique présentées dans notre chapitre premier.

Outre la *gaming literacy*, on trouve également mention de *game literacy* et de *game design literacy*, chacune tentant d'adopter une perspective universalisante de la littératie propre aux jeux vidéo (67). Si toute définition générale et précise semble compliquée, l'on peut tout de même identifier de grandes approches de l'objet-jeu, qui influencent l'approche par la littératie. Comme mentionné plus tôt, James Gee, par exemple, défend la conceptualisation du jeu vidéo comme un domaine sémiotique plutôt qu'un objet (Gee, 2003, p. 17). Ceci permet, contrairement à des théories procéduralistes et systémistes comme celle de Ian Bogost (Bogost, 2007), qui, comme nous l'avons vu dans le chapitre 3 de cette thèse, postule que le sens d'un jeu est véhiculé principalement par les règles (ibid.), de s'éloigner du jeu vidéo comme objet persuasif et de s'approcher de l'objet-jeu expressif. Le jeu expressif tel qu'il est théorisé par Sébastien Genvo semble tenir davantage compte de la dimension du joueur et du jeu vidéo comme pratique culturelle. En effet, selon lui,

les systèmes numériques à vocation de jeu doivent convaincre leur destinataire de leur dimension ludique en répondant à certaines représentations (sociales, culturelles) de l'activité, l'idée de ce qu'est un jeu pouvant varier selon le parcours biographique des individus, leur contexte, leur époque, etc. (Genvo, 2021 : 7-8)

Le jeu comporte ainsi une dimension communicationnelle et culturelle, qui cadre avec la plupart des approches de la littératie, tant vidéoludique que médiatique mentionnées ci-dessus. Le souci principal des perspectives que nous avons vues jusqu'ici est qu'elles

s'axent soit principalement sur les jouaires, soit sur les jeux vidéo en tant que systèmes. Selon nous, il est indispensable de mêler les deux approches afin de définir la posture du localisataire à la manière de ce que fait Gilson, qui considère les règles (aspect technique) et la règle comme support de représentation du monde (potentiel communicatif) (Gilson, 2019 : 39).

Notre approche de la localisation par la contingence couplée à des analyses de sémiologie structurale, pragmatique et cognitive permet de comprendre à la fois le jeu en tant que domaine sémiotique comme entendu par James Gee (Gee, 2003, p. 17), tout en soulignant les dynamiques jeu – jouaire visées par les développeurs. Cette conception se retrouve également en d'autres termes chez certains chercheurs, comme Fastrez et Philippette, qui définissent les objets médiatiques (le jeu vidéo, par exemple), comme des « artéfacts cognitifs » (Fastrez & Philippette, 2017, p. 100) alliant « structures internes (mentales) et externes (matérielles), [...] nécessitant des compétences spécifiques, qui sont à la croisée de la technique et de l'informationnel » (ibid.). Ici également, ces objets médiatiques opèrent grâce à des langages et codes propres (93).

2.4 QUELLE NOTION POUR SITUER LE LOCALISATAIRE DE JEU VIDÉO ?

Si nous reprenons la matrice de Fastrez et Philippette (figure 53), nous serions tenté de la trouver suffisante afin de situer l'activité du localisataire de jeux vidéo. Dans le cadre de son travail, il doit en effet pouvoir lire, donc décoder le texte¹⁶⁸ qu'il est amené à traduire. La navigation ne semble pas particulièrement pertinente dans son cas, étant donné qu'il ne doit pas opérer de choix au sein d'une offre médiatique, il doit traduire la commande qui lui est faite. C'est davantage la compétence d'organisation qui permet de replacer l'objet à traduire dans son environnement médiatique, ce qui semble pertinent, dans le sens où il semblerait que les pratiques de traduction changent en fonction des genres de jeux (M. Á. Bernal-Merino, 2013; Chandler & Deming, 2011; Fernández Costales, 2014). Concernant la compétence d'écriture, elle semble particulièrement à-propos. Dans le cadre de la localisation, le localisataire se trouve en effet dans une posture d'écriture, ou de réécriture selon la conception traductologique choisie.

Cependant, cette matrice n'est pas synonyme de littératie critique. La dimension critique, si elle est entendue comme un métalangage permettant d'appréhender les dynamiques sous-jacentes de la création et de la consommation du média vidéoludique, nous paraît indispensable. Comme mentionné plus tôt dans cet excursus, la capacité à lire, à écrire et à organiser un objet médiatique ne garantit ni une approche critique ni une conscientisation de la capacité d'un objet à influencer sur les pratiques ludiques et culturelles qui entourent ledit objet (Gee, 2003, p. 48). D'ailleurs, les personnes expertes dans le domaine technique de la création de jeu ont tendance à prendre pour acquis ce qu'elles lisent dans les manuels techniques, par exemple, les livres sur le *game design*, sans pour

¹⁶⁸ Encore une fois, le mot texte est à entendre dans son sens sémiotique, donc, il se rapporte à l'ensemble de l'objet vidéoludique, et non seulement au système sémiotique du texte de l'objet-jeu.

autant disposer d'un métalangage permettant un recul critique quant aux pratiques de production et de consommation (15 – 16). Le localisateur se situe dans un entredeux à la croisée de sa position de destinataire et de destinataire par sa position périphérique dans le processus de développement de jeux vidéo. Une conceptualisation de la littératie basée sur des compétences différenciées ne permet, en l'état, pas réellement un recul suffisant sur la position du localisateur et sur les implications sociétales des pratiques actuelles de localisation.

En outre, certaines considérations développées au cours des pages ci-avant présentent un problème supplémentaire : elles sont principalement orientées vers la dimension technique numérique et la maîtrise vidéoludique, ce qui contribue à la confusion entre maîtrise de l'objet médiatique et perspective éclairée, voire à éclipser la part de l'érudition vidéoludique des réflexions. Ceci s'avère hautement problématique dans le cadre d'une réflexion sur la localisation vidéoludique, puisque cette activité s'avère avant tout intellectuelle.

Ceci s'explique peut s'expliquer par le fait que la navigation ou l'exploration (Gilson, 2019, p. 39) d'une œuvre vidéoludique nécessite une forme de maîtrise psychomotrice (Delbouille, 2019, p. 39). Cette maîtrise peut fortement varier en fonction du public concerné, comme le soulignent Hayes et Gee quand ils affirment que les littératies du jeu vidéo sont multiples et socioculturellement positionnées (E. R. Hayes & Gee, 2010, p. 68-69). Des fans dits experts ou des joueurs consommant le média vidéoludique dans un but de divertissement ne disposeront pas des mêmes compétences ni des mêmes connaissances en fonction du terreau socioculturel dans lequel leur pratique du jeu vidéo prend place (ibid.). Cette confusion entre maîtrise et érudition s'est vue d'ailleurs confirmée dans le cadre de la polémique entourant le journaliste Dean Takahashi. Il s'agit d'un journaliste ciblant principalement l'analyse économique du jeu vidéo. Celui-ci s'est filmé au cours d'une partie de *Cuphead*, un jeu connu pour sa difficulté. Dans les commentaires sous cette vidéo, les joueurs ont produit nombre de commentaires véhéments à son encontre, car il ne faisait pas montre d'une maîtrise psychomotrice suffisante pour un spécialiste dans le domaine du jeu vidéo (Perret & Moret, 2023). Sur ce sujet précis, Boris Krywicki et Björn-Olav Dozo ont recensé quatre articles portant sur cette polémique dans lesquels d'autres journalistes contrebalançaient le manque de compétence de Dean Takahashi par son expertise économique dans le domaine de l'industrie vidéoludique (Krywicki & Dozo, 2022). Cette polémique montre que l'expertise du jeu vidéo ne se limite pas à une maîtrise psychomotrice, mais s'avère plurielle, ce qui concorde également avec les perspectives en littératie médiatique d'Aufenanger (2001) et de Treumann et al (2002) présentées plus haut. Pour rappel, ces derniers soulignent qu'il est possible d'avoir une littératie médiatique développée et critique sans pour autant être capable de manipuler directement un objet médiatique donné (50). L'idée d'expertise plurielle trouve écho dans différents articles scientifiques portant sur les modes d'apprentissage du jeu vidéo et par le jeu vidéo. Par exemple, Contreras-Espinosa et Scolari citent six procédés informels par lesquels les adolescents apprennent le jeu vidéo :

l'apprentissage par la pratique, la résolution de problèmes, l'imitation, le jeu, l'évaluation et l'enseignement (Contreras-Espinosa & Scolari, 2019, p. 57).

Au vu de la nature intrinsèquement culturelle et intertextuelle du jeu vidéo et de l'activité traduisante, la prise en compte du potentiel psychomoteur n'est pas centrale à notre propos ¹⁶⁹. Comme nous l'avons vu jusqu'ici, les concepts de littératies sont principalement utilisés dans le contexte de l'enseignement, avec des sets de compétences à acquérir pour développer une littératie donnée. Cependant, comme nous l'avons vu, dans le cas du jeu vidéo, l'approche par compétence peut mener à une confusion entre la maîtrise ludique, et l'érudition ludique. Il nous semble ainsi pertinent de passer de la notion de littératie à la notion de capital, car nous pensons que ce concept peut combler un manque. Dans la partie suivante, nous allons donc décortiquer le concept de capital vidéoludique selon différents auteurs, présenter leurs conceptions pour en isoler les points centraux, et tenter de combiner nos connaissances en littératie et en capital afin de situer précisément le rôle du localisateur.

¹⁶⁹ Comme nous allons le voir, les compétences psychomotrices permettent dans certains cas d'acquérir des connaissances culturelles et intertextuelles supplémentaires, mais elles ne sont pas indispensables à une bonne pratique de la localisation vidéoludique.

3. LE CAPITAL LUDIQUE COMME POINT DE REPÈRE POUR LA POSITION DU LOCALISATAIRE

Le concept de capital trouve son origine dans les travaux de Karl Marx. À l'origine, il portait principalement sur les possessions matérielles d'un individu et permettait de différencier les classes sociales, considérées comme opposées au sein d'une lutte des classes. Dans la perspective marxiste, l'idée de capital implique *de facto* une forme de domination d'une classe sur une autre. Dans notre recherche, nous préférons nous éloigner de cette idée de domination, même si elle est étroitement liée à l'origine du concept.

Le concept de capital a ensuite été revisité par Pierre Bourdieu. Il a postulé plusieurs types de capitaux, chacun pouvant être utilisé et valorisé dans différentes situations (Bourdieu, 1979). Ainsi, il distingue le capital culturel, économique et social. Le type de capital le plus pertinent dans le cadre de notre approche est le capital culturel, que Bourdieu scinde en trois sous-types : 1) le capital culturel incorporé, 2) le capital culturel institutionnalisé et 3) le capital culturel objectivé. Le capital incorporé consiste en des codes, outils, etc., qu'intègre un individu au cours d'un apprentissage, et dont il dispose. Dans le cas du jeu vidéo, nous pourrions citer les pratiques propres à un genre de jeu, à une communauté ou une connaissance encyclopédique importante du média, qui permet de faire preuve d'un recul important. Dans la perspective bourdieusienne, celui-ci est généralement acquis à force d'investissement temporel dans une activité ou dans son apprentissage chez les classes dites dominées. Son acquisition est beaucoup plus naturelle chez les classes dominantes (Bourdieu, 1979, p. 5). Ensuite, le capital institutionnalisé implique une forme de reconnaissance de la part d'une institution légitimante, comme l'université, par exemple. Dans le cas du jeu vidéo, il peut s'agir d'un diplôme en *game design* ou encore d'un certificat, comme il en existe à l'Université de Liège. En effet, le certificat du Liège *Game Lab* « Travailler avec la culture vidéoludique » consiste en l'apport de grilles de lecture culturelles sur le jeu vidéo, qui sont alors institutionnalisées lors de la certification. Ce type de certification constituerait notamment l'une des pistes de formation pour les localisataires de jeux vidéo. Enfin, le capital objectivé consiste en des biens matériels d'origine culturelle et se rapproche un peu du capital économique (par sa matérialité). Il convient de noter que ce capital permet nonobstant une forte distinction des riches. Par exemple, posséder la Joconde dans son salon représenterait un capital culturel objectivé certain. Le jeu vidéo n'est pas épargné par ce phénomène. Des ouvrages entiers sont rédigés sur le sujet de la cote des jeux vidéo rétro pour les collectionnaires (Price, 2021).

Généralement, les catégories de capital sont poreuses, en ce qu'il est fréquemment possible de « transformer » du capital culturel en capital économique. Dans les exemples précités, la vente de la Joconde représenterait un accroissement important du capital économique du vendeur (capital objectivé transformé en capital économique). Quant au certificat, la forme institutionnalisée du capital culturel acquis permet aux participants de

prétendre à des postes nécessitant des connaissances culturelles en jeux vidéo, donc, à un capital économique donné.

En tant que pratique (pop-)culturelle, le jeu vidéo est principalement le lieu de transactions liées au capital culturel. Même en tant que joueur, les exemples de porosité entre types de capitaux sont légion. Il n'est pas rare que les joueurs transforment du capital objectivé en capital économique. Par exemple, Thomas Malaby cite les joueurs qui vendent des objets virtuels contre de l'argent réel (T. Malaby, 2006, p. 150). Comme exemple de transformation de capital dans le jeu vidéo, on peut également citer certains joueurs qui proposent leurs services pour débloquer des trophées¹⁷⁰ sur le compte d'autres joueurs (Sotamaa et al., 2010, p. 79). Il s'agit d'une double transformation. En effet, les joueurs qui débloquent des trophées possèdent un capital incorporé important, en ce qu'ils ont acquis une maîtrise et des connaissances importantes à force de pratique (Sotamaa, 2009). Ils transforment donc leur capital incorporé en capital économique, en ce qu'ils sont payés par d'autres joueurs afin de profiter de leurs talents et connaissances. Pour le joueur qui voit son profil enrichi de trophées, il s'agit de capital culturel objectivé (ibid.).

Ces états de fait nous poussent à considérer qu'il est nécessaire, comme pour la littérature, de développer des grilles de lecture propres au jeu vidéo. En effet, l'idée de capital culturel lui est applicable, comme nous venons de le voir, mais constitue un cadre trop large pour rendre compte des dynamiques fines qui lui sont spécifiques. Cependant, comme dans le cas de la littérature, plusieurs concepts de capital ont été développés.

L'idée de capital étant, à l'origine, fortement liée à la domination, il n'est pas étonnant que le concept de *gaming capital*, un type de capital culturel propre au jeu vidéo popularisé par Mia Consalvo (Consalvo, 2007), se trouve, dans certaines recherches, fortement lié à l'idée de maîtrise. Cette idée a évolué au fil du temps, notamment grâce à Mia Consalvo. Celle-ci affirme que le *gaming capital* n'est pas uniquement lié à une maîtrise ludique, mais également à des codes et des connaissances spécifiques (ibid.). Comme mentionné plus tôt, ces connaissances et codes prennent place dans des contextes culturels définis, impliquant des compétences spécifiques (Sotamaa et al., 2010, p. 74). Prendre en compte la nature duelle du *gaming capital*, donc le fait qu'il est à la fois maîtrise et connaissances, permet d'investiguer non seulement les objets médiatiques et les joueurs, mais également les éléments paratextuels (Glas, 2016, p. 2) et toute forme de pratiques culturelles, comme le détournement, qui constituent des pratiques culturelles à part entière (Barnabé, 2017).

L'avantage supplémentaire de l'élargissement de ces conceptions est de prendre en considération les multiples dimensions du *gaming capital*, ainsi que les multiples moyens

¹⁷⁰ Les trophées sont une couche ludique appartenant au paratexte (Glas, 2016). Il est possible pour les joueurs d'effectuer certaines actions et de gagner des récompenses, qui sont alors affichées sur leur profil en ligne. Il s'agit dès lors d'une forme se rapprochant de l'idée d'un capital objectivé, qui constitue une preuve pour les joueurs de leur *gaming capital*, étant donné que cela représente un investissement temporel important, et une certaine maîtrise (Sotamaa, 2009).

de l'acquérir. Ainsi, Molyneux, Vasudevan et Gil de Zúñiga ont abordé la notion d'engagement civique avec le *gaming social capital* (Molyneux et al., 2015). Ce type de capital s'applique principalement aux jeux en ligne, étant donné que ce sont principalement ces jeux qui mettent les joueurs en relation les uns avec les autres. Cette étude fait apparaître une corrélation positive claire entre l'acquisition de *gaming social capital* et l'engagement civique. Ceci montre notamment que le concept de *gaming capital* met en exergue à la fois les dynamiques internes de la culture vidéoludique des joueurs, mais également leur rapport à l'industrie (Sotamaa et al., 2010), voire à la société (Molyneux et al., 2015).

L'approche du paratexte comme preuve de l'acquisition de *gaming capital* fait également ressortir des dynamiques que l'on retrouve dans le paradigme du capital culturel. Pour acquérir du capital objectivé, plusieurs méthodes sont mises en avant dans les différentes recherches abordées. Il est par exemple possible, comme mentionné plus tôt, de transformer son capital économique pour acquérir du *gaming capital*. Il est aussi possible de recourir à du capital incorporé se déclinant sous deux formes. La première est décrite comme la « prouesse vidéoludique »¹⁷¹ (Glas, 2016, p. 8), comme dans le cas du jeu *Half-Life 2* (Valve, 2004), où terminer le jeu donne accès à du paratexte sous la forme de commentaires des développeurs pendant la partie (ibid.). La seconde est la « connaissance vidéoludique »¹⁷² (ibid.), comme dans le cas du jeu *Star Wars: Battle for Naboo* (Lucasfilm, 2000), où les commentaires des développeurs ne sont accessibles qu'aux joueurs connaissant un code à introduire¹⁷³ (ibid.). Ces deux manières d'acquérir du *gaming capital* peuvent être en réalité rapprochées de conceptualisations similaires du capital ludique, notamment chez Boris Krywicki et Björn-Olav Dozo. Ces chercheurs, en se basant sur la notion de *gaming capital* développée par Mia Consalvo (Consalvo, 2007), ont approfondi le concept en le scindant en trois parties plus précises : le capital ludique psychomoteur, qui correspond plus ou moins à la notion de prouesse ludique de René Glas (Glas, 2016, p. 8), le capital ludique encyclopédique, que l'on pourrait rapprocher de la connaissance vidéoludique (ibid.) décrite ci-dessus, et le capital ludique spécifique, qui correspond « [aux] connaissances qu'une personne accumule à propos d'un jeu en particulier. » (Krywicki & Dozo, 2022, p. 56-57). Bien que l'on pourrait arguer qu'il y manque une catégorie permettant de représenter le capital ludique objectivé, cette scission s'avère particulièrement opératoire lorsqu'il s'agit de mettre en regard le capital ludique et une activité en particulier, comme la localisation de jeux vidéo. Dans leur article, ces chercheurs se sont intéressés à l'activité professionnelle des journalistes en jeux vidéo. Ils ont donc fait dialoguer ce qu'ils appellent le « capital journalistique » (ibid.), une forme de capital professionnel d'ordre technique, et leur modèle de capital ludique, qui permet

¹⁷¹ « [...] *gaming prowess* [...] » (Glas, 2016 : 8)

¹⁷² Il s'agit d'une traduction assez libre de « [...] *to be in the know* [...] » (ibid.).

¹⁷³ Il était possible, principalement dans des jeux plus vieux, d'introduire ce que l'on appelle un code, c'est-à-dire une suite de boutons à presser ou un mot de passe spécifique, afin d'avoir accès à des avantages en jeu, qu'ils soient ludiques, artistiques, ou autre. L'on pouvait ainsi accéder à des avantages en jeu (par exemple, l'invincibilité) ou à des éléments paratextuels, comme des images supplémentaires ou des commentaires des développeurs.

selon eux de différencier la posture des journalistes en jeux vidéo professionnels et celles des joueurs et des fans (52).

Dans le cadre de cette thèse, la situation s'avère quelque peu différente. En effet, là où le capital journalistique se distingue clairement du capital ludique, il n'en va pas de même dans le cadre d'un rapprochement entre la localisation de jeux vidéo et le *game design*. L'on peut naturellement postuler l'existence d'un capital traductologique d'ordre professionnel qui s'articule au capital ludique, mais la question s'avère plus délicate quant au *game design*. L'activité des *game designers*, du fait de la réalité de terrain dans l'industrie, est directement liée au capital ludique, en ce qu'il implique de concevoir des systèmes ludiques. Il ne s'agit pas juste d'avoir une « idée de jeu », mais bien d'un travail de structuration et d'équilibrage qui mobilise des connaissances spécifiques sur le jeu vidéo et les joueurs. Le *game design* repose sur une expertise ludique et conceptuelle, nécessaire à la création d'expériences de jeu équilibrées. S'il s'appuie sur des compétences techniques, notamment via des outils de prototypage ou de scripting, il se distingue du développement informatique, qui mobilise un capital technique spécifique lié à l'ingénierie logicielle. Toutefois, les frontières entre ces domaines ne sont pas hermétiques, certains rôles hybrides existant à l'interface des deux, comme les *technical designers* ou les *gameplay programmers*. Cette hybridité est également présente dans le travail des localisateurs. En effet, comme nous l'avons montré dans le chapitre 3 de cette thèse, les choix des localisateurs influent précisément sur les dynamiques de contingence et sur l'équilibrage des jeux, ce qui souligne l'importance et la pertinence de les considérer comme partie intégrante du processus de *game design*. Les connaissances et compétences à valoriser dépassent les domaines linguistique et culturel, et le capital vidéoludique permet de refléter ce dépassement et de l'éclairer.

Alors que le concept de capitaux arborait pendant tout un temps des atours déterministes, le capital ludique est mobilisé dans nombre de recherche dans une optique d'*empowerment* (Houlmont et al., 2024). Par exemple, on retrouve la notion de capital dans des recherches sur les notions d'identité dans plusieurs champs, comme le féminisme et les *gender studies* (K. P. B. Alvarez & Chen, 2021; Consalvo, 2013, 2019; Cote, 2020a, 2020b; Dashiell & Phelps, 2023; S. Evans, 2018; Gray et al., 2018; Knutson, 2018; Nakamura, 2012; Pelurson, 2021; Toft-Nielsen, 2016; Toft-Nielsen & Nørgård, 2015; Vermeulen, 2016; Vermeulen et al., 2016; Vossen, 2018) ou les recherches sur l'accessibilité du point de vue de l'intégration des personnes souffrant d'un handicap (Anderson & Johnson, 2022), également un sujet en vogue en AVT et en localisation de jeux vidéo (Mangiron, 2012; Remael et al., 2012). Enfin, nous retrouvons également le capital mobilisé comme moyen de légitimation professionnelle dans, par exemple, le domaine de l'eSport (Can & Foxman, 2021; Felczak, 2022; Witkowski & Manning, 2017), du streaming (Gandolfi, 2016; A. Phelps & Consalvo, 2020; Schleiner, 2020) ou du journalisme (Krywicky & Dozo, 2022; Tanja, 2009). Ce type de mobilisation du capital rejoint la tendance d'*empowerment* notée par Wuyckens dans l'éducation aux médias et la littératie (Wuyckens, 2024). Cependant, bien que les tendances soient parallèles, les questions d'identité, de genre et l'approche des communautés restent des domaines en

friche du point de vue de la littératie par rapport au capital. Les objectifs convergent, mais il reste encore à opérer une articulation entre le capital et la littératie (Houlmont et al., 2024). Une piste pour procéder à cette articulation serait de mettre en regard l'acquisition de capital ludique et son effet sur les compétences provenant du domaine de la littératie. Un modèle de ce genre procurerait à la fois la spécificité du média vidéoludique grâce au capital, et une latitude bienvenue apportant de la flexibilité au modèle.

3.1. GAGNER EN CAPITAL LUDIQUE POUR MIEUX TRADUIRE : LE LOCALISATAIRE-JOUAIRE

Comme nous l'avons vu jusqu'ici, la littératie et le capital ludique partagent des enjeux d'empowerment : la littératie, par son rapport à l'éducation, et le capital, par son lien avec les moyens de légitimation professionnelle. L'articulation visée dans le cadre de cette thèse se trouve précisément à ce croisement, en ce qu'il permet de se pencher des moyens d'apprendre le jeu vidéo en tant que média dans une optique de renverser les rapports de force entre les corps de métier dans l'industrie vidéoludique. Cette approche permettrait d'atteindre plusieurs objectifs : comprendre la dynamique d'acquisition de capital ludique pour les localisateurs, avoir une idée plus précise de la manière dont ce capital influe sur leurs compétences, et souligner que les types de capitaux mobilisés dans le cadre de la localisation sont proches de ceux mobilisés dans la conception de jeux vidéo, et ainsi établir une base commune en vue favoriser une bonne communication entre les équipes de localisation, et les autres actrices du développement. Les interactions entre les différents corps de métier posent souvent problème, une grande partie du métier de localisateur consistant à éduquer les clients (Díaz Montón, 2024, p. 239).

Dans la littérature, certains chercheurs ont réfléchi aux manières d'apprendre le jeu vidéo. Comme l'a souligné Bruno Dupont, le premier obstacle à l'apprentissage du jeu vidéo et par le jeu vidéo est sa propre complexité, qui découle à la fois de sa richesse sémiotique et des codes qui régissent ce média culturel¹⁷⁴ (Dupont, 2020). Afin de pouvoir utiliser le jeu vidéo, de pouvoir le mobiliser, le créer ou le localiser, il est ainsi nécessaire de disposer de compétences et de connaissances minimales. Actuellement, il est communément admis que pour localiser un jeu vidéo, il faut être un localisateur-joueur pour pouvoir saisir toute la complexité du média vidéoludique (O'Hagan, 2015), et ainsi la transférer, un peu comme le traducteur littéraire, qui devrait être idéalement féru de littérature.

Cette idée du localisateur-joueur nous a amené à réfléchir à la nécessité de jouer comme moyen principal d'acquisition des compétences et connaissances liminales nécessaires à

¹⁷⁴ Dupont cite l'exemple d'un cours d'Histoire et analyse des pratiques du jeu vidéo, au sein duquel les profils étudiants sont assez variés. Certains n'ont jamais joué à un jeu vidéo, mais s'inscrivent tout de même dans le cours. Le manque de capital ludique s'exprime à plusieurs niveaux. Dans un premier temps, le manque de capital encyclopédique empêchait les étudiants d'assoir les éléments théoriques qui leur sont apportés pendant le cours, mais également de participer activement en prenant la parole, étant donné qu'ils n'ont pas d'éléments de comparaison. Pour pallier ce manque de participation, des séances de jeu sont organisées lors de chaque cours afin de les pousser à entrer en contact avec le média vidéoludique (Dupont, 2020).

la localisation vidéoludique. Il semble commun d'établir un lien relativement caricatural entre le *skill* et le fait de s'y connaître en jeu vidéo¹⁷⁵, entre la maîtrise ludique et l'érudition, réduisant le champ des possibles pour apprendre le jeu vidéo à la navigation médiatique elle-même (Gilson, 2019 : 41 – 42). Pourtant, la navigation n'implique pas *de facto* une maîtrise technique. Comme Gaël Gilson le montre dans ses travaux, au-delà de demander une maîtrise technique, que le jeu vidéo nécessite des clés de lecture spécifiques afin d'accéder à la dimension informationnelle de l'objet-jeu (41). Comme mentionné plus tôt, une approche sémiologique du jeu porte sur l'acte de communication lui-même, toute considération technique dans le sens du *skill* étant exclue. Approcher le jeu vidéo au prisme de la littératie a permis d'établir que les compétences nécessaires à la consommation d'un média sont diverses : lire, écrire, naviguer, organiser (Fastrez & Philippette, 2017). Comme esquissé plus tôt, le processus de localisation implique principalement la lecture, l'écriture et l'organisation intramédiatique. Il nous semble indispensable de prendre du recul face au rapprochement fréquemment opéré entre les capacités techniques et l'érudition en jeu vidéo, donc face à l'idée qu'être un joueur fait un bon localisateur.

Si l'on se penche sur le capital ludique tel que théorisé par Boris Krywicki et Björn-Olav Dozo, nous remarquons que toutes ses dimensions ne sont pas mobilisables pour améliorer la qualité du travail du localisateur de jeux vidéo. En effet, le capital psychomoteur n'est pas nécessaire pour procéder à la traduction d'un jeu vidéo, puisque cela concerne principalement la navigation technique et pratique de l'objet (Gilson, 2019, p. 41). Bien qu'« être bon en jeux vidéo » puisse donner accès à des connaissances supplémentaires dans certains cas de figure (Glas, 2016, p. 8), seuls le capital ludique encyclopédique et le capital ludique spécifique sont mobilisés lors de la localisation. En effet, la localisation est un processus principalement intellectuel. Le capital psychomoteur n'est pas directement mobilisable lors de l'activité de localisation, bien qu'il puisse intervenir dans l'acquisition des deux autres types de capitaux en amont du processus. Ceux-ci peuvent être acquis par la pratique ludique, mais également de nombreuses manières différentes.

Certains chercheurs se sont intéressés à l'érudition médiatique et vidéoludique, et, dans la plupart des cas, cette érudition ne passe pas uniquement par une maîtrise ludique de l'objet. Jenkins note ainsi 11 nouvelles aptitudes qui conditionnent la maîtrise d'un environnement (trans)médiatique numérique et qui ne reposent pas forcément sur l'utilisation directe d'un média en particulier (Jenkins, 2006a). Par exemple, il note la navigation transmédiatique, qui se réfère à l'aptitude de suivre le fil rouge d'informations ou d'une histoire à travers plusieurs formes médiatiques, ou encore l'appropriation¹⁷⁶, qu'il décrit comme la « capacité d'échantillonner et de réassortir de manière significative des contenus médiatiques » (4). Dans le cas précis du jeu vidéo, c'est du côté de Contreras-

¹⁷⁵ Cf. l'affaire Dean Takahashi mentionnée plus tôt dans ce travail.

¹⁷⁶ Le concept d'appropriation de Jenkins s'avère relativement proche de l'idée d'organisation médiatique, que l'on trouve dans la matrice de Fastrez et Philippette.

Espinosa et Scolari qu'il faut par exemple aller chercher. Ceux-ci se sont intéressés aux stratégies d'apprentissage informel et, en se basant sur des recherches antérieures, relèvent six modalités d'apprentissage, dont cinq sont appliquées à l'apprentissage du jeu vidéo. Ces modalités représentent autant de pistes d'acquisition de capital ludique pour le localisateur. Il convient de souligner que, dans l'étude, aucune différence n'a été faite entre les apprentissages dans un but de lecture ou d'écriture, donc d'apprentissages ludiques ou techniques.

La première est l'apprentissage par la pratique qu'ils appellent « *learning by doing* » (Contreras-Espinosa & Scolari, 2019). Appliqué au jeu vidéo, il s'agit ici d'un principe d'acquisition reposant sur le capital psychomoteur lorsque l'on apprend par exemple en jouant. L'intérêt de cette catégorie n'est pas négligeable, mais c'est davantage dans les autres stratégies qu'il faut se plonger pour déconstruire le mythe du localisateur-joueur. La deuxième réside dans la résolution d'un problème en rapport avec le monde du jeu vidéo (54). Ainsi, l'une des interrogées a confié avoir voulu créer un mod sur Minecraft, donc *produire* un contenu médiatique. Pour ce faire, elle a consulté des tutoriels en ligne afin de comprendre comment ajouter des *skins*¹⁷⁷, ce qui souligne une nouvelle fois qu'il n'est pas nécessaire de jouer pour apprendre le jeu vidéo. Ensuite, les auteurs parlent d'imitation (55), c'est-à-dire le fait de regarder quelqu'un jouer ou créer afin de recopier sa manière de faire par la suite. Dans ce cas-là, la pratique du jeu secondaire, concept développé par Julie Delbouille (2019), s'avère particulièrement pertinente comme source d'apprentissage, comme c'est le cas également de certains interrogés de Contreras-Espinosa et Scolari, qui ont observé des amis en train de jouer à FIFA pour ensuite apprendre leurs tactiques, ou qui ont assisté à des streams sur des plateformes comme Twitch (Contreras-Espinosa & Scolari, 2019, p. 56). Il convient de noter que le streaming de jeux vidéo, et donc, une forme de jeu secondaire pour les spectateurs, a pris un essor particulièrement important, avec une moyenne de temps de visionnage de 105 minutes par jour par utilisateur sur Twitch (Muchneeded, 2021). Twitch est d'ailleurs classé 31^e site le plus populaire au monde si l'on se base sur son rang alexa¹⁷⁸ (ibid.). Consommer du jeu vidéo en tant que joueur secondaire ne nécessite pas de capital psychomoteur. Bien que cette consommation puisse résulter en un gain de capital psychomoteur, dans le cas où les spectateurs cherchent à reproduire des stratégies afin de s'améliorer, le bénéfice de cette pratique est avant tout encyclopédique et/ou spécifique. Ensuite, Contreras-Espinosa et Scolari identifient l'évaluation (Contreras-Espinosa & Scolari, 2019, p. 56), qui consiste en une prise de recul sur le média vidéoludique ou les pratiques qui l'entourent. Ainsi, il n'est pas rare, comme c'est le cas de l'un des interrogés de leur étude, que les joueurs développent un métalangage permettant de parler des dynamiques

¹⁷⁷ Apparence physique d'éléments virtuels du joueur, comme l'avatar, des armes, des montures, etc.

¹⁷⁸ Classement de sites par popularité basé sur le trafic des sites et l'engagement des utilisateurs.

vidéoludiques de manière plus précise¹⁷⁹. Le média vidéoludique est saisi à travers un prisme encyclopédique, ses spécificités faisant l'objet d'une identification grâce à une prise de recul. Enfin, la dernière méthode d'apprentissage informelle développée dans leur article est l'enseignement (ibid.). Les sources d'acquisition de capital vidéoludique brassent ainsi beaucoup plus large que la pratique purement ludique. Toutes les consommations et créations, qu'elles se situent dans la sphère ludique du jeu ou dans sa sphère culturelle, comme les détournements, contribuent à la construction du capital ludique, qu'il soit psychomoteur, ou comme nous venons de le voir, principalement encyclopédique. Ce phénomène se rapproche du concept de domaine sémiotique décrit par Gee (2003).

À la lumière de ces informations, la mesure dans laquelle le localisataire peut acquérir du capital devient plus claire. L'idée selon laquelle le localisataire doit être un joueur semble se déliter dès lors que l'on adopte la perspective du capital ou de la littératie. L'objectif de la présente partie de thèse était de souligner les apports mutuels de la littératie et celle du capital et d'en extraire des enjeux vis-à-vis des rapports de force au sein du processus de conception de jeux vidéo. Après avoir effectué cette revue de la littérature et après avoir mobilisé les deux concepts, il nous apparaît qu'ils ont chacun leurs avantages, et que ces deux concepts sont utilisés dans des domaines sensiblement différents (Houlmont et al., 2024). La littératie vidéoludique pourrait permettre par exemple d'identifier précisément la complexité des tâches du localisataire en regard des compétences mobilisées. En revanche, la notion de capital permet de mieux faire la différence entre les différentes formes d'engagement concernées chez l'utilisateur (sphère ludique, technique ou culturelle du jeu). En effet, le jeu a ceci de spécifique qu'il implique deux formes d'écritures au sens où Fastrez et Phillippette l'entendent : la création de jeux vidéo ou de contenus afférents, et la co-construction de l'activité ludique. La scission opérée par Boris Krywicki et Björn-Olav Dozo entre capital psychomoteur et encyclopédique se révèle particulièrement opératoire, parce qu'elle permet de différencier le capital en regard de compétences pratiques (ludiques) et de compétences plus intellectuelles, comme le *game design* ou la création de contenus culturels en rapport avec celui-ci. En outre, ce travail porte sur l'activité professionnelle de la localisation vidéoludique. Il nous paraît ainsi particulièrement pertinent d'intégrer la notion de capital étant donné que les types de capitaux sont considérés comme poreux et dynamiques (T. Malaby, 2006), et également parce que d'autres recherches montrent que la mobilisation du concept de capital dans la sphère professionnelle présente des avantages non négligeables (cf. la partie intitulée « Le capital ludique comme point de repère pour la posture du localisataire »). Il s'agit d'une part pour les localisataires d'opérer une transformation de leurs capitaux culturels et ludiques en capital économique, et de se repositionner dans les rapports de force au sein du processus de développement de jeux vidéo d'autre part. En

¹⁷⁹ Comme métalangage, nous pourrions noter tout le vocabulaire qui s'est développé autour de la franchise *Counter Strike* (Valve) permettant de mettre au point des stratégies particulières (Review, 2021), ou des termes comme le *rubberband effect* (ou effet élastique), qui se réfère à une mécanique précise dans les jeux de course (Kramarzewski & De Nucci, 2018, p. 346).

effet, l'une des forces des théories bourdieusiennes est de montrer que les capitaux peuvent être convertis et redessiner lesdits rapports de force grâce à l'acquisition de prestige et sa valorisation par un corps de métier en particulier.

La localisation de jeux vidéo, telle qu'elle est pensée actuellement dans l'industrie, souffre d'un manque de légitimité vis-à-vis de la sphère technique du développement de jeux vidéo (Buseyne, 2018; O'Hagan & Mangiron, 2013a; Rivas-Ginel, 2023). Une approche basée uniquement sur les compétences dans la lignée d'une littérature médiatique générale tend à enfermer les localisateurs dans une position de surcouches linguistique moins valorisée que le travail des développeurs techniques, qui jouissent de davantage de légitimité et de prestige en termes bourdieusiens en raison de ce que Zabban appelle « une forme de déterminisme technique », déjà constaté au début des années 2010 (Zabban, 2012, p. 167) et qui a encore cours aujourd'hui (Zabban, 2022). Ceci présente deux implications importantes. Premièrement, cela contribue à repousser les localisateurs à la marge du développement, les plaçant dans des situations plus précaires du point de vue de l'emploi. Il est fréquent pour les studios de développement de passer par des intermédiaires externes *freelance* pour opérer la localisation de leurs jeux plutôt que d'engager des localisateurs in-house, voire de se délester des équipes actuellement en place, comme ça a été le cas récemment chez *Square Enix*, qui a mis un terme à la localisation française de certains jeux¹⁸⁰. En outre, la présence accrue des IA de type *large language models* sur le marché du jeu vidéo contribue à précariser la profession. Le travail des localisateurs étant mal considéré, de grands studios de développement annoncent une utilisation « agressive » de l'IA, notamment dans le milieu de la localisation¹⁸¹. La précarité et le manque de prestige de la position de *freelance* se traduisent entre autres par un manque de confiance accordé aux localisateurs *freelance*, qui résulte en un accès restreint aux ressources documentaires et visuelles nécessaires à leur activité (Rivas-Ginel, 2023, p. 322). Cet état de fait cristallise le manque de légitimité et de prestige de ce corps de métier et souligne la nécessité du concept de capital en tant que facteur d'*empowerment* au sein du processus de développement de jeux vidéo. Le capital vidéoludique et ses implications en termes de prestige constituent actuellement un impensé en localisation de jeux vidéo. Dès lors qu'il entre en ligne de compte dans le cadre de l'activité de localisation, les localisateurs peuvent être jugés non plus sur la base d'une activité connexe au développement, mais sur le capital vidéoludique dont ils disposent et partagent avec les autres corps de métier. Ceci leur permettrait d'entrer sur une possible échelle de valeurs des studios de développement (en matière de capitaux indispensables à toutes les pratiques) et leur donnerait très clairement une place au sein du processus de production culturelle du jeu vidéo.

180

Source :

<https://www.millennium.org/news/409972.html#:~:text=Square%20Enix%20inqui%C3%A8te%20ses%20fans,-Mauvaise%20nouvelle%2C%20il&text=Partager%3A,seraient%20plus%20disponibles%20en%20fran%C3%A7ais.>

181 Ibid.

Une modélisation de l'activité de localisation basée sur les théories en littérature permettrait de comprendre la manière dont le déséquilibre des rapports de force complique le travail des équipes de localisation. Leurs principales prises sur les décisions de *game design* reposent, dans une grande partie des cas, sur la lecture de l'objet médiatique vidéoludique. Il nous semble que la matrice développée par Fastrez et Philippette rend possible une modélisation plus précise de la complexification de la tâche du localisataire en fonction des informations dont il dispose, de sa place dans la chaîne de production et de nos premières conclusions du point de vue de la contingence et du guidage ludique.

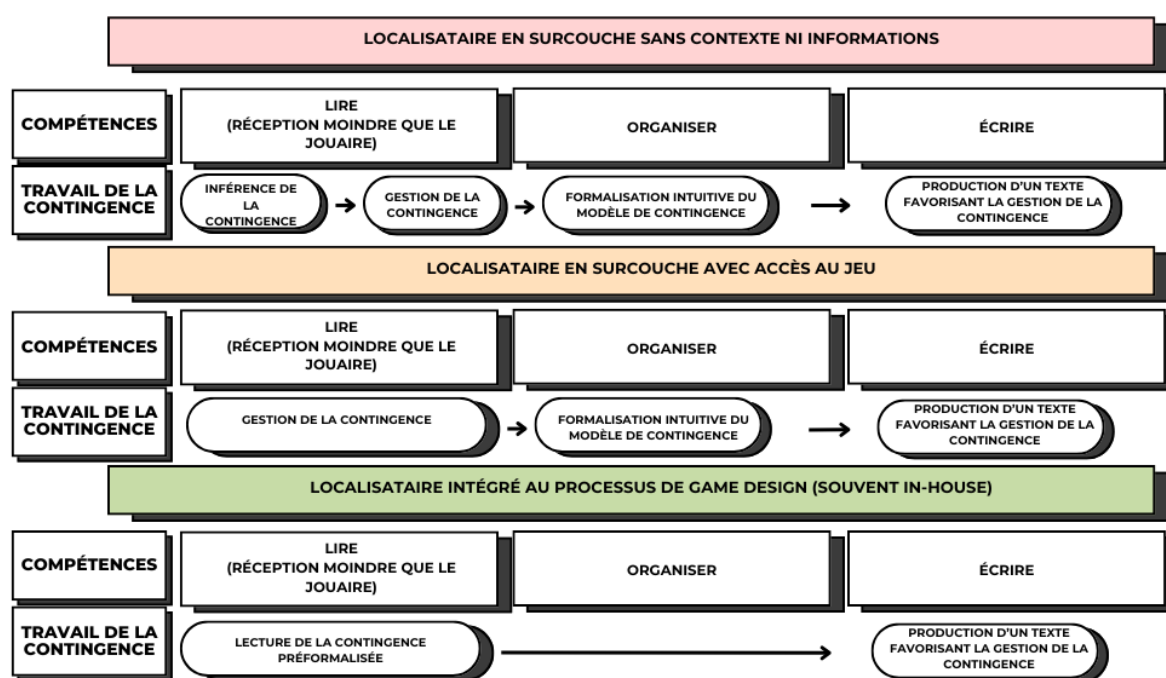


Figure 57 Positions possibles pour les localisataires

Nous pouvons examiner la complexification de la tâche de localisation en nous concentrant sur trois compétences de la matrice de Fastrez et Philippette : lire, organiser et écrire. Pour rappel, lire revient à décoder un objet médiatique, organiser porte sur la création de typologie ad hoc, et écrire ressort de la production de texte médiatique. Notre compréhension de l'écriture se rapproche de la notion de *design* chez Zimmerman (2008) sans s'y limiter. En effet, l'idée d'écriture est assez large pour être constitutif d'un modèle général applicable aux corps de métier ne pratiquant pas le design. Sur la figure 57, nous notons un foisonnement de tâches relevant de ces compétences en fonction des informations disponibles et de l'intégration du localisataire au processus de design.

Ainsi le travail du localisataire en surcouche, donc, le localisataire qui n'est pas intégré au processus de développement en tant que tel, peut être schématisé en quatre étapes. En premier lieu, il doit, en se basant sur un fichier textuel seul, inférer les stratégies de

guidage¹⁸² visant à équilibrer la contingence, c'est-à-dire qu'il se voit forcé d'essayer de lire à travers le système sémiotique textuel et d'imaginer le contexte de segments de texte donnés, ainsi que leurs visées. Dans ce cas de figure, il convient de souligner que le localisataire dispose de moins de « prises sur le jeu », au sens où Pierre-Yves Hurel l'entend (2020), qu'un joueur. En effet, ce dernier a accès à l'objet-jeu, et peut donc se reposer sur ses perceptions des différents systèmes sémiotiques du média vidéoludique, là où le localisataire n'a accès qu'au système sémiotique textuel et n'a d'autre choix que d'essayer d'imaginer ce à quoi il renvoie. Une fois cette inférence forcée et projetée de la contingence contenue dans les segments de texte, le localisataire doit gérer cette contingence, c'est-à-dire résoudre l'état d'incertitude dans lequel il se trouve grâce à son capital vidéoludique. Une fois l'inférence et la gestion opérées, il sort de la lecture pour entrer dans l'organisation médiatique : il opère une formalisation intuitive du modèle de contingence présent dans le jeu, c'est-à-dire qu'il est forcé de se baser sur son capital et son intuition pour reconstruire le système de guidage du jeu. Une fois cette lecture très indirecte et l'organisation de la typologie ad hoc terminée, qui consiste ici à croiser ses connaissances en *game design* et ce qu'il sait du type de jeu qu'il est en train de localiser, il entre dans la phase de production, pendant laquelle il est nécessaire de produire une version cible dans laquelle la contingence doit être transférée et équilibrée. Il convient de noter que ces étapes ne sont pas forcément unidirectionnelles, il est tout à fait possible pour les localisataires de faire des va-et-vient entre les étapes en vue de favoriser un maximum la cohérence de leur travail.

Comme le montre la figure 57, le travail du localisataire en surcouche peut être facilité si l'équipe de développement lui donne accès au jeu. Ainsi, la phase d'inférence des stratégies de guidage et de la contingence se voit supprimée, étant donné qu'il a accès aux différents systèmes sémiotiques du jeu et n'a donc pas besoin de les inférer et de les imaginer en filigrane du système sémiotique textuel isolé. Le processus n'est toujours pas optimal, étant donné qu'il ressort principalement de la perception et de l'intuition du localisataire. Enfin, le meilleur cas de figure est sans nul doute celui du localisataire intégré au processus de *game design* (souvent ceux ayant un poste *in-house*), voire du freelance disposant à la fois de *localization-kits* et de documents de *game design*. Faire partie intégrante de l'équipe de développement permet au localisataire de réduire significativement le recours à des inférences ou à l'intuition pour comprendre le texte médiatique qu'il doit localiser. Dans ce cas de figure, la phase d'organisation aura eu lieu en amont du processus de localisation. En effet, le localisataire pourra recourir principalement à sa compétence de lecture afin de saisir des dynamiques de contingence préformalisées, pour ensuite se reposer sur sa compétence d'écriture afin de favoriser leur gestion par le joueur.

Le modèle de littératie utilisé dans la figure 57 n'éclaire cependant toujours pas sur le rapport entre la littératie et le capital ludique, donc, sur les connaissances mobilisées au

¹⁸² Les stratégies de guidage ont été mentionnées dans le chapitre 3 de cette thèse et seront développées en détail dans le chapitre 4.

cours des trois compétences conservées dans notre modèle. Par exemple, la partie dédiée au localisateur intégré ne donne aucune information sur le degré de technicité des documents de *game design* et des connaissances nécessaires à leur lecture. Comme nous l'avons esquissé jusqu'ici, la différence se situe au niveau de l'efficacité de la mobilisation du capital vidéoludique ou sur la nature de cette mobilisation.

Par la place qui lui est allouée au sein de la chaîne de développement, le localisateur fonctionne de manière plus ou moins rapprochée d'une position de pure réceptaire.

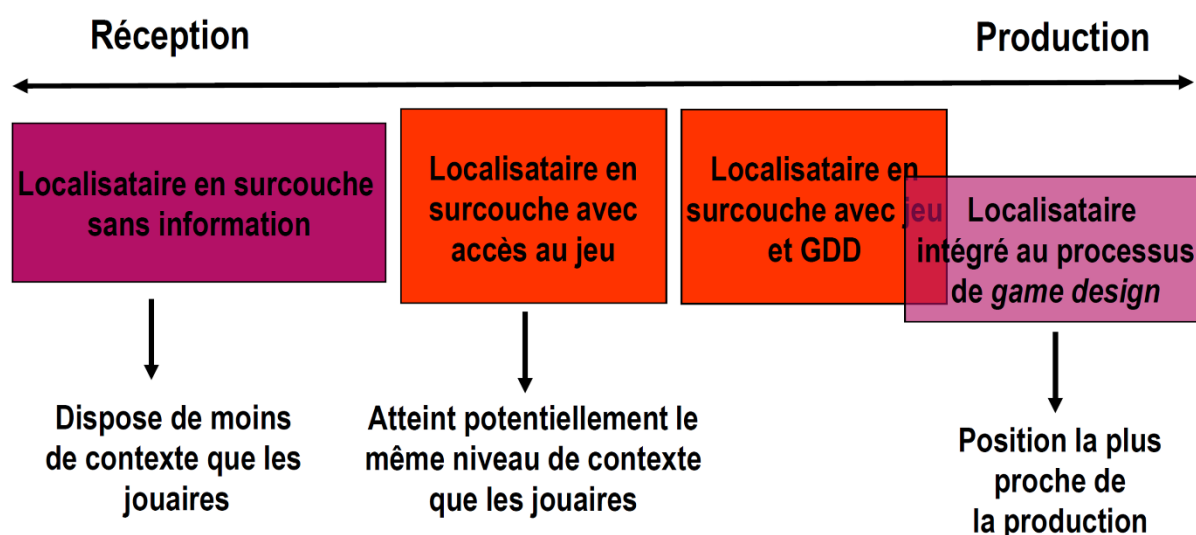


Figure 58 Place du localisateur sur le spectre de la réception et de la production en fonction des informations à disposition

La figure 58 propose de situer le localisateur sur un spectre entre réception et production. La position des localisateurs en surcouche sans information est naturellement la position la moins favorable. Il convient de souligner que les erreurs entraînées par un tel manque d'information s'avèrent d'autant plus catastrophiques que les localisateurs disposent, dans ce cas de figure, de moins de contexte que les joueurs. La perception d'une erreur de localisation par les joueurs pourrait se révéler particulièrement négative étant donné qu'ils ont un accès direct au contexte plurisémiotique du jeu. Plus le localisateur dispose d'informations sur l'objet-jeu qu'il doit localiser, et plus celles-ci sont de qualité, plus il se situe du côté de la production et peut prendre de décisions cohérentes avec les stratégies de *game design*. La position d'un localisateur avec accès au jeu et aux *game design documents* recouvre à la fois des freelances et des localisateurs freelance. En effet, si la position de localisateur in-house est la plus avantageuse, il est nécessaire de souligner que cela ne garantit pas à 100 % l'accès à des documents de références (Rivas-Ginel, 2023, p. 249). Le localisateur intégré au processus de *game design* aurait non seulement accès aux *game design documents*, mais pourrait également participer aux réunions internes du studio et demander des précisions quant aux décisions qui sont prises vis-à-vis de la conception du jeu qu'il localise.

Cependant, en l'état, la matrice de compétence n'explique pas la manière dont les informations potentiellement mises à disposition du localisateur sont traitées. Si l'approche par compétence s'avère intéressante pour situer l'activité du localisateur et

en décrire la complexité, il nous semble par contre nécessaire de la compléter grâce à la notion de capital ludique. Procéder ainsi nous permettra non seulement de situer son activité et la rapprocher de la sphère de la production, mais aussi de mettre le doigt sur ce qui est nécessaire, et sur ce qui peut être valorisé, dans le cadre du travail de localisation au sein de la chaîne de développement de jeux vidéo.

Au vu des réflexions qui viennent d'être développées, la combinaison des notions de littératie et de capital souligne la complexité de la tâche des localisateurs ainsi que la nécessité pour ceux-ci de revendiquer une part du prestige inhérent à la création de jeux vidéo. Au même titre que les autres corps de métier, les localisateurs accumulent différents types de capitaux, mais qui sont actuellement impensés, ou à tout le moins qui ne sont pas pris en compte. La position marginale de la localisation rend actuellement toute forme de conversion de capital difficile pour les localisateurs.

Pour finaliser notre entreprise, il convient de combiner les deux approches et de considérer que le capital constitue un moyen d'enrichir les compétences de la matrice de Fastrez et Philippette à l'aune d'un domaine sémiotique plus large que son usage premier. Cette manière de procéder permet ainsi de souligner encore davantage que le travail du localisateur se déroule principalement dans la sphère intellectuelle du jeu vidéo et moins dans la sphère ludico-pratique. Enfin, scinder le capital encyclopédique en sous-catégories permet de conserver les réalités interactionnelles des types de capitaux. En effet, disposer d'un grand capital encyclopédique peut permettre de développer son capital psychomoteur, comme c'est le cas lorsque les joueurs pratiquent le jeu secondaire en vue d'acquérir de nouvelles tactiques de jeu, par exemple. L'inverse est naturellement vrai aussi : l'exemple du jeu *Half-Life* est particulièrement parlant. Finir le jeu, donc, faire preuve d'une « prouesse ludique » telle que Glas l'entend (2016), donne accès aux commentaires des développeurs, ce qui permettra par la suite au joueur de développer son capital encyclopédique.

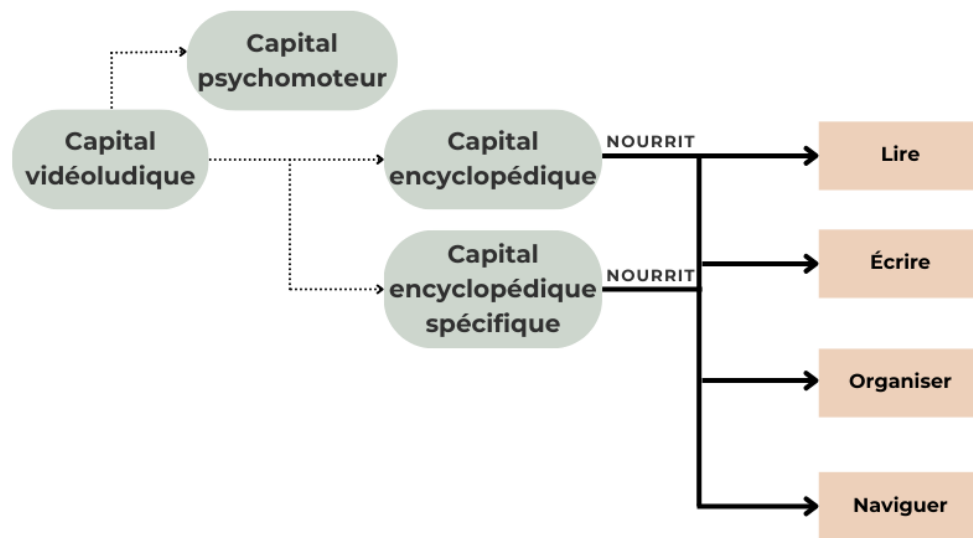


Figure 59 association de la littératie médiatique et du capital vidéoludique

La porosité des différents types de capitaux, et la considération du capital encyclopédique sous le prisme des compétences permet trois choses : 1) comprendre comment le localisateur de jeux vidéo peut développer son capital ludique, comme nous l'avons fait dans cette partie ; 2) situer précisément le localisateur dans sa double position de destinataire et de destinataire en fonction du degré d'information auquel il a accès lors de la localisation d'un jeu et du capital ludique qu'il peut mobiliser ; 3) revendiquer une nouvelle place dans les rapports de force au sein de processus de développement de jeux vidéo. Ces étapes nous semblent clés pour plusieurs raisons. Premièrement, du point de vue des localisateurs, elles permettent de comprendre la nature de la localisation de jeux vidéo et de prendre conscience qu'être « doué » pour jouer aux jeux vidéo ne constitue nullement une condition suffisante pour exceller en localisation de jeux vidéo : plus que la maîtrise vidéoludique, c'est avant tout l'érudition vidéoludique qui conditionne les compétences en localisation. Dans la droite ligne des éléments présentés dans le présent excursus, nous soutenons que cette érudition passe nécessairement par le développement d'un métalangage sur le média et sur la pratique, et par l'acquisition de capital vidéoludique.

Deuxièmement, la réflexion développée au cours de cette partie pourra être mobilisée dans des campagnes de sensibilisation au métier de localisateur auprès des développeurs de jeux vidéo, et donc, de potentiellement améliorer les conditions de travail des équipes de localisation dans une dynamique d'*empowerment*. Enfin, dans le cadre précis de cette thèse, l'approche choisie permet de replacer le rôle du localisateur

au sein d'un changement de paradigme important. Là où le focus sur les traces culturelles nécessite avant tout d'être un expert culturel, ce qui est le cas pour tout type de traduction, notre réflexion vise à montrer en quoi la localisation de jeux vidéo demande un capital spécifique au média traduit, sans pour autant faire l'impasse sur le bagage professionnel commun à toutes les formes de traduction.

Afin d'illustrer l'importance du capital vidéoludique pour les compétences en localisation, nous proposons une courte analyse de sections d'un document de *game design*. De cette manière, nous allons montrer la manière dont le capital vidéoludique peut être finement mobilisé par les localisateurs lors de la lecture de la documentation potentiellement mise à disposition par les studios et éditeurs de jeux vidéo.

3.2. LIRE LA DOCUMENTATION LUDIQUE À L'AUNE DU CAPITAL

Un document de *game design* des énigmes du jeu *Grim Fandango* de LucasArts en 1998 est accessible en ligne, et donne une bonne idée du type d'informations dont les localisateurs pourraient faire bon usage.

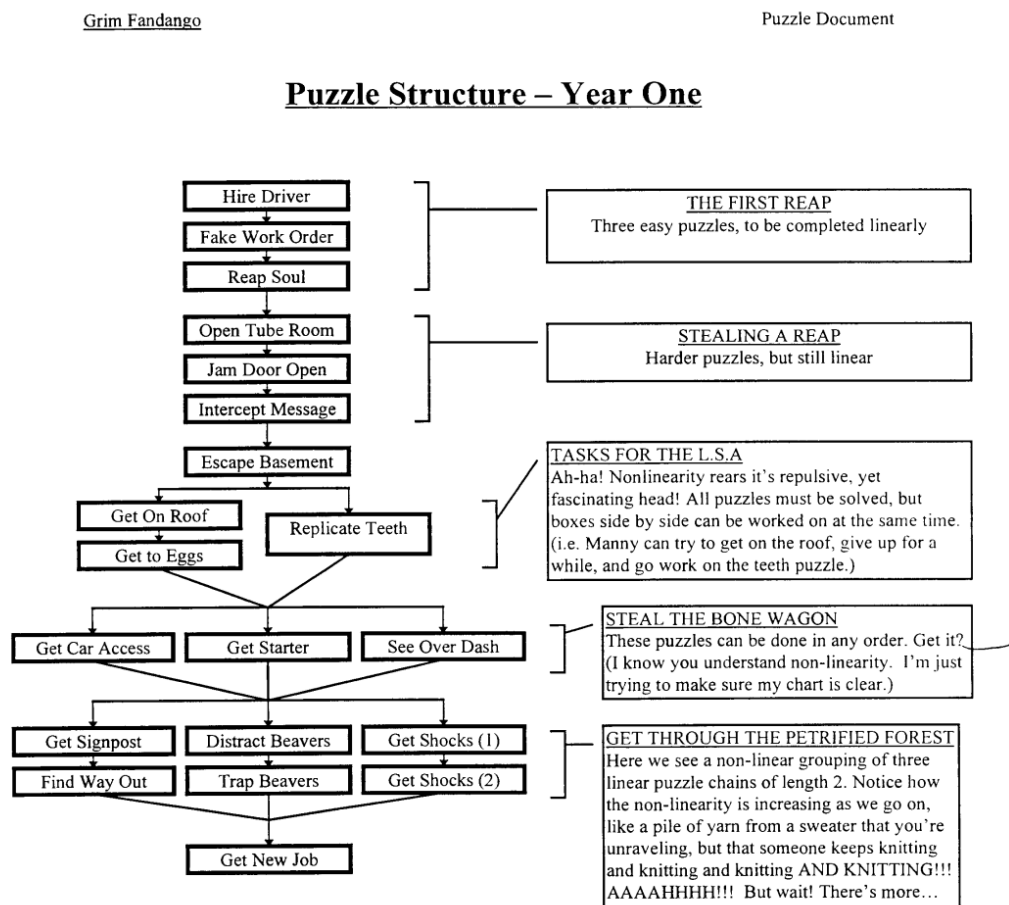


Figure 60 Puzzle Dependency Charts dans Grim Fandango | Source : <https://grimfandango.network>

Sur la figure 60 se trouvent le *Puzzle Dependency Charts* (PDC) de Grim Fandango, donc les étapes minimales de différentes énigmes présentes dans le jeu, mais également des

commentaires de l'équipe de développement du jeu. Le cinquième encadré, en bas à droite sur l'illustration, indique clairement une complexification des embranchements possibles. Le début s'avère plutôt linéaire, et le schéma se complexifie au fil du jeu. Ainsi, avoir accès à ce document permettrait aux localisateurs de connaître précisément les objectifs intermédiaires, mais également les parties du jeu dans lesquelles les joueurs rencontrent le plus de contingence. Les informations contenues dans ce document nécessitent cependant des connaissances à la fois des connaissances ludiques générales et en *game design* pour être pleinement saisies.

Les connaissances mobilisées dans la lecture de ce document dans le cadre du processus de localisation rencontrent pleinement nos réflexions quant au rapprochement avec l'activité de *game design*. En effet, en premier lieu, des notions techniques en *game design* permettent de comprendre la manière dont les *Puzzle Dependency Charts* sont conçus, et les informations pouvant en être tirées. En second lieu, il convient d'avoir des notions concernant les Point n'Clicks, qu'il s'agisse de leurs ressorts sur le plan du plaisir ludique ou de leur histoire, et ce, afin de comprendre pleinement le rapport qu'entretiennent différentes étapes minimales dans les énigmes d'un Pn'C. Cet état de fait devient plus clair dès lors que l'on se concentre sur le concept de linéarité abordé par le *game designer* dans le document.

La question de la linéarité traverse les genres des jeux vidéo, en particulier en *narrative design*. Cependant, dans le cas du Pn'C, la linéarité peut s'exprimer différemment. Du point de vue de la narration, un jeu linéaire « signifie un jeu dans lequel tous les joueurs expérimentent les événements dans le même ordre, à chaque partie¹⁸³ » (Heussner, 2015, p. 109). Au contraire, une narration non linéaire donne plusieurs options de « flux narratifs » (Métrailler, 2025), ce qui a pour effet de donner davantage d'agentivité aux joueurs au sein de l'univers fictionnel puisqu'ils choisissent la manière dont se développe l'histoire. Choisir un flux narratif désactive généralement d'autres nœuds narratifs, ajoutant ainsi un potentiel de rejouabilité au jeu. Dans les Point n'Clicks, la linéarité se réfère à une dynamique ludique un peu différente. Sur la figure 60, il ne s'agit pas réellement d'offrir un choix entre plusieurs flux, mais plutôt de laisser le joueur décider de l'ordre dans lequel les étapes minimales d'une énigme vont être accomplies, celles-ci étant toutes obligatoires. Comprendre la différence entre la linéarité narrative et ludique, et la préciser en fonction d'un capital ludique spécifique au genre du Point n'Click est important du point de vue de la localisation. En effet, cette distinction peut impacter la manière dont les localisateurs vont travailler le texte. La non-linéarité narrative entraîne le phénomène de fragmentation textuelle identifié par Bernal-Merino (2007) et demande une attention particulière quant à la cohérence interne des différents flux narratifs. La non-linéarité ludique des Pn'Cs demande une cohérence entre les flux et une capacité à maintenir des formes de guidage entre ceux-ci. En outre, moduler la linéarité dans une énigme de Pn'C est l'un des ressorts principaux pour équilibrer la difficulté d'une énigme,

¹⁸³ “in which every player experiences the same events in the same order, every time the game is played.” (Heussner, 2015)

ce qui explique l'insistance des commentaires du *game designer* sur la non-linéarité. La compréhension du concept de linéarité est un attendu pour la bonne lecture du document comme il l'indique en précisant « *I know you understand non-linearity. I'm just trying to make sure my chart is clear.* » Les *game design documents* sont particulièrement importants étant donné qu'ils servent à la fois à communiquer avec des éditeurs et de potentiels investisseurs, mais également à expliquer le concept du jeu aux différentes équipes d'un studio. Ceci souligne l'importance d'un langage partagé entre les différents corps de métier.

Dans la figure 60, la non-linéarité augmente progressivement pour plusieurs raisons. Premièrement, elle permet d'assurer une courbe de difficulté ascendante constante.

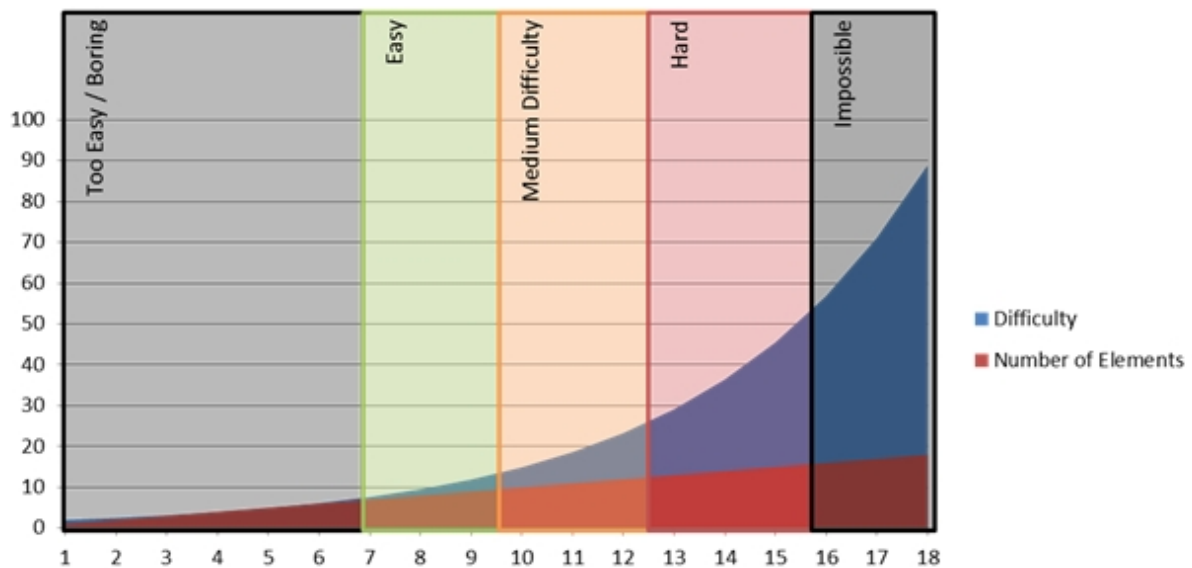


Figure 61 Exemple de courbe de difficulté ascendante (mcmillan 2013)

La figure 61 montre une courbe de difficulté ascendante en bleu en fonction du nombre d'éléments devant être pris en compte par le joueur¹⁸⁴. Dans un Pn'C, lorsque la non-linéarité augmente, le nombre d'éléments devant être pris en compte augmente, comme le nombre d'étapes, d'objets ou encore de lieux. Il s'agit naturellement d'une représentation théorique de la difficulté. Dans la pratique, les joueurs expérimentent fréquemment des pics de difficultés (McMillan, 2013). Idéalement, la courbe de difficulté doit suivre la courbe, ascendante également, de maîtrise du joueur (ibid.).

¹⁸⁴ Dans l'article de McMillan, les éléments de la partie rouge du graphique sont des possibilités ludiques générales. Dans le cas qui nous intéresse, le graphique s'applique donc également.

Courbe de difficulté et de maîtrise

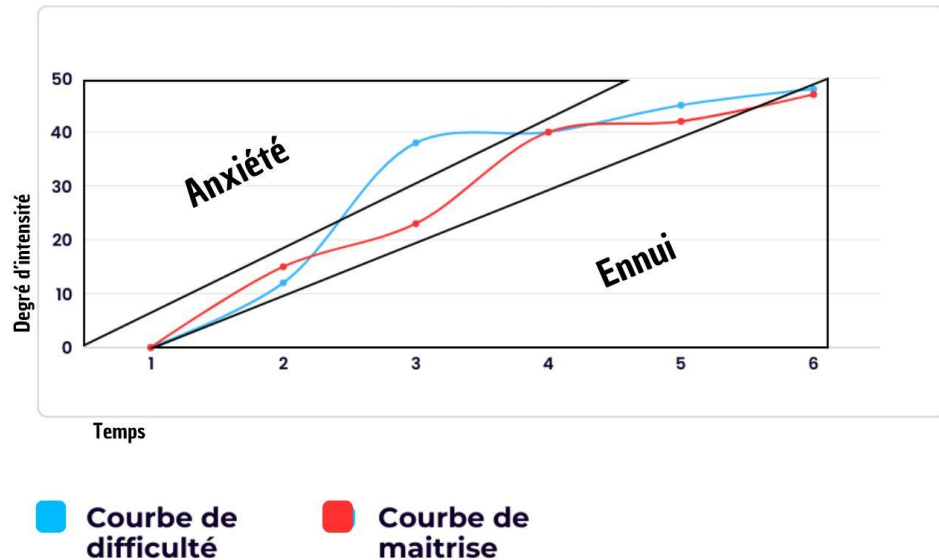


Figure 62 Revisite du schéma de mcmillan – courbe de difficulté en fonction de la maîtrise ludique du joueur

La figure 62 est une représentation schématique de la relation entre la courbe de difficulté et de maîtrise. Il s'agit d'un graphique inspiré de l'article sur la pratique du *rational game design* de McMillan, lui-même basé sur la notion de flow de Csikszentmihalyi¹⁸⁵ (2009). Ce graphique représente l'augmentation du degré de difficulté et de maîtrise (en ordonnée) au cours du temps (en abscisse). Si la difficulté se révèle trop élevée par rapport à la maîtrise du joueur, cela génère de la frustration et de l'anxiété, et si, au contraire, la difficulté est trop basse, le joueur s'ennuie. Dans le cas d'un Pn'C, le degré de contingence rencontré est lié à la courbe de difficulté, étant donné que davantage de contingence signifie que le joueur doit procéder à plus d'inférences. Cette contingence augmente fortement en cas de non-linéarité et peut être contrebalancée par l'utilisation de stratégies de guidage, qui sont davantage présentes lorsque le degré de non-linéarité est élevé (Houlmont, 2022b). Le commentaire du *game designer*, qui aborde la difficulté générale des énigmes en regard de leur (non-)linéarité a ainsi pour objectif d'insister sur la progression de la difficulté. Comme nous venons de le voir, une grande partie du sens de cette partie du document est implicite et requiert du capital vidéoludique pour être saisie.

¹⁸⁵ Le flow, tel que conceptualisé par Mihály Csikszentmihályi (2009), désigne un état de conscience optimal caractérisé par une immersion totale dans une activité, une focalisation attentionnelle intense et une expérience intrinsèquement motivante. Il survient lorsque les exigences de la tâche sont en équilibre avec les compétences de l'individu, favorisant ainsi un contrôle perçu élevé, une rétroaction immédiate et une altération de la perception du temps. Cet état est associé à une efficacité cognitive accrue et à un bien-être optimal.

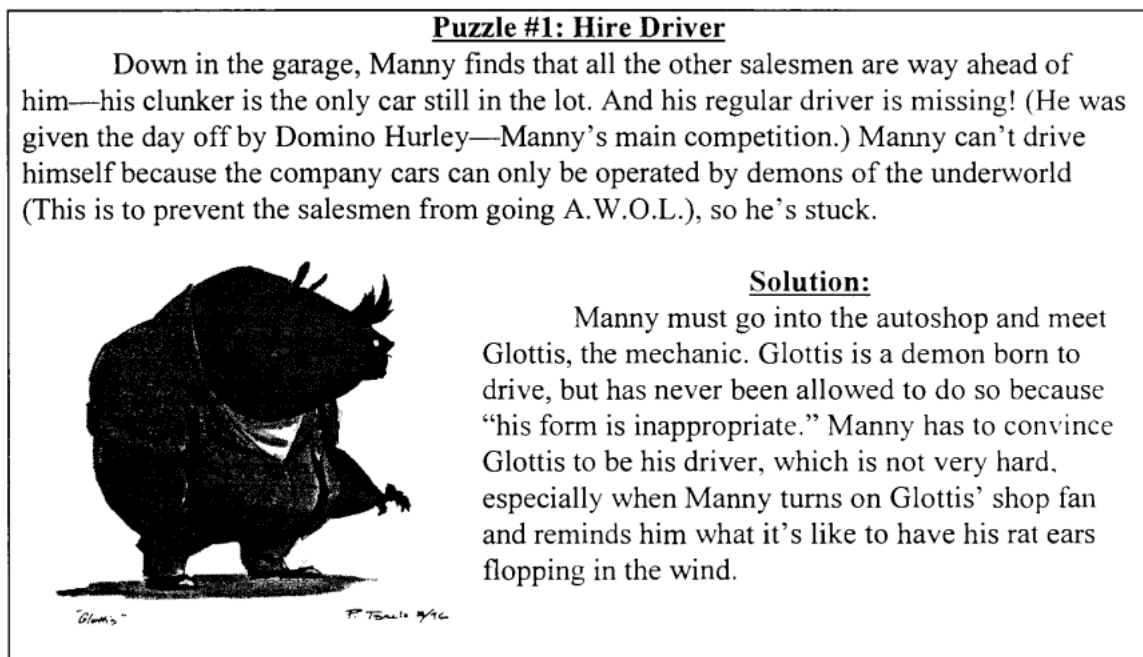


Figure 63 Description d'un objectif intermédiaire | Source : <https://grimfandango.network>

La figure 63 décrit l'un des objectifs intermédiaires. Cet encadré est très riche du point de vue des informations données. Non seulement disposons-nous d'une contextualisation narrative, mais également d'informations sur les impératifs ludiques que représente cette étape. Enfin, nous voyons une illustration du personnage qu'il faut engager pour continuer l'aventure. Ce document de *game design* fait 72 pages et décrit de manière précise chaque étape à remplir ainsi que le contexte narratif, et montre de nombreuses illustrations des différents personnages comme l'avatar et les personnages non-joueurs. Une compréhension fine de la manière dont fonctionnent les personnages de jeu vidéo s'avère ici aussi centrale. Ceux-ci ont une utilité ludique à prendre en compte, puisque le joueur va non seulement les expérimenter dans leur dimension narrative, mais vont également interagir avec eux (Heussner, 2015, p. 84). La description de Glottis dans la figure 65, par exemple, donne des informations importantes du point de vue de son identité, mais aussi esquisse le léger obstacle que le joueur va rencontrer : le fait qu'il n'a jamais pu être chauffeur en raison de sa morphologie, ce qui pourrait avoir un effet sur sa confiance en lui, par exemple. L'utilité de cette information du point de vue du *game design* du jeu requiert également du capital vidéoludique sous la forme de connaissances en *game design* et en *narrative design*.

L'analyse du document de *game design* révèle à quel point la localisation ne peut être considérée comme une intervention tardive et périphérique, mais doit être pensée comme une composante intrinsèque du processus de développement. En effet, ce document structure les intentions des concepteurs, définit les mécaniques et fixe les contraintes techniques et narratives du jeu. En excluant les localisateurs de cette phase initiale, l'industrie limite leur capacité à mobiliser pleinement leur littérature vidéoludique c'est-à-dire leur compréhension des codes sémiotiques et interactionnels du médium, et leur capacité à les manipuler. Cette exclusion les empêche aussi de faire valoir leur capital

vidéoludique, notamment en matière d'expertise culturelle et d'adaptation du design aux différents publics.

Les compétences de lecture, d'écriture et d'organisation sont essentielles à la compréhension et à l'adaptation d'un jeu vidéo, mais également à la mobilisation efficace des documents de *design*. Lire un document de *game design* ne signifie pas seulement déchiffrer son contenu textuel, mais aussi interpréter ses implications systémiques : il s'agit d'identifier les mécaniques de jeu, les intentions narratives et les contraintes techniques qui influenceront la localisation. Cette lecture ne peut être efficace sans une navigation fluide du document, qui permet de croiser les différentes informations et de comprendre comment elles s'articulent dans l'expérience ludique.

Le capital vidéoludique nourrit les compétences de lecture et d'organisation permettant de tirer parti pleinement des informations du document pour ensuite déployer la compétence d'écriture¹⁸⁶. Comme mentionné, cette dernière, dans le contexte de la localisation, ne se limite pas à la traduction pure, mais implique une réécriture qui respecte à la fois les codes culturels et les contraintes du *game design*. Cette écriture ne peut être efficace sans une organisation des contenus, qui permet de replacer chaque élément traduit dans son contexte interactif.

Par exemple, un dialogue traduit doit s'intégrer naturellement dans un système d'énigmes ou de choix multiples, ce qui exige une gestion fine de la cohérence narrative et technique. Ainsi, la localisation ne peut être réduite à une simple couche textuelle : elle doit être pensée comme un travail de structuration, où les localisateurs mobilisent leur littérature pour s'adapter aux logiques du design plutôt que de les subir. Les localisateurs ne se contentent pas de traduire, ils participent à la construction du sens ludique comme nous l'avons vu dans le chapitre dédié aux modifications des dynamiques de contingence. Leur capital vidéoludique, composé à la fois d'une expertise spécifique sur les genres et mécaniques de jeu et d'une capacité à anticiper les attentes des joueurs selon leur contexte culturel, devrait être reconnu comme un élément structurant du *game design* plutôt que comme une activité annexe. En intégrant la localisation dès la conception, les équipes de développement pourraient s'appuyer sur cette expertise pour éviter des erreurs d'adaptation, fluidifier les choix de design et garantir une cohérence sémiotique et culturelle optimale dans toutes les versions d'un jeu donné.

L'intégration de la localisation au *game design* ne peut cependant pas se limiter à une simple amélioration des flux de production. Elle implique une remise en question plus profonde des cadres dans lesquels elle opère, elle exige une perspective critique. Elle nécessite de redéfinir la nature même de la localisation vidéoludique, non plus comme un processus de neutralisation culturelle, mais comme un acte de design qui participe activement à la construction du sens ludique. Cette approche s'éloigne des perspectives

¹⁸⁶ Le fait qu'il s'agisse ici de lecture de documents de *game design* est cohérent avec la conception du jeu vidéo comme un domaine sémiotique, puisque le capital ludique permet ici à la fois un accès au média vidéoludique et à la documentation professionnelle qui l'entoure.

classiques où la localisation est perçue comme une adaptation invisible et fonctionnelle, pour reconnaître qu'elle est une forme de médiation culturelle, où chaque choix linguistique et chaque ajustement de design contribuent à façonner la manière dont le jeu est reçu dans différents contextes. Dès lors, une perspective critique appliquée à la localisation ne se limite pas à une simple question de fidélité textuelle : elle interroge la manière dont les jeux vidéo circulent, sont interprétés et potentiellement transformés lorsqu'ils traversent les frontières culturelles.

Le modèle de combinaison de la littératie et du capital vidéoludique que nous avons développé ne se limite pas à une description des compétences mobilisées : il constitue en lui-même un outil méta, permettant aux spécialistes de développer une posture critique vis-à-vis à la fois des processus de production et des choix de design. En dotant les localisateurs d'un métalangage qui articule leur expertise ludique, linguistique et culturelle, ce modèle leur offre non seulement des outils analytiques pour comprendre les dynamiques de design, mais aussi un levier de reconnaissance professionnelle. Revendiquant un capital vidéoludique qui ne se limite pas à la maîtrise technique, mais qui inclut une capacité à interroger et à négocier les choix de design, les localisateurs peuvent ainsi sortir d'une logique de service pour s'imposer comme des co-concepteurs. L'ambition derrière cette posture critique et réflexive est de permettre une redistribution du prestige des activités de conception, et donc d'influencer la perception de la localisation dans l'industrie.

En s'inscrivant dans cette dynamique critique, la localisation ne remet pas seulement en question ses propres pratiques, mais aussi les rapports de force au sein de l'industrie vidéoludique. Tant qu'elle restera cantonnée à un rôle d'exécution tardif, les localisateurs continueront d'être perçus comme des prestataires extérieurs, sans influence sur les décisions créatives. Or, si l'on reconnaît que la localisation est un processus qui façonne activement l'expérience de jeu et sa réception culturelle, il devient nécessaire de reconfigurer les relations entre concepteurs et localisateurs. Repenser la localisation comme un acte de game design critique permettrait d'instaurer un dialogue plus équilibré entre ces acteurs, favorisant ainsi une meilleure prise en compte des enjeux culturels, ludiques et narratifs dès les premières phases du développement. Plus encore, cette reconnaissance ouvrirait la voie à une approche plus consciente et réfléchie de la circulation des jeux vidéo à l'échelle globale, en valorisant la localisation comme un espace de négociation culturelle et non comme une simple réduction de friction.

Chapitre 4

LECTURE SÉMIOLOGIQUE DE LA CONTINGENCE LUDIQUE



“Tu intègres les contraires
sans les opposer. La voie du
milieu, voilà le chemin que
tu suis.”

Yamada Asaemon Genji, Hell's Paradise,
ep. 6

CHAPITRE 4 : LECTURE SÉMIOLOGIQUE DE LA CONTINGENCE LUDIQUE



Notre approche réside dans la prise en considération de la contingence dans sa réalité communicationnelle, donc pour la comprendre pleinement, il faut recourir à des outils théoriques permettant de déconstruire les actes de communication dans les jeux vidéo. Cependant, il ne s'agit pas de recourir aux sciences de la communication d'un point de vue uniquement linguistique. Le jeu vidéo étant un média plurisémiotique, il convient d'utiliser des outils pertinents, ce que la sémiologie peut nous fournir. En sémiologie, plusieurs approches sont possibles. Dans cette thèse, nous allons approcher la sémiologie par trois courants : la sémiologie structurale, la sémiologie pragmatique, et la sémiologie cognitive. Cette approche n'a pas pour vocation d'effectuer une scission nette entre les différentes perspectives. Nous le verrons, les trois courants sont profondément interconnectés. Ces sections sont à considérer comme une progression dans la réflexion permettant davantage de clarté vis-à-vis de nos analyses, des conclusions tirées et de leurs enjeux.

En outre, de même que nous avons montré, dans notre premier chapitre, que les débats traductologiques gagnaient en clarté lorsqu'on les replaçait dans leurs courants théoriques, nous souhaitons ici adopter une démarche analogue. Comprendre les héritages et l'évolution de la pensée sémiotique nous semble indispensable pour construire un appareil conceptuel adapté aux enjeux de la localisation vidéoludique. Repartir des débuts de la sémiologie nous permet d'ancrer notre réflexion dans les fondements théoriques qui ont structuré l'analyse des signes au XX^e siècle. Ce choix ne procède pas d'un simple intérêt historique, mais s'inscrit dans une logique méthodologique. En premier lieu, nous présentons des cadres théoriques particulièrement illustratifs de l'évolution des champs des sémiologies structurale, pragmatique et cognitive. En second lieu, nous opérons une sélection des outils théoriques opératoires pour penser les dynamiques intersémiotiques du *game design*. Ce chapitre prolonge ainsi le mouvement amorcé dans le premier chapitre, où nous avons mis en évidence les trajectoires parallèles de la traductologie et de la sémiologie, toutes deux marquées par un passage du structuralisme à des approches pragmatiques et cognitives. Il ne s'agit donc pas de proposer une histoire exhaustive des théories sémiotiques, mais bien d'en extraire les fondements et les outils conceptuels les plus opérants pour éclairer la conception et la localisation des signes dans les jeux vidéo.

1. SÉMIOLOGIE STRUCTURALE ET JEUX VIDÉO

1.1. DE LA LANGUE AU SIGNE

La perspective structurale s'est imposée dans cette thèse en raison de notre intérêt pour les stratégies de *game design* intersémiotiques. Elle constitue une étape nécessaire pour les comprendre, puisqu'il serait difficile de constater des phénomènes communicationnels sans étudier la manière dont ils sont construits. Cependant, comme mentionné au début de cette thèse, il est difficile de faire de la sémiologie structurale sans prendre une perspective pragmatique, l'inverse étant tout aussi vrai (Odin, 2011, p. 15). Ce constat se reflète tout au long du développement de la sémiologie structurale en tant que discipline, et dans notre approche.

La naissance de la sémiologie structurale est généralement attribuée à Ferdinand de Saussure au début du ^{xx}^e siècle (Meunier & Peraya, 2010, p. 49). Celui-ci entend alors dépasser les approches linguistiques de l'époque par une perspective systématique et formaliste. Il considère la langue comme un « produit social » (Saussure, 2005, p. 15). Lorsqu'il parle du langage, il affirme qu'il s'agit d'un phénomène « hétéroclite ; à cheval sur plusieurs domaines, à la fois physique, physiologique et psychique, [qui] appartient encore au domaine individuel et au domaine social » (15 – 16). La langue, quant à elle, est un système bien identifiable (16). La contribution de Saussure au domaine de la sémiologie s'avère large. Tout d'abord, la scission langue/parole permet de séparer le système (la langue) de son utilisation ponctuelle par des individus (la parole) (19). Le concept saussurien du signe influencera nombre de chercheurs par la suite. Le signe linguistique est constitué de deux faces : le signifiant et le signifié (73 – 74). Le signifiant est la partie sensible et perceptible du signe, il est la forme matérielle du signe (74). Quant au signifié, il est le concept, l'image mentale associée à une forme (ibid.). Prenons le mot « perroquet ». Le signifiant est le mot dans sa matérialité tangible, donc le mot tel que nous le lisons dans la phrase précédente. Le signifié est l'animal du monde auquel le signifiant renvoie. Cette conception, bien que très formaliste, sème involontairement les graines de la sémiologie cognitive, où les chercheurs s'intéressent quasi exclusivement à la réalité mentale et cognitive de la communication. Cependant, le projet de Saussure est tout autre. En séparant la langue de la parole, il s'affranchit partiellement de l'individu, ce qui lui permet de construire une approche systémique et systématique de la langue. La langue est un système constitué d'éléments qui n'ont de sens que les uns par rapport aux autres (29). Il donne l'exemple du jeu d'échecs où les pièces se voient attribuer une valeur dans un système fermé. C'est par exemple parce qu'il y a des pions aux mouvements réduits que la dame a plus de valeur, puisqu'elle est particulièrement mobile et puissante par rapport à ceux-ci (ibid.).

L'approche saussurienne s'avèrera centrale dans la constitution de la sémiologie. Puisque les signes sont constitués de deux faces, une forme et un contenu, l'on peut dépasser le signe linguistique. En effet, le signifiant, la forme donc, peut être par exemple un panneau de signalisation routière, et le signifié se trouve dans le contenu, le concept auquel le signifiant renvoie (comme une priorité de droite ou l'annonce d'un feu de signalisation). Cette théorie est ainsi applicable à tout système sémiotique (Meunier & Peraya, 2010, p.

53), ce que Roland Barthes soulignera et appliquera dans *Éléments de sémiologie* (1964a) et *Rhétorique de l'image* (1964b). Ainsi, Barthes affirmera la qualité extensive des concepts saussuriens à tout système de signification (Barthes, 1964a, p. 98), insistant tout de même au passage sur le fait qu'une simple transposition des théories issues de la linguistique à des objets qui n'ont pas été étudiés d'un point de vue sémantique au préalable ne saurait être réellement féconde (99). Selon lui, il est indispensable de développer des théories spécifiques à l'objet étudié, ou, à tout le moins, de procéder à un travail d'adaptation de celles-ci. Il insiste ainsi sur les similarités entre les systèmes en se penchant notamment sur ce qu'il nomme la « langue alimentaire » (100), c'est-à-dire le sens véhiculé par les aliments dans des publicités, par exemple. Elle est concernée comme la langue classique par des règles d'exclusion, des oppositions signifiantes, des règles d'association et des protocoles d'usage (ibid.). Les éléments d'une langue, quelle qu'elle soit, s'organisent aussi des points de vue syntagmatique et paradigmatique¹⁸⁷ (115), et surtout, s'organisent sous forme de systèmes (121). Dans *Rhétorique de l'image* (1964b), Barthes livre une analyse d'une publicité, arguant que le recours à certains éléments visuels véhicule dénotation et connotation (45 – 46). Dans ce texte, il dépasse la simple analyse d'un système isolé en ce qu'il identifie des interactions claires entre les modes textuel et visuel. Il arrive à cette conclusion sur la base de l'idée que les humains forment une civilisation de l'écriture (43) et que le message linguistique a cela d'intéressant qu'il peut fixer la signification d'autres signes. Le texte contrecarre la « terreur des signes incertains » (44). Il n'empêche que cette idée d'interaction entre deux systèmes (ou plus) s'avère particulièrement fertile dans le cas du jeu vidéo.

Plus précisément, Barthes voit deux types de relations entre le texte et l'image : l'ancrage et le relai (44 – 45). L'ancrage se réfère à la propension du message linguistique à réduire les possibles interprétations d'une image, voire à en fixer une (44). Quant au relai, il s'agit de texte qui construit le sens conjointement avec l'image (45). Dans le cadre d'un travail traductologique portant sur un objet multimodal comme le jeu vidéo, ces notions se révèlent extrêmement fertiles. Dans nos recherches antérieures, nous avons montré comme les systèmes sémiotiques peuvent se trouver dans des relations d'interaction, de tension et d'interdépendance (Houlmont, 2022a). L'ancrage et le relai apportent une perspective supplémentaire sur la fonction d'un système signifiant par rapport à un autre. La localisation vidéoludique comportant une part non négligeable de traduction d'ordre linguistique, nous recourrons à cette terminologie, non pas pour lire conjointement uniquement le texte et l'image, mais bien pour lire conjointement le texte et le système ludique.

¹⁸⁷ L'organisation syntagmatique se rapporte à la syntaxe, donc à l'ordre des mots dans une phrase, là où l'axe paradigmatique se réfère à la possibilité d'utiliser différents termes de vocabulaire à une place syntaxique donnée. Par exemple, l'on peut écrire « Je conduis une voiture » ou opérer un autre choix paradigmatique et écrire « je conduis une bagnole ».

1.2. LA VALSE DES SÉMIOLOGIES

À la suite des travaux de Roland Barthe, le Groupe μ , un collectif de chercheurs en sémiotique et en littérature issu de l'Université de Liège, a joué un rôle significatif dans le développement de la sémiotique et de la rhétorique au XX^e siècle. Le groupe μ partage avec Barthes un intérêt du signe sous de multiples formes, ainsi qu'une approche structurale fortement influencée par les travaux de Saussure, comme le montre la figure 66.

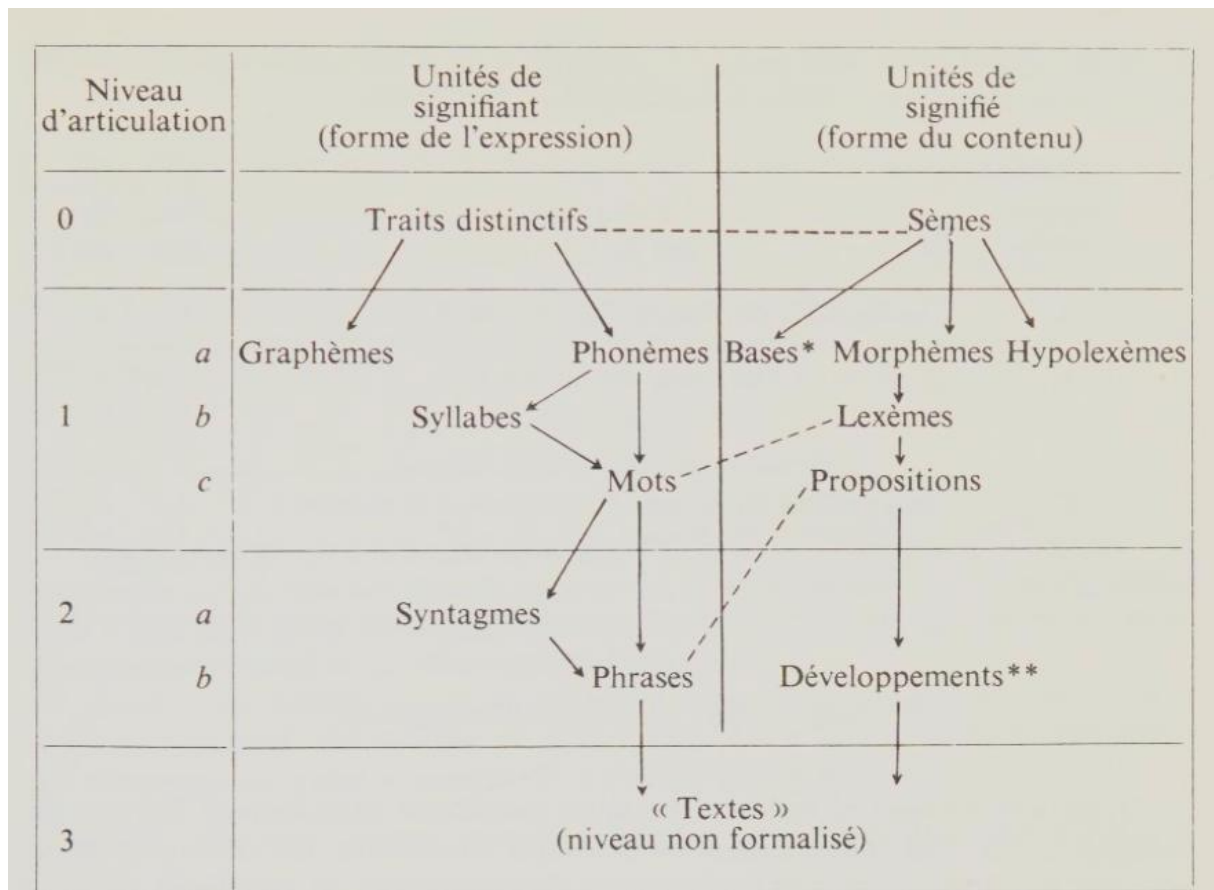


Figure 64 Tableau de déconstruction des unités du groupe μ (J. Dubois Et Al., 1970, P. 31)

La figure 64 présente la scission signifiant/signifié de Saussure en regard des niveaux d'articulation, les niveaux de 0 à 1b relevant de l'infralinguistique : les mots porteurs de sens n'apparaissent qu'à partir du niveau 1c (31).

La perspective du Groupe μ présente également cela d'intéressant qu'elle intègre à la fois des notions de sémiologie pragmatique et cognitive ; ils soulignent par ailleurs à nouveau l'impossibilité de scinder complètement les approches sémiologiques. Leur ouvrage *Rhétorique générale* (1970) s'attèle à décortiquer les figures rhétoriques (métaboles) dans la langue et la littérature d'un point de vue structural, non sans mentionner l'importance de l'espace de réception. Ainsi, toute structure sémiotique s'interprète en fonction de l'attente des réceptaires, interprétation dépendant de quatre facteurs :

- 1) la connaissance du code : dans le cas de la langue précisément, la maîtrise du vocabulaire, de la grammaire et des règles syntaxiques (dubois et al. 1970, 37).
- 2) l'univers sémantique général : donc les connaissances générales de la réception en matière, par exemple, d'histoire, de science ou toute autre connaissance n'étant pas spécifique à une œuvre particulière (ibid.) ;
- 3) l'univers sémantique particulier : les autres œuvres de l'auteur (ibid.) ;
- 4) le passé immédiat du message : le contexte d'apparition du message (ibid.).

Ces quatre dimensions influent systématiquement sur l'interprétation d'un message donné, d'où la plurivocité d'interprétations possibles d'un même message (38). Elles font écho aux réflexions développées dans notre excursus sur la littérature et le capital ludique, puisque les connaissances préalables de la sphère de la réception influent sur les possibilités d'interprétation¹⁸⁸. La structure de la langue, mais également celle de tout autre langage, est située par le Groupe μ par rapport à une norme, oscillant entre respect de conventions et écarts par le truchement d'adjonctions (ajouts morphologiques, syntaxiques ou autres), suppressions ou permutations (intervertissements morphologiques, syntaxiques ou autres)¹⁸⁹ (43). La norme joue le rôle de prise pour l'interprétation des messages, puisque le respect des conventions implique une forme de systématisme qui augmente la prévisibilité de la structure (ibid.). Les écarts, quant à eux, ne sont pas systématiques, s'avèrent « surprenants » et diminuent la prévisibilité de la structure (ibid.). La norme et l'écart peuvent être directement liés aux réflexions de Hurel quant aux ludèmes en tant que prises sur le jouer, puisque les créateurs amateurs de jeux vidéo jouent avec les normes entourant des ludèmes particuliers, comme les blocs à pousser dans *Zelda* (Hurel, 2020, p. 179-185). L'écart par rapport au volet mécanique du bloc à pousser est selon lui une manière de surprendre les joueurs dans leurs attentes (186). Le Groupe μ aborde ensuite le concept de redondance, qui peut survenir à tous les niveaux d'articulation présentés dans la figure 63. Toute communication suppose la transmission d'un message, transmission faisant face à toutes sortes de bruits dans le sens communicationnel du terme (dubois et al. 1970, 39).

¹⁸⁸ Les implications de ces facteurs dépassent largement la seule structure des messages. La prise en compte des interprètes et de leurs connaissances ancre cette théorisation à la fois en sémiologie structurale, pragmatique et cognitive.

¹⁸⁹ Ces trois phénomènes stylistiques peuvent survenir au niveau infralinguistique, comme les apocopes (le retrait de phonèmes à la fin d'un mot) (54), ou au niveau linguistique comme les rimes (57).

	Redondance	
	augmente	diminue
Ecart	inexistant	<i>attente frustrée</i>
Convention	<i>attente comblée</i>	ambiguïté générale

Figure 65 Lecture de l'écart et de la convention à la lumière de la redondance communicationnelle (43)

Là où le respect des conventions augmente les chances de la bonne réception d'un message donné, les écarts produisent l'effet inverse (43). Ces notions, nous le voyons dans la théorisation du Groupe μ , rejoignent en partie nos réflexions sur la contingence (cf. chapitre 3), puisque la structure, en se rapprochant des conventions ou en s'en éloignant, crée un espace de possibles interprétatifs. L'apport précieux du Groupe μ réside dans l'élargissement de leurs analyses proprement linguistiques à d'autres systèmes sémiotiques (175). Quant à l'exemple du bloc à pousser de Hurel, il esquisse la capacité des jouaires à trouver du plaisir dans le fait d'investir l'écart par rapport à une norme ludique, tant chez les créateurs que chez les jouaires.

Dans le cas des autres systèmes sémiotiques, les phénomènes d'adjonction, de suppression et de permutation sont conceptualisés de manière différente. Les autres diront par exemple, dans le cas de la cinématographie, qu'« étant donné que les faits de récit pris en charge par le discours sont par hypothèse complets, l'adjonction simple est évidemment inconcevable » (182). L'on ne peut ajouter un suffixe à un plan, et l'on ne peut procéder à proprement parler d'apocopes puisque, par exemple, les ellipses ressortent davantage de phénomènes syntaxiques cinématographiques temporels (183). Ils sont à trouver dans les écarts par rapport à une norme de niveau supérieur. Par exemple, si le cinéma muet des années vingt recourait aux intertitres pour anticiper l'image (173), utiliser des intertitres dans les œuvres cinématographiques d'aujourd'hui reviendrait à opérer une forme d'écart adjonctif (174). Cependant, c'est moins dans ces microphénomènes que dans la lecture complète d'une œuvre cinématographique que les travaux du Groupe μ nous paraissent pertinents dans le cadre de notre thèse. En effet, le Groupe μ a emboité le pas à Barthes en affirmant que, dans le cas d'un média multimodal, il est nécessaire de lire les différents langages comme un tout, une séquence sémiotique ne « [prenant] de valeur que dans son opposition distributionnelle aux autres modalités » (ibid.). En d'autres termes, dans un milieu multimodal, lire isolément les différents éléments sémiotiques ne permet pas d'en déployer le sens, puisque c'est précisément dans leurs articulations multimodales qu'il se fonde.

Les métaboles et les articulations, impliquant des considérations plus pragmatiques, permettent le déploiement du sens, mais conditionnent également l'interprétation des lecteurs : elles créent un éthos (154), notion sur laquelle nous reviendrons plus en détail dans les pages qui suivent. Selon le groupe μ , l'on peut

représenter le texte comme un espace où l'esthéticien doit étudier les réseaux multidimensionnels d'interdépendances, de correspondances, de relations syntagmatiques ou paradigmatiques qui s'établissent entre les divers métaboles et aboutissent ainsi à créer des effets synnomes (155)

Les effets synnomes renvoient ici à des phénomènes de convergence ou de renforcement cumulatif, issus des interactions et correspondances entre les éléments du texte, et contribuant collectivement à la construction du sens ainsi qu'à l'impact esthétique global, envisagé à l'échelle du texte médiatique dans son intégralité. Dans *Rhétorique Générale*, ils développent une notion centrale à la sémiologie : la perception. Le Groupe μ affirme que pour qu'un texte soit lu, il doit d'abord être perçu (100), ce qui rejoint à nouveau nos réflexions sur la contingence du chapitre 3. La perception, si elle se fait timide d'abord dans *Rhétorique Générale*, se voit attribuer une partie entière de l'un de leurs ouvrages suivants : *Traité du signe visuel : pour une rhétorique de l'image* (Edeline et al., 1992).

Les chercheurs emboîtent d'abord le pas de manière très claire aux travaux de Roland Barthes en s'intéressant à l'image et s'attèlent à adopter une perspective critique, notamment quant à la notion de fonctionnement analogique¹⁹⁰. L'idée est de remettre en question le fonctionnement exclusivement analogique de la rhétorique de l'image, puisque si l'image ne fonctionne que sur le modèle de l'analogie, alors

[...] l'idéal de la peinture serait le trompe-l'œil, ou la photographie à haute définition, et on sait bien que tel n'a jamais été le cas ; il y a bien longtemps que l'on a souligné que le véritable projet du peintre, ou du dessinateur, ou du cinéaste, etc., n'était pas cette adéquation au réel. (23)

Si l'analogie demeure importante pour la lecture sémiotique de l'image, d'autres facteurs sont à prendre en compte.

¹⁹⁰ Le fonctionnement analogique des images, concept souvent exploré en sémiotique et en théorie de l'image, se réfère à la manière dont les images représentent le monde réel par des processus de ressemblance ou d'analogie. Contrairement aux signes arbitraires (comme les mots dans la langue), les images fonctionnent de manière analogique lorsqu'elles imitent des formes, des textures, des couleurs et des dimensions des objets qu'elles représentent (Barthes, 1982, p. 17).

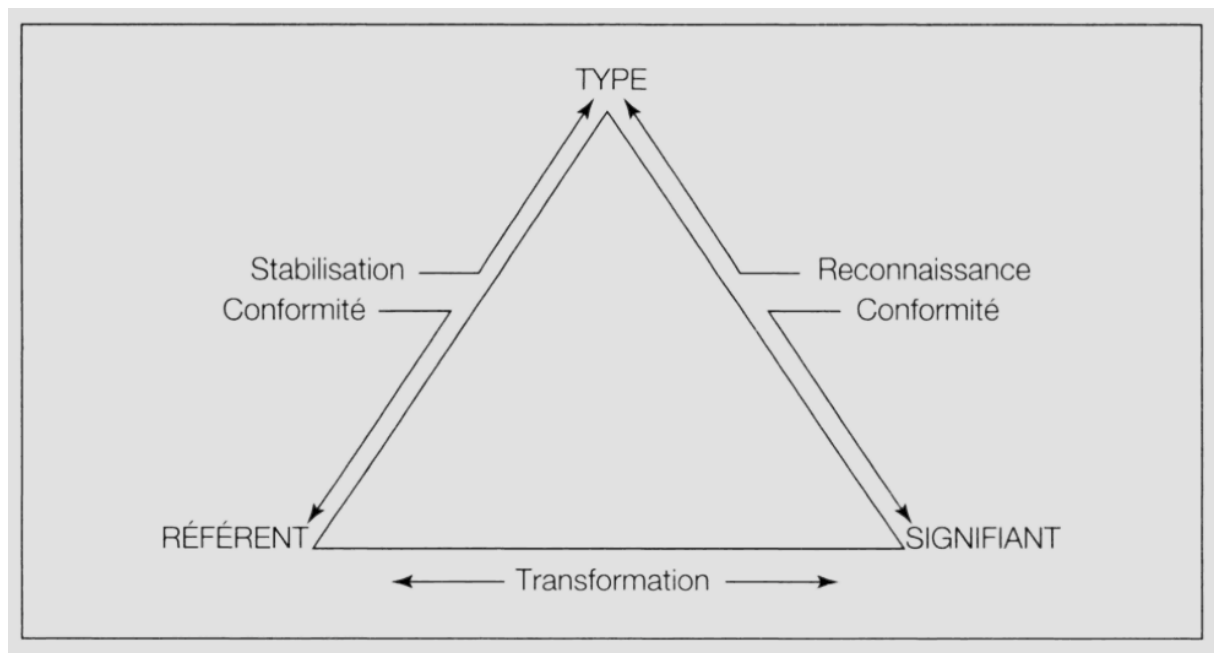


Figure 66 Signe visuel chez le groupe μ (1992 : 136)

L'approche structuraliste du signe visuel chez le Groupe μ (figure 66) est fortement influencée par toute une série de théories. Premièrement, le « type » se rapproche du concept de signifié de Saussure, mais reste différent, puisqu'une partie du signe visuel, de certains signes visuels à tout le moins, s'écarte de l'arbitraire du langage¹⁹¹ (81). Il est intéressant de noter que le concept de type inclut *de facto* une perspective cognitive, puisqu'il s'agit là d'une forme de schéma mental relativement stable qui va servir à la comparaison conceptuelle, là où le référent a une réalité physique (137). Les types connus sont organisés dans ce que le Groupe μ appelle un « répertoire » permettant d'organiser les éléments perçus, comme représenté sur la figure 67.

¹⁹¹ Le fonctionnement analogique d'une image s'écarte de l'idée d'arbitraire du signe, principalement parce qu'il repose sur la ressemblance et la simulation directe du monde réel, plutôt que sur des conventions arbitraires ou culturelles. Selon Ferdinand de Saussure le lien entre le signifiant (l'image acoustique ou visuelle) et le signifié (le concept ou la signification) est arbitraire : il n'existe pas de lien naturel ou nécessaire entre eux.

1.3. RECENTRATION SUR LA PERCEPTION

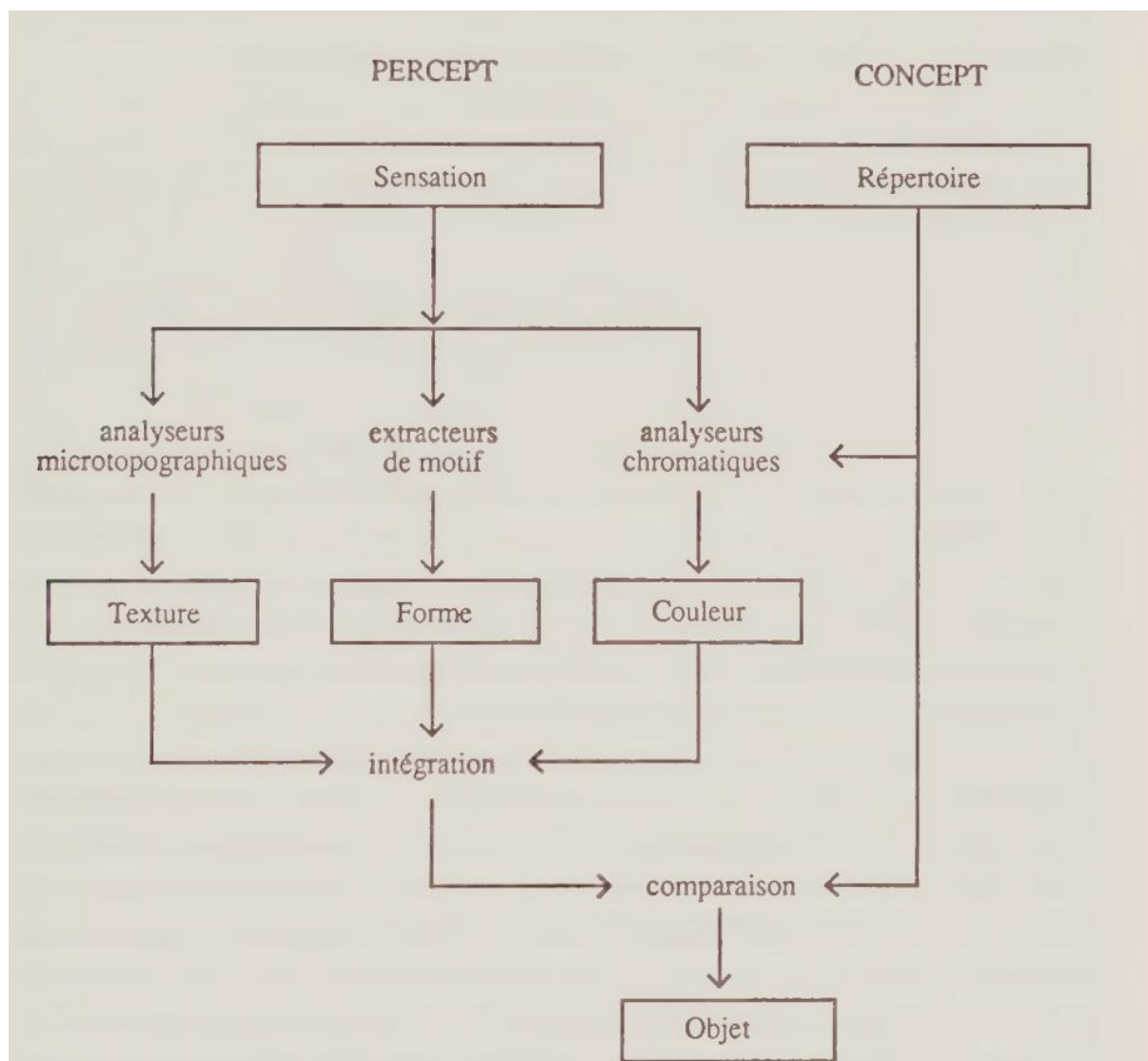


Figure 67 Modèle global du décodage visuel (91)

La théorie du Groupe μ repose ainsi sur deux grands principes qui s'éloignent d'une approche purement structuraliste. Premièrement, la notion de répertoire, qui contient tous les types perçus par le passé et qui permet de comparer une perception récente et de la catégoriser. Le concept de répertoire est très présent dans les théories de sciences cognitives comme les schémas mentaux (Sperber et al., 1989) ou les cadres de connaissance¹⁹² (Minsky, 1974). Deuxièmement, elle se fonde également sur l'idée de *percept* comme phénomène indispensable à toute interprétation sémiotique. Le Groupe μ se réfère à la phénoménologie de Merleau-Ponti pour insister sur la primauté de la perception (Edeline et al., 1992, p. 91-92). Bien que les tendances immanentistes en

¹⁹² Pour rappel, et pour insister à nouveau sur le parallèle entre la traductologie et la sémiologie, les théories des sciences cognitives ont été populaires dans de nombreux travaux en traductologie (cf. chapitre 1, section 2).

sémiologie structurale poussent les chercheurs à considérer un langage en tant que système autosuffisant, nous voyons au gré des théories présentées qu'il s'avère difficile de faire fi des lecteurs. Prendre en compte le répertoire et la perception nécessite forcément de visibiliser les phénomènes qui rendent leur existence possible. Ces phénomènes se situent non pas dans le système, mais prennent leur source dans le contexte culturel dans lequel ils prennent place (Eco & Esposito-Torrigiani, 1988).

Dans *La structure absente : introduction à la recherche sémiotique* (1988), Eco et Esposito-Torrigiani présentent une conception de la sémiologie, c'est-à-dire la production de sens, en opposition aux approches immanentistes. À l'instar du Groupe μ , la perception joue un grand rôle dans l'interprétation sémiotique des signes, et les conditions entourant cette perception relèvent en grande partie de la culture (24). Selon eux, « toute culture doit être étudiée en tant que phénomène de communication [parce que] ce n'est qu'en l'étudiant comme telle que l'on peut éclaircir certains de ses mécanismes fondamentaux » (26). Ils ne nient naturellement pas l'existence de systèmes et de codes, mais ils critiquent fortement les conceptualisations structurales faisant intervenir la notion de « référent ». Ils iront jusqu'à dire que le référent est un concept dangereux en sémiotique puisqu'il existe une multitude de mots qui n'en disposent pas (64). C'est dans la conception peircienne du signe qu'Eco et Esposito-Torrigiani trouvent la latitude nécessaire à une conceptualisation fidèle des phénomènes communicationnels (67).

Charles Sanders Peirce a développé une théorie triadique du signe qui semble similaire à la triade *signifiant – signifié – référent*, mais dont les implications sont autres. Selon Peirce, le signe est triadique et comprend le représentamen (le signe), l'objet et l'interprétant (Peirce, 1998). Le représentamen est le signe, qu'il soit linguistique ou autre. Concernant l'objet, il est ce à quoi renvoie le représentamen, et enfin, l'interprétant pourrait être décrit comme l'effet du signe sur l'interprète (ibid.), ce qui constitue sans aucun doute une perspective structuro-pragmatique. D'aucuns ont été tentés de traduire cette triade en termes saussuriens, mais cela reviendrait à trahir les idées de Peirce, qui se fondent dans une conceptualisation complètement différente de la sémiologie (Deledalle, 1990, p. 16-17). Il convient d'ailleurs de souligner que la notion même de signe diffère chez les deux auteurs, puisque pour Peirce, le signe n'est pas forcément linguistique (17). L'aspect particulièrement novateur à l'époque de l'approche peircienne réside dans la notion d'interprétant. Il s'agit ici de ce qui lie un signe à son objet dans l'esprit de l'interprète, l'interprétant devenant signe à son tour dans un processus de sémiologie illimitée (Peirce, 1998) qui n'est pas sans rappeler la position de Deleuze quant au perpétuel devenir. C'est précisément cet aspect dynamique de l'interprétant qui intéresse Eco par rapport au carcan du référent :

la notion d'interprétant, dans sa richesse et dans son imprécision, est féconde parce qu'elle nous montre comment la communication — à travers un système de commutations continues et en renvoyant d'un signe à l'autre — délimite d'une manière asymptotique — sans jamais y « toucher » — ces unités culturelles qui sont continuellement posées en

tant qu'objet de la communication (Eco & Esposito-Torrigiani, 1988, p. 67)

Selon Eco et Esposito-Torrigiani, la culture, en sus de cadrer la communication, constitue en elle-même un phénomène de communication. Dans le cadre de notre approche par la contingence, les différentes théories présentées s'avèrent particulièrement compatibles. Les signes sont lus à travers des perspectives individuelles et culturelles, et les unités culturelles sont à étudier comme des phénomènes de communication. Il convient de souligner que le Groupe μ et Eco partagent tous deux un intérêt particulier pour la perception en tant qu'étape indispensable à l'interprétation sémiotique. Ceci rejoint à la fois nos réflexions sur la contingence (cf. chapitre 3) et notre conception de la culture vidéoludique (cf. Excursus). En outre, le concept d'interprétant si cher à Eco pour son dynamisme embrasse parfaitement le perpétuel devenir deleuzien, la transformation du pour-soi en en-soi de Sartre et présente précisément ce degré incertain nécessaire au déploiement de la contingence. Dans le cas précis du jeu vidéo, la propension à poser la perception comme condition nécessaire à l'interprétation met également en exergue la possibilité pour les lecteurs de s'émanciper des conditions d'existence de la contingence, et donc de récupérer une part d'agentivité dans la construction d'un interprétant particulier, qui, redevenu signe par sémiose illimitée, rejoint l'en-soi sartrien qui cadrera les expérimentations futures de la contingence. En outre, l'importance donnée à la perception souligne la possibilité des joueurs de s'affranchir des dictats du système de l'objet-jeu.

1.4. UNE APPROCHE STRUCTURALE DU JEU VIDÉO

Jusqu'à présent, nous avons abordé la sémiologie dans son acception large, applicable à une diversité d'objets et de médias, sans encore accorder au jeu vidéo la place centrale qu'il occupe dans notre dispositif théorique. Les outils que nous avons mobilisés permettent d'analyser la construction du sens dans des formes de communication variées, en intégrant des dimensions perceptives, culturelles et sémiotiques. Cependant, aucun de ces outils n'a été pensé spécifiquement pour le média vidéoludique. Par ailleurs, comme abordé plus tôt, l'étude des systèmes sémiotiques pris isolément ne suffit pas (Dubois et al., 1970, p. 174). Il nous faut un cadre qui conjugue la rigueur de l'analyse structurale avec une souplesse suffisante pour intégrer la contingence propre à l'expérience vidéoludique. C'est précisément ce que permet la théorie du ludème, telle que proposée par Damien Hansen. Dans notre réflexion, le ludème joue un rôle comparable à celui de l'interprétant chez Umberto Eco : il en constitue la clé de voute.

Dans son ouvrage *Parler le jeu vidéo : le ludème comme unité minimale d'une grammaire vidéoludique ?* (2023), Hansen revisite le jeu vidéo à travers une méthodologie issue de la linguistique. La genèse du concept de ludème est à recontextualiser au sein des dynamiques de recherche du Liège Game Lab, à Liège, où Hurel a conduit des recherches sur la création amateur de jeu vidéo. Dans sa thèse *L'expérience de création de jeux vidéo en amateur - Travailler son goût pour l'incertitude*, Hurel note que les créateurs amateurs de jeu vidéo se reposent principalement sur des *prises* sur le jeu (telles des prises

d'escalade auxquelles l'on s'accroche pour grimper) qu'il nomme ludèmes (2020, p. 174). Il y donne son exemple fameux de *bloc à pousser* dans la série de jeu Zelda (177), que nous avons abordé quelques pages en amont. Pour Hurel, le bloc à pousser est reconnaissable non seulement dans son aspect visuel et sonore, mais aussi par un aspect mécanique, puisque la tradition des jeux Zelda implique qu'il existe des blocs pouvant être poussés ou non (179). Il note d'ailleurs que les blocs pouvant être déplacés ne prennent sens qu'au milieu de nombreux autres blocs qui ne partagent pas les mêmes propriétés mécaniques, le rôle du joueur étant de résoudre l'*incertitude* planant sur les possibilités d'interaction avec les blocs (180). Sa perspective sur l'incertitude est éclairante, en particulier au prisme de la contingence. Bien que le concept du ludème hurelien arbore des atours structuraux, c'est bien vis-à-vis de la pratique des joueurs qu'il le conceptualise, le bloc à pousser et son utilisation étant fortement codifiés. Son intérêt principal porte sur la manière dont les créateurs amateurs revisitent et s'approprient le bloc à pousser, son approche est ainsi résolument pragmatique (184–190).

L'approche d'Hansen, quant à elle, s'inscrit dans une perspective sémiotique héritée de la linguistique. Il affirme, en partant du postulat que le jeu vidéo est un système de signes, que « [toute] expérience ludique revient ainsi à manipuler et à interpréter des signes, à partir desquels est créé le sens » (Hansen, 2023 : ch. 3). Se reposant sur le concept de « morphologie intentionnelle » de Fontanille, il souligne que « le jeu est marqué par une intentionnalité qui le pousse à s'organiser et à signifier » (ibid.). Ce constat s'avère particulièrement pertinent dans l'approche qui est la nôtre, puisque nous posons la contingence comme partie intégrante à la fois de l'expérience de jeu et des actes de communication qui constituent le média vidéoludique. Partant également des grandes tentatives de déconstruction du jeu vidéo, comme celles de Crawford, Alvarez et bien d'autres (cf. chapitre 3, section 2.3), il construit un modèle tripartite recouvrant à la fois l'aspect représentationnel et fonctionnel du jeu vidéo : le ludème.

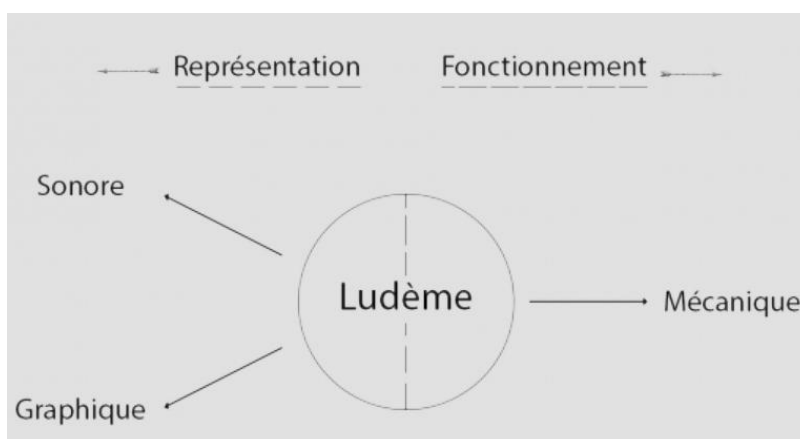


Figure 68 Conceptualisation du ludème selon Hansen(2023, paragr. 40)

Le ludème est à considérer comme « le signe du système ludique qui se trouve à la base de la production du sens » (ibid.). Concrètement, un ludème est un élément de jeu, comme un ennemi ou un objet particulier. Ainsi le ludème ne se retrouve-t-il pas dans d'autres médias que les jeux vidéo, bien que nous supposions que les jeux de plateau et autres jeux

de rôles pourraient représenter des cas limites dans certains contextes. Sur la figure 68, la partie de gauche est de l'ordre de la représentation, c'est-à-dire de la propension du jeu vidéo à représenter des éléments ludiques et à leur attribuer une identité à la fois sonore et graphique (ibid.). Cela implique une chose essentielle : le ludème est reconnaissable et percevable. Quant à la partie droite de son modèle, elle prend sa source dans la dimension fonctionnelle et ludique du jeu vidéo en tant que système signifiant. Si l'on prend l'exemple du bloc à pousser de Hurel, le bloc est reconnaissable visuellement, il produit un son distinctif lorsque le joueur le pousse, et il intègre un fonctionnement mécanique précis et codifié (ibid.). Hansen note cependant un manque de définition du terme « mécanique » dans la littérature scientifique¹⁹³ (ibid.), puisque le concept de mécanique de jeu recouvre tantôt les règles et les possibilités d'action des joueurs, tantôt isole ces deux perspectives (ibid.). Il conclut dans son travail que

[...] les mécaniques de jeu devraient fournir une description de l'interaction du joueur avec le jeu ainsi qu'une analyse plutôt formelle de l'objet au travers de ses objectifs, des stratégies possibles et des successions d'états de jeu. (ibid.)

Son approche présente un avantage indéniable dans le cadre de nos travaux : le ludème est une unité signifiante mettant en relation trois modes sémiotiques simultanément (visuel, sonore et le mode mécanique), ce qui rend la déconstruction sémiotique des phénomènes de communication dans un jeu vidéo particulièrement lisible. En effet, les localisateurs portent un intérêt particulier au mode sémiotique textuel en regard des autres modes signifiants. Le recours au ludème rend possibles des analyses intersémiotiques entre le mode textuel et trois autres systèmes conceptualisés de manière spécifiques au média vidéoludique. En outre, par rapport aux tentatives de déconstruction du jeu vidéo que nous avons présentées dans le chapitre 3, le ludème dépasse les perspectives se limitant à des analyses purement ludologiques.

La théorie d'Hansen souligne également un point important du ludème : tout comme le signe saussurien a besoin d'être associé et opposé à d'autres signes pour faire sens, c'est

¹⁹³ Ce manque de définition afflige également les modèles utilisés par les *game designers* professionnels, comme le modèle MDA, qui repose pourtant précisément sur le concept de mécanique de jeu. Le modèle MDA (*Mechanics, Dynamics, Aesthetics*), proposé par Hunicke, LeBlanc et Zubek (2004), est l'un des cadres les plus influents dans l'analyse et la conception de jeux vidéo. Il propose de décomposer l'expérience ludique selon trois niveaux : les **mécaniques** désignent les composants de base du système de jeu, c'est-à-dire les règles, algorithmes et structures de données qui encadrent les actions possibles du joueur. Les **dynamiques** émergent de la mise en œuvre de ces mécaniques dans le cadre d'une session de jeu ; elles correspondent aux comportements, stratégies et effets de système qui apparaissent en situation. Les **effets esthétiques** renvoient aux réponses émotionnelles, sensorielles et cognitives suscitées chez le joueur par l'expérience du jeu. Toutefois, le terme « mécanique » fait l'objet d'interprétations divergentes, y compris chez les utilisateurs du modèle. Certaines définitions se focalisent sur les règles abstraites codées, d'autres incluent les actions primaires des joueurs (comme sauter, pousser, combiner), voire des configurations ludiques complexes (comme les mécaniques de choix moral ou de gestion de ressources). Cette variabilité terminologique est source de confusion dans la recherche comme dans la pratique, et contribue à l'absence de consensus autour de ce que recouvre exactement une « mécanique de jeu » (Junior & Silva, 2021, p. 6).

dans son articulation à d'autres ludèmes au sein d'un système ludique donné que ce signe peut déployer son potentiel sémantique (ibid.). À l'instar des mots d'une langue, le contexte d'apparition d'un ludème à un instant T influe sur la manière dont il va être appréhendé (ibid.). Selon l'auteur, les énoncés s'agencent en séquences où ils présentent une double opposition, une opposition syntagmatique et une opposition paradigmatique (ibid.), qui permet ensuite aux joueurs d'interpréter les ludèmes en contexte, ce qui rend possible l'appréciation des écarts ou du respect des normes ludiques de ludèmes spécifiques, comme le montre la perspective de Hurel.

1.5. LES STRATÉGIES DE GUIDAGE

Les éléments de sémiologie structurale présentés jusqu'ici nous mènent maintenant à ce que nous appelons des stratégies de guidage, la clé pour comprendre les dynamiques d'expérimentation de la contingence dans un jeu donné. Dans les pages qui précèdent, nous avons mentionné ces stratégies à plusieurs reprises dans différents contextes. Comme esquissé par Hansen, la conception de jeux vidéo est marquée par une forme d'intentionnalité structurelle sous la forme des agencements de signes (Hansen, 2023 : ch. 3). Cependant, comme le montrent les réflexions de Jacques Henriot, jouer à un jeu consiste avant tout à adopter une attitude ludique ; ce n'est pas parce qu'il existe une structure se prêtant au jeu qu'il y aura jeu (Genvo, 2013b, p. 59). Il convient donc de se pencher sur le rapport entre la structure d'un jeu vidéo et l'attitude ludique. Pour ce faire, nous allons aborder la conception des « systèmes de guidances » (Kervyn de Meerendré, 2018) et la construction de l'attitude ludique chez Sébastien Genvo (2013b).

1.5.1. L'agencement du jeu selon Genvo

Dans *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique* (2013), Sébastien Genvo s'est penché sur les phénomènes ludiques à la fois dans les jeux vidéo, dont la structure est pensée pour soutenir le jeu, et dans d'autres contextes, comme la survenance d'attitude ludique sur des plateformes qui ne sont pas pensées à l'origine pour provoquer une attitude ludique, comme les réseaux sociaux.

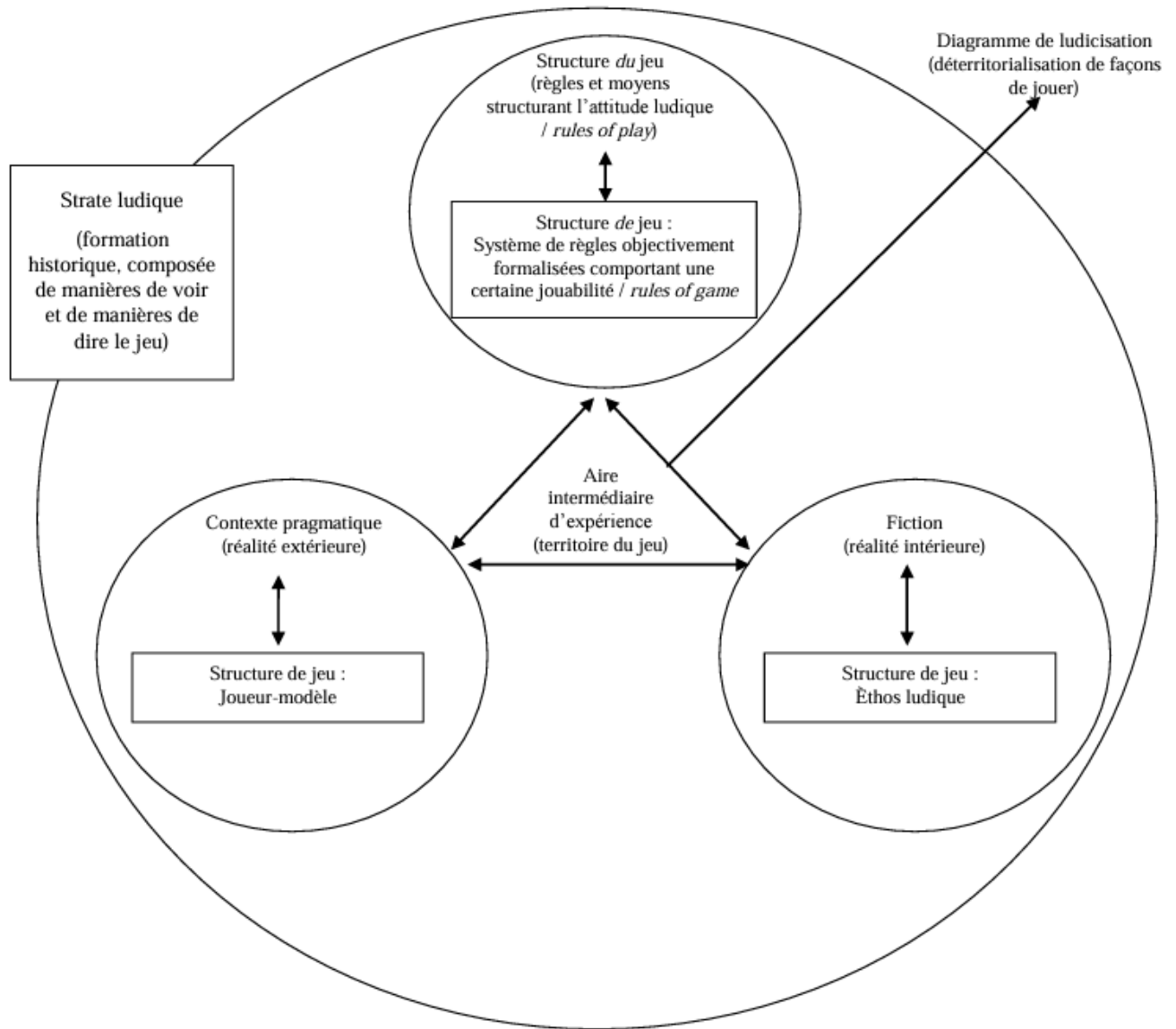


Figure 69 Agencements de jeu, diagramme de ludicisation et strates ludiques selon Genvo (2013 : 59)

La figure 69 illustre schématiquement les agencements qui rendent possible l'adoption d'une attitude ludique. Selon Genvo, l'expérience de jeu naît de l'articulation entre une structure de jeu conçue pour favoriser le *play*, un contexte pragmatique à partir duquel se construit un joueur modèle, tel qu'esquissé par l'objet-jeu, et une composante fictionnelle, qui permettrait la formation d'un éthos ludique propre au jeu (ibid.).

I. Jouabilité, éthos ludique et joueur modèle

Genvo établit une différence entre plusieurs concepts. Premièrement, il décrit le concept de jouabilité, qu'il présente comme étant le « potentiel d'adaptation d'une structure à l'attitude ludique » (48). Il entend qu'un système, qu'il soit pensé ou non pour le jeu, doit présenter des règles de fonctionnement qui sont propices à l'attitude ludique. Une structure doit permettre l'émergence de sens, ce qui fait écho au concept de *meaningful play* de Salen et Zimmerman (Salen & Zimmerman, 2003 : ch. 2), sans quoi la structure est injouable (Genvo, 2013b, p. 48). À partir du moment où une structure présente des mécaniques favorables, l'une des conditions pour la survenance de l'attitude ludique est remplie. Cependant, comme mentionné précédemment, une structure ludique n'implique pas *de facto* cette survenance. Le jeu vidéo, par toute une série de marqueurs pragmatiques, c'est-à-dire tout signe renvoyant à son statut de jeu, métacommunique et envoie des signaux aux joueurs pour leur faire comprendre qu'il s'agit d'un jeu (28). Par cette métacommunication et par sa structure, le jeu va également projeter ce que Genvo appelle l'éthos ludique (51).

Pour développer ce concept, il démarre son raisonnement avec la conception aristotélicienne de l'éthos, c'est-à-dire, dans le contexte de la rhétorique. Il s'agit de la manière dont la crédibilité, le caractère et l'éthique d'un orateur ou d'un auteur influencent la perception et la réception de son message par l'auditoire. Il s'agit d'un des trois modes de persuasion identifiés par Aristote, les deux autres étant le pathos (appel aux émotions) et le logos (appel à la logique et à la raison) (107). Genvo souligne cependant que l'éthos est un concept qui se laisse difficilement définir, et, citant Maingueneau, précise que ce concept renvoie à des choses différentes selon que l'on se place du point de vue du « destinataire » ou du « destinataire » (110). En outre, il convient de faire la différence entre éthos « discursif » et « prédiscursif », c'est-à-dire l'éthos tel qu'il survient par la maîtrise rhétorique de l'orateur et l'idée préconçue de l'éthos qu'aura un destinataire avant même que l'orateur n'entame quelque forme de discours que ce soit.

Selon Genvo, l'éthos ludique constitue l'une des manières dont un jeu vidéo va persuader le joueur qu'il s'agit d'un jeu et qu'il doit par conséquent adopter une attitude ludique. L'éthos est construit à la fois par sa structure rhétorique, et par la perception du joueur avant même de jouer au jeu, puisqu'il puise dans un répertoire d'expériences ludiques (similaire à la conception du Groupe μ) pour anticiper l'attitude ludique à adopter lors du jeu (83). La formation de l'éthos, bien qu'il repose sur la structure d'un jeu vidéo donné, est un phénomène d'ordre pragmatique. Genvo souligne d'ailleurs que « [le] rapport entre attitude ludique et structure de jeu est donc véritablement à comprendre comme un cofonctionnement » (47). De la jouabilité et de l'éthos ludique émerge alors la troisième partie de l'agencement du jeu : la notion de joueur modèle. Le concept de joueur modèle prend sa source dans le lecteur modèle d'Eco, développé dans *Lector in Fabula* (1989). Le lecteur modèle est une figure hypothétique construite par l'auteur d'un texte. Ce lecteur est celui qui est capable de suivre les stratégies interprétatives prévues par l'auteur et de

réaliser pleinement les intentions de signification du texte. Autrement dit, il est celui qui sait interpréter correctement les codes, les références culturelles, les sous-entendus, les implications, et les stratégies narratives utilisées dans un texte donné. Cette conceptualisation donne une place active au lecteur, puisque c'est dans la capacité de celui-ci que prend source l'actualisation du texte. Genvo reprend ainsi l'idée d'un joueur modèle construit par un jeu vidéo donné.

[La structure ludique] dessine en somme un certain « joueur-modèle », qui n'est pas nécessairement le joueur empirique, mais qui est en tout cas la stratégie interprétative que met en forme la structure de jeu pour constituer l'ensemble de ses interprétations légitimables. Pour le dire autrement, il ne s'agit pas uniquement de raisonner ici en terme [*sic*] de *game design* (qui considérerait une structure de jeu avant tout comme un système de règles), mais d'ouvrir le champ à des recherches qui orientent leur réflexion vers une étude du « *play design* » (il s'agit de décrire la façon dont un système de règles est configuré pour faire vivre à un certain « joueur-modèle » une expérience de jeu singulière). (49)

Ici, Genvo opère une distinction nécessaire entre le joueur modèle et le joueur empirique. À l'instar du lecteur modèle, il s'agit avant tout d'un joueur hypothétique à qui s'adresserait un jeu donné. Par le phénomène d'intentionnalité soulignée par Hansen (Hansen, 2023 : ch. 3), un jeu vidéo est coconstruit et suscite le jeu.

Cependant, au cours de nos analyses, nous avons noté des phénomènes particuliers. Bien que le jeu vidéo métacommunique et persuade le joueur qu'il s'agit d'un jeu, les dynamiques entourant les marqueurs pragmatiques quasi métaleptiques s'avèrent plus complexes qu'initialement présentées. En effet, il nous semble que deux logiques s'opposent dans le développement de jeu vidéo. D'un côté, il est nécessaire de persuader le joueur de jouer en lui faisant comprendre qu'il s'agit d'un jeu (Genvo, 2013a, p. 26), mais l'on note aussi des stratégies de développement visant à invisibiliser les intermédiaires systémiques et technologiques en vue d'un idéal marketing d'immersion (Houlmont, 2023b). Ces stratégies fonctionnent principalement de manière implicite, et c'est ici que nous en arrivons aux stratégies de guidage que nous avons mentionnées dans les pages qui précèdent.

L'idée de systèmes de guidage est avérée dans la plupart des ouvrages portant sur le *game design* (Salen & Zimmerman, 2003) et a été notamment formalisée dans un sens sémiotique dans le travail de Kervyn de Meerendré (2018), mais dont la conceptualisation diffère quelque peu de la nôtre. Kervyn de Meerendré a identifié une lacune dans le vocabulaire de la pratique du *game design* d'un point de vue sémiotique et s'est attelé à la théoriser. En effet, il affirme que les jeux vidéo présentent des « systèmes de guidance »

(51) à entendre comme « un ensemble de signes [provoquant] une abduction¹⁹⁴ » (52). Dans son travail, l'autaire s'attèle à l'analyse de différents jeux et à la collecte de signes visant à attirer l'attention des jouaires de manière systématique.

Titre du jeu	Sémantique			Soussignes	Description
	R	O	I		
Abstrait					
Capacités héros					
Décors					
Éléments décoratifs interactifs					
Ennemis					
Feed-back					
Signes					

Figure 70 Grille d'analyse pragmatique selon Kervyn de Meerendré (2018, p. 58)

La figure 70 représente la grille d'analyse de Kervyn de Meerendré. Il convient de souligner qu'elle est basée sur la classification des signes de Charles Sanders Peirce. Si la

¹⁹⁴ L'abduction est un moyen de raisonnement théorisé notamment par Charles Sanders Pierce. Contrairement à la déduction et à l'induction, l'abduction est un processus de raisonnement qui part d'une observation ou d'un ensemble d'observations pour ensuite formuler une hypothèse qui pourrait expliquer ces observations de manière plausible. En termes simples : L'abduction propose une hypothèse pour expliquer des observations, la déduction tire des conclusions nécessaires à partir de prémisses générales, et l'induction généralise à partir de cas spécifiques pour former des règles ou des théories. L'abduction génère des idées, la déduction teste la logique, et l'induction valide des patterns (Peirce, 1998).

classification peircienne s'avère fertile en matière d'analyses sémiotiques pures, elle ne nous semble pas opératoire dans le cadre de cette thèse. Notre but premier est de fournir des analyses claires de dynamiques intersémiotiques entre le texte et les autres systèmes sémiotiques des jeux vidéo. Dans son travail, Kervyn de Meerendré note une pléthore d'indices, de signes et d'agencements de signes visant à attirer l'attention des joueurs et à provoquer un phénomène abductif, poussant les joueurs à « formuler des hypothèses qui permettent de rendre compte d'un phénomène en en fournissant une explication » (52). Dans le travail de Kervyn de Meerendré, tous les signes et indices sont pris en compte. Par exemple, dans la catégorie « capacités héros », il note le fait que l'avatar dispose de jambes, ce qui peut pousser les joueurs à formuler l'hypothèse que notre personnage dispose de la capacité de sauter (62). Si l'idée de départ s'annonce particulièrement fertile, les analyses conduites semblent davantage porter sur la signification générale des jeux vidéo plutôt que sur de véritables systèmes de guidances en tant que pratique de *game design*. Le fait qu'un personnage dispose de jambes constitue peut-être un indice, mais il ne faut pas oublier que les jeux vidéo sont également des objets médiatiques représentationnels (Juul, 2011; Salen & Zimmerman, 2003).

Les systèmes de guidance de l'autaire sont différents de ce que nous appelons « stratégies de guidage ». Notre conception de ces stratégies repose en grande partie sur deux socles :

- 1) le caractère implicite des stratégies de guidage pour favoriser l'appropriation des joueurs de leurs choix et actions dans le cadre du jeu ;
- 2) le rôle de ces stratégies en tant que moyen de régulation des degrés de contingence rencontrés par les joueurs.

Contrairement à l'approche de Kervyn de Meerendré (2018), qui propose une lecture sémiotique fondée sur l'inventaire des signes perceptibles et leur potentiel abductif, c'est-à-dire leur capacité à provoquer une hypothèse interprétative chez le joueur, notre proposition s'ancre dans une perspective différente. Nous ne considérons pas les signes de manière isolée ni comme des stimuli purement perceptifs, mais comme les éléments constitutifs d'agencements intersémiotiques systémiques. Ces agencements, que nous appelons stratégies de guidage, sont conçus pour surspécifier certains éléments du *game* dans le but d'orienter implicitement l'action du joueur, tout en préservant l'illusion de liberté propre à l'expérience de la contingence.

Là où Kervyn analyse les signes comme déclencheurs d'inférences, notre approche met l'accent sur la manière dont le *game design* encode des dispositifs de régulation du comportement joueur. Il ne s'agit pas simplement d'attirer l'attention ou de provoquer une hypothèse localisée, mais de structurer l'environnement sémiotique de manière globale afin d'encadrer, sans figer, la perception, l'interprétation et l'action du joueur dans un système ludique. Cette différence traduit un changement d'échelle et de finalité : Kervyn adopte une perspective microsémiotique et descriptive, tandis que nous mobilisons une approche intersémiotique et fonctionnelle, visant à comprendre les

conditions de possibilité d'un *play* contingent, mais guidé, tel qu'il est modélisé et induit par le *design* du jeu.

Ainsi, nous proposons de définir les stratégies de guidage comme « des agencements intersémiotiques destinés à surspécifier certains éléments du *game*, dans le but d'orienter les comportements des joueurs du point de vue du *play* ». Cette surspécification vise à rendre certains éléments plus visibles, plus interprétables, fournissant ainsi aux joueurs des prises ludiques et communicationnelles. Ces prises, en structurant la manière dont les joueurs perçoivent les possibles ludiques offerts par le système, modulent l'expérience de la contingence. Là où Hurel identifie principalement les ludèmes comme sources de prises, nous élargissons ici la notion à tout agencement intersémiotique dont la fonction est d'informer, de guider ou de cadrer l'action du joueur. Il ne s'agit donc pas seulement de décrire des signes présents dans le jeu, mais de comprendre comment le *design* encode et rend saillant les possibles ludiques.

Comme annoncé en début de chapitre, dans un premier temps, nous allons nous pencher sur l'articulation structurale de ces stratégies, donc sur leur nature de constituant du *game*, et nous approfondirons les dimensions du *play* dans les sections portant sur les sémiologies pragmatique et cognitive.

1.6. EXEMPLE DE DÉCONSTRUCTION STRUCTURALE DES STRATÉGIES DE GUIDAGE

1.6.1 *L'énigme des chats*

Au vu de la complexité spatiale et du nombre d'étapes minimales, il s'agit d'une énigme comportant un degré de contingence élevé à un niveau méso. Comme mentionné précédemment, les énigmes présentant une telle complexité tendent à contenir de nombreuses occurrences de stratégies de guidage intersémiotique, ce qui est également le cas ici.

Cette complexité se manifeste avant tout par une non-linéarité marquée : l'énigme se déploie à travers 17 tableaux et 10 flux parallèles et 47 étapes minimales, ce qui ne permet pas de progression unique ou prévisible. Dans le cadre de cette thèse, nous définissons la contingence comme caractérisée par six critères fondamentaux : (1) un degré d'indétermination, qui ouvre un champ de possibles ; (2) une forme de contrôle sur l'actualisation desdits possibles ; (3) une reconfiguration continue de la situation, chaque étape modifiant les conditions d'existence d'une situation ludique et l'état de connaissance du joueur ; (4) une perception nécessairement subjective, tributaire du parcours individuel ; (5) une exigence d'action ou d'interaction, sans laquelle la contingence ne se déploie pas ; et (6) une multiplicité de relations intra- et inter-systémiques, où les éléments interagissent selon des logiques parfois opaques ou dissociées.

L'énigme de Deponia se lit clairement à travers ces six dimensions. Sa structure non linéaire produit une indétermination : les étapes ne sont que ponctuellement hiérarchisées, et de nombreuses actions peuvent être effectuées dans un ordre variable. Cette liberté apparente contraint pourtant le joueur à réévaluer en permanence les informations en sa possession, à tester des hypothèses, à explorer les tableaux dans des directions différentes. Le système de l'énigme se reconfigure sans cesse, à mesure que des éléments sont débloqués ou combinés. Le contrôle exercé sur l'environnement est réel, mais toujours partiel, dépendant de conditions qu'il faut découvrir et qui conditionnent la perception des possibles ludiques. Ce moment ludique repose donc sur une interaction constante, structurée par une subjectivité active, qui doit épuiser le champ des possibles pour résoudre la situation.

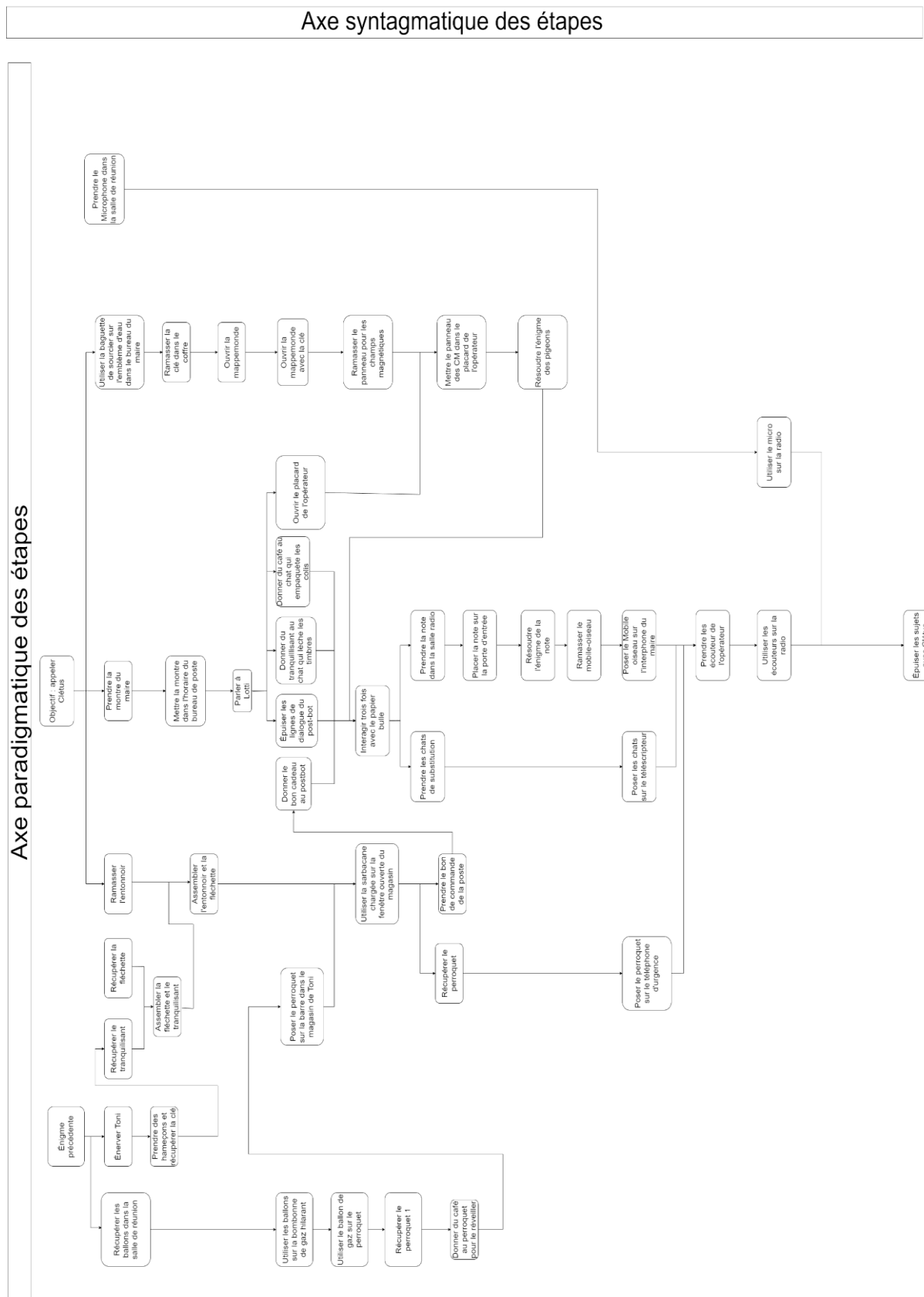


Figure 71 PDC de l'énigme de la radio dans *Deponia*

La figure 71 représente l'intégralité de la seconde énigme analysée dans le premier opus de *Deponia*. Pour notre exemple de déconstruction structurale de stratégie de guidage, nous allons nous concentrer sur une partie spécifique de l'énigme particulièrement illustrative (cf. figure 72).

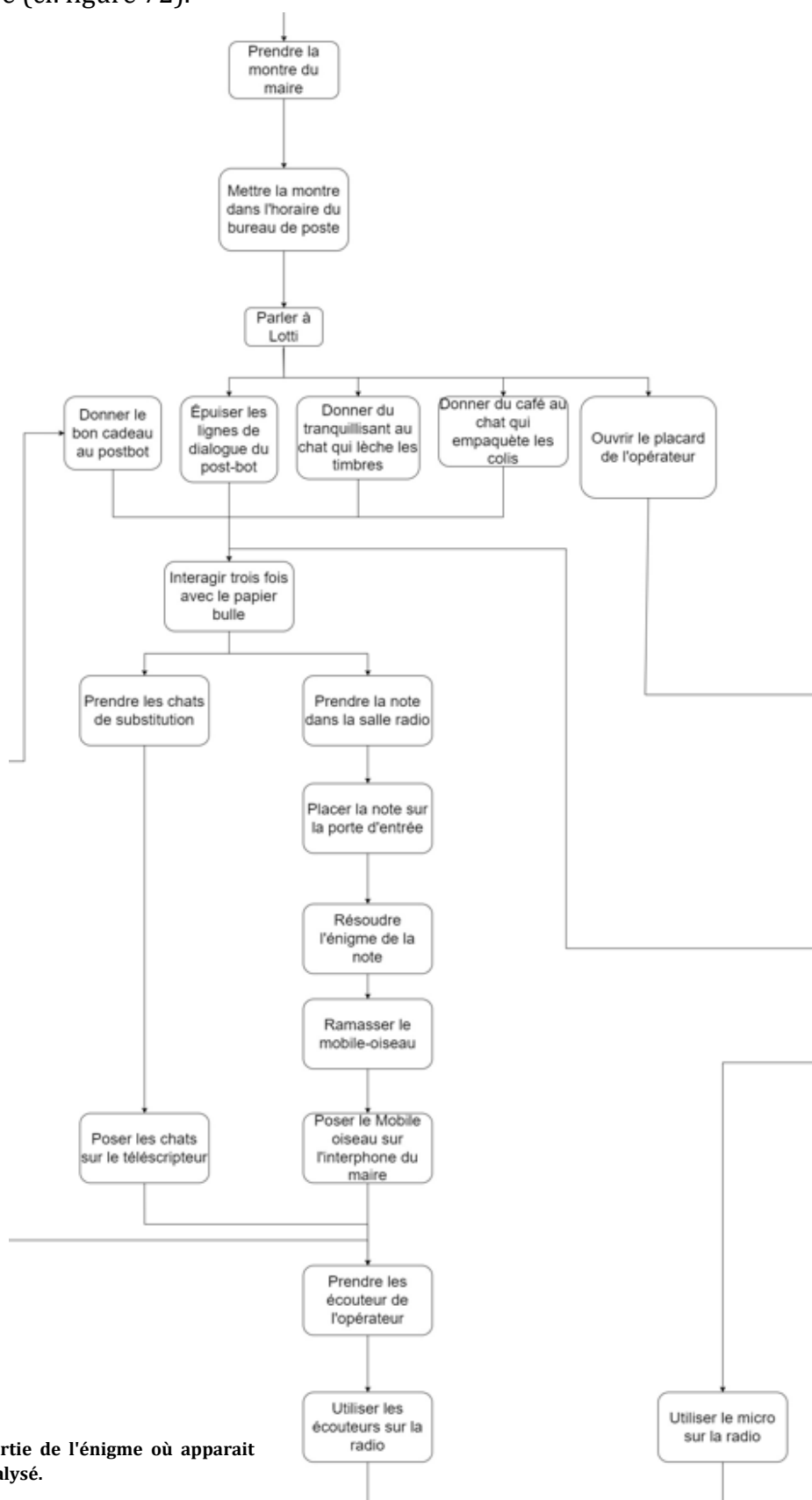


Figure 72 Partie de l'énigme où apparaît l'exemple analysé.



Figure 73 Capture d'écran *Deponia* | le Postbot

La figure 73 représente un moment précis de la seconde énigme analysée de *Deponia* où le joueur doit parler avec le Postbot (personnage en bleu). Ce PNJ est très important dans le jeu, en ce qu'il est indispensable d'interagir avec lui pour progresser dans l'aventure. Il fournit de précieuses informations lors des dialogues. L'objectif général de cette énigme est de parvenir à distraire le Postbot en dérégulant le système de livraison de colis afin d'avoir accès à une installation radio. Pour ce faire, 4 étapes minimales doivent être accomplies. Le joueur doit

- 1) épuiser les lignes de dialogue du Postbot ;
- 2) donner des tranquillisants à un chat qui est caché dans le tableau ;
- 3) donner du café à un autre chat caché dans le tableau ;
- 4) donner un bon cadeau au Postbot.

Remplir ces 4 étapes minimales permet de faire deux choses : entrer dans la salle radio et prendre deux chats qui sont cachés dans le tableau, qui sont appelés des « chats de substitution ». En réalité, il s'agit d'une blague reposant sur le fait que la poste, dans *Deponia*, utilise des chats pour envoyer des colis. Les chats de substitution sont en fait des chats de remplacement au cas où les autres chats venaient à être défectueux.

Dans l'énigme en question, nous pouvons identifier plusieurs ludèmes importants, c'est-à-dire des unités ludiques minimales composées d'un volet représentationnel sonore et visuel, et d'un volet mécanique. Nous avons d'abord le Postbot, qui dispose d'une identité visuelle et sonore précise et dont le volet mécanique s'avère complexe. Il s'agit à la fois

d'une sorte de « personnage-guide »¹⁹⁵ qui fournit des informations partiellement cachées lorsque le joueur interagit avec lui, et d'un ludème « combinable », parce que le joueur peut lui donner un « coupon », ce qui équivaut à renouveler le statut ludique du Postbot et donne accès à de nouvelles possibilités d'interaction. Ensuite, nous avons le « coupon », qui peut être décrit comme un ludème de type « objet ramassable », puisque le joueur peut l'emporter et le mettre dans son inventaire. Les chats de rechange sont également de ce type. Le chat qui empaquète les colis et celui qui lèche les timbres sont tous deux des ludèmes de type « décor interactif combinable ». Il ne s'agit pas à proprement parler de personnages, il n'est pas possible de dialoguer avec eux, mais ils peuvent être combinés avec deux autres ludèmes : le café et le tranquillisant, tous deux des objets récupérables. Enfin, nous avons trois ludèmes que nous appellerons des « décors interactifs d'étape », il s'agit des trappes à ouvrir pour que les chats soient visibles à l'écran. Récapitulons :

Ludème	Volet mécanique
Coupon	Objet ramassable
Chats de substitution	Objet ramassable
Stimulant surpuissant	Objet ramassable (résultat d'une combinaison de plusieurs ludèmes)
Tranquillisant	Objet ramassable
Chat des paquets	Élément interactif combinable
Chat des timbres	Élément interactif combinable
Trappe (x3)	Décor interactif d'étape
Postbot	Personnage-guide et élément interactif combinable

Nom du ludème en allemand	Nom du ludème en anglais	Nom du ludème en français
Coupons	Vouchers	Coupon
Ersatzkatze	Replacement Cat	Chat de substitution
Besonders aufputschend	Extraordinarily Stimulating	Stimulant surpuissant
Beruhigungsmittel	Tranquilizer	Tranquillisant
Katze	Cat	Chat
Katze	Cat	Chat
Klappe	Hatch	Écoutille
Ersatzkatzenschublade	Replacement Cat's Hatch	Chatière de chat de substitution
Postbot	Postbot	Postbot

¹⁹⁵ Le concept de personnage-guide est un concept développé par Barnabé et est défini comme « [une mascotte] qui [accompagne] la progression de l'avatar en lui dictant la marche à suivre à chaque étape du jeu » (Barnabé, 2020, paragr. 1). Il convient de noter que le Postbot ne correspond pas entièrement à la définition de personnage-guide de Barnabé, puisqu'il n'accompagne pas l'avatar dans tout le jeu, mais il remplit tout de même la fonction de guide en fournissant des informations importantes aux joueurs.

Lorsque le jouaire se trouve face au Postbot, il est question d'un grattement sonore. Pendant la discussion avec le postbot, il est possible de poser des questions sur ce grattement. Alors, les segments de texte suivants apparaissent :

ID	Fil rouge	Personnage	Version allemande	Version anglaise	Version française
5520	FR	Rufus	Was ist das für ein Kratzen?	What's that scratching noise?	Qu'est-ce que c'est que ce grattement ?
5521	FR	Rufus	Kommt es etwa da aus dem Kasten?	Is that coming from behind the hatch?	Ça vient de derrière la chatière ?
5522	FR	Postbot	Das sind die Ersatzpostkatzen, die da kratzen.	Yes, it's the postal-service-replacement-cats' scratches you catch.	Oui, c'est les chats-de-service-postal-de-substitution que tu as attrapés.
5523	FR	Rufus	Das Kratzen in dem Kasten kommt von Ersatzpostkatzen?	The scratching from behind the hatch matches that of postal-service-replacement-cats exactly.	En effet, c'est exactement le son du grattement de la chatière des chats-de-service-postal-de-substitution.
5524	FR	Postbot	Es ist der Ersatzpostkatzenkasten.	It's the unlatched postal-service-replacement-cats-hatch.	C'est la chatière des chats-de-service-postal-de-substitution sans serrure.

Si l'on prend une perspective classique d'AVT, il est intéressant de noter qu'à l'origine, ces lignes de dialogue n'ont pas pour vocation de sembler naturelles, ce qui constitue une différence notable avec la traduction de sous-titres et de textes de doublage que l'on note habituellement dans les films, séries et dessins animés (Chaume, 2020). En effet, ces dialogues ont pour objectif premier de faire rire et non de représenter des échanges réalistes. Outre cette observation, ces lignes de dialogues sont à replacer dans leur contexte plurisémiotique et ludique pour aller plus loin dans l'analyse. Elles surviennent lors de l'interaction avec le Postbot dans le bureau de poste. Dans le cas où le jouaire n'a pas interagi avec d'autres éléments que le Postbot, aucun chat n'est encore visible, la seule « trace » de chat est le grattement derrière la trappe se trouvant à la droite du Postbot.

I. La version originale allemande

Les informations données dans ces lignes de dialogues sont importantes. Rufus demande des renseignements sur le bruit qu'il entend, qu'il nomme « Kratzen » en allemand. Il s'agit d'un verbe signifiant « gratter » ou « griffer ». Ensuite, dans le segment suivant, il demande si cela provient bien de la « Kasten », qui veut dire une « boîte » ou une « caisse ». Le Postbot répond que ce sont les « Ersatzpostkatzen » qui « kratzen », littéralement, les « chats de rechange postaux » qui grattent. S'ensuivent des échanges dont le rôle est à la fois de fournir des informations importantes au joueur (composante ludoconative – cf. chapitre 1, section 4.4) et de le faire rire (composante esthétique-formelle – cf. chapitre 1, section 4.4). Cet échange permet de savoir que des chats de rechange se trouvent dans la « Kasten » et qu'ils sont importants. Dans la version allemande, le mot « Kasten » a été choisi pour l'euphonie, et l'on note de manière générale plusieurs figures de style comme des rimes, des allitérations et des assonances, mais les ludèmes auxquels les informations données au joueur font référence ne portent pas le même nom. En effet, en allemand, le ludème à ouvrir pour trouver le chat de rechange s'appelle « Ersatzkatzenschublade »¹⁹⁶ (littéralement : tiroir à chats de rechange), et les ludèmes dans lesquels se trouvent les autres chats de la poste s'appellent des « Klappe » (littéralement : un clapet).

Dans le contexte des Point n'Clicks, plusieurs stratégies de guidage sont possibles. Premièrement, il est possible d'attirer l'attention des joueurs grâce à des éléments visuels ou sonores. Du point de vue de la localisation, l'enjeu est particulier. Le guidage ne repose pas que sur des éléments sonores et visuels. Le mode textuel vient souvent renforcer la cohérence intersémiotique par toute une série de phénomènes, comme c'est le cas dans la présente énigme. Voici la manière dont nous pourrions formaliser les dynamiques en cours dans ce passage précis.

¹⁹⁶ Lorsque le joueur survole un ludème du décor avec le pointeur de sa souris, le nom du ludème apparaît.

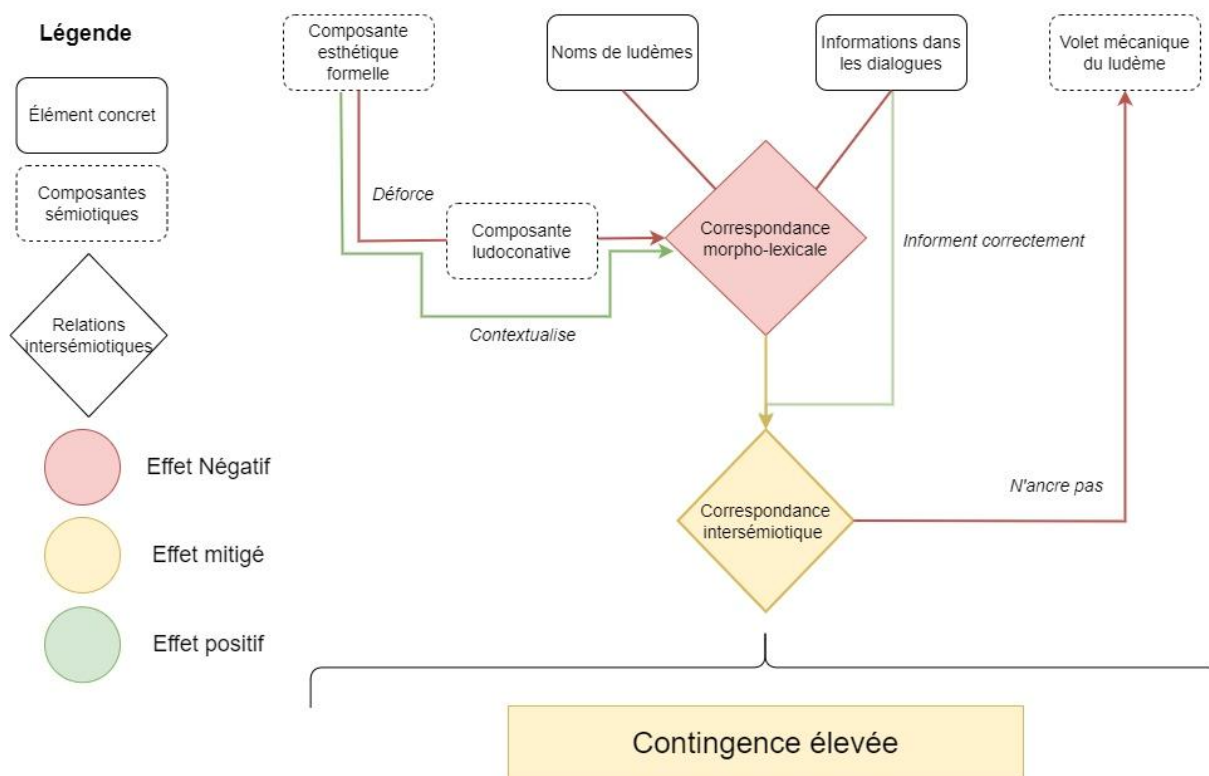


Figure 74 Formalisation de la stratégie de guidage intersémiotique texte - ludème dans la version allemande (version originale)

Dans le cadre de la présente stratégie de guidage, nous notons plusieurs phénomènes. Premièrement, comme précisé en amont, les segments de textes présentent une composante esthétique-formelle forte, c'est-à-dire que la forme du message textuel importe, puisque le jeu euphonique vise à faire rire. Outre ce trait humoristique, les segments ont également pour rôle d'orienter l'attention du joueur et de le guider dans sa manière de jouer. Ils présentent donc également une forte composante ludoconative. La composante ludoconative peut être considérée comme dirigée puisqu'elle vise spécifiquement des ludèmes particuliers : la « Ersatzkatzenschublade » et les « Ersatzpostkatzen ». Nous notons également une forme de tension intersémiotique. Cette tension a un effet direct sur les possibles traductions, vu que les segments font référence à des éléments visibles ou audibles dans le jeu. Idéalement, les segments de textes devraient pouvoir conserver le jeu euphonique et faire référence aux ludèmes sur lesquels le jeu insiste, et de ce fait, ancrer le volet mécanique des ludèmes en question grâce à une forme de correspondance intersémiotique. Il est intéressant de voir que les dynamiques intersémiotiques de la version allemande, si on les compare aux versions anglaise et française, pourraient être considérées comme non optimales, comme nous allons le voir par la suite.

La figure 74 montre que la version originale ne permet ainsi pas de faire de lien morphologique entre les lignes de dialogues et les différents ludèmes de la scène, ajoutant de l'imprécision et de la contingence quant au volet mécanique desdits ludèmes. Il n'y a pas de « Kasten » dans le décor, seulement des « Klappen » et un « Ersatzkatzenschublade ». Le mot « Kasten » ayant été choisi pour le jeu euphonique, son

utilisation déforce quelque peu la composante ludoconative, donc le guidage. Une correspondance entre les noms des ludèmes et les informations présentes dans le dialogue aurait permis un guidage efficace et ludique. Cependant, il convient de noter deux choses. Premièrement, il est clair lorsqu'on lit les dialogues de la version originale qu'ils ont été écrits de manière à susciter le rire, il est ainsi possible que le jeu euphonique « contextualise » l'absence de correspondance morpholexicale. Deuxièmement, il convient de noter que les informations nécessaires à la poursuite de l'aventure sont présentes, même si les ludèmes ne sont pas directement cités. Ainsi, la correspondance intersémiotique entre les ludèmes et le mode sémiotique du texte est mitigée par rapport aux autres versions linguistiques, dans le sens où il n'y a pas une correspondance 1 – 1. Cette correspondance ne permet pas d'ancrer clairement le volet mécanique des ludèmes, mais permet tout de même de l'inférer : il est possible d'interagir d'une manière ou d'une autre avec les chats de rechange. Les possibles ludiques sont relativement clairs, et le degré de contingence expérimenté par le joueur s'avère acceptable, puisqu'il peut dès lors opérer un choix éclairé en décidant d'interagir avec ces chats ou non.

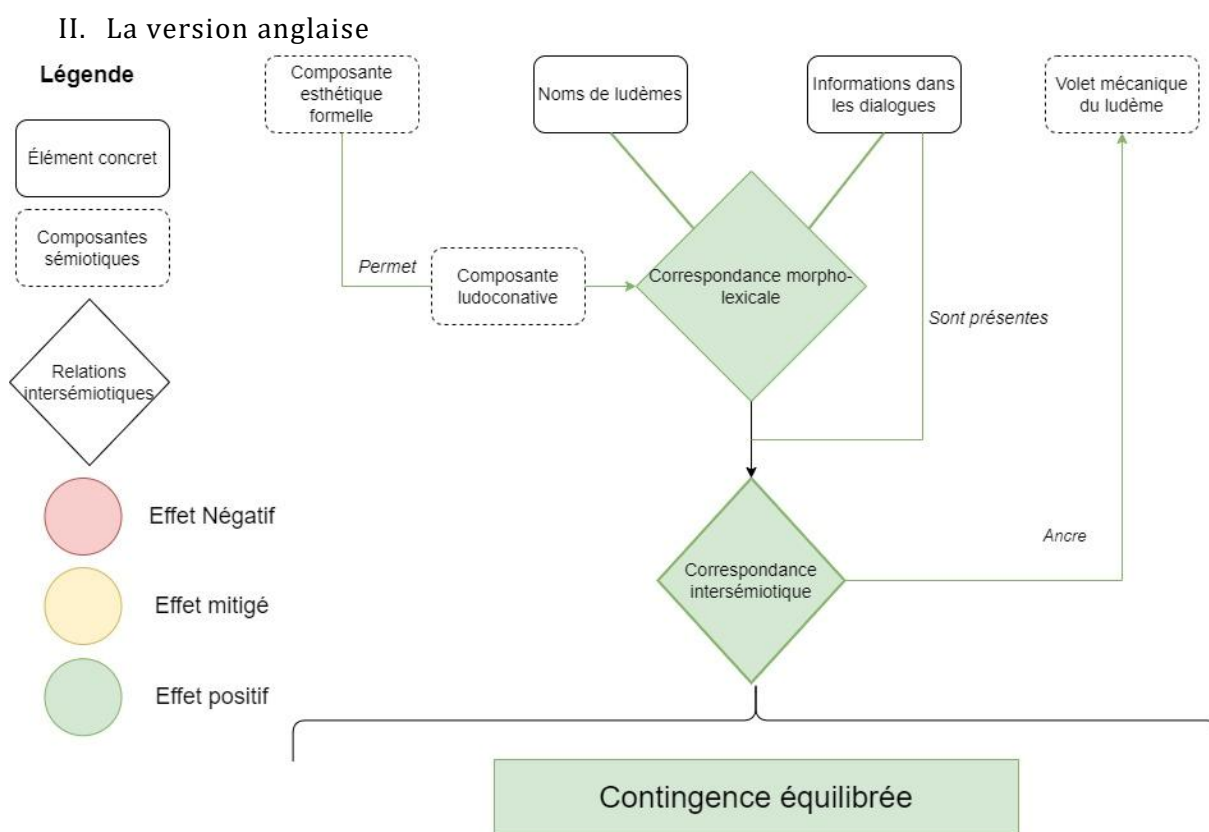


Figure 75 Formalisation de la stratégie de guidage intersémiotique texte - ludème dans la version anglaise

Lors de la traduction vers l'anglais, c'est le mot « hatch » qui a été choisi pour la rime avec « scratch », « catch », « matches » et « unlatched ». « Hatch » présente le double avantage de permettre un jeu euphonique et de faire directement référence au ludème d'où provient le bruit de grattement. Le mot « cats » (au pluriel) en anglais permet également de conserver une assonance avec « catch » et « scratch ». Dans le segment 5520, « Kratzen » a été traduit par « scratching noise » afin de bien insister sur le fait qu'il s'agit

là d'un son. Dans le segment 5522, « Yes, it's the postal-service-replacement-cats' scratches you catch », le Postbot insiste également sur le son par l'ajout de « you catch », qui est un terme familier pour « entendre ». La traduction « postal-service-replacement-cats » n'est pas aussi naturelle que le terme « Ersatzpostkatzen » en allemand, mais l'on note tout de même une assonance avec le mot « cats » venant en fin d'expression.

Le mot « unlatched » ne correspond à rien du point de vue intersémiotique et a été ajouté uniquement dans une perspective esthétique-formelle, sans pour autant que cela n'entraîne de phénomène de tension ou d'interdépendance intersémiotique. En effet, les composantes esthétique-formelle et ludoconative cohabitent bien, il est clair que certains termes sont présents dans la phrase pour l'euphonie. Les ludèmes derrière lesquels on peut trouver les chats contiennent tous le mot « hatch », et les informations présentes dans les dialogues sont correctes. Ceci entraîne une correspondance intersémiotique forte, ce qui permet l'ancrage du volet mécanique des ludèmes « hatch » du tableau. Ainsi, le mode textuel précise le volet sémiotique des ludèmes concernés en faisant comprendre au joueur qu'il s'agit d'éléments ludiques importants. À l'échelle du dialogue, la contingence semble mieux équilibrée par rapport à la version originale. Cette constatation s'avère cruciale dans le cadre de notre recherche, puisqu'elle montre clairement que les choix de traduction influent directement sur l'équilibre du *game design*. Le joueur peut choisir de manière éclairée d'interagir avec les chats ou non. En d'autres termes, du point de vue de nos critères de la contingence, la structure de la version anglaise conserve, par le transfert, voire l'amélioration de la stratégie de guidage, l'indétermination inhérente à la contingence, mais tout en garantissant une forme de contrôle au joueur et en favorisant une perception en accord avec les possibles ludiques (la perception sera abordée dans les sections dédiées aux sémiologies pragmatique et cognitive). Aucune décision de traduction n'entraîne de reconfiguration problématique des relations entre intra- ou inter-systémique, ce qui favorise la possibilité pour le joueur de déployer la contingence à travers des actions et des choix cohérents. La qualité de la traduction et du guidage de la version anglaise ressort particulièrement dès lors qu'elle est comparée avec la version française.

III. La version française

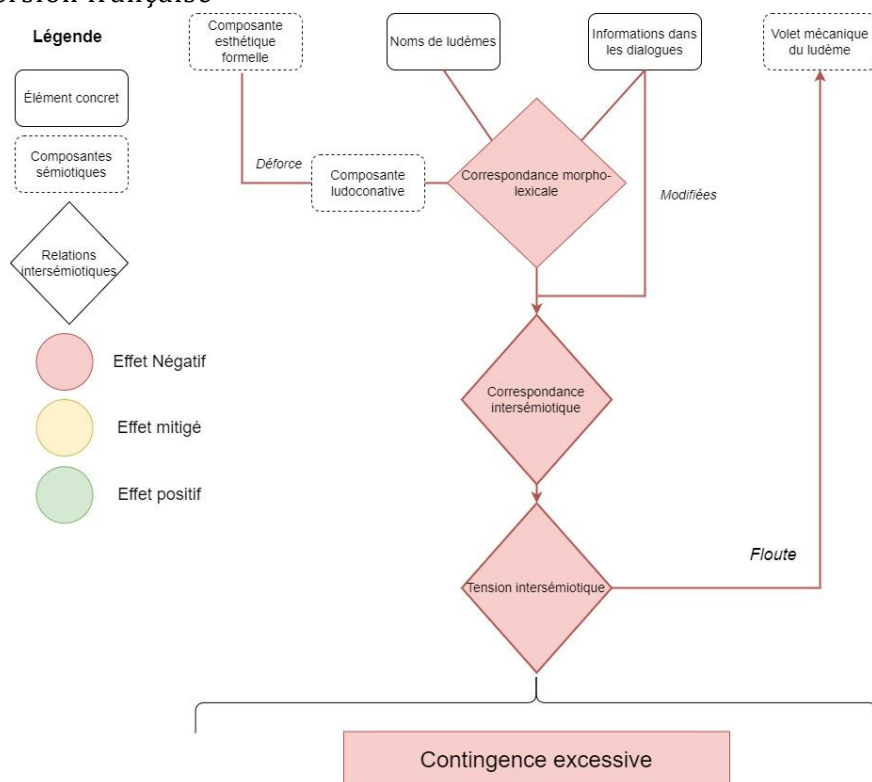


Figure 76 Formalisation de la stratégie de guidage intersémiotique texte - ludème dans la version française

Comme mentionné dans la partie portant sur notre corpus, la version française (figure 76) a été produite non pas à partir de la version originale allemande, mais bien à partir de la langue anglaise comme langue pivot. Cette manière de procéder ressort dans la qualité de la traduction française.

Notons que la composante esthétique-formelle n'est pas conservée, qu'il s'agisse des rimes, des allitérations ou des assonances. Outre cette absence de composante esthétique-formelle, la traduction n'est pas non plus très idiomatique. La non-conservation de la composante esthétique-esthétique formelle et l'absence d'idiomaticité des segments français peuvent troubler le joueur à plusieurs égards. Aucun jeu euphonique n'est perceptible, ce qui pourrait conduire à une interprétation purement informationnelle des lignes de dialogue. Le manque d'idiomaticité rend le texte français difficilement compréhensible, donc même en optant pour une interprétation informationnelle, le joueur peut éprouver des difficultés à identifier les informations importantes.

En raison de certaines erreurs de traduction, couplées à la non-préservation de la composante esthétique-formelle, la contingence se trouve démultipliée. « Hatch » a été traduit tantôt par « chatière » tantôt par « écoutille ». Or, visuellement, aucune chatière n'est visible, et le terme « écoutille » ne correspond à rien non plus. Les modes textuel et visuel se trouvent dans un état de tension exacerbé par la mauvaise qualité de la traduction. Ensuite, la traduction du segment 5522, « Oui, c'est les chats-de-service-postal-de-substitution que tu as attrapés » contient une assertion qui ne correspond ni à la réalité du grattement, ni aux actions du joueur. En effet, « you catch » a été traduit par

« que tu as attrapés », qui pourrait donner l'idée au joueur qu'il a déjà en sa possession un ludème donné. La traduction du nom de ludème « chats-de-service-postal-de-substitution » n'est pas transparente non plus, puisque la traduction correcte qui rendrait le sens de la blague serait « chats de remplacement » et non de « substitution ». La blague reposant sur la notion de chat de remplacement n'est ici pas totalement compréhensible, quand bien même le joueur aurait trouvé au préalable les chats cachés dans le tableau. Ensuite, s'il est clair dans la version anglaise que le mot « unlatch » a été ajouté principalement dans un but esthétique, dans la version française, ce n'est pas le cas. Dans le segment 5524, « Unlatched » a été traduit par « sans serrure ». Il n'est jamais question de serrure dans le jeu, et aucune serrure n'est visible à l'écran. Les ajouts, comme la notion de serrure ou la mauvaise traduction de « catch », ne correspondent pas à une réalité concrète dans le jeu.

L'idée d'une « serrure » pourrait conduire le joueur à penser qu'il doit trouver une clé pour accéder aux chats de rechange ou qu'il existe une chatière avec serrure quelque part dans le tableau. Les figures euphoniques ayant été supprimées, elles ne sont plus présentes pour « contextualiser » la forme spécifique que prennent les dialogues. En outre, entre les ajouts problématiques, le manque d'idiomaticité et le fait qu'il n'y a qu'une seule correspondance morpholexicale entre les noms des ludèmes et les éléments cités dans les dialogues, la correspondance intersémiotique s'avère faible. Le mot « chatière » ne correspond qu'à un seul ludème (situé près du bureau du Postbot), mais pas aux deux ludèmes dans le côté droit du tableau, où « hatch » a été traduit par « écrouilles », ce qui ne permet pas d'effectuer de lien morpholexical entre le dialogue et les ludèmes. Nous ne notons ainsi pas de réel phénomène d'ancrage, principalement en raison de l'imprécision de la traduction française.

Ces segments de texte sont caractérisés par une relation de tension avec les éléments ludiques. Les informations et éléments devant être cités dans le dialogue correspondant à des réalités concrètes dans le jeu, les erreurs de localisation ont ainsi un impact négatif sur la cohérence sémiotique du jeu et sur le guidage du joueur. La stratégie de guidage initiale devient contreproductive : au lieu de cadrer l'indétermination, elle oriente le joueur vers une fausse piste. Aucun autre segment de texte ne vient rétablir l'équilibre ou compenser cette ambiguïté. Le degré de contingence expérimenté y est accru de manière problématique : le mode textuel ne précise pas les actions possibles, mais les rend plus opaques. Cette imprécision entraîne une reconfiguration des relations entre les signes textuels et les éléments interactifs, ce qui brouille potentiellement la perception des facteurs conditionnant cette situation. Les lignes de dialogues ne remplissent aucune des fonctions initiales : le caractère humoristique ne transparait pas, et les informations apportées ont été modifiées, ce qui ne permet pas au joueur d'opérer un choix ou d'agir de manière éclairée. Au mieux, il pourra tenter de cliquer aléatoirement sur les différents ludèmes pour identifier les étapes minimales à remplir pour avancer dans le jeu.

1.6.2. Apport de la perspective structurale vis-à-vis de la perspective de la contingence

L'exemple ci-dessus montre l'intérêt d'une approche structurale pour comprendre les dynamiques intersémiotiques des stratégies de guidage. L'utilisation du concept de ludème permet d'identifier clairement les éléments ludiques signifiants, et d'ensuite en montrer les liens intersémiotiques avec le mode textuel. Par la lecture plurisémiotique que nous avons développée dans cet exemple, nous avons montré que de nombreux phénomènes peuvent provoquer du bruit dans la communication entre le jeu et le joueur. Dans le cas présent, il s'agit de phénomènes linguistiques qui ont été modifiés au cours du processus de localisation, comme les figures de style qui n'ont pas été conservées et les ajouts textuels sans réels référents. Une lecture monomodale du mode textuel n'aurait pas permis d'analyser les dynamiques de contingence ludique, puisque c'est dans la construction ludique plurisémiotique du jeu que le sens se fonde. Les ludèmes, conjugués à une grille de lecture des composantes textuelles, des relations intersémiotiques (cf. chapitre 1, section 4.4) et de la notion barthésienne d'ancrage (cf. chapitre 3, section 2.5) nous ont permis ici de mettre en évidence le caractère dirigé des segments du texte vis-à-vis des ludèmes ainsi que la co-construction du sens au sein de ce que l'on pourrait considérer comme un énoncé ludique complet, c'est-à-dire la conjonction de plusieurs modes sémiotiques qui forment finalement un système signifiant à part entière.

Enfin, l'exemple choisi s'avère particulièrement illustratif d'un phénomène fascinant. Dans notre chapitre 3, nous avons confirmé que les localisateurs peuvent influencer directement les dynamiques de contingence ludique. L'exemple déconstruit ici va un cran plus loin, en confirmant une fois encore qu'il puisse y avoir des augmentations et des diminutions du degré de contingence par le truchement des choix de traduction, mais surtout qu'une version traduite peut s'avérer mieux construite d'un point de vue ludique que la version originale, comme c'est le cas ici avec la version anglaise par rapport à la version allemande. En outre, la version française souligne une chose déjà bien connue en traductologie : le recours à une langue pivot est souvent synonyme de dégradation de la qualité d'une traduction.

Jusqu'ici, nous avons principalement abordé des notions de sémiologie structurale, et comme nous l'avons vu à la fois dans notre recours à nos critères de la contingence et dans la théorisation du groupe μ , il est difficile d'adopter une perspective purement structurale immanentiste. Le groupe μ replace le lecteur au sein du processus d'interprétation sémiotique en se penchant fort justement sur les éléments influençant non seulement ladite interprétation, mais également sa perception. Afin de guider nos lecteurs dans le cheminement réflexif de cette thèse, nous allons maintenant aborder les considérations héritées de la sémiologie pragmatique dans un premier temps, et cognitive dans un second temps, et ensuite montrer comment ces différentes perspectives peuvent nous fournir une compréhension globale des modifications des dynamiques de contingence ludique lors du processus de localisation vidéoludique.

2. SÉMIOLOGIE PRAGMATIQUE ET JEUX VIDÉO

2.1. LA PRAGMATIQUE : LES EFFETS ET LES ACTES

Pour cette section également, nous optons pour une approche historique retraçant l'évolution de la pragmatique afin d'en saisir les contours, les enjeux, les écoles de pensée. La sémiologie pragmatique constitue un apport considérable en regard de la sémiologie structurale et permet un basculement crucial des considérations du point de vue d'une différenciation en *game studies* : là où la sémiologie structurale a permis de décrire les agencements intersémiotiques du point de vue du *game* en tant qu'objet médiatique, la pragmatique permet de tendre maintenant vers le *play*. Comme mentionné dans le chapitre 1 section 2 de cette thèse, les champs de la traductologie et de la sémiologie ont suivi des chemins parallèles. Les approches originelles donnaient une importance presque totale au code, indépendamment du contexte de ce que Saussure appelle la « parole » (Saussure, 2005, p. 19), c'est-à-dire l'actualisation ponctuelle de la langue en tant que système. Pour Roger Odin¹⁹⁷, la sémiologie pragmatique est une approche qui postule non plus le code comme point de départ, mais bien le contexte d'énonciation (Odin, 2011, p. 9). Il souligne cependant que la plupart des sémiologues, qu'ils affirment être pleinement dans l'immanence ou dans la pragmatique, adoptent souvent une posture à la fois structurale et pragmatique (13). Dans son ouvrage *Les espaces de communication : introduction à la sémiopragmatique*, il défend d'ailleurs l'idée qu'une approche conjointe est non seulement inévitable, mais également indispensable (15). Il présente notamment comment des auteurs comme Metz, qui est connu pour ses contributions aux approches structurales en cinéma, et qui se réclame de l'immanence pure, n'échappe pas à la pragmatique (11).

La sémiologie pragmatique a cette force de recontextualiser un mode sémiotique donné à la lumière de facteurs qui lui sont extrinsèques : du texte (au sens sémiotique du terme) émergent des réflexions sur les possibles interprétatifs des lecteurs (Odin, 2000, p. 52). L'un des reproches fréquemment opposés à la sémiologie pragmatique est que l'on ne peut déduire la manière dont un texte va être reçu à partir du texte seul. À ce reproche, Odin répond que, lors d'une analyse pragmatique,

[...] l'interprétation mise en évidence [...] correspond bien à celle d'un public : celui constitué par l'analyste. L'erreur de l'analyse textuelle est de laisser entendre que ce public est *le* public du film et que c'est le texte qui le construit. Or, le texte est construit par la lecture qu'en fait le public : nous attribuons aux textes une intentionnalité dont nous sommes nous-mêmes la source. Il y a donc autant de « publics » construits par le texte que de textes construits par les différents publics. (ibid. – emphase par l'auteur)

¹⁹⁷ Roger Odin est considéré comme le fondateur du mouvement sémio-pragmatique (Adjiman, 2023, p. 1) qu'il a développé dans le cadre de réflexions scientifiques sur la question du public en études cinématographiques (Odin, 2000).

L'idée qui sous-tend la sémiopragmatique est que, par une analyse sémiologique, il est possible de mettre en évidence un potentiel double mouvement de création de sens allant du destinataire au destinataire et inversement (64). L'insistance de Odin sur l'idée que l'analyse met au jour l'un des publics possibles d'un texte rejoint la distinction de Genvo entre le jouaire modèle et le jouaire empirique (Genvo, 2013a, p. 49). Bien que Roger Odin soit considéré comme l'un des auteurs principaux en matière de sémiologie pragmatique, il convient de préciser que le mouvement pragmatiste ne date pas d'hier. Charles Morris, dans *Foundations of the theory of signs* (1977), pose des bases importantes pour passer d'un mouvement structural à un mouvement pragmatique. En début d'ouvrage, il constate que nombreux sont les chercheurs d'horizons très différents à se pencher sur la notion de signe sémiotique :

Parmi ces nombreux chercheurs, on trouve des linguistes, des logiciens, des philosophes, des psychologues, des biologistes, des anthropologues, des psychopathologistes, des esthéticiens et des sociologues. Cependant, ce qui manque, c'est une structure théorique, de plan simple, mais suffisamment large pour englober et réunir en un tout unifié et cohérent les résultats obtenus à partir de points de vue différents ¹⁹⁸. (1 – traduction de Guérette et al.)

L'entreprise de Morris est ambitieuse, il entend fournir un modèle unique permettant de réunir les études du signe, de créer un fil rouge qui permettrait de donner de la cohérence à des approches pouvant sembler disparates. Son premier apport en regard de théories structurales immanentistes est qu'il théorise la « sémiose » (*semiosis*) (3), c'est-à-dire le processus de création de sens. Traditionnellement, on lui prête une conceptualisation du signe en 3 composants, mais il en ajoute en réalité un quatrième. Ainsi, il distingue :

- le designatum : ce terme se réfère à tous les objets ou états de choses auxquels un signe peut être correctement appliqué. En d'autres termes, c'est ce à quoi le signe se réfère dans le monde réel, les objets ou les situations que le signe désigne ou dénote (ibid.) ;
- le véhicule du signe : ce terme fait référence à l'aspect physique ou matériel du signe lui-même. C'est la forme concrète à travers laquelle un signe est exprimé ou manifesté (ibid.) ;
- l'interprétant : ce composant fait partie intégrante de la dimension pragmatique des signes, qui concerne les effets des signes sur le comportement des

¹⁹⁸ *The army of investigators includes linguists, logicians, philosophers, psychologists, biologists, anthropologists, psychopathologists, aestheticians, and sociologists. There is lacking, however, a theoretical structure simple in outline and yet comprehensive enough to embrace the results obtained from different points of view and to unite them into a unified and consistent whole (1).*

destinataires. L'interprétant est ainsi défini comme l'effet comportemental ou la réaction provoquée par le signe chez le destinataire¹⁹⁹ (ibid.) ;

- L'interprète : il s'agit de l'agent qui perçoit le signe et réagit à celui-ci. Cet agent peut être une personne, un groupe de personnes, ou même, dans des contextes plus larges, un organisme capable de recevoir et de répondre aux signes. (ibid.)

Cette conceptualisation du signe rappelle par bien des aspects d'autres théorisations décrites en amont. Le parallèle entre le concept de designatum et le signifié chez Saussure frappe d'emblée, ainsi qu'une similarité entre le véhicule du signe de Morris et le signifiant de Saussure. Un premier composant s'ajoute cependant à la représentation du signe saussurien : l'interprétant²⁰⁰. Morris voit le signe comme étant certes porteur de sens, mais surtout d'un potentiel réactionnel, ce qu'il appelle « takings-account-of » (4), que Guérette et al. traduisent par « prendre-connaissance-de-quelque-chose », mais que nous traduirions plutôt par « prise-en-considération-de-quelque-chose ». En effet, au vu de la dimension réactionnelle de l'interprétant, l'idée d'une prise en considération en vue d'adopter un comportement particulier s'avère plus pertinente qu'une prise de connaissance, puisque la prise de connaissance n'implique pas *de facto* que le destinataire agisse. Enfin, nous trouvons un composant souvent exclu de la conceptualisation de Morris (en partie parce qu'il le présente comme étant à la marge de son modèle) : l'interprète. L'interprétant et l'interprète sont deux composants du signe d'une importance capitale pour comprendre la différence entre les approches immanentistes et les approches pragmatiques : Morris s'intéresse à la construction du sens par le biais de la sphère de réception. Si comme Odin l'affirme, il y a autant de textes que de publics en raison de leur participation à la sémiotique (Odin, 2000, p. 52), alors, il y a aussi autant de signes que de publics, et l'interprète devient par là même une partie essentielle du processus de sémiotique entourant un signe ou un agencement de signes.

Les précieux apports de Morris ne s'arrêtent pas là. Comme mentionné plus tôt, ce dernier aborde le concept de sémiotique, qu'il présente sous forme triadique :

- La syntaxe : cette dimension s'intéresse aux relations des signes entre eux. Il ne s'agit pas de la signification des signes, mais plutôt de leur organisation, de leur structure, et de leurs règles de combinaison (6). Le concept de syntaxe reste similaire aux perspectives des immanentistes.
- La sémantique : la sémantique concerne la relation entre les signes et les objets auxquels ils se réfèrent, c'est-à-dire leur signification. (ibid.)
- La pragmatique : il s'agit de la dimension de la sémiotique qui traite des relations entre les signes et les effets qu'ils ont sur les comportements de leurs utilisateurs.

¹⁹⁹ Pour bien comprendre la raison qui pousse Morris à définir l'interprétant en tant que réaction d'un interprète, il nous semble important de recontextualiser son approche de la sémiotique. Sa réflexion se déploie dans un cadre philosophique (Normand, 1992, p. 112) et présente une approche résolument behavioriste, c'est-à-dire une approche du langage du point de vue des aspects psychologiques du comportement (116).

²⁰⁰ Il convient de noter que Morris utilise le même terme que Peirce, mais avec une définition différente : la définition de Peirce sera mise en regard de celle de Morris dans les pages qui suivent.

Cette dimension inclut la manière dont les signes influencent ou modifient les actions, les croyances ou les attitudes des personnes. (ibid.)

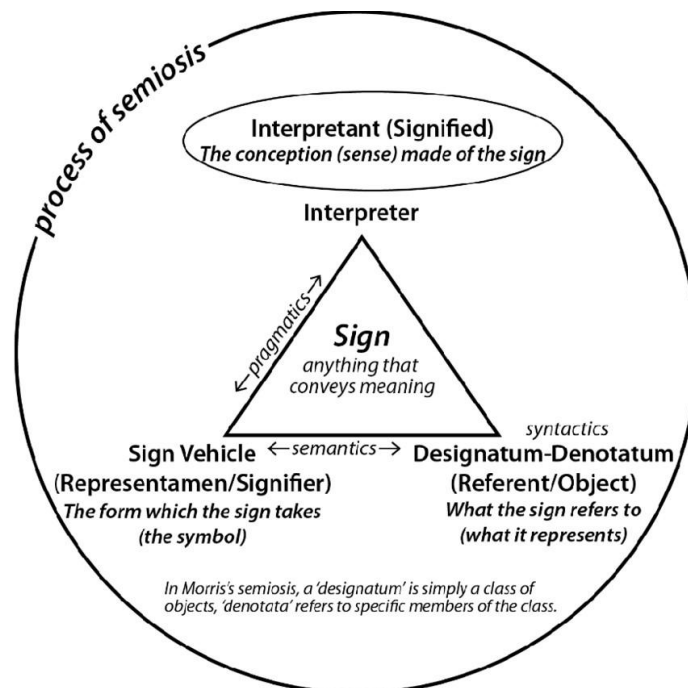


Figure 77 Représentation schématique de la théorie sémiotique de Morris selon Bartles (s. d.)

Tout comme dans le cas de Saussure, les modèles du signe et de la sémiose chez Morris (figure 77) dépassent de loin la simple étude de la langue et peuvent être appliqués à tout système sémiotique. Il est intéressant de noter qu'il considère sa conceptualisation triadique de la sémiose comme entière, c'est-à-dire que les trois dimensions doivent selon lui être étudiées conjointement :

[la] pragmatique ne peut aller très loin sans prendre en compte les structures formelles dont elle doit investiguer le corrélat pragmatique, et la relation des signes aux objets qu'elle tente d'expliquer à travers le prisme de la notion d'habitude d'usage. [...] En focalisant l'attention sur une dimension en particulier, on néglige délibérément les aspects discernables selon les autres points de vue. La syntaxe, la sémantique et la pragmatique sont des composants d'une même science sémiotique,

mais en constituent des composants mutuellement incompressibles²⁰¹.
(53 – 54)

À l'instar de Roger Odin, Morris regrette la scission trop systématique entre les perspectives structurales et pragmatiques.

Pour compléter cet état des lieux, il est important de revenir sur la théorie de Peirce afin de la mettre en regard de celle de Morris. Peirce postule le signe comme une triade, dont fait partie l'interprétant (Peirce, 1998). Il est fondamental de différencier l'interprétant de Peirce et celui de Morris. Pour Peirce, le concept d'interprétant est une composante essentielle de sa théorie triadique du signe, qui comprend également le signe (ou representamen) et l'objet (ibid.). L'interprétant chez Peirce est défini comme l'effet mental que le signe produit sur un interprète, effet qui peut à son tour générer un nouveau signe, engendrant ainsi un processus itératif et potentiellement infini de sémiotique (cf. section 1.3. du présent chapitre). La notion d'interprétant chez Peirce est dynamique et évolutive : elle met l'accent sur la génération continue de nouveaux sens à partir de l'interaction entre les signes et les interprètes. Cette conceptualisation souligne une vision processuelle et quasi infinie de la production de sens, où chaque interprétant peut devenir le signe d'un nouvel acte de sémiotique. Morris, quant à lui, aborde la sémiotique avec une structure plus divisée, en distinguant syntaxe, sémantique et pragmatique. L'interprétant chez Morris n'est pas formellement aussi isolé en tant que concept distinct que chez Peirce. Pour Morris, l'accent est mis davantage sur les relations pragmatiques des signes avec leurs utilisateurs (la pragmatique), ce qui inclut la manière dont les signes affectent les actions et les comportements concrets des interprètes. Cette perspective s'explique par l'orientation résolument behavioriste de Morris. Dans tous les cas, la notion d'interprétant s'est révélée centrale dans la formation du courant pragmatique (Klinkenberg, 2000, p. 312). Comme le souligne Klinkenberg dans son *Précis de sémiotique générale* (2000), l'interprétant est à la fois expérience et action (314). Il est clairement expérience sous la perspective de Peirce. La conception de l'interprétant comme expérience et son rapport à la sémiotique en tant que processus potentiellement infini s'avèrent particulièrement compatibles avec les réflexions développées dans notre chapitre 3 portant sur la contingence. La sémiotique est en quelque sorte perpétuel-devenir deleuzien et fonde ce devenir en se prenant pour objet une fois que l'interprétant devient signe et rejoint l'en-soi sartrien, sur lequel les perceptions et interprétations futures se fondent. L'idée d'une sémiotique illimitée prenant ses propres constructions mentales comme signes futurs apporte un éclairage important sur la manière dont le répertoire du Groupe μ se constitue de manière dynamique (cf. chapitre 4, section 1.3.). Mais chez

²⁰¹ “Pragmatics cannot go far without taking account of the formal structures for which it should seek the pragmatical correlate, and of the relation of signs to objects which it seeks to explain through the notion of habit of usage. [...] In] fastening attention upon one dimension, each deliberately neglects the aspects of the process discernible in terms of the other standpoints. Syntactics, semantics, and pragmatics are components of the single science of semiotic but mutually irreducible components”. (53 – 54).

Morris, l'interprétant est aussi action. Cette double nature de l'interprétant s'accorde de façon heureuse avec la perspective de cette thèse. Comme nous l'avons montré dans le chapitre 3, la contingence est une réalité communicationnelle qui se nourrit d'expériences perceptives et interprétatives passées, et qui requiert l'action pour se déployer.

L'un des précieux apports souvent cités dans la fondation de la sémiologie pragmatique est Austin. Dans *How to do things with words* (1962), il s'est fixé pour objectif d'approcher la langue en dépassant les perspectives immanentistes (sans pour autant réussir à s'en défaire complètement). La perspective d'Austin s'avère extrêmement riche d'un point de vue pragmatique. Le postulat traversant son ouvrage est que le langage est performatif, que dire, c'est faire, comme en témoigne très justement le titre de la traduction française de son ouvrage : *Quand dire, c'est faire* (Austin et al., 1991). L'idée d'une communication performative se révèle heureuse en regard de l'importance du « faire » au sein des réflexions scientifiques en *game studies*. En partant de phrases simples, Austin constate que, bien que les termes utilisés soient d'une importance cruciale pour l'interprétation du contenu d'un message, il existe toute une série d'autres facteurs dont l'influence était jusque-là passée sous silence. Par exemple, les affirmations, qu'il appelle plus volontiers « constatifs » (39), ont rarement une valeur purement informationnelle (38). Pour interpréter justement un message, il nous faut prendre en considération six dimensions de l'énonciation :

- le mode : le terme mode est à entendre en termes grammairiens comme l'indicatif ou l'impératif (94) ;
- le ton de la voix, le rythme et l'insistance : il s'agit de la manière dont un message est énoncé, qui donne beaucoup d'indications sur le véritable contenu/objectif du message (ibid.) ;
- les adverbes et locutions adverbiales : la présence d'adverbes comme « probablement » serait par exemple un indicateur fort de l'intention des énonciataires (95) ;
- les particules de relation : par « particules de relation », il entend les mots liens et les conjonctions (ibid.) ;
- les phénomènes qui accompagnent l'énonciation : les phénomènes selon Austin se réfèrent peu ou prou à la communication non verbale, comme un haussement d'épaules (96) ;
- les circonstances de l'énonciation : il s'agit du contexte d'énonciation (ibid.).

Déjà dans cette conceptualisation, nous remarquons que les facteurs extralinguistiques côtoient le système formel de la langue. Il est intéressant de noter que cette catégorisation d'indices sur la signification d'un message s'avère plutôt concrète, mais qu'Austin insiste également dans son ouvrage sur des éléments moins tangibles. Il s'intéresse particulièrement à des phénomènes communicationnels comme les promesses ou les félicitations.

Dans le cas particulier de la promesse, comme dans celui de beaucoup d'autres performatifs, il convient que la personne qui promet ait une certaine intention (ici, par exemple, celle de tenir parole). (45)

La personne émettrice d'une promesse doit y injecter une certaine énergie pour que la promesse ait quelque valeur que ce soit. Si ce n'est pas le cas, alors

son énonciation est peut-être trompeuse ; elle induira probablement en erreur, et elle est sans nul doute incorrecte. Mais elle n'est pas un mensonge ou une affirmation manquée. Tout au plus pourrait-on trouver une raison de dire qu'elle implique ou introduit un mensonge ou une affirmation manquée (dans la mesure où le déclarant a l'intention de faire quelque chose) [...]. (ibid.)

Cet extrait est particulièrement représentatif de la pensée d'Austin, en ce qu'il montre l'importance accordée à la réussite ou à l'échec d'une énonciation basée sur l'intention intangible du locutaire. Si une promesse est faite en l'air, celle-ci n'a pas beaucoup de valeur. Là où une perspective structurale centrée sur les informations contenues dans un message s'attèlerait à établir son caractère véridique ou fallacieux vis-à-vis d'un monde réel, la perspective austinienne se centre sur la notion d'échec ou de réussite, qui peuvent prendre source dans nombre de dynamiques (52). À ces dimensions s'ajoute un concept d'intentionnalité (45), similaire à la « morphologie intentionnelle » de Fontanille, dont Damien Hansen a souligné l'importance dans le cadre de la théorisation du ludème (Hansen, 2023, ch. 3). De manière générale, l'intentionnalité a joué un grand rôle dans la formation du courant pragmatiste. Nombre de chercheurs en sémiotique ont tenté d'exclure de ses objets toute forme de communication non intentionnelle (Klinkenberg, 2000, p. 69).

Austin présente un modèle triadique de la communication qu'il est important de saisir pour bien comprendre sa pensée, mais qui arrive tardivement dans sa réflexion, puisqu'il la construit sur la base de la présentation de centaines d'exemples d'énonciations différentes. Ainsi voit-il la communication comme un ensemble d'actes pouvant survenir, ou non, dans une situation donnée : les actes locutoires, les actes illocutoires et les actes perlocutoires (Austin et al., 1991, p. 111-115).

Premièrement, l'acte locutoire²⁰² se rapproche de l'idée de parole saussurienne. Il s'agit de l'utilisation ponctuelle de la langue, mais qui intègre également à la fois l'idée de signifié et de signifiant. Il s'agit de l'acte de dire, englobant la prononciation des mots, la construction grammaticale de la phrase, et la signification linguistique. C'est le fait de produire un énoncé doté d'un sens compréhensible. Ensuite, illocutoire est l'acte réalisé en disant quelque chose. Ces actes vont au-delà de la simple transmission d'informations, puisque cette catégorie porte sur la réalisation des fonctions spécifiques dans la

²⁰² Il existe une variante de traduction de la triade austinienne, à savoir locutionnaire, illocutionnaire et perlocutionnaire (Klinkenberg, 2000, p. 315). Nous utilisons pour notre part la version en -oire.

communication, comme promettre, ordonner, questionner, remercier, etc. Il s'agit véritablement d'une pensée performative : par l'énonciation, on agit véritablement. Enfin, l'acte perlocutoire concerne les effets ou les conséquences que les paroles ont sur les sentiments, les pensées ou les actions de l'auditaire. Par exemple, persuader, dissuader, offenser, ou inspirer sont des actes perlocutoires. Pour Austin, il est fondamental d'opérer une différence nette entre les actes illocutoires et perlocutoires : les premiers sont des faits, des événements, les seconds sont les conséquences des faits (ibid.). C'est d'ailleurs dans l'illocutoire qu'Austin voit l'apport principal de sa réflexion (124). Outre la prise en compte de facteurs extrinsèques au système, le courant pragmatique implique quasi systématiquement que la communication a un effet sur les destinataires, comme l'illustrent également les concepts d'interprétant de Morris et Peirce.

Les actes ne sont cependant pas toujours transparents (62). Si la phrase « je te promets de manger plus de topinambours » ne présente pas d'ambiguïté sur la nature de promesse du message, la formulation « je mangerai plus de topinambours à l'avenir » n'est pas aussi directe. Austin différencie donc les phrases performatives « implicites » et « explicites » (ibid.), qu'il nomme respectivement les « performatifs primaires » et les « performatifs explicites » (63). Une fois encore, la perspective pragmatique austinienne s'avère plus qu'à-propos dans le cadre de cette thèse. En effet, dans la section dédiée à la sémiologie structurale, nous avons vu qu'il existe dans les jeux vidéo des stratégies de guidage intersémiotiques, et que celles qui nous intéressent le plus dans le cadre de ce travail sont fréquemment implicites. Austin nous présente ainsi une approche de la communication comme étant une série d'actes, actes pouvant être explicites ou implicites.

Austin ne s'arrête cependant pas au langage en tant qu'actes. Le contexte joue un rôle primordial dans l'accomplissement de la performativité d'un acte de communication, puisque les circonstances cadrent l'interprétation et l'acceptation d'un potentiel illocutoire et perlocutoire donné. Il donne l'exemple d'un pari. Même en présence d'un performatif explicite, comme « je parie », le potentiel illocutoire n'a de véritable existence que lorsque les circonstances sont « appropriées » (48). Dire « je parie » après le résultat d'une course hippique, par exemple, n'aura pas de réelle valeur performative, puisqu'il n'est plus possible de réaliser véritablement l'acte illocutoire de parier (ibid.). En outre, toujours du point de vue du contexte, les réflexions d'Austin laissent poindre une idée de coopération nécessaire entre deux agents. Il exemplifie son propos en décrivant une situation où deux personnes se trouvent sur une île déserte, et où l'une ordonne à l'autre d'aller chercher du bois. L'acte illocutoire ne se réalisera que sous réserve d'une convention bipartite, et le potentiel perlocutoire ne se réalisera que si la personne à qui l'on a ordonné d'aller chercher du bois considère l'ordre légitime, qu'il soit primaire ou explicite (59). Le potentiel perlocutoire, dans le cadre de notre approche, se révèle lié à l'expérimentation de la contingence, puisque la contingence se déploie au travers de l'action. Pour qu'il y ait action, il est préférable que le potentiel perlocutoire d'une stratégie de guidage soit transféré lors de la localisation, afin qu'il puisse être actualisé par le joueur. De cette manière, les relations entre les éléments ludiques et les possibles du jeu auront plus de probabilités d'être perçus. La conceptualisation tripartite d'Austin

sera par la suite reprise par Searle, qui systématisera l'approche austinienne en précisant les conditions de réussite des actes illocutoires (Searle & Pauchard, 1972). Cette systématisation ne s'avère cependant pas opératoire dans le cadre de cette thèse.

2.2. COOPÉRATION ET ESPACES DE COMMUNICATION

Le principe de coopération communicationnelle est d'une importance centrale en sémiologie pragmatique, bien que cette théorisation prenne différentes formes selon les auteurs, la référence la plus connue est la théorisation de Grice. Pour rappel, Grice, dans « Logique et conversation » (1979), a développé l'idée « d'efforts de coopération » (60). Ce principe de coopération se fonde sur une observation que Grice partage avec Austin et Searle : le sens est rarement clair, il est souvent implicite (conventionnellement ou non) (59), et ce sens est récupéré à la suite d'un « calcul inférentiel » (Klinkenberg, 2000, p. 322). Cette centration sur l'implicite constitue l'une des différences fondamentales avec les approches immanentistes, pour qui la communication est une opération simple de codage – décodage basée sur un système sémiotique fermé. Les pragmatistes, au contraire, soulignent que le sens dépend de facteurs externes sans lesquels il est impossible d'inférer le sens (ibid.). Pour exemplifier ce principe, Klinkenberg aborde le principe de révérence. Du point de vue d'un code de conduite bourgeois, la révérence est une forme de politesse, de reconnaissance. Cependant, dans certains contextes, la révérence peut être utilisée pour exprimer du mépris (ibid.). Cet exemple montre à lui seul que le code ne peut être séparé du contexte d'énonciation.

Grice affirme que toute situation de communication implique que les personnes participantes reconnaissent un but commun de communication (Grice, 1979, p. 60). Ces personnes partent du principe qu'elles parlent de la même chose et feront le nécessaire cognitif pour interpréter les messages d'une façon cohérente avec la manière dont la discussion se déroule (62 – 63). Comme mentionné dans le chapitre 3, il postule quatre maximes :

- 1) une maxime de quantité, qui suppose d'être aussi informatif que nécessaire pour les besoins de l'échange, mais sans surcharger l'interlocuteur avec des informations superflues (ibid.).
- 2) une maxime de qualité, qui implique de s'efforcer de rendre sa contribution vraie, en évitant de donner des informations fausses. Cette maxime inclut de ne pas mentir, de ne pas faire de déclarations pour lesquelles on manque de preuves, et d'éviter les affirmations que l'on sait être fausses (ibid.).
- 3) une maxime de relation, selon laquelle il faut être pertinent, c'est-à-dire que les contributions à la conversation doivent être appropriées au sujet et aux objectifs de l'échange. Ce précepte suppose d'éviter de dériver vers des sujets non pertinents ou de faire des remarques qui n'apportent rien à la conversation (72).

- 4) une maxime de manière, qui implique d'être clair, en évitant l'obscurité de l'expression et l'ambiguïté. Il s'agit aussi d'être bref (éviter la longueur inutile) et ordonné (présenter ses pensées de manière cohérente et logique) (ibid.).

Ces maximes sont cependant critiquées parce qu'elles donnent l'impression d'être une « [...] recette à appliquer afin de réussir une bonne communication, ou encore comme autant de normes en dehors desquelles il n'y aurait que communications ratées » (Klinkenberg, 2000, p. 319-320). L'approche de Grice serait marquée d'une forme de « bienséance sémiotique » (320) qui ne correspondrait pas à la réalité, puisqu'il est tout à fait possible pour différents interlocutaires de poursuivre des buts bien différents dans une situation de communication donnée (ibid.). Klinkenberg propose de s'éloigner d'une conceptualisation normée de la communication et de comprendre plutôt le principe de coopération de Grice comme une « tendance à la pertinence²⁰³ » (ibid.). Autrement dit, en dépit de l'illusion immanentiste, les systèmes sémiotiques sont en réalité instables et « cherchent » une stabilité au moyen de toute une série de stratégies, dont les maximes présentées ci-dessus, venant soutenir les inférences.

Le calcul inférentiel n'est pas égal dans toutes les situations. En effet, il existe plusieurs types d'implicites, qui supposent des rapports de force différents. Klinkenberg en identifie trois : les présupposés, les sous-entendus et le sens rhétorique (324 – 330). Les présupposés sont une forme d'implicite qui repose sur l'existence d'une vérité antérieure à la conversation (325). Si par exemple je dis : « Alastor, mon chat, aime regarder des comédies romantiques américaines », cet énoncé présuppose que 1) j'ai un animal, 2) mon animal est un chat et 3) mon chat a accès à une télévision. La charge du présupposé repose entièrement sur l'énonciateur, puisqu'il s'agit de son assertion propre (326). Ensuite, le sous-entendu repose entièrement sur l'interprétation du récepteur (327 – 328). Prenons une situation où une sœur dit à son frère « eh bien, tu as encore bien mangé aujourd'hui ». En fonction du contexte et de la relation entre la sœur et son frère, le message peut être interprété différemment. Si, d'habitude, le frère ne mange pas beaucoup, le message pourrait être positif et représenter une simple constatation d'un bon repas. Cependant, si les relations ne sont pas bonnes, la phrase pourrait être interprétée comme une critique dissimulée sur un possible embonpoint, par exemple. Enfin, le sens rhétorique se déploie au gré de figures rhétoriques (330), que l'on voit par exemple dans la sphère politique. De ce point de vue, l'exemple du 9 septembre 2001 est parlant. Au lendemain des attentats du World Trade Center, les autorités américaines ont affirmé être « en guerre » contre le terrorisme. Or, il n'existait pas de nation contre qui être en guerre, il s'agissait là plutôt d'un procédé métaphorique visant à, entre autres, souligner le statut de victime des États-Unis et les placer *de facto* dans une situation de légitime défense, qui justifiait alors les mesures prises par la suite (Andréani, 2003). Dans le cas du jeu vidéo, et en particulier dans l'approche basée sur les stratégies de guidage qui nous intéressent dans cette thèse, une grande partie de l'implicite repose sur les présupposés, parfois sur les sous-entendus. Étudier le sens rhétorique dans le cadre de la localisation de jeux vidéo serait

²⁰³ Nous verrons dans la partie dédiée à la sémiologie cognitive que cette interprétation est cruciale.

particulièrement fertile dans une perspective de dissémination d'idéologies à travers les jeux vidéo, surtout au vu de la forte occidentalisation du marché du jeu vidéo, mais cette analyse dépasse le cadre de la présente thèse.

Le principe de calcul inférentiel trouve écho auprès d'autres théories de sémiopragmatique, notamment chez Odin en filigrane de sa représentation de la communication comme un ensemble d'espaces de communications (Odin, 2011). Il est important de souligner son positionnement par rapport aux mouvements immanentistes visant des approches exhaustives : pour lui, dès lors que l'on prend en compte le contexte d'une situation de communication donnée, les facteurs pouvant être pris en considération sont potentiellement infinis (37). Son objectif n'est ainsi pas de fournir un cadre constitué d'éléments fixes universellement applicables, mais bien de créer un modèle (terme qu'il critique partiellement pour ses relents structuralistes) heuristique qui rend possibles des questionnements qui dépassent la notion de code (19). Il différencie les modèles qui portent sur la communication finie comme celui de Jakobson, et les modèles qu'il nomme « de progression » (21), comme le modèle de Sperber et Wilson, qui aborde le processus de communication comme continu et reposant sur des expériences communicationnelles passées²⁰⁴ (ibid.). Dans ce contexte, il définit son approche comme un « modèle de production », qu'il considère comme complémentaire aux modèles de progression (22).

Odin postule deux espaces de communication : celui de l'émission et celui de la réception, les participants étant appelés des « actants », ce qui ne manque pas de renvoyer aux théories pragmatiques que nous avons présentées dans les pages ci-avant par la référence explicite à l'action des participants d'une situation de communication. Dans l'espace d'émission se trouve le premier texte T. Dans l'espace de réception, Odin affirme qu'il y a production d'un nouveau texte, T', puisqu'il s'agit là de la reconstruction et de l'interprétation spécifiques d'un espace de réception, ce qu'Odin décrit comme un double mouvement entre le texte et l'espace de réception (67). Il n'y a pas simplement transmission d'un message codé, mais bien projection d'une interprétation sur le message. Lorsque les espaces communiquent, le sens du message se développe en fonction de ce qu'il appelle un réseau de contraintes, les contraintes pouvant être définies comme des conditions contextuelles, qu'il s'agisse de la forme du média, de la culture ou autre (15). Il distingue les contraintes universellement partagées, comme les contraintes naturelles, des contraintes non naturelles (26). Les contraintes non naturelles, qu'il appelle également parfois des contraintes externes, résultent notamment de la matérialité du média (27). Prenons l'exemple d'un film. Bien qu'en théorie, un film puisse avoir une durée illimitée, généralement, les producteurs et réalisateurs sont forcés de se limiter à une durée donnée, ce qui va influencer sur la manière dont ils vont structurer leur message. Il en va de même pour les modes sémiotiques disponibles. Il est intéressant de noter également que Roger Odin aborde la délicate question des universaux. Il souligne par exemple que la narration est une contrainte également, puisqu'elle tend à se retrouver

²⁰⁴ Cette théorie s'ancre bien davantage en sémiologie cognitive qu'en sémiopragmatique.

dans la plupart des espaces discursifs (28). Il développe un raisonnement similaire concernant les langues maternelles. Bien que les langues soient différentes selon les publics, il se fait que les êtres humains ont tous une langue maternelle, qui est donc une forme de contrainte partagée et naturelle (33). Il convient de noter que les contraintes non naturelles varient d'une situation à l'autre, et surtout, d'une perspective à l'autre, ce qui peut engendrer une catégorisation potentiellement infinie en fonction de l'approche des chercheurs (37). Dans nos cas, il convient donc d'opérer une catégorisation de contraintes non naturelles cohérentes avec l'approche qui est la nôtre, tout en gardant à l'esprit qu'il s'agit d'une liste arbitrairement limitée.

C'est par le faisceau des contraintes que les espaces de communication se rapprochent. En effet, l'espace de production et l'espace de réception disposent tous deux de contraintes qui leur sont propres, et si les contraintes respectives sont assez proches, alors, il est possible pour les deux espaces de s'aligner sur ce que Odin appelle un « axe de pertinence » (39). Dans le cas où l'axe de pertinence de la réception s'aligne plus ou moins sur l'axe de la production, et c'est ce vers quoi il tend en vertu du principe de coopération linguistique, alors, le message circule sans trop de bruit. Opérer une scission entre espace d'émission et de réception nous oblige à prendre en compte leurs contraintes respectives, et d'établir ce qu'ils partagent (32). Dans le cas du jeu vidéo, ces contraintes peuvent aller du contexte socioculturel synchronique entourant la publication du jeu aux pratiques spécifiques en fonction du genre de jeu ou encore porter sur le médium même. Ces faisceaux vont alors conditionner l'axe de pertinence choisi. Plus ceux-ci seront similaires, plus il y aura de chance que les actants de la production et de la réception adoptent le même axe de pertinence. Lorsque les réceptaires adoptent un axe de pertinence proche de celui de l'espace de production, cet axe leur permet de repérer les signes pertinents et d'en coconstruire le sens, de réduire les possibilités interprétatives. Dans le contexte précis de cette thèse, les différents facteurs exposés sont précisément ce qui cadre l'expérimentation de la contingence.

Comme mentionné dans l'exkursus théorique portant sur la littératie, les localisataires se trouvent dans un entredeux communicationnel en raison de leur position au sein du processus de développement de jeux vidéo. Il est possible, grâce au modèle de Odin, de comprendre les enjeux pragmatiques d'une telle position.

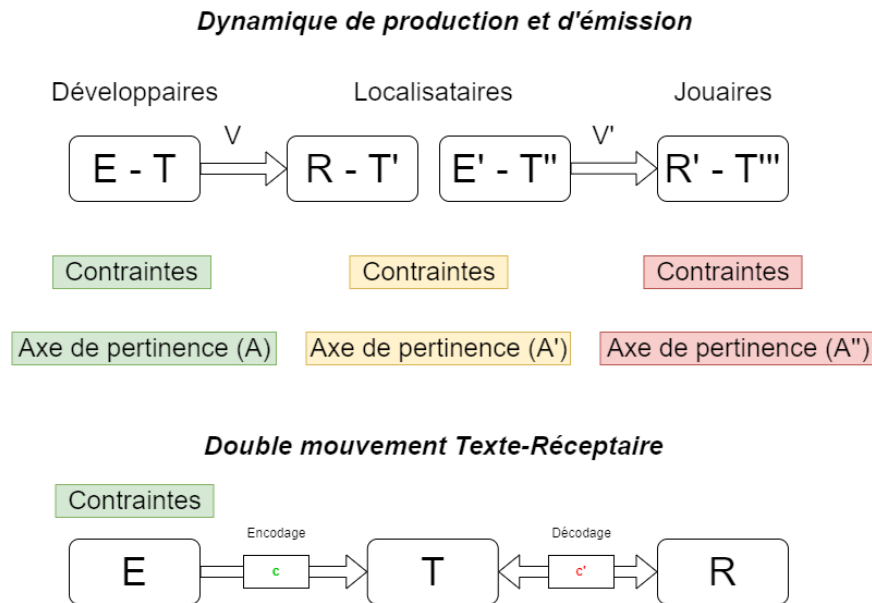


Figure 78 Application du modèle sémiopragmatique de Odin à la position des localisateurs

La figure 78 illustre les difficultés rencontrées par les localisateurs. Dans le cas de la localisation vidéoludique, il y a multiplication des axes de pertinence, des faisceaux de contraintes et des différents textes en raison des dynamiques industrielles actuelles. Comme mentionné plus tôt, selon le modèle de Roger Odin, l'encodage de l'espace d'émission donne un résultat T, et le décodage appliqué par l'espace de réception donne un autre texte T'. Dans le cas des localisateurs, il convient de souligner qu'ils sont à la fois destinataires et destinataires du message émis par les développeurs, ce qui signifie que, selon le schéma de Odin, ils sont à la fois récepteurs (R) et émetteurs (E'). Nous avons donc quatre faisceaux de contraintes distincts et quatre axes de pertinence : celui des développeurs, celui des localisateurs en tant qu'actants d'un espace de réception et d'émission, et celui des joueurs. Concernant le texte, il se voit décliné en autant de versions qu'il y a d'espaces de communication. Le texte est émis par les développeurs, texte ensuite interprété selon l'axe de pertinence des localisateurs en fonction de leur faisceau de contraintes. Ensuite, les localisateurs traduisent leur interprétation de T, donc T', et produisent une variation supplémentaire du texte, donc T''. Ce T'' est ensuite interprété par les joueurs, ce qui donne une quatrième version de T, soit T'''. En théorie, plus les faisceaux de contraintes sont similaires entre les espaces de communication, plus les textes produits et interprétés seront proches.

Chaque espace disposant de son propre faisceau de contraintes, les faisceaux de contraintes changent au cours du processus de localisation. La langue constitue une contrainte. Enfin, chaque espace dispose d'un axe de pertinence spécifique, l'exception étant les localisateurs, qui vont choisir un axe de pertinence basée sur l'interprétation du texte source, et établir un nouvel axe de pertinence en fonction de la représentation qu'ils se font du public cible.

Afin de faciliter la compréhension, nous allons prendre un exemple concret. Dans notre corpus, comme présenté au chapitre 2, se trouve le jeu *Bear with Me* (Exordium Games, 2016), un jeu du genre Point n'Click (cf. chapitre 2, section 2.). Le joueur y incarne Amber et Ted, respectivement une enfant et un ours en peluche. Tous deux sont à la recherche du frère d'Amber. Ce jeu est fortement influencé par la tradition des films et romans noirs. Prenons la scène suivante dans le jeu présentée dans la figure 78.



Figure 798 Exemple du masque de hockey

Au début du jeu, le joueur incarne Amber, la jeune fille visible sur la capture d'écran ci-dessus, et doit trouver Teddy, l'ours en peluche anthropomorphisé, également visible sur la capture d'écran. Sur la droite de l'image, on peut voir un masque de hockey. Il s'agit d'un ludème de type décor interactif de foisonnement, dont le rôle est de faire foisonner l'espace de possibilités du jeu et les informations fournies aux joueurs.

Dans les PN'Cs, à l'instar des jeux *Paper's Please* et *Orwell* dans notre étude exploratoire (cf. chapitre 1, section 5.3.), les joueurs sont souvent amenés à chercher des informations et éléments utiles dans le jeu. Pour rendre cette recherche intéressante, il faut qu'il y ait des informations et éléments essentiels, et non essentiels à la poursuite du jeu. En outre, tous les éléments de décor ne sont pas interactifs, c'est-à-dire qu'une grande partie du décor d'un tableau n'est pas constitué d'éléments sur lesquels les joueurs peuvent cliquer. La réalité ludique du masque de hockey peut être décrite comme suit : c'est un élément (un ludème) de décor interactif de foisonnement, c'est-à-dire un élément dont le but principal est de mener à un foisonnement d'éléments et d'informations dans l'objectif de favoriser le plaisir ludique. Lorsque le joueur passe son curseur sur le masque, son curseur prend la forme d'une patte (🐾), ce qui lui indique qu'il est possible de cliquer dessus. À ce stade, le jeu ne lui fournit pas encore d'informations sur le caractère essentiel ou non essentiel du masque à la poursuite de la partie. Afin d'obtenir cette information, il faut attendre que le texte apparaisse. Une fois que le joueur a cliqué sur le masque, les segments suivants apparaissent :

ID	Fil rouge	Personnage	Version anglaise	Version française
2308	O	Amber	It's my field hockey mask... My friend Jason wants to borrow it...	C'est mon masque de hockey... Mon ami Jason voudrait l'emprunter...
2309	O	Amber	As far as I'm concerned, he can have it, what's the worst that can happen?	Il peut bien le prendre... Qu'est-ce qui peut bien arriver de grave ?

Ici, l'articulation structurale du ludème et du texte peut être caractérisée par deux phénomènes : les deux systèmes sémiotiques sont en tension²⁰⁵, et le texte ancre²⁰⁶ le volet mécanique du ludème. Premièrement, il s'agit d'un segment humoristique fonctionnant sur la base d'une référence intertextuelle à la franchise *Vendredi XIII*. Celle-ci, bien qu'il s'agisse d'une franchise américaine, a bien intégré les références communes des publics anglophone et francophone. En effet, elle s'intègre aux « descendants » du genre du *Slasher*²⁰⁷, genre dont on peut retracer l'origine jusqu'à des œuvres comme *Dix petits Nègres* d'Agatha Christie (1939) ou *Psychose* d'Alfred Hitchcock (1960), mais qui prend réellement son essor avec le succès de *Halloween* de John Carpenter en 1978 (Debbache, 2016b). Ensuite, ce film fait des émules, et on voit apparaître de nouveaux monstres qui entrent dans la pop culture. Les franchises *Vendredi XIII* (1980) ou *Les Griffes de la Nuit* (1984) constituent des œuvres de références pour ce genre. Le but de ce trait d'humour est double. Premièrement, il récompense la prise d'initiative du joueur d'un point de vue ludique, puisqu'il est conseillé par certains *game designers* de s'assurer que chaque action accomplie présente une forme de *reward* pour le joueur dans ce genre de jeu (Christopher, 2018; Gilbert, 2004). Deuxièmement, ce segment ancre la signification ludique du ludème. En effet, dans le genre du Point n'Click, il est fréquent que les blagues, jeux de mots, etc., servent à faire comprendre au joueur qu'un élément est inutile pour la suite de l'aventure tout en récompensant sa curiosité.

²⁰⁵ Pour rappel, l'état de tension survient lorsque deux systèmes sémiotiques dépeignent un même élément, et que les localisateurs peuvent dès lors introduire des incohérences intersémiotiques en cas d'erreur de localisation.

²⁰⁶ Le phénomène d'ancrage a été décrit par Roland Barthes dans *Rhétorique de l'image* (1964b). L'ancrage décrit la propension du texte à fixer la signification d'un autre système sémiotique. Chez Barthes, il s'agissait de l'image. Dans le cas qui nous occupe, il s'agit du volet mécanique du ludème.

²⁰⁷ « Genre cinématographique américain, sous-genre du film d'horreur immensément populaire aux États-Unis dans les années 80, qui met en scène un groupe de personnages, souvent de jeunes adultes, pourchassés par un tueur en série, souvent masqué, qui va les éliminer les uns après les autres, souvent à l'arme blanche. [...] la formule a été recyclée [...] au fil des années, au point d'imprégner de ses codes non seulement le cinéma d'horreur, mais plus globalement l'imaginaire collectif occidental. » (Debbache, 2016)

Il convient de noter que, du point de vue du localisateur, le système sémiotique du texte et le ludème sont dans une relation de tension si l'on se réfère à la triade relationnelle intersémiotique (Houlmont, 2022a). En effet, dans le texte, il est question d'un masque de hockey, et ce masque est visible à l'écran. S'il advenait que la référence culturelle à Jason Vorhees soit considérée par le localisateur comme trop opaque pour le public cible et qu'il choisisse de modifier le segment et de changer la référence au masque de hockey, la cohérence intersémiotique du jeu serait potentiellement mise à mal.

Dans une perspective sémiopragmatique maintenant, du point de vue des développeurs (E), nous pourrions établir les contraintes suivantes : en premier lieu, la contrainte naturelle de la langue anglaise, qui est à priori la langue de développement des développeurs. Ensuite, pour les contraintes non naturelles, nous avons choisi de nous limiter à quatre contraintes éclairantes dans le cadre de la présente thèse et cohérentes avec notre cadre théorique en sémiologie structurale, pragmatique et cognitive. Premièrement, nous considérons que le média en lui-même constitue une contrainte. Le jeu vidéo est un média multimodal, et les différents modes sémiotiques disponibles conditionnent la manière dont les messages peuvent être codés. Si l'on étend cette réflexion sur le média lui-même, le genre du jeu constitue la deuxième contrainte. En effet, comme nous l'avons montré dans le chapitre dédié à notre corpus et à l'évolution des *adventure games* et des Point n'Clicks, les pratiques de développement jusqu'à nos jours ont institué des habitudes de développement du côté de la sphère de production, et créé des horizons d'attente du côté de la sphère de réception (Christopher, 2018; Gilbert, 2004). L'exemple du masque de hockey dans *Bear with Me* est particulièrement illustratif de cette seconde contrainte, puisque ce type de ludème, d'interaction et de guidage est typique des jeux dits Point n'Clicks. La prise en compte de cette contrainte souligne la possibilité pour les différents espaces de communication de s'aligner sur des axes de pertinence proches. La troisième contrainte est le terreau culturel dans lequel s'inscrit l'espace de communication. Le studio à l'origine du jeu *Bear with Me* est un studio croate, mais les références culturelles dans le jeu sont pour la plupart ancrées dans des références occidentales, voire états-uniennes, comme le montre l'exemple du masque de hockey. L'influence de la culture états-unienne se retrouve également dans le style narratif cinématographique de *Bear with Me*, en ce qu'il embrasse l'esthétique des films noirs, traditionnellement associés à un mouvement né aux États-Unis au début des années 1940 (Pillard, 2012, paragr. 1), et joue avec ses codes. En résultent une esthétique visuelle en noir et blanc, et une esthétique narrative spécifique, qui cadrent sans aucun doute le style des segments de texte à traduire. Enfin, la quatrième contrainte est le capital conceptuel des différents espaces de communication. Comme nous l'avons vu dans l'excursus théorique, dédié à la littérature vidéoludique, le capital vidéoludique influe sur la capacité d'un actant, pour reprendre la terminologie de Odin, à lire et écrire un jeu vidéo. L'idée d'un capital conceptuel, qui sera approfondi dans la partie dédiée à la sémiologie cognitive, s'avère centrale du point de vue de la pratique des localisateurs. Ce capital peut être, comme nous l'avons mentionné plus tôt, encyclopédique général en reposant sur les connaissances préalables pop-culturelles des localisateurs, et spécifique à une franchise

donnée. *Bear With Me* est une franchise commercialisée sur la base d'un modèle épisodique. Ainsi, le capital conceptuel des localisataires s'est-il enrichi au gré des traductions des différents épisodes. Ces quatre contraintes permettent ainsi de contextualiser non seulement les décisions de l'espace d'émission des développaires, mais également de fournir une grille de lecture intéressante aux décisions prises lors du processus de localisation. Établir cette liste de contraintes est une condition importante pour comprendre la manière dont les agencements structurels fonctionnent au sein d'un contexte (pop-)culturel spécifique.

Le cadre de référence culturel du film noir, bien qu'il soit souvent historiquement lié à un contexte états-unien, est un mouvement qui s'est étendu à toute l'Europe et possède des racines également françaises (Pillard, 2012, paragr. 2). L'étendue de ce mouvement et ses racines européennes permettent au faisceau de contraintes des différents espaces de communication de rester stable, entraînant des choix d'axes de pertinence proches. Ceci expliquerait que la stratégie de guidage du masque de hockey reposant sur une référence culturelle états-unienne ait été préservée dans la version cible tout en conservant l'efficacité de la stratégie de guidage. En effet, la conservation du trait d'humour basé sur une référence culturelle partagée favorise l'efficacité de la stratégie de guidage en question, c'est-à-dire un trait d'humour associé à un élément de décor interactif afin de faire comprendre qu'il est non essentiel à la poursuite de la partie. Cette situation illustre bien une tension fondamentale : l'agencement structural des signes prend place dans des espaces de communication contraints (par des repères culturels, des attentes médiatiques, des normes pragmatiques), mais il contribue en retour à structurer ces espaces. L'(en)codage multimodal, loin d'être une simple traduction passive de contraintes préexistantes, agit lui-même comme une contrainte productrice de forme et de sens. Autrement dit, l'agencement des signes n'est pas seulement façonné par le faisceau de contraintes : il les conditionne également en retour.

Cette analyse pragmatique à travers la perspective du modèle sémiopragmatique de Odin souligne un fait important : la prise en considération des contraintes nous permet de visibiliser un impensé en localisation, à savoir, la reconfiguration des contraintes. En effet, la modélisation des espaces de communication avec des faisceaux de contraintes permet de penser les agencements structuraux à la lumière du film noir et de la référence à la franchise *Vendredi XII*. Sans la prise en considération pragmatique de cette situation de communication, cela n'aurait pas été possible. Il s'agit là d'un apport particulièrement précieux, puisque l'efficacité de la stratégie de guidage décrite dépend directement du choix d'un axe de pertinence potentiellement partagé entre espace d'émission et de réception. La contrainte référentielle conserve sa stabilité alors même que théoriquement, les cadres référentiels culturels des jouaires anglophones et francophones sont généralement distincts. Cet exemple montre que les dynamiques d'équilibrage de la contingence sont conservées dans la version cible.

Ainsi, l'ajout d'une perspective pragmatique répond à l'une des ambitions initiales de la présente thèse. Rappelons que les pratiques de localisation actuelles tendent à considérer

que les traces culturelles sont un problème à neutraliser, voire à purifier selon les écoles de pensée, tendance dont nous souhaitons nous distancer. Comme abordé dans le chapitre 1, section 4.2 de cette thèse, la compréhension des dynamiques de guidage et de contingence, ainsi que la revalorisation de la localisation au sein du processus de *game design*, permettent non seulement d'effectuer des choix traductifs et de *design* éclairés, mais également de redonner une place à la culture dans le fonctionnement d'un jeu donné. Les traces culturelles peuvent, si l'on comprend bien les enjeux d'une situation communicationnelle et ludique donnée, participer activement à l'expérience de jeu dans son aspect ludique. Il est dès lors possible de concevoir des jeux qui constituent à la fois une expérience ludique plaisante et des lieux de contact interculturels très riches. Maintenant que l'apport précieux de la sémiologie pragmatique à notre analyse a été explicité, nous disposons de la plupart des éléments théoriques nécessaires pour établir un modèle du fonctionnement des stratégies de guidage. Ainsi allons-nous nous pencher plus précisément sur les implications de ces résultats du point de vue des stratégies de guidage grâce au modèle sémiotique de Genvo que nous avons brièvement présenté dans le chapitre 1, section 5.2 de cette thèse.

2.3. LA STRUCTURALE ET LA PRAGMATIQUE, LE *GAME* ET LE *PLAY*

Dans les pages précédentes, nous avons abordé les grandes lignes des théories sémiopragmatiques générales. Afin de fournir un cadre théorique complet et adapté aux jeux vidéo, il convient de fournir un modèle explicatif du fonctionnement des stratégies de guidage prenant en compte à la fois la dimension structurale du média vidéoludique et sa dimension pragmatique. Pour ce faire, le modèle sémiotique de Sébastien Genvo est particulièrement pertinent.

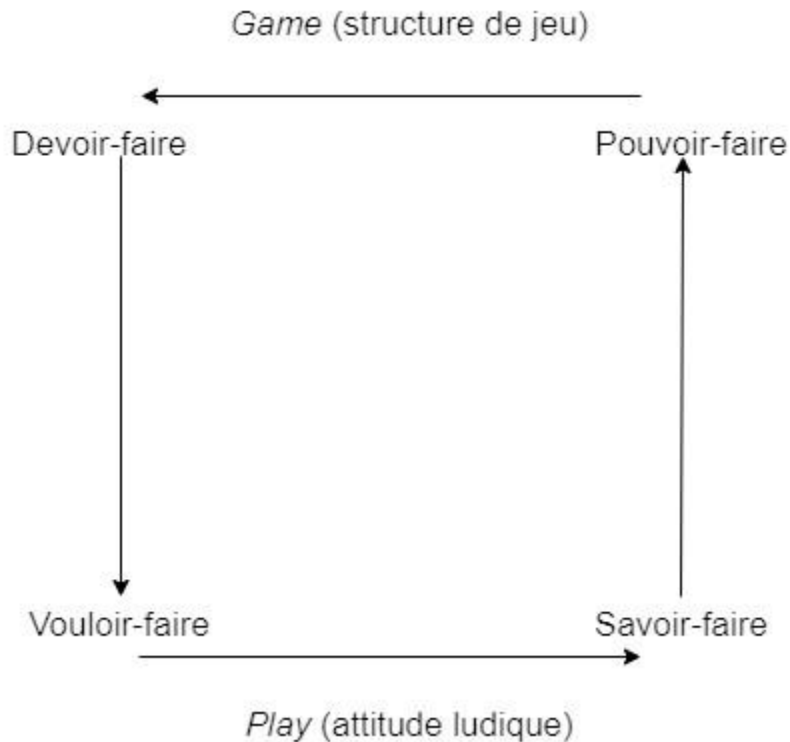


Figure 80 Modèle sémiotique du *gameplay* de Sébastien Genvo (2012)

Le modèle sémiotique de Sébastien Genvo (figure 80) présente le jeu dans ses aspects structuraux (*game*), à travers le pouvoir-faire et le devoir-faire qui sont contenus et intégrés directement dans la structure du jeu en tant qu'objet médiatique. La partie inférieure de son modèle tient ensuite compte de la sémiologie pragmatique, en ce que le vouloir-faire et le savoir-faire se situent non plus dans le jeu, mais bien du côté des joueurs (*play*), ce qui rompt avec les tendances à séparer la sémiologie structurale et la sémiologie pragmatique décrites précédemment. Le modèle sémiotique de Genvo présente un avantage en ce qu'il propose une perspective englobante applicable à la plupart des jeux vidéo. Nous allons maintenant le revisiter à travers la perspective de la contingence et des stratégies de guidage.

Pour ce faire, il nous semble important de procéder à quelques rappels. Nous avons établi que l'activité du jeu était intrinsèquement liée à l'expérimentation de la contingence

contenue non pas dans le jeu, mais dans les actes de communication entre le jeu et les joueurs. Comme nous l'avons vu avec le concept de bimatérialité du jeu chez Hurel dans notre chapitre 3, un jeu vidéo est à la fois « formes-prêtes-à-être-jouées et lignes-de-code-dissimulées » (Hurel, 2020, p. 196). Hurel constate d'ailleurs que les unités jouables souffrent d'un manque de détermination du côté des joueurs, qui n'ont accès qu'à la partie interfacielle du jeu, et sont surdéterminées sur le plan informatique, puisque leur fonctionnement est conditionné par les lignes de code du jeu en tant que programme (ibid.). Cette remarque a des implications très importantes pour le modèle sémiotique de Genvo. Les unités jouables, c'est-à-dire les éléments du *game*, sont contenues dans le pouvoir-faire et le devoir-faire du schéma de Genvo, ce qui signifie que la partie supérieure du schéma est surdéterminée sur le plan informatique, mais moins accessible aux joueurs. Nous avons également établi que les développeurs mettent en place des tentatives de guidage des joueurs, afin de les orienter vers un *play-model* particulier ; le *game* est conçu pour faire vivre une expérience ludique précise au joueur-modèle pour lequel il a été pensé (Genvo, 2013a, p. 49). Partant, le *game* en tant qu'objet médiatique tente d'influer sur le vouloir-faire et le savoir-faire des joueurs. Si l'on reprend le cadre théorique de cette thèse avec notre conceptualisation des stratégies de guidage, nous pouvons produire le modèle sémiotique actualisé suivant en figure 80 :

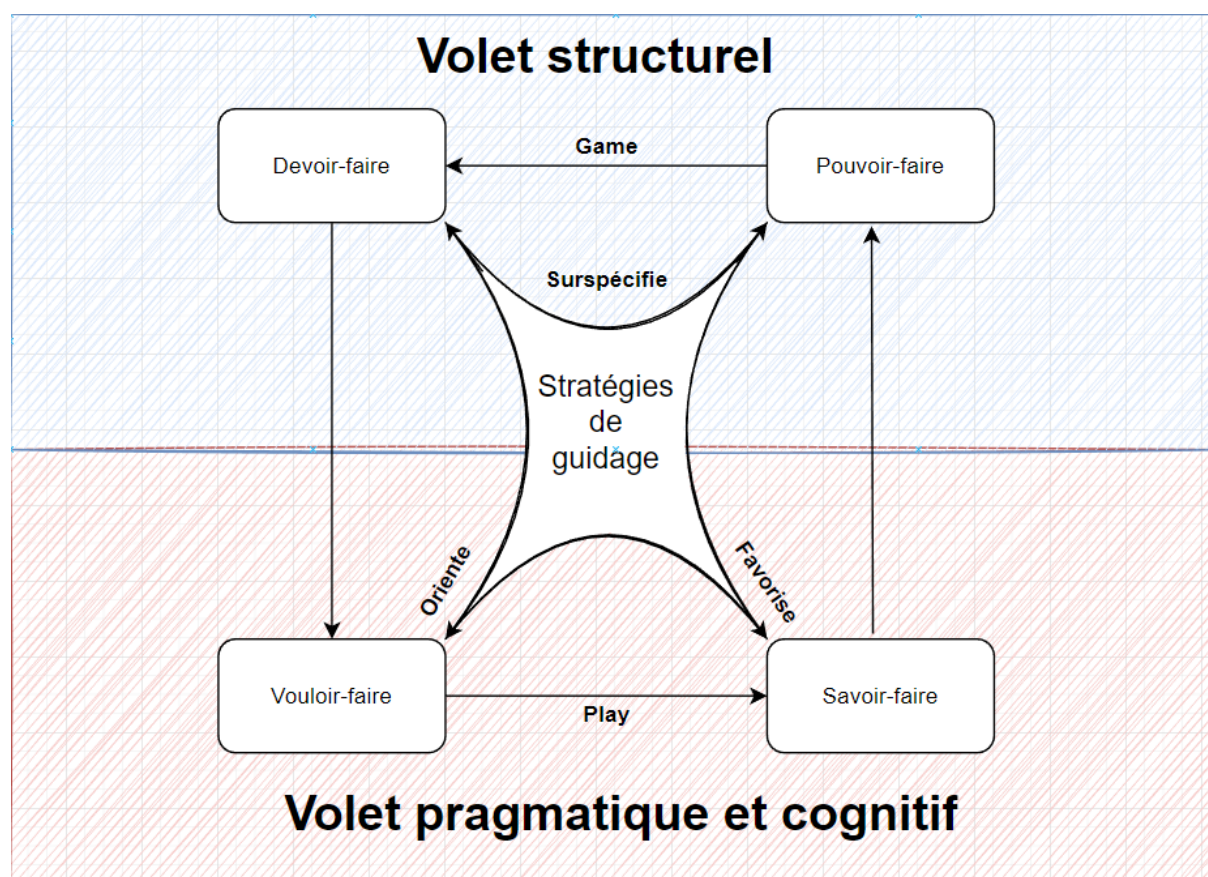


Figure 81 Rôle des stratégies de guidage dans le modèle sémiotique de Genvo

Ainsi les stratégies de guidage ont-elles pour rôle d'assurer la communication entre les joueurs et le système de jeu. Comme nous l'avons montré au gré des exemples d'analyse

donnés jusqu'ici, les stratégies de guidage visent fréquemment à équilibrer la contingence entourant le volet mécanique des ludèmes que les joueurs les rencontrent. Elles visent donc à contrecarrer partiellement la sous-détermination dont souffrent les unités jouables du *game* de manière à ce que les joueurs disposent des informations nécessaires pour effectuer des choix éclairés et pouvoir se les approprier pleinement. La surspécification du pouvoir-faire et du devoir-faire est rarement totale dans les textes narratifs, en vue de laisser les joueurs se ménager une forme de liberté, liberté sans laquelle aucune appropriation de leurs choix et de leurs actions n'est possible. Du point de vue du pouvoir-faire et du devoir-faire, les stratégies de guidage ont une réalité structurelle visant à visibiliser la réalité programmatique du jeu. Du point de vue du vouloir-faire et du savoir-faire, ces stratégies en tant qu'acte de communication ont également une réalité pragmatique, en ce que la visibilisation des conditions programmatiques du jeu vise un effet particulier sur le joueur empirique. En visibilisant le pendant du *game*, les stratégies de guidage fournissent des outils aux joueurs pour épuiser les possibles réels du jeu en toute connaissance de cause, tout en leur laissant la marge de liberté nécessaire au plaisir ludique. Pour rappel, pour que les joueurs puissent exercer une véritable agentivité, ils doivent prendre conscience des facteurs qui conditionnent leurs possibles d'action, pour pouvoir ensuite s'en émanciper. Ainsi, nous pouvons préciser le fonctionnement des stratégies de guidage, du point de vue des critères que nous avons identifiés dans la contingence. En visibilisant le *game*, elles cadrent l'indétermination, fournissent des prises au joueur afin qu'il ait davantage de contrôle, ou qu'il en ait à tout le moins l'impression, permettent une reconfiguration des conditions d'existence et rendent visibles les relations entre les éléments ludiques. Du point de vue du *play*, elles favorisent des actions pertinentes permettant à la contingence ludique d'être expérimentée.

Cependant, il est une précision qui doit être faite. Comme Genvo le précise lorsqu'il parle du joueur-modèle, il faut différencier le joueur-modèle construit par le *game* et le joueur empirique (Genvo, 2013a, p. 49). Le joueur empirique est le joueur réel qui actualise les possibles du jeu, et il n'est en théorie pas possible de contrôler parfaitement les actions de ce joueur réel, qui dispose selon le schéma de Genvo de son propre vouloir-faire et savoir-faire. Ainsi les stratégies de guidage ont-elles pour rôle d'orienter le vouloir-faire du joueur. D'un point de vue pragmatique, ces stratégies sont plus que des agencements intersémiotiques, elles sont des actes à part entière. Dans le contexte de la localisation de jeux vidéo, en termes austiniens, le bon transfert d'une telle stratégie lui permet de conserver sa réalité illocutoire et de préserver autant que faire se peut sa nature d'acte perlocutoire. En d'autres termes, la stratégie guide le joueur, mais il n'est pas certain que ce dernier accordera son action en fonction du guidage. Le maintien de la force perlocutoire de cette stratégie dépend en grande partie de l'alignement des axes de pertinence entre les espaces de communication. Enfin, l'un des autres rôles des stratégies de guidage est de favoriser le savoir-faire nécessaire à la complétion du jeu, c'est-à-dire l'acquisition du capital vidéoludique spécifique d'un jeu donné.

Ainsi, si nous reprenons l'exemple du masque de hockey dans *Bear with Me*, la stratégie visant à ancrer le volet mécanique du ludème du masque visible ledit volet, qui s'avère sous-spécifié du point de vue des joueurs. L'objectif, si l'on prend une perspective pragmatique, est de favoriser des prises de décisions cohérentes avec la logique interne du *game*. Ces décisions appartiennent à la sphère du vouloir-faire des joueurs. En outre, comprendre le volet mécanique de certains ludèmes fait partie du « savoir-faire » des joueurs, savoir-faire à entendre comme un ensemble de connaissances et de compétences menant à des actions qui permettent la complétion du jeu. Dans un jeu comme *Bear with Me*, il peut être difficile de différencier les connaissances et les compétences, puisqu'il s'agit d'un jeu à énigme, donc où agir dans le jeu est avant tout le résultat d'opérations intellectuelles, par opposition à des jeux d'action où la réflexion intellectuelle peut prendre moins de place à certains instants T.

2.4 EXEMPLES DE DECONSTRUCTION STRUCTURALE ET PRAGMATIQUE

Afin de présenter les apports successifs des approches structurale et pragmatique, nous allons procéder en deux temps. En premier lieu, nous allons revenir sur l'exemple que nous avons analysé structurellement dans la section 1.6 du présent chapitre afin d'avoir une base de comparaison solide et claire. Ensuite, nous ajouterons une analyse supplémentaire afin de présenter davantage d'exemples illustratifs.

2.4.1 RETOUR SUR L'ENIGME DES CHATS

Pour rappel, nous avons montré la manière dont les agencements structuraux constituent des stratégies de guidage intersémiotique, et qu'il est possible, par les choix de traduction, de modifier les dynamiques d'expérimentation de la contingence. La perspective pragmatique nous permet maintenant de comprendre comment le contexte participe au guidage des joueurs et cadre leur expérimentation de la contingence.

Si l'on reprend le modèle d'espaces de communication de Odin, nous pouvons poser un faisceau de contraintes relativement similaire à celui que nous avons décrit pour l'exemple du masque de hockey. Les deux premières contraintes sont semblables, à savoir qu'il s'agit d'un jeu vidéo contenant les mêmes modes sémiotiques que *Bear with Me*, et qu'il s'agit également d'un jeu du genre Point n'Click, genre impliquant des pratiques de *game design* spécifiques. La troisième contrainte est cette fois que le jeu a été développé en allemand. L'histoire et les dialogues ont été écrits par Jan Baumann du studio Daedalic, ce qui se ressent dans l'écriture. La composante esthétique-formelle forte des segments de texte analysés dans la section 1.6.1 du présent chapitre est notamment influencée par la propension de la langue allemande à recourir à des *Komposita*, c'est-à-dire à des mots composés. « Ersatzkatzen » (chat de rechange) et « Ersatzkatzenschublade » (tiroir à chat de rechange) sont des exemples parlant de ce que permet la langue allemande. Il s'agit d'une contrainte à la fois culturelle et structurelle du système linguistique allemand, et comme nous l'avons montré dans notre analyse, la forme du message a un lien avec l'efficacité de la stratégie de guidage.

Lors du processus de localisation, les versions anglaise et française semblent s'être calquées sur le modèle des *Komposita* allemand. Là où, dans la version anglaise, ce choix ne pose pas de difficultés puisque les formes *hyphenated* sont courantes en anglais, force est de constater que la forme avec des traits d'union en français apporte davantage de confusion quant au contenu des segments de texte. Il semblerait que les localisateurs francophones ont tenté de conserver cette caractéristique découlant de la contrainte de l'espace d'émission initial dans leur choix d'axe de pertinence. Il est clair dans le cas présent que cette décision pose des problèmes pragmatiques du point de vue du public francophone (comme expliqué dans la section 1.6.1 du présent chapitre). La quatrième contrainte reste le capital conceptuel de l'espace de communication.

Ces quatre contraintes doivent idéalement permettre l'alignement des axes de pertinence des différents espaces de communication. Dans le cas de la version anglaise, l'alignement fonctionne, puisque la langue anglaise tend à utiliser des formes dites *hyphenated*, ce qui correspond partiellement au principe des *Komposita* allemands. En revanche, le calque

opéré en français apporte de la confusion et de l'imprécision, puisque cet usage n'est pas aussi courant. La conservation de cette contrainte formelle dans la version française porte en réalité atteinte au principe de coopération linguistique de Grice. La forme des versions allemandes et anglaises est courante et montre que les segments ont une fonctionnalité esthétique en sus de leur valeur informationnelle, ce qui contextualise en réalité les écarts par rapport aux maximes de Grice. Cependant, la version française viole les maximes, et la composante esthétique-formelle n'est pas transférée, si bien qu'elle ne contextualise pas les écarts. À cause de la forme bancale des segments en français, l'humour n'est pas non plus conservé. Sur le principe de la coopération linguistique, il est normal que les joueurs s'attendent à ce que les informations données soient pertinentes. La version française présente un problème supplémentaire, à savoir qu'elle contient des informations qui n'existent pas dans le jeu, ou qui ne sont pas représentées dans les autres modes sémiotiques, comme la chatière ou l'idée de serrure. C'est donc non seulement la maxime de relation qui est bafouée, mais également la maxime de qualité, et ce, sans que l'esthétique du message ne puisse jouer son rôle de contextualisation, ce qui contribue à changer l'expérimentation de la contingence. En effet, inclure des informations qui ne correspondent à rien dans le jeu sans qu'il y ait une forme de compensation contribue à fausser la perception des possibles ludiques : la version française donne accès à un champ des possibilités qui n'existe pas, ce qui ne permet pas aux joueurs d'opérer des choix éclairés ou d'entamer des actions cohérentes avec les informations reçues.

Du point de vue du modèle sémiotique du *gameplay*, la version française surdétermine des devoir-faire et pouvoir-faire qui n'existent pas, ce qui a ensuite une influence sur l'orientation du vouloir-faire, et même sur l'acquisition du savoir-faire. Ces segments se voient attribuer une dimension illocutoire faussée, qui risque de se répercuter ensuite sur leur dimension perlocutoire, donc sur la dimension actionnelle du déploiement de la contingence. Nous pouvons représenter ces dynamiques sous forme du schéma simplifié suivant (figure 82).

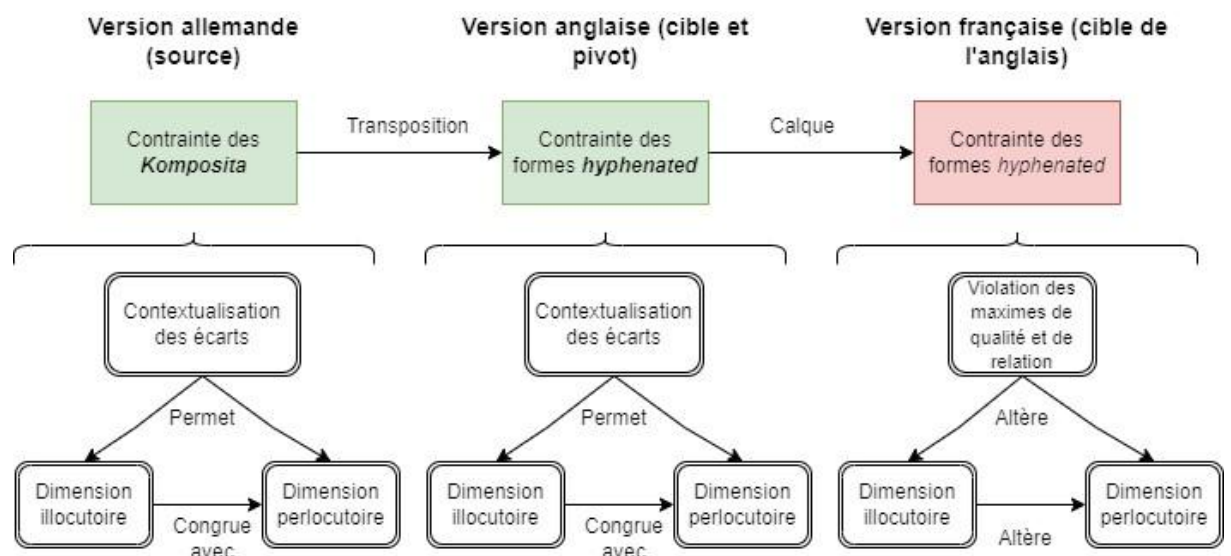


Figure 82 Modification des dimensions pragmatiques des stratégies de guidage

Grâce à la figure 82, il est plus facile de comprendre la manière dont la contrainte initiale de la langue allemande influe sur l'efficacité de la stratégie de guidage. Cet exemple souligne à nouveau qu'une perspective uniquement structurale ne permet pas de rendre compte des nombreux phénomènes qui entourent la sémiose.

2.4.2. L'ÉNIGME DE PUNKY GOAL, LES CRABES ET L'ACCENT ITALIEN

Pour cet exemple, nous allons nous pencher sur une énigme du jeu de *Deponia 2: Chaos on Deponia*. Il s'agit plus précisément de la seconde énigme analysée, qui survient peu ou prou à la moitié du jeu. L'énigme dans son entièreté s'avère relativement complexe. Elle s'étend sur 12 tableaux différents, comporte 22 étapes minimales et 6 flux parallèles. Au vu de la complexité spatiale et du nombre d'étapes minimales, il s'agit d'une énigme comportant un degré de contingence élevé, à l'instar de l'énigme des chats, et ce, pour les mêmes raisons avancées que dans la section 1.6 du présent chapitre.

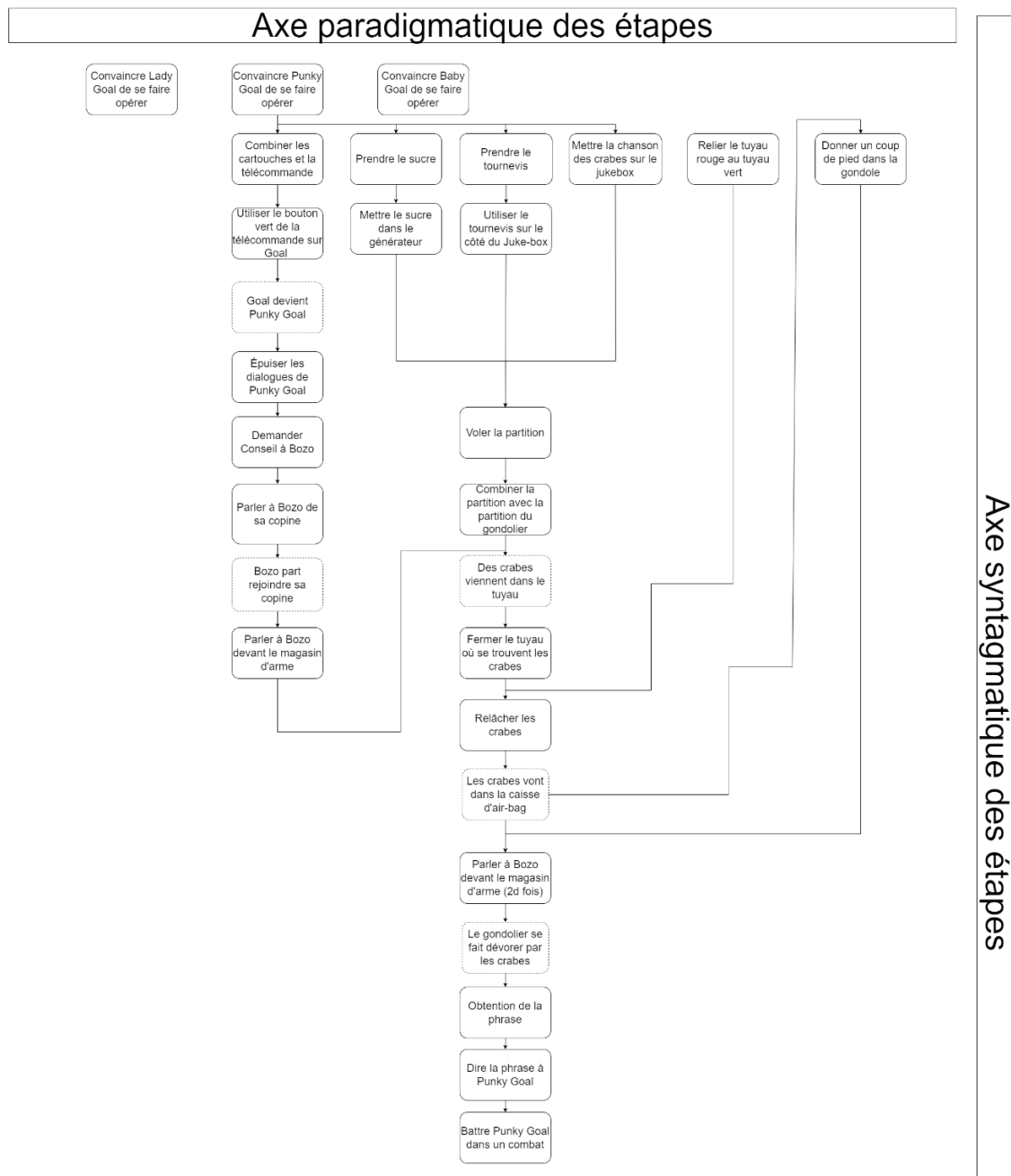


Figure 83 PDC de la seconde énigme de Deponia 2

Dans les pages précédentes, au vu de la richesse théorique des approches structurales et pragmatiques, nous avons opté pour des analyses microtextuelles de parties d'énigme. Maintenant que l'apparat théorique a pu être développé et présenté au moyen d'exemples, nous allons nous pencher ici sur la structure et le fonctionnement pragmatique à l'échelle

d'une énigme entière. Cette perspective va permettre de montrer que les approches méso sont également possibles et opératoires.

Dans *Deponia 2: Chaos on Deponia*, le joueur incarne toujours Rufus, le personnage maladroit et un peu bête du premier opus. Pour rappel, au cours de ses aventures, Rufus rencontre Goal, une jeune femme d'Elysium, dont il tombe amoureux. Malheureusement, à cause d'un accident, la puce de contrôle implantée dans la tête de Goal est endommagée, ce qui entraîne la division de sa personnalité en trois versions distinctes : Lady Goal, Baby Goal et Punky Goal. Chacune d'entre elles représente un aspect différent de sa personnalité globale. Lady Goal est raffinée et intellectuelle, Baby Goal est douce et naïve, tandis que Punky Goal est rebelle, forte et indépendante. Pour avancer dans son plan et sauver *Deponia*, Rufus doit obtenir la coopération de toutes les versions de Goal afin qu'elles acceptent de se faire opérer pour réparer la puce qui se trouve dans son crâne. Cependant, convaincre Punky Goal s'avère être un défi particulier en raison de son esprit quelque peu rebelle. L'énigme commence lorsque Rufus se retrouve face à Punky Goal, qui n'est pas facilement impressionnée. Elle cherche des preuves concrètes que Rufus est digne de sa confiance et qu'il partage son mépris pour l'autorité et sa passion pour la liberté. Rufus doit donc prouver qu'il est tout aussi audacieux et téméraire qu'elle.

Cette énigme repose presque intégralement sur une chanson d'amour qui s'intitule « Das Paarungslied der Schrottkrabben », traduite en français par « Le Chant Nuptial des Crabes Charognards ». Pour réussir cette énigme, Rufus doit faire en sorte que les PNJs Bozo et sa Bambina se remettent ensemble à la suite d'une dispute, ce qui n'est possible que grâce à la chanson des crabes susmentionnée. Rufus doit voler la partition de cette chanson dans un bar, et remplacer une partition chantée par un gondolier italien se trouvant à l'extérieur. Ensuite, il faut que Rufus donne un coup de pied dans le parechoc de la gondole du gondolier afin de déclencher un airbag. Par une succession d'événements, le gondolier finit dévoré par des crabes, et Bozo et sa Bambina finissent ensemble. Dans ce cas de figure, Bozo est satisfait et aide Rufus en lui apprenant une réplique de drague qui ne rate jamais, ce qui lui permettra de séduire Punky Goal.

Afin de faciliter la compréhension des exemples qui vont être présentés dans les pages qui suivent, nous allons établir d'emblée le faisceau de contraintes qui intervient dans la localisation de cette énigme. Les deux premières sont identiques à l'énigme des chats, avec la multimodalité du jeu vidéo et le genre du Point n'Click. Il en va de même pour la troisième, étant donné que le jeu a été développé et écrit par les mêmes personnes. Cependant, comme nous le verrons dans les pages qui suivent, la culture de l'un des PNJs rencontrés va donner un rôle inattendu à cette contrainte. Enfin, la quatrième contrainte reste le capital conceptuel des espaces d'émission et de réception.

Voici tout d'abord une liste des 21 ludèmes impliqués dans les segments de textes pouvant participer à la résolution de cette énigme.

Ludème	Volet mécanique
La télécommande et les cartouches	Objet ramassable

La cartouche de Goal	Objet ramassable
Codes d'ascension	État d'un objectif (rempli ou non)
Punky Goal	Personnage non jouaire
Lady Goal	Personnage non jouaire
Baby Goal	Personnage non jouaire
Le générateur	Décor interactif combinable
Le Jukebox	Décor interactif de foisonnement
Volet du Jukebox	Décor interactif combinable
Le gondolier	Personnage non jouaire
Gulliver le barman	Personnage non jouaire (personnage guide)
Partition du chant nuptial	Objet ramassable dans le décor
Tournevis	Objet ramassable dans le décor
Sucrier	Objet ramassable dans le décor
Caisse d'airbags	Objet ramassable dans le décor
Bambina	Personnage non jouaire
Doc	Personnage non jouaire
Bozo	Personnage non jouaire
Pupitre	Décor interactif combinable
Gondole	Décor interactif de foisonnement
Parechoc	Décor interactif d'étape

Nom du ludème en allemand	Nom du ludème en anglais	Nom du ludème en français
Fernbedienung mit Datasetten	Remote including Cartridges	Télécommande avec cartouches incluses
Datasette	Cartridge	Cartouche
Aufstiegscode	Ascension codes	Codes d'ascension
Krawall-Goal	Spunky Goal	Punky Goal
Lady-Goal	Lady Goal	Lady Goal
Baby-Goal	Baby Goal	Baby Goal
Generator	Generator	Generator
Jukebox	Jukebox	Juke-box
Jukeboxklappe	Jukebox flap	Volet du juke-box
Gondoliero	Gondolier	Gondolier
Gulliver	Gulliver	Gulliver
Notenständer	Music stand	Pupitre
Notenblatt "Paarungslied"	Sheet music "Mating Song"	Partition du « Chant nuptial »
Schraubenzieher	Screwdriver	Tournevis
Zuckerdose	Sugar Dispenser	Sucrier
Airbagkiste	Airbag crate	Caisse d'airbag
Bambina	Bambina	Bambina
Doc	Doc	Doc
Bozo	Bozo	Bozo
Gondel	Gondola	Gondole
Stoßstange	Bumper	Parechoc

précédentes. Quant aux segments de texte, ils peuvent être classés selon leur caractère obligatoire ou non dans le jeu. Certains segments, que nous appelons « segments fil rouge », sont des dialogues qui surviennent obligatoirement dans la partie des joueurs. Il est impossible de les rater, puisqu'ils surviennent lors d'actions obligatoires. Ces segments sont représentés par les points rouges. Ensuite, les dialogues qui ne sont pas obligatoirement rencontrés par les joueurs sont colorés en mauve. Ils découlent d'action qu'il n'est pas nécessaire d'accomplir. Enfin, les points noirs ne sont pas des dialogues à proprement parler, mais bien des « options de dialogue » sur lesquelles les joueurs doivent cliquer pour lancer un dialogue. Cette classification met une nouvelle fois en lumière une caractéristique spécifique des jeux vidéo : les actions des joueurs influencent la manière dont se déroule le jeu en raison de sa non-linéarité. Ce réseau est à comprendre d'un point de vue méso, les différents segments de texte contribuant à la visibilisation d'un champ des possibles à l'échelle d'une énigme. Nous notons également deux choses : premièrement, ce réseau constitue non pas un champ des possibles donné, mais bien une potentialité de guidage, puisque certains segments ne surviennent pas obligatoirement. Cette potentialité de guidage, qui est une forme de contingence externe à l'acte de communication, se trouve contenue dans le *game*, mais c'est bien par le *play*, par l'action, que se fixera l'expérimentation de la contingence par les joueurs d'un point de vue communicationnel. Deuxièmement, les segments de texte sont ici représentés sous forme de graphe orienté : les connexions entre les nœuds sont directionnelles, indiquant la séquence logique ou fonctionnelle des interactions possibles. Chaque segment textuel est lié à un ou plusieurs ludèmes, en fonction de son rôle dans le déroulement du jeu. Il s'agit donc d'une modélisation qui visualise la manière dont le texte peut guider les joueurs vers certaines actions ou fonctions mécaniques du jeu. Par ailleurs, un même segment de texte peut entretenir des liens dirigés vers plusieurs ludèmes à la fois, ce qui souligne la complexité des stratégies de guidage et la richesse des corrélations intersémiotiques à prendre en compte dans le cadre de la localisation.

Cette méthode de visualisation présente des avantages pour une lecture purement ludique du réseau, mais également pour une lecture traductologique. Du point de vue ludique, premièrement, la densité des nœuds des ludèmes nous renseigne sur leur nature et leur importance dans l'accomplissement de l'objectif général. Par exemple, sur le côté gauche de la figure 84 se trouve un point vert isolé de tout segment de texte. Aucun segment de texte n'est dirigé vers lui. Il s'avère qu'il s'agit de Gulliver, le barman. Ce ludème est un personnage-guide, dont le rôle n'est pas d'être activement utilisé dans la résolution de l'énigme, mais de guider les joueurs du point de vue de l'importance ludique et mécanique des autres ludèmes. Les ludèmes les plus denses sont ceux d'une extrême importance pour l'énigme, comme le bas de la figure, où l'on voit Punky Goal, Baby Goal et Lady Goal, que Rufus doit absolument convaincre de se faire opérer, c'est là l'objectif principal de cette énigme. Il est intéressant de noter également que Bozo, sa Bambina et le gondolier occupent une place centrale également, puisque réconcilier Bozo et sa Bambina constitue l'une des pierres angulaires de cette énigme. Nous remarquons également que le gondolier est lié à la partition, à la boîte à airbag et à la gondole. Ceci

s'explique par le fait que, pour résoudre l'énigme, il faut donner un coup de pied dans la gondole du gondolier afin de déclencher l'airbag, et ainsi avoir l'occasion d'échanger sa partition avec le chant nuptial mentionné en amont. La chanson attire des crabes dans la boîte à airbag. Le gondolier finit par se faire dévorer par une nuée de ces crabes qui se sont infiltrés sur sa gondole lorsqu'il a pris un nouvel airbag dans la boîte, où les crabes s'étaient préalablement introduits. Sur la figure 84, le Jukebox est très proche du tournevis. Le tournevis est nécessaire pour ouvrir le volet du jukebox. C'est dans ce jukebox que la partition peut être récupérée.

Ensuite, cette visualisation présente des avantages du point de vue traductologique, puisque les segments de textes représentent un réseau complet et pensé pour augmenter l'efficacité du guidage des joueurs, certaines modifications, principalement les pertes, peuvent reconfigurer l'ensemble du réseau ludèmes-segments de texte. Nous pouvons prendre l'exemple des deux ludèmes à l'extrême droite de la figure 84. Ils sont reliés au réseau principal par trois segments de textes. Du point de vue de la perception du champ des possibles par les joueurs, une perte lors de la traduction de l'un de ces trois segments pourrait entraîner des conséquences potentiellement catastrophiques. En effet, si ces segments de texte venaient à ne plus lier le premier des deux ludèmes sur la droite, le jukebox et le tournevis, ils se trouveraient complètement isolés du réseau principal, ce qui affecterait sans nul doute la perception du champ des possibles perçus par les joueurs, et donc, l'expérimentation de la contingence.

Les trois segments qui lient le jukebox, la partition et la Bambina sont les segments 2308 et 2310 :

ID	Fil rouge	Personnage	Version allemande	Version anglaise	Version française
2308	O	Barmann	Am liebsten mag ich das Paarungslied der Schrottkrabben.	My favorite is the "Mating Song of the Junk Crabs".	Ma préférée, c'est « Le Chant Nuptial des Crabes Charognards ».
2309	O	Barmann	Allerdings nur, wenn die Tür zu ist.	But only when the door is closed.	Mais seulement quand la porte est fermée...
2310	O	Barmann	Ich hab schon genug Beschwerden über Krebsbisse.	I have enough complaints about crab bites as it is.	J'ai déjà bien assez de plaintes comme ça pour des attaques de crabes !

Ces segments ont pour objectif de fournir plusieurs informations. Premièrement, le segment 2308 indique que plusieurs partitions se trouvent dans le jukebox, et la partition importante est celle intitulée « Das Paarungslied der Schrottkrabben ». Le segment 2310, quant à lui, souligne qu'il arrive que les crabes attaquent les clients du bar, ils sont donc dangereux.

Le nom de la partition nécessaire a toute son importance. Lorsque Rufus se trouve à l'extérieur du bar : le gondolier chante « O sole mio », une chanson d'amour napolitaine datant de 1898 particulièrement connue, puisque c'est là une chanson emblématique des voyages en gondole à Venise culturellement liée au contexte de l'amour. Cet exemple montre que les références culturelles jouent parfois un rôle direct dans le *game design*. En effet, lorsque les joueurs lisent le nom de la chanson du jukebox, il est clair qu'il s'agit également d'une chanson d'amour, ce qui permet d'établir un lien entre le gondolier et la partition. La version allemande, « Paarungslied », peut se traduire littéralement par « chant d'accouplement ». La version anglaise rend la même idée avec « Mating Song », qui signifie peu ou prou la même chose. La version française, quant à elle, présente une idée un peu différente. En effet, le terme « nuptial » se réfère à la fois à la parade nuptiale des animaux et à la célébration de mariage, ce qui rend le nom du ludème en français connotativement plus riche que ses pendants allemand et anglais. Étant donné que, dans la présente énigme, les joueurs interagissent avec Bozo et la Bambina, et qu'il est question de les pousser à se réconcilier, la stratégie de guidage de la version française fonctionne encore mieux que les autres versions linguistiques, puisqu'elle joue sur la reconfiguration de la relation entre les ludèmes et influe potentiellement sur la perception qu'ont les joueurs des possibles ludiques. En outre, un changement a été apporté. Là où les versions allemande et anglaise ont choisi respectivement « Schrottkrabben » et « Junk Crabs » pour se référer aux crabes, et ainsi rester cohérent avec le fait que la *Deponia* est une planète-décharge, le recours au terme « Crabes Charognards » de la version française s'avère cohérent avec l'objectif ludique et l'univers fictionnel. Le terme charognard est cohérent avec l'idée de planète-décharge, puisqu'un charognard est un animal qui se nourrit de carcasses, donc de « déchets ». En sus de cette cohérence diégétique, il apporte également une information supplémentaire : les crabes mangent de la chair, ce qui est congruent avec le fait que la manière de résoudre l'énigme est de pousser les crabes à dévorer le gondolier. Le segment 2310 renforce cette idée en passant de « Krebsbisse » et « crab bites » (morsures de crabes) à « attaques de crabes ». Cette modification permet en réalité une stratégie de guidage encore plus solide qu'à l'origine, car le mot attaque renforce l'idée d'agressivité dirigée d'un point de vue cognitif, que nous aborderons plus précisément dans la section 3 du présent chapitre. Cette modification ne crée pas de nouveaux liens intersémiotiques et n'entraîne pas de reconfiguration du réseau. Cependant, le réseau existant s'en trouve renforcé.

Ensuite, dans le même dialogue, le segment 2309 fournit une information supplémentaire sur la partition. Ce segment est là pour faire comprendre aux joueurs que cette partition attire les crabes. En effet, la mention de la porte fermée du bar présuppose que, si la porte est ouverte, alors, les crabes peuvent entrer (ce qui ne représente pas une possibilité dans le jeu, mais contribue fortement à la perception de l'espace des possibles ludiques). D'un point de vue pragmatique, l'acte illocutoire posé par ces segments de texte lie à la fois « officiellement » différents ludèmes et guide les joueurs. Le fait même que ces segments soient énoncés concrétise d'un point de vue communicationnel les liens entre les volets mécaniques des ludèmes en question. Du point de vue perlocutoire, l'effet visé est

d'enjoindre les jouaires à aller récupérer la partition et à l'utiliser dans le cadre de l'énigme par la surspécification du devoir-faire et pouvoir-faire.

Ainsi, la combinaison des segments 2308, 2309 et 2010 ancre le volet ludique de la partition (la chanson d'amour attire les crabes), donne des informations sur le lieu où se trouve le ludème en question (le jukebox) et permet d'établir le lien entre la partition et la Bambina, puisque Bozo répète qu'il est amoureux de sa Bambina et qu'il aimerait qu'ils se remettent en couple. Ces segments sont optionnels, les jouaires peuvent résoudre l'énigme sans les lire. L'efficacité de cette stratégie de guidage dépend de ce fait également des actions préalables des jouaires. En effet, il est possible de tenter de réconcilier Bozo et sa Bambina sans avoir préalablement interchangé les partitions du gondolier. Dans ce cas-là, Bozo et Bambina sont dérangés par le gondolier lorsqu'ils discutent. Celui-ci vient chanter *O Sole Mio* et provoque la colère de la Bambina, qui n'apprécie pas du tout la chanson du gondolier (d'où la nécessité qu'il se fasse dévorer afin qu'il ne puisse plus les déranger).

D'ailleurs, lorsque les jouaires tentent de réconcilier Bozo et sa Bambina sans avoir préalablement rempli les conditions nécessaires au succès de l'entreprise, les segments suivants surviennent.

ID	Fil rouge	Personnage	Version allemande	Version anglaise	Version française
2640	FR	Bozo	Das war dieser Gondoliero.	It was that gondolier.	C'était à cause de ce gondolier.
2641	FR	Bozo	Sein Gedudel hat die ganze romantische Stimmung kaputt gemacht.	His caterwauling totally killed the romantic mood.	Ses braillements ont complètement gâché l'ambiance romantique.
2642	FR	Bozo	Hoffentlich taucht er nicht noch einmal auf.	I hope he's not going to show up again.	J'espère qu'on ne le reverra plus...
2643	FR	Bozo	Sollen ihn die Schrottkrabben holen.	May the junk crabs get him.	Puissent les crabes charognards n'en faire qu'une bouchée !

Les segments allant de 2640 à 2643 sont prononcés par Bozo à la suite de son échec à se réconcilier avec sa Bambina et ont pour rôle de fournir une forme de *feedback* aux jouaires en explicitant les raisons de l'échec. Les segments 2640, 2641 et 2642 insistent sur le volet mécanique du gondolier et de la chanson qu'il a chantée. La chanson *O Sole Mio* en particulier n'a pas été appréciée, ce qui signifie qu'il en existe probablement d'autres. Quant au segment 2643, il fait le lien direct avec « Le Chant Nuptial des Crabes Charognards » et vient renforcer la visibilisation du volet mécanique de cette partition. Ces segments font partie du fil rouge, et les jouaires les rencontreront systématiquement au cours de leur partie. S'ils ont préalablement rencontré le segment 2310 prononcé par

Gulliver, le barman, « J'ai déjà bien assez de plaintes comme ça pour des attaques de crabes ! », l'efficacité des stratégies de guidage mises en place se voit renforcée, ce qui contribue à la bonne expérimentation de la contingence par les joueurs. À la suite de ces lignes, Rufus confirme qu'il est bien du ressort des joueurs de se débarrasser du gondolier.

ID	Fil rouge	Personnage	Version allemande	Version anglaise	Version française
2652	FR	Rufus	Um diesen Gondoliero kümmere ich mich.	I'll see to this gondolier.	Je vais m'occuper de ce gondolier...

Le segment 2652 précise les possibles du volet mécanique du gondolier ainsi que le rôle de l'avatar. Le premier est un PNJ dont il est possible de se débarrasser. La force illocutoire de ce segment est de poser les joueurs comme responsables de la suite, en vue d'orienter leur vouloir-faire. Comme mentionné précédemment, afin de pouvoir se débarrasser du gondolier, il faut donner un coup de pied dans la gondole pour déclencher son airbag. De ce point de vue, le guidage débute avec la présence du ludème « Stoßstange », traduit par « bumper » en anglais, et « pare-choc » en français. Ce parechoc est visible à l'écran : il s'agit d'un demi-pneu accroché à la gondole. Le terme « pare-choc », par le fait même de contenir l'idée de « choc » dans son nom, pousse déjà les joueurs à réfléchir à son utilité dans un contexte particulier. Lorsque l'on fait un clic droit sur ce parechoc, Rufus prononce les lignes de dialogue suivantes :

ID	Fil rouge	Personnage	Version allemande	Version anglaise	Version française
9374	O	Rufus	Die Stoßstange sieht stabil aus.	The bumper looks stable.	Le parechoc a l'air stable.
9375	O	Rufus	Aber ob sie auch den berühmigten Rufus-Elchtest aushält?	But can it withstand the infamous Rufus crash test?	Mais survivra-t-il au fameux crash test de Rufus ?

En allemand, « Elchtest » se réfère au « test de la baïonnette ». Il s'agit d'une évaluation de la stabilité et de la manœuvrabilité des véhicules²⁰⁹. Il consiste à faire passer un véhicule à travers une série de virages rapides et serrés pour simuler une situation d'évitement d'urgence. Il est très intéressant de voir que ce terme a été traduit par « crash test » en anglais et en français. Sans prendre en compte le contexte multimodal de ces segments de texte, nous pourrions penser qu'il s'agit d'une erreur de traduction, puisque le crash test et le test de manœuvrabilité d'un véhicule sont des choses très différentes. Cependant, du point de vue ludique, il s'avère que le terme « crash test » correspond davantage aux possibles d'interaction. Les versions anglaise et française congruent davantage avec le volet ludique du parechoc, ce qui renforce l'efficacité de l'ancrage par le texte et de la stratégie de guidage : elle cadre une nouvelle fois l'expérimentation de la contingence. Il est intéressant de souligner qu'ici, non seulement ces segments contribuent à surspécifier

²⁰⁹ https://fr.wikipedia.org/wiki/Test_de_l%27%C3%A9lan

le devoir-faire et le pouvoir-faire du *game*, mais ils favorisent aussi plus efficacement l'acquisition d'un savoir-faire par les joueurs, puisque les traductions anglaise et française véhiculent mieux les pouvoir-faire et devoir-faire.

Toujours dans le contexte de la gondole, lorsque les joueurs parlent au gondolier, il prononce les lignes de dialogues suivantes :

ID	Fil rouge	Personnage	Version allemande	Version anglaise	Version française
3949	D	Rufus	Coole Gondel.	Cool gondola.	Cool, la gondole...
3950	O	Rufus	Coole Gondel.	Cool gondola.	Cool, la gondole...
3951	O	Gondolier	Aaaah! Si, si.	Aaaah! Si, si.	Aaaah ! Si, si.
3952	O	Gondolier	Isse Cabrio molto comfortable con tuto extra speciale.	Issa cabrio molto comfortable con tuto extra speciale.	Issa cabrio molto comfortable con tuto extra speciale.
3953	O	Rufus	Mit allen Extras? Was für Extras?	With all the extras? What extras?	Avec tous les extras ? Quels extras ?
3954	O	Gondolier	Airbag.	Airbag.	Airbag.

C'est dans les interactions avec le gondolier que s'ajoute une contrainte supplémentaire, qui va s'associer à la contrainte linguistique de la langue originale. Le segment 3949 est une possibilité de dialogue sur laquelle les joueurs peuvent cliquer afin de lancer le dialogue qui suit. Ce dialogue est très riche dans ce qu'il mobilise. Le gondolier se fait passer pour un Italien et parle avec un accent particulier. En outre, les mots qu'il prononce sont souvent tirés directement de l'italien. Ainsi, la contrainte pragmatique supplémentaire est la langue et la culture italienne, ce qui va avoir différentes conséquences dans les versions traduites. Dans une grande partie des cas, les versions anglaise et française adaptent les mots utilisés afin que les erreurs de langue commises par le gondolier soient cohérentes avec les erreurs qu'un italophone ferait dans les langues cibles. Dans le cas du segment 3952, nous pouvons souligner l'absence d'adaptation en version française. « Isse » en allemand, et « issa » en anglais sont formés sur la base des verbes être dans ces langues. En allemand, il s'agit d'une mauvaise formation de la troisième personne du singulier « ist », qui devient « isse ». En anglais, il s'agit du même phénomène avec « is ». En français, cependant, cela ne fonctionne pas, puisque cela ne correspond à aucune réalité linguistique francophone. Le reste du segment 3952 s'avère difficilement compréhensible pour les personnes qui n'ont pas fait d'italien, mais l'on peut supputer qu'il peut être plus ou moins compréhensible au vu de la proximité du français et de l'italien en tant que langues latines. Dans le cas où ce

segment n'est pas compris, le guidage de l'enchaînement des lignes de dialogue sera moins efficace et perdra sa force illocutoire, voire perlocutoire.

Du point de vue de la stratégie de guidage, ces lignes de dialogues mentionnent un objet qui n'est pas visible à l'écran : l'airbag. Ces segments sont pensés pour fonctionner de concert avec le nom du ludème et avec les lignes 9374 et 9375 prononcées par Rufus. Ces stratégies de guidage sont encore plus efficaces si les joueurs croisent ou ont croisé un autre ludème : la boîte à airbags. Nous voyons d'ailleurs que le gondolier, la boîte à airbags et la gondole sont extrêmement proches sur la figure 84. La boîte à airbags se trouve sur un tableau qui s'appelle « l'extérieur de l'atelier de Doc ». Doc est un autre PNJ que les joueurs ont rencontré à de multiples occasions dans le premier opus de *Deponia*, et dans le début de *Deponia 2*. Si nous nous penchons sur la figure 84, la boîte à airbag et la gondole sont deux ludèmes qui font la jonction entre le gondolier et Doc par le truchement de segments de texte.

Lorsque les joueurs donnent finalement le coup de pied dans le parechoc et déclenchent l'airbag, le gondolier s'emporte.

ID	Fil rouge	Personnage	Version allemande	Version anglaise	Version française
9378	FR	Gondolier	Stronzo!	Stronzo!	Stronzo !
9379	FR	Gondolier	Bisse du matto, machen „puff“ zu meine neue Sacco di Aria?	Issa you matto, make-a “poof” witha my new sacco di aria?	C'est vous qui l'a fait lé « poof » avec mon nouveau sacco di aria ?
9380	FR	Gondolier	Jetze ich musse zu il Docco, für zu holen die Ersatze.	Now I musta go to il Docco to getta replaceamente.	Maintenant, jé dois allé voiré il Docco pour lé fairé remplacer !

Dans les segments 9378 à 9380, les adaptations dont nous avons parlé plus tôt sont plus claires. « Bisse » se calque sur le « bist » allemand (deuxième personne du singulier), « Issa », sur le « is » anglais, et le français a été adapté en « c'est vous l'a fait ». Il en va de même pour le « jetze » du segment 9380, transformé en « now » en anglais, pour ensuite devenir « maintenant » en français. Les contraintes pragmatiques relevant de la langue de chaque espace d'émission et de réception s'expriment ici différemment en fonction de la langue cible, puisque cette contrainte doit se conjuguer à la contrainte de la culture du gondolier. Dans ces segments, les choix traductifs ont clairement été posés pour maximiser la compréhension. Ainsi le gondolier confie-t-il qu'il doit aller voir le doc afin d'aller chercher un airbag de rechange (en réalité, il doit aller se réapprovisionner dans la boîte à airbags qui se trouve à l'extérieur de l'atelier de Doc). Ces segments surviennent obligatoirement dans la partie des joueurs, ils font partie du fil rouge. Ils permettent de visibiliser le lien ludique entre l'airbag de la gondole et la boîte à airbag. Comme nous l'avons vu précédemment, Rufus souhaite se débarrasser du gondolier. Il s'agit là d'un indice implicite sur le devoir-faire des joueurs, dont l'objectif est de trouver le moyen de

saboter la boîte à airbag. Non loin de la boîte à airbags se trouve un tuyau, d'où sortent des crabes lorsque le gondolier entame le « Chant nuptial des crabes charognards ». Une courte scène les montre entrer dans la boîte à airbag lorsque les bonnes conditions sont remplies.

ID	Fil rouge	Personnage	Version allemande	Version anglaise	Version française
3955	D	Rufus	Sorry, wegen des Airbags.	Sorry about your airbag.	Désolé pour votre airbag.
3956	O	Rufus	Sorry, wegen des Airbags.	Sorry about your airbag.	Désolé pour votre airbag.
3957	O	Gondolier	Ah, isse no problemo.	Ah, issa no problemo.	Ah, êtré no problemo.
3958	O	Gondolier	Ische bin socio di club gondolomobilistic o ...	I amma socio di club gondolomobilistico ...	Yé soui socio di club gondolomobilistico ...
3959	O	Rufus	... Mitglied im Gondelmobilclub?	A member of the gondola club?	Un membre du club des gondoliers ?
3960	O	Gondolier	Precisamente.	Precisamente.	Precisamente.
3961	O	Gondolier	Il Doco hat immer eine Ersatz für Sacco di Aria kaputto, capice?	Il Doco allways has replaceamente for sacco di aria kaputto, capice?	Il Doco a toujourré dé remplaçamiente por sacco di aria kaputto, capice ?

Les segments de 3955 à 3961 surviennent lorsque les joueurs s'adressent à nouveau au gondolier après avoir mis un coup de pied dans le parechoc de la gondole. Rufus s'excuse auprès du gondolier, et ce dernier précise que ce n'est pas grave, puisqu'il fait partie du « club des gondoliers ». Dans le segment 3961, il précise que Doc a toujours des airbags de rechange lorsque l'airbag de la gondole en vient à se déclencher. Ici, c'est principalement le pouvoir-faire qui est surspécifié par la stratégie de guidage. En effet, ce segment vise à faire comprendre aux joueurs que, peu importe le nombre de fois qu'ils donneront un coup de pied dans le parechoc et déclencheront l'airbag, le gondolier pourra en récupérer dans la boîte à airbags. Nous voyons également que la contrainte de la nationalité du gondolier joue un grand rôle dans les décisions de traduction, puisque le segment doit absolument être compréhensible pour le public cible. « Ersatz » a ainsi été traduit par « replaceamente » sur la forme du mot *replacement* en anglais. En français, nous disposons du terme très similaire « remplacement », ce qui explique la forme « remplaçamiente » choisie dans la version française. Il est intéressant de noter que le « kaputto » allemand a été conservé tant dans la version anglaise que française. Dans le

second cas, ce choix n'est pas étonnant, dans la mesure où le mot « kaputt » est utilisé en français, en particulier dans les zones frontalières avec l'Allemagne. En anglais, « kaputt » est également attesté, bien qu'il reste un emprunt à connotation humoristique ou expressive. Son maintien dans les deux versions contribue au ton comique de la scène, tout en servant un objectif fonctionnel. En effet, nous pourrions penser que ce n'est pas un mot très important, mais il est crucial pour les joueurs de comprendre que l'airbag est remplacé lorsqu'il est « kaputt » et qu'ils peuvent le déclencher à de multiples reprises. Cette possibilité est visibilisée à nouveau dans des segments survenant par la suite.

ID	Fil rouge	Personnage	Version allemande	Version anglaise	Version française
3964	D	Rufus	Was ist das für eine Kiste?	What's that box?	C'est quoi cette boîte ?
3965	O	Rufus	Was ist das für eine Kiste?	What's that box?	C'est quoi cette boîte ?
3966	O	Rufus	Ist das schon der neue Airbag?	Is that your new airbag already?	C'est déjà votre nouvel airbag ?
3967	O	Gondolier	Si, si.	Si, si.	Si, si.

Le segment 3964 est une possibilité de dialogue qui devient disponible une fois que les joueurs ont détruit une première fois l'airbag de la gondole. Elle permet de lancer les trois segments 3965, 3966 et 3967. La survenance de ces segments permet d'attirer l'attention des joueurs sur un élément visuel qui a été ajouté sur la gondole.



Figure 85 Gondole avec et sans boîte à airbags dans *Deponia 2*

Sur la figure 85, l'on peut voir sur l'image de droite qu'une caisse en bois a été ajoutée sur la gondole. Cette caisse n'apparaît qu'une fois que Rufus a déclenché une première fois l'airbag. L'apparition de cet élément permet deux choses. Premièrement, il permet aux joueurs de lancer un nouveau dialogue optionnel dans le cas où ils n'auraient pas compris que la solution de l'énigme a un rapport direct avec les airbags. Cette répétition surspécifie le devoir-faire dans le cadre de l'énigme. Deuxièmement, cette caisse ressemble fortement à celle qui est visible à l'extérieur de l'atelier de Doc, ce qui contribue

également au guidage des jouaires. Toutefois, pour que le rapprochement visuel puisse se faire, il est nécessaire que les jouaires voient cette caisse, ce dont le dialogue ci-dessus s'assure. La force illocutoire de ces lignes de dialogues est double. D'une part, il s'agit d'insister à nouveau sur le devoir-faire, et d'autre part, d'attirer directement le regard au cas où les jouaires n'auraient pas repéré la boîte qui est apparue sur la gondole. La dimension perlocutoire de ces lignes est double également. Le premier effet est de pousser les jouaires à saboter la boîte à airbags, et le second, de les pousser à regarder la caisse qui est apparue, pour qu'ils puissent éventuellement faire le rapprochement avec la boîte à airbags située à l'extérieur de l'atelier de Doc.

Lorsque les jouaires inspectent la boîte à airbags, Rufus lit un bon de livraison collé à la boîte.

ID	Fil rouge	Personnage	Version allemande	Version anglaise	Version française
10690	O	Rufus	Laut Lieferschein ist da ein Ersatzairbag für Kanalgondeln in der Kiste.	According to the delivery note, the crate contains a replacement airbag for canal gondolas.	D'après le bon de livraison, la caisse contient un airbag de rechange pour les gondoles du canal.

Ce segment ne survient que si les jouaires inspectent la boîte à airbags, il est donc possible que ce segment soit rencontré avant d'avoir donné un coup de pied dans la gondole. Ce monologue permet de faire le lien entre la boîte à airbags et la gondole. Il surspécifie le lien ludique entre les ludèmes et participe au guidage. D'un point de vue illocutoire, ce segment affirme et rend ce lien visible, ce qui pourra provoquer par la suite un acte perlocutoire, c'est-à-dire enjoindre les jouaires à recourir à cette boîte dans le cadre de la résolution de l'énigme.

Concernant la remise de la partition au gondolier, lorsque les jouaires échangent la partition *O Sole Mio*, deux dialogues peuvent se déclencher en fonction de la partition donnée. Lorsque les jouaires donnent une mauvaise partition, le gondolier regrette le fait que la chanson n'est pas romantique.

ID	Fil rouge	Personnage	Version allemande	Version anglaise	Version française
9356	FR	Gondolier	Das isse aber nicht besonders romantico, aber ...	Issa not so romantico, butta...	Ça n'est pas tellement romantico, ma...

Le segment 9356 est une forme de *feedback* quant aux actions des jouaires. Il vise à surspécifier le devoir-faire en expliquant de manière implicite que la partition ne convient pas d'un point de vue ludique. Sa dimension illocutoire est d'affirmer que le ludème ne convient pas, pour ensuite s'actualiser dans une dimension perlocutoire où les jouaires vont chercher une autre partition. Nous constatons également des phénomènes similaires

aux segments précédents prononcés par le gondolier, où les interférences entre l'italien et la langue d'une version donnée sont conservées de manière cohérente en fonction de la langue choisie par les joueurs. Dans le cas présent, la traduction semble conserver l'efficacité de la stratégie de guidage en présence et ancre le volet mécanique des mauvaises partitions.

En revanche, si les joueurs donnent la bonne partition, voici les segments qui surviennent :

ID	Fil rouge	Personnage	Version allemande	Version anglaise	Version française
9350	FR	Gondolier	Endlich eine Canzone multo romantico.	Finalmente, una canzone multo romantica.	Finalmente, una canzone multo romantica.
9351	FR	Gondolier	Und solange es sind keine Schrottkrabben in die Nähe, isse non pericoloso, eh?	As longa as there issa no junka crabs nearby, issa non pericoloso, eh?	Dou momenti qu'il n'y a pas dé crabés charognards dans les parages, c'est non pericoloso, hein ?

Le segment 9350 est également un feedback direct quant aux actions des joueurs. Il vient confirmer que la partition donnée est la bonne, et donc que le volet mécanique de la partition (dans sa dimension combinable avec le gondolier) a bien été interprété. Cette confirmation constitue la force illocutoire du segment. La visée perlocutoire, ensuite, est d'enjoindre les joueurs à tenter de réconcilier Bozo et sa Bambina, puisque désormais, le gondolier dispose d'une chanson vraiment romantique. Il convient de noter que cette condition seule ne suffit pas, ce dont les joueurs se rendent compte lorsque la scène cinématique avec le gondolier qui chante démarre. On y voit le gondolier qui chante, Bozo et sa Bambina se disputer, et une cinématique montrant que la chanson attire des crabes dans des tuyaux, qu'il s'agit alors de rediriger vers la boîte à airbags.

Quant au segment 9351, il vient renforcer le guidage des segments qui nous avons présentés précédemment. En effet, le gondolier insiste sur les crabes, qui constituent le cœur de l'énigme en sous-entendant qu'il serait dangereux de chanter cette chanson dans le cas où des crabes charognards se trouveraient dans les environs. Ce segment comporte une faiblesse dans son utilisation du terme « pericoloso », qui signifie dangereux. Bien que la racine soit latine (periculum, nous retrouvons notamment l'idée de « péril »), le mot pericoloso n'est transparent pour aucun public cible. En choisissant ce terme, l'on court le risque que les joueurs ne comprennent pas le message. Cependant, la première partie du segment est assez transparente pour que l'incompréhension de « pericoloso » ne constitue pas un réel obstacle à la compréhension.

Les joueurs ont alors la possibilité d'inspecter la boîte à airbags lorsque les crabes s'y sont installés, ce qui pousse Rufus à monologuer à nouveau.

ID	Fil rouge	Personnage	Version allemande	Version anglaise	Version française
10691	O	Rufus	Die Schrottkrabben haben sich in der Ersatzairbagkiste angesiedelt.	The junk crabs have settlend in the replacement airbag crate.	Les crabes charognards se sont installés dans la caisse de l'airbag de rechange.
10692	O	Rufus	Niedlich.	Cute.	C'est mignon !
10693	O	Rufus	Ich habe keine Ahnung wozu Airbags überhaupt gut sind.	I have no idea what airbags are supposed to be good for.	Je ne sais pas du tout à quoi peuvent servir les airbags...
10694	O	Rufus	Die gehen doch immer als Erstes kaputt.	They're always the first thing to break.	C'est toujours les premiers trucs qui pètent !

Le segment 10691 a pour fonction de donner un *feedback* aux joueurs et ainsi confirmer deux éléments. Premièrement, à la suite des actions des joueurs, le volet mécanique du ludème a changé. La boîte à airbags est dorénavant remplie de crabes charognards. Les joueurs disposent également d'une confirmation visuelle, puisque les crabes sont visibles à l'écran. Deuxièmement, ce segment confirme que le statut de ce ludème a changé, l'action fait partie de la solution de l'énigme : les joueurs s'y prennent donc bien. L'effet illocutoire est ainsi double. Quant à l'acte perlocutoire, il est attendu que les joueurs se rendent auprès du gondolier afin de donner un coup de pied dans la gondole à nouveau et que celui-ci entre en contact avec les crabes charognards. Une fois ceci fait, lorsque les joueurs reviennent au port, l'aspect visuel de la caisse se trouvant sur la gondole a également changé : les crabes sont visibles dans les interstices de la caisse. Les segments 10692 à 10694 ont à la fois une fonction humoristique en ce que Rufus est attendri par la présence des crabes, et une fonction de surspécification du devoir-faire. En effet, Rufus mentionne explicitement le fait que les airbags sont la première chose à « péter » (ce qui est le rôle premier d'un airbag soit dit en passant). La mention du fait que les airbags pètent vise à influencer le vouloir-faire des joueurs en les poussant à retourner donner un coup de pied dans la gondole (si cette action a déjà été accomplie avant), ou à aller interagir avec la gondole pour voir s'il y a possibilité de déclencher l'airbag. Pour que cette seconde solution fonctionne, il faut idéalement que les joueurs aient lu préalablement le segment 10690 qui précise que ce sont bien des airbags de gondoles qui se trouvent dans la boîte.

De manière générale, les segments de texte participant aux stratégies de guidage sont fortement dépendants les uns des autres, puisque le fait d'avoir rencontré préalablement tel ou tel segment permet de recouper les informations données dans différents dialogues. Une potentielle erreur de transfert d'une stratégie de guidage dans un segment

n'influence pas seulement l'instant T du segment, mais influence tout le réseau qui participe à l'équilibrage de la contingence du point de vue de l'ancrage du volet mécanique d'un ludème donné. Pour illustrer cela, nous avons sélectionné un sous-ensemble de segments liés à deux éléments mécaniques précis : l'agressivité des crabes et l'utilité de la partition musicale dans l'objectif d'écarter le gondolier. Cette sélection repose sur une analyse des occurrences où ces éléments sont évoqués ou mobilisés dans le texte, que ce soit directement (par des énoncés explicites) ou indirectement (par inférence ou contexte de jeu). Ces segments constituent un réseau local de contingence, au sein duquel le joueur comprend progressivement comment agir. Le graphe suivant en propose une visualisation.

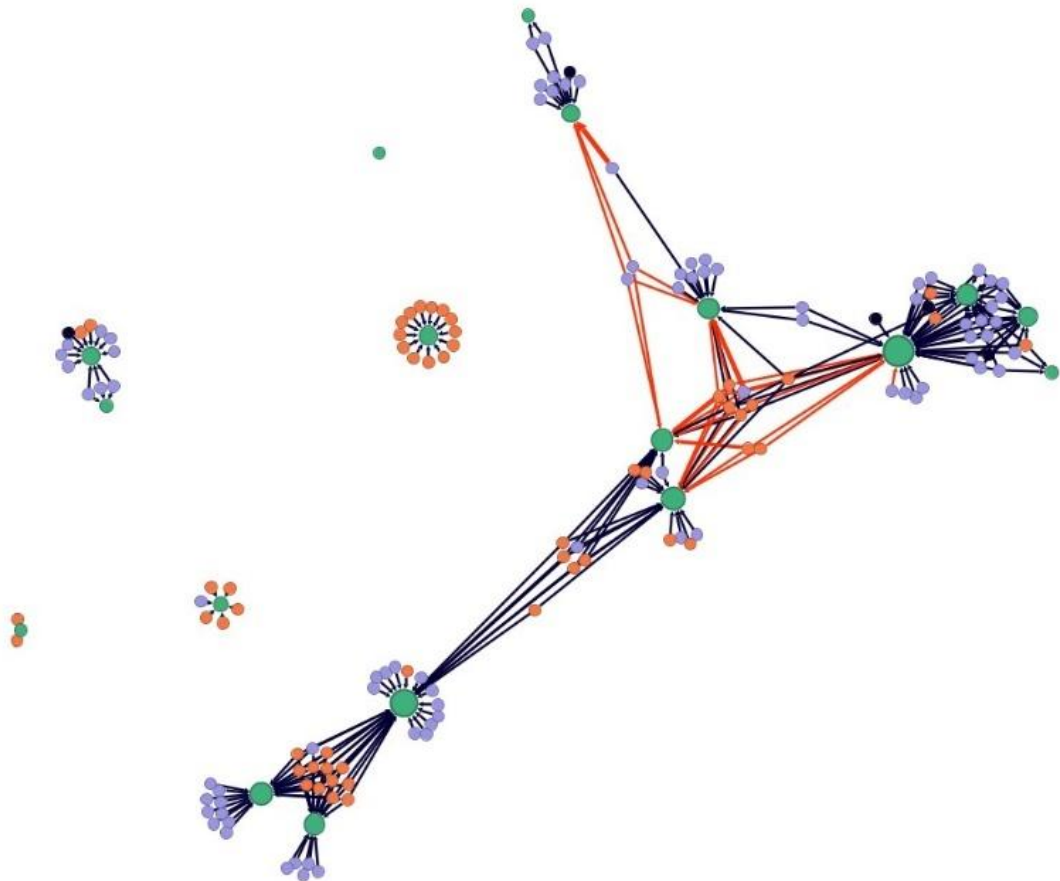


Figure 86 Part du réseau déforcé en cas d'erreur de localisation

Sur la figure 86, les traits rouges représentent la partie du réseau de guidage qui se trouverait impactée lors d'une erreur dans la localisation des segments impliquant

l'agressivité des crabes attirés par l'utilisation du chant nuptial. Dans le vocabulaire de graphes de ce type, cela s'appelle une « presque clique » (Métrailler, 2025). Les exemples donnés jusqu'ici, et la visualisation sous forme de réseau des rapports entre les segments de texte et les ludèmes montrent une dynamique importante du point de vue du *game design* : la notion de redondance. Pour rappel, nous avons abordé la notion de redondance communicationnelle chez le Groupe μ dans la section 1.2. du présent chapitre, qui faisait écho au principe de redondance en *game design* chez Salen et Zimmerman (cf. chapitre 3, section 2.3.3.). C'est parce que les informations participant au guidage sont répétées au gré du jeu que les joueurs sont capables d'en déterminer la pertinence et donc de percevoir le champ des possibles ludiques des différents ludèmes. Échouer à transmettre lesdites informations dans un segment, c'est potentiellement déformer toute la presque clique de guidage basé sur cette redondance. D'ailleurs, sur la figure 86, nous voyons que le réseau concerné lie deux ludèmes au réseau principal : il est donc crucial de préserver les stratégies de guidage de ces segments.

Une chose est étonnante sur la figure 84. Sur la gauche du réseau, nous voyons deux ludèmes qui sont isolés du réseau principal, mais pour lesquels il y a beaucoup de segments de texte : le générateur et le sucrier. Dans l'énigme, il est indispensable, à un moment donné, de mettre du sucre dans le générateur, et ce, afin de couper le courant dans le bar, condition *sine qua non* pour voler la partition du chant des crabes. Il est étonnant de voir qu'une telle étape indispensable à la réussite de l'énigme est complètement isolée du reste du réseau. Le nombre restreint de segments de textes évoquant le sucre et le générateur s'explique probablement davantage du point de vue de la narration plutôt que par l'importance ludique. D'un point de vue ludique, c'est une étape indispensable, mais en matière de narration et de dialogue, les autres ludèmes, principalement les PNJs, s'avèrent être un terreau fertile pour le développement de l'histoire. Le sucrier et le générateur sont anecdotiques d'un point de vue fictionnel. Lorsque les joueurs s'adressent au barman, il est possible de lancer le dialogue suivant :

ID	Fil rouge	Personnage	Version allemande	Version anglaise	Version française
2225	D	Joueur	Ganz schön schummrig hier.	It's pretty dark in here.	Il fait plutôt sombre ici...
2226	O	Rufus	Ganz schön schummrig hier.	It's pretty dark in here.	Il fait plutôt sombre ici...
2227	O	Barman	Freu dich doch.	That's a good thing.	C'est une bonne chose.
2228	O	Barman	Die wenigsten meiner Stammgäste sind ein schöner Anblick.	Most of my regulars aren't a pretty sight.	La plupart de mes habitués ne sont pas beaux à voir.
2229	O	Barman	Aber wenn du das hier schon dunkel findest, dann warte mal ab, bis der	But if you think this is dark, just wait until the generator breaks down again.	Mais si vous trouvez qu'il fait sombre, attendez de voir quand le

			Generator wieder streikt.		générateur aura encore sauté.
2230	O	Rufus	Passiert das öfter?	Does that happen often?	Ça arrive souvent ?
2231	O	Barman	Leider.	Unfortunately, yes.	Malheureusement, ouais.
2232	O	Barman	Es ist die salzige Luft. Die ist wie Zucker im Tank.	It's the salty air. Almost the same effect as sugar in the tank.	C'est l'air salé. Ça fait presque le même effet que du sucre dans le réservoir.
2233	O	Barman	Paradox, nicht wahr?	Odd, isn't it?	C'est bizarre, non ?

Le segment 2225 est à nouveau une option de dialogue. À priori, la raison pour laquelle Rufus pose cette question n'est pas claire. En effet, il ne fait que souligner le manque de luminosité dans le bar. La relative obscurité identifiée par Rufus n'affecte pas la capacité des joueurs à discerner les objets et personnages. Les segments 2226 à 2228 ont pour rôle d'introduire le dialogue et d'amener le sujet du générateur mentionné dans le segment 2229. Le barman confie à Rufus que le bar est alimenté par un générateur, et que celui-ci tombe fréquemment en panne. Comme visible dans la liste de ludème établie au début de la présente section, le générateur est un ludème que l'on doit combiner avec le sucrier afin de provoquer une panne. Ce segment surspécifie le volet mécanique du générateur, puisque les joueurs savent désormais qu'il existe un moyen pour le faire tomber en panne, ou à tout le moins, un moment où il tombera en panne. L'acte illocutoire posé par ce segment est à la fois de poser l'existence du générateur et d'en spécifier les possibilités ludiques, donc le pouvoir-faire. D'un point de vue perlocutoire, l'objectif est naturellement de pousser les joueurs à aller interagir avec le générateur. Le générateur est difficile à rater lorsque les joueurs se trouvent à l'extérieur du bar, il est ainsi probable que les joueurs puissent faire le lien entre les paroles du barman et ce qu'ils ont vu avant d'entre dans le bar.

Ensuite, le barman explique la raison des pannes. Le bar se trouve dans un port au bord de la mer, ce qui explique le fait qu'il parle de « l'air salé ». Cette mention est l'occasion de faire un parallèle avec le ludème du sucrier. L'information capitale fournie par le barman est que le générateur tombe en panne à cause de l'air salé, et que le sucre a le même effet. Le segment 2232 permet de surspécifier le lien ludique et mécanique entre le générateur et le sucrier : pour faire tomber le générateur en panne, il suffit de verser du sucre dans le réservoir. La comparaison du segment repose sur l'opposition classique sel – sucre, mais également sur des connaissances de culture générale : le sucre ne se dissout pas dans l'essence, au contraire, il a tendance à s'agglomérer. Il pourrait sembler bête de vouloir mettre du sucre dans de l'essence, mais il s'avère qu'il est possible de faire fermenter du glucose en éthanol. En effet, l'éthanol est souvent utilisé comme additif dans le carburant

pour en réduire les émissions de gaz à effet de serre²¹⁰. Cet élément de culture générale a une importance dans l'efficacité de la stratégie de guidage, mais nous nous y pencherons plus en détail dans la partie dédiée à la sémiologie cognitive. Quant au segment 2233, son rôle est d'insister à nouveau sur l'opposition entre le sel et le sucre. Nous notons une légère perte dans les versions anglaise et française. L'idée de paradoxe de la version allemande est centrale dans l'efficacité de la stratégie de guidage, puisqu'elle permet de centrer l'attention sur le fait que c'est bien de sucre et de sel dont il est question. « Odd » et « bizarre » rendent le propos flou : on ne sait pas exactement ce sur quoi porte l'idée de bizarrerie. Dans ce contexte, elle pourrait porter sur les pannes récurrentes ou d'autres informations présentes dans le dialogue. La mention du sucre est importante parce que le sucrier se trouve en évidence sur une table du bar. Le contexte multimodal permet donc aux joueurs de faire le lien immédiatement, permettant par là même à la dimension perlocutoire du segment de se déployer.

Lorsque les joueurs inspectent le générateur, Rufus prononce les lignes de monologue suivantes :

ID	Fil rouge	Personnage	Version allemande	Version anglaise	Version française
9398	O	Rufus	Dieser Generator versorgt die Spelunke mit Strom.	This generator provides the tavern with electricity.	Ce générateur alimente la taverne en électricité.
9399	O	Rufus	Ganz schön leichtsinnig, den hier draußen aufzubauen ...	It's pretty careless, setting it up out here...	C'est assez inconscient d'installer ça là...
9400	O	Rufus	... wo jeder x-beliebige, wohlwollende Mitbürger dagegen treten, Bananen in den Auspuff stecken oder Zucker in den Tank schütten kann.	... where any random, well-meaning citizen can kick it, stick bananas in the exhaust, or pour sugar in the tank.	...où n'importe quel citoyen bien intentionné peut aller y coller un coup de pied, fourrer des bananes dans le pot d'échappement, ou verser du sucre dans le réservoir.

Le segment 9398 indique aux joueurs qu'il s'agit là de la source d'alimentation de la taverne. S'ils ont préalablement parlé au barman, il leur sera possible de faire le lien entre les informations données précédemment et le monologue, renforçant passablement l'efficacité de la stratégie de guidage en présence. En effet, étant donné que les informations se recoupent, le champ des possibles ludiques devient plus clair. Avoir préalablement parlé au barman ou lui parler après avoir inspecté le générateur change

²¹⁰ [Éthanol – Essence mélangée à de l'éthanol | Esso et Mobil et Comment l'éthanol est-il fabriqué? | Parlons sciences](#)

subitement la perception même des possibles ludiques entourant le ludème générateur, puisque les lignes de monologue, dans leur dimension d'actes illocutoires, lui attribuent implicitement la possibilité mécanique de la panne.

Le segment 9399 attire davantage l'attention sur le générateur et sous-entend que le fait qu'il soit isolé rend possibles certains méfaits. Enfin, le segment 9400 est particulièrement central dans la stratégie de guidage, puisqu'il établit à nouveau le lien entre le générateur et le sucre. Nous pouvons également souligner que des informations non nécessaires sont présentes dans le segment afin de faire foisonner les possibilités perçues. Selon ce segment, trois possibilités s'offrent à nous : 1) donner un coup de pied dans le générateur, 2) placer une banane dans le pot d'échappement et 3) verser du sucre dans le réservoir. Comme nous l'avons vu dans l'étude exploratoire du chapitre 1, section 5.3, faire foisonner l'information permet d'augmenter la contingence de manière ludique et de favoriser le processus d'enquête par les joueurs, à tout le moins, lorsque ce foisonnement est contrôlé et compensé par une clique de guidage efficace. Ainsi, il leur revient d'établir le lien entre le sucrier et le générateur en recoupant les informations obtenues au gré de leurs différentes actions. Le monologue de Rufus, et le dialogue entre Rufus et le barman, sont pensés pour fonctionner ensemble. Notons que ces segments ne font pas partie des dialogues obligatoirement rencontrés par les joueurs, ils sont optionnels. Cette stratégie de guidage ne se déploie qu'à travers les actions des joueurs, ce qui montre à nouveau que la contingence a nécessairement besoin d'une action pour se déployer.

2.5 Apports de l'utilisation des perspectives structurale et pragmatique

Maintenant que nous avons analysé différents exemples particulièrement illustratifs des perspectives structurales et pragmatiques, il convient de synthétiser les apports de l'utilisation conjointe de ces perspectives pour la localisation de jeux vidéo. Dans un premier temps, nous avons vu comment la sémiologie structurale permet de prendre en considération les agencements structuraux qui constituent les stratégies de guidage. La perspective structurale nous a permis de mettre au jour des dynamiques intersémiotiques complexes, dont l'expérimentation de la contingence est le cœur. Les différents modes sémiotiques agissent de concert pour fournir une expérience cohérente aux joueurs. Le texte joue fréquemment le rôle d'appui pour visibiliser les règles programmatiques contenues dans le *game*, ce que les localisateurs doivent prendre en compte lors de la localisation d'un jeu. Cette réalité fait écho à nos réflexions de l'excursus sur la littératie et le capital vidéoludique. En effet, afin de pouvoir transférer les stratégies de guidage et garantir une expérimentation ludique de la contingence, il est crucial pour les localisateurs de comprendre la manière dont les différents modes sémiotiques interagissent au niveau structural. Pour comprendre les logiques ludiques qui sous-tendent ces dynamiques intersémiotiques, il est indispensable que les localisateurs disposent des connaissances nécessaires découlant idéalement d'une documentation contextuelle à la localisation d'un jeu donné (cf. Excursus, section 3) et d'un capital ludique préalablement acquis et enrichi (cf. Excursus). Ceci leur permet ensuite de disposer des compétences utiles à la localisation d'un jeu (cf. Excursus, section 3.1.) Il

convient de souligner que ce capital est important même dans le cas où les localisataires de jeux vidéo disposeraient de toute la documentation nécessaire pour mener à bien leur tâche, puisque le capital ludique aiderait dans ce cas à prendre la pleine mesure des informations contenues dans les documents de *game design*.

Cependant, une approche structurale immanentiste ne suffit pas à expliquer les phénomènes rencontrés, puisque le plaisir ludique est conceptualisé dans cette thèse comme relevant de l'expérimentation ludique de la contingence. Or la contingence n'est pas contenue dans le *game*, mais bien dans les actes de communication. Pour rendre compte des dynamiques communicationnelles qui conditionnent l'interprétation des agencements structuraux, la sémiopragmatique s'avère indispensable. Ainsi les exemples développés dans les pages précédentes nous ont-ils permis de mettre en lumière des impensés cruciaux pour la localisation de jeux vidéo.

Nous avons vu que les contraintes conditionnent les axes de pertinence des différents espaces de communication, qu'une contrainte peut présenter des implications nouvelles lorsque de nouvelles contraintes s'ajoutent et que ces contraintes conditionnent fortement l'efficacité des choix traductifs en matière d'équilibrage de la contingence. La sémiopragmatique nous a permis également de comprendre certains phénomènes du point de vue des dimensions illocutoires et perlocutoires des segments de textes traduits. Ainsi, des segments peuvent perdre leur force illocutoire et perlocutoire au cours du processus de localisation, ou au contraire, la voir renforcée grâce à des choix traductifs à la fois pertinents du point de vue de la narration et de la sphère ludique. En outre, les stratégies de guidage peuvent être représentées sous forme de réseaux, ce qui apporte un éclairage très important sur le fonctionnement de ces stratégies au niveau méso. Cette représentation s'est avérée riche tant du point de vue d'une analyse ludique pure, que de l'analyse des choix de localisation vidéoludique. La visualisation sous forme de graphe a mis en évidence un principe d'une extrême importance : la redondance communicationnelle. Ainsi, des erreurs de transferts de stratégies de guidage dans un segment ont-elles des conséquences qui dépassent le seul segment concerné par l'erreur : c'est le système de guidage méso qui s'en trouve affecté, puisqu'il repose sur le principe de redondance. Ces observations ont été rendues possibles par le recours conjoint aux sémiologies structurale et pragmatique.

Maintenant que nous avons déconstruit le fonctionnement structural et pragmatique des stratégies de guidage et mis en évidence comment elles participent à l'équilibrage de la contingence, nous allons aborder le dernier pan de notre analyse, à savoir la sémiologie cognitive. Dans les contraintes pragmatiques qui ont été identifiées jusqu'à présent, nous avons mentionné le capital conceptuel des actants de la communication. Il s'agit là d'une réalité cognitive. Nous allons donc présenter la manière dont sont conçus les jeux vidéo vis-à-vis de la cognition des joueurs. La sémiologie cognitive va ainsi nous permettre de revenir sur nos réflexions de l'excursus traitant de la littératie et le capital ludique. Cette dernière partie présente la même structure que les sections 1. et 2. du présent chapitre.

3. SÉMIOLOGIE COGNITIVE ET JEUX VIDEO

3.1. LES APPROCHES DE L'ESPRIT

Avant d'aborder la sémiologie cognitive, il nous semble utile de revenir brièvement sur les sciences cognitives, afin d'en situer les origines et les enjeux. Sans prétendre en proposer un état de l'art exhaustif, ce qui nécessiterait une seconde thèse, notre objectif est ici d'ouvrir un espace de dialogue exploratoire entre les apports des sciences cognitives et les analyses présentées en amont. Il ne s'agit donc pas d'une synthèse théorique, mais d'une mise en contexte sélective et opératoire, destinée à nourrir notre analyse des stratégies de guidage et à mieux comprendre les mécanismes cognitifs qui sous-tendent l'expérience ludique.

Les sciences cognitives désignent un champ interdisciplinaire centré sur l'étude de l'esprit (Friedenberg, Silverman, et Spivey 2022), réunissant des disciplines variées comme la philosophie, la psychologie, la neuroscience, la linguistique, les études sur l'IA, les approches incarnées ou les approches intégratives. Ces perspectives, bien que méthodologiquement hétérogènes, partagent un même objet d'étude : les processus mentaux. Elles constituent le socle théorique hétérogène au sein duquel s'ancrera notre démarche en sémiologie cognitive, conçue ici comme une clé de lecture transversale, permettant de croiser perception, signe et action dans le cadre des pratiques de localisation vidéoludique.

3.1.1. PHILOSOPHIE ET COGNITION

Depuis l'Antiquité, la philosophie s'intéresse à l'esprit, considéré comme un élément central de la compréhension de l'être humain (26). Déjà chez Platon, on trouve une conception dualiste opposant le corps matériel au monde immatériel des idées (27). Ce dualisme, loin d'être purement historique, continue d'irriguer les sciences cognitives, notamment dans la manière de penser les relations entre le sensible et l'intelligible (Renaut, 2014, p. 1). Plutôt que de se limiter à une opposition binaire, Renaut propose d'y voir l'émergence d'un intermédiaire : un espace de médiation entre ces deux pôles, qui s'avère fécond pour comprendre la cognition. Descartes prolonge ce dualisme avec l'idée de deux substances distinctes : le corps et l'esprit. Cette pensée a servi de fondement à de nombreuses théories abstraites sur le fonctionnement mental, bien avant l'essor des méthodes empiriques (Friedenberg et al., 2022, p. 31). Aujourd'hui encore, le dualisme ressurgit sous une forme modernisée, notamment chez Chalmers (1997 : 11), qui distingue une approche psychologique (l'esprit comme cause du comportement) d'une approche phénoménologique (l'esprit comme expérience vécue). Cette distinction illustre la difficulté à penser la subjectivité dans les sciences cognitives, tout en ouvrant des perspectives sur les mécanismes de perception et de représentation.

Cette tension entre le vécu subjectif et les comportements observables éclaire également la manière dont la localisation peut être pensée comme un acte de *design*. En effet, localiser un jeu, ce n'est pas simplement en traduire le contenu linguistique : c'est aussi réinterpréter la manière dont l'expérience est perçue, ressentie et agie. En modifiant les signes, les codes et les référents culturels, on reconfigure les conditions de perception et

oriente les comportements du joueur. Elle s'inscrit dès lors pleinement dans le champ du design intersémiotique, au croisement entre ce que le jeu fait sentir et ce qu'il fait faire.

La question de l'apprentissage prolonge ce débat entre dualismes. Les philosophes ont très tôt interrogé les modalités d'acquisition des connaissances, donnant naissance au débat inné/acquis (Friedenberg et al., 2022, p. 37). Le nativisme, hérité en partie du platonisme, postule l'existence de savoirs innés inscrits dans l'esprit, tandis que l'empirisme, incarné notamment par Locke, valorise l'apprentissage par l'expérience (38). Ces perspectives ont influencé les sciences cognitives contemporaines. Dans cette perspective, la localisation agit elle aussi comme un cadre d'apprentissage. En adaptant les signes, les références et les modalités d'interaction à un contexte culturel donné, elle modèle l'environnement d'apprentissage du joueur. Elle participe à l'élaboration des chemins d'acquisition du savoir-faire ludique, en jouant sur l'accessibilité, la clarté et la cohérence sémiotique du jeu. Certains ouvrages, comme *The Gamer's Brain* (Hodent, 2018), interrogent profondément le rapport entre l'expérience sensible, les comportements et l'acquisition des connaissances et compétences nécessaires dans le cadre d'un jeu donné. Ces réflexions trouvent également des échos en *game studies*. Le travail de Delbouille (2019), par exemple, mobilise la phénoménologie de Merleau-Ponty pour analyser le rapport du joueur à son avatar, en soulignant que l'acquisition des mécaniques de jeu passe par une expérience sensible, à la fois comportementale et culturelle. Cette perspective reprend l'idée que le jeu est un espace d'apprentissage incarné, où l'action et la perception s'articulent pour construire du sens.

Dans ce contexte, la localisation n'agit pas seulement sur les textes visibles ou audibles, mais influe sur la manière dont l'expérience est ressentie, appropriée et actualisée par les joueurs. Elle agit sur le sensible, le culturel et le cognitif à la fois. Comme tout processus de *design*, elle participe de l'incarnation du jeu, en rendant lisibles, compréhensibles et désirables certaines affordances²¹¹ plutôt que d'autres. Ces enjeux philosophiques résonnent avec notre propre approche de la contingence : celle-ci s'expérimente à travers l'action, elle-même conditionnée par la perception des possibilités offertes par le jeu (cf. chapitre 3, section 1.3). Les stratégies de guidage visent justement à rendre cette contingence lisible, à orienter le vouloir-faire et le savoir-faire des joueurs (cf. section 2.3 du présent chapitre). De même, les débats sur l'acquisition des connaissances résonnent avec notre analyse du capital vidéoludique et de la littératie du jeu, mobilisés pour comprendre l'apprentissage progressif des codes vidéoludiques (cf. Excursus).

²¹¹ La notion d'affordance se réfère à la capacité d'un objet de suggérer ses utilisations par sa forme, sa position, etc. (Hodent, 2018, p. 31)

3.1.2. PSYCHOLOGIE ET SCIENCES COGNITIVES

Les sciences cognitives doivent beaucoup à la psychologie, dont les différents courants ont permis de conceptualiser les mécanismes mentaux liés à la perception, à la conscience et à l'apprentissage. Ces apports sont particulièrement précieux pour notre réflexion sur les stratégies de guidage et, plus largement, sur la localisation comme acte de *game design*.

I. PERCEPTION ET ORGANISATION DES SIGNES

Parmi les contributions majeures de la psychologie à la compréhension de la perception, le Gestaltisme occupe une place centrale. En opposition au structuralisme, il pose que la perception humaine ne se limite pas à des éléments discrets, mais tend à organiser spontanément les stimuli en ensembles cohérents, la pensée est un « tout » dépassant la somme de ses parties (Friedenberg, Silverman et Spivey 2022, 69). Wertheimer, dans son article « Untersuchungen zur Lehre von der Gestalt. II. » (1923), a développé plusieurs concepts quant à la perception visuelle (applicables à toute forme de perception).

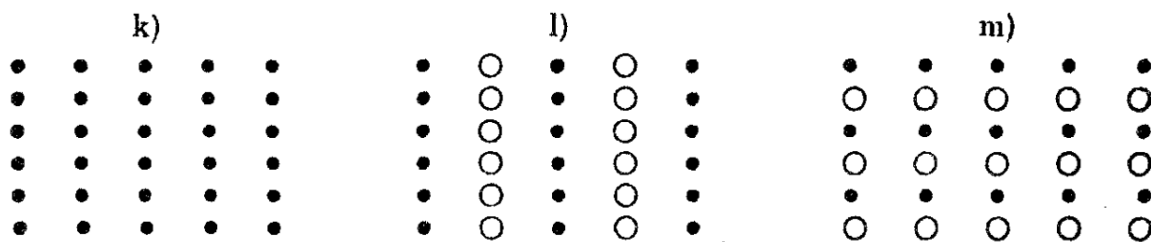


Figure 87 Motifs chez Wertheimer (Wertheimer, 1923, p. 313)

La première est le concept de *Prägnanz*, dont les traductions peuvent être « principe de bonne forme » ou « principe de simplicité » (317 – 319). Ce principe met en évidence que lorsqu'un individu perçoit des éléments, il ne perçoit pas simplement ces éléments de manière séparée, mais bien comme un ensemble aussi cohérent que possible. Ainsi, les motifs de la figure 87 ne sont pas perçus comme des points individuels, mais plutôt comme des ensembles organisés et cohérents. Le principe de *Prägnanz* est également conditionné par différents facteurs. La loi de proximité (*Nähe*) stipule que les éléments proches ont tendance à être perçus comme liés, plus des éléments sont proches, plus la chance est grande que ces éléments rejoignent un même percept (308). La proximité peut être entendue tant du point de vue spatial que temporel (314). Ensuite, la loi de similarité (*Gleichheit*) montre que les éléments similaires sont également regroupés (309). Ainsi, les points noirs et les points blancs de l'ensemble l) de la figure 87 sont généralement regroupés. L'on percevra plutôt des lignes de points similaires qu'une association entre points noirs et blancs, en vertu des lois de proximité et de similarité. Concernant l'ensemble m), le principe de similarité prend le pas sur la proximité, et ce sont plutôt des lignes horizontales qui sont perçues que des lignes verticales dissonantes (313). Ensuite, la loi du destin commun (*gemeinsames Schicksal*) stipule que si une « trajectoire » est discernée, alors, tous les éléments perçus partageront, dans la perception d'un individu, cette directionnalité (316). La loi de clôture (*Geschlossenheit*) implique que notre cerveau

tend à compléter ce qui est perçu même lorsqu'un élément est manquant (325 – 326). Enfin, la loi des expériences passées (Wertheimer pose ce principe avec deux termes : *Erfahrung* et *Gewohnheit* – expérience et habitude) implique que nos expériences dans le passé influent sur les perceptions futures (331). Il donne l'exemple d'une suite de lettres ABC. Il sera beaucoup plus probable d'associer AB|C plutôt que A|BC, parce que l'association BC est moins fréquente (ibid.).

Ces lois s'appliquent directement aux stratégies de guidage dans les jeux vidéo. Par exemple, la loi de proximité, à la fois spatiale et temporelle, éclaire la manière dont des segments de texte sont perçus comme liés à des éléments de gameplay proches. De même, la loi du destin commun permet de comprendre comment des indices narratifs ou mécaniques sont interprétés comme allant dans une même direction logique au sein d'une énigme ou d'une quête. Selon Hodent, les lois de la Gestalt représentent un atout non négligeable pour la pratique du *game design* et de l'UX, puisqu'elles éclairent quant à la manière d'organiser les éléments d'un jeu afin qu'ils soient perçus ensemble (Hodent, 2018, p. 29). Dans ce contexte, la localisation n'est pas un simple transfert linguistique, mais un réagencement des conditions perceptives. Elle modifie les équilibres de proximité, de similarité, etc., et donc la manière dont les joueurs perçoivent les motifs et les affordances. En modifiant la forme, la redondance ou la lisibilité des signes, la localisation altère les relations gestaltiques et redéfinit les dynamiques de compréhension, comme esquissé dans notre analyse sémiopragmatique de la section 2.4 du présent chapitre.

II. CONSCIENCE, ATTENTION ET FLUX COGNITIF

Le fonctionnalisme et le volontarisme psychologique ont introduit deux visions de la perception : l'une plus passive (organisation automatique des stimuli), l'autre plus active (volonté de structuration). Cette tension se retrouve chez William James, qui conçoit la pensée comme un flux continu, subjectif, changeant et dirigé vers des objets extérieurs (James 1890, 146). Son insistance sur la capacité sélective de la conscience anticipe les recherches modernes sur l'attention dirigée. De cette attention sélective et dirigée se dessine l'idée de « vouloir-percevoir », qui complète le vouloir-faire tel que conceptualisé par Genvo (2020). Comme nous l'avons vu dans le chapitre 3, la contingence, pour être expérimentée, doit être perçue, sans quoi elle ne peut se déployer puisque sans perception, il n'y a pas d'action. Les joueurs sélectionnent, filtrent, organisent les signes en fonction de leur attention et de leur intention. Dès lors, les stratégies de guidage ne peuvent être efficaces qu'en tenant compte de cette activité perceptive continue. La localisation, ici encore, joue un rôle déterminant : elle peut renforcer ou perturber ces mécanismes d'attention. Par des choix de vocabulaire, de mise en forme, de timing ou de référence culturelle, elle affecte la saillance des éléments et leur capacité à capter l'attention. Elle devient alors un levier cognitif au sein de l'écosystème du jeu.

III. APPRENTISSAGE, EXPERIENCE ET CAPITAL VIDEOLUDIQUE

Les débats classiques en psychologie, tels que celui de l'inné/acquis, interrogent les modalités d'acquisition des savoirs. L'empirisme de Locke, par exemple, insiste sur l'apprentissage par l'expérience et les interactions avec l'environnement (Friedenberg et al. 2022, 38). Le Gestaltisme ajoute à cela le rôle des expériences passées dans la structuration perceptive : ce que l'on a perçu et appris influence ce que l'on percevra ensuite (Wertheimer 1923, 331). Ces apports éclairent la manière dont les joueurs mobilisent leur capital vidéoludique pour interpréter les signes d'un jeu. Plus une personne a d'expérience, plus elle est en mesure d'anticiper les affordances, de repérer les *patterns* ludiques, et donc d'actualiser efficacement les stratégies de guidage.

La localisation, dans ce cadre, peut faciliter ou entraver l'apprentissage ludique. En adaptant (ou non) les formes sémiotiques aux conventions culturelles ou aux attentes ludiques d'une communauté de joueurs, elle participe à la construction de l'environnement cognitif d'apprentissage. Comme nous l'avons vu jusqu'à présent, elle peut ainsi accentuer la transparence des mécanismes ou, au contraire, générer des frictions interprétatives.

La psychologie cognitive permet de mieux comprendre les fondements cognitifs des stratégies de guidage et met en lumière les mécanismes par lesquels les joueurs perçoivent, interprètent et apprennent. En articulant ces dynamiques à la question de la localisation, nous affirmons que cette dernière est une opération de design cognitif, agissant à la fois sur le flux de perception, la structuration des signes et les modalités d'acquisition. Elle ne traduit pas simplement des contenus : elle conditionne activement l'expérience ludique.

3.1.3. LES APPROCHES COGNITIVES

Les approches cognitives se sont développées en réponse à un paradigme prédominant en psychologie cognitive : le behaviourisme (Friedenberg et al., 2022, p. 83). Pour une grande partie des behaviouristes, l'esprit, ou plutôt la conscience, est une boîte noire à laquelle il n'est pas possible d'avoir accès (78). Ce mouvement puise ses fondements théoriques dans des recherches comparatives entre comportement animal et humain (ibid.). L'idée sous-jacente est que seuls les comportements peuvent faire l'objet d'observations empiriques, les méthodes introspectives des autres courants en psychologie cognitive reposant trop sur des méthodes introspectives et subjectives non réfutables et invérifiables (80). C'est ainsi que les approches cognitives de l'esprit et de la conscience se sont érigées contre le behaviourisme.

On note classiquement plusieurs courants dans les approches cognitives : les paradigmes cognitivistes, connexionnistes et émergents (Friedenberg et al., 2022; Vernon, 2014; Wuyckens, 2024). Outre le fait que les approches cognitives se sont développées en réponse au behaviourisme, c'est principalement l'explosion de l'informatique et un intérêt croissant pour l'intelligence artificielle qui a attiré l'attention des chercheurs sur

les sciences cognitives (Vernon, 2014, p. 20). Ironiquement, c'est le besoin de formalisation de modèles computationnels en vue du développement d'IAs, cristallisé dans le mouvement de la cybernétique, que les premiers modèles de la cognition ont véritablement vu le jour (Wuyckens, 2024, p. 225). L'article *A logical calculus immanent in nervous activity* de McCulloch et Pitts (1943) est généralement présenté comme le travail séminal sur la base duquel la cybernétique est née (Friedenberg et al., 2022; Vernon, 2014; Wuyckens, 2024). Il s'agit d'une approche mathématique et logique prenant appui sur les connaissances scientifiques des neurosciences (McCulloch & Pitts, 1943, p. 115). Tout comme les *digital game studies*, les sciences cognitives sont fortement liées à l'informatique, ce qui amènera différents chercheurs à opter pour des approches mathématiques de la cognition.

Par son cadre théorique provenant des neurosciences, le travail de McCulloch et Pitts se veut plus proche du fonctionnement réel du cerveau et montre la manière dont la cognition survient par activation de différents réseaux de neurones (115 – 116). Toutefois, les travaux des 30 années qui ont suivi se sont concentrés sur une conceptualisation symbolique et représentationnelle du fonctionnement du cerveau (Vernon, 2014, p. 115-116). L'idée était que l'esprit contient une réserve relativement fixe de symboles. Une citation de Vernon dans son ouvrage *Artificial cognitive systems: a primer* nous semble bien résumer le courant cognitiviste :

Pour les systèmes cognitivistes, la cognition est représentationnelle dans un sens particulier : elle implique - exige - la manipulation de symboles explicites : des encapsulations abstraites localisées d'informations qui dénotent l'état du monde extérieur à l'agent cognitif²¹² (Vernon, 2014, p. 22)

L'idée d'une séparation entre l'esprit et le monde extérieur survient à nouveau (cf. section 3.1.1. du présent chapitre) ainsi que le terme « agent », qui rend saillant le rôle actif des individus et fait écho aux actants de Odin dans le paradigme de la sémiologie pragmatique. Selon le cognitivisme, il y a une correspondance presque 1 – 1 entre les symboles stockés dans le répertoire symbolique de l'agent et ce qui est perçu (23). Cette réserve de symboles directement accessible s'est avérée très séduisante pour les chercheurs en IA, puisque ce fonctionnement suppose qu'il est possible de créer un répertoire de connaissances préalables directement accessible et transférable à d'autres agents cognitifs (Vernon, 2014, p. 24). Ces représentations symboliques présentes dans le répertoire peuvent se combiner entre elles pour appréhender des objets et des actions (23). Localiser un jeu revient souvent à adapter un système symbolique non pas figé, mais actualisé par la culture, le contexte d'usage et les expériences du joueur. La contingence

²¹² For cognitivist systems, cognition is representational in a particular sense: it entails — requires — the manipulation of explicit symbols: localized abstract encapsulations of information that denote the state of the world external to the cognitive agent (Vernon, 2014 : 22).

vient ici remettre en question la stabilité supposée des représentations : l'interprétation d'un signe ou d'un ludème ne saurait se réduire à une simple correspondance stable, mais dépend de variables dynamiques activées en situation.

Ensuite, alors même que les travaux de McCulloch et Pitts constituaient l'impulsion première du mouvement cognitiviste, leur théorie a fait un retour sur le devant de la scène des sciences cognitives dans les années 1980 dans le courant connexionniste (Wuyckens, 2024, p. 226). Dans ce contexte, la cognition n'est plus symbolique, mais résulte de l'activation de réseaux de neurones (Friedenberg et al., 2022, p. 222). Les systèmes connexionnistes postulent l'existence de *patterns* d'éléments plus simples activés dans différents réseaux (Vernon, 2014, p. 35), passant du niveau plus élevé des symboles préformalisés à des éléments constitutants plus petits qui ne sont pas encore agencés en symboles. Bien que le connexionnisme et le cognitivisme puissent sembler en opposition, ces approches ne sont pas mutuellement exclusives, mais complémentaires, ce qui est d'ailleurs le cas pour la plupart des courants des sciences cognitives (Friedenberg et al., 2022, p. 453). À l'instar des courants en sémiologie présentés en amont, les modèles et approches en sciences cognitives doivent être sélectionnés en fonction de l'objectif d'une recherche donnée (ibid.). Le connexionnisme est tantôt considéré comme ayant pavé la voie aux modèles émergents de la cognition (Wuyckens, 2024, p. 227), tantôt comme l'une des approches possibles des systèmes émergents, comme la figure 88 ci-dessous l'illustre (Vernon, 2014, p. 19-21).

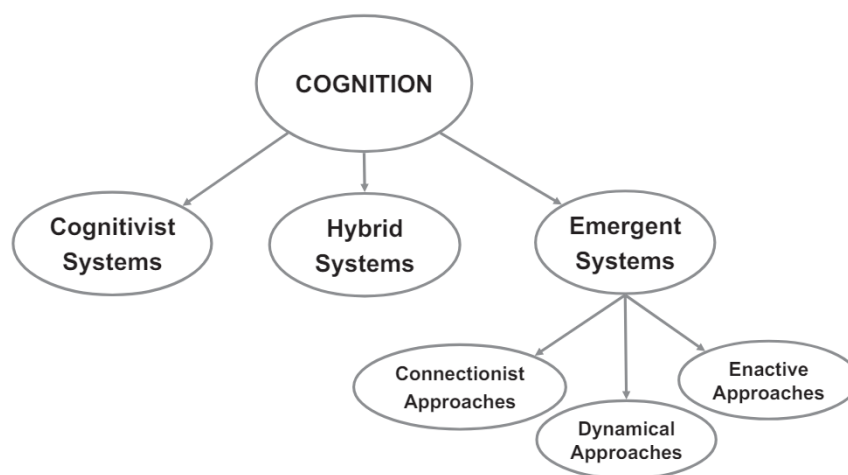


Figure 88 Contextualisation théorique des systèmes et approches en sciences cognitives (vernon, 2014 : 20)

La conception de la cognition en tant que système émergent rompt avec la tradition des approches classiques en sciences cognitives en se recentrant sur le rôle du corps et de la culture dans les processus cognitifs (Wuyckens, 2024, p. 227). L'émergence se réfère à la manière dont des propriétés complexes et nouvelles apparaissent à partir des interactions simples entre les composants d'un système. À la différence des modèles

classiques basés sur une réserve d'éléments fixes, le courant émergent se concentre davantage sur l'influence dynamique d'interactions et de perceptions ponctuelles dans les processus cognitifs (Friedenberg et al., 2022, p. 221). Les approches émergentes redéfinissent notre compréhension des processus cognitifs. Ces approches, influencées par les avancées récentes dans des domaines aussi divers que la neurobiologie, la psychologie environnementale et l'intelligence artificielle, mettent l'accent sur la dynamique complexe et dépendante du contexte immédiat de la cognition (Vernon, 2014). Elles remettent en question les modèles précédents par leur rejet des dichotomies traditionnelles entre l'esprit et le corps, l'individu et l'environnement. Elles soutiennent que la cognition n'est pas seulement le produit d'opérations internes au cerveau, mais qu'elle émerge de l'interaction continue entre les agents et leur environnement (32). Dans le cadre des systèmes émergents,

la compréhension du monde par le système (informatique ou humain) est intrinsèquement spécifique à la manière dont le système est incarné, mais dépend également de l'historique des interactions du système, c'est-à-dire de ses expériences²¹³ (32 – 33).

Par le terme « incarné », il faut entendre le rôle du corps et de la perception dans le cadre des processus cognitifs. La cognition incarnée constitue un paradigme particulier des sciences cognitives, dans lequel les conceptualisations dualistes de la cognition sont rejetées (33). En outre, la citation ci-dessus fait la part belle à la notion de répertoire que nous avons déjà rencontrée à plusieurs reprises dans les pages qui précèdent par sa mention de l'historique des interactions et des expériences. Il ne s'agit plus de symboles contenus dans un répertoire statique, mais bien d'expériences préalables qui s'ajoutent à l'historique d'un système donné. La cognition incarnée s'avère éclairante tant du point de vue de la cognition humaine que des IAs.

Dans les systèmes émergents, la théorie des systèmes dynamiques se distingue des conceptualisations classiques en sciences cognitives par l'importance accordée aux facteurs complexes dans la cognition. Ces facteurs influencent l'évolution dynamique des systèmes cognitifs, ce qui met en évidence à la fois la non-linéarité des processus cognitifs (Friedenberg et al., 2022, p. 446) et leur caractère imprévisible (447). Là où le paradigme cognitiviste, qui suppose une réserve statique de symbole, s'avère prévisible dans son fonctionnement, les systèmes dynamiques prennent en compte des facteurs subsymboliques et sont en constante évolution (451). Ce type d'approche rejoint pleinement notre conceptualisation de la localisation comme acte de *game design*. Localiser un jeu revient à intervenir dans ce système dynamique : c'est adapter les relations entre perception, cognition, culture et action en fonction d'un environnement

²¹³ the system's understanding of its world is inherently specific to the form of the system's embodiment and is dependent on the system's history of interactions, i.e., its experiences (Vernon, 2014 : 32 – 33).

changeant. La contingence, dans cette optique, n'est pas une donnée à transmettre, mais un effet à reconstruire dans un nouvel écosystème sémiotique.

Il existe de multiples courants, sous-courants et disciplines qui ont joué, et jouent encore, un grand rôle dans le développement des sciences cognitives. Les différentes approches et disciplines présentent toutes des avantages dans le contexte où elles ont été développées, et ont parfois des inconvénients lorsque celles-ci ne sont pas utilisées dans un contexte pertinent. Maintenant que nous avons donné un aperçu des enjeux et réflexions entourant le fonctionnement de l'esprit, nous allons présenter les théories et modèles que nous allons utiliser pour approfondir notre compréhension des dynamiques qui sous-tendent les stratégies de guidage. Il convient de rappeler que notre thèse n'est pas une thèse en sciences cognitives, nous ne souhaitons ainsi pas nous positionner au sein de ce champ profondément interdisciplinaire et défendre l'une ou l'autre théorie. Notre objectif est bien de recourir à certaines théories éclairantes pour le propos qui est le nôtre tout en les contextualisant au sein des sciences cognitives.

3.2. COMPRENDRE LA CONSTRUCTION DU SENS DES STRATEGIES DE GUIDAGE

Comme mentionné précédemment, nous allons présenter les théories que nous avons identifiées comme opératoires pour éclairer le fonctionnement des stratégies de guidage. Nous allons aborder la théorie de l'intégration conceptuelle de Fauconnier et Turner (2003), la revisite de la notion d'interprétant par Gonzalo Frasca (2001) et le principe de consolidation mémorielle grâce au modèle d'Atkinson et Shiffrin (1968). Certains concepts présentés précédemment seront également mobilisés, comme les lois de Wertheimer (1923). Il convient de préciser à nouveau que nous avons sélectionné certaines théories parce qu'elles sont opératoires pour notre propos, ainsi que pour les ouvertures qu'elles pavent à des recherches futures en localisation de jeux vidéo. Par exemple, l'intégration conceptuelle de Fauconnier et Turner, nous permettra de montrer en contexte les potentiels effets cognitifs causés par les modifications survenant lors du processus de localisation. L'objectif de notre thèse n'est pas d'investiguer le fonctionnement proprement cérébral de la cognition, mais bien de proposer une grille de lecture permettant d'éclairer les stratégies de guidage, et les logiques de conception qui se cachent derrière celles-ci.

3.2.1. L'INTEGRATION CONCEPTUELLE DE FAUCCONNIER ET TURNER

Tout d'abord, il convient de contextualiser le travail de Fauconnier et Turner dans leur ouvrage *The way we think: conceptual blending and the mind's hidden complexities* (2003). À l'origine, il s'agit de travaux en linguistique cognitive, mais dont les applications ont largement dépassé le domaine de la langue seule. Fauconnier et Turner se sont intéressés à la manière dont les individus créent de nouvelles connaissances d'un point de vue cognitif. Ils abordent de nombreux concepts particulièrement fertiles du point de vue des sciences cognitives en général.

Les auteurs ont développé la théorie de l'intégration conceptuelle (*conceptual blending*, basé sur le terme anglais « *blend* » qui signifie « mélanger »). L'intégration conceptuelle est un processus mental par lequel notre esprit combine des éléments de deux ou plusieurs sources d'informations distinctes pour créer une nouvelle idée ou un nouveau concept (20 – 21). Il s'agit, en d'autres termes, d'une modélisation du processus de sémiose. L'intégration conceptuelle repose sur la notion d'espaces mentaux, qu'ils définissent comme des « paquets conceptuels » (*conceptual packets*) (40). Ces paquets d'informations sont mélangés dans un contexte particulier afin de construire de nouvelles connaissances. Ce processus implique toujours au minimum quatre espaces différents.

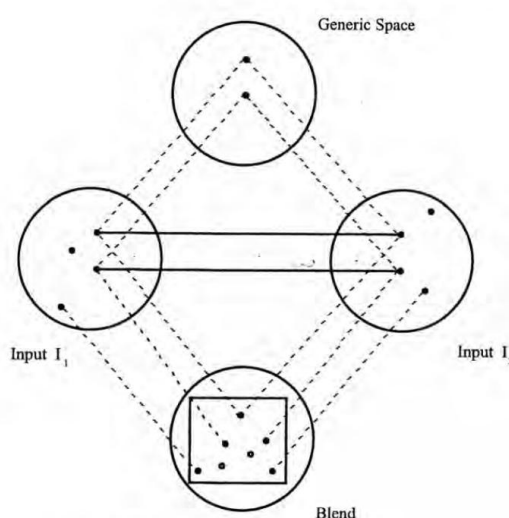


Figure 89 Espaces mentaux impliqués dans le processus de blending conceptuel (Fauconnier et Turner, 2003 : 46)

Le premier cercle en haut de la figure 89 est l'espace générique, c'est-à-dire l'espace mental qui contient toutes les connaissances préalables permettant d'établir un lien entre deux espaces d'entrées (41). Les espaces d'entrée (*input spaces*), I^1 et I^2 représentent les différents espaces mentaux devant être combinés dans un contexte particulier (40 – 41). Enfin, l'espace amalgamé (traduction de l'espace de *blend*) est le résultat provenant de la combinaison des éléments de l'espace générique et des deux espaces d'entrée (41 – 42). Dans le schéma de la figure 89, il n'y a que deux espaces d'entrée, mais il convient de noter qu'il peut y en avoir bien plus en fonction du contexte de cognition (47). Sur la figure 89, les cercles représentent les espaces mentaux ; les lignes pleines sont les liens qui sont établis entre les espaces d'entrée et qui justifient leur mobilisation conjointe ; les lignes pointillées représentent les liens établis entre les espaces d'entrée d'une part, et l'espace générique ou l'espace amalgamé d'autre part. Quant au carré se situant dans l'espace amalgamé, il s'agit de la structure émergente créée lors du processus d'intégration conceptuelle. Les espaces mentaux sont régis par ce que Fauconnier et Turner appellent des « cadres » (*frames*), qu'ils définissent comme étant des « connaissances schématiques

stockées dans la mémoire à long-terme²¹⁴ » (40). Ces connaissances schématiques sont en réalité des connaissances dynamiques sur un sujet donné.

Prenons un exemple pour illustrer concrètement la manière dont fonctionne l'intégration conceptuelle. Prenons l'analogie souvent présentée dans les sciences cognitives entre un ordinateur et le cerveau humain. Cet exemple illustre la manière dont deux domaines distincts (l'ordinateur et le cerveau humain) peuvent être fusionnés pour créer une idée qui nous aide à comprendre les deux domaines originaux d'une manière nouvelle et enrichissante. L'espace générique contiendrait les idées sous-jacentes qui lient les deux espaces d'entrée, par exemple, les concepts de traitement de données, de stockage d'informations et d'exécution de processus. Ensuite, l'intégration conceptuelle implique deux espaces d'entrée. I¹ serait l'espace mental de l'ordinateur, avec ses composants tels que le processeur, la mémoire, et les logiciels. Ensuite, I² serait le cerveau humain, comprenant des neurones, des synapses, et des processus tels que la pensée et la mémoire. Le processeur serait mis en relation avec le cerveau, puisqu'ils sont tous les deux les centres de traitement de l'information. Ensuite, la mémoire de l'ordinateur serait comparée à la mémoire humaine, où les informations sont stockées et récupérées. Dans l'espace amalgamé se trouve maintenant un concept d'ordinateur-cerveau. Notons également qu'il est possible d'avoir différents résultats en fonction des individus et de l'objectif poursuivi lors de l'intégration conceptuelle (Fauconnier & Turner, 2003, p. 24). À la manière de la sémiose illimitée de Peirce (1998), les nouveaux concepts de l'espace amalgamé sont potentiellement illimités. Voyons deux possibilités différentes pour exemplifier notre propos.

²¹⁴ *long-term schematic knowledge* (Fauconnier et Turner, 2003 : 40)

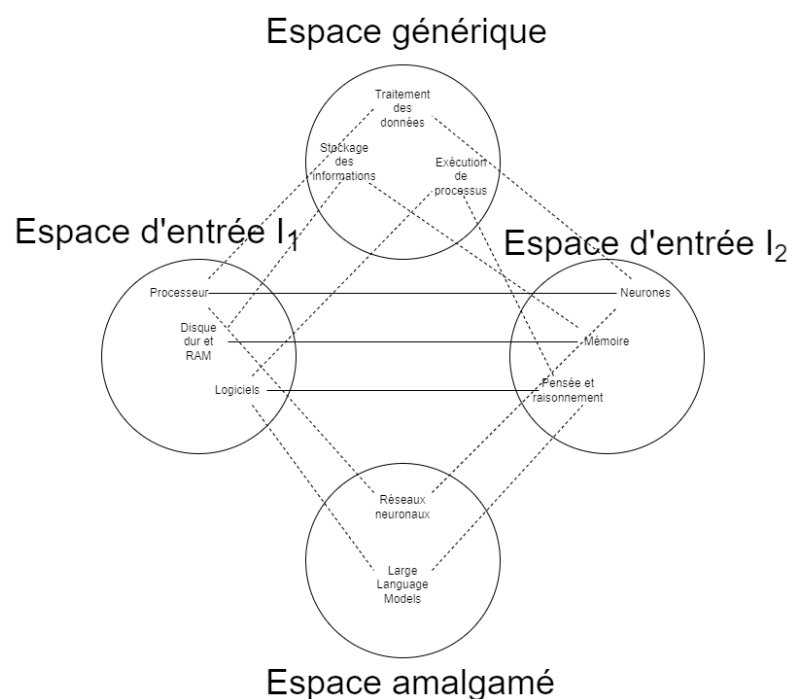


Figure 90 Exemple d'intégration conceptuelle dans un contexte appliqué

La figure 90 montre un exemple d'intégration conceptuelle dans un contexte appliqué et réaliste. Comme nous l'avons mentionné au début de la section 3 du présent chapitre, les sciences cognitives ont connu un essor considérable en raison d'une volonté des chercheurs de calquer le fonctionnement des ordinateurs sur ce qu'ils comprenaient de la cognition humaine (Friedenberg et al., 2022; Vernon, 2014; Wuyckens, 2024). C'est la raison pour laquelle l'un des exemples les plus fréquemment choisis est celui du parallèle entre le cerveau humain et les ordinateurs. L'intégration conceptuelle, telle que théorisée par Fauconnier et Turner, permet à la fois d'amener une perspective intéressante sur la cognition humaine et de susciter des réflexions particulières grâce à la mise en regard directe de l'humain et de l'ordinateur. Dans l'exemple de la figure 90, les espaces d'entrée sont conditionnés par des cadres différents. I₁ est caractérisé par les connaissances du fonctionnement des ordinateurs. Pour pouvoir rapprocher I₁ et I₂, il est indispensable de savoir ce qu'est un processeur, un disque dur et un logiciel, ainsi que d'avoir connaissance de leur fonctionnement. Le cadre de I₂ se situe plutôt dans les neurosciences, qui ont beaucoup contribué à la compréhension générale du fonctionnement du cerveau humain (Friedenberg et al., 2022, p. 17). La conjonction de ces cadres aboutit à une conceptualisation particulière de l'informatique, à un paradigme à part entière. La figure 90 souligne la manière dont l'intégration conceptuelle peut apporter des réflexions et des questionnements qui débouchent sur de véritables applications, comme les réseaux neuronaux et les LLM. Les réseaux de neurones artificiels, aussi appelés *deep learning*, d'aujourd'hui sont le résultat de longues réflexions en sciences cognitives et ont des applications très concrètes, notamment dans le milieu de la traduction automatique²¹⁵

²¹⁵ Pour davantage de détails sur les enjeux fondamentaux et sociétaux dans le milieu de la traduction, se référer à la thèse de Hansen (2024).

(Hansen, 2024, p. 48). Concernant les *Large Language Models*, les volontés de simuler la pensée et les interactions humaines ont mené à l'avènement des modèles de Chat GPT.

Cependant, le modèle de Fauconnier et Turner n'éclaire pas que des phénomènes réalistes : il est tout à fait possible que l'intégration conceptuelle débouche sur des concepts impossibles ou fantaisistes, c'est même l'un des points clés dudit modèle (Fauconnier & Turner, 2003, p. 50-51).

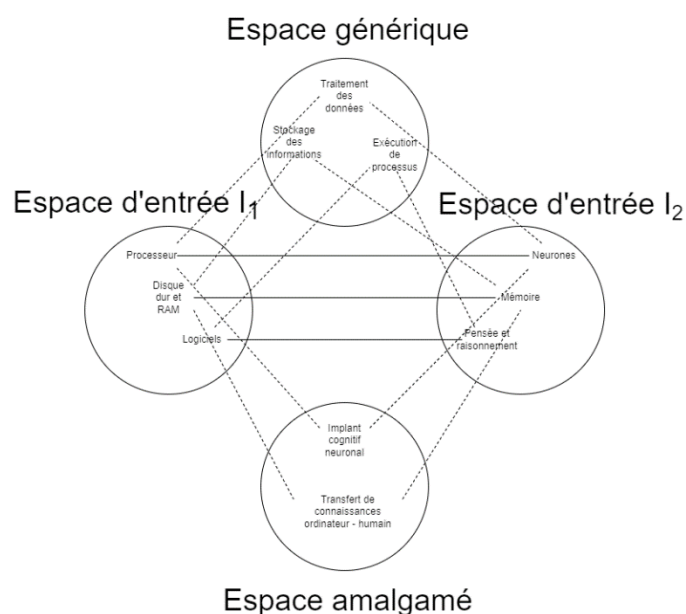


Figure 91 Intégration conceptuelle dans un contexte irréel

Sur la figure 91, le processus d'intégration conceptuelle débouche sur des concepts qui n'existent pas, ou pas encore. Ainsi le concept d'implant cognitif neuronal constitue-t-il un élément fréquemment utilisé dans le courant Cyberpunk, par exemple. Le genre du Cyberpunk se déroule dans un futur généralement proche, marqué par les motifs de l'exubérance technologique et de décrépitude sociale (Rumpala, 2021, p. 17). Le parallèle entre le cerveau humain et l'ordinateur permet dans ce contexte de susciter des questionnements quant à la fusion du biologique et de la technologie, tant du point de vue du possible fonctionnement concret d'une telle fusion que de son impact sur la société. Le transfert d'informations de l'ordinateur vers l'humain est également un motif récurrent dans les œuvres de fiction, comme Néo, protagoniste de la franchise *Matrix*, qui apprend le Kung-Fu en moins de 2 minutes en téléchargeant des données directement dans son cerveau. Grâce à ces deux exemples, il apparaît clair que l'intégration conceptuelle n'est pas qu'une affaire d'application réaliste, et qu'il est possible qu'elle aboutisse à des projections fantaisistes. Les cadres des espaces d'entrée sont les mêmes que ceux décrits pour la figure 90, mais aboutissent à des conceptions radicalement différentes. Fauconnier et Turner soulignent d'ailleurs que l'intégration conceptuelle permet des projections impossibles donnant accès à des raisonnements complexes.

Concernant la manière dont la structure émergente se construit dans l'espace amalgamé, les auteurs soutiennent que trois processus sont à l'œuvre : la composition, la complétion

et l'élaboration (48). La composition implique la combinaison d'éléments sélectionnés provenant de deux ou plusieurs espaces d'entrée pour créer un nouvel espace amalgamé. Elle inclut la mise en relation de parties qui ne sont pas nécessairement directement connectées dans les espaces d'origine (48). Ainsi, dans l'exemple de l'implant cognitif neuronal de la figure 91, le processeur et le cerveau ont été associés dans un même concept. La complétion fait référence au processus par lequel le cerveau utilise des connaissances encodées pour enrichir et compléter l'espace amalgamé. Ce processus peut impliquer l'ajout d'éléments implicites ou sous-entendus qui ne sont pas présents dans les espaces d'entrée, mais qui sont dérivés de l'espace générique, qui peut contenir des connaissances influencées par la culture (48 ; 71 – 73). Dans la théorie des auteurs, les connaissances préalables jouent un rôle très important dans la sélection des éléments d'un espace d'entrée. C'est une notion que nous avons abordée à plusieurs reprises dans cette thèse. Dans le cadre de l'expérimentation de la contingence, nous avons vu que les expériences passées avaient une influence directe sur la perception du champ des possibles (cf. chapitre 3, section 1.3.). En outre, lors de nos réflexions sur la littératie et le capital ludique, les connaissances et compétences antérieures ont également une importance prépondérante pour l'acquisition de connaissances et de compétences ultérieure (cf. excursus). Enfin, la maxime de pertinence dans la coopération communicationnelle de Grice sous-tend également une sélection des informations données et prises en considération (section 2.2 du présent chapitre). Enfin l'élaboration est le processus d'expansion et de développement de l'espace amalgamé une fois qu'il a été formé. Il inclut l'exploration de nouvelles implications, fonctions, ou scénarios basés sur le nouveau concept combiné (48).

À l'instar de la sémiose illimitée, les nouvelles connaissances de l'espace amalgamé peuvent rejoindre par la suite l'espace générique, ou même modifier certains espaces d'entrée (49). L'intégration conceptuelle peut ainsi avoir plusieurs effets. Fauconnier et Turner en identifient quatre : la modification, l'*entrenchment*²¹⁶, l'application large et l'intégration d'événements (ibid.). La modification implique l'ajustement ou l'altération des éléments importés des espaces d'entrée pour créer une nouvelle structure qui fonctionne de manière cohérente dans l'espace amalgamé. Ces modifications permettent d'adapter les caractéristiques originales aux exigences ou aux possibilités du nouvel espace conceptuel (ibid.). L'espace amalgamé n'est pas le seul espace concerné par de potentielles modifications, puisque Fauconnier et Turner affirment qu'il peut y avoir un phénomène de *reverse mapping*, donc une forme de rétroaction au sein du processus d'intégration conceptuelle menant à la modification des espaces d'entrée (ibid.). Ensuite, le phénomène d'*entrenchment* fait référence à la manière dont certains amalgames deviennent stables et répandus au point de former une partie intégrante de notre compréhension ou de notre usage quotidien (ibid.). Ce phénomène soulève une question

²¹⁶ L'*entrenchment* pourrait être traduit par « ancrage », mais nous préférons garder le terme tel quel afin d'éviter toute confusion avec la théorie de l'ancrage et du relais de Roland Barthes.

très importante dans le cadre de la cognition : celle de l'habitude ou de la maîtrise, qui rejoint le principe de consolidation annoncé au début de la présente section.

Reprenons l'exemple de la comparaison entre l'ordinateur et le cerveau humain des figures 90 et 91. Le degré d'habitude est la force du lien d'un espace d'entrée avec notre expérience personnelle, ce qui influe sur l'efficacité de l'intégration (103). Imaginons un raisonnement par l'absurde où un neurobiologiste qui ne connaît pas bien le fonctionnement d'un ordinateur, et à qui l'on présente le rapprochement entre le cerveau et l'ordinateur. Au vu de son degré d'habitude avec le fonctionnement du cerveau d'un point de vue physiologique, I_2 jouera un rôle particulièrement important dans le processus d'intégration conceptuelle, et lors du *cross-mapping* (c'est-à-dire les liens qui sont établis entre les espaces), I_2 , ainsi que l'espace amalgamé, pourront amener des modifications dans I_1 , et potentiellement dans l'espace générique. Les connaissances préalables du neurobiologiste permettent de faire ce que Fauconnier et Turner appellent un « bon amalgame » (*good blend*) (24). Un processus d'intégration conceptuelle heureux entraînera d'autres intégrations heureuses (ibid.), notamment par le phénomène d'*entrenchment*. Il convient de noter que l'*entrenchment* peut porter tant sur des espaces mentaux que sur des cadres (49).

L'application large se réfère quant à elle à l'extension d'un amalgame à une variété de nouveaux contextes, où il peut être adapté ou appliqué à des situations ou des problèmes différents (ibid.). En effet, un amalgame peut rejoindre l'espace générique et être appliqué à d'autres intégrations conceptuelles, ou même être réutilisé comme espace d'entrée (cf. figure 92).

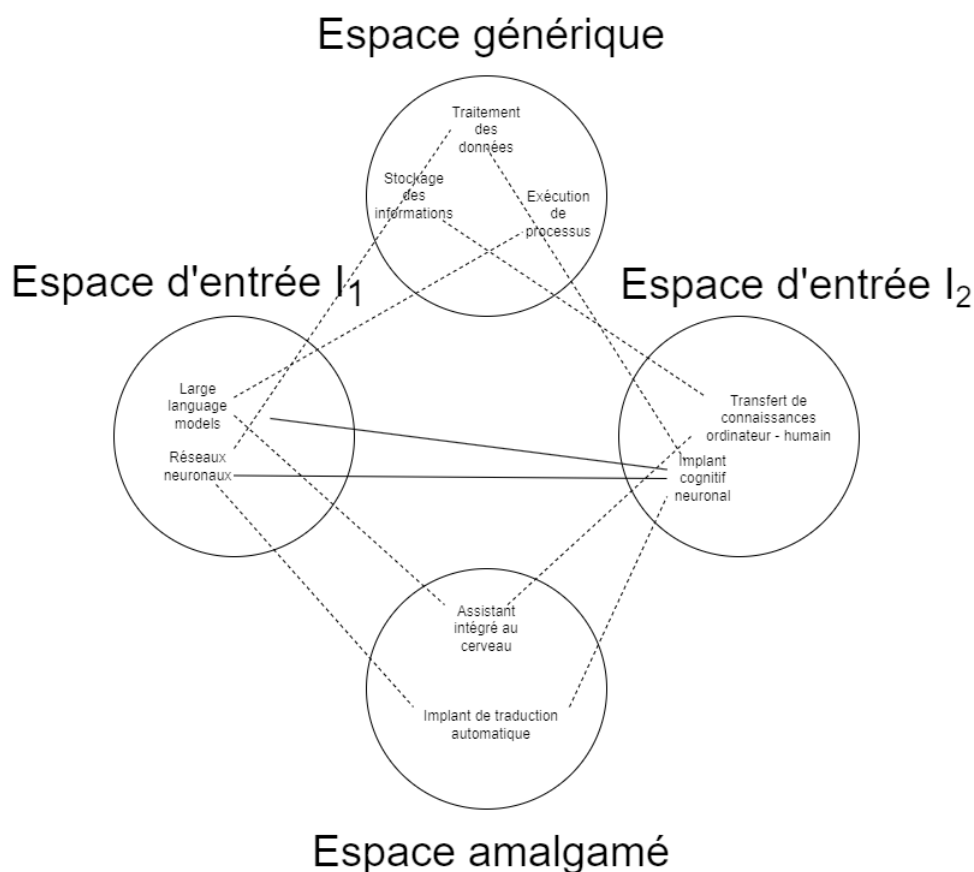


Figure 92 Exemple où les espaces amalgamés sont réutilisés comme espaces d'entrée dans un nouveau processus d'intégration conceptuelle

Enfin, l'intégration d'évènements indique que les nouvelles connaissances de l'espace amalgamé peuvent être d'une autre nature qu'un concept ou une information. L'intégration d'évènements dans un espace amalgamé implique la fusion de séquences d'évènements issus de différents espaces d'entrée pour former une nouvelle séquence narrative ou causale cohérente. Ce processus entraîne souvent une réinterprétation d'évènements ou d'actions dans un nouveau contexte (Fauconnier & Turner, 2003, p. 49).

Les liens entre les éléments des espaces mentaux peuvent être de plusieurs natures, Fauconnier et Turner les appellent des « relations essentielles²¹⁷ » (93). Selon eux, l'intégration conceptuelle est marquée par ce qu'ils appellent la « compression » des relations et des éléments dans les espaces mentaux (Fauconnier & Turner, 2003, p. 114) : un individu sélectionne des éléments et des relations, et les comprime dans de nouveaux concepts. En d'autres termes, nous pourrions dire qu'il s'agit d'une simplification. Le phénomène de compression se révèle particulièrement utile, puisqu'il va nous permettre de rendre compte des phénomènes cognitifs complexes qui sous-tendent les stratégies de guidage et l'expérimentation de la contingence, et ce, de manière simplifiée. Une fois ces dynamiques mises en exergue, il est ensuite possible d'approcher le processus de localisation de jeux vidéo et d'en comprendre précisément les enjeux structuraux,

²¹⁷ *Vital relations* (93)

pragmatiques et cognitifs. La théorie de l'intégration conceptuelle de Fauconnier et Turner est un modèle général applicable à la plupart des situations. Le principe de compression de l'espace amalgamé demande selon nous un outil théorique supplémentaire pour pleinement déployer sa force illustrative : le concept d'interprétamen de Gonzalo Frasca.

3.2.2. REVISITE DE L'INTERPRÉTANT PAR GONZALO FRASCA

Pour rappel, selon Charles Sanders Peirce (1998), un signe est constitué de trois composants interconnectés : le representamen (ou le signifiant), l'objet, et l'interprétant. Le representamen est la forme physique ou perceptible du signe, comme un mot, une image, ou un son. L'objet est la chose ou l'idée à laquelle le signe se réfère. L'interprétant est l'effet du signe sur l'esprit du destinataire, c'est-à-dire l'interprétation ou la signification que l'agent lui attribue. Ce modèle illustre que la signification n'est pas contenue directement dans le signe lui-même, mais émerge de l'interaction entre ces trois composants.

Frasca, dans *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate* (2001), s'est penché sur l'aspect dynamique des jeux vidéo. Un de ses concepts clés est l'interprétamen, qu'il utilise pour explorer la manière dont les joueurs interprètent les jeux et leur donnent du sens. Frasca s'inspire de la sémiotique, en particulier des travaux de Charles Sanders Peirce, pour appliquer ces idées à l'analyse des jeux. Il adapte ce concept pour analyser la manière dont les joueurs interprètent les actions, les règles, et les mécaniques des jeux. Il considère les jeux non seulement comme des ensembles de règles ou des objets narratifs, mais aussi comme des espaces où les joueurs créent du sens à travers leurs interactions. Trois dimensions jouent un rôle particulier dans sa réflexion : la dimension interactive des jeux vidéo, leur qualité de textes dynamiques (au sens sémiotique du terme) et le rôle des règles et des mécaniques de jeu dans l'interprétation des joueurs (ibid.). Afin de développer son propos, Frasca prend l'exemple d'un *Transformer*, c'est-à-dire un jouet qui a deux formes : une forme de véhicule et une forme de robot anthropomorphe. Dans le cas présent, le robot peut prendre une forme humanoïde et une forme volante. Selon Frasca, cet aspect transformatif pose problème d'un point de vue sémiologique. Si le jouet se transforme, il peut avoir deux representamens en fonction de l'expérience d'un individu avec l'objet (32).

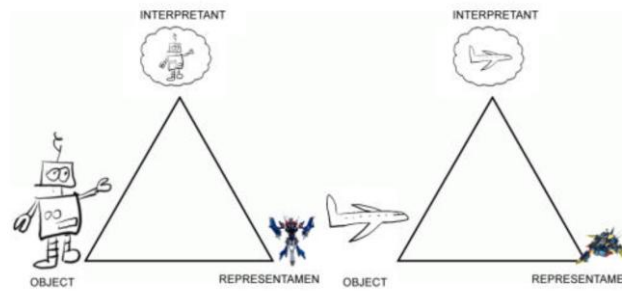


Figure 93 Problème lié au representamen selon Frasca (Frasca, 2001 : 32)

Sur la figure 93, le jouet a deux représentations triadiques : une pour le robot humanoïde, et une pour le robot véhicule. À gauche, un individu A n'a vu que le robot sous sa forme humanoïde, et à droite, un individu B n'a vu le robot que sous sa forme de véhicule. Les representamens sont différents, une unique forme étant prise en considération. Il en va de même pour l'interprétant. Pour Frasca, la représentation triadique de Peirce n'est pas suffisante pour rendre compte de la réalité cognitive se cachant derrière l'interprétation d'un objet dynamique (32). Pour lui, il est nécessaire d'ajouter une dimension à la triade peircienne, et il se base sur des recherches en sciences cognitives pour créer la quatrième partie du signe : les modèles mentaux de Philip Johnson-Laird (1983). La théorie des modèles mentaux implique des représentations cognitives que les individus construisent pour simuler le monde réel et raisonner à son sujet. Johnson-Laird propose la théorie suivante : les individus créent des modèles mentaux pour visualiser et manipuler les entités et les événements afin de comprendre et de déduire des relations causales, des possibilités et des nécessités. En cela, la théorie de Johnson-Laird se rapproche de l'intégration cognitive et les contrefactuels de Fauconnier et Turner. Les deux théories permettent de conceptualiser le traitement cognitif dynamique d'un élément donné.

La logique suivie par Frasca est simple : si un objet peut être transformé par une action, alors le modèle du signe doit être modifié de manière à prendre en compte le champ des possibles entourant un objet (Frasca, 2001, p. 35-36). Aussi propose-t-il d'ajouter une dimension supplémentaire au signe : l'interprétamen (36). Dans ce contexte, il présente explicitement le lien entre objet et interprétant d'une part, et le lien entre interprétamen et representamen d'autre part (ibid.). L'interprétant est l'idée qu'un individu a d'un objet, et l'interprétamen est le modèle mental qu'a construit un individu (ibid.). Pour Frasca, un individu qui aurait expérimenté la nature dynamique du robot aurait en réalité la représentation suivante :

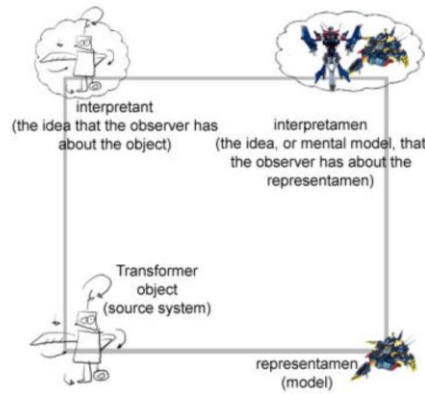


Figure 94 Modèle du signe revisité par Frasca (36)

La figure 94 illustre clairement la théorie de Frasca. L'interprétant chez Peirce est principalement le sens ou l'effet que le signe produit dans l'esprit de l'interprète, formant une chaîne sémiotique qui peut se perpétuer indéfiniment. Frasca étend cette idée en mettant l'accent sur l'aspect interactif des jeux vidéo, où l'interprétant n'est pas seulement la réception d'un signe unidimensionnel. Dans le cas des jeux vidéo, la conceptualisation de la réception d'un signe doit intégrer l'idée que les joueurs peuvent modifier l'environnement du jeu, ce qui concorde avec la définition cyclique de l'interaction par Crawford. L'interprétant devient donc une partie intégrante de l'expérience de jeu, reflétant la nature interactive et évolutive des médias numériques. La théorie développée par Frasca présente un point de convergence non négligeable avec notre approche de la localisation de jeux vidéo au prisme de la contingence : l'aspect dynamique d'un signe ne se déploie qu'à travers l'action (37). C'est par l'action que se déploie le champ des possibles entourant un signe. Il embraye ensuite sur les applications pour les jeux vidéo et sur les apports d'une conception non statique de la triade peircienne (39).

Dans le cadre de cette thèse, le modèle proposé par Frasca est particulièrement compatible avec la notion de ludème, en particulier avec son volet mécanique. Nous proposons ici de combiner l'intégration conceptuelle de Fauconnier et Turner, qui, par le biais des espaces mentaux, nous permettra de montrer une partie des nombreux facteurs qui interviennent dans le traitement cognitif des ludèmes (comme la culture, les expériences préalables ou les cadres de référence), et la notion d'interprétamen de Frasca. L'interprétamen est ici le résultat de la compression cognitive qui a lieu lors de l'intégration cognitive dans l'espace amalgamé. Combiner ces deux théories permet de comprendre les stratégies de guidage comme permettant aux joueurs d'effectuer une sélection d'espaces mentaux, d'éléments au sein de ceux-ci et de cadres appliqués auxdits espaces afin de construire des interprétamens de ludèmes, donc des interprétations prenant en compte la nature dynamique du volet mécanique des ludèmes. La combinaison des théories pourrait être schématisée comme dans la figure 95.

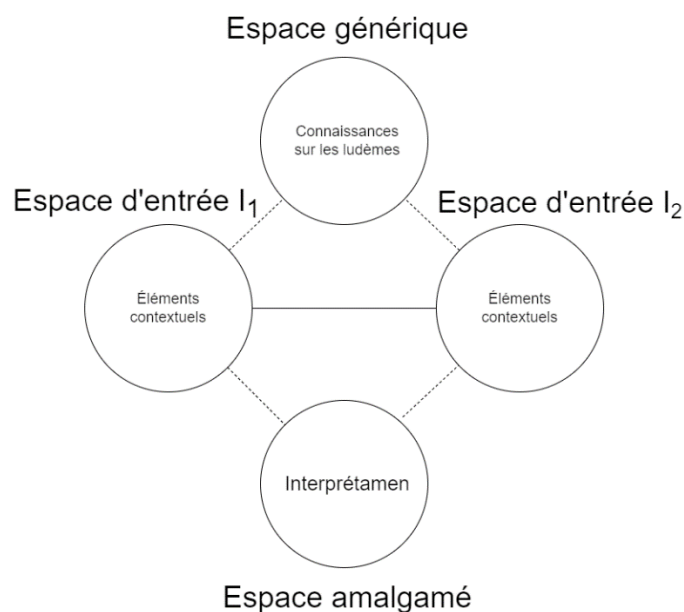


Figure 95 Combinaison de l'intégration conceptuelle et de la notion d'interprétamen

Ainsi, le rôle des stratégies de guidage dans le cadre de la cognition est de mettre en regard les connaissances liminales des joueurs et des espaces d'entrée contextuels sélectionnés sur la base du contexte de survenance d'une stratégie de guidage intersémiotique donnée. Le résultat de la fusion et de la compression des différents espaces consiste alors en un interprétamen, c'est-à-dire une représentation dynamique, mais simplifiée, d'un ludème donné, ce qui s'avère compatible avec le fait que les segments de texte étudiés dans les sections précédentes du présent chapitre sont tous dirigés vers des ludèmes (cf. section 2.4. du présent chapitre).

Appliquons ce modèle à un cas concret dans le jeu vidéo. Reprenons l'exemple des ronces dans *Epistory: Typing Chronicles* (cf. chapitre 1, section 4.4) et pour lequel nous disposons des commentaires des développeurs.



Figure 96 Exemple du pouvoir du feu et des ronces dans *Epistory: Typing Chronicles*

Pour rappel, le segment suivant apparaît : « [s]he would have to burn the brambles before she could pass through them », traduit par « [i]l lui faudrait brûler les ronces pour pouvoir

passer de l'autre côté ». Dans le contexte de ce segment, plusieurs modes sémiotiques sont mobilisés : le texte, l'audio (le jeu est doublé en anglais), les images et les règles du jeu. Nous pouvons identifier deux ludèmes : l'avatar (la jeune fille sur le renard) et le bloc de ronces. Le rôle du segment est d'ancrer le volet mécanique des ronces, à savoir qu'elles peuvent disparaître grâce à l'utilisation du pouvoir du feu du personnage. D'un point de vue structurel, la stratégie de guidage vise à surspécifier l'un des pouvoir-faire et des devoir-faire du jeu. D'un point de vue pragmatique, la dimension illocutoire du message est d'affirmer le lien entre le pouvoir du feu et les ronces. Quant à la dimension perlocutoire, l'effet recherché est de pousser les joueurs à utiliser le pouvoir du feu sur ledit amas de ronces. Les contraintes pragmatiques sont un peu différentes de jeux analysés précédemment.

- 1) Il s'agit d'un jeu vidéo ;
- 2) du genre *Typing game* ;
- 3) le texte source est en anglais ;
- 4) narration style conte de fées ;
- 5) le bagage conceptuel des individus.

Les deux premières contraintes jouent un rôle à la fois dans la construction de la stratégie de guidage intersémiotique et dans sa réception. Il s'agit d'un jeu vidéo, donc les messages passent par les différents modes sémiotiques disponibles du jeu vidéo. Du côté des développeurs, il leur est possible de faire passer des messages par les multiples langages du jeu vidéo pour donner des informations sur les pouvoir-faire et devoir-faire. Les joueurs, de leur côté, savent qu'on leur communique des choses par le biais des différents modes sémiotiques. Les localisateurs ont toujours la double casquette de récepteurs et d'émetteurs. Ils ont, dans les fichiers de traduction du jeu, accès à des commentaires du studio de développement qui leur permettent de bien comprendre les enjeux de certains segments de texte. Ils savent donc que ce segment est très important pour faire comprendre aux joueurs que le pouvoir magique du feu est nécessaire pour avancer dans le jeu.

En ce qui concerne la seconde contrainte, elle cadre la manière dont les actions sont conduites. En effet, il s'agit d'un *typing game*, ce qui implique que tout type d'action passe par une saisie au clavier. Il n'est, à ce stade du jeu, normalement plus nécessaire de surspécifier ce fonctionnement, puisque les joueurs ont dû effectuer des saisies au clavier à maintes reprises. Dans le cas présent, la troisième contrainte ne joue pas de rôle particulier. Nous n'identifions pas de trace culturelle précise. Comme nous l'avons mentionné dans le chapitre 1, section 4.4., *Epistory: Typing Chronicles* est narré comme un conte de fée, ce qui implique que l'ancrage du volet mécanique des ronces est implicite dans la narration. La narration est ici à la troisième personne du singulier, ce qui doit être pris en compte par les localisateurs lors de la traduction des segments de texte. Du côté des joueurs, cette contrainte joue dans l'établissement de l'axe de pertinence, puisqu'ils doivent comprendre que la troisième personne du singulier utilisée dans la narration fait en fait référence à leur avatar. Enfin, nous pouvons maintenant passer au bagage

conceptuel jouant un rôle dans l'interprétation de ce segment. Modélisons-le sur la base de l'intégration cognitive.

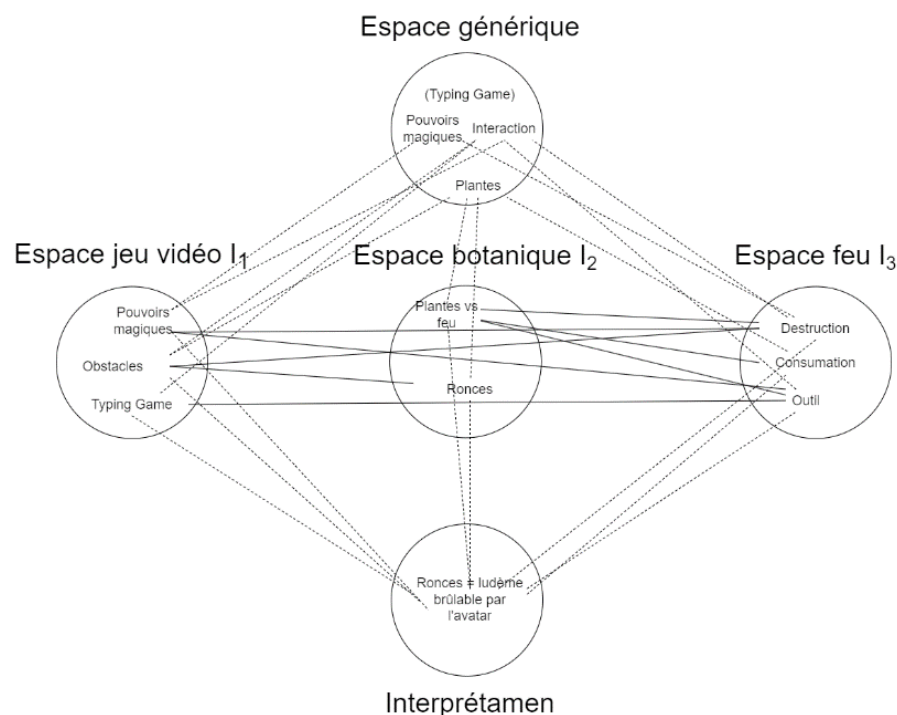


Figure 97 Intégration cognitive dans *Epistory: Typing Chronicles*

Dans la figure 97, nous pouvons établir 5 espaces mentaux différents. Il convient de préciser qu'il est possible d'en choisir davantage, mais ces 5 espaces nous paraissent suffisants pour expliquer le phénomène cognitif en présence. Dans l'espace générique se trouve le bagage conceptuel préalable des joueurs. Les éléments se situant dans l'espace générique sont ainsi sélectionnés en fonction de leur pertinence sur la base du contexte d'apparition de la stratégie de guidage. Nous avons mis *typing game* entre parenthèses, car il s'agit d'un genre de jeu niché, il est donc possible que les joueurs n'aient pas connaissance de l'existence de ce type de jeu. Toutefois, à ce stade du jeu, les modalités d'action et d'interaction ont normalement été posées par le jeu et sont censées être claires. La notion de pouvoirs magiques est généralement partagée par un grand nombre de personnes, la magie étant notamment omniprésente dans les contes pour enfants. La notion d'interaction (dans le sens basique du terme pour les joueurs, c'est-à-dire la conscience de pouvoir modifier les états de jeu par leurs actions) est généralement connue également. Lorsque l'on joue à un jeu vidéo, l'on sait que l'on va devoir effectuer des actions pour avancer dans le jeu. Enfin, l'existence des plantes et de notoriété publique.

Les espaces d'entrées sont ici au nombre de 3 : I₁ l'espace des jeux vidéo, I₂ l'espace botanique et I₃ l'espace du feu. Dans l'espace des jeux vidéo, nous retrouvons des informations importantes spécifiques au contexte. Il s'agit d'un *typing game*, les avatars disposent fréquemment de pouvoirs magiques, et l'on trouve fréquemment toute sorte d'obstacles dans les jeux vidéo. Dans l'espace botanique peuvent se trouver de multiples connaissances. L'on peut savoir ou non ce que sont des ronces, qui représentent

généralement des obstacles lors de promenades dans les bois, et l'on peut savoir ou non que les plantes brûlent lorsque l'on y met le feu. Le degré de maîtrise de cet espace peut varier fortement. L'idée des plantes qui brûlent peut se reposer sur une vague idée ou représentation que les plantes brûlent, ou sur des connaissances profondes sur le fait que les plantes contiennent du carbone, et que le feu provoque une réaction chimique au sein de laquelle le carbone et l'oxygène dans l'air sont impliqués dans la combustion, libérant chaleur et dioxyde de carbone. De ce point de vue, il en va de même avec l'espace du feu, dans lequel un individu peut présenter des degrés de connaissance très divers. Le feu est parfois un outil, et l'on sait qu'il consomme des objets.

Des liens s'opèrent alors entre les différents espaces d'entrée. Permettant d'arriver à la construction d'un interprétamen dynamique. Le ludème des ronces peut disparaître lorsque l'avatar utilise le pouvoir du feu dessus, et ainsi permettre aux joueurs de continuer leur route. L'intégration conceptuelle est provoquée par la stratégie de guidage, qui vient cadrer le champ des possibles du ludème des ronces. Si le bloc ronce est présent, il n'est pas possible d'avancer, s'il est brûlé avec le pouvoir du feu, il disparaît. C'est là le phénomène de modification postulé par Fauconnier et Turner, ainsi qu'un phénomène d'intégration d'événements, en ce que l'interprétamen est ici constitué d'une chaîne d'événements devant survenir à tout prix pour que le statut du ludème ronce puisse changer, et pour que le *game state*²¹⁸ soit modifié. La perception de cette stratégie de guidage est conditionnée par la loi de proximité de Wertheimer, qui stipule que les éléments qui surviennent de manière proche d'un point de vue spatial ou temporel sont naturellement associés. Ainsi, dans le cas des ronces, la situation présente à la fois une proximité spatiale et temporelle ; temporelle parce que c'est au moment où les joueurs se trouvent face aux ronces que le segment survient, et spatiale parce que non seulement l'avatar se trouve à proximité des ronces, mais le segment de texte est écrit en toutes lettres dans le jeu, non loin de là. Les joueurs savent alors que les blocs visibles sur la figure 96 sont des ronces qui bloquent le passage, et qu'elles peuvent être brûlées pour libérer le passage. C'est par la suite que la loi de la similarité va opérer pour consolider l'apprentissage et provoquer ce que Fauconnier et Turner décrivent comme *l'entrenchment*. Les blocs de ronces constituent un ludème qui survient à intervalle régulier dans le jeu. Elles ont systématiquement les mêmes propriétés visuelles et mécaniques, c'est-à-dire qu'elles se ressemblent toutes, qu'elles bloquent le passage et qu'elles peuvent être brûlées.

Le phénomène de consolidation a été théorisé notamment par Atkinson et Shiffrin (1968). Leur recherche portait sur la perception modale de phénomènes et sur leur encodage dans la mémoire humaine. La consolidation se réfère au fait qu'une connaissance s'imprime dans la mémoire à long terme par la répétition (182). Comme nous l'avons notamment vu chez Salen et Zimmerman (cf. chapitre 3, section 2.3.3.), le *game design* repose souvent sur le principe de redondance communicationnelle et ludique afin que les

²¹⁸ Le *game state* est une notion de *game design* qui se réfère à l'état des conditions ludiques d'un jeu à un instant T (Zubek, 2020).

jouaires intègrent bien les pouvoir-faire et devoir-faire d'un jeu donné. À force d'effectuer la même action dans *Epistory: Typing Chronicles*, les jouaires consolident l'interprétamen construit lors de l'intégration conceptuelle provoquée par la stratégie de guidage, qui devient alors progressivement *entrenched*. La référence textuelle liant ronces et pouvoir du feu ne survient qu'une fois pendant la partie. Dans le cas présent, c'est donc par l'action répétée que l'interprétamen se renforce, puisque l'interprétamen de l'espace amalgamé a normalement rejoint l'espace générique des jouaires. Il s'agit ici d'une forme de capital vidéoludique spécifique au jeu *Epistory* acquis pendant la partie²¹⁹ et qui rejoint le bagage conceptuel de base des jouaires, et deviendra dès lors une forme de capital ludique encyclopédique non spécifique lorsqu'ils joueront à d'autres jeux. Comme nous l'avons toutefois vu dans la section 2.4.2. du présent chapitre, il existe dans certains jeux des réseaux de segments de texte œuvrant à la construction et à la consolidation d'un même interprétamen, réseau sur lequel nous allons revenir dans la section suivante, entièrement dédiée à la complétion des analyses entamées dans les sections dédiées aux sémiologies structurale et pragmatique. Dans les exemples à venir, il ne s'agit donc pas seulement d'une action répétée, mais bien de rencontres répétées avec des stratégies de guidage intersémiotiques.

L'exemple que nous venons de décrire dans *Epistory: Typing Chronicle* s'avère particulièrement éclairant sur le rôle que jouent les stratégies de guidage dans la construction d'un interprétamen, et augure des dynamiques intéressantes sur le plan de l'acquisition de capitaux vidéoludiques. Ces capitaux ainsi enrichis influent par la suite sur l'expérimentation de la contingence. La référence à la mécanique du pouvoir du feu est intégrée à la narration de manière à permettre aux jouaires d'effectuer les opérations cognitives nécessaires à l'appropriation de leurs choix, actions et interprétations au sein du système fixe des règles. En outre, la narration fournit une forme de support pour l'intégration conceptuelle, puisqu'elle concrétise une séquence d'événements au sein de l'univers fictionnel du jeu. Cet éclairage sur le rôle cognitif des stratégies de guidage met en exergue les enjeux entourant la traduction d'un tel segment. En effet, dans le segment « [s]he would have to burn the brambles before she could pass through them », traduit par « [i]l lui faudrait bruler les ronces pour pouvoir passer de l'autre côté », plusieurs mentions sont indispensables à l'intégration conceptuelle. Le verbe « burn » traduit par « brûler » permet de mobiliser l'espace mental du feu I₃, le mot « brambles », donc les « ronces » permet de mobiliser l'espace mental botanique I₂. Ensuite, le verbe « pass through » a été traduit par « passer de l'autre côté ». Ici survient une dynamique intéressante dans la construction de l'interprétamen en raison de la correspondance entre le mode sémiotique de l'image et celui du texte. Le segment source suggère qu'une

²¹⁹ Il convient de préciser que le capital vidéoludique des jouaires peut également intégrer des expériences passées de jeux où des obstacles peuvent être brûlés. Par exemple, dans le jeu *Les Royaumes d'Amalur : Reckoning* (2012, 38 studios), certains passages nécessitent que les jouaires utilisent le feu pour brûler des toiles d'araignées qui leur bloquent le chemin. Cet exemple est intéressant, parce qu'il montre potentiellement une application large d'une intégration conceptuelle faite sur la base de toiles d'araignée, et non de plantes. Cet exemple suggère que des intégrations conceptuelles différentes peuvent être réutilisées dans des contextes où l'un des éléments des espaces mentaux change.

fois brûlées, les ronces sont toujours présentes et que l'on peut « passer à travers » (« pass through »), là où le segment cible n'implique plus qu'elles soient présentes. La version française mobilise simplement la notion de « côté », cohérente à l'instant de la survenance dudit segment. De ce point de vue, la construction de l'interprétamen et du representamen dynamique est différente dans les deux langues. Là où, dans le segment anglais, l'on suggère que le ludème des ronces subira une modification visuelle, mais restera présent, le segment français s'avère plus cohérent avec la réalité multimodale du jeu. Une fois les ronces brûlées, elles disparaissent. Le representamen dynamique de ce ludème est donc d'une part la présence de ronces, et d'autre part leur absence, renforçant par la même la qualité de l'intégration conceptuelle, puisque plus cohérente.

3.3. EXEMPLES DE DÉCONSTRUCTIONS STRUCTURALE, PRAGMATIQUE ET COGNITIVE

3.3.1. DERNIER RETOUR À L'ÉNIGME DES CHATS²²⁰

Puisque l'analyse de l'énigme des chats a commencé il y a quelque 88 pages, il est utile d'opérer un rappel et de recontextualiser l'énigme.



Figure 98 Tableau du bureau de poste dans *Deponia*

²²⁰ Pour plus de détails concernant les analyses structurales et pragmatiques de cette partie d'énigme, vous référez aux section 1.6.1. et 2.4.1. du présent chapitre.

ID	Fil rouge	Personnage	Version allemande	Version anglaise	Version française
5520	FR	Rufus	Was ist das für ein Kratzen?	What's that scratching noise?	Qu'est-ce que c'est que ce grattement ?
5521	FR	Rufus	Kommt es etwa da aus dem Kasten?	Is that coming from behind the hatch?	Ça vient de derrière la chatière ?
5522	FR	Postbot	Das sind die Ersatzpostkatzen, die da kratzen.	Yes, it's the postal-service-replacement-cats' scratches you catch.	Oui, c'est les chats-de-service-postal-de-substitution que tu as attrapés.
5523	FR	Rufus	Das Kratzen in dem Kasten kommt von Ersatzpostkatzen?	The scratching from behind the hatch matches that of postal-service-replacement-cats exactly.	En effet, c'est exactement le son du grattement de la chatière des chats-de-service-postal-de-substitution.
5524	FR	Postbot	Es ist der Ersatzpostkatzenkasten.	It's the unlatched postal-service-replacement-cats-hatch.	C'est la chatière des chats-de-service-postal-de-substitution sans serrure.

Pour rappel, les segments ci-dessus surviennent lors d'une conversation avec le Postbot visible sur la figure 98. L'efficacité des stratégies de guidage intersémiotiques s'avérerait très inégale en fonction de la langue concernée. La version source allemande est de bonne qualité, la version cible et pivot anglaise est plus efficace que la version source, et la version cible française laisse à désirer. Du point de vue pragmatique, nous avons modélisé les différences entre les versions comme suit (figure 99) :

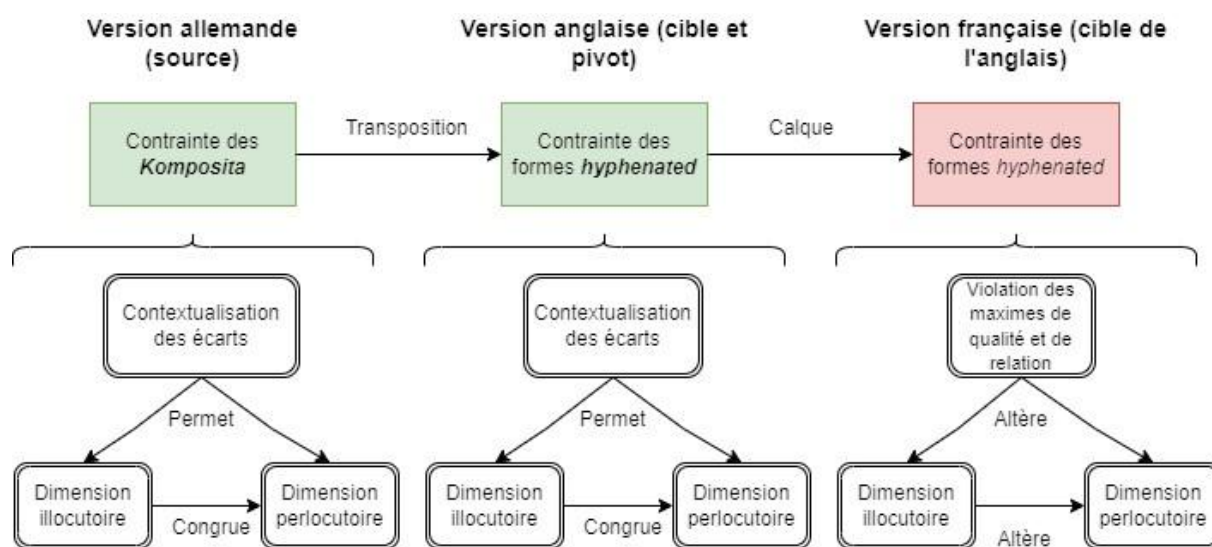


Figure 99 Rappel de la dimension pragmatique des stratégies de guidage

Passons maintenant aux dimensions cognitives de ces stratégies de guidage. Il convient de souligner à nouveau que l'objectif ici n'est pas de décrire de manière exhaustive tous les phénomènes d'intégration conceptuelle. La poursuite de ce but ne serait de toute manière pas possible, puisque le nombre de ludèmes et de domaines d'expérience mobilisés dans le cadre de cette partie d'énigme est extrêmement élevé. Nous allons nous concentrer sur des phénomènes cognitifs isolés, sélectionnés afin d'illustrer la richesse des questionnements que peut susciter une telle approche. Ces choix ne prétendent donc pas à l'exhaustivité, mais relèvent d'une démarche heuristique : les espaces mentaux retenus ont été choisis pour leur pertinence analytique et leur opérabilité explicative dans le contexte du segment étudié. D'autres découpages seraient bien sûr envisageables selon les objectifs ou les cadres théoriques adoptés, ce qui témoigne justement de la souplesse du modèle de Fauconnier et Turner. Concentrons-nous dans un premier temps sur les ludèmes des chats.

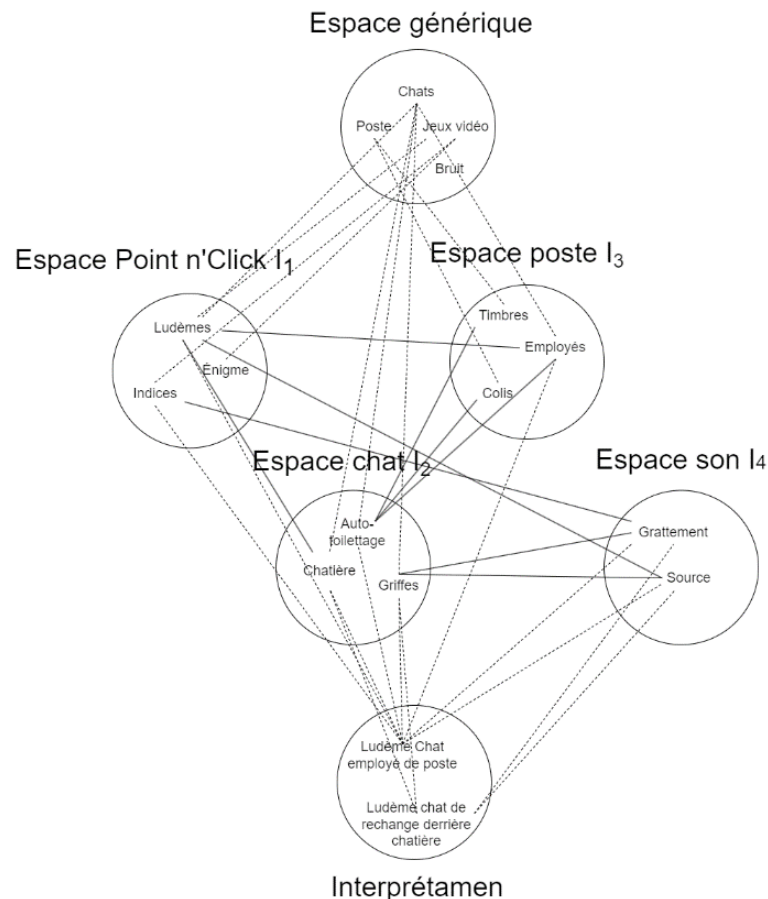


Figure 100 Intégration cognitive : les ludèmes des chats

La figure 100 représente l'une des premières intégrations conceptuelles ayant possiblement lieu grâce aux stratégies de guidage de l'énigme des chats. Dans l'espace générique se trouvent des éléments plus généraux à savoir les mots clés bruit, poste, jeux vidéo et chats pour illustrer des connaissances préalables générales influant sur la sélection des éléments des espaces d'entrée contextuels. Les espaces mentaux peuvent correspondre à des contraintes pragmatiques, comme I₁, qui contient les notions d'indices, d'énigmes et de ludèmes dans le contexte précis des Point n'Clicks. I₁ est ici conditionné par un cadre correspondant aux implications, aux enjeux et aux fonctionnements des ludèmes, indices et énigmes au sein du genre des Pn'Cs.

Pour rappel, dans cette énigme, il existe trois ludèmes de type « chat » : un chat qui lèche et colle les timbres, un chat qui emballe des colis, et le ludème des chats de rechange. Visuellement, les joueurs peuvent voir les deux premiers chats si les écoutilles sont ouvertes. Il est clair par l'animation graphique qu'ils travaillent dans le bureau de poste. Leur présence, associée aux segments de textes 5520 à 5524 (en matière de proximité spatiale et temporelle), fait intervenir les espaces mentaux I₂, I₃ et I₄. L'espace dédié aux chats contient les notions de griffes, de chatière et d'autotoilettage (les chats se lèchent pour se laver, ce qui contextualise la blague du chat qui lèche les timbres). Le tableau de la poste, ainsi que les animations graphiques des chats convoquent les idées des timbres,

des colis et des employés de poste²²¹. Enfin, la mention d'un bruit par l'avatar et le Postbot mobilise les connaissances que nous avons des bruits, à savoir qu'il s'agit d'un grattement, qui pourra être lié aux griffes des chats, et de source, puisque chaque bruit et son ont une source. L'idée de source implique que l'on peut remonter jusqu'à elle, et donc trouver le ludème concerné.

La conjonction de tous ces espaces mentaux et des cadres qui les gouvernent amène à la création mentale de deux concepts : des chats qui travaillent à la poste, et qui ont donc un volet mécanique intéressant dans le cadre de ce tableau, et le ludème de chat de rechange derrière la chatière. Il s'agit du processus cognitif idéal suscité par les stratégies de guidage, que nous considérons comme possible dans le cadre des versions allemandes et anglaises. Cependant, la version française implique un espace mental supplémentaire, qui modifie les interprétations de manière problématique.

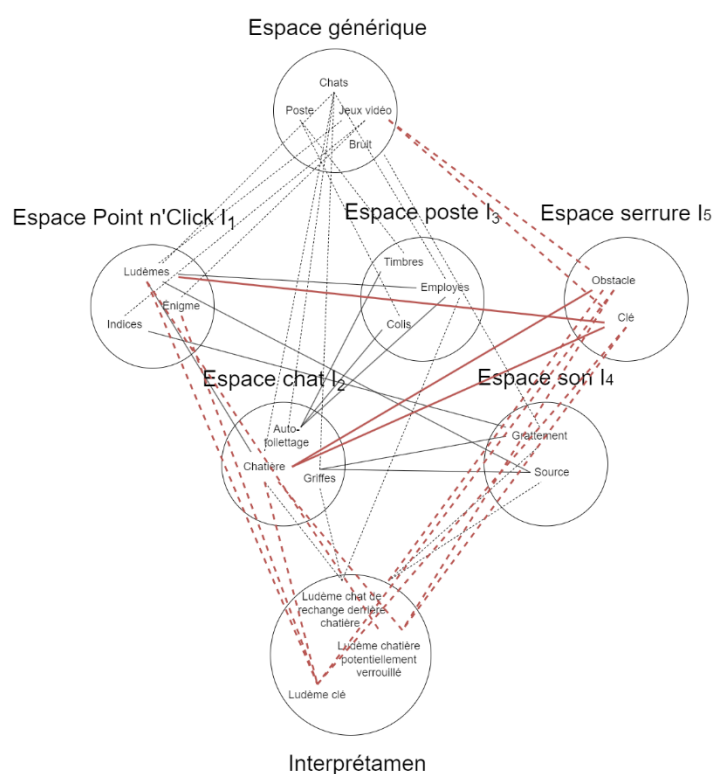


Figure 101 Intégration conceptuelle de la version française

Dans la figure 101 survient un espace mental supplémentaire, à savoir I5, l'espace dédié aux serrures. Nous voyons, en rouge, à l'instar du réseau de segments de textes présenté dans la section 2.4.2. du présent chapitre, qu'une partie importante des liens entre les éléments des espaces mentaux est concernée (visible avec les lignes et pointillés rouges plus épais). Dans la version française, une serrure est mentionnée. Au vu de la formulation quelque peu hasardeuse du segment 5524, la phrase n'est pas très compréhensible. Les

²²¹ Dans le cas présent, les chats sont plutôt conceptualisés comme des objets dans la sphère ludique du jeu, mais il nous semble plus à-propos de parler d'employés afin de rendre notre propos plus clair.

serrures constituent généralement un obstacle empêchant une porte ou un objet de s'ouvrir, à la fois dans la vie réelle et dans les jeux vidéo. Dans le texte, elle est liée explicitement à la notion de chatière. Si la chatière derrière laquelle les chats de rechange est présentée comme dénuée de serrure, la mention de ladite serrure convoque automatiquement l'idée d'obstacle et de clé. Par la loi de proximité temporelle et spatiale, le risque est grand pour les joueurs d'en arriver à la conclusion qu'il existe deux ludèmes supplémentaires, à savoir une clé et une chatière potentiellement verrouillée, donc une chatière ayant impliquant deux *game states*. Le premier serait celui d'une chatière fermée, le second, d'une chatière ouverte donnant accès à un ludème. La construction de cet interprétamen s'avère trompeuse, puisqu'elle mène à la perception d'un champ des possibles inexistant n'étant jamais compensé dans d'autres stratégies de guidage, ce qui peut influencer fortement l'expérimentation de la contingence. Chercher une chose qui n'existe pas peut se révéler particulièrement frustrant pour les joueurs qui, sur la base du principe de coopération communicationnelle, pourraient partir du principe que le jeu ne cherche pas à saboter le déroulement de leur partie. La traduction construit ici non seulement un champ des possibles illusoire, mais donne également naissance dans l'esprit des joueurs à des ludèmes qui n'existent pas.

Dans le cas présent, l'application de théories en sémiologie cognitive souligne et explique la construction d'un champ des possibles problématique. La loi de proximité montre en quoi le moment et le lieu de survenance influent directement sur la mise en relations des éléments des espaces mentaux mobilisés lors de la perception de la stratégie de guidage des segments 5520 à 5524. Du point de vue de la construction du ludème serrure et de son interprétant, plusieurs phénomènes peuvent également renforcer la pertinence perçue de ce ludème : la loi de similarité. Le capital vidéoludique contenu dans l'espace générique, donc précédant la survenance des segments, a de grandes chances de contenir des expériences vidéoludiques impliquant des serrures et des clés, puisque c'est un motif fréquent dans les jeux vidéo. La formulation du segment traduit n'est pas un simple choix linguistique, mais bien un acte de *design* ayant des conséquences directes sur l'activation des espaces mentaux, la construction de l'interprétamen, et l'expérience cognitive de la contingence. Le choix traductif manipule les signes et reconfigure le champ des possibles perçu. Ici, la formulation des segments va à l'encontre de certains principes de *game design*, notamment le fait qu'il est important que le système transmette efficacement les informations nécessaires à la poursuite de la partie aux joueurs (Hodent, 2018, p. 117).

3.3.2. RETOUR SUR L'ÉNIGME DE PUNKY GOAL

Pour rappel, l'énigme de Punky Goal nécessite de nombreuses étapes minimales (cf. section 2.4.2. du présent chapitre). Pour cette analyse, commençons par une étape intermédiaire simple : mettre du sucre dans le réservoir du générateur. Dans le contexte de cette énigme, mettre du sucre dans le générateur est nécessaire pour provoquer une panne dans le bar où se trouve la partition à donner au gondolier.

I. LE GÉNÉRATEUR ET LE SUCRE

ID	Fil rouge	Personnage	Version allemande	Version anglaise	Version française
2225	D	Jouaire	Ganz schön schummrig hier.	It's pretty dark in here.	Il fait plutôt sombre ici...
2226	O	Rufus	Ganz schön schummrig hier.	It's pretty dark in here.	Il fait plutôt sombre ici...
2227	O	Barman	Freu dich doch.	That's a good thing.	C'est une bonne chose.
2228	O	Barman	Die wenigsten meiner Stammgäste sind ein schöner Anblick.	Most of my regulars aren't a pretty sight.	La plupart de mes habitués ne sont pas beaux à voir.
2229	O	Barman	Aber wenn du das hier schon dunkel findest, dann warte mal ab, bis der Generator wieder streikt.	But if you think this is dark, just wait until the generator breaks down again.	Mais si vous trouvez qu'il fait sombre, attendez de voir quand le générateur aura encore sauté.
2230	O	Rufus	Passiert das öfter?	Does that happen often?	Ça arrive souvent ?
2231	O	Barman	Leider.	Unfortunately, yes.	Malheureusement, ouais.
2232	O	Barman	Es ist die salzige Luft. Die ist wie Zucker im Tank.	It's the salty air. Almost the same effect as sugar in the tank.	C'est l'air salé. Ça fait presque le même effet que du sucre dans le réservoir.
2233	O	Barman	Paradox, nicht wahr?	Odd, isn't it?	C'est bizarre, non ?
9398	O	Rufus	Dieser Generator versorgt die Spelunke mit Strom.	This generator provides the tavern with electricity.	Ce générateur alimente la taverne en électricité.
9399	O	Rufus	Ganz schön leichtsinnig, den hier draußen aufzubauen ...	It's pretty careless, setting it up out here...	C'est assez inconscient d'installer ça là...
9400	O	Rufus	... wo jeder x-beliebige, wohlwollende Mitbürger dagegen treten, Bananen in den Auspuff stecken oder Zucker in den Tank schütten kann.	... where any random, well-meaning citizen can kick it, stick bananas in the exhaust, or pour sugar in the tank.	...où n'importe quel citoyen bien intentionné peut aller y coller un coup de pied, fourrer des bananes dans le pot d'échappement, ou verser du sucre dans le réservoir.

Il a été établi que les segments 2225 à 2233 et 9398 à 9400 participaient tous à une stratégie de guidage visant à faire comprendre aux jouaires que pour avancer dans

l'énigme globale, il est nécessaire de faire tomber le générateur en panne (section 2.4.2. du présent chapitre). Voici les espaces mentaux convoqués par les segments ci-dessus :

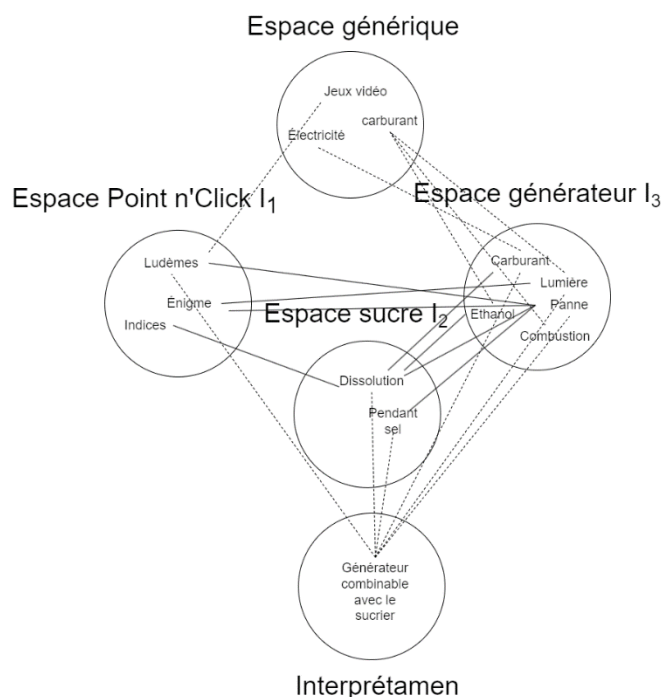


Figure 102 Intégration conceptuelle générateur – sucre

Nous avons choisi cet exemple parce qu'il permet une représentation simplifiée des phénomènes cognitifs impliqués lors de la survenance de ces segments. Dans la figure 102, I₁ est le même espace constitué des mêmes éléments régis par le même cadre que l'énigme des chats (cf. 3.3.1.). L'espace I₂ est mobilisé grâce aux segments 2232 et 9400, et participe plus ou moins grandement à l'intégration conceptuelle en fonction des connaissances préalables de l'agent. Comme nous l'avons mentionné, il s'avère que les plantes contenant du sucre peuvent servir à faire du biocarburant, ce qui amène certaines personnes à penser que mettre du sucre dans un réservoir de voiture est une bonne idée. Cependant, le sucre a tendance à s'agglomérer dans l'essence et ne se dissout pas comme dans l'eau (cf. section 2.4.2. du présent chapitre). Ainsi, le degré de connaissance de l'agent concernant la réalité chimique du sucre et du carburant influe sur la qualité de l'amalgame, c'est-à-dire de l'interprétamen qu'il va construire. I₃, quant à lui, est mobilisé grâce aux mentions directes du générateur et de son réservoir dans les segments 2229, 2232, 9398, 9399 et 9400. Les éléments se trouvant dans I₃ dépendent du degré de connaissance que l'agent a du fonctionnement d'un générateur. Cependant, l'absence potentielle de connaissances de ce point de vue est compensée par la mention directe de l'électricité, de lumière, de panne et de réservoir. En outre, le barman, dans le segment 2232, affirme explicitement que l'air salé (ici opposé au sucre) provoque des pannes, et explique que celui-ci a le même effet que le sucre, ce qui sous-entend que le sucre cause également des pannes lorsqu'il se trouve dans un réservoir. Le segment 2233 a normalement pour objectif d'insister sur l'opposition sucre/sel par l'utilisation du terme « Paradox » en allemand, et donc d'encourager les joueurs à considérer la comparaison entre le sel et le

sucré comme étant un élément pertinent de I₂. Dans les versions anglaises, ce terme disparaît, ce qui peut avoir un effet négatif sur la prise en compte de l'opposition du sel et du sucre. Le degré de connaissance de l'agent renforce passablement les liens qui peuvent être faits entre I₂ et I₃, menant à un amalgame de meilleure qualité. Si l'agent a une excellente connaissance de la réalité chimique du sucre et du carburant, il est possible qu'il parvienne à construire un interprétement correct sans avoir à rencontrer tous les segments de texte. L'efficacité des stratégies de guidage est fortement liée aux expériences passées de l'agent.

Le moment où ces segments surviennent nous apporte également des perspectives intéressantes du point de vue de la loi de proximité. Les segments 2398 à 2400 surviennent lorsque les joueurs inspectent le générateur, qui se trouve sur le toit du bar. Deux choses sont cruciales à prendre en compte concernant la loi de proximité. Premièrement, les segments surviennent dans le contexte spatial immédiat du générateur et du bar, ce qui augmente les chances que les joueurs interprètent ces informations de manière conjointe. Cependant, il s'agit là de segments non obligatoires, la proximité temporelle varie donc en fonction de l'actualisation du jeu par les joueurs. Il en va de même pour les segments 2225 à 2233, qui sont optionnels également. La probabilité d'interprétation conjointe augmente fortement si les joueurs interagissent avec le générateur et le barman à deux moments proches dans le temps. Cet effet peut être également renforcé en fonction du moment où le sucrier est ramassé. Plus ces actualisations des possibles ludiques sont temporellement proches, plus il y a de chances que les joueurs aient une perception correcte du champ des possibles entourant le générateur et le sucrier. La construction efficace de l'interprétement correct du générateur a une influence directe sur l'expérimentation de la contingence ludique. Ainsi, les joueurs doivent comprendre que combiner le sucrier et le générateur a pour effet de changer le statut du ludème générateur. Les joueurs doivent pouvoir construire un interprétement fonctionnel du générateur, qui peut passer de « générateur fonctionnel » à « générateur en panne » une fois du sucre introduit dans le réservoir.

Il convient également de souligner que la mention de la banane dans le segment 9400 pourrait amener les joueurs à mobiliser des éléments supplémentaires non nécessaires dans I₃. Cependant, cette mention trompeuse est potentiellement compensée par l'insistance du barman et de Rufus sur le sucre, et par le fait qu'un sucrier se trouve près du barman, dans le bar. Si les segments dans lesquels il est question de sucre et de sel venaient à être mal traduits, il serait théoriquement possible que les espaces mentaux mobilisés ne soient pas les bons, et que les joueurs s'en trouvent troublés. L'exemple du générateur et du sucrier souligne l'importance du transfert de l'entièreté des stratégies de guidage, afin de garder un bon équilibre entre les informations de foisonnement et les informations nécessaires.

II. LES CRABES CHAROIGNARDS, LA PARTITION, LE GONDOLIER ET LES AIRBAGS

Voici les segments de texte qui vont constituer la base de notre analyse cognitive.

ID	Fil rouge	Personnage	Version allemande	Version anglaise	Version française
2640	FR	Bozo	Das war dieser Gondoliero.	It was that gondolier.	C'était à cause de ce gondolier.
2641	FR	Bozo	Sein Gedudel hat die ganze romantische Stimmung kaputt gemacht.	His caterwauling totally killed the romantic mood.	Ses braillements ont complètement gâché l'ambiance romantique.
2642	FR	Bozo	Hoffentlich taucht er nicht noch einmal auf.	I hope he's not going to show up again.	J'espère qu'on ne le reverra plus...
2643	FR	Bozo	Sollen ihn die Schrottkrabben holen.	May the junk crabs get him.	Puissent les crabes charognards n'en faire qu'une bouchée !
2308	O	Barmann	Am liebsten mag ich das Paarungslied der Schrottkrabben.	My favorite is the "Mating Song of the Junk Crabs".	Ma préférée, c'est « Le Chant Nuptial des Crabes Charognards ».
2309	O	Barmann	Allerdings nur, wenn die Tür zu ist.	But only when the door is closed.	Mais seulement quand la porte est fermée...
2310	O	Barmann	Ich hab schon genug Beschwerden über Krebsbisse.	I have enough complaints about crab bites as it is.	J'ai déjà bien assez de plaintes comme ça pour des attaques de crabes !
9350	FR	Gondolier	Endlich eine Canzone multo romantico.	Finalmente, una canzone multo romantica.	Finalmente, una canzone multo romantica.
9351	FR	Gondolier	Und solange es sind keine Schrottkrabben in die Nähe, isse non pericoloso, eh?	As longa as there issa no junka crabs nearby, issa non pericoloso, eh?	Dou momenti qu'il n'y a pas dé crabés charognards dans les parages, c'est non pericoloso, hein ?

Pour rappel, les segments ci-dessus participent au guidage des jouaires concernant les crabes charognards. Le but de cette partie d'énigme est de pousser les jouaires à utiliser une partition de musique qui attire des crabes qui finissent par dévorer le gondolier. L'intérêt des différents segments ci-dessus est multiple du point de vue cognitif. Voici comment nous pouvons modéliser l'intégration conceptuelle amenée par ces segments (cf. figure 103).

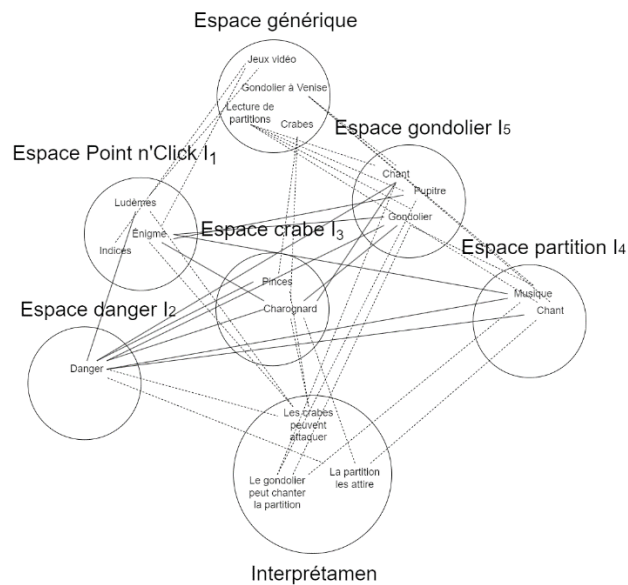


Figure 103 Intégration conceptuelle crabes et partition

La figure 103 montre la construction des interprétamens de plusieurs ludèmes, à savoir la partition et le gondolier. Concernant le ludème partition « Le Chant Nuptial des Crabes Charognards », trois informations posent les bases de l'intégration conceptuelle ci-dessus. Premièrement, nous avons le terme nuptial, qui met directement en lien la partition et l'amour, et qui, quand on lie le terme aux segments 2308 à 2310, apporte l'idée que la partition peut attirer les crabes charognards. Ensuite, le terme « chant » permet d'établir un lien avec le gondolier, puisqu'il ne fait pas à proprement parler de la musique : il chante. Le fait qu'il y ait un pupitre sur la gondole, comme dans le jukebox, renforce ce lien avec le gondolier. Enfin, le terme « charognards » est généralement négativement connoté et implique que les crabes sont potentiellement dangereux. Dans l'espace générique se trouvent toutes les connaissances préalables, qu'il s'agisse de connaissances culturelles (pour les gondoles de Venise ou les partitions de musique), ou de capital vidéoludique encyclopédique général ou spécifique (il ne s'agit pas de la première énigme du jeu, les joueurs ont donc forcément développé une forme de capital spécifique). Ensuite, cinq espaces participent aux différentes intégrations conceptuelles de l'espace amalgamé. En premier lieu, nous avons toujours l'espace dédié aux jeux vidéo, avec les éléments propres aux Point n'Clicks. I₂ est l'espace de danger. Étant donné que l'avatar veut nuire au gondolier, cet espace est mobilisé parce que la notion de dangerosité des crabes est pertinente pour la résolution de l'énigme. I₃ est dédié aux connaissances portant sur les crabes. Ici, des connaissances préalables sur les crabes peuvent intervenir. Il s'avère que les crabes sont des animaux omnivores qui jouent le rôle de « nettoyeurs des fonds marins » (Vadon, 2017). Leurs pinces sont puissantes et peuvent briser les coquilles d'autres animaux (ibid.). Ce genre de connaissances peut tout à fait sous-tendre l'idée de dangerosité des crabes dans le cadre de la présente intégration conceptuelle. I₄ est celui de la partition. Les partitions peuvent servir à la fois pour des instruments de musiques, mais également pour des chants. Le cadre qui régit cet espace peut inclure l'idée que les partitions sont interchangeables. Enfin, I₅ est celui des gondoliers. Cet espace repose

fortement sur des connaissances culturelles, pour les gondoliers de Venise par exemple. Disposer de cette représentation culturelle des gondoliers qui chantent des chansons d'amour sur les canaux de Venise peut renforcer passablement la qualité et la pertinence de l'intégration conceptuelle.

Concentrons-nous sur l'interprétation entourant les objets qui contiennent des crabes. Lorsque ceux-ci envahissent un ludème, il devient dangereux pour qui l'utilise. Les segments 2308 à 2310, 2643 et 9351 ont pour rôle de dépeindre les crabes comme des animaux potentiellement dangereux. Il convient de noter que le segment 9351 ne fonctionne que si l'agent connaît le terme « pericoloso » en italien (pour rappel, cela veut dire dangereux en italien). Le segment 2643 est un segment prononcé par Bozo, qui souhaite explicitement du mal au gondolier parce qu'il a gâché sa tentative de réconciliation amoureuse. Lorsqu'il dit « Puissent les crabes charognards n'en faire qu'une bouchée ! », il indique que les crabes pourraient le manger. Être dévoré par des crabes est une perspective passablement désagréable, renforçant la pertinence de I_2 . Le segment 2310 s'avère particulièrement intéressant en matière de dynamiques cognitives. En effet, les segments source « Ich hab schon genug Beschwerden über Krebsbisse » et anglais « I have enough complaints about crab bites as it is » mentionnent des « morsures de crabe », ce qui implique que les crabes peuvent mordre des gens vivants. La version française change quelque peu les perspectives : « J'ai déjà bien assez de plaintes comme ça pour des attaques de crabes ! ». L'idée de morsure a été remplacée par le terme « attaques », ce qui donne une idée différente des événements puisque le mot choisi insiste sur la violence de l'événement. Cette observation concorde avec une expérience fameuse en linguistique cognitive. Loftus et Palmer, dans leur article « Reconstruction of automobile destruction: An example of the interaction between language and memory » (1974), ont montré que les termes choisis pour décrire un événement peuvent radicalement modifier la représentation que des agents en ont (586). Ils ont passé une vidéo d'un accident de voiture à 45 étudiants et les ont répartis en plusieurs groupes. Chaque groupe s'est vu poser une question où il leur était demandé d'évaluer la vitesse des voitures, les questions des différents groupes ayant un verbe différent : *smashed*, *collided*, *bumped*, *contacted* et *hit* (ibid.).

Verb	Mean speed estimate
Smashed	40.8
Collided	39.3
Bumped	38.1
Hit	34.0
Contacted	31.8

Figure 104 Estimation de la vitesse des voitures en fonction du vocabulaire utilisé (loftus & palmer, 1974, p. 586)

La figure 104 montre que plus le verbe était « violent », plus la vitesse estimée était haute, et plus l'accident était considéré comme violent (ibid.), phénomène également corroboré

par d'autres études du même type (Matlock et al. 2012). À la lumière de ces expérimentations, la manière dont la modification du terme « morsure » en « attaque » peut affecter la représentation des jouaires est plus claire. Cette perspective est cohérente avec l'analyse pragmatique que nous avons établie dans la section 2.4.2. du présent chapitre.

Ainsi, les différents segments parlant de l'aspect dangereux des crabes charognards permettent de mobiliser et lier les espaces I_1 , I_2 et I_3 de la figure 104. Le fait que la notion de dangerosité se retrouve dans plusieurs segments de texte s'avère également cohérent avec le principe de consolidation cognitive et de redondance communicationnelle dans les jeux vidéo. Pour rappel, nous avons représenté le réseau de guidage des segments de texte de manière dirigée vers les ludèmes de la présente énigme.

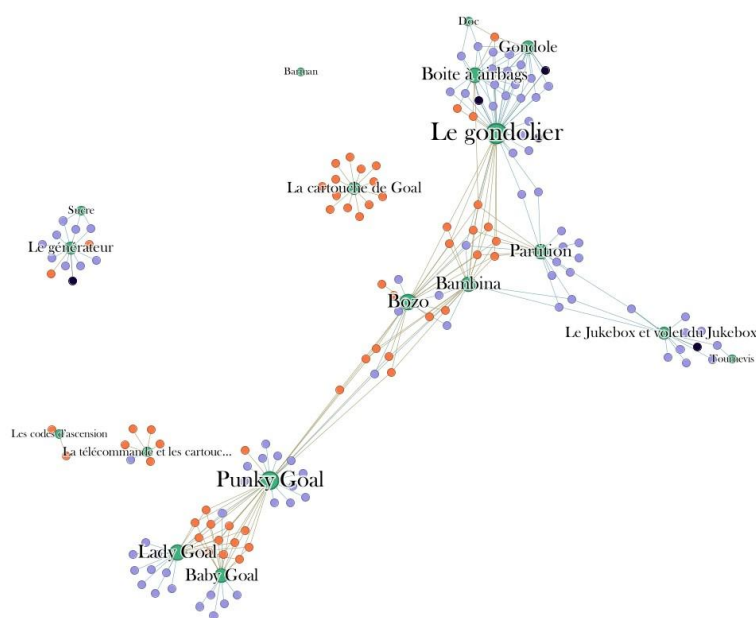


Figure 105 Réseau de segments de texte dans l'énigme de Punky Goal, *Deponia 2*

La présence de segments de texte non obligatoires (figure 105) s'avère cohérente avec le principe de redondance et de consolidation. D'un point de vue cognitif, les segments non obligatoires sont, pour beaucoup d'entre eux, des « bouées de sauvetage » dont le rôle est de renforcer les intégrations conceptuelles des volets mécaniques des ludèmes dans le cas où les segments obligatoires ne sont pas suffisants. Le modèle de l'intégration conceptuelle souligne l'importance du transfert des dynamiques cognitives lors du processus de localisation, en particulier lorsque l'on remarque que le simple changement de « morsure » en « attaque » peut radicalement changer la manière dont les jouaires vont percevoir et interpréter les événements du jeu, et modifie les dynamiques de redondance de toute une presque clique.

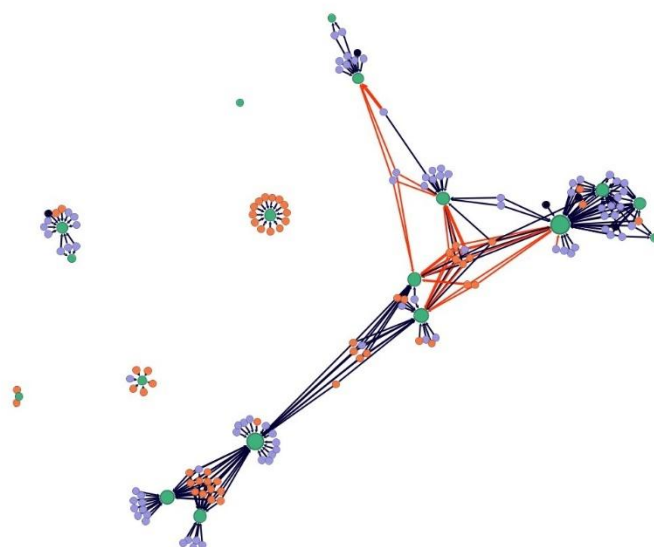


Figure 106 Réseau de segments de texte insistant sur la dangerosité des crabes

Comme illustré dans la section 2.4.2. du présent chapitre, c'est bien tout une presque clique de segments de texte qui est impacté par les choix de traduction (les lignes rouges sur la figure 106). Ces stratégies de guidage étant basées sur le principe de redondance, les plus petites modifications lors du processus de localisation peuvent affecter les dynamiques cognitives induites par tous les segments participant à une même presque clique.

Les segments 2308 à 2310 et 9351 participent quant à eux à la construction de l'interprétamen de la partition. En effet, ils ont pour vocation à établir un lien entre les crabes et la musique afin de faire comprendre aux jouaires que le chant nuptial attire les crabes charognards. Ces segments mobilisent et entraînent la liaison des espaces I_1 , I_3 et I_4 de la figure 107. Enfin, les segments 9350, 9351, 2640, 2641 et 2308 mettent en lien les espaces I_1 , I_4 et I_5 , à savoir le gondolier, la partition et l'espace dédié au jeu vidéo. Notons que pour l'instant, il y a trois amalgames :

- 1) Les crabes peuvent attaquer ;
- 2) Le gondolier peut chanter la partition ;
- 3) La partition attire les crabes.

Partant, il nous semble qu'un second processus d'intégration conceptuelle est nécessaire pour arriver à la construction des interprétamens nécessaires à la résolution de l'énigme.

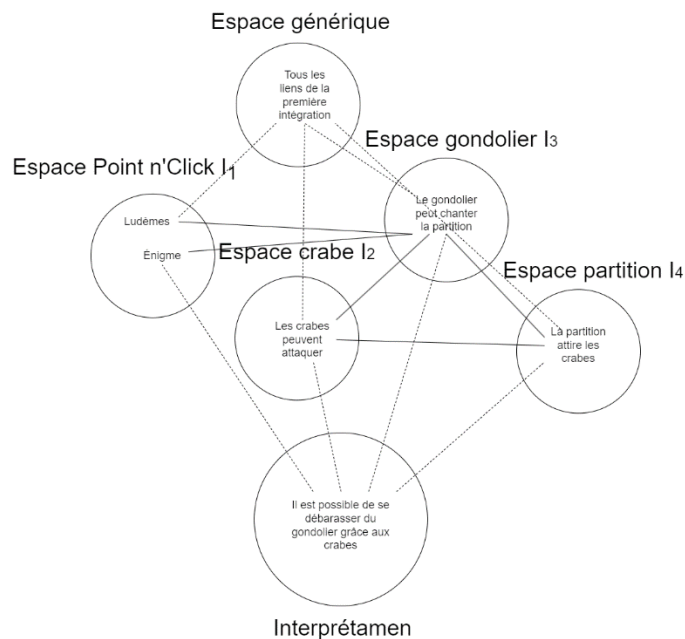


Figure 107 Intégration conceptuelle basée sur les amalgames de la figure 102

La figure 107 montre la manière dont les connaissances acquises lors de la première intégration conceptuelle ont rejoint l'espace générique et entraînent la mobilisation des amalgames précédents pour en arriver à la construction de l'interprétamen indispensable à la résolution de cette partie de l'énigme. Si les crabs sont dangereux, que la partition du chant nuptial les attire, et si le gondolier peut chanter cette chanson, alors, le ludème de la partition peut être combiné au ludème du gondolier, ce qui entraînera potentiellement sa disparition. Naturellement, la qualité du second processus d'intégration conceptuelle dépend également du premier. La nécessaire répétition du processus montre ainsi l'importance cruciale du bon transfert des stratégies de guidage d'une version linguistique dans les autres. À l'instar des exemples des chaussettes et de la recherche de provisions que nous avons donnés dans la section 4 du chapitre 3, le présent exemple illustre également que tout choix traductif a un impact sur les dynamiques d'expérimentation de la contingence. En l'occurrence, l'effet de la modification de « morsure » en « attaque » renforce le processus d'intégration conceptuelle à l'échelle d'une presque clique entière de segments de texte.

Une autre partie intéressante de l'énigme est celle qui porte sur le déclenchement d'un airbag sur la gondole. Pour rappel, dans cette énigme, les joueurs doivent interagir avec le parechoc d'une gondole en y donnant un coup de pied. L'effet de cette action est de déclencher l'airbag de la gondole et de forcer le gondolier à aller en chercher un nouveau dans une boîte à airbags. Pour réussir l'énigme, il faut attirer les crabs charognards dans la caisse se trouvant près de l'atelier de Doc. Ensuite, déclencher l'airbag de la gondole aura pour effet de pousser le gondolier à aller chercher la caisse d'airbags et à la placer sur sa gondole. Au moment où il chante le chant nuptial alors que les crabs charognards se trouvent sur la gondole, ceux-ci le dévorent. Les segments impliqués dans les stratégies de guidage sont les suivants :

ID	Fil rouge	Personnage	Version allemande	Version anglaise	Version française
9374	0	Rufus	Die Stoßstange sieht stabil aus.	The bumper looks stable.	Le pare-chocs a l'air stable.
9375	0	Rufus	Aber ob sie auch den berühmigten Rufus-Elchtest aushält?	But can it withstand the infamous Rufus crash test?	Mais survivra-t-il au fameux crash test de Rufus ?
3949	D	Rufus	Coole Gondel.	Cool gondola.	Cool, la gondole...
3950	0	Rufus	Coole Gondel.	Cool gondola.	Cool, la gondole...
3951	0	Gondolier	Aaaah! Si, si.	Aaaah! Si, si.	Aaaah ! Si, si.
3952	0	Gondolier	Isse Cabrio molto comfortable con tuto extra speciale.	Issa cabrio molto comfortable con tuto extra speciale.	Issa cabrio molto comfortable con tuto extra speciale.
3953	0	Rufus	Mit allen Extras? Was für Extras?	With all the extras? What extras?	Avec tous les extras ? Quels extras ?
3954	0	Gondolier	Airbag.	Airbag.	Airbag.
1069 1	0	Rufus	Die Schrottkrabben haben sich in der Ersatzairbagkiste angesiedelt.	The junk crabs have settlend in the replacement airbag crate.	Les crabes charognards se sont installés dans la caisse de l'airbag de rechange.
1069 2	0	Rufus	Niedlich.	Cute.	C'est mignon !
1069 3	0	Rufus	Ich habe keine Ahnung wozu Airbags überhaupt gut sind.	I have no idea what airbags are supposed to be good for.	Je ne sais pas du tout à quoi peuvent servir les airbags...
1069 4	0	Rufus	Die gehen doch immer als Erstes kaputt.	They're always the first thing to break.	C'est toujours les premiers trucs qui pètent !
1069 0	0	Rufus	Laut Lieferschein ist da ein Ersatzairbag für Kanalgondeln in der Kiste.	According to the delivery note, the crate contains a replacement airbag for canal gondolas.	D'après le bon de livraison, la caisse contient un airbag de rechange pour les gondoles du canal.
3955	D	Rufus	Sorry, wegen des Airbags.	Sorry about your airbag.	Désolé pour votre airbag.
3956	0	Rufus	Sorry, wegen des Airbags.	Sorry about your airbag.	Désolé pour votre airbag.
3957	0	Gondolier	Ah, isse no problemo.	Ah, issa no problemo.	Ah, êtré no problemo.

3958	O	Gondolier	Ische bin socio di club gondolomobilistico ...	I amma socio di club gondolomobilistico ...	Yé soui socio di club gondolomobilistico ...
3959	O	Rufus	... Mitglied im Gondelmobilclub?	A member of the gondola club?	Un membre du club des gondoliers ?
3960	O	Gondolier	Precisamente.	Precisamente.	Precisamente.
3961	O	Gondolier	Il Doco hat immer eine Ersatz für Sacco di Aria kaputto, capice?	Il Doco allaways has replaceamente for sacco di aria kaputto, capice?	Il Doco a toujourré dé remplaçamiente por sacco di aria kaputto, capice ?
9379	FR	Gondolier	Bisse du matto, machen „puff“ zu meine neue Sacco di Aria?	Issa you matto, make-a “poof” witha my new sacco di aria?	C’est vous qui l’a fait lé « poof » avec mon nouveau sacco di aria ?
9380	FR	Gondolier	Jetze ich musse zu il Docco, für zu holen die Ersatze.	Now I musta go to il Docco to getta replaceamente.	Maintenant, jé dois allé voiré il Docco pour lé fairé remplacer !

À l’instar des segments de texte portant sur l’agressivité des crabes charognards, les segments de texte ci-dessus constituent une presque clique participant à la stratégie globale de guidage vis-à-vis des volets mécaniques de la caisse à airbags et de la gondole. Lorsque l’on met en évidence ladite presque clique (cf. figure 108), le principe de redondance communicationnelle devient particulièrement clair.

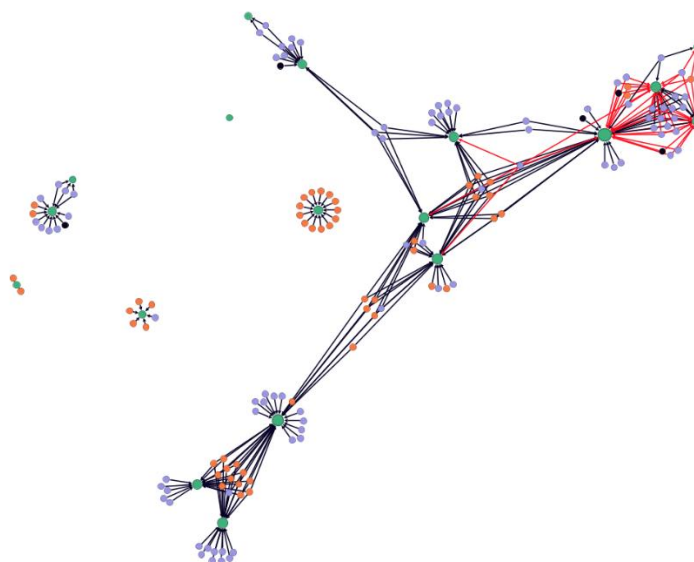


Figure 108 Réseau stratégie des segments de texte relatifs à l'airbag

Cette stratégie de guidage a pour objectif d'amener les joueurs à opérer des intégrations conceptuelles vis-à-vis de l'airbag et de la gondole.

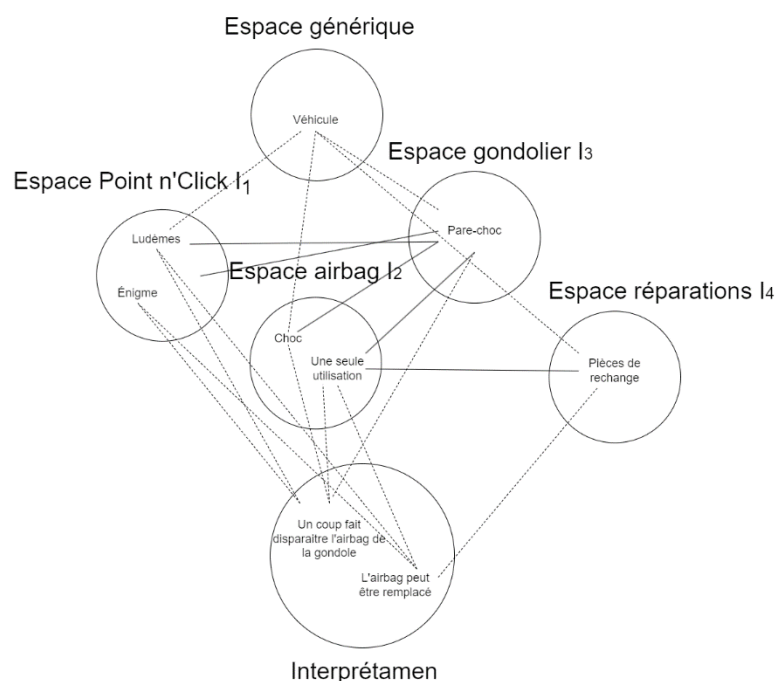


Figure 109 Intégration conceptuelle entourant la gondole

Les segments de texte qui apportent des précisions sur le volet mécanique de la gondole et de la caisse à airbags mobilisent les connaissances d'un agent quant à la notion de véhicule. Le parallèle entre la gondole et un véhicule comportant un airbag présente à la fois une vocation humoristique et un rôle au sein de la sphère ludique. Les segments impliqués dans le guidage autour de l'airbag mobilisent ensuite quatre espaces d'entrée. I₁ est toujours celui du Point n'Click. I₂ est l'espace mental dédié aux airbags. Les airbags servent en cas de choc, et ne sont pas réutilisables. I₃ est dédié au gondolier dans le contexte précis de l'airbag, et c'est donc le parechoc de la gondole qui attire l'attention des joueurs. Enfin, I₄ est celui dédié aux réparations mécaniques. Les véhicules sont généralement réparables grâce à des pièces de rechange, ce qui va intervenir grandement dans le cadre de l'intégration conceptuelle représentée sur la figure 109. Les espaces I₂, I₃ et I₄ sont régis par un même cadre, à savoir le fonctionnement des véhicules en cas de dégâts. Les liens établis entre ces différents espaces aboutissent à la création de deux interprétamens. Le premier est qu'en cas de choc sur le parechoc de la gondole, le statut de la gondole change, de même que le *game state*. L'on passe d'une gondole avec un airbag à une gondole sans airbag. Le second interprétamen porte sur le lien entre la caisse à airbags et la gondole, à savoir que, grâce à la caisse à airbags, il est possible de remettre la gondole dans son état initial, c'est-à-dire une gondole avec laquelle les joueurs peuvent de nouveau interagir en lui donnant un coup et en déclenchant l'airbag à nouveau.

Le segment 9375 s'avère particulièrement intéressant du point de vue des modifications apportées lors de sa traduction. Comme mentionné dans la section 2.4.2. du présent chapitre, le segment allemand ne se réfère pas à la même réalité que les segments anglais

et français. Dans « Aber ob sie auch den berühmigten Rufus-Elchtest aushält? », « Elchtest » se réfère au test de la baïonnette, qui est un test de mobilité qui n'a aucun lien avec un airbag. Cependant, les versions anglaise et française ont opté pour « crash test » comme traduction, ce qui permet de faire le lien plus marqué avec l'airbag. Une fois encore, les différences du point de vue des dynamiques cognitives entre les différentes versions linguistiques sont saillantes dès lors que nous appliquons les théories de sémiologie cognitive choisies.

Toutes ces analyses convergent vers un constat central : la localisation ne se limite pas à un acte linguistique, elle constitue un véritable acte de design. Les localisateurs disposent d'une agentivité décisive dans la mise en forme de l'expérience de jeu, notamment en influençant les conditions d'apparition, de lisibilité et de pertinence des stratégies de guidage. Par leurs choix de formulation, d'agencement ou d'omission, ils participent activement à la construction du champ des possibles perçu par les joueurs, et donc à l'expérimentation même de la contingence. En ce sens, les dynamiques pragmatiques et cognitives à l'œuvre sont profondément communicationnelles : elles reposent sur des effets d'interprétation, de projection et d'action, tous modulés par les signes mobilisés.

De plus, cette recherche met en lumière le rôle crucial du contexte sémiotique propre au jeu vidéo dans toute décision de traduction. Si le contexte est, de manière générale, un facteur déterminant dans toute opération traductive, il devient ici une variable structurelle : les modes sémiotiques du jeu (texte, image, son, règles) ne sont pas des accessoires, mais des matrices de sens. Traduire, dans ce cadre, ce n'est pas simplement rendre un mot juste : c'est rendre un système lisible, agissable, et désirable. Ce travail montre ainsi que la compréhension des pouvoir-faire et devoir-faire des jeux analysés repose sur des opérations cognitives complexes (intégration conceptuelle, activation d'espaces mentaux, construction d'interprétations) auxquelles la localisation participe pleinement. Toute variation dans la traduction peut influencer sur le vouloir-faire des joueurs, leur guidage perceptif, et leur capacité à actualiser le système de jeu. La contingence est médiée, et souvent façonnée, par la localisation.

Enfin, la finesse du processus d'intégration conceptuelle montre à quel point une localisation réussie conditionne l'appropriation du jeu par les joueurs. Il ne s'agit pas de les forcer à agir, mais bien de leur permettre de traiter cognitivement les implications sémiotiques du jeu de manière autonome. Ce traitement a pour effet direct de rendre perceptible le champ des possibles, et donc de permettre l'expérimentation de la contingence ludique.

4. SYNTHÈSE DES APPORTS DES DIFFÉRENTES SÉMIOLOGIES

Dans la section dédiée à la sémiologie structurale, nous avons mis en évidence des agencements intersémiotiques précis dont le rôle est de guider les joueurs dans leur expérimentation des jeux. Grâce à la théorie des ludèmes (Hansen, 2024), la grille d'analyse des équivalences textuelles, la triade relationnelle intersémiotique (Houlmont, 2022a) et les notions barthésiennes de l'ancrage et du relais (Barthes, 1964b), nous avons montré que ces agencements présentaient des dynamiques et des liens intersémiotiques centraux. Les analyses de la section 1.6. du présent chapitre ont montré que, par leurs choix de traduction, les localisateurs de jeux vidéo peuvent modifier les dynamiques intersémiotiques à l'échelle de la structure. Cette section a aussi montré, et c'est un point que nous défendons, qu'il est virtuellement impossible de faire de la sémiologie structurale sans verser dans la pragmatique. En effet, nous avons mis en évidence une forme latente de contingence dans la structure intersémiotique des stratégies de guidage, stratégies dont le rôle est d'équilibrer les niveaux de contingence expérimentés dans un jeu vidéo. Étant donné que, nous l'avons vu dans le chapitre 3 de notre thèse, la contingence ne se déploie qu'à travers l'action, la section 1 du présent chapitre esquissait déjà le besoin de passer à une perspective pragmatique qui prend pour objet les effets de la communication, et fait donc la part belle à la dimension active de la communication. L'articulation de la section 1 (sémiologie structurale) et de la section 2 (sémiologie pragmatique) a permis d'opérer une jonction nécessaire au domaine de la localisation de jeu vidéo : le basculement du *game* (sémiologie structurale) au *play* (sémiologies pragmatique et cognitive). Ce basculement, nous l'avons mis en évidence grâce au modèle sémiotique du *gameplay* de Sébastien Genvo, qui présente les jeux vidéo comme étant un ensemble de pouvoir-faire, de devoir-faire du côté du *game*, et de vouloir-faire et de savoir-faire du côté du *play* (Genvo, 2012). Sur la base de ce modèle, nous avons montré que les stratégies de guidage ont pour rôle de surspécifier les devoir-faire et pouvoir-faire du *game*, d'orienter le vouloir-faire des joueurs, et de favoriser l'acquisition d'un savoir-faire du côté du *play*.

Si la localisation de jeux vidéo vise au transfert des stratégies de guidage permettant le plaisir ludique, il est impossible de ne prendre en compte que la dimension structurale de ces agencements intersémiotiques. La théorie des espaces de communication de Roger Odin a mis en évidence la double posture des localisateurs. En effet, les localisateurs cumulent les rôles de destinataires et de destinataires. Les conséquences négatives de ce double positionnement sont renforcées par le manque fréquent d'accès à la documentation de développement des jeux, et aux jeux eux-mêmes. Schématiser de la sorte le rôle des localisateurs a donc servi dans un premier temps à faire écho à nos réflexions de l'excursus sur la littératie et le capital ludique. Les conséquences potentiellement négatives du double rôle des localisateurs sont encore davantage amplifiées lorsque la tâche des localisateurs n'est pas intégrée au processus de développement de jeux vidéo. Avoir accès à la documentation nécessaire et au jeu leur permet d'assumer leur rôle de producteurs au sein de la conception de jeux vidéo et de

ne pas avoir à inférer les contraintes pragmatiques de l'espace d'émission des studios de développement.

Les contraintes, nous l'avons vu, sont propres à chaque espace de communication et mènent à l'adoption d'un axe de pertinence, également propre à chaque espace. Si les localisataires ont accès directement aux logiques de développement, ils peuvent opérer des choix de *design* éclairés. Nous arrivons ici au second apport significatif de la perspective pragmatique : la compréhension de l'effet sur les joueurs des modifications structurales ayant cours pendant le processus de localisation de jeux vidéo. Par exemple, l'énigme des chats a montré que les versions allemande et anglaise ont pour contraintes des phénomènes linguistiques n'ayant pas d'équivalent dans la langue française, à savoir les *Komposita* allemands et les formes *hyphenated* anglaises. Dans les versions allemande et anglaise, ces phénomènes se conjuguent bien avec la sphère ludique, puisqu'ils contextualisent la forme des messages et facilitaient ainsi le guidage des joueurs. Nous avons par contre vu que la version française modifie profondément les dynamiques pragmatiques et ludiques des segments de texte analysés en raison du calque de la forme *hyphenated* anglaise. La version française n'étant pas cohérente d'un point de vue communicationnel et intersémiotique, elle ne parvient pas à surspécifier les pouvoir-faire et les devoir-faire de manière efficace. Pire, la version française, en raison d'erreurs de traduction en cascade, crée un champ des possibles trompeur ne bénéficiant pas de compensation. L'effet direct des choix traductifs qui ont été opérés est donc de mal orienter le vouloir-faire des joueurs sur un plan pragmatique et de ne pas favoriser l'acquisition du savoir-faire nécessaire à la complétion de l'énigme. Il en résulte une impossibilité pour les joueurs d'opérer des choix éclairés au cours de leur partie, ce qui empêche potentiellement qu'ils s'approprient leurs choix et leurs actions. Cette impossibilité est devenue particulièrement claire lorsque nous avons recouru aux concepts des dimensions illocutoires et perlocutoires (Austin et al., 1991) des stratégies de guidage. La force illocutoire est modifiée d'une version linguistique à l'autre, et la dimension perlocutoire est complètement altérée dans le cas précis de la version française de l'énigme des chats, puisque, nous le rappelons, elle crée un champ des possibles inexistant. Dans certains cas, la création d'un champ des possibles trompeurs peut être volontaire, mais elle doit être maîtrisée, et accompagnée d'une véritable rigueur dans les choix de *design*.

La section dédiée à la sémiologie pragmatique a été également l'occasion d'opérer un basculement d'analyses micro à des analyses méso. En effet, nous avons montré la manière dont les segments de texte étaient organisés en cliques de guidage vis-à-vis du volet mécanique des ludèmes d'une énigme donnée. Nous avons montré que ces cliques reposent sur le principe de redondance (Salen & Zimmerman, 2003), et que des modifications au niveau micro modifient la dimension perlocutoire d'une partie de réseau en entier, puisque les segments sont supposés fonctionner de concert pour déployer leur plein potentiel communicationnel. Au fur et à mesure que les joueurs rencontrent les segments de texte d'une stratégie de guidage au niveau méso, leur perception de la dimension illocutoire des segments change. Par notre utilisation des théories de

sémiologie pragmatique, nous avons mis en évidence la force potentielle des cliques de segments de texte. La question a ensuite été d'approfondir les effets de la redondance communicationnelle et les mécanismes cognitifs de la production de sens par les joueurs.

La section dédiée aux sciences cognitives avait un double objectif. Le premier était d'explorer plus en profondeur les mécanismes cognitifs qui sous-tendent les stratégies de guidage. Le second était d'ouvrir des perspectives de recherche en localisation de jeux vidéo, voire en sciences de la communication. La section 3.1. a mis en exergue des disciplines, des courants et des sous-courants de recherche extrêmement nombreux en sciences cognitives. Cette variété fait montre d'une très grande complémentarité qu'il serait bon d'exploiter dans des recherches futures. La présente thèse n'avait pas pour but de nous positionner dans les sciences cognitives appliquées aux jeux vidéo, mais bien d'approfondir notre compréhension des stratégies de guidage et de l'expérimentation subséquente de la contingence ludique, pour ensuite poser des constats vis-à-vis de la localisation vidéoludique. Il nous semblerait particulièrement riche de dédier une thèse entière à cette question dans le prolongement de la présente recherche.

Pour nos analyses en sémiologie cognitive, nous avons recouru à plusieurs théories. Les différentes lois de Wertheimer (1923) ont mis en lumière les logiques cognitives qui mènent un agent à percevoir des signes comme relevant d'un même message, mais également, par la loi de similarité, de recourir à un capital vidéoludique encyclopédique préalable à une situation de jeu afin d'interpréter correctement les agencements intersémiotiques courants dans les jeux vidéo. La loi de proximité a souligné également la manière dont l'ajout de réalités ludiques inexistantes dans l'énigme des chats amenait à un traitement cognitif problématique. La théorie des modèles mentaux et de l'intégration conceptuelle (Fauconnier & Turner, 2003) s'est montrée particulièrement riche, tant dans les analyses micro que méso. Elle a notamment permis de montrer la manière dont les stratégies de guidage mobilisent des domaines de connaissances et des cadres spécifiques d'un point de vue cognitif. C'est là le degré d'analyse le plus fin de la présente thèse, puisque certains exemples, comme la modification du terme « morsure » par « attaque » pouvait avoir un effet très fort sur l'interprétation qu'un agent se fait des événements qui lui sont présentés en jeu. Cet exemple a fait écho aux analyses structurales et pragmatiques préalables, puisqu'il a montré également que les dynamiques d'expérimentation et de perception de la contingence pouvaient connaître des changements très marqués d'une version linguistique à une autre. Afin de disposer d'une approche en sémiologie cognitive complète, nous avons recouru à la revisite de la triade de Peirce (1998) par Frasca. La notion d'interprétamen (Frasca, 2001) a été utilisée pour expliquer et représenter le phénomène de compression cognitive (Fauconnier & Turner, 2003) qui a lieu lors de l'intégration conceptuelle. L'interprétamen est la représentation dynamique mentale que les joueurs se font des ludèmes au sein du système de jeu. Les phénomènes d'intégration conceptuelle nous ont ainsi permis de mettre en évidence l'importance des choix traductifs dans le traitement cognitif des informations fournies implicitement par le jeu. Et c'est précisément ce traitement cognitif qui nous a fourni l'explication finale quant à la manière dont les joueurs s'approprient leurs choix et leurs

actions. En effet, la sémiologie cognitive a ceci d'efficace qu'elle a fait émerger les dynamiques de la réception du guidage implicite par les joueurs.

En conclusion, notre approche holistique des stratégies de guidage a permis de mettre en évidence un ensemble de dynamiques sémiotiques, pragmatiques et cognitives qui participent pleinement à l'expérimentation de la contingence ludique. Un des apports majeurs de cette thèse réside dans le fait qu'elle établit, de manière argumentée et étayée, que la localisation est un acte de game design à part entière. Ce constat dépasse le cadre strictement théorique. Il entre en tension directe avec certaines pratiques professionnelles dominantes, où la localisation est encore trop souvent réduite à une opération linguistique et culturelle secondaire, justifiant des choix de neutralisation culturelle systématique (cf. chapitre 1). Or, nos analyses ont montré que ces éléments culturels, loin d'entraver systématiquement le gameplay, peuvent au contraire nourrir et renforcer l'expérience de la contingence, comme le montre par exemple le cas du gondolier dans Deponia 2. En cela, cette thèse propose un double déplacement : elle suggère, d'une part, une revalorisation du rôle des localisateurs comme co-concepteurs des conditions d'actualisation du jeu ; et d'autre part, elle appelle à un changement de paradigme dans le champ académique de la localisation vidéoludique, en l'articulant plus étroitement aux enjeux du game design. C'est précisément dans cette articulation entre théorie et pratique que réside, selon nous, la possibilité d'un renouvellement épistémologique fécond.

CONCLUSION

『美しさと眼だ。いいか？即物的な眼ではない。
『眼差し』とてえよ。立場、身分、名誉ではない。
姿形・・・そして自信すらも、美の本質ではない。
醜く爛れようが、理不尽を前に倒れようが、
立ち上がることにすら否定されようが、
睨みつけ慈しみ憧れ続ける。
その眼差しこそが美しさの本質なのだ。』

ベラフ
メイドインアビス 8 巻

“ Les yeux sont la beauté. Entends-moi bien, Je ne parle pas de nos globes oculaires, mais de notre "regard". La situation, le statut social, le prestige, l'aspect physique et même la confiance ne constituent pas l'essence de la beauté. [...] Il faut continuer d'observer. D'être miséricordieux et d'aspirer à quelque chose. Le regard, voilà la véritable essence de la beauté. ”



1. SYNTHÈSE PAR CHAPITRES

Cette thèse est née d'un constat, à savoir que la recherche en localisation vidéoludique manquait de perspectives fondamentales et d'interdisciplinarité, en particulier du point de vue des *game studies*. Aussi avons-nous pris la décision de recontextualiser ce champ en regard de différentes disciplines. Dans notre premier chapitre, nous avons clarifié ce que recouvre la notion de *game design*, afin de mieux situer le rôle de la localisation vidéoludique dans la configuration de l'expérience de jeu. Cette clarification nous a permis de montrer que la conception vidéoludique est généralement abordée, tant dans l'industrie que dans une partie des écrits scientifiques, à travers un paradigme rationaliste issu des sciences appliquées. Les modèles les plus couramment mobilisés, tels que le modèle MDA (*Mechanics, Dynamics, Aesthetics*), s'inscrivent dans une logique systémique. Si ces modèles ont le mérite d'offrir un cadre structurant à la conception de jeux, ils présentent toutefois certaines limites : leur linéarité causale tend à invisibiliser une partie des dynamiques communicationnelles, interprétatives et culturelles pourtant constitutives de l'expérience ludique. Cette constatation a constitué la base de notre conceptualisation de la localisation comme un acte de *game design* à part entière.

Ensuite, nous avons enchaîné sur la traductologie et en avons brièvement retracé l'évolution. Cette évolution s'est déroulée en parallèle de la sémiologie. Tout d'abord, les recherches traductologiques ont été marquées par des approches linguistiques et structuralistes, et leur naissance est à replacer dans l'École de Prague (Snell-Hornby, 2006, p. 20). Ces perspectives structuralistes, parfois immanentistes, ont ensuite laissé la place à des considérations pragmatiques dans les années 1970, ce qui a permis à la traductologie de se démarquer comme discipline à part entière (47). Il ne s'agit pas cependant d'une scission nette, mais plutôt d'un mouvement oscillant entre le structuralisme, qui s'attachait à la structure sans trop de considérations pour les facteurs contextuels, et le pragmatisme, qui se concentrait essentiellement sur lesdits facteurs. Les questions de fidélité, de loyauté, de normes, ou encore de la traduction comme transfert, ont ponctué les grandes réflexions traductologiques. Le rapport entre texte source et cible a constitué un point d'achoppement particulier, avec des postures des chercheurs idéologiquement fortes. Les réflexions comme celle de Venuti distinguent la *foreignisation* et de *domestication*, et montrent que les pratiques de traduction sont politiquement situées (Venuti, 2017). Les pratiques de localisation de jeux vidéo sont marquées par une forte tendance à la *domestication* comme objectif et dévoient ce concept de sa portée politique, ce qui résulte en des pratiques d'homogénéisation, voire de neutralisation culturelle (Mandiberg, 2015). Ce constat nous a amené à prendre du recul non seulement quant aux pratiques de localisation, mais également du point de vue de la recherche dans

ce domaine, fortement influencée par les pratiques du marché (O'Hagan & Mangiron, 2013a). À la suite des perspectives pragmatiques, ce sont les approches cognitives de la traduction qui ont pris de l'ampleur, en particulier dans les années 1990 grâce entre autres à Kussmaul (1995), Vannerem et Sneel-Hornby (2006) ou encore Vermeer et Witte (1990). Non seulement l'évolution de la sémiologie et de la traductologie a-t-elle été parallèle, mais la sémiologie a joué un rôle de tuteur pour la discipline (Snell-Hornby, 2006, p. 150). Ce sont notamment ces constatations qui nous ont poussé à adopter une perspective sémiologique holistique.

La localisation de jeux vidéo puisant tantôt ses bases théoriques, tantôt ses origines dans les recherches en traduction audiovisuelle (AVT), nous en avons entamé l'historique à la suite de notre aperçu des enjeux généraux. Nous avons montré comment les principaux sujets et enjeux de l'AVT ont traversé le temps, des films muets aux productions culturelles d'aujourd'hui. Nous avons abordé le sous-titrage (cf. chapitre 1 section 3.1), le doublage (cf. chapitre 1 section 3.2) et les difficultés liées à la construction de corpus d'étude en AVT (cf. chapitre 1 section 3.3). Nous avons ensuite établi un parallèle entre les recherches actuellement menées en localisation de jeux vidéo et avons montré la base théorique que le domaine de l'AVT a représenté pour la localisation vidéoludique, mais également le poids des recherches passées pour les recherches actuelles (cf. chapitre 1 section 3.4.). Les conclusions de cette section se sont révélées intéressantes, puisque les travaux en AVT montrent que les pratiques actuelles ne bénéficient pas encore d'assez de recul empirique, concernant les capacités cognitives des spectateurs, par exemple, qui se répercute également dans le domaine de la localisation.

Ensuite, nous nous sommes attelé à une revue de la littérature scientifique en localisation vidéoludique. Le domaine fait montre d'une orientation *market-driven* (O'Hagan & Mangiron, 2013a) qui explique en partie le manque de recul scientifique critique que nous avons identifié. Nous avons retracé l'origine du terme localisation, qui provient de l'industrie des logiciels aux États-Unis (Buseyne, 2018). L'utilisation de ce terme était politiquement marquée, et son adoption provient d'une différence des rapports de force entre les localisateurs d'une part, et les acteurs industriels principaux d'autre part (cf. chapitre 1 section 4.1). Ceci nous a naturellement mené aux enjeux culturels et idéologiques entourant les pratiques de localisation vidéoludique (cf. chapitre 1 section 4.2.). Du point de vue culturel, nous avons noté des pratiques d'homogénéisation très marquées, voire de neutralisation culturelle, principalement en raison de problèmes de commercialisation internationale par le passé (Edwards, 2011). Pourtant, le jeu vidéo représente un lieu de contact interculturel sans précédent au vu de son ubiquité, et ne pas profiter de son potentiel de véhicule culturel représente une occasion manquée (Carlson & Corliss, 2011; Mandiberg, 2015, 2017). Après l'état des lieux des questions proprement culturelles de la localisation de jeux vidéo, nous nous sommes penché sur les études de réception (cf. chapitre 1 section 4.3.) et avons noté deux points importants. Premièrement, il n'y en a pas assez pour tirer quelque conclusion que ce soit quant au bienfondé des pratiques actuelles. Deuxièmement, les rares études de réception vont pour la plupart dans le même sens que les réflexions posées par Mandiberg, et Carlson et Corliss : le public

est ouvert à la culture et ne souhaite pas forcément une expérience de jeu dénuée de toute friction culturelle. La friction culturelle est actuellement considérée comme un frein au plaisir ludique, et nous avons montré dans la suite de la thèse que ce n'est pas forcément le cas pour peu que l'on reconsidère la localisation vidéoludique comme un acte de *design*.

Enfin, nous avons présenté les différentes conceptualisations théoriques en recherche en localisation de jeux vidéo. Nous avons notamment abordé l'un des concepts les plus utilisés dans le domaine : la transcréation (Mangiron & O'Hagan, 2006). La transcréation a cela d'intéressant qu'elle met en lumière la nature profondément créative de la localisation vidéoludique. Cependant, la transcréation présente certains problèmes, comme son manque de définition ou les conséquences politiques et culturelles que le contexte d'utilisation du concept entraîne, puisque sa récupération et son utilisation systématique dans l'industrie vidéoludique justifient les pratiques de neutralisation susmentionnées sans base scientifique solide. L'un des enjeux de cette thèse a notamment été de prendre du recul par rapport à ces pratiques, et la transcréation a constitué un point de départ crucial dans nos réflexions. Nous avons ensuite présenté nos propres travaux en localisation de jeux vidéo, dont cette thèse est le prolongement direct.

Dans la section 5 du premier chapitre, nous avons proprement abordé l'intérêt des analyses ludiques pour la localisation de jeux vidéo. À l'instar des recherches en AVT qui manquaient d'interdisciplinarité, en particulier vis-à-vis des avancées en *film studies*, nous avons identifié une occasion manquée jusqu'ici en matière de *game studies*. Nous y avons énuméré les tentatives de théorisation ludique en localisation vidéoludique qui faisaient parfois double emploi avec des conclusions des sciences du jeu, comme l'établissement de typologies génériques ad hoc qui ne cadrent pas avec les connaissances actuelles en genre de jeux vidéo (cf. chapitre 1 section 5.1.). Dans la section 5.2., nous avons donné des exemples d'applications de théories des *game studies* en localisation de jeux vidéo pouvant aboutir à un enrichissement certain des connaissances du domaine. Ensuite, la section 5.3. a été dédiée à l'une de nos études exploratoires qui a posé les jalons de notre approche par le prisme de la contingence. Nous y avons identifié la pierre angulaire de nos réflexions entourant l'expérimentation de la contingence ludique : les stratégies de guidage, c'est-à-dire « des agencements intersémiotiques destinés à surspécifier certains éléments du *game*, dans le but d'orienter les comportements des joueurs du point de vue du *play* ». Ce sont des outils intersémiotiques de *game design* permettant d'équilibrer les niveaux de contingence. Enfin, nous avons procédé à une conclusion intermédiaire (ch1, section 5.4.) résumant les grands enjeux identifiés dans un changement de paradigme en localisation vidéoludique. Nous visions un apport vis-à-vis de la définition de l'expérience de jeu et une perspective intersémiotique renforcée, et ce, afin de bien comprendre non seulement l'enjeu du transfert de l'expérience de jeu et du plaisir ludique, que nous présentons comme étant l'expérimentation de la contingence ludique. Enfin, nous avons clairement affirmé notre objectif d'opérer un rapprochement significatif entre le processus de *game design* et celui de la localisation.

Dans le chapitre 2, nous avons présenté notre corpus et les difficultés qui ont jalonné sa construction (section 1.). Le corpus étant constitué exclusivement de jeux du genre Point n'Clicks, nous avons retracé l'évolution du genre et en avons présenté les implications du point de vue des stratégies de guidage (section 2.). L'histoire des Point n'Clicks est inextricablement liée aux premiers *adventure games* de l'histoire du jeu vidéo, qui étaient pour la plupart des jeux purement textuels. Avec l'augmentation de la puissance des ordinateurs, il a ensuite été possible d'intégrer des images dans les jeux, ce qui a mené à une refonte complète des pratiques de *game design*. Enfin, le chapitre 2 est l'endroit où nous avons présenté la manière dont s'est développée cette thèse, tant du point de vue du cadre théorique que des choix épistémologiques.

Dans le chapitre 3, nous sommes entré dans le vif du sujet de la contingence. La première section de ce chapitre a porté une réflexion sur le concept de contingence au sein de la philosophie. Par notre revisite des théories d'Aristote, Deleuze, Sartre et de Delbouille (qui s'est attelé à étudier le rapport phénoménologique du joueur et de l'avatar sur la base des réflexions de Merleau-Ponty), nous avons identifié 6 points cruciaux de la contingence dans le contexte du jeu vidéo (figure 110) :



Figure 110 Points importants de la contingence dans le cadre des jeux vidéo

Une fois la contingence et ses enjeux définis, nous avons embrayé sur une description des principales théories en *game studies* afin d'illustrer le lien fort entre les approches d'aujourd'hui en localisation de jeux vidéo et les réflexions fondamentales sur le jeu (cf. chapitre 3, section 2). Tout d'abord, nous nous sommes concentré sur le jeu en tant qu'activité, et non pas sur les *digital game studies*. Chez les auteurs Huizinga (1951), Caillois (2009 - 1^{re} édition en 1958) et Henriot (1983), nous avons identifié des points communs dans leurs approches du jeu, à savoir l'idée de liberté, d'imprévisibilité, de système formalisé de règles et d'action. En outre, là où Caillois et Huizinga ont tenté de proposer un cadre englobant pour la catégorisation des jeux en tant qu'objets, Henriot a entamé un virage important pour passer d'une perspective centrée sur le *game* à une approche centrée sur le *play*. Ces trois chercheurs nous ont permis d'entamer un parallèle entre les grands enjeux de la contingence et les réflexions sur le jeu. La section suivante a été dédiée aux réflexions sur le jeu vidéo en particulier. Les théories de Crawford (1984, 2002, 2013), de Juul (2011), Bogost (2006, 2007) et d'Aarseth (1997) ont mis en évidence une prépondérance de l'aspect technologique et informatique dans les réflexions entourant les jeux vidéo. Nous avons interprété cette tendance comme une forme de subordination du « faire » à la technologie et en avons esquissé les implications pour la localisation de jeux vidéo. Ainsi les principales perspectives sur le jeu vidéo se sont

positionnées fermement vis-à-vis de la nature numérique du jeu en posant l'interactivité comme critère fondamentalement spécifique au média vidéoludique. Les questionnements sur l'interaction ont d'ailleurs souligné un manque de définition dudit terme, alors même qu'il s'avère omniprésent dans les discours tant industriels que dans la recherche en localisation vidéoludique. La conséquence directe est notamment le recours aux concepts d'interaction, d'immersion et d'expérience de jeu sans les définir, ce qui s'avère problématique lorsque l'on souhaite identifier les éléments qui font l'objet d'un transfert lors du processus de localisation de jeux vidéo. En outre, nous avons souligné les contours théoriques des *digital game studies* qui s'alignent avec la conceptualisation de la localisation de jeux vidéo comme acte de *game design*. Par exemple, nous avons remis en question la hiérarchie posée entre les dimensions computationnelles et fictionnelles du jeu vidéo par Juul en soulignant que le processus de localisation agit directement sur la perception qu'ont les joueurs de l'espace des possibles du jeu. La logique de rhétorique procédurale de Bogost nous a également permis de conceptualiser la localisation comme un transfert et une modulation du sens procédural.

Enfin, nous avons parcouru les tentatives de déconstruction structuraliste des jeux vidéo (cf. chapitre 3, section 2.3.) et avons montré que, bien que les approches relèvent parfois de l'immanence, elles ne peuvent se départir complètement de la question du *play*. Qu'il s'agisse de la sémiotique temporelle de Lindley (2005), des verbes de Crawford (1984), le *meaningful play* de Salen et Zimmerman (2003) ou les briques de *gameplay* d'Alvarez (2018), le « faire » occupe une place déterminante, même s'il reste souvent subordonné aux logiques mathématiques qui régissent les jeux vidéo. Retracer les réflexions autour du jeu en tant qu'activité, du jeu vidéo en général et des tentatives de déconstruction structuraliste, a mis en exergue des rapports de force asymétrique entre le jeu vidéo en tant qu'artéfact technologique et en tant qu'objet médiatique culturel. L'ubiquité de la question du faire montre une profonde complémentarité entre le *game* et le *play* dans le cadre de réflexions en localisation. Nous avons choisi d'embrasser cette synergie dans notre approche par la contingence et sa réalité sémiologique. L'un des constats centraux a également été que l'indétermination et la variabilité des actualisations du jeu par les joueurs (dans le sens véritablement actif et interactif du terme) sont communes à toutes les réflexions du domaine, et cette indétermination est souvent présentée comme centrale au plaisir ludique, parce que synonyme de liberté (Bonenfant, 2013; Genvo, 2013b; Hurel, 2020). De ce point commun a émergé l'importance de prendre en considération les dynamiques de contingence lors de réflexions sur le jeu vidéo. En effet, il est apparu que le plaisir ludique vient de la perception du champ des possibles du jeu vidéo. Cette perception constitue la condition *sine qua non* à l'appropriation que font les joueurs de leurs actions et de leurs choix.

La section 2.4 de notre chapitre 3 a été dédiée à l'articulation entre nos réflexions sur la contingence et les théories en *game studies*. Le point absolument crucial de la contingence est qu'elle est à la fois perçue et agie. Sa perception par les joueurs leur permet de conscientiser les facteurs qui conditionnent leur expérience, et de s'en émanciper par la suite en prenant des décisions éclairées. Cette perception et l'expérimentation

subséquente des possibilités du jeu doivent cependant être quelque peu cadrées. En effet, un degré de contingence trop élevé ne permet pas de choisir de manière éclairée, et trop peu de contingence limite passablement l'agentivité des joueurs. Aussi les jeux vidéo disposent-ils de nombreux agencements intersémiotiques visant à rendre leur monde des possibles accessible, souvent de manière implicite dans les parties narratives qui nous ont particulièrement intéressé dans le cadre de cette thèse. Ces agencements intersémiotiques, nous les avons appelés des « stratégies de guidage ». Ces réflexions sur la contingence et sur la mise en dialogue de la localisation vidéoludique et des théories en *digital game studies* nous ont permis de souligner que les connaissances dans ce domaine sont hautement compatibles avec l'idée du processus de localisation comme acte de *design*.

Là où les sections 2.2 et 2.3 abordaient la contingence présente en filigrane dans la littérature en *game studies* et en *digital game studies*, dans la section 2.5 du chapitre 3, nous avons abordé frontalement la question de l'indétermination et de la contingence directement mobilisées dans le domaine. Comme mentionné précédemment, il s'avère que le plaisir ludique prend sa source dans l'expérimentation d'une forme d'indétermination ludique. Bonenfant nous dit que cette indétermination permet aux joueurs de se ménager un espace de liberté au sein d'un système de règles fermé (Bonenfant, 2015). Henriot a souligné cependant que ce n'est pas l'objet-jeu qui est fondamentalement incertain, mais plutôt le rapport du joueur au jeu (Henriot, 1983, p. 71). Cette remarque a poussé Maude Bonenfant à partir du concept de distance d'Henriot et d'établir que : « [la] contingence n'est pas inscrite dans le jeu, mais dans l'interprétation du jeu - dans les sens produits pour et par le joueur. » (2013 : 2). Nous avons ensuite continué notre cheminement réflexif grâce aux recherches de Delbouille et de Hurel. Delbouille a montré que le plaisir provient de l'appropriation psychomotrice et intellectuelle des mécaniques de jeu (Delbouille, 2019). Hurel, quant à lui, a montré que les joueurs s'engagent dans une activité de jeu par goût pour ce qu'il nomme « l'incertitude ludique » (Hurel, 2020) et que nous avons identifié dans cette thèse comme étant plus globalement de la contingence (qui intègre une dimension incertaine). Nous avons établi en amont que la contingence se perçoit et se déploie à travers l'action. Percevoir le champ des possibles permet une expérimentation subjective de la contingence. Ainsi la structure du jeu doit-elle permettre ce que Genvo décrit comme « l'expérience des possibles » (Genvo, 2013b), donc de la contingence. Cependant, le fait est que c'est précisément l'action qui la déploie souligne à nouveau qu'elle n'est pas contenue dans le *game*. Dès lors que l'on considère le jeu vidéo dans sa nature médiatique, l'on se rend compte que l'expérience de la contingence est un phénomène communicationnel, ce qui est d'ailleurs compatible avec la conception du jeu vidéo par Salen et Zimmerman (2003). Partant que la contingence se trouve dans l'acte de communication, et que les localisateurs sont des agents communicationnels, alors, il leur est possible d'influencer les dynamiques de cette même contingence. Toutes ces réflexions font écho au travail de Malaby, qui présente la contingence comme moteur principal du plaisir ludique (T. M. Malaby, 2007). Dans ses recherches, il a établi une

typologie de contingence, à savoir la contingence stochastique, sociale, performative et sémiotique (ibid.). Bien que sa théorie présente des atours élégants, elle s'est révélée non opératoire dans le cadre de notre travail.

La contingence, si l'on veut la rendre opératoire dans le cadre de réflexions en localisation vidéoludique, nécessite indubitablement une approche conjointe par le *game* et *play* ; donc nous nous sommes penché sur la structure qui conditionne l'émergence de la contingence ainsi que sur les dynamiques subjectives de la contingence. Cette approche met en exergue l'importance de la perception et de l'interprétation de la structure par les joueurs. L'action en vue de l'interaction joueur-jeu est centrale dans la multitude de théories présentées, et s'est révélée essentielle pour intégrer la contingence à nos réflexions. En effet, l'agentivité autonome et éclairée des joueurs constitue une condition cruciale à l'expérimentation de la contingence, que celle-ci découle de la structure du jeu, de l'activité ludique, ou prenne source précisément à l'entrecroisement des deux. Cette agentivité doit être autonome, car l'exploration d'un ensemble de possibilités, bien qu'elle soit en partie prédéfinie par une structure fixe préformalisée, ne devrait pas être excessivement contrainte afin de préserver le plaisir inhérent au jeu : la liberté. De plus, elle doit être éclairée, car les jeux vidéo, en tant que médias, sont intrinsèquement des vecteurs d'information. Cette information doit être perçue, reçue et interprétée pour que les joueurs puissent en reconstruire le sens.

La section 2.5.2 est dédiée à la présentation de notre cadre d'analyse par le prisme de la contingence et retrace nos réflexions sur de possibles modèles de contingence développés au cours de notre recherche. Au lieu d'un modèle, nous avons abouti à la constitution d'un cadre de pensée par degré permettant des comparaisons relatives entre différentes énigmes dans les Point n'Clicks. Afin d'avoir une prise concrète sur la contingence, nous avons donc décidé de centrer notre approche sur les stratégies de guidage en tant qu'outils de *game design* du point de vue de l'équilibrage de la contingence et d'en montrer les dynamiques générales.

Enfin, la section 2.5.3 présente des exemples de stratégies de guidage dans différents contextes. C'est dans cette section que nous avons confirmé notre hypothèse principale, à savoir :

la contingence se trouve dans les actes de communication du média vidéoludique, et donc, les localisateurs de jeux vidéo, en tant qu'agents communicants et acteurs de design, ont une influence directe sur l'expérimentation de la contingence ludique par les joueurs, et donc sur le plaisir de jeu.

Les exemples donnés illustrent trois possibilités. Lors du transfert des stratégies de guidage d'une version linguistique à l'autre, il peut y avoir conservation de la contingence, une augmentation de la contingence, ou encore une diminution de la contingence. L'un des constats cruciaux de ces analyses est que les modifications des niveaux de contingence peuvent être bénéfiques, négatives ou neutres. Dans ces exemples, et dans les exemples qui ont été donnés dans le chapitre dédié aux analyses sémiologiques, certaines versions

cibles s'avèrent plus efficaces en matière de guidage ludique que les versions sources. Ce constat fait partie des apports significatifs de cette thèse. Ainsi avons-nous apporté des exemples illustratifs de ce que sont les stratégies de guidage et du rôle qu'elles jouent dans un jeu. Les enjeux qui les entourent dans le cadre de la localisation vidéoludique ont ainsi été clairement posés.

La section 4 nous a également permis d'opérer le rapprochement escompté entre le processus de localisation et de *game design*. Puisque les localisateurs agissent sur des outils de *game design*, nous en sommes arrivé à la conclusion que la localisation n'est pas un travail séparé du développement. En effet, la focalisation du processus de localisation vidéoludique sur les traces culturelles considérées comme des erreurs de localisation implique tacitement une séparation entre le développement technique d'un jeu et le travail des localisateurs. La localisation est classiquement considérée comme un travail d'ordre purement linguistique et culturel. Or, la mise en évidence des stratégies de guidage comme outil d'équilibrage de la contingence met en exergue l'impensé de la localisation comme processus de *game design*. Changer de paradigme de pensée dans la localisation vidéoludique, et l'en rapprocher, permet de remettre en question le paradigme actuel, et par conséquent, de donner plus de place à la culture dans les jeux vidéo, et donc de donner la possibilité de profiter de l'occasion manquée que nous avons décrite plus tôt. À partir du moment où les traces et éléments culturels ne constituent plus quasi systématiquement des indésirables, ils peuvent alors être pris en considération dans leur participation active à la sphère ludique du jeu. Ils ne représentent plus uniquement des frictions problématiques, mais sont alors des parties intégrantes du *game design*.

À ce stade, nous avons mis en évidence l'existence de l'agentivité des localisateurs sur les dynamiques de contingence, et donc, sur l'expérience de jeu. Il s'agit là de l'objet principal du changement de paradigme que nous proposons. Bien que les réflexions des chapitres 1 à 3 ont permis de confirmer notre hypothèse principale de recherche, elles n'expliquent pas encore la manière dont fonctionnent les stratégies de guidage, ni quels sont les prérequis pour que ce concept puisse être mobilisé dans la recherche en localisation ou dans la pratique. Nous nous sommes donc penché sur ces prérequis et sur ces fonctionnements dans l'exkursus théorique et le chapitre 4.

L'exkursus théorique répond à plusieurs enjeux de la présente thèse. Il s'agit du chapitre où nous avons investigué la position des localisateurs dans le nouveau paradigme que nous proposons, et où nous montrons les prérequis pour que le fonctionnement des stratégies de guidage soit pleinement saisi par tous les acteurs du développement d'un jeu, en particulier par les localisateurs de jeux vidéo. C'est par une réflexion portant sur la littératie et le capital vidéoludique que nous y sommes parvenu. Comme mentionné dès la section 1 du chapitre 1 de cette thèse, le travail des localisateurs est classiquement séparé du processus de *game design* pour de multiples raisons. Nous avons abordé le fait que, dans la pratique, les rapports de force entre les studios de développement et les localisateurs présentent une asymétrie en défaveurs de ces derniers. Nous avons identifié

l'une des sources de cette asymétrie comme étant la prépondérance de la nature technique et technologique du jeu vidéo par rapport à sa nature culturelle dans les approches scientifiques et industrielles. Les modèles théoriques en *game design* ne laissent pas de place aux activités périphériques.

Nous avons exploré la position des localisateurs de jeux vidéo en soulignant l'importance de la littératie vidéoludique pour appréhender la complexité de leur rôle et les implications des perspectives actuelles de localisation vis-à-vis de cette complexité (excursus, sections 1 et 2). La localisation, plus qu'un simple procédé linguistique, nécessite une compréhension profonde des jeux en tant que systèmes ludiques, sémiotiques et culturels. Nous avons identifié les compétences essentielles à la localisation, qui s'avèrent différentes des savoirs et compétences en traduction plus classique. Une compréhension spécifique des médias numériques est indispensable. Cependant, cela comprend non seulement une connaissance technique du jeu, mais aussi une appréciation de son contexte culturel, sémiotique et multimodal. Ce contexte culturel et sémiotique doit ensuite être articulé aux connaissances et compétences techniques en *game design*. Nous y avons abordé des théories récentes en littératie médiatique et multimodale, et avons investigué les moyens de les rendre adaptées dans le contexte de cette thèse. En particulier, nous avons exploré l'articulation entre le capital et la littératie vidéoludique (cf. excursus, section 3). Le capital, dans ce contexte, se réfère à l'ensemble des ressources et savoirs, que les localisateurs doivent mobiliser pour localiser efficacement un jeu d'une culture à une autre. Cette notion de capital est étendue pour inclure non seulement le savoir technique, mais aussi la compréhension profonde du contenu culturel et sémiotique des jeux. L'interaction entre capital et littératie se manifeste dans la capacité des localisateurs à utiliser leur capital pour développer et affiner leur littératie vidéoludique. Par exemple, le capital culturel d'un localisateur peut lui permettre de comprendre les références culturelles spécifiques d'un jeu, pour ensuite les mettre en lien avec les dynamiques ludiques d'un jeu donné. L'articulation entre le capital et la littératie dans la localisation vidéoludique s'est révélée cruciale pour comprendre la pratique de la localisation, soulignant que les compétences nécessaires dépassent largement la connaissance linguistique pour inclure une maîtrise interculturelle et médiatique profonde. Du point de vue des stratégies de guidage, ces réflexions impliquent que les localisateurs ont besoin à la fois de capital ludique encyclopédique et de compétences préalables spécifiques en lecture et en écriture du média vidéoludique. De cette manière, il est possible de comprendre la manière dont fonctionnent ces stratégies et de prendre des décisions de localisation éclairées, et ainsi s'assurer de l'efficacité du guidage des joueurs sans sacrifier la culture sur l'autel du retour sur investissement. Dans le cadre de ces réflexions, nous avons également abordé la littératie critique, et avons montré comment les apports de notre thèse peuvent participer à la construction d'un métalangage permettant une approche critique de la localisation tant dans le domaine scientifique que pratique. Comme nous l'avons expliqué en début de thèse, l'un des objectifs principaux de notre travail était de révéler des impensés en recherche en localisation vidéoludique et d'amener dans un second temps,

nous l'espérons, les spécialistes en localisation de jeux vidéo, ainsi que les studios de développement, à prendre du recul par rapport aux pratiques actuelles.

Ce recours à la littérature et au capital vidéoludique nous a également permis de visibiliser et valoriser le capital vidéoludique nécessaire à la pratique des localisateurs. L'acquisition de capital ne sert pas qu'à améliorer leur pratique professionnelle. Bourdieu a montré que les capitaux sont poreux et peuvent être transformés en d'autres types de capitaux (Bourdieu, 1979). Dès lors que le capital vidéoludique est pensé, il peut entrer en ligne de compte dans le cadre de l'activité de localisation, les localisateurs peuvent alors être jugés non plus sur la base d'une activité connexe au développement, mais sur le capital vidéoludique dont ils disposent et qu'ils partagent avec les autres corps de métier. Cette perspective présente des enjeux du point de vue du prestige de la profession. En effet, si l'on sait quoi valoriser, une partie du prestige du développement de jeux vidéo peut être revendiqué sur cette base en rapprochant des corps de métier traditionnellement opposés. Dans la section 3.2, nous avons donné un exemple concret de recours au capital vidéoludique dans le but de lire un *game design document*, et en avons présenté les enjeux concrets pour la localisation vidéoludique. En conclusion, ce chapitre a permis d'établir les prérequis à la pratique de la localisation et de fournir des outils de négociation dans le cadre des rapports de force asymétriques actuels.

Le chapitre 4 a été consacré à l'analyse fine du fonctionnement sémiologique des stratégies de guidage dans leur cadrage de la contingence ludique. Comme annoncé, nous avons articulé ce chapitre en trois sections : une section dédiée à la sémiologie structurale, une à la sémiologie pragmatique et une à la sémiologie cognitive. Dans la section 1, nous avons abordé l'histoire de la sémiologie structurale qui, pour rappel, a connu une évolution similaire à la traductologie, et l'a fortement influencée. Dans cette section nous avons notamment vu que même les approches se réclamant uniquement de l'immanentisme incluaient toujours une part de sémiologie pragmatique (cf. chapitre 4, section 2) et de sémiologie cognitive (cf. chapitre 4, section 3), raison pour laquelle nous avons décidé de recourir aux trois disciplines dans cette thèse. Recourir en premier lieu à la structurale permet plusieurs étapes cruciales. Premièrement, opérer une scission (certes, un peu artificielle) entre ces disciplines rend le contenu théorique plus accessible. En effet, la sémiologie est un domaine foisonnant et particulièrement riche. Deuxièmement, la sémiologie structurale permet de nous concentrer d'abord sur la structure des stratégies de guidage, donc à la manière dont elles sont agencées au cours du processus de conception du jeu.

Au sein des théories de sémiologie structurale, nous avons opéré un choix parmi les outils théoriques qui s'offraient à nous. Pour cœur de notre analyse, nous avons choisi le ludème tel que théorisé par Hansen (2023). Sa conception du ludème repose sur une scission tripartite des plus petits éléments ludiques signifiants dans les jeux vidéo, à savoir deux volets représentationnels avec les modes sémiotiques de l'image et du son, et un volet ludique qu'il appelle « mécanique » (ibid.). Sa théorie a présenté plusieurs avantages considérables dans le cadre de nos analyses. Premièrement, étant donné que le ludème

regroupe à lui seul trois modes sémiotiques, il a permis des analyses mobilisant ceux-ci simultanément. Il nous a été dès lors plus facile de mettre en regard le ludème et le mode textuel. Ensuite, le volet mécanique présentait une grande latitude dans son interprétation. Là où les grandes tentatives de déconstruction du jeu vidéo (ch3, section 2.3.) se sont avérées soit trop complexes, soit trop limitées dans le nombre de concepts proposés, le ludème d'Hansen s'est révélé extrêmement flexible et adapté à notre approche. Nous avons également recouru à la théorie de l'ancrage et du relais de Roland Barthes (1964b). C'est principalement l'ancrage qui s'est révélé fertile, puisque les stratégies de guidage que nous avons analysées avaient pour rôle d'orienter ou de fixer les interprétations des joueurs vis-à-vis du volet mécanique du ludème. Enfin, nous nous sommes également reposé sur les outils théoriques que nous avons développés dans un article précédent, à savoir une grille d'analyse des équivalences adaptée à la localisation de jeux vidéo, ainsi que la triade relationnelle intersémiotique (Houlmont, 2022a). Nous avons ensuite entrepris des analyses microtextuelles (cf. chapitre 4, section 1.6) d'une partie d'énigme du jeu *Deponia* (Daedalic Entertainment, 2012). Cette analyse a permis de montrer précisément la manière dont le texte et les éléments ludiques du jeu s'articulent d'un point de vue structural. Nous avons également confirmé les phénomènes de diminution, d'augmentation et de conservation des degrés de contingence au gré de différentes versions linguistiques. L'exemple illustratif choisi a également confirmé qu'une version cible pouvait se révéler plus efficace que la version source en agissant sur les caractéristiques que nous avons identifiées dans le concept de contingence. Enfin, l'utilisation conjointe des outils de sémiologie structurale a souligné le caractère dirigé des segments de texte analysés ainsi que des dynamiques de co-construction de sens au sein de ce que l'on pourrait considérer comme un énoncé ludique complet. Cette analyse structurale effectuée, nous avons embrayé sur la sémiologie pragmatique (cf. chapitre 4, section 2).

La sémiologie pragmatique nous a permis de nous distancer des perspectives immanentistes, et surtout d'opérer le basculement, ou plutôt la jonction, entre le *game* et le *play* dans le contexte de la localisation de jeux vidéo. Nous avons commencé par aborder les théories postulant la communication comme un ensemble d'actes et d'effets (cf. chapitre 4, section 2.1.) avec Morris (1977), Peirce (1998) et Austin (1962). Nous y avons ainsi présenté les travaux considérés comme fondateurs du mouvement pragmatique en sémiologie. Peirce a théorisé un modèle triadique du signe, avec l'objet, le représentamen et l'interprétant (Peirce, 1998). Austin, quant à lui, s'est concentré sur les actes de communication, à savoir les actes locutoires (le fait de dire), les actes illocutoires (l'acte effectué dans le monde par le fait de dire) et les actes perlocutoires (un effet de ce qui est dit entraînant l'action chez le destinataire). Les deux théories que nous avons utilisées dans nos analyses sont celles de Peirce et Austin. L'approche peircienne du signe présentait cela d'avantageux qu'elle intégrait déjà des notions de sémiologie cognitive dans le concept d'interprétant. Ensuite, nous avons continué notre contextualisation de la pragmatique (cf. chapitre 4, section 2.2.) en abordant le principe de la coopération communicationnelle de Grice (1979) et les espaces de communication de Odin (Odin,

2011). La théorie de Grice a permis de souligner que tout acte de communication suppose une forme de coopération, qu'il a théorisée sous la forme de maximes quelque peu prescriptives (Grice, 1979). Ceci nous a permis d'expliquer en partie ce qui pousse les joueurs à percevoir et interpréter les stratégies de guidage, pour ensuite se construire une représentation du champ des possibles. Les espaces de communication de Roger Odin se sont révélés extrêmement fertiles dans le cadre de la localisation de jeux vidéo. Pour Odin, tout agent dans une situation de communication donnée produit un texte en fonction de facteurs contextuels qu'il a nommé « contraintes » (Odin, 2011). Ces contraintes influent alors sur le choix d'un axe de pertinence. Une situation de communication est alors réussie lorsque les axes de pertinence de l'espace d'émission et de réception sont alignés, ou à tout le moins, assez proches pour que les agents s'assurent en partie qu'ils ont bien saisi le message à transmettre et à interpréter. Enfin, nous avons présenté le modèle sémiotique du *gameplay* de Sébastien Genvo (2012), qui représente un jeu vidéo sous la forme de devoir-faire, pouvoir-faire, vouloir-faire et savoir-faire. L'un des grands points forts de ce modèle est qu'il nous a permis d'embrasser pleinement nos analyses joignant *game* et *play*. Nous avons ainsi pu fournir le modèle suivant (figure 111) pour représenter le rôle des stratégies de guidage :

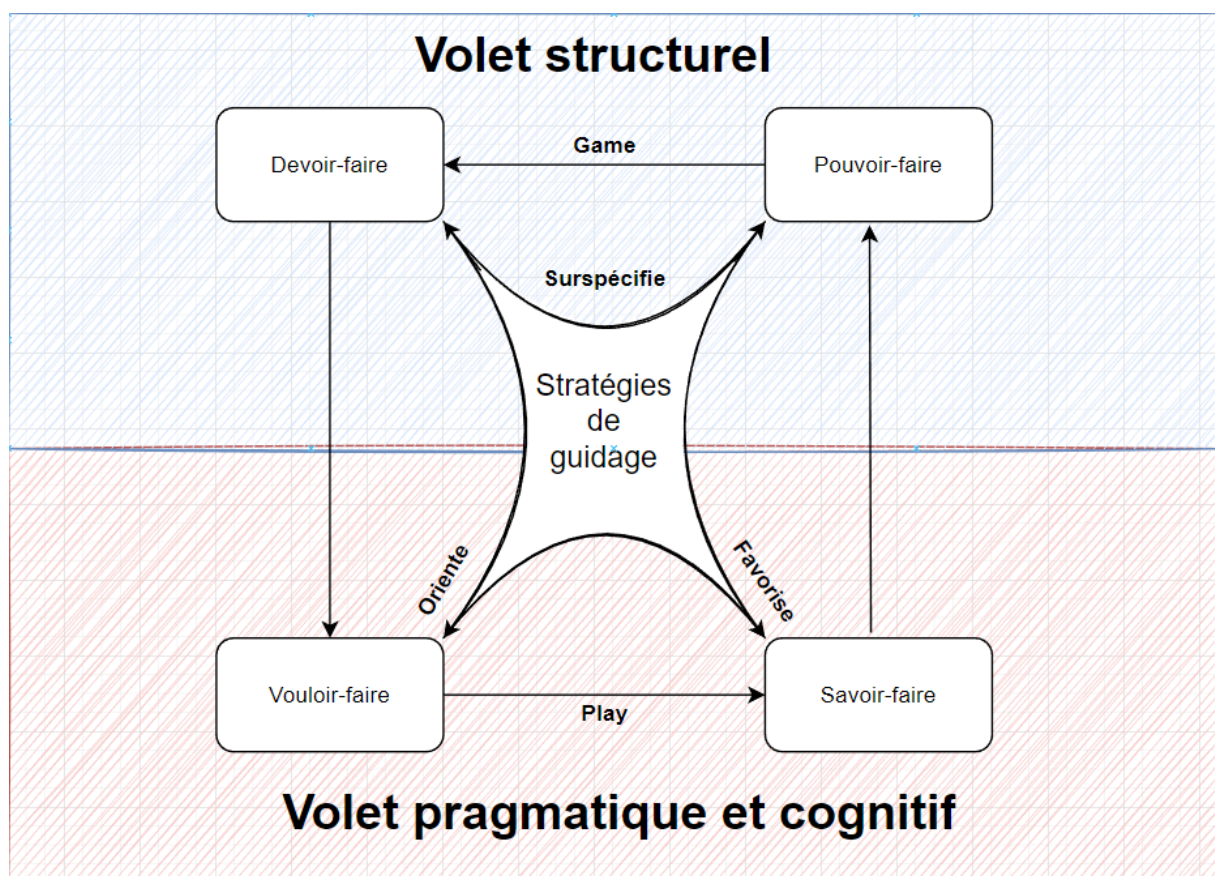


Figure 111 Rôle des stratégies de guidage au sein d'un jeu

Nous nous sommes reposé sur le modèle de Genvo allié à notre théorisation des stratégies de guidage afin de représenter l'effet pragmatique desdites stratégies. Ainsi, elles ont pour rôle de surspécifier les règles du *game* et d'influencer les actions des joueurs sur le plan

du *play*. Cette représentation s'avère très fertile en matière de compréhension des dynamiques se cachant derrière les stratégies de guidage qui cadrent l'expérimentation de la contingence. Concernant le vouloir-faire, elles visent à influencer directement le comportement des joueurs. Quant au savoir-faire, les stratégies de guidage se révèlent être des outils qui favorisent le développement de la littératie et du capital ludique, ou la sélection des éléments de connaissances nécessaires pour la poursuite de la partie. Une fois le cadre pragmatique posé, nous avons présenté deux analyses (cf. chapitre 4, section 2.4.).

Afin de montrer le caractère complémentaire et progressif de notre approche, nous avons commencé par compléter l'énigme des chats que nous avons déjà déconstruite structurellement dans la section 1.6 en y appliquant notre appareil théorique pragmatique (cf. chapitre 4, section 2.4.1). Ensuite, nous avons ajouté l'analyse d'une énigme supplémentaire (cf. chapitre 4, section 2.4.2) mêlant directement les perspectives structurales et pragmatiques. Ces analyses conjointes se sont avérées également fertiles dans le contexte des recherches en localisation de jeux vidéo. La sémiologie structurale a révélé les agencements complexes des stratégies de guidage, montrant la manière dont les différents modes sémiotiques interagissent pour créer une expérience de jeu cohérente et guidée. Ces interactions sont essentielles pour les localisateurs, qui doivent comprendre et manipuler ces structures pour maintenir l'intégrité de l'expérience ludique, conceptualisée comme expérimentation de la contingence ludique, à travers différentes versions linguistiques. La sémiopragmatique a été également cruciale pour comprendre la manière dont ces structures sont reçues et interprétées par les joueurs. Elle nous a aidé à analyser l'impact des choix de traduction sur l'expérience de jeu, et le rôle des facteurs contextuels et de la communication en tant qu'acte. Déplacer l'analyse sur le contexte s'est montré riche pour la localisation de jeux vidéo, car cette approche est pertinente avec l'institution même de la traductologie (cf. chapitre 1). Quant à la communication en tant qu'actes, elle a présenté des synergies particulièrement fortes avec notre approche de la contingence, puisque, comme nous l'avons montré, la contingence se déploie à travers l'action. Ensemble, ces perspectives offrent un cadre robuste pour équilibrer les degrés de contingence lors du processus de localisation de jeux vidéo, en prenant en compte à la fois les structures sémiotiques du jeu et leurs implications pragmatiques dans le contexte de communication ludique. En outre, les modifications des dynamiques de contingence observées confirment notre approche de la localisation vidéoludique comme acte de *design*, puisque chaque décision a un potentiel effet sur l'équilibre ludique du jeu.

Enfin, la section pragmatique nous a offert un contexte fertile au basculement des analyses micro vers des analyses au niveau méso, donc à hauteur d'une énigme entière d'un jeu donné. Ce basculement nous a permis de montrer que les segments de textes que nous avons analysés sont organisés en presque cliques de stratégies de guidage, et qu'ils jouent le rôle de lien entre les volets mécaniques des différents ludèmes d'une énigme particulière. Nous avons vu que les stratégies de guidage reposent ainsi sur un principe de redondance communicationnelle en vue de favoriser l'acquisition des connaissances et

compétences nécessaires pour la complétion du jeu. La représentation des segments de texte sous la forme de réseaux nous a également permis de mettre en évidence que, partant que les stratégies de guidage sont intrinsèquement liées à la redondance, des modifications ponctuelles dans certains segments de textes n'affectent pas seulement le segment en question, mais bien toute la presque clique à laquelle il contribue.

Cependant, si la pragmatique nous a permis de comprendre les raisons contextuelles qui conditionnent la communication, nous n'avions pas encore pleinement exploré le fonctionnement proprement cognitif de l'interprétation des stratégies de guidage. En outre, l'idée de redondance communicationnelle des réseaux et de soutien au développement de la littératie et du capital ludique des joueurs ont constitué les dernières clés de voute pour les analyses en sémiologie cognitive.

Dans la section 3 de notre dernier chapitre, nous nous sommes attelé dans un premier temps à dresser un panorama général des sciences cognitives (cf. chapitre 4, section 3.1.). Nous avons ainsi montré que les sciences cognitives constituent un domaine se définissant par son objet, à savoir l'esprit humain. Les sciences cognitives sont profondément interdisciplinaires et attirent l'attention de nombreuses disciplines différentes. Nous avons choisi de nous concentrer sur un panorama général des approches en philosophie cognitive (cf. chapitre 4, section 3.1.1.), en psychologie cognitive (cf. chapitre 4, section 3.1.2.) et en sciences cognitives comme champ à part entière (cf. chapitre 4, section 3.1.3.), puisque ce sont là les théories qui influencent encore grandement les perspectives en *game design* et en *UX* dans les jeux vidéo (Hodent, 2018). Le but de ce travail n'était pas de nous positionner au sein des sciences cognitives, mais plutôt d'enrichir nos analyses par une dimension supplémentaire, et surtout de fournir une piste exploratoire dans un domaine de recherche dont les applications à la localisation vidéoludique pourraient être particulièrement fertiles dans le cadre d'une thèse entièrement dédiée au sujet.

Dans les sections portant sur la philosophie, la psychologie et les approches cognitives, nous avons illustré des dynamiques similaires à l'évolution de la traductologie et de la sémiologie de manière générale. En effet, il existe des paradigmes qui se concentrent sur des structures préexistantes dans l'esprit et qui ne changent pas, des paradigmes qui prennent en compte le caractère dynamique et évolutif de la cognition, et les paradigmes incarnés, dans lesquels l'esprit et le corps sont indivisibles, puisque tous les phénomènes cognitifs proviennent de perceptions d'abord sensorielles. Notre section sur la philosophie de la cognition (cf. chapitre 4, section 3.1.1.) souligne l'influence sur les sciences cognitives modernes de penseurs dualistes comme Platon, qui postulent l'existence de deux mondes, un monde empirique, et un monde des idées immuable et immatériel (Vernon, 2014, p. 27). Il convient de mettre en exergue le rôle central de la philosophie et de la cognition pour une compréhension approfondie du rapport entre l'esprit et le corps, héritage de la pensée dualiste platonicienne. Cette perspective historique a illustré que, malgré les avancées des sciences cognitives, le dualisme continue d'influencer fortement la conceptualisation contemporaine de la cognition humaine. En

effet, des figures telles que Platon et Descartes ont posé les bases d'une exploration de la conscience qui persiste dans les débats actuels (Friedenberg et al., 2022, p. 31), notamment à travers la distinction entre les aspects phénoménologiques et psychologiques de l'esprit. L'interaction entre philosophie cognitive et sciences cognitives a offert un terreau fertile pour des réflexions sur des sujets comme l'apprentissage, et l'acquisition des connaissances, illustrant la tension persistante entre les notions d'inné et d'acquis et leur impact sur notre compréhension des processus cognitifs. La tension entre l'inné et l'acquis a notamment fait lien avec nos réflexions sur la littératie et le capital vidéoludique de notre excursus théorique, puisque lors de la conception d'un jeu, les connaissances et compétences acquises, et à acquérir, par les joueurs est au cœur des réflexions. La localisation, en tant qu'acte de *design*, reconfigure les conditions d'interprétation de l'objet-jeu par les joueurs, et ainsi conditionne à la fois la possibilité pour ceux-ci de faire appel à des connaissances antérieures nécessaires pour battre le jeu, mais également leur capacité à en engranger de nouvelles au cours de la partie afin de favoriser l'acquisition du savoir-faire nécessaire à la poursuite de la partie.

Aborder les grands enjeux de la psychologie cognitive (cf. chapitre 4, section 3.1.2.) s'est avéré également constructif et opératoire. Il nous a semblé essentiel de souligner la manière dont la psychologie, en tant que discipline, a enrichi les sciences cognitives à travers divers courants théoriques (Friedenberg et al., 2022, p. 62-67). Ces courants ont introduit des notions clés telles que la volonté et la perception active qui ont conceptualisé la pensée non comme un ensemble d'éléments statiques, mais comme un flux dynamique et continuellement changeant, rompant partiellement avec les conceptions dualistes évoquées dans la section dédiée à la philosophie. Cette vision a posé les bases pour comprendre les manières dont nous percevons et interagissons avec le monde.

De manière particulièrement pertinente pour cette thèse, le Gestaltisme a apporté une compréhension de la pensée en tant que tout intégré, plus que la somme de ses parties, ce qui se reflète dans la manière dont les stratégies de guidage doivent être perçues et interprétées. Cette pertinence s'est notamment illustrée vis-à-vis de nos réflexions sur la contingence dans notre chapitre 3, en particulier avec la théorie du perpétuel-devenir de Deleuze (2006). Les principes gestaltistes comme la Prägnanz et les lois de proximité, de similarité, et du destin commun (Wertheimer, 1923), ont fourni un cadre précieux pour analyser la manière dont les stratégies de guidage sont perçues comme cohérentes et interconnectées, facilitant ainsi une interprétation unifiée et directionnelle par les joueurs (cf. chapitre 4, section 2.4.). Ces principes aident à comprendre non seulement l'interaction des joueurs avec les jeux, mais aussi comment leurs expériences préalables et leur familiarité avec les mécaniques de jeu (faisant le lien une fois encore avec les concepts de littératie et de capital vidéoludique) influencent leur perception des stratégies de guidage, et les actions qui s'ensuivent. Cette perspective s'est avérée cruciale, puisque directement mobilisable dans le cadre des choix opérés par les localisateurs.

La section 3.1.3. s'est portée sur les approches cognitives, c'est-à-dire une discipline à part entière ayant pour objet et cadre de pensée la cognition humaine. Il a été crucial de

reconnaître l'évolution des approches cognitives et leur contribution significative à la compréhension des processus mentaux. Initialement dominées par le behaviourisme (courant de la psychologie), qui considère l'esprit comme une boîte noire accessible uniquement par l'étude des comportements observables (Vernon, 2014, p. 20), les sciences cognitives ont progressivement adopté des paradigmes plus nuancés et intégratifs. L'avènement de l'informatique et de l'intelligence artificielle a stimulé le développement de modèles computationnels comme ceux de McCulloch et Pitts (1943), marquant un tournant avec la cybernétique, qui propose une compréhension de la cognition fondée sur des réseaux de neurones et des processus mathématiques et logiques (Friedenberg et al., 2022; Vernon, 2014; Wuyckens, 2024). Cette transition des modèles symboliques et représentationnels (pour lesquels nous pouvons établir un parallèle avec les courants immanentistes de la sémiologie structurale) vers des paradigmes plus dynamiques comme le connexionisme a enrichi le domaine, mettant en lumière la capacité des réseaux neuronaux à simuler des processus cognitifs complexes à travers des activations de *patterns* simples. Ces modèles ont mis en évidence la non-linéarité et l'imprévisibilité des processus cognitifs, ouvrant la voie à des approches émergentes qui intègrent le rôle du corps et de l'environnement dans la cognition (Wuyckens, 2024, p. 227). Ces nouvelles perspectives soutiennent que la cognition n'émerge pas uniquement des opérations internes du cerveau, mais aussi de l'interaction entre l'individu et son milieu, illustrant le caractère incarné et dynamique des processus mentaux (Friedenberg et al., 2022, p. 221).

Les approches cognitives émergentes, telles que les systèmes dynamiques, remettent en question les dichotomies traditionnelles entre esprit et corps (héritées de la philosophie), et individu et environnement, en favorisant une vision holistique et intégrée qui considère la cognition comme le produit d'ensembles d'interactions complexes et contextuelles. Cette approche s'est révélée particulièrement pertinente pour l'analyse des interactions entre joueurs et jeux vidéo, où la cognition est perçue non seulement comme une série d'opérations mentales, mais aussi comme une expérience concrète, enrichie et modulée par le contexte ludique et les stratégies de guidage.

Une fois les grands enjeux historiques des sciences cognitives présentés, nous avons enchaîné sur la présentation de deux outils théoriques (cf. chapitre 4, section 3.2.) en particulier que nous avons utilisés pour la complétion de notre analyse sémiologique holistique : l'intégration conceptuelle de Fauconnier et Turner (2003) et la revisite de l'interprétant peircien par Frasca en contexte vidéoludique (2001).

L'intégration conceptuelle (cf. chapitre 4, section 3.2.1.) nous a apporté une compréhension approfondie de la manière dont les agents génèrent de nouvelles connaissances par la mobilisation d'espaces mentaux spécifiques en fonction d'un contexte de communication donné. Originellement issue de la linguistique cognitive, cette théorie a trouvé des applications bien au-delà, influençant divers domaines des sciences cognitives. Il convient de noter que cette théorie prend source de manière non négligeable dans le courant cognitiviste, donc représentationnel, des sciences cognitives, et s'écarte

donc des conceptions modernes de la cognition provenant des études en neurosciences. Cependant, l'idée derrière le recours à ce modèle n'était pas de proposer une analyse reflétant parfaitement la cognition, mais bien d'opter pour un modèle rendant possible une représentation suffisamment simplifiée pour qu'elle soit applicable aux analyses qualitatives que nous avons menées dans cette thèse.

Fauconnier et Turner ont ainsi introduit la notion d'intégration conceptuelle comme un processus mental où l'esprit fusionne des éléments de multiples sources d'information pour créer de nouveaux concepts. Ce processus repose sur quatre espaces mentaux : les espaces d'entrée, l'espace générique, et l'espace amalgamé. L'espace générique fonctionne comme une réserve de connaissances préexistantes qui aide à établir des connexions entre les espaces d'entrée, lesquels sont ensuite fusionnés dans l'espace amalgamé pour former une nouvelle entité conceptuelle. L'espace générique a présenté cela d'intéressant qu'il fait directement le lien avec nos réflexions sur la littératie et le capital vidéoludique (cf. Excursus), et sur la perception de la contingence (cf. chapitre 3). La théorie de Fauconnier et Turner nous a permis d'expliquer de façon plus précise la manière dont le développement de la littératie et du capital vidéoludique influence directement la perception qu'ont les joueurs de la contingence ludique modulée par les stratégies de guidage. Outre le rôle de lien qu'a joué l'espace générique, nous avons mis en évidence grâce au concept d'intégration conceptuelle le rôle des stratégies de guidage dans le développement dynamique et hautement contextuel du bagage conceptuel des joueurs. Le nouvel amalgame conceptuel est le résultat d'une compression de tous les liens complexes entre les espaces mentaux et les cadres qui les régissent. La prise en considération de telles dynamiques est cruciale pour les localisateurs de jeux vidéo, entendu qu'ils posent des actes de *game design*.

Enfin, nous avons procédé à l'adaptation du modèle de l'intégration conceptuelle au domaine particulier du jeu vidéo en recourant au concept d'interprétamen de Frasca (2001). Pour rapide rappel, selon Peirce, un signe est composé de trois éléments interconnectés: le representamen (la forme physique du signe), l'objet (ce à quoi le signe réfère), et l'interprétant (l'effet du signe sur l'esprit du destinataire) (Peirce, 1998). Ce modèle souligne que la signification émerge non pas de manière inhérente au signe lui-même, mais à travers l'interaction de ces composants, ce qui, dans le contexte de notre thèse qui s'est attelée à présenter l'aspect fondamentalement actionnel de la contingence, ne manque pas de pertinence. Frasca étend ce modèle en introduisant l'interprétamen (Frasca, 2001), qui considère les jeux non seulement comme des règles ou des objets narratifs, mais surtout comme des espaces où les joueurs créent du sens à travers leurs interactions avec le système ludique. Cette perspective dynamique est illustrée par l'exemple des Transformers, où un objet peut présenter différentes formes (robot humanoïde ou véhicule), chacune disposant de son propre ensemble de representamens et d'interprétants, défiant la triade peircienne pour capturer la pleine dynamique de l'objet. Pour appréhender cette complexité, Frasca a suggéré l'introduction des modèles mentaux, un concept emprunté à Philip Johnson-Laird, qui explique comment les individus construisent des représentations cognitives pour simuler et raisonner sur le

monde réel. Ces modèles mentaux permettent de visualiser et de manipuler des entités et des événements, rendant possible la compréhension de relations causales, de possibilités et de nécessités d'un système ludique. L'interprétamen est donc selon Frasca un modèle mental incluant les modifications mécaniques dynamiques des jeux vidéo. Dans le cadre de ce travail, la notion d'interprétamen a été utilisée pour représenter le résultat de la compression cognitive survenant dans l'espace amalgamé lors de l'intégration conceptuelle. Cette manière de procéder nous a permis de proposer un modèle de compréhension des dynamiques de sémiologie cognitive dans le contexte spécifique du jeu vidéo.

Pour finir, nous avons embrayé sur les analyses à proprement parler. Nous avons procédé de la même manière que pour les sections dédiées à la sémiologie structurale et la sémiologie pragmatique, c'est-à-dire que nous avons complété les analyses qui avaient déjà été entamées afin d'en souligner la complémentarité avec les autres approches. Il est essentiel de souligner les implications significatives des analyses réalisées quant aux processus de localisation et de traduction dans les jeux vidéo. Elles ont révélé la complexité et l'importance des dynamiques sémiotiques et cognitives pour la pratique. Les localisateurs, en tant qu'agents communicationnels et qu'acteurs de *game design*, jouent un rôle crucial dans l'expérimentation de la contingence par les joueurs. Cette agentivité se manifeste à travers leur capacité à influencer les perceptions et les actions des joueurs par des décisions de traduction et de localisation qui prennent en compte le contexte sémiotique du jeu, et les dynamiques pragmatiques et cognitives qui conditionnent leur expérience.

Bien que l'importance du contexte dans la traduction soit bien connue, cette thèse a mis en lumière son rôle prépondérant dans le cadre spécifique des jeux vidéo, où le contexte sémiotique peut orienter significativement le traitement cognitif des informations par les joueurs. Nous avons montré, par les analyses cognitives, qu'il ne s'agit pas seulement de maintenir une cohérence terminologique et linguistique dans un objet-jeu donné, mais également de comprendre la manière dont le texte et les autres éléments sémiotiques du jeu interagissent pour former un tout cohérent qui affecte l'expérimentation subjective de la contingence par les joueurs.

L'intégration conceptuelle et la manière dont nous l'avons mobilisée dans le contexte de la recherche en localisation vidéoludique ont montré que la qualité de cette dernière peut permettre aux joueurs de s'approprier pleinement le jeu. Les résultats de l'analyse ont souligné également le rôle cognitif que remplissent les réseaux de stratégies de guidage et ont confirmé nos observations dans la section 2.4.2. dédiée à une analyse structuro-pragmatique d'une énigme de *Deponia 2*. La redondance communicationnelle s'est révélée cruciale pour la réception des stratégies de guidage d'un point de vue cognitif, le moindre changement pouvant affecter l'efficacité d'un segment particulier, mais également la presque clique entière dans laquelle il prend place. D'un point de vue cognitif, les segments de texte constituant les stratégies de guidage sont interdépendants, puisqu'ils fonctionnent de concert pour pousser les joueurs à mobiliser des espaces mentaux

spécifiques, menant ainsi à la construction d'interprétations particuliers. L'intégration conceptuelle a permis de confirmer également que les stratégies de guidage ne forcent pas directement les joueurs à opérer des choix, mais les guide à travers une série d'interactions qui les amènent à percevoir et à explorer le champ des possibles ludiques. Cela, à son tour, stimule l'expérimentation de la contingence, renforçant le plaisir ludique et l'engagement des joueurs.

Cette approche démontre que la localisation dans le contexte des jeux vidéo va au-delà de la simple adaptation linguistique et culturelle ; elle implique une compréhension profonde des mécaniques de jeu et de leur impact potentiel sur l'expérience des joueurs. La localisation devient ainsi un acte créatif et stratégique de *game design* crucial pour l'accessibilité et le succès d'un jeu vidéo sur le marché mondial, soulignant l'importance de considérer tous les aspects sémiotiques lors du processus pour moduler l'expérience des joueurs, expérience qui est dorénavant définie plus précisément dans notre travail grâce au prisme de la contingence ludique.

2. LIMITATIONS DE LA THÈSE

La présente thèse présente plusieurs faiblesses qu'il convient de prendre en compte. Premièrement, nous identifions l'homogénéité de notre corpus comme une limitation partielle. Bien que les Point n'Clicks constituent un point d'entrée opératoire par la présence prononcée de textes au sein des jeux analysés, comme nous l'avons mentionné dans notre section dédiée à la sémiologie pragmatique, ce genre de jeu implique des pratiques de *game design* spécifiques, en particulier du point de vue de l'utilisation du texte dans la sphère ludique. Il serait particulièrement intéressant de conduire des analyses supplémentaires sur d'autres genres de jeu afin de voir si les analyses sont cohérentes avec les nôtres.

Ensuite, et c'est toujours en lien avec le corpus, l'une des limites de la présente thèse réside dans l'approche de déconstruction sémiologique. Bien que notre appareil théorique permette des analyses particulièrement fines, la quantité de données produites est telle qu'il est difficile de couvrir de nombreux jeux différents. Aussi le nombre d'énigmes analysées dans notre thèse est-il relativement faible. Une application systématique de notre approche liant les sémiologies structurale, pragmatique et cognitive serait probablement compliquée dans le cadre de jeux qui ont de nombreux segments de texte. En effet, afin de conduire nos analyses, nous avons dû jouer aux jeux avec les fichiers de localisation en parallèle, de manière à en retrouver directement les traductions. Cette manière de faire associée à la nécessité de traiter les données à la main s'est révélée particulièrement chronophage.

Le caractère fondamental de cette thèse rend également la répliquabilité des résultats compliquée, puisque les analyses des phénomènes décrits mobilisent les facteurs que nous avons identifiés comme pertinents. Il est possible, voire probable, que d'autres chercheurs identifient par exemple des ensembles de contraintes pragmatiques différentes des nôtres en fonction de leurs expertises de recherche ou de leur contexte culturel. En outre, certains phénomènes peuvent survenir en raison d'éléments extrêmement différents, comme le guidage dans l'énigme des chats (cf. chapitre 4, section 1.6.) qui repose sur la conjonction du guidage et de figures de style, ou dans l'énigme de Punky Goal (cf. chapitre 4, section 3.3.2.), où le guidage des dialogues du gondolier repose à la fois sur des réalités culturelles et terminologiques. Le caractère fondamental et théoriquement riche de notre thèse rend également l'utilisation de notre appareil théorique impossible dans un contexte professionnel. Naturellement, l'idée de cette thèse était principalement de développer une forme de métalangage quant aux pratiques de localisation et ainsi de faire émerger des questionnements et des prises de conscience, mais il n'en reste pas moins que ce travail n'est pas utilisable tel quel par les premiers concernés. Il conviendrait d'en produire une version vulgarisée et simplifiée à destination des localisateurs et des studios de jeux vidéo.

Comme mentionné dans notre partie présentant notre méthodologie, la constitution du corpus s'est avérée particulièrement compliquée en raison de la méfiance généralisée des studios et éditeurs de jeux vidéo. Ceci implique que nous ne pouvons pas placer notre

corpus complet dans les annexes pour des raisons évidentes. Ainsi, le manque d'accessibilité de notre corpus constitue une limitation supplémentaire dans une optique de répliquabilité des résultats.

Enfin, il est important de préciser que notre positionnement (abordé dans l'introduction de la présente thèse) nous a amené à mobiliser des références scientifiques principalement occidentales. Or, certains travaux montrent la richesse apportée par un élargissement des perspectives scientifiques culturelles, comme l'ouvrage *The embodied mind: cognitive science and human experience* de Varela, Thompson et Rosch (1993), qui y lie fort adroitement les connaissances en sciences cognitives occidentales et les cadres de connaissance du bouddhisme. Ceci nous mène à la dernière faiblesse que nous identifions dans notre travail. Bien que l'ambition soit à terme de rendre davantage de place à la culture dans le processus de localisation vidéoludique, notre corpus est constitué de jeux développés également en Occident. Il serait dès lors particulièrement intéressant d'investiguer les dynamiques de guidage dans des jeux développés un peu partout dans le monde afin de vérifier si la théorie que nous avons développée n'est pas trop culturellement déterminée.

3. APPORTS DE LA RECHERCHE

Maintenant que nous sommes revenu chapitre par chapitre sur la manière dont nous avons procédé, sur les articulations précises des différentes parties de la thèse et sur les limitations de la présente thèse, il convient de revenir sur les apports pour les différentes disciplines mobilisées.

En premier lieu, nous allons aborder la discipline à laquelle nous avons le plus participé par le biais de ce travail : la localisation de jeux vidéo. Dans cette thèse, nous avons confirmé notre principale question de recherche, à savoir que la contingence se situe dans les actes de communication du média vidéoludique, et donc, partant que les localisateurs sont des agents communicants, ils ont un impact sur les degrés de contingence expérimentés par les joueurs. Nous avons mis au jour différents impensés en localisation, en particulier le processus de localisation à travers la notion d'expérimentation de la contingence. Cette posture nous a permis de montrer que la localisation de jeux vidéo mobilise des connaissances et compétences partagées avec les *game designers*, mais également que l'activité même de localisation consiste, par les choix traductifs, à poser des actes de *design* à part entière : les localisateurs influent directement sur les stratégies de guidage intersémiotiques qui équilibrent les degrés de contingence rencontrés par les joueurs. La mise en évidence de ces stratégies nous a ensuite amené à les déconstruire grâce aux sémiologies structurales, pragmatiques et cognitives. Les outils mobilisés ont mis au jour le fonctionnement précis desdites stratégies de guidage, ainsi que des phénomènes particulièrement intéressants, comme les augmentations, diminutions et conservations des niveaux de contingence entre différentes versions linguistiques. Il convient de souligner que chacune des approches sémiologiques de cette thèse présente selon nous un intérêt pour de futures recherches en localisation vidéoludique, quand bien même ne porteraient-elles pas sur les stratégies de guidage ou la contingence.

L'une des ambitions de la présente thèse était de proposer un nouveau paradigme fertile pour la localisation vidéoludique tant du point de vue des connaissances fondamentales dans le domaine que du point de vue des enjeux sociétaux entourant les pratiques professionnelles actuelles. Nous pensons y être parvenu, puisque concevoir la localisation vidéoludique comme partie intégrante du processus de *game design* implique de la voir non plus comme une pratique visant à neutraliser ou homogénéiser les contenus culturels en fonction d'objectifs financiers, mais comme un processus visant à conserver et favoriser le plaisir ludique dans toutes les versions linguistiques d'une œuvre vidéoludique donnée. Ainsi les traces culturelles ne constituent-elles plus des éléments faisant obstacle au plaisir ludique, mais bien des éléments participant directement à l'expérience ludique.

Notre approche par la contingence a également permis de répondre à un manque que nous avons identifié dans la recherche en localisation. Nous avons constaté une relative absence d'interdisciplinarité entre la localisation vidéoludique et les *game studies*, et que certains termes, comme l'interaction, l'immersion ou encore l'expérience ludique étaient fréquemment utilisés, mais ne bénéficiaient pas de définitions précises. Nous pensons

notamment avoir précisé la nature de l'expérience ludique à transférer d'une version source dans ses versions cibles dans le contexte précis de la localisation de jeux vidéo, et avoir fourni des pistes pertinentes de concepts pouvant aider à la prise de décisions éclairées en matière de localisation. Pour ce faire, nous avons reparcouru différentes théories en *game studies* et en *digital game studies*, montrant par la même la richesse que ce domaine de recherche représente pour la localisation de jeux vidéo.

Enfin, notre recherche contribue à confirmer les problèmes observés par les autres chercheurs et localisateurs concernant les rapports de force asymétriques dans l'industrie. En recontextualisant la position des localisateurs à la lumière de la littératie et du capital, nous pensons avoir apporté des pistes afin que ceux-ci puissent revendiquer une part du prestige associé au développement technique des jeux vidéo. Au vu des conclusions très concrètes de travaux comme ceux de Rivas (2023) ou de Hansen (2024), nous pensons qu'il est important de continuer à produire des recherches qui visent à améliorer les conditions de travail des localisateurs et à soutenir la qualité créative humaine dans le processus.

Cette thèse contribue également aux *game studies*, notamment par notre travail de recherche et de réflexion fondamentale sur la notion de contingence. D'une part, nous avons précisé la nature de la contingence ludique, et d'autre part, nous avons identifié des caractéristiques, provenant notamment des réflexions philosophiques sur le sujet, qui en soulignent la pertinence pour des recherches en *game* et en *play studies*. En outre, notre travail de déconstruction sémiologique a permis d'en montrer les réalités communicationnelles et ludiques des points de vue structural, pragmatique et cognitif. Ces points de vue montrent également un intérêt dans les sciences de la communication. La mobilisation de nombreux outils sémiologiques adaptés dans le contexte précis des jeux vidéo, et peut-être surtout leur articulation, constitue un apport significatif de cette thèse. En outre, notre chapitre portant sur la littératie et le capital ludique, par son ancrage en littératie médiatique et multimodale, s'avère complémentaire avec nos analyses sémiologiques. Il nous semble qu'il pourrait être intéressant de confirmer cette complémentarité dans des travaux empiriques ultérieurs.

Enfin, notre chapitre mobilisant la littératie et le capital apporte un éclairage sur une piste d'articulation entre la littératie et le capital vidéoludique. Cette piste d'articulation nous semble soutenue par les analyses en sémiologie cognitives produites, puisqu'elles apportent des éléments de réponses quant à la mobilisation et la formation d'un bagage conceptuel proprement vidéoludique.

I. Ouvertures scientifiques

Les sections dédiées aux limitations et aux apports de la thèse esquissent de nombreuses pistes de prolongement en matière de recherche. La première serait d'étendre l'application des présents outils afin de vérifier que les observations et analyses restent cohérentes à travers des genres de jeux vidéo différents. Par exemple, des jeux d'action, des FPS ou des TPS devraient probablement présenter des dynamiques de guidage

intersémiotique un peu différentes, étant donné que le texte y occupe parfois moins de place. Il devrait en aller de même pour les jeux de type « simulateurs », dans lesquels les chercheurs en localisation vidéoludiques identifient de nombreuses stratégies de traduction littérale en raison du caractère très encyclopédique de leurs textes. Cependant, comme nous l'avons abordé dans la section 5.2. du chapitre premier, il serait très intéressant et probablement très riche de s'écarter des typologies génériques existantes des jeux vidéo et d'identifier des profils traductologiques qui transcenderaient les genres actuels, plutôt que d'associer systématiquement des stratégies de traduction à des genres ludiques. Une piste très concrète pour atteindre cet objectif serait de renforcer davantage les perspectives interdisciplinaires mêlant *game design* et localisation vidéoludique.

Ensuite, comme nous l'avons mentionné dans les limitations, les présentes analyses ont été conduites sur un corpus de jeux occidentaux. Aussi serait-il pertinent et probablement très riche d'investiguer des jeux développés dans d'autres pays du monde afin de voir si les analyses donnent des résultats similaires aux nôtres. Le postulat même de la présente thèse, qui veut que l'expérimentation de la contingence constitue le cœur de l'expérience et du plaisir ludique, pourrait être remis en question dans d'autres contextes culturels. Il en va de même pour les phénomènes de guidage et de développement de la littératie et du capital vidéoludique. Il serait probablement enrichissant de conduire des recherches sur ces points avec des perspectives culturelles beaucoup plus diversifiées afin d'investiguer la manière dont est entrepris le processus de *game design*, et comment les stratégies seraient conceptualisées dans ces différents cadres.

Sur le point des outils de revendication mis en évidence dans notre chapitre dédié au positionnement des localisateurs, il serait fertile d'entreprendre des recherches auprès de ces derniers afin de voir si la piste du capital ludique leur paraît cohérente et mobilisable afin de revendiquer une partie du prestige lié au développement de jeux vidéo. Ce genre de recherches pourrait déboucher sur des mises en application concrètes des réflexions liées à la littératie et au capital dans un contexte professionnel de développement et de localisation de jeux vidéo.

Enfin, c'est là l'ouverture principale selon nous, la réalité des stratégies de guidage et de l'expérimentation de la contingence pourrait faire l'objet d'un approfondissement empirique notable en conduisant des expérimentations auprès à la fois des localisateurs et des joueurs. Au près des localisateurs d'abord, afin, par exemple, de mettre en place des protocoles empiriques afin d'investiguer l'effet de la mise en évidence des stratégies de guidage, qui constitue selon nous un impensé actuel. Ces expérimentations pourraient ainsi éclairer le potentiel bénéfice de la présente conceptualisation sur les pratiques de localisation. Du côté des joueurs ensuite, afin de bénéficier d'un recul empirique sur les effets concrets de modification des stratégies de guidage sur le plaisir ludique. En effet, nous pourrions imaginer des répartitions en plusieurs groupes. Certains groupes joueraient à une version au guidage efficace, d'autres à des versions moins efficaces avec une absence de concordance entre les dialogues et les noms de ludèmes, ou des segments de texte faisant référence à des réalités ludiques qui n'existent pas. C'est là une possibilité,

mais les expérimentations possibles nous semblent nombreuses et variées. Dans tous les cas, nous espérons que le changement de paradigme débuté par la présente thèse entrainera la naissance d'une grande variété de nouvelles recherches en localisation de jeux vidéo.

BIBLIOGRAPHIE

- Aarseth, E. (2001). Computer Game Studies, Year One. *Game Studies*, 1(1), Article 1.
<https://gamestudies.org/0101/editorial.html>
- Aarseth, E. (2007). Playing Research: Methodological approaches to game analysis. *Artnodes*, 0(7), Article 7.
https://www.academia.edu/30902026/Playing_Research_Methodological_approaches_to_game_analysis
- Aarseth, E. (2015). Meta-Game Studies. *Game Studies*, 15(1), Article 1.
<http://gamestudies.org/1501/articles/editorial>
- Aarseth, E., & Grabarczyk, P. (2018). *An Ontological Meta-Model for Game Research*. Proceedings of DiGRA 2018 Conference: The Game is the Message.
<https://doi.org/10.26503/dl.v2018i1.973>
- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext : Perspectives on ergodic literature*. Johns Hopkins University Press.
- Adjiman, R. (2023). La Sémio-pragmatique : Modèle ou théorie ? In P. U. de Provence (Éd.), *La sémio-pragmatique Théories et pratiques : Cinéma, télévision, audiovisuel, numérique*.
<https://hal.science/hal-03856757>
- Agre, P. E. (1997). Toward a Critical Technical Practice. In G. C. Bowker (Éd.), *Social science, technical systems, and cooperative work : Beyond the great divide* (p. 131-159). Lawrence Erlbaum Associates.
- Aguado-Delgado, J., Gutiérrez-Martínez, J.-M., Hilera, J. R., de-Marcos, L., & Otón, S. (2020). Accessibility in video games: A systematic review. *Universal Access in the Information Society*, 19(1), 169-193. <https://doi.org/10.1007/s10209-018-0628-2>
- Al-Batineh, M. (2023). The localization of food- and drink-related items in video games : The case of *The Witcher 3* in Arabic. *Digital Translation*, 10(1), 37-57.
<https://doi.org/10.1075/dt.22011.alb>
- Albisser, P. (2018). *Kingdom Come Deliverance, un jeu raciste ? Le prétexte historique ne tient pas face à l'Histoire*. Numerama. <https://www.numerama.com/pop-culture/328809-kingdom-come-deliverance-un-jeu-raciste-le-pretexte-historique-ne-tient-pas-face-a-lhistoire.html>
- Alvarez, J. (2018). *Approche atomique du jeu vidéo : Briques Gameplay 3.0*.
<https://hal.science/hal-01948782>
- Alvarez, J., & Djaouti, D. (2010). *Introduction au serious game*. Questions Théoriques.
- Alvarez, K. P. B., & Chen, V. H. H. (2021). Community and Capital : Experiences of Women Game Streamers in Southeast Asia. *ACM Transactions on Social Computing*, 4(3), 1-22.
<https://doi.org/10.1145/3481888>
- Alvestad, K., & Houghton, R. (Éds.). (2021). *The Middle Ages in Modern Culture : History and Authenticity in Contemporary Medievalism*. Bloomsbury Academic.
<https://doi.org/10.5040/9781350167452>
- Andersen, P. B. (1990). *A theory of computer semiotics: Semiotic approaches to construction and assessment of computer systems* (1. publ). Cambridge Univ. Press.
- Anderson, S. L., & Johnson, M. R. (2022). Gamer identities of video game live streamers with disabilities. *Information, Communication & Society*, 25(13), 1900-1915.
<https://doi.org/10.1080/1369118X.2021.1907433>
- Andréani, G. (2003). LA GUERRE CONTRE LE TERRORISME LE PIÈGE DES MOTS. *AFRI*, 4.
- Anonyme. (1996). Pour des jeux en français ? *Generation 4*, 92. https://www.abandonware-magazines.org/affiche_mag.php?mag=27&num=483&album=oui
- Antonini, R. (2008). The perception of dubbese An Italian study. In D. Chiaro, C. Heiss, & C. Bucaria (Éds.), *Between text and image: Updating research in screen translation*. John Benjamins Pub. Co.
- Arsenault, D. (2011). *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo* [Thèse de doctorat]. Université de Montréal.
- Ashcraft. (2010). *Sega, You Are Once Again Making A Giant Mistake*. Kotaku.
<https://kotaku.com/sega-you-are-once-again-making-a-giant-mistake-5478862>

- Aştirbei, C.-E. (2011). Particularités de la traduction du texte de presse : Le problème du titre journalistique : Étude de cas. *Traduire*, 225, 33-48. <https://doi.org/10.4000/traduire.85>
- Atkinson, R. C., & Shiffrin, R. M. (1968). Human Memory: A Proposed System and its Control Processes. In *Psychology of Learning and Motivation* (Vol. 2, p. 89-195). Elsevier. [https://doi.org/10.1016/S0079-7421\(08\)60422-3](https://doi.org/10.1016/S0079-7421(08)60422-3)
- Aufenanger, S. (2001). Multimedia und Medienkompetenz—Forderungen an das Bildungssystem. In R. Schulz-Zander & D. Spanhel, *Jahrbuch Medienpädagogik* 1. <http://link.springer.com/openurl?genre=book&isbn=978-3-8100-2895-2>
- Austin, J. L. (1962). *How to do things with words* (Oxford University Press). Amen House. https://pure.mpg.de/rest/items/item_2271128/component/file_2271430/content
- Austin, J. L., Lane, G., & Récanati, F. (1991). *Quand dire, c'est faire*. Éd. du Seuil.
- Baker, M. (2017). *In other words: A coursebook on translation* (Third edition). Routledge.
- Baldoc (Réalisateur). (2019). À LA DÉCOUVERTE DES JEUX VIDÉO SUISSES - VLOG SUISSE #1 [Enregistrement vidéo]. <https://www.youtube.com/watch?v=Pm4voMr-hXU>
- Baldry, A., Thibault, P. J., & Lemke, J. (2010). *Multimodal transcription and text analysis : A multimedia toolkit and coursebook*. Equinox Publ.
- Barnabé, F. (2015). Les détournements de jeux vidéo par les joueurs. : Une incarnation du play. *RESET*, 4. <https://doi.org/10.4000/reset.527>
- Barnabé, F. (2017). *Rhétorique du détournement vidéoludique. Le cas de Pokémon* [Université de Liège, Liège, Belgique]. <https://orbi.uliege.be/handle/2268/210764>
- Barnabé, F. (2018). *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*. Presses universitaires de Liège. <https://doi.org/10.4000/books.pulg.2613>
- Barnabé, F. (2020). Entre règles et narration : Étude narratologique des tutoriels de jeu vidéo et des « personnages-guides ». *Cahiers de Narratologie*, 38. <https://doi.org/10.4000/narratologie.11676>
- Barnabé, F., & Dozo, B.-O. (2019). *Narratological and Rhetorical Functions of Video Game Tutorials : The case of NES Games*. *Replaying Japan 2019 - Japanese Games: Past, Present and Future*, Kyoto.
- Barthes, R. (1964a). Éléments de sémiologie. *Communications*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.3406/comm.1964.1029>
- Barthes, R. (1964b). Rhétorique de l'image. *Communications*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.3406/comm.1964.1027>
- Barthes, R. (1982). *L'obvie et l'obtus : Essais critiques*. 3. Éd. du Seuil. Numilog.
- Bartles, C. (s. d.). *Figure 3.1. Morris's triadic-system of semiotics*. ResearchGate. Consulté 1 mai 2024, à l'adresse https://www.researchgate.net/figure/Morriss-triadic-system-of-semiotics_fig4_351762509
- Bastin, G. L. (1990). *La notion d'adaptation en traduction : Étude de l'adaptation ponctuelle et globale dans la version espagnole de L'analyse du discours comme méthode de traduction, de J. Delisle* [Thèse de doctorat, Université Sorbonne Nouvelle (Paris III)]. <https://theses.hal.science/tel-03778593>
- Benghozi, P.-J., & Chantepie, P. (2017). *Jeux vidéo : L'industrie culturelle du XXIe siècle?* Ministère de la culture, Secrétariat général, Département des études, de la prospective et des statistiques (DEPS) : Presses de la Fondation nationale des sciences politiques.
- Bernal-Merino, M. (2007). Challenges in the translation of video game. *Tradumàtica : traducció i tecnologies de la informació i la comunicació*; Núm.: 5.
- Bernal-Merino, M. Á. (2006). On the Translation of Video Games. *Jostrans*, 6, 22-36.
- Bernal-Merino, M. Á. (2011). A brief history of Game Localisation. *TRANS: Revista de Traductología*, 15, 11-17.
- Bernal-Merino, M. Á. (2013). *The Localisation of Video Games*. <https://doi.org/10.25560/39333>
- Bernal-Merino, M. Á. (2016). Creating Felicitous Gaming Experiences: Semiotics and Pragmatics as Tools for Video Game Localisation. *Signata*, 7, Article 7. <https://doi.org/10.4000/signata.1227>
- Bernard, S. (2023). *La valorisation de l'infiniment petit : Quand les speedrunners transforment l'invisible en savoir*. <https://speedrun.hypotheses.org/category/colloques-et-publications>

- Bielsa, E., & Bassnett, S. (2009). *Translation in global news*. Routledge.
- Blanchet, A. (2012). Download... Une courte histoire de la dématérialisation des jeux vidéo. *Mise au point*, 4, Article 4. <https://doi.org/10.4000/map.642>
- Bogost, I. (2006). *Unit operations: An approach to videogame criticism*. MIT Press.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. MIT Press.
- Boivineau, R. (1972). L'A.B.C. de l'adaptation publicitaire. *Meta*, 17(1), 5-28.
<https://doi.org/10.7202/002097ar>
- Bonenfant, M. (2013). La conception de la « distance » de Jacques Henriot : Un espace virtuel de jeu. *Sciences du jeu*, 1, Article 1. <https://doi.org/10.4000/sdj.235>
- Bonenfant, M. (2015). *Le libre jeu : Réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique*. Liber.
- Bosseaux, C. (2019). Investigating dubbing: Learning from the past, looking to the future. In L. Pérez González (Éd.), *The Routledge handbook of audiovisual translation*. Routledge, Taylor & Francis Group.
- Bourdieu, P. (1979). Les trois états du capital culturel. *Actes de la recherche en sciences sociales*, 30(1), 3-6. <https://doi.org/10.3406/arss.1979.2654>
- Bourdieu, P. (2008). *Le sens pratique* (Repr.). Éditions de Minuit.
- Bourgonjon, J. (2014). The Meaning and Relevance of Video Game Literacy. *CLCWeb: Comparative Literature and Culture*, 16(5), Article 5. <https://doi.org/10.7771/1481-4374.2510>
- Boutin, J.-F. (2012a). De la paralittérature à la littératie médiatique multimodale : Une évolution épistémologique et idéologique du champ de la bande dessinée. In M. Lebrun & N. Lacelle (Éds.), *La littératie médiatique multimodale : De nouvelles approches en lecture-écriture à l'école et hors de l'école*. Presses de l'Université du Québec.
- Boutin, J.-F. (2012b). La multimodalité : Mieux comprendre la communication actuelle [et à venir]. *Québec français*, 166, 46-47.
- Brower, R. A. (Éd.). (1959). On Linguistic Aspects of Translation. In *On Translation* (p. 232-239). Harvard University Press. <https://doi.org/10.4159/harvard.9780674731615.c18>
- Brückner, S., Sato, Y., Kurabayashi, S., & Waraga, I. (2019). Exploring Cultural Differences in Game Reception: JRPGs in Germany and Japan. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 4(3), Article 3. <https://doi.org/10.26503/todigra.v4i3.105>
- Bruti, S. (2019). Spoken discourse and conversational interaction in audiovisual translation. In L. Pérez González (Éd.), *The Routledge handbook of audiovisual translation*. Routledge, Taylor & Francis Group.
- Bucaria, C., & Chiaro, D. (2007). End-user perception of screen translation: The case of Italian dubbing. *Tradterm*, 13, 91. <https://doi.org/10.11606/issn.2317-9511.tradterm.2007.47468>
- Buckingham, D. (2013). *Media Education: Literacy, Learning and Contemporary Culture*. Wiley. <https://public.ebookcentral.proquest.com/choice/publicfullrecord.aspx?p=4029575>
- Buckingham, D., Banaji, S., Carr, D., Cranmer, S., & Willett, R. (2005). *The media literacy of children and young people: A review of the research literature*. Ofcom. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:18439852>
- Buckingham, D., & Sefton-Green, J. (1994). *Cultural studies goes to school : Reading and teaching popular media*. Taylor & Francis.
- Buseyne, J. (2018). *Jeu vidéo et traduction, étude d'une relation humain-machine* [Thèse de doctorat, Université Paris-Saclay (ComUE)]. <https://theses.fr/2018SACLE001>
- Caffrey, C. M. (2009). *Relevant abuse? Investigating the effects of an abusive subtitling procedure on the perception of TV anime using eye tracker and questionnaire*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:141144595>
- Caillois, R. (2009). *Les jeux et les hommes : Le masque et le vertige* (Éd. rev. et augmentée, [Nachdr.]). Gallimard.
- Cairns, P., Power, C., Barlet, M., Haynes, G., Kaufman, C., & Beeston, J. (2021). Enabled Players : The Value of Accessible Digital Games. *Games and Culture*, 16(2), 262-282. <https://doi.org/10.1177/1555412019893877>
- Campbell, J., & Crès, H. (2013). *Le héros aux mille et un visages*. J'ai lu.

- Can, O., & Foxman, M. (2021). Out of the Cafe and into the Arena: Esports Spaces and Neoliberalization in Turkey. *ROMchip*, 3(1). <https://romchip.org/index.php/romchip-journal/article/view/144>
- Cario, E. (2011). *Start ! La grande histoire des jeux vidéo*. La Martinière-[Styles].
- Carlson, R., & Corliss, J. (2011). Imagined Commodities: Video Game Localization and Mythologies of Cultural Difference. *Games and Culture*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.1177/1555412010377322>
- Chagot, G. (2022). *Pokémon Ecarlate/Violet : À peine annoncé, ce starter déjà victime d'un gros problème de traduction*. https://hitek.fr/42/pokemon-ecarlate-violet-annonce-starter-victime-gros-probleme-traduction_10169
- Chalmers, D. J. (1997). *The conscious mind : In search of a fundamental theory* (1.). Oxford University Press.
- Champeau, G. (2008). *Quand le Coran retarde la sortie de LittleBigPlanet*. Numerama. <https://www.numerama.com/politique/10870-quand-le-coran-retarde-la-sortie-de-littlebigplanet.html>
- Chandler, H. M., & Deming, S. O. (2011). *The game localization handbook* (2nd ed). Jones & Bartlett Learning.
- Chaume, F. (2002). Models of Research in Audiovisual Translation. *Babel. Revue Internationale de La Traduction / International Journal of Translation*, 48(1), 1-13. <https://doi.org/10.1075/babel.48.1.01cha>
- Chaume, F. (2004). Film Studies and Translation Studies: Two Disciplines at Stake in Audiovisual Translation. *Meta*, 49(1), 12-24. <https://doi.org/10.7202/009016ar>
- Chaume, F. (2013). The turn of audiovisual translation: New audiences and new technologies. *Translation Spaces*, 2, 105-123. <https://doi.org/10.1075/ts.2.06cha>
- Chaume, F. (2018). An overview of audiovisual translation: Four methodological turns in a mature discipline. *Journal of Audiovisual Translation*, 1(1), 40-63. <https://doi.org/10.47476/jat.v1i1.43>
- Chaume, F. (2020). *Audiovisual Translation: Dubbing* (1^{re} éd.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003161660>
- Chesterman, A. (2007). Bridge concepts in translation sociology. In *Constructing a sociology of translation* (p. 171-183). John Benjamins.
- Chiapello, L. (2017). Epistemological underpinnings of game design research. In P. Lankoski & J. Holopainen, *Game design Research: An Introduction to theory and practice* (ETC Press).
- Chiapello, L. (2022). Systemic Design and Game Design : The equilibrium gameplay loop. *Proceedings of Relating Systems Thinking and Design, RSD11*. <https://rsdsymposium.org/systemic-design-and-game-design-the-equilibrium-gameplay-loop>
- Christopher, S. (2018). *That doesn't seem to work."*—An adventure game puzzle design cheat sheet [Conférence]. Codemotion, Rome. https://www.youtube.com/watch?v=t5V5GzuEHRs&ab_channel=LostTrainTube
- Chuquet, H., & Paillard, M. (1987). *Approche linguistique des problèmes de traduction anglais—Français*. Ophrys.
- Cintas, J., & Sánchez, P. (2006). Fansubs: Audiovisual Translation in an Amateur Environment. *The Journal of Specialised Translation*, 6, 37-52.
- Collins, J. (1993). Bourdieu : Critical perspectives. In E. Lipuma, M. Postone, & C. J. Calhoun, *Determination and contradiction: An appreciation and critique of the work of Pierre Bourdieu on language and education* (p. 116-138). Polity press.
- Consalvo, M. (2007). *Cheating : Gaining advantage in videogames*. MIT Press.
- Consalvo, M. (2013). Women, sports and videogames. In *Sports videogames*. Routledge.
- Consalvo, M. (2019). Why we need feminist game studies. In T. G. Oren & A. L. Press (Éds.), *The Routledge handbook of contemporary feminism*. Routledge.
- Consalvo, M., & Dutton, N. (2006). Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. *Game Studies*, 6(1), Article 1. http://gamestudies.org/06010601/articles/consalvo_dutton

- Contreras-Espinosa, R. S., & Scolari, C. A. (2019). How do teens learn to play video games? *Journal of Information Literacy*, 13(1), Article 1. <https://doi.org/10.11645/13.1.2358>
- Cook-Gumperz, J. (2006). *The Social Construction of Literacy* (Second edition). Cambridge University Press.
- Coscolluela, C. (2003). Semiotics and translation studies: An emerging interdisciplinarity. *Semiotica*, 2003(145), Article 145. <https://doi.org/10.1515/semi.2003.045>
- Cote, A. C. (2020a). 3 Girly Games and Girl Gamers: Inferential Sexism and Its Impacts. In *Gaming Sexism* (p. 86-110). New York University Press. <https://doi.org/10.18574/nyu/9781479838523.003.0004>
- Cote, A. C. (2020b). Casual Resistance: A Longitudinal Case Study of Video Gaming's Gendered Construction and Related Audience Perceptions. *Journal of Communication*, 70(6), 819-841. <https://doi.org/10.1093/joc/jqaa028>
- Crawford, C. (1984). *The art of computer game design*. Osborne/McGraw-Hill.
- Crawford, C. (2002). *The art of interactive design : A euphonious and illuminating guide to building successful software, June 2002*. No Starch Press.
- Crawford, C. (2013). *Chris Crawford on interactive storytelling* (Second edition). New Riders.
- Csikszentmihalyi, M. (2009). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper [and] Row.
- Daillet, M. (2023). *Le français neutre dans une localisation de jeu vidéo* [Mémoire de Master]. ULB.
- Dashiell, S., & Phelps, A. (2023). Analyzing gender capital in Grand Theft Auto social media conversations. *Media, Culture & Society*, 45(8), 1648-1664. <https://doi.org/10.1177/01634437231185949>
- Debbache, K. (2016a, mars 12). *CHROMA S01.03. HIGHLANDER 2—Vidéo Dailymotion*. Dailymotion. <https://www.dailymotion.com/video/x3xg0nh>
- Debbache, K. (Réalisateur). (2016b, décembre 8). *CHROMA S01.09. DOUCE NUIT, SANGLANTE NUIT* [Dailymotion]. <https://www.dailymotion.com/video/x54m781>
- Debbache, K. (Réalisateur). (2017). *LES AFFRANCHIS (11)* [Vidéo]. In *Chroma*. Dailymotion. <https://www.dailymotion.com/video/x5ikng3>
- Delbouille, J. (2019). *Négocié avec une identité jouable. Les processus d'appropriation et de distanciation entre joueur, avatars et personnages vidéoludiques* [Thèse de doctorat]. ULiège.
- Deledalle, G. (1990). Traduire Charles S. Peirce. Le signe : Le concept et son usage. *TTR : traduction, terminologie, rédaction*, 3(1), 15-29. <https://doi.org/10.7202/037056ar>
- Deleuze, G. (1982). *Logique du sens*. Editions de Minuit.
- Deleuze, G. (2006). *Cinéma 1 L'image-mouvement*. Editions de Minuit.
- Deleuze, G., Guattari, F., & Deleuze, G. (2009). *Mille plateaux*. Éd. de Minuit.
- Depas, L. (2021). *Traduire le métadiscours de l'altérité : Traduction commentée de Gaming Representation: Race, Gender and Sexuality in Video Games* [Mémoire de Master, Université de Liège]. <https://matheo.uliege.be/handle/2268.2/12939>
- Derfoufi, M. (2021). *Racisme et jeu vidéo*. Éditions de la Maison des sciences de l'homme.
- Desilla, L. (2012). Implicatures in film: Construal and functions in Bridget Jones romantic comedies. *Journal of Pragmatics*, 44(1), 30-53. <https://doi.org/10.1016/j.pragma.2011.10.002>
- Desilla, L. (2019). Pragmatics and audiovisual translations. In L. Pérez González (Éd.), *The Routledge handbook of audiovisual translation*. Routledge, Taylor & Francis Group.
- Deterding, S. (2017). The Pyrrhic Victory of Game Studies: Assessing the Past, Present, and Future of Interdisciplinary Game Research. *Games and Culture*, 12(6), Article 6. <https://doi.org/10.1177/1555412016665067>
- Díaz Montón, D. (2024). Video game localizers. In G. Massey, M. Ehrensberger-Dow, & E. Angelone (Éds.), *Handbook of the Language Industry: Contexts, Resources and Profiles*. De Gruyter Mouton.
- Dietz, F. (2007). « How difficult can that be? »—The Work of Computer and video game localization. *Reviste tradumàtica*, 5.

- Dosse, F. (2021). Chapitre 2. Sartre et Merleau-Ponty : Les presque frères. In *Amitiés philosophiques* (p. 83-110). Odile Jacob; Cairn.info. <https://www.cairn.info/amities-philosophiques--9782738157560-p-83.htm>
- Dozo, B.-O. (2019). Pour une histoire polyphonique du jeu vidéo. In Liège game lab (Éd.), *Culture vidéoludique !* (p. 21-37). Presses universitaires de Liège.
- Dupont, B. (2020). *Réguler un cours de jeu vidéo : Préparer le terrain pour un didactique du jeu vidéo dans l'enseignement supérieur*. Colloque Didactif 2020 : Identifier, modéliser et surmonter les obstacles à l'apprentissage. <http://hdl.handle.net/2268/249352>
- Dwyer, T. (2019). Audiovisual translation and fandom. In L. Pérez González (Éd.), *The Routledge handbook of audiovisual translation* (p. 436-452). Routledge, Taylor & Francis Group.
- D'Ydewalle, G., & Rensbergen, J. V. (1989). 13 Developmental Studies of Text-Picture Interactions in the Perception of Animated Cartoons with Text. In *Advances in Psychology* (Vol. 58, p. 233-248). Elsevier. [https://doi.org/10.1016/S0166-4115\(08\)62157-3](https://doi.org/10.1016/S0166-4115(08)62157-3)
- Eco, U., & Bouzaher, M. (1989). *Lector in fabula : Le rôle du lecteur ou la Coopération interprétative dans les textes narratifs*. Librairie générale française.
- Eco, U., & Esposito-Torrigiani, U. (1988). *La structure absente : Introduction à la recherche sémiotique* (Édition originale). Mercure de France.
- Edeline, F., Klinkenberg, J.-M., Minguet, P., & Groupe Mu (Éds.). (1992). *Traité du signe visuel : Pour une rhétorique de l'image*. Seuil.
- Edwards, K. (2011). Culturalization of Game Content. In *The game localization handbook* (2nd ed, p. 19-34). Jones & Bartlett Learning.
- Ellefsen, U. (2025). Censorship in video game localisation. In D. Merkle & B. J. Baer (Éds.), *The Routledge handbook of translation and censorship* (p. 505-518). Routledge.
- Ellefsen, U., & Bernal-Merino, M. Á. (2018). Harnessing the roar of the crowd : A quantitative study of language preferences in video games of French players of the northern hemisphere. *The Journal of Internationalization and Localization*, 5(1), 21-48. <https://doi.org/10.1075/jial.00009.ell>
- Ellis, C. (2022, février 5). *Pokemon Sword and Shield Are Now the Second-Best Selling Pokemon Games*. Game Rant. <https://gamerant.com/pokemon-sword-shield-second-best-selling-games-series/>
- Erbil, M. (2016). *Video Game Localization Factors and Impacts on Digital Purchasing Behavior* [Mémoire de Master, Istanbul Bilgi University Institute of Social Sciences]. <https://openaccess.bilgi.edu.tr/items/db4e3f20-ac1c-47f0-8161-a400edc94366>
- Evans, J. (2019). Film remakes as a form of translation. In L. Pérez González (Éd.), *The Routledge handbook of audiovisual translation* (p. 160-174). Routledge, Taylor & Francis Group.
- Evans, S. (2018). Queer(ing) Game Studies: Reviewing Research on Digital Play and Non-normativity. In T. Harper, M. B. Adams, & N. Taylor (Éds.), *Queerness in Play* (p. 17-33). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-90542-6_2
- Even-Zohar, I. (1990). *Polysystem Studies* (Vol. 11).
- Fastrez, P. (2010a). *Littératie médiatique : Quelles compétences poursuivre ?* Colloque "Eduquer aux (nouveaux) médias : ça s'apprend?"
- Fastrez, P. (2010b). Quelles compétences le concept de littératie médiatique englobe-t-il ? Une proposition de définition matricielle. *Recherches En Communication*, 33, 35-52. <https://doi.org/10.14428/rec.v33i33.51793>
- Fastrez, P. (2012). *Translittératie et compétences médiatiques*. 5ème séminaire du GRCDI, Rennes.
- Fastrez, P., & Philippette, T. (2017). Un modèle pour repenser l'éducation critique aux médias à l'ère du numérique. *Tic & société*, Vol. 11, N° 1, Article Vol. 11, N° 1. <https://doi.org/10.4000/ticetsociete.2266>
- Fauconnier, G., & Turner, M. (2003). *The way we think : Conceptual blending and the mind's hidden complexities*. BasicBooks.
- Fawcett, P. (2003). The Manipulation of Language and Culture in Film Translation. In M. Calzada Pérez (Éd.), *Apropos of ideology: Translation studies on ideology—Ideologies in translation studies* (p. 145-163). St. Jerome Pub.

- Felczak, M. (2022). Correction To: Emergence and Ephemerality of Humour During Live Coverage of Large-Scale eSports Events. In K. Bonello Rutter Giappone, T. Z. Majkowski, & J. Švelch (Éds.), *Video Games and Comedy* (p. 233-250). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-88338-6_18
- Fenlon, W. (2017). How Japan learned to love PC gaming again. *PC Gamer*. <https://www.pcgamer.com/how-japan-learned-to-love-pc-gaming-again/>
- Fernández Costales, A. (2014). Exploring translation strategies in video game localization. *MonTI. Monografías de Traducción e Interpretación*, 4, 385-408. <https://doi.org/10.6035/MonTI.2012.4.16>
- Fernández Costales, A. (2015). Analyzing Players' Perceptions on the Translation of Video Games : Assessing the Tension between the Local and the Global Concerning Language Use. In A. Esser, Iain R. Smith, & M. Á. Bernal-Merino, *Media Across Borders : Localising TV, Film and Video Games* (p. 182-201). Routledge.
- Fernández Torné, A. (2007). Anàlisi de la localització de Codename: Kids Next Door—Operation V.I.D.E.O.G.A.M.E. *revista tradumàtica Traducció i tecnologies de la Informació i la Comunicació*, 5.
- Fernández-Costales, A. F. (2014). Video game localisation : Adapting superheroes to different cultures. *Quaderns: Revista de traducció*, 21, 225-239.
- Fiye. (2023). *Colossal Cave Adventure (Game)*. Giant Bomb. <https://www.giantbomb.com/colossal-cave-adventure/3030-19301/>
- Fouladi, P., & Reza Hashemi, M. (2025). Cultural Adaptation in Dubbing of Video Games : The Case of Taboo Items in Persian. *Media and Intercultural Communication: A Multidisciplinary Journal*, 3, 60-82. <https://doi.org/10.22034/mic.2024.487286.1027>
- Frasca, G. (1999). *Ludology Meets Narratology. Similitude and Differences between (Video)games and Narrative*. <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm>
- Frasca, G. (2001). *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate* [Mémoire de Master, School of Literature, Communication, and Culture, Georgia Institute of Technology]. <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/thesis/frascathesisvideogames.pdf>
- Friedenberg, J., Silverman, G., & Spivey, M. (2022). *Cognitive science : An introduction to the study of mind* (Fourth edition). SAGE Publications, Inc.
- Fryer, L. (2019). Psycholinguistics and perception in audiovisual translation. In L. Pérez González (Éd.), *The Routledge handbook of audiovisual translation* (p. 209-224). Routledge, Taylor & Francis Group.
- Galloway, A. R. (2006). *Gaming: Essays on algorithmic culture*. University of Minnesota Press.
- Gambier, Y. (2003). Introduction: Screen Transadaptation: Perception and Reception. *The Translator*, 9(2), 171-189. <https://doi.org/10.1080/13556509.2003.10799152>
- Gambier, Y. (2009). Challenges in research on audiovisual translation. In *Translation research projects. 2* (p. 17-25). Intercultural Studies Group.
- Gandolfi, E. (2016). To watch or to play, it is in the game: The game culture on Twitch.tv among performers, plays and audiences. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 8(1), 63-82. https://doi.org/10.1386/jgvw.8.1.63_1
- Gawroński, S., & Bajorek, K. (2020). A Real Witcher—Slavic or Universal; from a Book, a Game or a TV Series? In the Circle of Multimedia Adaptations of a Fantasy Series of Novels “The Witcher” by A. Sapkowski. *Arts*, 9(4), 102. <https://doi.org/10.3390/arts9040102>
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Gee, J. P. (2015). *Social linguistics and literacies: Ideology in discourses* (Fifth edition). Routledge, Taylor & Francis Group.
- Genvo, S. (2012). La princesse est une bombe atomique. Approche ludologique du personnage de la princesse dans Braid. *Genre et jeux vidéo*. <https://hal.science/hal-02900598/document>
- Genvo, S. (2013a). *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique* [Thèse de doctorat, Université de Lorraine]. <https://hal.univ-lorraine.fr/tel-02169832>

- Genvo, S. (2013b). Penser les évolutions des jeux vidéo au prisme des processus de ludicisation. *Nouvelle revue d'esthétique*, 11(1), 13. <https://doi.org/10.3917/nre.011.0011>
- Genvo, S. (2021). *Théories et pratique des jeux expressifs*. <https://hal.science/hal-03251467>
- Geurts, F. (2015). *What do you want to play? The desirability of video game translations from English into Dutch according to Dutch gamers and non-gamers* [Mémoire de Master, Leiden University]. <https://hdl.handle.net/1887/34704>
- Ghia, E. (2012). The impact of translation strategies on subtitle reading. In E. Perego (Éd.), *Eye tracking in audiovisual translation* (p. 157-182). Aracne.
- Gilbert, R. (2004). Why Adventure Games Suck. *Grumpygamer.com*.
- Gilson, G. (2019). Des jeux vidéo en classe et des élèves aux manettes. *Médiations et médiatisations*, 2, Article 2. <https://doi.org/10.52358/mm.vi2.76>
- Glas, R. (2016). Paratextual play: Unlocking the nature of making-of material of games. In *DiGRA/FDG '16—Proceedings of the First International Joint Conference of DiGRA and FDG* (Vol. 13, Numéro 1). DiGRA. <https://dspace.library.uu.nl/handle/1874/346269>
- Godfirnon, M. (2020). *La Contrainte ludique : De l'OuLiPo au jeu vidéo* [Mémoire de Master]. Université de Liège.
- Gottlieb, H. (1994). Subtitling : Diagonal translation. *Perspectives*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.1080/0907676X.1994.9961227>
- Goux, M. (2023). *La Monkey Wrench, Mobius, Sheng Long et le Spoony Bard. Interférences traductologiques et possibilités ludo-narrative dans l'histoire du jeu vidéo* [Conférence]. Traduire le jeu vidéo: Entre immersion, interactivité et interaction, Orléans.
- Grau, T. (2018). *The Quest for Authenticity: Determining the nature of Japaneseness in formal and informal localization*. Fun for All V: International Conference on Video Game Translation and Accessibility, Universitat Autònoma de Barcelona.
- Gray, K. L., Voorhees, G., & Vossen, E. (2018). Introduction: Reframing Hegemonic Conceptions of Women and Feminism in Gaming Culture. In K. L. Gray, G. Voorhees, & E. Vossen (Éds.), *Feminism in Play* (p. 1-17). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-90539-6_1
- Green, B., Hodgins, J., & Luke, A. (1994). *Debating literacy in Australia : A documentary history, 1945 - 1994*.
- Greene, M. (2014). On the Inside Looking In: Methodological Insights and Challenges in Conducting Qualitative Insider Research. *The Qualitative Report*. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2014.1106>
- Grice, H. P. (1979). Logique et conversation. *Communications*, 30(1), Article 1. <https://doi.org/10.3406/comm.1979.1446>
- Guéguen, H. (2015). Du possible à l'événement : Essai de typologie à propos de l'événement et de la contingence. *Nouvelle revue de psychosociologie*, n° 19(1), 79-92. <https://doi.org/10.3917/nrp.019.0079>
- Guillot, M.-N. (2012). Film subtitles and the conundrum of linguistic and cultural representation : A methodological blind spot. In S. Hauser & M. Luginbühl (Éds.), *Pragmatics & Beyond New Series* (Vol. 226, p. 101-122). John Benjamins Publishing Company. <https://doi.org/10.1075/pbns.226.07gui>
- Guillot, M.-N. (2019). Subtitling on the cusp of its futures. In L. Pérez González (Éd.), *The Routledge handbook of audiovisual translation* (p. 31-47). Routledge, Taylor & Francis Group.
- Gurak, L. J. (2001). *Cyberliteracy: Navigating the internet with awareness*. Yale Univ. Press.
- Hall, S. (1973). *Encoding and Decoding in the television discourse: Vol. SP 7* (CCCS Stencilled Occasional Papers) [Discussion Paper]. University of Birmingham. <http://epapers.bham.ac.uk/2962/>
- Hansen, D. (2023). *Parler le jeu vidéo : Le ludème comme unité minimale d'une grammaire vidéoludique ?* Presses universitaires de Liège. <https://doi.org/10.4000/books.pulg.18941>
- Hansen, D. (2024). *Évaluation experte d'un prototype d'aide à la traduction créative : La traduction littéraire automatisée individualisée au regard de ses enjeux traductologiques, éthiques et sociétaux* [Thèse de doctorat]. Université de Liège, Liège, Belgique.

- Hansen, D., & Houlmont, P.-Y. (2022). A Snapshot into the Possibility of Video Game Machine Translation. *Proceedings of the 15th Biennial Conference of the Association for Machine Translation in the Americas*. <https://aclanthology.org/2022.amta-upg.18/>
- Harrison, S., Sengers, P., & Tatar, D. (2011). Making epistemological trouble : Third-paradigm HCI as successor science. *Interacting with Computers*, 23(5), 385-392. <https://doi.org/10.1016/j.intcom.2011.03.005>
- Hartley, T. (2009). Technology and Translation. In J. Munday (Éd.), *The Routledge companion to translation studies* (Revised ed). Routledge.
- Hayes, A., Walters, T., & Jackson, A. (2021). *What Is the Knowledge Economy?* Investopedia. <https://www.investopedia.com/terms/k/knowledge-economy.asp>
- Hayes, E. R., & Gee, J. P. (2010). No Selling the Genie Lamp: A Game Literacy Practice in *The Sims*. *E-Learning and Digital Media*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.2304/elea.2010.7.1.67>
- Heath, S. B. (1983). *Ways with words: Language, life, and work in communities and classrooms*. Cambridge University Press.
- Helmke, W. (2024). Cultural Imperialism and Video Game Localization : A Case Study of *Revelations: Persona*. *Games and Culture*, 15554120241251523. <https://doi.org/10.1177/15554120241251523>
- Henriot, J. (1983). *Le jeu*. Synonyme-S.O.R.
- Henriot, J. (1989). *Sous couleur de jouer : La métaphore ludique*. J. Corti.
- Hermans, T. (Éd.). (2014). *The manipulation of literature : Studies in literary translation* (Réimpression d. Aug. London, 1985, 1. publ). Routledge.
- Heron, M. J. (2015). A case study into the accessibility of text-parser based interaction. *Proceedings of the 7th ACM SIGCHI Symposium on Engineering Interactive Computing Systems*, 74-83. <https://doi.org/10.1145/2774225.2774833>
- Heussner, T. (2015). *The game narrative toolbox*. Focal Press/Taylor & Francis Group.
- Hobbs, R. (2011). The State of Media Literacy: A Response to Potter. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 55(3), 419-430. <https://doi.org/10.1080/08838151.2011.597594>
- Hobbs, R., & Jensen, A. (2009). The Past, Present, and Future of Media Literacy Education. *Journal of Media Literacy Education*. <https://doi.org/10.23860/jmle-1-1-1>
- Hocking, C. (2007). *Ludonarrative Dissonance in Bioshock*. Click Nothing. https://www.clicknothing.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html
- Hodent, C. (2018). *The gamer's brain : How neuroscience and UX can impact video game design*. CRC Press.
- Houlmont, P.-Y. (2019a). *Jeux en réalité virtuelle : Quelles implications pour le traducteur ?* Entre le jeu et le joueur : Écart et médiations, Liège.
- Houlmont, P.-Y. (2019b). *Video game's intermediality and localization practices*. DiGRA Japan. <http://www.digra2019.org/wp-content/uploads/2019/07/DiGRA2019booklet.pdf>
- Houlmont, P.-Y. (2021, septembre 6). *La traduction de jeux vidéo : Transfert et équilibrage des contingences*. <https://orbi.uliege.be/handle/2268/263164>
- Houlmont, P.-Y. (2022a). Traduire le jeu vidéo : Un équilibrage des dynamiques intersémiotiques. *Sciences du jeu*, 17. <https://doi.org/10.4000/sdj.4148>
- Houlmont, P.-Y. (2022b, octobre 6). *Approche sémiologique des escape rooms dans les point'n clicks*. Ces petites choses vidéoludiques. <https://orbi.uliege.be/handle/2268/295821>
- Houlmont, P.-Y. (2023a). *Repenser la localisation de jeux vidéo : De quoi interaction est-elle le nom ?* [Keynote]. Traduire le jeu vidéo : entre immersion, interactivité et interaction, Orléans. <https://orbi.uliege.be/handle/2268/310166>
- Houlmont, P.-Y. (2023b). Traduction de jeux destinés à la réalité virtuelle : Une transmission de nouveaux codes. In *Entre le jeu et le joueur : Écart et médiations*. Presses universitaires de Liège.
- Houlmont, P.-Y., Dupont, B., & Hansen, D. (2024). Littératie et capital vidéoludique : Approche systématique et textométrique d'un domaine hétéroclite. *Multimodalité(s) : revue de recherches en littérature médiatique multimodale*, 20, 33-60. <https://doi.org/10.7202/1115964ar>
- Huizinga, J. (1951). *Homo Ludens essai sur la fonction sociale du jeu* (Gallimard).

- Huizinga, J. (1980). *Homo ludens : A study of the play-element in culture*. Routledge & Kegan Paul.
- Hunicke, R., Leblanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. *AAAI Workshop - Technical Report*, 1.
- Hurel, P.-Y. (2020). *L'expérience de création de jeux vidéo en amateur—Travailler son goût pour l'incertitude* [Thèse de doctorat, Université de Liège].
<https://orbi.uliege.be/handle/2268/247377>
- Husson, L. (2000). De la contingence à la situation : Dimensions et configurations de la facticité dans L'Être et le Néant. In J.-M. Mouillie (Éd.), *Sartre et la phénoménologie* (p. 133-174). ENS Éditions. <https://doi.org/10.4000/books.enseditons.25583>
- Huutoniemi, K., Klein, J. T., Bruun, H., & Hukkinen, J. (2010). Analyzing interdisciplinarity: Typology and indicators. *Research Policy*, 39(1), Article 1.
<https://doi.org/10.1016/j.respol.2009.09.011>
- Ido, S. (2017). *Using the Agential Structure Model to classify fun*.
<https://www.gamedeveloper.com/design/using-the-agential-structure-model-to-classify-fun>
- Ingram Brandon, M. (2022). *Kirby and the Forgotten Land is Already a Huge Sales Success*. Game Rant. <https://gamerant.com/kirby-and-the-forgotten-land-launch-week-sales/>
- Internet Encyclopedia of Philosophy. (s. d.). *Abstractionism*. Consulté 1 février 2024, à l'adresse <https://iep.utm.edu/abstractionism/>
- j. dubois, f. edeline, j.m. klinkenberg, p. minguet, f. pire, & h. trinon (avec Internet Archive). (1970). *Rhétorique générale*. <http://archive.org/details/rhetoriquegenera0000jdub>
- Jacobs, J. A., & Frickel, S. (2009). Interdisciplinarity: A Critical Assessment. *Annual Review of Sociology*, 35(1), Article 1. <https://doi.org/10.1146/annurev-soc-070308-115954>
- Jarratt, S. (Éd.) (avec Dyer, S., Whitta, G., Bevan, M., McFerran, D., Caspar, N., Rignall, J., & Hill, J.). (2019). *The Art of point + click adventure games*. Bitmap Books.
- Jenkins, H. (2006a). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century* (Building the field of digital media and learning). MacArthur Foundation.
https://www.macfound.org/media/article_pdfs/jenkins_white_paper.pdf
- Jenkins, H. (2006b). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press.
- Jeu de rôle sur table. (2024). In *Wikipédia*.
https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Jeu_de_r%C3%B4le_sur_table&oldid=211495400
- Jiménez Pumares, M., & Fontaine, G. (2021). *Animation films and TV series in Europe Key figures*. European Audiovisual Observatory. <https://rm.coe.int/animation-films-and-tv-series-in-europe-key-figures/1680a4a717>
- Jiménez-Crespo, M. A. (2013). *Translation and web localization*. Routledge.
- Jiménez-Crespo, M. A. (2019). Localization. In M. Baker & G. Saldanha (Éds.), *Routledge encyclopedia of translation studies* (Third edition, p. 299-304). Routledge.
- Jiménez-Crespo, M. A. (2024). *Localization in translation*. Routledge.
- Johnson-Laird, P. N. (1983). *Mental models : Towards a cognitive science of language, inference and consciousness*. Cambridge University Press.
- Jones, H. (2019). Mediality and audiovisual translation. In L. Pérez González (Éd.), *The Routledge handbook of audiovisual translation*. Routledge, Taylor & Francis Group.
- Jooyaeian, E., & Khoshsaligheh, M. (2022). Translation Solutions in Professional Video Game Localization in Iran. *Games and Culture*, 17(7-8), 1054-1074.
<https://doi.org/10.1177/15554120221077726>
- Junior, R., & Silva, F. (2021). Redefining the MDA Framework—The Pursuit of a Game Design Ontology. *Information*, 12(10). <https://doi.org/10.3390/info12100395>
- Juul, J. (2001). Games Telling stories ? A brief note on games and narratives. *Game Studies*, 1(1).
<https://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- Juul, J. (2011). *Half-real : Video games between real rules and fictional worlds* (1. paperback ed). MIT-Press.

- Kain, E. (2016). « *Fire Emblem Fates* » And The Curious Case Of Localization Gone Terribly Wrong. Forbes. <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2016/02/29/fire-emblem-fates-and-the-curious-case-of-localization-gone-terribly-wrong/>
- Kang, J.-H. (2007). Recontextualization of News Discourse: A Case Study of Translation of News Discourse on North Korea. *The Translator*, 13(2), Article 2. <https://doi.org/10.1080/13556509.2007.10799239>
- Kann, M. E. (1979). The Political-Culture of Interdisciplinary Explanation. *Humanities in society*, 2(3), 185-200.
- Kervyn de Meerendré, V. (2018). *Analyse sémio-pragmatique des systèmes de guidance mis en place dans les jeux vidéo. Ce qu'un jeu vidéo peut vous apprendre en une heure* [Mémoire de Master, UCL - Université Catholique de Louvain]. https://dial.uclouvain.be/downloader/downloader.php?pid=thesis%3A16717&datastream=PDF_01
- Khoshsaligheh, M., Zoraqi, A. A., Lah, S. C., & Bernal-Merino, M. Á. (2025). Persian game localization scene in Iran : Taking stock. *Perspectives*, 33(3), 502-523. <https://doi.org/10.1080/0907676X.2023.2282700>
- Klein, J. T. (2010). A taxonomy of interdisciplinarity. *The Oxford Handbook of Interdisciplinarity*. https://www.academia.edu/755652/A_taxonomy_of_interdisciplinarity
- Klinkenberg, J.-M. (2000). *Précis de sémiotique générale*. Seuil.
- Knutson, M. (2018). Backtrack, Pause, Rewind, Reset: Queering Chrononormativity in Gaming. *Game Studies*, 18(3). <https://gamestudies.org/1803/articles/knutson>
- Koller, W. (1997). *Einführung in die Übersetzungswissenschaft* (5., aktualisierte Aufl). Quelle & Meyer.
- Kramarzewski, A., & De Nucci, E. (2018). *Practical game design : Learn the art of game design through applicable skills and cutting-edge insights* (1st ed). Packt Publishing.
- Kress, G. R. (1997). *Before writing: Rethinking the paths to literacy*. Routledge.
- Kress, G. R., & Leeuwen, T. van. (2001). *Multimodal discourse : The modes and media of contemporary communication*. Arnold.
- Kruger, J.-L. (2019). Eye Tracking in audiovisual translation research. In L. Pérez González (Éd.), *The Routledge handbook of audiovisual translation*. Routledge, Taylor & Francis Group.
- Krywicky, B., & Dozo, B.-O. (2022). *Les livres de journalistes francophones spécialisés en jeu vidéo : Du capital ludique au capital journalistique*. Presses Universitaires de Liège.
- Kudła, D. (2023). What do gamers look at in a localized game? Eye-tracking analysis of three language versions of Shadow of the Tomb Raider. *L10N Journal*, 2(1), 34-65.
- Künzli, A., & Ehrensberger-Dow, M. (2011). *Innovative subtitling : A reception study*. John Benjamins. <https://doi.org/10.21256/ZHAW-4125>
- Kusssmaul, P. (1995). *Training the translator*. J.Benjamins.
- Labbe, P. (2016). *Nausées : Quand la réalité virtuelle donne envie de vomir*. Realite-virtuelle.com. <https://www.realite-virtuelle.com/nausees-realite-virtuelle-cybermaladie-1611/>
- Lacelle, N. (2012). La déconstruction et la reconstruction des œuvres multimodales : Une expérience vécue en classe à partir des bandes dessinées Paul et Persepolis. In M. Lebrun & J.-F. Boutin (Éds.), *La littératie médiatique multimodale : De nouvelles approches en lecture-écriture à l'école et hors de l'école*. Presses de l'Université du Québec.
- Lars, K. (2002). Computer Game Criticism : A Method for Computer Game Analysis. *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05164.32231.pdf>
- Lebrun, M., Lacelle, N., & Boutin, J.-F. (2012a). Genèse et essor du concept de littératie médiatique multimodale. *Mémoires du livre*, 3(2). <https://doi.org/10.7202/1009351ar>
- Lebrun, M., Lacelle, N., & Boutin, J.-F. (Éds.). (2012b). *La littératie médiatique multimodale : De nouvelles approches en lecture-écriture à l'école et hors de l'école*. Presses de l'Université du Québec.
- Lebrun, M., Lacelle, N., & Boutin, J.-F. (2013). La littératie médiatique à l'école : Une (r)évolution multimodale. *Globe*, 16(1), 71-89. <https://doi.org/10.7202/1018178ar>

- Lecompte, J. (2015). Validité en sciences humaines et sociales : Un sujet délimité et observable | Philosophie, médias et société. *Philosophie, Médias et Société*.
<https://www.philomedia.be/validite-en-sciences-humaines-et-sociales-un-sujet-delimite-et-observable/>
- Lefevere, A. (Éd.). (1992). *Translation--history, culture: A sourcebook*. Routledge.
- Lefevere, A. (1993). Discourses on Translation: Recent, Less Recent and to Come. *Target. International Journal of Translation Studies*, 5(2), 229-241.
<https://doi.org/10.1075/target.5.2.08lef>
- Lefevere, A. (2002). *Translation/History/Culture : A Sourcebook*.
<http://public.ebookcentral.proquest.com/choice/publicfullrecord.aspx?p=166670>
- Leonard, S. (2005). Progress against the law Anime and fandom, with the key to the globalization of culture. *International Journal of Cultural Studies*, 8, 281-305.
<https://doi.org/10.1177/1367877905055679>
- Letourneux, M. (2005). La question du genre dans le jeu vidéo. In S. Genvo, *Le game design de jeux vidéo : Approches de l'expression vidéoludique* (p. 39-54). L'Harmattan.
- Lindley, C. (2005). *Game Studies 0501: The Semiotics of Time Structure in Ludic Space by Craig A. Lindley*. <https://www.gamestudies.org/0501/lindley/>
- LISA. (2007). *LISA Globalization Industry Primer* (Localization Industry Standards Association).
- Loftus, E. F., & Palmer, J. C. (1974). Reconstruction of automobile destruction: An example of the interaction between language and memory. *Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior*, 13(5), 585-589. [https://doi.org/10.1016/S0022-5371\(74\)80011-3](https://doi.org/10.1016/S0022-5371(74)80011-3)
- Luke, A. (1995). *When Literacy Might (Not) Make a Difference: Textual Practice and Capital*. Annual Meeting of the American Educational Research Association.
[https://www.semanticscholar.org/paper/When-Literacy-Might-\(Not\)-Make-a-Difference%3A-and-Luke/fadc590ddf57e44c4dfc05dee32826610f350e64](https://www.semanticscholar.org/paper/When-Literacy-Might-(Not)-Make-a-Difference%3A-and-Luke/fadc590ddf57e44c4dfc05dee32826610f350e64)
- Mabillot, V. (2005). Les contours impermanents de la bulle ludique : Positions du joueur de Game Boy et appropriation du game design. In S. Genvo, *Le game design de jeux vidéo : Approches de l'expression vidéoludique* (p. 265-285). L'Harmattan.
- Malaby, T. (2006). Parlaying Value: Capital in and Beyond Virtual Worlds. *Games and Culture*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.1177/1555412006286688>
- Malaby, T. M. (2007). Beyond Play: A New Approach to Games. *Games and Culture*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.1177/1555412007299434>
- Mandiberg, S. (2015). Playing (with) the Trace: Localized Culture in Phoenix Wright. *Kinephanos : Revue d'études Des Médias et de Culture Populaire*, 5, 111-141.
- Mandiberg, S. (2017). Fallacies of game localization: Censorship and #TorrentialDownpour. *The Journal of Internationalization and Localization*, 4(2), 162-182.
<https://doi.org/10.1075/jial.00002.man>
- Mangiron, C. (2012). Exploring New Paths towards Game Accessibility. In A. Remael, P. Orero, & M. Carroll (Éds.), *Audiovisual Translation and Media Accessibility at the Crossroads : Media for All 3* (p. 43-59). Brill. <https://doi.org/10.1163/9789401207812>
- Mangiron, C. (2013). Subtitling in game localisation: A descriptive study. *Perspectives*, 21(1), 42-56. <https://doi.org/10.1080/0907676X.2012.722653>
- Mangiron, C. (2016). Reception of game subtitles: An empirical study. *The Translator*, 22(1), 72-93. <https://doi.org/10.1080/13556509.2015.1110000>
- Mangiron, C. (2017). Research in game localisation: An overview. *The Journal of Internationalization and Localization*, 4(2), 74-99.
<https://doi.org/10.1075/jial.00003.man>
- Mangiron, C. (2021). Found in Translation: Evolving Approaches for the Localization of Japanese Video Games. *Arts*, 10(1), Article 1. <https://doi.org/10.3390/arts10010009>
- Mangiron, C., & O'Hagan, M. (2006). Game Localisation : Unleashing Imagination with "Restricted" Translation. *Jostran*, 6, Article 6.
- Mangiron, C., Orero, P., & O'Hagan, M. (Éds.). (2014). *Fun for All*. Peter Lang CH.
<https://doi.org/10.3726/978-3-0351-0667-1>

- Marklund, B. B., Rouse, R., & Holloway-Attaway, L. (2020). Contextualizing Game Literacy : A transhistorical approach to understanding Game-Based Learning environments. *International Conference on the Foundations of Digital Games*, 1-6. <https://doi.org/10.1145/3402942.3409610>
- Mateas, M. (2005). Procedural literacy: Educating the new media practitioner. *On the Horizon*, 13(2), 101-111. <https://doi.org/10.1108/10748120510608133>
- Matlock, T., Sparks, D., Matthews, J. L., Hunter, J., & Huette, S. (2012). Smashing new results on aspectual framing: How people talk about car accidents. *Studies in Language*, 36(3), 699-720. <https://doi.org/10.1075/sl.36.3.09mat>
- McCulloch, W. S., & Pitts, W. (1943). A logical calculus of the ideas immanent in nervous activity. *The Bulletin of Mathematical Biophysics*, 5(4), 115-133. <https://doi.org/10.1007/BF02478259>
- McLaughlin, M. L. (2015). News translation past and present: Silent witness and invisible intruder. *Perspectives*, 23(4), Article 4. <https://doi.org/10.1080/0907676X.2015.1015578>
- McMillan, L. (2013). *The Rational Design Handbook: An Intro to RLD*. <https://www.gamedeveloper.com/design/the-rational-design-handbook-an-intro-to-rld>
- Messina, A. (2020). *Derrière la différenciation du gameplay : Définition et circonscription du jeu vidéo asymétrique* [Mémoire de Master]. ULiège.
- Métraiiller, C. E. (2025). *Une étude plurielle des réseaux de personnages : Narrations interactives, jeux vidéo et adaptations* [Thèse de doctorat, Université de Lausanne, Faculté des lettres]. https://serval.unil.ch/notice/serval:BIB_601A2968C6A7
- Meunier, J.-P., & Peraya, D. (2010). *Introduction aux théories de la communication* (3e éd). De Boeck.
- Meyer, A. (2007). The Moral Rhetoric of Childhood. *Childhood*, 14(1), 85-104. <https://doi.org/10.1177/0907568207072532>
- Michel, S., & Michaud-Trévin, A. (2022). XXII. Donna Haraway. Les savoirs situés : Pour une pratique scientifique partielle et relationnelle. In *Les grands auteurs aux frontières du management* (p. 281-294). EMS Editions; Cairn.info. <https://doi.org/10.3917/ems.livia.2022.01.0281>
- Minsky, M. (1974). *A Framework for Representing Knowledge*. <https://dspace.mit.edu/handle/1721.1/6089>
- Moeschler, O. (2016). Allers-retours. Les usages des cultural studies par la sociologie. *SociologieS*. <https://doi.org/10.4000/sociologies.5323>
- Molyneux, L., Vasudevan, K., & Gil de Zúñiga, H. (2015). Gaming Social Capital : Exploring Civic Value in Multiplayer Video Games: Gaming, Social Capital, & Civic Participation. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 20(4), Article 4. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12123>
- Moreno García, L. D. (2024). The Localisation, Transcreation and Adaptation of Cultural Realia in Video Games: The Case of Cultural (re)presentation in Arena of Valor. In L. Kostopoulou & P. Charalampidou (Éds.), *New Perspectives in Media Translation: Transcreation in the Digital Age*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-031-62832-0>
- Moreno García, L. D., & Mangiron, C. (2024). Exploring the potential of GPT-4 as an interactive transcreation assistant in game localisation : A case study on the translation of Pokémon names. *Perspectives*. <https://doi.org/10.1080/0907676X.2024.2378346>
- Morley, D. (1993). Active Audience Theory: Pendulums and Pitfalls. *Journal of Communication*, 43(4), 13-19. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1993.tb01299.x>
- Morris, C. W. (1977). *Foundations of the theory of signs* (14e édition). Chicago University Press.
- Muchneeded. (2021). • *Twitch Statistics in 2021: Users, Viewers & Livestream Gaming Fun Facts*. <https://muchneeded.com/twitch-statistics/>
- Munday, J., Pinto, S. R., & Blakesley, J. (2022). *Introducing translation studies : Theories and applications* (5e édition). Routledge.
- Murray, J. (2005, juin). *The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies*. DiGRA 2005, Vancouver.

- Murray, J. H. (2001). *Hamlet on the holodeck : The future of narrative in cyberspace* (4e édition). MIT Press.
- Nakamura, L. (2012). *Queer Female of Color : The Highest Difficulty Setting There Is? Gaming Rhetoric as Gender Capital*. <https://doi.org/10.7264/N37P8W9V>
- Nawrocka, E. (2023). Slavic local color in The Witcher III: Wild Hunt localization. *L10N Journal*, 2(1), 10-33.
- Nelson, G., & Rees, G. (2001). *Inform Designer's Manual : 4th Edition* (4e édition). Interactive Fiction Technology Foundation.
- Neubert, A., & Shreve, G. M. (2000). *Translation as text* (Première édition papier). Kent State University Press.
- Newton, J. (2011). *Operation Rainfall Responds to Nintendo's « Never Say Never »*. Nintendo Life. https://www.nintendolife.com/news/2011/06/operation_rainfall_responds_to_nintendos_never_say_never
- Nivat, G. (s. d.). *FORMALISME RUSSE*. Encyclopædia Universalis. Consulté 23 mars 2022, à l'adresse <https://www.universalis.fr/encyclopedie/formalisme-russe/>
- Nord, C. (1995). Text-Functions in Translation: Titles and Headings as a Case in Point. *Target. International Journal of Translation Studies*, 7(2), Article 2. <https://doi.org/10.1075/target.7.2.05nor>
- Nord, C. (2018). *Translating as a purposeful activity : Functionalist approaches explained* (2e édition). Routledge, Taylor & Francis Group.
- Normand, C. (1992). Charles Morris : Le rôle du behaviorisme en sémiotique. *Langages*, 26(107), 112-127. <https://doi.org/10.3406/lgge.1992.1646>
- Nornes, M. (2007). *Cinema babel: Translating global cinema*. University of Minnesota Press.
- Observatoire européen de l'audiovisuel. (2023). *Un lent retour à la normale : La fréquentation des cinémas dans l'UE et au Royaume-Uni augmente de 63 % en 2022, mais reste inférieure à la moyenne pré-pandémique*. European Audiovisual Observatory. https://www.obs.coe.int/fr/web/observatoire/home/-/asset_publisher/9iKCxBYgiO6S/content/a-long-road-to-recovery-eu-uk-cinema-attendance-up-by-63-in-2022-still-short-of-pre-pandemic-average-1
- Odin, R. (2000). La question du public. Approche sémio-pragmatique. *Réseaux. Communication - Technologie - Société*, 18(99), 49-72. <https://doi.org/10.3406/reso.2000.2195>
- Odin, R. (2011). *Les espaces de communication : Introduction à la sémio-pragmatique*. Presses universitaires de Grenoble.
- œillet, A. (2018). A Plague Tale : Innocence, « tuer des enfants reste un tabou dans le jeu vidéo ». *plugin.01net.com*. <https://plugin.01net.com/tech/a-plague-tale-innocence-tuer-des-enfants-reste-un-tabou-dans-le-jeu-video-1372916.html>
- Ogbu, J. U. (1987). Variability in Minority School Performance: A Problem in Search of an Explanation. *Anthropology & Education Quarterly*, 18(4), Article 4. JSTOR.
- O'Hagan, M. (2009). Towards a cross-cultural game design: An explorative study in understanding the player experience of a localised Japanese video game. *JoSTrans: The Journal of Specialised Translation*, 11, 211-233. <https://doi.org/10.26034/cm.jostrans.2009.647>
- O'Hagan, M. (2015). Game localisation as software-mediated cultural experience: Shedding light on the changing role of translation in intercultural communication in the digital age. *Multilingua*, 34(6). <https://doi.org/10.1515/multi-2014-0062>
- O'Hagan, M. (2017). Seeking delocalization: Fan community and game localization in the age of user empowerment. *The Journal of Internationalization and Localization*, 4(2), 183-202. <https://doi.org/10.1075/jial.00004.oha>
- O'Hagan, M., & Chandler, H. (2016). Game localization research and translation studies: Loss and gain under an interdisciplinary lens. In Y. Gambier & L. van Doorslaer (Éds.), *Border crossings : Translation studies and other disciplines*. John Benjamins Publishing Company.
- O'Hagan, M., & Mangiron, C. (2013a). *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry* (Vol. 106). John Benjamins Publishing Company. <https://doi.org/10.1075/btl.106>

- O'Hagan, M., & Mangiron, C. (2013b). *Translating for the global digital entertainment industry*. John Benjamins Publishing.
- Oktaviana, B. S., & Ishlahiyah, M. (2024). Translation Solutions of Game Localization: Exclamative Utterances in The Genshin Impact Video Game. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris undiksha*, 12(2), 129-138. <https://doi.org/10.23887/jpbi.v12i2.80245>
- Orrego-Carmona, D. (2015). *The Reception of (Non)Professional Subtitling* [Thèse de doctorat, Universitat Rovira I Virgili].
<https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/306439/Tesi?sequence=1>
- Orrego-Carmona, D. (2019). Audiovisual translation and audience reception. In L. Pérez González (Éd.), *The Routledge handbook of audiovisual translation*. Routledge, Taylor & Francis Group.
- O'Sullivan, C., & Cornu, J.-F. (2019). History of Audiovisual translation. In L. Pérez González (Éd.), *The Routledge handbook of audiovisual translation*. Routledge, Taylor & Francis Group.
- Ouaz. (2014). *Monkey Island 2—Patch Correction VF v0.9... 10 ans après!* Abandonware Forums. <https://www.abandonware-forums.org/forum/autres/les-aventuriers-de-la-traduction-perdue/37114-monkey-island-2-patch-correction-vf-v0-9-10-ans-apr%C3%A8s>
- Paolucci, C. (2019). Le principe d'immanence comme fondement de l'épistémologie sémiotique. In R. Moreno & A. Zinna (Éds.), *L'immanence en jeu*.
<https://mediationsemiotiques.com/wp-content/uploads/2019/07/14.Paolucci.pdf>
- Partington, A. (2010). Game Literacy, Gaming Cultures and Media Education. *English Teaching-practice and Critique*, 9, 73-86.
- Pavesi, M. (2008). Spoken language in film dubbing: Target language norms, interference and translational routines. In D. Chiaro, C. Heiss, & C. Bucaria (Éds.), *Between text and image : Updating research in screen translation*. John Benjamins Pub. Co.
- Pavesi, M. (2019). Corpus-based audiovisual translation studies: Ample room for development. In L. Pérez González (Éd.), *The Routledge handbook of audiovisual translation* (p. 315-333). Routledge, Taylor & Francis Group.
- Pedersen, D. (2014). Exploring the concept of transcreation: Transcreation as « more than translation »? *Cultus: The Journal of Intercultural Mediation and Communication*, 7, 57-71.
- Peirce, C. S. (1998). *Collected papers of Charles Sanders Peirce*. Thoemmes press.
- Pelletier-Gagnon, J. (2011). *Video Games and Japaneseness : An analysis of Localization and Circulation of Japanese Video Games in North America* [Mémoire de Master, McGill University Montreal].
https://www.academia.edu/1779718/Video_Games_and_Japaneseness_An_Analysis_of_Localization_and_Circulation_of_Japanese_Video_Games_in_North_America
- Pelurson, G. (2021). Cathartic corridors: Queering linearity in *Final Fantasy XIII*. *Continuum*, 35(1), 43-57. <https://doi.org/10.1080/10304312.2020.1845612>
- Peng, W. (2022). Video game localization as homecoming in *Total War : Three Kingdoms*. *The Translator*, 28(1), 95-111. <https://doi.org/10.1080/13556509.2021.1923262>
- Pérez González, L. (2014). *Audiovisual translation: Theories, methods and issues*. Routledge.
- Pérez González, L. (Éd.). (2019). *The Routledge handbook of audiovisual translation*. Routledge.
- Perret, M., & Moret, P.-Y. (2023). Quand la médiation suscite la controverse : L'humiliation publique du journaliste « nul en jeux vidéo ». In *Entre le jeu et le joueur : Écarts et médiations* (p. 343-368). Presses universitaires de Liège.
- Pflugfelder, G. M. (2007). *Cartographies of desire: Male-male sexuality in Japanese discourse, 1600 - 1950* (1ère impression). University of California Press.
- Phelps, A., & Consalvo, M. (2020). *Laboring Artists: Art Streaming on the Videogame Platform Twitch*. Hawaii International Conference on System Sciences.
<https://doi.org/10.24251/HICSS.2020.326>
- Phelps, J. (2006). *Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII - NA/JP Differences Guide—PlayStation 2—By itachi_no_jutsu—GameFAQs*. <https://gamefaqs.gamespot.com/ps2/924449-dirge-of-cerberus-final-fantasy-vii/faqs/44431>

- PiecesOfKate. (2018). Can we talk about the monkey wrench puzzle? *Musings of a Nitpicking Girl*.
<https://musingsofanitpickinggirl.wordpress.com/2018/10/15/can-we-talk-about-the-monkey-wrench-puzzle/>
- Pillard, T. (2012). Une histoire oubliée : La genèse française du terme « film noir » dans les années 1930 et ses implications transnationales. *Transatlantica*, 1.
<https://doi.org/10.4000/transatlantica.5742>
- Pires Vieira, E. R. (1999). Liberating Calibans: Readings of Antropofagia and Haroldo de Campos' poetics of transcreation. In S. Bassnett & H. Trivedi (Éds.), *Post-colonial translation : Theory and practice* (p. 95-113). Routledge.
- Pirrone, M., & D'Ulizia, A. (2024). The Localization of Software and Video Games: Current State and Future Perspectives. *Information*, 15(10), 648.
<https://doi.org/10.3390/info15100648>
- Pot, J. (2021, février 10). *La performance incroyable d'Hafthor Bjornsson, dit la Montagne, lors d'une grande compétition de force !* Gentside Sport.
https://sport.gentside.com/musculation/hafthor-bjornsson-la-montagne-remporte-les-arnold-strongman-classic-2020-apres-une-performance-monstrueuse_art64480.html
- Prasetyo Wibowo, A., & Suyudi, I. (2024). Preserving Cultural Authenticity: The Strategies of Localization in Indonesian Horror Video Game. *Proceedings of the Third International Conference on Communication, Language, Literature, and Culture*. International Conference on Communication, Language, Literature, and Culture.
<https://ebookcentral.proquest.com/lib/unideliège/reader.action?pq-origsite=primo&ppg=145&docID=31861723&c=UERG>
- Price, M. G. (2021). *Argus des jeux vidéo 1980 - 2000 : Edition 2021-2022*. EDIFREE.
- Propp, V. I., & Meletinskij, E. M. (2015). *Morphologie du conte ; suivi de les Transformations des contes merveilleux* (M. Derrida, T. Todorov, & C. Kahn, Trad.). Éditions Points.
- Reay, E. (2021). The Child in Games: Representations of Children in Video Games (2009 - 2019). *Game Studies*, 21(1). <https://gamestudies.org/2101/articles/reay>
- Reiss, K., Vermeer, H. J., Nord, C., & Dudenhöfer, M. (2013). *Towards a general theory of translational action : Skopos theory explained*. St. Jerome Publishing.
- Remael, A., Orero, P., & Carroll, M. (2012). *Audiovisual Translation and Media Accessibility at the Crossroads: Media for All 3*. BRILL. <https://doi.org/10.1163/9789401207812>
- Remael, A., & Reviers, N. (2019). Multimodality and audiovisual translation. In L. Pérez González (Éd.), *The Routledge handbook of audiovisual translation*. Routledge, Taylor & Francis Group.
- Renaut, O. (2014). Dualisme et metaxu trois usages de l'intermédiaire chez Platon. *Méthexis*, 27(1), 121-138. <https://doi.org/10.1163/24680974-90000635>
- Rift. (2022). Kirby & the Forgotten Land's « Mouthful Mode » Parodied in Fan Animation. *Sankaku Complex*. <https://www.sankakucomplex.com/2022/02/13/kirby-the-forgotten-lands-mouthful-mode-parodied-in-fan-animation/>
- Rivas Ginel, M. I., & Theroine, S. (2023). Jeux vidéo, localisation, traduction automatique et problèmes de genre. *L'Âge d'or*, 16. <https://doi.org/10.4000/agedor.6931>
- Rivas Ginel, M., & Theroine, S. (2022). Machine Translation and Gender biases in video game localisation : A corpus-based analysis. *Journal of Data Mining & Digital Humanities, Towards robotic translation?*, 9065. <https://doi.org/10.46298/jdmdh.9065>
- Rivas-Ginel, M. I. (2023). *The ergonomics of CAT tools for video game localisation* [Thèse de doctorat, Bourgogne Franche-Comté]. <https://theses.fr/2023UBFCH013>
- Robertson, F., & Sutcliffe, C. (2020). *Video gaming development in the UAE: Legal issues*. Al Tamimi & Company. <https://www.tamimi.com/law-update-articles/video-gaming-development-in-the-uae-legal-issues/>
- Rojo Lopez, A. M., & Campos Plaza, N. (Éds.). (2016). *Interdisciplinarity in translation studies : Theoretical models, creative approaches and applied methods*. Peter Lang.
- Rollings, A., & Adams, E. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on game design* (1ère édition). New Riders.

- Rumpala, Y. (2021). *Cyberpunk's not dead : Laboratoire d'un futur entre technocapitalisme et posthumanité*. le Béalial'.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.
- Salt, B. (1992). *Film style and technology: History and analysis* (2e édition étendue). Starword.
- Sartre, J.-P. (1943). *L'être et le néant : Essai d'ontologie phénoménologique* (Gallimard).
- Saussure, F. de. (2005). *Cours de linguistique générale* (Arbre d'Or).
<https://www.arbredor.com/collections/etudes-et-essais/77-cours-de-linguistique-generale>
- Saussure, F. de, Bally, C., Sechehayé, C.-A., Riedlinger, A., De Mauro, T., & Calvet, L.-J. (1995). *Cours de linguistique générale*. Payot.
- Sayaheen, B. (2024a). Crossing borders : Localization and paratext in Arabic mobile video games. *Cogent Arts & Humanities*, 11(1), 2307645.
<https://doi.org/10.1080/23311983.2024.2307645>
- Sayaheen, B. (2024b). Mobile video game localization: A case study of Apple Store sub-category 'play in Arabic'. *Cogent Arts & Humanities*, 11(1), 2433314.
<https://doi.org/10.1080/23311983.2024.2433314>
- Schell, J. (2010). *The art of game design: A book of lenses*. Elsevier.
- Schleiner, A.-M. (2020). Ecologies of Friends: Boy Masters of Craft, Live-Streaming Jocks, and Pockets of Others. In P. Abend, B. Beil, & V. Ossa (Éds.), *Playful Participatory Practices* (p. 73-93). Springer Fachmedien Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-658-28619-4_5
- Schön, D. A. (1983). *The reflective practitioner: How professionals think in action*. Basic Books.
- Searle, J. R., & Pauchard, H. (1972). *Les actes de langage : Essai de philosophie du langage*. Hermann.
- Setyawan, R., Sajarwa, S., & Sutrisno, A. (2023). Cultural resistance and negotiation in video game Pamali : Indonesian folklore horror - The Tied Corpse. *Diksi*, 31(1), 50-61.
<https://doi.org/10.21831/diksi.v31i1.58597>
- Silveira Duarte, L. C. (2015). *Revisiting the MDA framework*.
<https://www.gamedeveloper.com/design/revisiting-the-mda-framework>
- Sjöblom, B. (2015). Killing Digital Children: Design, Discourse, and Player Agency. In T. E. Mortensen, J. Linderöth, & A. M. L. Brown (Éds.), *The dark side of game play : Controversial issues in playful environments* (1ère édition). Routledge.
- Snell-Hornby, M. (1988). *Translation Studies: An integrated approach*. John Benjamins Publishing Company. <https://doi.org/10.1075/z.38>
- Snell-Hornby, M. (2006). *The turns of translation studies: New paradigms or shifting viewpoints?* John Benjamins Publishing Company. <http://site.ebrary.com/id/10126048>
- Soffritti, M. (2019). Multimodal corpora in audiovisual translation studies. In L. Pérez González (Éd.), *The Routledge handbook of audiovisual translation* (p. 334-349). Routledge, Taylor & Francis Group.
- Sotamaa, O. (2009). *The player's game: Towards understanding player production among computer game cultures*. Tampere University Press.
- Sotamaa, O., Karppi, T., & Tampere, U. of. (2010). *Games as Services—Final Report*. INFIM.
<https://trepo.tuni.fi/handle/10024/65772>
- Sperber, D., Wilson, D., Gerschenfeld, A., & Sperber, D. (avec Centre national des lettres). (1989). *La pertinence : Communication et cognition: Trad. de l'anglais*. Les éds. de Minuit.
- Squire, K. (2014). Video-Game Literacy A Literacy of Expertise. In J. Coiro, M. Knobel, C. Lankshear, & D. J. Leu, *Handbook of Research on New Literacies* (p. 635-670). Taylor and Francis.
- Stewart, B. (2011). *Personality And Play Styles: A Unified Model*.
<https://www.gamedeveloper.com/design/personality-and-play-styles-a-unified-model>
- Surinx, F.-X. (2020). *Lire la peur dans leur jeu. Exploration du potentiel effrayant du texte dans le jeu vidéo* [Mémoire de master, Université de Liège].
<https://matheo.uliege.be/handle/2268.2/10602>
- Tanja, and S. (2009). The new gatekeepers: The occupational ideology of game journalism. *Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation*

- in Games, Play, Practice and Theory*. Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory, Londres. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.29284.pdf>
- Thumlert, K., de Castell, S., & Jenson, J. (2018). *Learning Through Game Design : A Production Pedagogy*. European Conference on Games Based Learning.
- Toffler, A. (1990). *The third wave*. Bantam Books.
- Toft-Nielsen, C. (2016). Gaming Expertise: Doing Gender and Maintaining Social Relationships in the Context of Gamers' Daily Lives. *Nordicom Review*, 37(s1), 71-83. <https://doi.org/10.1515/nor-2016-0024>
- Toft-Nielsen, C., & Nørgård, R. T. (2015). Expertise as gender performativity and corporeal craftsmanship: Towards a multilayered understanding of gaming expertise. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 21(3), 343-359. <https://doi.org/10.1177/1354856515579843>
- Tomès, A. (2005). Petit lexique sartrien. *Cités*, 22(2), 185. <https://doi.org/10.3917/cite.022.0185>
- Toury, G. (2012). *Descriptive translation studies—And beyond* (2e édition augmentée). John Benjamins Pub. Co.
- Treumann, K. P., Baacke, D., Haacke, K., Vollbrecht, R., Kurz, O., & Hugger, K. U. (2002). *Medienkompetenz im digitalen Zeitalter : Wie die neuen Medien das Leben und Lernen Erwachsener verändern*. VS Verlag für Sozialwissenschaften; Imprint: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Triclot, M. (2011). *Philosophie des jeux vidéo*. Editions la Découverte.
- Triclot, M. (2019). Les jeux vidéo en aveugle : Essai de rythmanalyses. In K. Langewiesche & J.-B. Ouédraogo, *L'enquête et ses graphies en sciences sociales : Figurations iconographiques d'après société* (p. 175-194).
- Tulodziecki, G., & Grafe, S. (2011). Developing a competency standard model for media education. *Recherches en Communication*, 33. <https://doi.org/10.14428/rec.v33i33.51803>
- Turo, R. (2020). *NieR Replicant arrive sur PS4 avec un anniversaire de 10 ans*. <https://astucejeuxps4.com/nier-replicant-arrive-sur-ps4-avec-un-anniversaire-de-10-ans/>
- Vadon, C. (2017). *Que mangent les crabes ?* Futura. <https://www.futura-sciences.com/planete/dossiers/zoologie-fascinants-crabes-tout-savoir-crabe-2385/page/8/>
- Vandaele, J. (2019). Narratology and audiovisual translation. In L. Pérez González (Éd.), *The Routledge handbook of audiovisual translation* (p. 225-241). Routledge, Taylor & Francis Group.
- Vannerem, M., & Snell-Hornby, M. (1994). Die Szene hinter dem Text: ‚scenes-and-frames semantics‘ in der Übersetzung. In M. Snell-Hornby (Éd.), *Übersetzungswissenschaft—Eine Neuorientierung : Zur Integrierung von Theorie und Praxis* (2. durchgesehene Aufl, p. 184-205). Francke.
- Varela, F. J., Thompson, E., & Rosch, E. (1993). *The embodied mind : Cognitive science and human experience* (14e édition). MIT Press.
- Venuti, L. (2017). *The Translator's Invisibility: A History of Translation* (1re édition). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315098746>
- Vermeer, H. J. (1986). Übersetzen als kultureller Transfer. In M. Snell-Hornby (Éd.), *Übersetzungswissenschaft—Eine Neuorientierung : Zur Integrierung von Theorie und Praxis*. WUV-Universitätsverlag.
- Vermeer, H. J., & Witte, H. (1990). *Mögen Sie Zistrosen? : Scenes & frames & channels im translatorischen Handeln*. Groos.
- Vermeulen, L. (2016). *Exploring gendered play: An inquiry into women's digital gaming practices* [Thèse de doctorat, Universiteit Ghent]. <https://biblio.ugent.be/publication/8027239>
- Vermeulen, L., Abeele, M. V., & Bauwel, S. V. (2016). A Gendered Identity Debate in Digital Game Culture. *Press Start*, 3(1), Article 1.
- Vernon, D. (2014). *Artificial cognitive systems: A primer*. The MIT Press.

- Vossen, E. (2018). *On the Cultural Inaccessibility of Gaming: Invading, Creating, and Reclaiming the Cultural Clubhouse* [Thèse de doctorat, University of Waterloo].
<https://uwspace.uwaterloo.ca/handle/10012/13649>
- Walsh, C., & Apperley, T. (2009). *Gaming capital: Rethinking literacy*. Changing Climates: Education for sustainable futures. Proceedings of the AARE 2008 International Education Research Conference, Queensland University of Technology.
http://ocs.sfu.ca/aare/index.php/AARE_2008/AARE/paper/view/101
- Walsh, C., & Apperley, T. (2012). Using Gaming Paratexts in the Literacy Classroom. *Proceedings Gls 8.0 Games + Learning + Society Conference*. Games + Learning + Society Conference, Madison.
https://www.academia.edu/2116151/Using_Gaming_Paratexts_in_the_Literacy_Classroom?email_work_card=view-paper
- Wertheimer, M. (1923). Untersuchungen zur Lehre von der Gestalt. II. *Psychologische Forschung*, 4(1), 301-350. <https://doi.org/10.1007/BF00410640>
- Wilson, & Sperber, D. (2006). Relevance Theory. In G. L. Ward & L. R. Horn (Éds.), *The handbook of pragmatics* (p. 607-632). Blackwell.
- Witkowski, E., & Manning, J. (2017). Playing with(out) Power: Negotiated conventions of high performance networked play practices. *Proceedings of the 2017 DiGRA International Conference*, 18.
- Wolf, M. J. P. (2005). Genre and the video game. In *Handbook of computer game studies* (J. Raessens, F. Goldstein, p. 193-204).
- Wuyckens, G. (2024). *Using Design Fiction to Develop a Critical Inquiry Method in Media Education* [Thèse de doctorat]. Université Catholique de Louvain-la-neuve.
- Wuyckens, G., Landry, N., & Fastrez, P. (2021). *Untangling media literacy, information literacy, and digital literacy= a meta-analysis of core concepts in media education*.
- Zabban, V. (2012). Retour sur les game studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo : *Réseaux*, n° 173-174(3), 137-176.
<https://doi.org/10.3917/res.173.0137>
- Zabban, V. (2022). *L'industrie du jeu vidéo*. Certificat « travailler avec la culture vidéoludique », Université de Liège.
- Zabban, V., Minassian, H. T., & Noûs, C. (2020). Le bonheur est dans l'indé ? : Trajectoires professionnelles des créatrices et créateurs de jeux vidéo. *Réseaux*, 224(6), 111-141.
<https://doi.org/10.3917/res.224.0111>
- Zelizer, V. A. R. (1985). *Pricing the priceless child : The changing social value of children*. Basic Books.
- Zendehboudi, M. (2007). *Epistémologie de la traductologie*. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00160585>
- Zhang, X. (2013). Censorship and Digital Games Localisation in China. *Meta*, 57(2), Article 2.
<https://doi.org/10.7202/1013949ar>
- Zimmerman, E. (2008). Gaming Literacy: Game Design as a Model for Literacy in the Twenty-First Century. In B. Perron & M. J. P. Wolf (Éds.), *The Video Game Theory Reader 2* (p. 45-54). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203887660-7>
- Zimmerman, M. (2012). *Empowerment Theory*. https://doi.org/10.1007/978-1-4615-4193-6_2
- Zubek, R. (2020). *Elements of game design*. The MIT Press.

Age of Empires (Ensemble Studios, 1997)
Anno 1503: The New World (Electronic Arts, 2003)
Battle for Naboo (LucasArts, 2000)
Bear with Me (Exordium Games, 2016)
Borderlands (Gearbox Software, 2009)
Colossal Cave Adventure (Will Crowther & Don Woods, 1976)
Deponia (Daedalic Entertainment, 2012)
Deponia 2: Chaos on Deponia (Daedalic Entertainment, 2012)
Detroit: Become Human (Quantic Dream, 2018)
Deus Ex: Mankind Divided (Eidos Montréal, 2016)
Dying Light 2: Stay Human (Techland, 2022)
Epistory: Typing Chronicles (Fishing Cactus, 2016)
Fallout (Bethesda Softworks, 1997)
Fallout 2 (Black Isle Studios, 1998)
Final Fantasy VII Remake (Square Enix, 2020)
Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus (Square Enix, 2006)
First Strike (Blindflug Studios, 2014)
First Strike: Final Hour (Blindflug Studios, 2017)
Full Throttle (LucasArts, 1995)
Grim Fandango (LucasArts, 1998)
Half-Life (Valve, 1998)
Heavy Rain (Quantic Dream, 2010)
Hyperdimension Neptunia (Compile Heart, 2010)
Hyperdimension Neptunia Re;Birth 1 (Compile Heart, 2013)
Indiana Jones and the Last Crusade: The Graphic Adventure (Lucasfilm Games, 1989)
Kakuto Chojin (Dream Publishing, 2003)
Kingdom Come: Deliverance (Warhorse Studios, 2018)
King's Quest (Sierra On-Line, 1984)
Kirby™ and the Forgotten Land (Nintendo, 2022)

Labyrinth: The Computer Game (Lucasfilm Games, 1986)

Les Sims (Maxis, 2000)

Life Is Strange (Dontnod Entertainment, 2015)

LittleBigPlanet (Media Molecule, 2008)

Maniac Mansion (Lucasfilm Games, 1987)

Metal Gear Solid (Konami, 1998)

Minecraft (Mojang Studios, 2011)

Mini Metro (Dinosaur Polo Club & Radial Games, 2015)

Monkey Island 2: LeChuck's Revenge (Lucasfilm Games, 1991)

Mystery House (On-Line Systems, 1980)

Nier Gestalt (Cavia, 2010)

Nier Replicant (Cavia, 2010)

Orwell (Osmotic Studios, 2016)

Papers, Please (Lucas Pope, 2013)

Persona 5 (Atlus, 2016)

Phoenix Wright: Ace Attorney: Trials and Tribulations (Capcom, 2004)

Pokémon (Game Freak, 1996)

Pong (Atari, 1972)

Resistance: Fall of Man (Insomniac Games, 2006)

Resident Evil 5 (Capcom, 2009)

Sairento VR (Mixed Realms & Swag Soft, 2016)

Shadow of the Tomb Raider (Eidos-Montréal, 2018)

Silence (Daedalic Entertainment, 2016)

Spacewar! (Steve Russell, 1962)

Tennis for Two (William Higinbotham, 1958)

The Elder Scrolls (Bethesda Softworks, 1994)

The Legend of Heroes: Trails of Cold Steel (Nihon Falcom, 2013)

The Little Acre (Pewter Games Studios, 2016)

The Pawn (Magnetic Scrolls, 1985)

The Secret of Monkey Island (Lucasfilm Games, 1990)

The Westport Independent (Coffee Stain Studios, 2016)

The Whispered World (Daedalic Entertainment, 2009)

The Witcher III: Wild Hunt (CD Projekt Red, 2015)

World of Warcraft (Blizzard Entertainment, 2004)

LISTE DES FIGURES

Figure 1 Distribution des déflexions en fonction des types de divergences traductionnelles (Ghia, 2012 : 173)	45
Figure 2 reproduction du continuum écrit-oral de Chaume (2020 : 88)	49
Figure 3 Représentation des différentes étapes du paradigme GILT (Jiménez-Crespo, 2013, p. 27).....	54
Figure 4 Exemple de document promotionnel vendu avec les éditions spéciales d'un jeu	59
Figure 5 Capture d'écran de Sairento VR	64
Figure 6 Tableau comparatif des pratiques de sous-titrage (Mangiron, 2013 : 18-19)....	66
Figure 7 : Jaquettes de Nier Replicant (à gauche) et Nier Gestalt (à droite).....	73
Figure 8 Hyperdimension Neptunia Re;Birth1 Source : IGDB.....	88
Figure 9 Sur l'image, des toiles d'araignée ainsi que l'ennemi qui va avec lesdites toiles sont visibles.....	103
Figure 10 Les ronces devant être brûlées avec le pouvoir du feu	104
Figure 11 Capture d'écran de <i>Black Skylands</i>	105
Figure 12 Capture d'écran de <i>Black Skylands</i> , amélioration du navire	106
Figure 13 McGregor dans <i>Dying Light 2</i>	107
Figure 14 Lettre donnée par McGregor dans <i>Dying Light 2</i>	108
Figure 15 Comparaison des versions anglaises et françaises du <i>Redundant Face-puncher</i>	109
Figure 16 Schéma de répartition des jeux en fonction des <i>inputs</i> (Triclot 2019)	113
Figure 17 modèle sémiotique de Sébatien Genvo (Genvo 2020).....	118
Figure 18 Exemples d'informations du jeu <i>Orwell</i>	127
Figure 19 Exemple de texte balisé.....	128
Figure 20 Exemple d'informations contradictoires dans <i>Orwell</i>	129
Figure 21 Colossal Cave Adventure Source : https://Mud.Fandom.Com/Wiki/Colossal_Cave_Adventure	142
Figure 22 <i>The Pawn</i> (Gauche) et <i>Mystery House</i> (Droite).....	143
Figure 23 <i>Labyrinth: The Computer Game</i> (1986)	143
Figure 24 <i>Maniac Mansion</i> (1987).....	144
Figure 25 <i>Indiana Jones And The Last Crusade: The Graphic Adventure</i> (1989)	145
Figure 26 Comparaison des versions françaises et allemandes.....	146
Figure 27 Interface à icônes dans <i>Full Throttle</i>	147
Figure 28 Bear With Me Exordium Games	148
Figure 29 <i>Deponia</i> Daedalic Entertainment.....	150
Figure 30 Gunnm éditions glénat.....	151
Figure 31 Silence Daedalic Entertainment GmbH.....	152
Figure 32 Schéma de classification des jeux et non-jeux (Juul, 2005 : 44).....	179
Figure 33 Comparaison entre des jeux physiques et leurs pendants informatiques (50)	180
Figure 34 Notre synthèse visuelle pour la machine textuelle (20)	186

Figure 35 Explication de la grille d'analyse de Aarseth	188
Figure 36 Schéma des relations entre les fonctions utilisateurs et les autres concepts (Aarseth, 1997 : 64 – refait par nos soins pour des raisons de lisibilité).....	189
Figure 37 « Correspondance approximative des couches de communication entre la langue, les systèmes ludiques et les récits linéaires » (Lindley, 2005 : 5 – notre schéma)	193
Figure 38 Plan de classification basée sur le temps (Lindley, 2005 : 13 – schéma refait par nos soins pour des raisons de lisibilité).....	195
Figure 39 Application du schéma de la connaissance selon Crawford (2013 : 11).	197
Figure 40 Représentation schématisée d'une histoire de chasse à l'antilope (Crawford, 2013 : 11).	197
Figure 41 Fusion des schémas précédents (Crawford, 2013 : 13).	198
Figure 42 Anatomie du choix (Salen et Zimmerman, 2003 : ch.6 – notre schéma)	202
Figure 43 Briques de <i>gameplay</i> (Alvarez et Djaouti, 2010)	203
Figure 44 Seconde itération des briques de <i>gameplay</i> (Alvarez, 2018 : 38)	204
Figure 45 Les 12 métabriques.....	204
Figure 46 Troisième itération du modèle des briques de <i>gameplay</i> (Alvarez, 2018 : 103)	206
Figure 47 PDC première énigme de Bear With Me	217
Figure 48 Énigme de la monkey wrench Monkey Island 2 (Lucasfilm, 1991)	219
Figure 49 La mobilité de la contingence	220
Figure 50 PDC réalisé par les utilisataires de Reddit Source : https://www.reddit.com/media?url=https%3a%2f%2fimg.redd.it%2fgpxkrtepnvt71.jpg	221
Figure 51 PDC de la première énigme de <i>Deponia</i>	223
Figure 52 3 ^e tableau de la première énigme de <i>Deponia</i>	224
Figure 53 Matrice de compétences de Fastrez et Philippette (2017)	240
Figure 54 Tableau des compétences LMM (Acerra & Lacelle : 2022).....	244
Figure 55 Tableau des compétences LMM numérique (Acerra & Lacelle : 2022).....	245
Figure 56 Tableau des compétences LMM numérique (Acerra & Lacelle : 2022).....	246
Figure 57 Positions possibles pour les localisataires.....	262
Figure 58 Place du localisataire sur le spectre de la réception et de la production en fonction des informations à disposition	264
Figure 59 association de la littératie médiatique et du capital vidéoludique	266
Figure 60 Puzzle Dependency Charts dans Grim Fandango Source : https://grimfandango.network	267
Figure 61 Exemple de courbe de difficulté ascendante (mcmillan 2013)	269
Figure 62 Revisite du schéma de mcmillan – courbe de difficulté en fonction de la maîtrise ludique du joueur.....	270
Figure 63 Description d'un objectif intermédiaire Source : https://grimfandango.network	271
Figure 64 Tableau de déconstruction des unités du groupe μ (J. Dubois Et Al., 1970, P. 31)	280

Figure 65 Lecture de l'écart et de la convention à la lumière de la redondance communicationnelle (43).....	282
Figure 66 Signe visuel chez le groupe μ (1992 : 136).....	284
Figure 67 Modèle global du décodage visuel (91).....	285
Figure 68 Conceptualisation du ludème selon Hansen(2023, paragr. 40)	288
Figure 69 Agencements de jeu, diagramme de ludicisation et strates ludiques selon Genvo (2013 : 59)	291
Figure 70 Grille d'analyse pragmatique selon Kervyn de Meerendré (2018, p. 58)	294
Figure 71 PDC de l'énigme de la radio dans <i>Deponia</i>	298
Figure 72 Partie de l'énigme où apparaît l'exemple analysé.	299
Figure 73 Capture d'écran <i>Deponia</i> le Postbot	300
Figure 74 Formalisation de la stratégie de guidage intersémiotique texte - ludème dans la version allemande (version originale)	304
Figure 75 Formalisation de la stratégie de guidage intersémiotique texte - ludème dans la version anglaise	305
Figure 76 Formalisation de la stratégie de guidage intersémiotique texte - ludème dans la version française	307
Figure 77 Représentation schématique de la théorie sémiotique de Morris selon Bartles (s. d.)	314
Figure 78 Application du modèle sémiopragmatique de Odin à la position des localisataires	323
Figure 79 Exemple du masque de hockey	324
Figure 80 Modèle sémiotique du <i>gameplay</i> de Sébastien Genvo (2012).....	329
Figure 81 Rôle des stratégies de guidage dans le modèle sémiotique de Genvo	330
Figure 82 Modification des dimensions pragmatiques des stratégies de guidage.....	334
Figure 83 PDC de la seconde énigme de <i>Deponia 2</i>	336
Figure 84 Représentation du réseau des segments de textes et de leur rapport aux ludèmes dans la version allemande (avec les noms des ludèmes)	339
Figure 85 Gondole avec et sans boîte à airbags dans <i>Deponia 2</i>	348
Figure 86 Part du réseau déforcé en cas d'erreur de localisation	352
Figure 87 Motifs chez Wertheimer (Wertheimer, 1923, p. 313)	361
Figure 88 Contextualisation théorique des systèmes et approches en sciences cognitives (vernon, 2014 : 20)	365
Figure 89 Espaces mentaux impliqués dans le processus de blending conceptuel (Fauconnier et Turner, 2003 : 46).....	368
Figure 90 Exemple d'intégration conceptuelle dans un contexte appliqué	370
Figure 91 Intégration conceptuelle dans un contexte irréel.....	371
Figure 92 Exemple où les espaces amalgamés sont réutilisés comme espaces d'entrée dans un nouveau processus d'intégration conceptuelle.....	374
Figure 93 Problème lié au representamen selon Frasca (Frasca, 2001 : 32)	376
Figure 94 Modèle du signe revisité par Frasca (36)	377
Figure 95 Combinaison de l'intégration conceptuelle et de la notion d'interprétamen	378
Figure 96 Exemple du pouvoir du feu et des ronces dans <i>Epistory: Typing Chronicles</i> ..	378

Figure 97 Intégration cognitive dans <i>Epistory: Typing Chronicles</i>	380
Figure 98 Tableau du bureau de poste dans <i>Deponia</i>	383
Figure 99 Rappel de la dimension pragmatique des stratégies de guidage	385
Figure 100 Intégration cognitive : les ludèmes des chats	386
Figure 101 Intégration conceptuelle de la version française	387
Figure 102 Intégration conceptuelle générateur – sucre	390
Figure 103 Intégration conceptuelle crabes et partition.....	393
Figure 104 Estimation de la vitesse des voitures en fonction du vocabulaire utilisé (loftus & palmer, 1974, p. 586).....	394
Figure 105 Réseau de segments de texte dans l'énigme de Punky Goal, <i>Deponia 2</i>	395
Figure 106 Réseau de segments de texte insistant sur la dangerosité des crabes.....	396
Figure 107 Intégration conceptuelle basée sur les amalgames de la figure 102	397
Figure 108 Réseau stratégie des segments de texte relatifs à l'airbag.....	399
Figure 109 Intégration conceptuelle entourant la gondole.....	400
Figure 110 Points importants de la contingence dans le cadre des jeux vidéo	415
Figure 111 Rôle des stratégies de guidage au sein d'un jeu.....	423

Annexe 1

Chiffres-clés sur le cinéma dans les pays européens en 2021-2022 - chiffres provisoires

Pays	Entrées (en millions)					Currency	Recettes (en millions)					Part de marché des films nationaux ¹			Sources
	Avg 2017-2019	2021	2022 prov	Change % 2021/2020	Change % 2021/2019		Avg 2017-2019	2021	2022 prov	Change % 2021/2020	Change % 2021/2019	Avg 2017-2019	2021	2022 prov	
Pays membres de l'Union européenne (EU 27)															
AT Autriche ^{est}	13.7	5.2	10.1	92.0%	-26.7%	EUR	126.4	52.9	103.6	95.9%	-18.1%	5.0%	6.8%	5.2%	Austrian Film Institute / Comscore
BE Belgique ^{est}	19.4	7.5	n.a.	n.a.	n.a.	EUR	160.4	73.0	n.a.	n.a.	n.a.	8.7%	6.0%	n.a.	SPF Economie / Cinedata / VAF / CFWB
BG Bulgarie	5.2	2.6	4.0	55.0%	-23.4%	BGN	48.6	24.7	41.9	69.8%	-13.8%	8.7%	16.1%	16.3%	National Film Center
CY Chypre	0.8	0.3	n.a.	n.a.	n.a.	EUR	6.3	2.2	n.a.	n.a.	n.a.	5.2%	0.5%	n.a.	Dept. of Cultural Services / MOECOSY
CZ République tchèque	16.6	7.1	13.5	89.0%	-18.9%	CZK	2 296.6	1 088.9	2 115.5	94.3%	-7.9%	24.0%	41.9%	37.5%	Czech Film Fund
DE Allemagne	115.4	42.1	78.0	85.4%	-32.4%	EUR	993.1	373.2	722.0	93.5%	-27.3%	23.0%	21.7%	27.0%	FFA
DK Danemark	12.4	6.6	10.2	54.5%	-17.5%	DKK	1 124.0	648.7	994.7	53.3%	-11.5%	25.8%	41.6%	30.0%	Statistics Denmark / Danish Film Institute
EE Estonie	3.6	1.4	2.3	68.7%	-35.2%	EUR	20.6	8.2	16.3	98.7%	-20.7%	16.3%	14.2%	20.9%	Estonian Film Institute
ES Espagne ^{est}	101.2	41.7	55.4	32.8%	-45.3%	EUR	597.3	251.9	341.5	35.6%	-42.8%	16.7%	16.1%	22.1%	ICAA
FI Finlande	8.4	3.4	5.8	70.2%	-31.0%	EUR	94.9	43.5	74.2	70.7%	-21.8%	22.7%	25.2%	26.9%	Finnish Film Foundation
FR France	207.9	95.5	152.0	59.2%	-26.9%	EUR	1 388.7	672.4	n.a.	n.a.	n.a.	37.2%	40.6%	40.9%	CNC
GR Grèce	9.7	3.1	5.5	79.2%	-43.4%	EUR	62.0	19.5	37.5	92.6%	-39.5%	7.5%	17.3%	5.5%	Greek Film Center
HR Croatie	4.7	2.5	3.2	32.1%	-30.7%	HRK	145.6	88.3	124.1	40.6%	-14.7%	3.1%	7.1%	6.8%	Croatian Audiovisual Center
HU Hongrie	15.3	6.2	10.1	61.2%	-34.0%	HUF	21 680.9	9 700.9	17 571.5	81.1%	-19.0%	7.0%	10.4%	6.0%	National Film Office
IE Irlande ^{est}	15.9	5.8	10.5	81.2%	-33.6%	EUR	117.3	48.7	91.2	67.4%	-22.2%	2.1%	1.8%	5.1%	Screen Ireland / BFI / Comscore / Wide Eye Media
IT Italie ^{est}	98.6	26.8	47.9	78.7%	-51.4%	EUR	622.3	185.9	325.5	75.1%	-47.7%	21.0%	22.5%	21.2%	SAIE / CineTel / ANICA
LT Lituanie	4.2	1.3	3.0	123.8%	-28.1%	EUR	21.8	7.8	18.1	133.4%	-17.0%	22.7%	6.2%	19.0%	Lithuanian Film Centre
LU Luxembourg	1.1	0.5	0.8	51.1%	-33.1%	EUR	9.4	4.9	8.0	62.3%	-15.3%	3.9%	3.3%	3.3%	CNA
LV Lettonie	2.6	0.5	1.7	240.8%	-33.4%	EUR	13.7	3.1	11.2	259.9%	-18.5%	16.7%	15.8%	11.0%	National Film Centre of Latvia
MT Malte	0.8	0.3	n.a.	n.a.	n.a.	EUR	5.1	2.0	n.a.	n.a.	n.a.	1.8%	4.4%	n.a.	National Statistics Office
NL Pays-Bas	36.6	14.3	25.0	75.0%	-31.7%	EUR	320.6	143.0	258.5	80.8%	-19.4%	11.9%	23.3%	16.0%	NFF / MaccsBox - NVB & NVF
PL Pologne	59.0	26.4	39.9	50.9%	-32.4%	PLN	1 113.2	451.4	695.0	54.0%	-37.6%	28.0%	20.5%	20.0%	Polish Film Institute
PT Portugal	15.3	5.5	9.6	75.1%	-37.3%	EUR	81.2	30.6	55.4	80.8%	-31.8%	3.0%	3.0%	5.6%	Instituto do Cinema e do Audiovisual
RO Roumanie	13.8	4.7	n.a.	n.a.	n.a.	RON	276.6	101.7	n.a.	n.a.	n.a.	3.9%	20.0%	n.a.	Centrul National al Cinematografiei
SE Suède	16.4	6.0	10.4	72.8%	-36.4%	SEK	1 944.3	802.5	1 389.3	73.1%	-28.5%	16.4%	12.6%	19.4%	Swedish Film Institute / Sveriges Biografiska förbundet
SI Slovénie	2.4	0.7	1.8	142.6%	-27.9%	EUR	12.3	4.1	11.1	171.7%	-10.3%	5.9%	2.4%	17.5%	Slovenian Film Centre
SK République slovaque	6.4	2.0	4.3	110.4%	-33.0%	EUR	34.9	12.4	27.7	124.4%	-20.7%	14.0%	10.0%	12.6%	UFD / Slovak Film Institute
EU 27 Total ^{est}	807.4	320.0	525.8	64.3%	-34.9%	EUR	5 552.4	2 318.9	-	-	-	-	-	-	European Audiovisual Observatory
GB Royaume-Uni ²	174.6	74.0	117.3	58.6%	-32.6%	GBP	1 271.8	541.9	903.5	66.7%	-29.0%	43.6%	42.0%	29.6%	BFI / Comscore
EU 27 + GB Total ^{est}	982.0	394.0	643.0	63.2%	-34.6%	EUR	6 998.1	2 949.2	-	-	-	-	-	-	European Audiovisual Observatory
Autres pays européens															
BA Bosnie Herzégovine	1.2	1.1	1.1	0.7%	-5.3%	BAM	6.2	6.8	7.2	6.8%	17.0%	0.3%	3.3%	6.1%	Sarajevo Film Festival
CH Suisse	12.6	5.4	8.7	61.5%	-30.9%	CHF	192.4	85.2	138.1	62.0%	-28.2%	7.8%	4.9%	7.1%	Swiss Federal Statistics Office
IS Islande	1.4	0.8	0.8	10.4%	-37.9%	ISK	1 688.9	1 084.5	1 279.7	18.0%	-24.2%	8.2%	11.2%	9.2%	Statistics Iceland / Icelandic Film Centre
ME Monténégro	0.3	0.2	0.2	-1.3%	-29.6%	EUR	1.1	0.7	0.8	8.3%	-26.6%	3.6%	0.4%	0.2%	Film Centre of Montenegro
MK Macédoine du Nord	0.5	0.2	0.3	63.6%	-43.3%	MKD	87.2	33.6	61.8	84.0%	-29.2%	4.5%	2.1%	8.9%	State Statistical Office / North Macedonia Film Agency
NO Norvège	11.7	5.7	8.7	54.2%	-25.5%	NOK	1 310.4	678.4	1 101.9	62.4%	-15.9%	20.5%	30.1%	24.7%	Norwegian Film Institute
TR Turquie ^{est}	67.0	12.4	35.8	188.7%	-46.6%	TRY	912.3	284.2	1 337.7	370.7%	46.6%	59.0%	23.3%	50.9%	Min. Cult. / Antrak

1) Sur la base des entrées en salle, sauf pour GB et IE, dont les chiffres sont basés sur les recettes brutes des salles. Inclut les coproductions minoritaires à l'exception de CZ, DK, NL, NO et SE.

2) La part de marché des films nationaux relevant du Royaume-Uni est basée sur les recettes brutes des salles. Inclut les coproductions minoritaires et les films à capitaux étrangers soutenus par les produits avec le soutien des studios américains.

Source: Observatoire européen de l'audiovisuel

Annexe 2

Lien vers les fichiers utilisés pour la visualisation des réseaux

<https://github.com/Jettlagh/Fichiers-Excel-Gephi.git>