



Game studies et localisation de jeux vidéo : décroiser pour mieux collaborer et chercher

Game Studies and Video Game Localization: Breaking Down Barriers for Better Research and Collaboration

Pierre-Yves HOULMONT

HEAJ – IMRG

ULiège CIRTI et Liège Game Lab

pierre-yves.houlmont@heaj.be

URL : <https://www.unilim.fr/espaces-linguistiques/962>

DOI : 10.25965/espaces-linguistiques.962

Licence : CC BY-NC-SA 4.0 International

Résumé : Cet article reconsidère la localisation de jeux vidéo à travers le prisme des *game studies*, en la remplaçant au cœur du processus de *game design*. Plutôt que de la considérer comme un « simple » processus d'adaptation linguistique et culturelle, nous l'envisageons comme un acte de *design* à part entière. En nous appuyant sur les théories de Huizinga, Caillois et Henriot, ainsi que sur les principes de *design* de Celia Hodent, nous montrons que la localisation pourrait préserver et amplifier la liberté ludique des joueurs et joueuses, plutôt que de se limiter à la suppression des frictions culturelles. Enfin, nous soulignons que la prise en compte des connaissances du domaine des *game studies* et des *digital game studies* pourrait mener à une approche intégrée de la localisation, qui participerait à la fois à des prises de décisions éclairées dans la pratique et à la revalorisation de la localisation de jeux vidéo au sein de la chaîne de développement.

Mots clés : localisation de jeux vidéo, Game studies, Digital Game studies, game design, Traduction de jeux vidéo

Abstract: This article revisits video game localization through the lens of game studies, positioning it at the heart of game design. Rather than viewing localization as a “mere” process of linguistic and cultural adaptation, we consider it as a full-fledged design act. Drawing on the theories of Huizinga, Caillois, and Henriot, as well as Celia Hodent’s design principles, we demonstrate that localization could preserve and enhance the players’ ludic freedom, rather than simply eliminating cultural frictions. Finally, we emphasize that incorporating knowledge from the field of game studies could lead to an integrated approach to localization, contributing to both more informed decision-making and the increased recognition of video game localization within the development process.

Keywords: Video game localization, Game studies, Digital game studies, Game design, Video game translation

Introduction

Depuis les travaux fondateurs de Johan Huizinga (Huizinga, 1938), le jeu est appréhendé comme un phénomène culturel et structurel fondamental. Cette perspective a été approfondie par des auteurs, tels que Roger Caillois (1958) et Jacques Henriot (1989), qui ont enrichi notre compréhension du jeu. Dans les *game studies*, ces réflexions ont conduit à des débats majeurs sur la nature du jeu, sur les tensions entre structure de jeu et pratiques, entre règles et liberté ludique, et sur l'impact du design sur l'expérience des joueurs.

En 2001, Aarseth annonçait en grande pompe la naissance des *computer game studies* dans un article sobrement intitulé “Computer Game Studies, Year One” (Aarseth, 2001), dont l'importance n'est pas à négliger. Le jeu vidéo partageait dorénavant la scène de la recherche académique avec des formes médiatiques déjà bien installées, comme les films et la littérature (*Ibid.*). Cet article s'inscrit dans un contexte d'une guerre de chapelle au début des années 2000 entre deux conceptions du jeu vidéo, présentées alors comme radicalement opposées : le jeu dans sa dimension purement ludologique et dans sa dimension narrative (Barnabé, 2018). À la différence d'autres domaines de recherche, les *digital game studies* se sont construites non pas autour d'une discipline, d'un courant scientifique ou d'une méthode, mais bien autour d'un objet, ce qui ouvrait la voie à des approches pluridisciplinaires variées. Ce développement soudain des *game studies* a toutefois entraîné des réactions de la part de disciplines plus solidement instituées. Celles-ci ont notamment tenté de maintenir le *statu quo* des études du jeu vidéo au niveau d'une sous-discipline universitaire en raison d'enjeux institutionnels (Aarseth, 2001). Les narratologues militaient pour que le média vidéoludique rejoigne les objets d'étude de la narratologie, là où les ludologues, comme Aarseth, soutenaient qu'il méritait son propre domaine, puisqu'il possédait sa propre spécificité, à savoir son interactivité (Barnabé, 2018). La prépondérance de l'interactivité dans la perspective ludologique se faisait également le reflet des dynamiques industrielles du marché vidéoludique, puisqu'un jeu vidéo était souvent approché à l'aune de son *gameplay* plutôt que de sa dimension fictionnelle dans la presse spécialisée (Barnabé, 2018 ; Krywicki, 2021). Bien que la question essentielle de la lutte institutionnelle entre ludologues et narratologues, portant sur la nature narrative ou ludique des jeux vidéo, soit aujourd'hui éculée, elle continue d'influencer les recherches actuelles ainsi que la traductologie vidéoludique.

Parallèlement, la localisation de jeux vidéo s'est développée comme un domaine d'étude distinct, initialement ancré dans une approche technico-linguistique et industrielle (O'Hagan & Mangiron, 2013). Ce champ est fréquemment envisagé sous l'angle de la préservation de « l'expérience originale », souvent de l'immersion, notions qui s'avèrent pourtant floues et trop peu

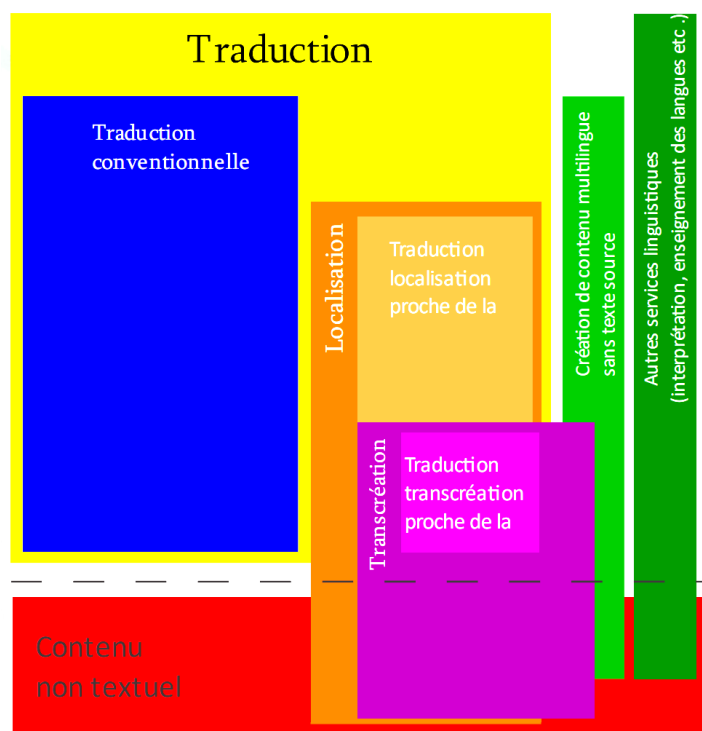
questionnées dans la recherche en localisation (Bernal-Merino, 2016). Ces notions nous poussent à penser la localisation comme une suppression des frictions culturelles et linguistiques pour assurer une réception fluide du jeu ; cette vision tend à occulter le rôle actif de la localisation dans la conception même de l'expérience ludique. À travers le prisme des *game studies*, nous revisitons la localisation des jeux vidéo en la replaçant au cœur du *game design*, ce qui nous conduit à interroger les notions clés structurant les discours sur la localisation, notamment l'immersion et l'expérience de jeu, et à en examiner la pertinence à la lumière des recherches en *game studies* et en *digital game studies*.

Cinq ans après les débuts de la discipline des *digital game studies* (alors appelées les *computer game studies*), c'est au tour de la localisation de jeux vidéo de connaître une année charnière ; Mangiron reprendra d'ailleurs une partie du titre de l'article d'Aarseth, "*Year One*" (*op. cit.*), pour décrire l'année 2006 sous la perspective de la localisation vidéoludique en raison d'une soudaine augmentation du nombre de publications (Mangiron, 2017, p. 77). Elle abordera ensuite la phase de développement de la discipline qui a marqué les années 2007 à 2011, ainsi que la période de consolidation qui suivit jusqu'en 2017 (*Ibid.*, p. 78-80). Dans la recherche en localisation de jeux vidéo, la forte influence de la sphère industrielle est reconnue assez rapidement, la discipline étant décrite comme « *market-driven* » par O'Hagan et Mangiron (2013). Par ailleurs, le terme localisation trouve son origine dans le domaine des logiciels au début des années 1980 (Buseyne, 2018, p. 300). Il n'est pas surprenant que les principales étapes de la localisation vidéoludique reposent sur des impératifs industriels, incluant généralement adaptations du produit, organisation managériale et préparation technique pour la localisation (Rivas-Ginel, 2023, p. 80). Cette proximité avec l'industrie limite parfois la distance critique vis-à-vis de la localisation (Houlmont, à paraître). De nombreux concepts scientifiques reprennent des pratiques déjà établies, et les recherches se sont longtemps concentrées sur des questions linguistiques, l'industrie réduisant souvent la localisation à un simple transcodage (Buseyne, 2018, p. 302).

La discipline de la traductologie au sens large est également jalonnée de réflexions portant sur la dimension culturelle de l'activité traduisante, ce qui transparaît également dans les travaux de recherche en localisation vidéoludique. Ceux-ci sont toutefois influencés par les enjeux économiques du marché du jeu vidéo. Ainsi, si les traces culturelles sont mises en lumière, c'est souvent en raison des dangers qu'elles représentent (Carlson & Corliss, 2011 ; Mandiberg, 2015, 2017), comme le montre le chapitre de Kate Edwards sur la *culturalization* (Edwards, 2001) dans *The Game Localization Handbook* (Chandler & Deming, 2011), qui souligne que les enjeux culturels peuvent poser des problèmes commerciaux. Elles y apparaissent donc moins comme des éléments constitutifs d'une œuvre pop culturelle que comme de possibles obstacles au plaisir de jeu. La

notion de plaisir de jeu ponctue les publications en localisation vidéoludique, sans pour autant se nourrir de la littérature scientifique des sciences du jeu, pourtant particulièrement généreuses sur le sujet. O'Hagan présente par exemple le processus de localisation comme se focalisant sur le transfert d'une « expérience plaisante » (O'Hagan, 2009, p. 212). Dans son article, et comme dans nombre d'autres par la suite, c'est le divertissement et le plaisir de jeu qui résident au cœur de l'expérience vidéoludique (Mangiron, Orero & O'Hagan, 2014 ; O'Hagan & Mangiron, 2013 ; Fernández Costales, 2012). Outre le plaisir de jeu, la nature interactive du jeu vidéo est fréquemment soulignée comme influençant grandement les décisions de localisation (Bernal-Merino, 2006 ; Fernández Costales, 2012 ; Mangiron, Orero & O'Hagan, 2014). Rares cependant sont les articles à se pencher de manière extensive sur la signification des termes « interaction », « immersion », « plaisir de jeu » ou même « expérience de jeu ». Ceux-ci sont pourtant parfois mobilisés comme explication, voire comme justification des pratiques de localisation actuelles, ce qui rend leur exploration d'autant plus cruciale. La préservation de l'expérience de jeu comme objectif principal a notamment ouvert la voie au retour de la traduction comme transcréation (Mangiron & O'Hagan, 2006), c'est-à-dire une pratique marquée par le degré de créativité et de liberté qu'elle implique, et par les types de contenus concernés. Les éléments concernés par la transcréation dépasseraient l'étendue de la traduction, classiquement considérée comme portant principalement sur des contenus textuels, comme le montre la Figure 1 ci-dessous.

Figure 1 : Comparaison de différentes activités linguistiques



(Elbaz et al. 2022)

Le terme « transcréation », de même que le terme « localisation », suscitent des débats animés (Bernal-Merino, 2006 ; Buseyne, 2018). Il semble que les industries du logiciel et du jeu vidéo aient arbitrairement présenté la localisation comme radicalement distincte des domaines classiques (Buseyne, 2018, p. 302). Le concept de transcréation, récupéré par les acteurs industriels, s'est imposé pour marquer cette distinction et signaler qu'ils offrent un service dépassant la simple traduction (Pedersen, 2014, p. 59-61). Les conclusions de Pedersen rejoignent l'idée d'un domaine de recherche *market-driven* (O'Hagan & Mangiron, 2013). Cette proximité avec l'industrie explique selon nous en partie l'utilisation intuitive de termes à fort impact distinctifs, comme « l'interaction », « l'immersion », le « plaisir de jeu » et « l'expérience de jeu » en vue de justifier partiellement la liberté si chère aux spécialistes en localisation. Les modifications apportées aux jeux vidéo pendant le processus de localisation trouvent leur sens grâce à des notions imprécises, comme si la traductologie vidéoludique ne savait que faire de la part subjective de l'expérience de jeu.

Dans cet article, nous souhaitons montrer que ces notions, loin d'être anodines, traversent de part en part les questionnements de la plupart des travaux en *game studies* et *digital game studies*, et que leurs significations se sont diluées au fil des discours scientifiques jusqu'à aujourd'hui. À l'instar des études en traduction audiovisuelle qui ont grandement bénéficié des apports du champ des *film studies* (O'Sullivan & Cornu, 2019 ; Bosseaux, 2019 ; Evans, 2019 ; Desilla, 2019), nous soutenons que les réflexions scientifiques dans le domaine du jeu et du jeu vidéo présentent un intérêt certain pour la recherche en localisation vidéoludique, et qu'elles peuvent apporter une prise de recul supplémentaire et nécessaire au domaine. Aussi nous proposons-nous de reparcourir les perspectives en *game studies* qui ont influencé les approches scientifiques actuelles des jeux vidéo et, de manière générale, qui ont conduit à l'imaginaire actuel entourant le jeu vidéo.

L'article s'articule en trois parties. Dans un premier temps, nous allons aborder une sélection de textes fondateurs des sciences du jeu dans un sens général afin d'identifier certaines racines de concepts utilisés aujourd'hui intuitivement dans une partie des travaux scientifiques ainsi que pour souligner les manquements desdits concepts. Cette étape soulignera également la manière dont ces concepts peuvent restructurer la compréhension des objectifs de la localisation. Ensuite, nous nous pencherons en particulier sur l'évolution du concept d'immersion dans les *digital game studies* en regard du concept d'expérience de jeu afin d'en montrer les implications pour la recherche en localisation, mais aussi pour la pratique de la localisation elle-même. Il s'avère que l'utilisation large de l'immersion tend à occulter des pans importants de l'expérience de jeu, et, par conséquent, à offrir un cadre problématique pour la localisation vidéoludique. Nous insisterons sur le fait que la localisation ne vise pas uniquement à favoriser l'immersion, mais façonne plutôt les conditions de l'action et de la prise de décision dans un jeu. Enfin, nous discuterons des implications de cette

approche en nous appuyant sur les sept piliers de *game design* définis par Celia Hodent (2018). Nous verrons comment une approche intégrée de la localisation, alignée sur ces principes de *game design*, pourrait non seulement enrichir la qualité des jeux localisés, mais aussi revaloriser la place des spécialistes en localisation au sein des équipes de développement.

1. Traduire une structure en vue d'une activité : une tourmente revisitée

La localisation vidéoludique ne peut se contenter d'un simple transfert linguistique : elle suppose de prendre en compte à la fois la structure même du jeu et l'activité qu'elle cadre. Or, cette tension entre « structure » et « activité » est au cœur des réflexions en *game studies* et en *digital game studies*. En revisitant ces acquis, il s'agit de montrer que traduire un jeu vidéo revient à (re)modeler une organisation de règles et de dispositifs orientés vers l'action. Il nous semble dès lors fécond d'envisager la localisation comme un travail sur les conditions de possibilité du plaisir ludique, à l'intersection du *design* et de la traduction.

1.1. Approches généralistes du jeu

Penchons-nous d'abord sur diverses conceptions générales du jeu, issues des *game studies*, mais sans se limiter au jeu vidéo. Les perspectives choisies sont ciblées et non exhaustives, elles ont pour but d'illustrer les questionnements précoces sur le jeu, certaines théories ayant voulu offrir un cadre exhaustif mêlant dimension structurelle et actionnelle, une « obsession » que certains qualifient de « tourmente » (Hansen, 2023). L'un des chercheurs les plus fréquemment abordés dans les *game studies* est probablement Johann Huizinga, qui opte pour une approche arborant à certains égards des allures formalistes, mais également ancrée dans le jeu en tant qu'activité. L'ambition de Huizinga est de fournir un cadre systématique pour appréhender le jeu. Ainsi affirme-t-il que 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 circonscrits, 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)

Cette définition met en lumière plusieurs caractéristiques pertinentes pour notre propos. Tout d'abord, le jeu se définit comme une action. Si cette remarque peut sembler anodine, elle est en réalité cruciale en localisation de jeux vidéo, car de nombreuses recherches actuelles tentent de cerner ce qui est transféré lors des processus de traduction et d'adaptation. Reconnaître le jeu principalement comme une activité dynamique pourrait constituer un premier pas afin de mieux définir l'objet du transfert en localisation. Le concept de transcréation décrit plus haut, tel qu'il est

mobilisé actuellement, se concentre sur la nature des matériaux travaillés, mais tend à omettre la dimension actionnelle du jeu vidéo, ou à la mentionner à travers le prisme de l'interactivité. Cette perspective donne la primauté de la structure du jeu sur toute autre dimension de l'expérience de jeu.

Huizinga décrit le jeu comme une activité libre : toute contrainte en efface la nature volontaire, et le jeu disparaît. Cette liberté est cruciale dans les jeux vidéo, conçus pour éviter de briser le quatrième mur en rendant leurs règles trop apparentes (Salen & Zimmerman, 2003 ; Zubeck, 2020 ; Houlmont, 2022) et permettre aux joueurs et joueuses de se ménager un espace d'autonomie dans un système de règles fermé (Bonenfant, 2015). Dans les *digital game studies*, cette liberté est au cœur des logiques de *game design*. Le cadre strict des règles peut sembler paradoxal, mais celles-ci définissent les conditions de succès des actions sans contraindre l'activité ludique.

Ensuite, pour Huizinga, le jeu est séparé de la vie quotidienne, une séparation qui, comme nous le verrons, est sujette à débat. Il s'agit également d'une activité gratuite, non productive, puisque les objectifs du jeu se trouvent dans le plaisir inhérent à l'activité elle-même. Cette idée d'activité qui ne produit rien est étroitement liée à la distinction entre le jeu et la vie quotidienne. Nous vivons dans une société dominée par la productivité et la valorisation économique. Par conséquent, une activité qui ne peut être valorisée économiquement peine à trouver sa place au sein du quotidien de cette même société.

Huizinga souligne que le jeu peut « absorber totalement le joueur », idée qui se cristallise dans le concept de « cercle magique » (Huizinga, 1951, p. 20). Ce cercle symbolise l'espace du jeu, séparé de la vie réelle, où l'on en accepte tacitement les règles et conventions. Si ce concept est intellectuellement stimulant, il peut conduire dans certains cas à imaginer des conditions idéales favorisant l'immersion, cette dernière étant fréquemment mobilisée en localisation de jeux vidéo, les jeux étant décrits comme des expériences immersives (Bernal-Merino, 2016, p. 233). Nous reviendrons plus loin sur les critiques du concept d'immersion et ses implications pour la recherche en localisation.

Roger Caillois a lui aussi pour ambition de proposer un cadre d'analyse systématique permettant d'appréhender toute forme de jeu. Il emboîte le pas à Huizinga en définissant le jeu à travers six caractéristiques principales : il est « 1) libre, 2) séparé, 3) incertain, 4) improductif, 5) régi par des règles, 6) fictif » (Caillois, [1958] 2009, p. 42-43). Caillois partage avec Huizinga les idées de liberté, de séparation avec la vie quotidienne, d'improductivité et de cadre fixe et réglé, notions qui ont traversé les années pour mener aux concepts intuitifs que l'on retrouve aujourd'hui dans les recherches en localisation de jeux vidéo. Il fait notamment la différence entre deux formes de jeux

au travers de deux concepts : *paidia* et *ludus* (*Ibid.*, p. 52). *Paidia* est la forme libre et improvisée du jeu, là où *ludus* se réfère à sa forme réglée (*Ibid.*). Ensuite, là où l'incertitude s'esquissait timidement chez Huizinga dans son utilisation du mot « mystère », Caillois met un point d'honneur à l'inclure explicitement parmi ces traits fondamentaux. Enfin, il insiste sur l'importance pour les joueurs et joueuses d'accepter une réalité ludique comme si elle était véritable.

Il propose également une classification des jeux, en identifiant quatre catégories ludiques fondamentales : l'*agôn*, l'*aléa*, la *mimicry* et l'*ilinx*. L'*agôn* désigne la dimension compétitive du jeu, un « combat où l'égalité des chances est artificiellement créée pour que les antagonistes s'affrontent dans des conditions idéales » (*Ibid.*, p. 50). Cette notion montre que les règles, loin de restreindre la liberté du jeu, en sont au contraire constitutives, car elles instaurent un cadre idéal où les joueurs peuvent exprimer pleinement leur agentivité.

L'*aléa*, quant à lui, se réfère au hasard et à l'incertitude présente dans certains jeux (*Ibid.*, p. 56). Il est important de noter que cette forme d'incertitude diffère de celle incluse dans la définition générale du jeu, qui englobe aussi bien le hasard stochastique que la contingence liée à l'action. L'*aléa* de Caillois est purement stochastique, comme dans les jeux de dés : les compétences et connaissances des joueurs et joueuses n'ont aucun impact (*Ibid.*). Il est également important de souligner que l'*agôn* et l'*aléa* ne s'excluent pas mutuellement. Par exemple, dans des jeux comme la belote, l'on doit à la fois composer avec l'aléatoire des cartes distribuées et faire preuve de stratégie pour gagner (*Ibid.*, p. 57).

La *mimicry* renvoie à l'idée que les joueurs et joueuses acceptent une illusion (*Ibid.*, p. 61), ce qui signifie qu'il s'agit de « faire semblant » en se conformant aux règles. Il ne s'agit pas nécessairement d'endosser une nouvelle identité ou de jouer un rôle, mais plutôt d'accepter les règles comme la base sur laquelle repose l'intégralité de l'activité ludique. Ces règles deviennent alors constitutives de l'expérience de jeu et structurent les actions pouvant être accomplies lors d'une partie. Il est intéressant de noter que, selon Caillois, la *mimicry* et l'*aléa* ne peuvent coexister, l'*aléa* impliquant une forme de passivité que la *mimicry*, avec son aspect actif, exclut inéluctablement (*Ibid.*, p. 65). Cependant, certains jeux, notamment les jeux vidéo et les jeux de rôle sur table, combinent souvent ces deux dimensions en intégrant à la fois le hasard et l'aspect fictionnel, ainsi que la compétition. Ceci souligne la grande difficulté, voire l'impossibilité, à proposer des cadres systématiques visant à classer les jeux de manière catégorique.

Enfin, l'*ilinx* se réfère à la recherche de sensations physiques de vertige et de désorientation (*Ibid.*, p. 67-68). On peut illustrer cela par des exemples comme certaines danses, les montagnes russes ou les sports extrêmes.

Caillois adopte une démarche critiquée notamment par Jacques Henriot pour son apparente rigidité, cherchant à classer les jeux selon des critères objectifs et incontestables. Nombreux sont les travaux à avoir tenté de classer systématiquement les jeux et les jeux vidéo, mais il semblerait qu'ils échappent continuellement à toute tentative de formalisation stricte. Comme Huizinga, il met en avant le caractère régulé du jeu, mais l'on voit dans ses catégories une ouverture vers l'expérience subjective des joueurs et joueuses. En effet, dans chacune des catégories de Caillois, l'on doit activement soit rivaliser pour l'emporter, soit se soumettre au hasard, soit entrer dans une illusion, soit céder aux lois du vertige. Cette réflexion constitue un ressort aux développements ultérieurs de Henriot sur la nature du jeu.

Jacques Henriot s'oppose aux approches structuralistes en recentrant la réflexion sur le sujet qui joue. Il envisage le jeu comme une pratique dotée de son propre régime de signification, en s'intéressant au « jeu tel qu'on le parle » (Henriot, 1989, p. 9), ce qui implique des locuteurs et locutrices. Ainsi, chez Henriot, c'est l'attitude ludique adoptée qui prime sur toute structure formelle (*Ibid.*, p. 10). Henriot renverse les logiques précédentes. Le jeu n'existe que si sa dimension ludique est consciemment acceptée : la structure est secondaire. Seul est jeu ce qui est pensé et vécu comme tel, recentrant ainsi l'analyse sur la subjectivité plutôt que sur l'objet concret. Il apporte d'ailleurs une distinction clé qui traversera les *game studies* jusqu'à aujourd'hui : la distinction entre le *game* et le *play*, c'est-à-dire le jeu en tant qu'ensemble concret de règles, et le jeu en tant qu'activité (Henriot, 1983). La posture d'Henriot constitue un apport précieux pour la localisation de jeux vidéo. Si le jeu est avant tout attitude, alors, nous pourrions imaginer que le rôle des spécialistes en localisation est de s'assurer que l'attitude ludique puisse survenir en manipulant la structure du jeu. La structure se fait le support de la liberté de jouer, mais n'en est plus la source originelle.

Henriot ne rompt cependant pas complètement avec les perspectives d'Huizinga et de Caillois. On retrouve dans son approche des constantes, telles que la liberté, l'imprévisibilité, un espace spatiotemporel défini (ou indéfini), et l'existence de règles, bien que celles-ci soient moins rigides que dans les théories de Huizinga et Caillois (Henriot, 1989, p. 87-88 et 92). Puisque le jeu est avant tout une attitude, il devient aussi une perception de soi (*Ibid.*, p. 92). En l'absence de sujet, il n'y a pas de jeu : les jouets ne deviennent jeux que lorsqu'on les investit de cette fonction. Henriot conçoit ainsi le jeu comme une expérience subjective qui ne devient objective que dans l'acte performatif de choisir de jouer (*Ibid.*, p. 155). Or, il s'avère lorsque l'on se penche sur les pratiques de *game design*, que les jeux vidéo oscillent constamment entre les marqueurs clairs qui montrent qu'ils sont des jeux avec des règles précises, que Barnabé appelle des « métalepses brutes », c'est-à-dire des procédés rhétoriques qui renvoient directement à la nature du jeu (Barnabé, 2020, § 27), et les tentatives de dissimulation des intermédiaires systémiques et technologiques du jeu, souvent par

l'intégration des règles du jeu à l'univers fictionnel (Juul, 2011 ; Barnabé, 2018 ; 2020 ; Zubek, 2020 ; Houlmont, 2023). La tension et les évolutions entre les perspectives d'Henriot, d'Huizinga et Caillois font écho à des questionnements intenses dans les travaux en *game design*, à savoir le design centré sur les systèmes ludiques, et le design centré sur les joueurs et joueuses (Zubek, 2020, p. 3).

1.2. Approches des jeux vidéo

De ces conceptions se dégagent des motifs récurrents dans les *game studies* et les études contemporaines des jeux numériques : liberté, imprévisibilité, rupture avec le quotidien et action. Si Henriot relativise l'importance des règles, celles-ci occupent une place centrale dans l'étude des jeux vidéo, principalement en raison de leur nature informatique et technologique. De nombreux travaux privilégient l'aspect objectif du jeu (architecture, algorithmes, structure technique) plutôt que l'expérience subjective (Triclot, 2011, p. 18), un héritage des origines du média, lié aux premières machines informatiques utilisées pour des calculs balistiques durant la guerre froide (Donovan, 2010, p. 11).

Le 14 février 1946, l'ENIAC, premier ordinateur programmable, est mis en service, financé par l'armée américaine pour calculer les tables de tir (*Ibid.*). Des chercheurs comme Turing et Shannon y voient aussitôt un outil idéal pour tester les capacités mathématiques des machines et choisissent les échecs comme terrain d'expérimentation (p. 11-12). Dans le contexte de la Guerre froide, la rivalité technologique entre États-Unis et URSS s'expose aussi lors de foires scientifiques, où des jeux vidéo se font vitrines technologiques : *Tennis for Two* d'Higinbotham (Montfort & Bogost, 2009, p. 8) ou encore le *Nimrod* de Bennett, machine dédiée entièrement au jeu de *Nim* (Donovan, 2010, p. 13). Cette approche techno-centrée a marqué durablement le jeu vidéo, en l'associant à une logique d'optimisation logicielle. Elle explique en partie les rapports de force persistants entre départements techniques et autres corps de métier notés par Zabban (2012), et les équipes de localisation (O'Hagan & Mangiron, 2013 ; Buseyne, 2018 ; Rivas-Ginel, 2023).

Dans les années 2000, jusqu'en 2010, le développement des recherches en *game studies* a révélé une tendance à se focaliser sur l'objet même du jeu, marquée par des velléités formalistes (Zabban, 2012, p. 141). De nombreuses études ont négligé la dimension culturelle et technologique du jeu vidéo, pourtant reconnu aujourd'hui comme un « artefact sociotechnique » (*Ibid.*, p. 161), concept intégrant culture, technologie et société. Comme esquissé plus tôt, cette période a vu de nombreuses tentatives de formalisation des jeux vidéo, mais celles-ci ont souvent échoué à embrasser leur complexité culturelle, sociale et sémiologique. Comme l'affirme Mathieu Triclot dans *Philosophie des jeux vidéo* (2011), les conceptions que nous adoptons à propos du jeu vidéo

orientent notre compréhension de celui-ci et façonnent diverses perspectives théoriques. Il s'attèle d'ailleurs à l'envisager sous différentes approches, allant des lieux du jeu aux réflexions scientifiques en *game studies*, ce qui souligne l'importance d'une approche qui ne se limite pas à l'objet en lui-même, mais embrassant ses interactions avec la culture et la technologie. Au vu de la nature culturelle du processus de localisation, prendre en considération le jeu à la fois dans sa nature de média numérique et d'objet culturel peut apporter un éclairage important sur ce qu'est l'expérience de jeu. Cette nécessité s'avère saillante dès lors que l'on se penche sur l'évolution des pratiques en *game design* : aujourd'hui, concevoir des jeux vidéo est une activité davantage centrée sur les joueurs et joueuses (Zubek, 2020, p. 3).

2. Localisation, *game studies* et *game design*

Comme annoncé dans l'introduction, nous allons maintenant nous pencher sur la notion d'immersion, omniprésente dans les *digital game studies* et les discours de l'industrie, mais rarement interrogée dans ses implications pour la localisation. En mobilisant les apports critiques des *digital game studies*, nous montrerons que cette conception réductrice occulte d'autres formes d'engagement, et que son utilisation doit être repensée pour éclairer les enjeux spécifiques de la localisation, envisagée comme un véritable acte de *design* garantissant liberté et agentivité.

2.1. Repenser l'expérience de jeu à la lumière des *game studies*, quelles implications pour la localisation de jeux vidéo ?

Il nous paraît nécessaire d'investiguer l'accueil réservé à la notion d'immersion dans le domaine des *digital game studies*, de la faire dialoguer avec les connaissances et questionnements hérités des théories d'Huizinga, Caillois et Henriot, et d'en présenter les implications pour la localisation vidéoludique.

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 & Dozo, 2019, p. 1), il est omniprésent dans les *game studies* ainsi que dans les discours de l'industrie (Barnabé & Delbouille, 2018). D'aucuns replacent d'ailleurs son origine dans une perspective également techno-centrée provenant de l'imaginaire entourant la réalité virtuelle (Therrien, 2011). L'immersion est souvent décrite comme l'objectif ultime de tout contact entre un jeu et son public, mais souffre, tout comme en localisation vidéoludique, d'un manque de définition, ou à tout le moins de nombreuses définitions différentes (*Ibid.*). Chez Arsenault et Picard, l'immersion dans les jeux vidéo peut être d'une triple nature : elle peut être sensorielle, en ce que les jeux peuvent tenter d'accaparer nos sens, elle peut être fictionnelle, puisque les jeux intègrent souvent des univers fictionnels, et elle peut être

systémique, puisque le média vidéoludique nécessite que l'on se plonge dans des systèmes ludiques (Arsenault & Picard, 2008, p. 2). Chez Ermi et Mäyrä, modèle sur lequel Arsenault et Picard ont fondé leur typologie, elle peut être sensorielle, imaginative, donc relative à l'univers fictionnel, et « *challenge-based* », lorsque le défi proposé aux joueurs et joueuses est équilibré par rapport aux compétences de ceux-ci (Ermi & Mäyrä, 2005, p. 8). Ces deux articles nous présentent ainsi déjà 6 types d'immersion sensiblement différentes, ce qui illustre le foisonnement théorique entourant ce terme, en apparence intuitif. Tantôt rapprochée de la théorie du *flow*¹ de Csíkszentmihályi (2009), tantôt de la notion de présence² (Minsky, 1980), l'immersion est systématiquement liée au plaisir et à l'expérience de jeu.

L'immersion est parfois contextualisée à l'aide de l'idée du cercle magique de Huizinga abordée plus tôt (Therrien, 2011, p. 108). Dans les *digital game studies*, les concepts de cercle magique et d'immersion ont rapidement été critiqués. Par exemple, Consalvo (2009) critique l'idée du cercle magique en soulignant que le jeu n'est pas une activité isolée du reste de la vie. Elle montre que la frontière entre l'espace du jeu et le monde extérieur est loin d'être nette grâce à l'analyse de pratiques³ telles que la triche ou l'utilisation de guides de jeu. Elle soutient que l'idée d'un espace de jeu complètement séparé du réel ne tient pas compte des dynamiques qui intègrent des motivations et des comportements extérieurs à l'expérience ludique (*Ibid.*, p. 415). Le jeu se situe davantage dans un entre-deux, lui-même source de plaisir non négligeable (*Ibid.*, p. 416). Dans le même esprit, Juul (2011) explore la nature duelle des jeux vidéo, oscillant entre leur système de règles concret et leur nature fictionnelle, créant de ce fait une tension épistémologique difficilement compatible avec le cercle magique. Salen et Zimmerman (2003) reconnaissent son utilité pour définir l'espace du jeu dans un sens particulièrement concret, mais ils insistent également sur sa perméabilité vis-à-vis du monde réel (chapitre 9). Les jeux vidéo font intervenir à la fois la notion de système fermé, c'est-à-dire le *game*, et toute une série de comportements de jeu en tant que

¹ La notion d'immersion dans les jeux vidéo est souvent rapprochée de celle de *flow* parce qu'elles décrivent toutes deux un état où les joueurs et joueuses sont totalement absorbés par l'activité. Le concept de *flow*, développé par Mihály Csíkszentmihályi, décrit un état de concentration intense où la personne est pleinement engagée dans une tâche, perd la notion du temps et ressent une satisfaction intrinsèque. Il convient cependant de souligner que la théorie originelle de Csíkszentmihályi et le *flow* tel qu'il a été récupéré dans l'industrie du jeu vidéo diffèrent. En effet, la théorie de Csíkszentmihályi comporte une forte dimension sociétale en ce que l'état de *flow* est atteint lorsque l'activité dans laquelle une personne est engagée doit faire sens pour elle et lui apporter du bonheur. Dans l'industrie, le *flow* a été dévoyé de son propos politique et est principalement décrit comme un objectif à atteindre pour qu'un jeu soit un succès commercial.

² L'immersion est souvent rapprochée de la notion de présence dans les jeux vidéo, car les deux renvoient à l'expérience subjective de « se sentir là » dans l'environnement virtuel. Alors que l'immersion désigne l'état où les joueurs et joueuses sont absorbés par le jeu, la présence concerne la perception d'être physiquement ou psychologiquement présent dans le monde du jeu, comme si cet environnement devenait la réalité immédiate.

³ Ceci se rapproche des cadres de Goffman (1974), qui affirme que différentes activités relèvent d'un cadrage spécifique de l'expérience non séparé du réel.

pratique, c'est-à-dire le *play*. Ils ajoutent également la notion de culture, puisque les jeux vidéo sont des objets intrinsèquement culturels prenant leur sens au sein de systèmes culturels et sociétaux, ce qui peut entrer en contradiction avec le cercle magique en tant que lieu strictement séparé de la vie quotidienne (*Ibid.*). 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 & Dozo, 2019, p. 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 & Dozo, 2019, p. 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.

Concevoir un jeu vidéo comme visant exclusivement l'état d'immersion revient à négliger une série de moments réflexifs essentiels à l'expérience de jeu en réduisant celle-ci à une pratique idéale dépourvue de friction. Une telle perspective limite l'agentivité des joueurs et joueuses en conférant un rôle excessif à la structure du jeu et fait des traces culturelles de simples obstacles, puisqu'elles introduisent des tensions dans l'expérience ludique. Nous l'avons vu, l'attitude ludique ne peut s'épanouir sous contrainte : limiter l'agentivité des joueurs va à l'encontre de l'un des fondements essentiels du plaisir de jeu. Faire reposer l'intégralité de la dynamique ludique sur la structure du jeu témoigne d'une compréhension parcellaire de l'acte de jouer. Comme le souligne Bonenfant (2015), la structure de jeu doit avant tout offrir aux joueurs la latitude nécessaire pour aménager un espace de liberté au sein d'un système de règles fermé. Le rôle de la localisation des jeux vidéo ne consisterait donc pas tant à garantir l'immersion ou à transférer une expérience ludique prédéfinie, mais plutôt à préserver la liberté indispensable au plaisir ludique.

2.2. *Game design* et localisation

Séparer un jeu vidéo de son ancrage sociohistorique en ne pensant une structure de jeu qu'au prisme de l'immersion présente deux problèmes potentiels. Premièrement, cela peut nous amener à penser que l'objet médiatique jeu vidéo intègre l'entièreté de la charge de l'attitude ludique, et, deuxièmement, qu'une expérience de jeu se résume à sa réalité informatique. Il s'agit là de l'héritage historique du jeu vidéo : un objet pensé d'abord comme un objet techno-centré entièrement optimisable, optimisation que l'on retrouve jusque dans les pratiques de localisation, puisque la suppression quasi systématique des traces culturelles a pour but d'éliminer les frictions potentielles au sein de l'expérience de jeu. Cet idéal d'une expérience optimisée transparaît dans certaines tendances du *game design*, notamment le *rational game design*, qui consiste à évaluer l'expérience ludique de manière objectivable et chiffrée (McMillan, 2013). En attribuant des valeurs chiffrées aux mécaniques de jeu et aux ludèmes⁴, il devient possible de dresser un portrait précis des courbes de difficulté, d'apprentissage et de maîtrise, et ce, afin d'ajuster l'expérience de jeu et de l'aligner sur une trajectoire optimale favorisant l'état de *flow* (*Ibid.*). Si cette approche facilite la visualisation, elle s'éloigne du tournant de Henriot, pour qui le jeu dépend moins de la structure que de l'attitude des joueurs et joueuses. Il s'agit donc de repenser la structure en lien avec leur liberté et leur agentivité.

En *game design*, les sciences cognitives sont souvent mobilisées pour optimiser l'expérience des joueurs et joueuses. Dans *The Gamer's Brain*, Celia Hodent (2018) en propose une analyse approfondie. Selon elle, le *game design* doit être centré sur les joueurs et joueuses ; la structure ludique ne détermine pas directement l'attitude ludique, mais elle la favorise. Selon Hodent, les choix de *game design* s'alignent sur les principes de la théorie de l'autodétermination (p. 66-67). La théorie de l'autodétermination (*Self-Determination Theory*, SDT) est une théorie psychologique qui explore la motivation humaine en mettant en avant trois besoins psychologiques fondamentaux : l'autonomie, la compétence, et l'affiliation sociale. L'autonomie est le besoin de se sentir libre dans ses choix et actions ; la compétence implique le désir de se sentir efficace et de maîtriser des défis ; et l'affiliation sociale se rapporte au besoin de se sentir connecté aux autres (*Ibid.*). Ces besoins aident à mieux comprendre en quoi consiste le rôle d'un système ludique : il favorise l'adoption d'une attitude ludique.

Pour atteindre cet objectif, il est essentiel que les joueurs et joueuses aient le sentiment de contrôler leur environnement et que leurs actions soient perçues comme significatives. En adoptant cette approche, le plaisir ludique ne repose plus sur une immersion passive ou mystérieuse, mais sur la

⁴ Selon Hansen (2023), un ludème est l'unité signifiante minimale d'un jeu vidéo, qui contribue à former les mécaniques et structures du *gameplay*.

liberté de choix et d'action. Ce faisant, l'agentivité des joueurs et joueuses est renforcée, leur permettant d'influer activement sur leur propre expérience de jeu. Le système de jeu, pour sa part, joue un rôle de soutien dans cette dynamique. Les sept piliers de l'utilisabilité exposés par Hodent (voir Figure 2) rendent ces mécanismes plus explicites et illustrent leur mise en œuvre dans la conception des jeux vidéo (p. 115-134).

Figure 2 : Les sept piliers de l'utilisabilité de Hodent (115-134 — Notre infographie)



Dans le cadre de la localisation, ces sept piliers de l'*UX design* illustrent la fertilité des *game studies* pour la localisation de jeux vidéo. Contrairement à une vision simpliste de l'immersion, souvent perçue comme une absorption totale et passive dans une expérience sans friction, ces piliers mettent en lumière le rôle actif des joueurs et joueuses dans l'appropriation de l'expérience de jeu. En outre, ils déplacent la friction sur le plan du design, et non plus sur le plan de la culture.

1. Signes et feedback : Le jeu doit fournir des indices explicites pour orienter le joueur et lui permettre de percevoir en permanence l'état du système ludique. Le feedback, quant à lui, est essentiel pour informer le joueur de l'impact de ses actions.
2. Clarté : L'interface utilisateur ainsi que les mécanismes de jeu doivent être conçus de manière à être aisément compréhensibles.
3. La forme suit la fonction : Les éléments visuels du jeu doivent être alignés sur leur fonction ludique. Chaque composant graphique doit avoir une utilité aussi claire et explicite que possible.
4. Cohérence : Le design du jeu, tant au niveau des visuels que des contrôles et des mécaniques, doit maintenir une cohérence interne.
5. Charge cognitive minimale : Il est crucial de ne pas surcharger la mémoire de travail du joueur avec une quantité excessive d'informations simultanées.
6. Prévention des erreurs : Le design doit être conçu pour minimiser les risques d'erreurs de la part des joueurs, ou à tout le moins, de manière à leur permettre de les corriger.
7. Flexibilité : Le jeu doit offrir une flexibilité dans les approches permettant aux joueurs d'atteindre leurs objectifs, tout en s'adaptant à leurs préférences.

Les quatre premiers piliers soulignent le fait que, pour que les joueurs et joueuses se sentent en contrôle, un jeu doit communiquer convenablement ce que Zubek (2020, p. 4) nomme le *game state*, c'est-à-dire l'état du système ludique à un instant T. Alors que le dictat de l'immersion soutient généralement l'idée que ledit système doit s'effacer au maximum, Hodent nous dit que c'est la bonne lecture du système qui soutient le plaisir de jeu. Cette bonne lecture contribue à diminuer la charge cognitive des joueurs et joueuses (pilier 5) et à les empêcher de faire des erreurs (pilier 6) ; autrement dit, il s'agit à nouveau de s'assurer que leurs choix soient éclairés et signifiants. Ensuite, l'idée de flexibilité (pilier 7) implique qu'un bon *design* permet la subjectivation de l'expérience. Le système laisse aux joueurs et joueuses la liberté d'interagir avec certains éléments de jeu. En recentrant les réflexions en localisation sur le *design* ludique comme support de cette liberté, il devient possible de dépasser les approches *market-driven* qui tendent à éclipser la localisation du processus de *game design*. La localisation ne se limite pas à l'adaptation linguistique ou culturelle : elle participe activement à la construction de l'expérience ludique en ajustant les éléments narratifs, interactifs et visuels pour créer une cohérence intersémiotique et ludique.

Prenons un exemple simple, mais parlant, provenant du jeu *World of Warcraft*. Il s'agit d'un MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) qui se déroule dans un univers fantastique et présente de nombreuses factions et races différentes (elfes, orcs, dranei, etc.). Toutes les races disposent d'une capitale, qui joue le rôle de lieu central pour nombre d'activités cruciales pour la progression des joueurs et joueuses. Ces capitales disposent de quartiers, qui regroupent certaines activités, PNJs (personnages non-joueurs) spécifiques, comme des maîtres de classe (ils donnent accès à de nouvelles compétences à ces classes spécifiques) ou des maîtres de métier. Penchons-nous plus précisément sur la version d'Orgrimmar dans *Wow Classic*, la capitale des orcs et des trolls.

Figure 3 : Carte de la capitale Orgrimmar.



(capture d'écran prise par l'auteur)

Prenons trois zones de cette carte (Figure 3) : la Vallée des Esprits, la Vallée de l'Honneur et la Faille de l'Ombre, respectivement *The Valley of Spirits*, *The Valley of Honor* et *The Cleft of Shadow* en anglais. Si l'on reprend les catégories de Celia Hodent, ce sont les piliers 2 et 3 qui sont ici concernés. Les noms de quartiers doivent clairement indiquer les activités et PNJ associés, afin de signaler les mécaniques qu'ils renforcent. Leur forme lexicale n'est pas arbitraire : elle est déterminée par leur fonction ludique. Dans la vallée des esprits se trouvent par exemple les maîtres de classe des mages et des prêtres, donc des classes liées à la magie, ce qui se reflète dans l'idée « d'esprits ». La Vallée de l'Honneur abrite les maîtres de classe des guerriers et des chasseurs, et la Faille de l'Ombre, ceux des voleurs et des démonistes. Les noms de ces quartiers n'ont donc pas seulement vocation à les rendre identifiables et à donner corps à l'univers fictionnel du jeu, mais fournissent également des « informations interactionnelles » (Ray, 2024, § 14) sur la sphère ludique du jeu. Choisir une traduction pour ces zones lors du processus de localisation implique ainsi de poser un acte de *design* nécessitant une bonne connaissance de la raison d'être ludique des quartiers et des mécanismes de guidage utilisés dans le processus de *game design*. Il s'agit ici d'un exemple où le guidage ludique est préservé, mais il arrive que les dynamiques ludiques se trouvent modifiées, en bien ou en mal, lors du processus de localisation (Houlmont, à paraître). Cet exemple montre comment les piliers de Celia Hodent cadrent plus précisément l'acte de localisation.

Conclusion

Cet article a proposé une relecture de la localisation vidéoludique en s'appuyant sur les perspectives des *game studies* et des *digital game studies*, tout en revisitant les tensions classiques entre *game* et *play*, ainsi que celles opposant les approches objectives et subjectives du jeu. Nous avons exploré comment la localisation de jeux vidéo, traditionnellement perçue comme un processus purement technique et linguistique, s'enracine dans des pratiques influencées par les dynamiques industrielles, souvent au détriment d'une véritable réflexion critique sur ses enjeux ludiques. Revenir sur les apports des travaux d'auteurs comme Huizinga, Caillois, Henriot, ainsi que sur les principes de *design* de Celia Hodent, nous a permis de réorienter la réflexion et de mettre en lumière le lien entre localisation et *game design*.

Dans cette perspective, l'apport de cet article est double. D'une part, repenser la localisation sous l'angle des connaissances en *game studies* ne permettrait pas seulement d'éclairer des décisions plus cohérentes en matière de *design*, mais pourrait également participer à la transformation des conditions de travail des localisateurs et localisatrices. En reconnaissant leur rôle dans la création du jeu dès le début du processus, nous favoriserions un dialogue plus fluide et collaboratif avec les autres corps de métier, tels que les *designers*, les scénaristes ou même les métiers plus techniques.

Une telle intégration renforcerait non seulement la qualité de la localisation, mais améliorerait également la reconnaissance et la collaboration professionnelle au sein des équipes, puisque la localisation ne serait dès lors plus périphérique au processus de développement.

D'autre part, nous avons souligné que la spécificité de la localisation ne réside peut-être pas tant dans une liberté créative totale, comme le suggère la notion de transcréation, que dans sa capacité à agir sur la liberté des joueurs et joueuses. Comme nous l'avons montré dans cet article, la notion d'immersion, souvent mise en avant dans le discours industriel, ne suffit pas à rendre compte de la richesse de l'expérience de jeu. Les réflexions issues des *game studies* et des *digital game studies* invitent ainsi à recentrer la localisation non pas sur l'élimination des frictions culturelles, mais sur la préservation de l'agentivité des joueurs et joueuses, plus précisément, sur la traduction et le transfert de leur liberté au sein du cadre ludique. En définitive, cette révision théorique invite à repenser la localisation comme un processus créatif qui s'inscrit au cœur du *game design* et ouvre la voie à de nouvelles recherches sur la manière dont elle peut enrichir la conception des jeux vidéo en intégrant la diversité culturelle sans sacrifier la liberté ludique.

Références

- AARSETH Espen, 2001, "Computer Game Studies, Year One", *Game Studies* 1 (1), S.P.
- ARSENAULT Dominic & PICARD Martin, 2008, « Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique », in *75^e Congrès de l'ACFAS*, Québec.
- BARNABÉ Fanny, 2018, *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*. Presses universitaires de Liège, URL : <https://doi.org/10.4000/books.pulg.2613>.
- BARNABÉ Fanny, 2020, « Entre règles et narration : étude narratologique des tutoriels de jeu vidéo et des "personnages-guides" », *Cahiers de Narratologie*, n° 38 (décembre). URL : <https://doi.org/10.4000/narratologie.11676>.
- BARNABÉ Fanny & DELBOUILLE Julie, 2018, « Aux frontières de la fiction : l'avatar comme opérateur de réflexivité », *Sciences du jeu*, n° 9 (mai), URL : <https://doi.org/10.4000/sdj.958>.
- BERNAL-MERINO Miguel Á, 2006, "On the Translation of Video Games", *Jostrans*, n° 6, p. 22-36.
- BERNAL-MERINO Miguel Á, 2016, "Creating Felicitous Gaming Experiences: Semiotics and Pragmatics as Tools for Video Game Localisation", *Signata*, n° 7 (décembre), p. 231-53, URL: <https://doi.org/10.4000/signata.1227>.

BONENFANT Maude, 2015, *Le libre jeu : réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique*, Montréal, Liber.

BOSSEAUX Charlotte, 2019, "Investigating dubbing: learning from the past, looking to the future", in Luis Pérez González (dir.), *The Routledge handbook of audiovisual translation*, édité par, London, New York, Routledge, Taylor & Francis Group.

BUSEYNE Julien, 2018, « Jeu vidéo et traduction, étude d'une relation humain-machine », Thèse de doctorat, soutenue le 25 janvier 2018, Université Paris-Saclay (ComUE), 669 p. URL : <https://theses.fr/2018SACLE001>.

CAILLOIS Roger, 2009, *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, éd. rev. et augmentée, [Nachdr.]. Coll. Folio Essais 184, Paris, Gallimard.

CARLSON Rebecca & CORLISS Jonathan, 2011, "Imagined Commodities: Video Game Localization and Mythologies of Cultural Difference". *Games and Culture* 6 (1), p. 61-82, URL: <https://doi.org/10.1177/1555412010377322>.

CHANDLER Heather Maxwell & O'MALLEY DEMING Stephanie, 2011, *The game localization handbook*, 2nd ed., Sudbury, Mass., Jones & Bartlett Learning.

COQUET Jean-Claude, 1991, « Réalité et principe d'immanence », *Langages* 25 (103), p. 23-35, URL : <https://doi.org/10.3406/LGGE.1991.1605>

CONSALVO Mia, 2009, *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*, First MIT Press paperback edition, Cambridge, Mass., Massachusetts Institute of Technology.

CSIKSZENTMIHALYI Mihaly, 2009, *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, Nachdr. Harper Perennial Modern Classics, New York, Harper [and] Row.

DELBOUILLE Julie, BARNABÉ Fanny & DOZO Björn-Olav, 2019, « Immersion et réflexivité. L'avatar au cœur de la construction de la posture vidéoludique », in René Audet & Nicolas Xanthos (dir.), *Le personnage contemporain*, Presses Sorbonne Nouvelle, p. 107-120.

DESILLA Louisa, 2019, "Pragmatics and audiovisual translations", in Luis Pérez González (dir.), *The Routledge handbook of audiovisual translation*, London, New York, Routledge, Taylor & Francis Group.

DONOVAN Tristan, 2010, *Replay: The History of Video Games*, East Sussex, England, Yellow Ant.

EDWARDS Kate, 2011, "Culture", in Heather Maxwell Chandler & Stephanie O'Malley Deming (dir.), *The game localization handbook*, 2nd ed., Sudbury, Mass., Jones & Bartlett Learning.

ELBAZ Pascale, MELBY Alan K., HEARD Reiner, JEANSALLE Lidia, BETTENDORF Reina & POFF Isabelle, 2022, "FIT Position Paper on Translation, Localisation and Transcreation", Report, FIT-IFT, URL: <https://hal.science/hal-04351066>.

ERMI Laura & MÄYRÄ Frans, 2005, "Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion", in Suzanne DE CASTELL & Jennifer JENSON (dir.), *Worlds in Play: International Perspectives on Digital Games Research*, New York, Peter Lang, p. 37-53.

EVANS Jonathan, 2019, "Film remakes as a form of translation", in Luis Pérez González (dir.), *The Routledge handbook of audiovisual translation*, London, New York, Routledge, Taylor & Francis Group.

FERNÁNDEZ COSTALES Alberto, 2012, "Exploring translation strategies in video game localization", *MonTI. Monografías de Traducción e Interpretación*, n° 4, p. 385-408, URL: <https://doi.org/10.6035/MonTI.2012.4.16>.

GOFFMAN Erving, 1974, *Frame analysis: An essay on the organization of experience*, Harvard University Press.

HANSEN Damien, 2023, *Parler le jeu vidéo : Le ludème comme unité minimale d'une grammaire vidéoludique ?*, Presses universitaires de Liège, URL : <https://doi.org/10.4000/books.pulg.18941>.

HENRIOT Jacques, 1983, *Le jeu*, Paris, Synonyme-S.O.R.

HENRIOT Jacques, 1989, *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, Paris, J. Corti.

HODENT Celia, 2018, *The gamer's brain: how neuroscience and UX can impact video game design*, Boca Raton, FL., CRC Press.

HOULMONT Pierre-Yves, 2022, « Traduire le jeu vidéo : un équilibrage des dynamiques intersémiotiques », *Sciences du Jeu*, n° 17 (mars), URL : <https://doi.org/10.4000/sdj.4148>.

HOULMONT Pierre-Yves, 2023, « Traduction de jeux destinés à la réalité virtuelle : une transmission de nouveaux codes », in Liège Game Lab (dir.), *Entre le jeu et le joueur : écarts et médiations*, Jeu/Play/Spiel, Liège, Presses universitaires de Liège, p. 325-341.

HOULMONT Pierre-Yves, 2025, *La localisation vidéoludique au prisme de la contingence : pour un changement de paradigme*, Thèse de doctorat, soutenue le 20 novembre 2025, Université de Liège, 465 p. URL : <https://orbi.uliege.be/handle/2268/335487>

HUIZINGA Johan, 1951, *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard.

JUUL Jesper, 2011, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, 1. paperback ed. Cambridge, Mass., London, MIT-Press.

KRYWICKI Boris, 2022, *En quête d'enquête - Généalogie et analyse des techniques d'investigation pratiquées par les journalistes spécialisés en jeu vidéo*, Thèse de doctorat, soutenue le 28 février 2022, Université de Liège, URL : <https://hdl.handle.net/2268/288409>

MANDIBERG Stephen, 2015, "Playing (with) the Trace : Localized Culture in Phoenix Wright", *Kinephanos : Revue d'études Des Médias et de Culture Populaire* 5, p. 111-41.

MANDIBERG Stephen, 2017, "Fallacies of Game Localization: Censorship and #TorrentialDownpour", *The Journal of Internationalization and Localization* 4 (2), p. 162-82, URL: <https://doi.org/10.1075/jial.00002.man>.

MANGIRON Carmen, 2017, "Research in Game Localisation : An Overview", *The Journal of Internationalization and Localization* 4 (2), p. 74-99, URL : <https://doi.org/10.1075/jial.00003.man>.

MANGIRON Carmen & O'HAGAN Minako, 2006, "Game Localisation : Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation", *Jostran*, n° 6, p. 10-21.

MANGIRON Carmen, ORERO Pilar & O'HAGAN Minako, 2014, *Fun for All*, Peter Lang CH?, URL : <https://doi.org/10.3726/978-3-0351-0667-1>.

MCMILLAN Luke, 2013, "The Rational Design Handbook: An Intro to RLD", 2013, URL : <https://www.gamedeveloper.com/design/the-rational-design-handbook-an-intro-to-rld>.

MINSKY Marvin, 1980, « TELEPRESENCE », URL : <https://web.mit.edu/dxh/www/marvin/web.media.mit.edu/~minsky/papers/Telepresence.html>.

MOLELLA Arthur P. & KNOWLES Scott Gabriel, 2019, *World's Fairs in the Cold War: Science, Technology, and the Culture of Progress*, University of Pittsburgh Press, URL: <https://doi.org/10.2307/j.ctvpbnqjx>.

MONTFORT Nick & BOGOST Ian, 2009, *Racing the beam: the Atari Video computer system*, Platform studies, Cambridge, Mass., MIT Press.

O'HAGAN Minako, 2009, "Towards a cross-cultural game design: an explorative study in understanding the player experience of a localised Japanese video game", *JoSTrans* 11.

O'HAGAN Minako & MANGIRON Carmen, 2013, *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*, vol. 106, Benjamins Translation Library, Amsterdam, John Benjamins Publishing Company, URL: <https://doi.org/10.1075/btl.106>.

O'SULLIVAN Caro & CORNU Jean-François, 2019, "History of Audiovisual translation", in Luis Pérez González (dir.), *The Routledge handbook of audiovisual translation*, London, New York, Routledge, Taylor & Francis Group.

PEDERSEN Daniel, 2014, "Exploring the concept of transcreation: Transcreation as 'more than translation'?", *Cultus: The Journal of Intercultural Mediation and Communication* 7, p. 57-71.

RAY Alice, 2024, « Du Buzz Blades au “Discozigzag” : traduire en français les armes loufoques de Ratchet & Clank », *ReS Futurae - Revue d'études sur la science-fiction*, URL : <https://doi.org/10.4000/12ZI2>

RIVAS-GINEL María Isabel, 2023, "The ergonomics of CAT tools for video game localisation", Thèse de doctorat, soutenue le 21 juin 2023, Bourgogne Franche-Comté, <https://theses.fr/2023UBFCH013>.

SALEN Katie & ZIMMERMAN Eric, 2003, *Rules of play: game design fundamentals*, Cambridge, Mass., MIT Press.

THERRIEN Carl, 2011, « Illusion, idéalisation, gratification : l'immersion dans les univers de fiction à l'ère du jeu vidéo », Thèse ou essai doctoral accepté, Montréal (Québec, Canada) : Université du Québec à Montréal, <https://archipel.uqam.ca/4087/>.

TRICLOT Mathieu, 2011, *Philosophie des jeux vidéo*, Zones, Paris, Éditions la Découverte.

ZABBAN Vinciane, 2012, « Retour sur les *game studies*. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo », *Réseaux* n° 173-174 (3), p. 137-176, URL : <https://doi.org/10.3917/res.173.0137>.

ZUBEK Robert, 2020, *Elements of Game Design*, Cambridge [Massachusetts], The MIT Press.