

La manipulation par la censure

La « fatality » du localisateur ?

Simon Copet

Université de Mons

Loïc de Faria Pires

Université de Mons

La censure, quelle qu'elle soit, me paraît une monstruosité, une chose pire que l'homicide ; l'attentat contre la pensée est un crime de lèse-âme. La mort de Socrate pèse encore sur le genre humain¹.

Introduction et contextualisation

Dénigré par certains, adoré par d'autres, le jeu vidéo ne manque pas de faire parler de lui. Il y a encore une décennie, lorsqu'un adolescent ou un jeune adulte perpétrait un massacre, les jeux vidéo étaient régulièrement tenus responsables. Un exemple frappant est sans doute le traitement médiatique de la tuerie de Colombine. L'intention d'Eric Harris et de Dylan Klebold, les deux auteurs, était de faire exploser une bombe au sein de leur établissement scolaire². N'ayant pas pu mettre leur plan à exécution,

1 Gustave Flaubert, Lettre à Louise Colet, 1852.

2 Patrick M. Markey et Christopher J. Ferguson, « Teaching Us to Fear: The Violent Video Game Moral Panic and The Politics of Game Research », dans *American journal of play*, vol. 10, n° 1, 2017, p. 103.

les deux adolescents, sujets à des épisodes dépressifs sévères et à des crises de colère³, ont ouvert le feu sur leurs camarades et les membres du personnel. Avant de s'ôter la vie, les deux auteurs ont abattu douze élèves et un enseignant.

À la suite de cet événement, les journaux ont mis en évidence l'attrait qu'avaient les auteurs de ce massacre pour les jeux vidéo, notamment *DOOM*⁴, un jeu de tir à la première personne (FPS) ultra-violent.

Ce traitement médiatique a catalysé une forme de panique morale dans la population américaine qui a dès lors établi un lien de causalité entre les jeux vidéo et les tueries de masse⁵. Des mouvements activistes sont nés peu après cette tragédie et ont commandé des recherches allant dans leur sens⁶. Cette tendance explique d'ailleurs pourquoi le nombre d'études portant sur le lien entre la violence et les jeux vidéo ont augmenté de presque 300 %⁷. Ce climat anxiogène n'a pas touché exclusivement les États-Unis, mais aussi l'Europe, dont la Belgique, comme l'indique la mention fréquente, dans la presse, de l'attrait qu'avait Kim de Gelder pour les jeux vidéo violents⁸.

L'époque lors de laquelle la presse avançait, sans véritable preuve scientifique à l'appui, que les jeux rendaient violent est aujourd'hui (presque) révolue, même si certains pays mettent encore en œuvre des politiques de réglementation vis-à-vis des jeux vidéo, comme l'Allemagne. Aujourd'hui, le regard sur ce média a fortement changé. Il semble que les médias aient pris conscience que le jeu vidéo n'est pas la chasse gardée des jeunes marginaux se sentant mal dans leur peau : il se destine à un large public. Sa popula-



Figure 1 Eric Harris et Dylan Klebold à la Columbine High School

3 Dave Cullen, « The Depressive and the Psychopath », 2004. En ligne sur slate.com, consulté le 12 février 2024.

4 Craig A. Anderson et Karen E. Dill, « Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life », dans *Journal of Personality and Social Psychology*, vol. 78, n° 4, 2000, p. 772.

5 Patrick M. Markey et Christopher J. Ferguson, art. cité, p. 104.

6 *Idem*, p. 107.

7 *Idem*, p. 104.

8 William Boeva, « Games zijn meer dan geweld en verslaving », 2016. En ligne sur vrt.be, consulté le 13 mars 2024.

rité est d'ailleurs croissante, au point que l'industrie vidéoludique génère davantage de revenus que le cinéma et la musique réunis⁹. Cette croissance n'aurait pas été possible sans le travail des localisateurs¹⁰. Comme l'explique Bernal-Merino, le concept de localisation ne fait pas l'objet d'un consensus dans la littérature, d'un point de vue terminologique¹¹. Certains linguistes conçoivent la localisation exclusivement à travers le prisme de la langue et de la culture. Schäler¹² définit d'ailleurs ce concept comme :

L'adaptation linguistique et culturelle du contenu numérique aux exigences et à la situation d'un marché étranger, ainsi que la fourniture de services et de technologies pour la gestion du multilinguisme dans le flux d'information numérique mondial¹³.

Or, cette définition ne pourrait convenir que dans une analyse de traduction interlinguale, au sens de Jakobson¹⁴, et exclut *ipso facto* la composante multimodale inhérente au jeu vidéo. C'est pourquoi nous employons dans le présent article le terme « localisation » lorsqu'il sera question de traduction, mais aussi d'adaptation logicielle. Comme mentionné précédemment, la mondialisation a poussé les studios à faire adapter leur produit en fonction de leurs marchés cibles. Cette adaptation ne se fait pas seulement par la langue, mais aussi par la culture. Ladite opération peut sembler innocente. Cependant, elle manipule le joueur, lorsqu'elle implique de la censure, car son utilisation dans l'acte localisant n'a pas pour objectif d'adapter le produit sur le plan culturel, mais plutôt de respecter les lois du pays dans lequel il sera vendu ou d'être conforme aux différents critères

9 Rapport Newzoo, « Newzoo Global Games Market Report 2022 », 2022. En ligne sur newzoo.com, consulté le 12 avril 2024.

10 Minako O'Hagan & Carme Mangiron, *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*, Amsterdam et Philadelphie, John Benjamins, 2013, pp. 13-14.

11 Miguel Á. Bernal-Merino, *Translation and localisation in video games: Making entertainment software global*, New-York, Routledge, 2014, pp. 12-14.

12 Reinhard Schäler, « Localization », dans Mona Baker et Gabriela Saldanha (éds.), *Encyclopedia of Translation Studies*, New-York, Routledge, 2007, pp. 157-161.

13 « The linguistic and cultural adaptation of digital content to the requirements and locale of a foreign market, and the provision of services and technologies for the management of multilingualism across the digital global information flow », Reinhard Schäler, *idem*, p. 157.

14 Roman Jakobson, « On Linguistic Aspects of Translation », dans Reuben A. Brower (éd.), *On Translation*, Cambridge, Harvard University Press, 1959, p. 233.

de classification liés à l'âge, comme le CERO ou le PEGI¹⁵, afin d'assurer une diffusion plus aisée du produit.

Certains États contraignent les studios à adapter le contenu de leur jeu pour qu'ils puissent le publier. Par exemple, le gouvernement chinois contrôle le marché et peut prendre la décision d'en bannir un s'il ne correspond pas à l'idéologie du régime¹⁶. Dans ce cas de figure, les joueurs chinois, quand la censure n'est pas directement visible, pensent profiter d'un jeu, alors que ce dernier se retrouve partiellement vidé de sa substance en raison des règles mises en place par le gouvernement.

Néanmoins, il convient de souligner que la Chine ne constitue aucunement une exception. En effet, l'Europe n'est pas non plus exempte de lois poussant à la censure de jeux vidéo, l'Allemagne est d'ailleurs l'un des pays censurant le plus de jeux en Occident¹⁷. Edwards indique que les éléments ayant un rapport direct avec la culture d'un peuple sont enclins à être localisés, car ils peuvent heurter le public cible¹⁸ ou aller à l'encontre de certaines lois¹⁹. Cependant, Pettini²⁰ ajoute, lorsqu'elle aborde les systèmes de classification des jeux par rapport à l'âge, que : « La localisation affecte également le contenu spécifique du jeu, à savoir la violence, le sang et le gore, le contenu sexuel et/ou le langage ordurier²¹ ».

15 Chaque pays dispose de son organisme de classification, chargé d'évaluer le contenu de tous les jeux vidéo et d'en attribuer la classe d'âge adaptée : nous avons le PEGI en France, les États-Unis d'Amérique disposent de l'ESRB et au Japon, il s'agit du CERO, le *Computer Entertainment Rating Organization*. Voir l'article de Maximilien Cagnard, « Coronavirus : équivalent du PEGI au Japon, le CERO ferme ses portes », sur le site jeuxactu.com, consulté le 13 mai 2024.

16 Luo Dong et Carme Mangiron, « Journey to the East : Cultural adaptation of video games for the Chinese market », dans *The Journal of Specialised Translation*, vol. 29, n° 29, 2018, pp. 159-160.

17 Levia Dogruel et Sven Joeckel, « Video game rating systems in the US and Europe : Comparing their outcomes », dans *International Communication Gazette*, vol. 75, n° 7, 2013, pp. 678-679.

18 Kate Edwards, « Culturalization : The Geopolitical and Cultural Dimension of Game Content », dans *TRANS. Revista de Traductología*, vol. 15, n° 1, 2011, p. 21.

19 Kate Edwards, « Culturization of Game Content », dans Heather Maxwell-Chandler et Stephanie O'Malley Deming (éds), *The Game Localization Handbook*, Sudbury, Jones & Bartlett Learning, 2012, p. 25.

20 Silvia Pettini, *The translation of realia and irrealia in game localization : Culture-specificity between realism and fictionality*, New-York, Routledge, 2021, p. 36.

21 « Localization also affects specific game contents, namely violence, blood and gore, sexual content, and/ or strong language », Silvia Pettini, *ibidem*. Sans autre précision, les traductions sont les nôtres.

À partir de ce constat, nous proposons dans un premier temps d'exemplifier les différentes stratégies déployées par les équipes de localisation de divers pays visant à censurer certains jeux, pour ensuite mettre en évidence la manipulation que subit le joueur.

South Park : The Stick of Truth

*South Park : The Stick of Truth*²² (*South Park : Le Bâton de la vérité*)²³ est un jeu de rôle développé par Obsidian Entertainment en collaboration avec les créateurs de la série animée, Trey Parker et Matt Stone. Le jeu se déroule dans l'univers satirique de la ville de South Park, où le joueur incarne un enfant venant à peine d'emménager et qui se retrouve impliqué dans une guerre épique dans le cadre d'un jeu de rôle imaginaire. L'histoire tourne autour d'un bâton légendaire, le *Bâton de la vérité*, qui confère à son détenteur un pouvoir hors du commun. L'histoire, ponctuée d'allusion au contenu de la série, elle-même sujette à la censure²⁴, tourne autour de diverses quêtes et missions, souvent loufoques et pleines d'humour noir. Cet opus est un exemple frappant de censure partielle. Dans sa version console (PS4 et Xbox One), certaines scènes sont absentes du produit original, d'origine américaine. Ces modifications concernent l'Europe, le Moyen-Orient, l'Asie, l'Afrique et l'Australie. *Ubisoft EMEA* a omis certains passages sciemment, sans être influencé par les lois en vigueur dans les pays européens, à l'exception de celles de l'Allemagne et de l'Australie²⁵. En effet, le studio avance qu'il s'agit d'un choix marketing²⁶.

Un total de sept scènes d'une vingtaine de secondes chacune ont été supprimées du jeu initial. Ubisoft a choisi de modifier ces passages contenant des scènes à caractère sexuel afin de moins heurter le joueur, ce qui entre en opposition totale avec l'esprit de la série *South Park* ainsi que de celui du jeu prévu pour la version américaine. Au niveau européen, deux des sept scènes contiennent un avortement sur le personnage principal,

22 Obsidian Entertainment, *South Park : The Stick of Truth*, Ubisoft, 2014.

23 Étant donné que nous ne nous intéressons pas, dans tous les cas, aux localisations vers le français, nous mettrons le titre des jeux en langue source. Cependant, lorsqu'une traduction existe, nous fournissons la traduction française en bas de page.

24 Nicolas Lellouche, « Paramount+ censure volontairement huit épisodes de South Park en France », 2024. En ligne sur numerama.com, consulté le 25 avril 2024.

25 Toby Moses, « Why has the South Park : Stick of Truth game been censored in Europe ? », 2014. En ligne sur theguardian.com, consulté le 15 avril 2024.

26 *Ibidem*.

un enfant que le joueur incarne²⁷, et sur Randy, le père d'un des protagonistes. Les cinq suivantes représentent des scènes de viol dans lesquels une série de personnages enlevés par des aliens subissent une sodomie brutale et se voient introduire une sonde anale alors qu'ils se trouvent dans un vaisseau extraterrestre. La première image représente l'avortement que subit le joueur dont le nom est « Le Nouveau » ou « Connard ». On y voit la protagoniste assise sur un siège pour bébé alors que le docteur vient de briser l'appareil lui permettant de réaliser un avortement par aspiration (cf. Fig. 2). Cette scène cristallise l'esprit de la série, dans laquelle les scénaristes dressent fréquemment des critiques sociétales²⁸.



Figure 2 Scène d'avortement sur mineur-e dans *South Park: The Stick of Truth*

La deuxième image illustre l'introduction d'une sonde anale, sous la forme d'un mini-jeu, dans le rectum du personnage principal (cf. Fig.3). Sans aucune contextualisation, ce passage pourrait certes heurter la sensibilité de certaines personnes. Cependant, il retransmet le côté décalé de la série. Lorsqu'un Européen détenant le jeu sur console se trouve confronté à un passage censuré, il aperçoit à l'écran un message, ou plutôt une description de la scène.

27 Dans ce jeu, le sexe de l'enfant est masculin au début. Cependant, le joueur peut changer de sexe ultérieurement.

28 Jonathan Gray, Jeffrey P. Jones, Ethan Thompson, « The State of Satire, the Satire of State », dans Jonathan Gray, Jeffrey P. Jones, Ethan Thompson (éds.), *Satire TV: Politics and Comedy in the Post-Network Era*, New-York, NYU press, 2009, p. 31.



Figure 3 Insertion d'une sonde anale extraterrestre dans *South Park: The Stick of Truth*

Dans leurs résumés, les localisateurs ont tenté de transmettre la touche d'humour créée par le côté déjanté et incisif de la série :

C'était censé être la partie où le Dr Loveminou tentait de te faire subir un avortement. Il y avait un mini-jeu où tu utilisais la supériorité de ton sphincter de descendant du dragon pour comprimer son aspirateur à extraction de fœtus avant de le cramer. Sérieux, je crois que tu aurais adoré. Mauvaises nouvelles, Europe. Cette partie est également censurée pour toi. Ici, les aliens tentent de t'enfoncer une sonde en forme de godemiché dans le rectum, mais tu peux contracter ton sphincter pour la détruire. Elle est alors remplacée par un gode plus gros et plus foncé et tu te fais mettre à nouveau. En resserrant ton sphincter, tu parviens finalement à la détruire et c'est toute la machine qui rend l'âme.

Néanmoins, nous avançons que le joueur reste tout de même manipulé, voire trahi, car, certes la partie textuelle rend l'idée générale d'un point de vue sémantique, mais elle ne rend pas l'intensité et la violence graphique des cinématiques.

L'Allemagne et l'Autriche sont les seuls pays européens à avoir subi une censure supplémentaire. En effet, ces versions ont été privées de certaines scènes contenant des symboles et des gestes directement liés à l'idéologie nazie. Ces passages que les développeurs ont été contraints de modifier en raison du *Strafgesetzbuch*, le code pénal allemand, ont été censurés partiellement de deux manières : la première modification passe par l'adaptation de l'image :



Figure 4 Censure d'un brassard nazi dans la version allemande de *South Park: The Stick of Truth*

Et la seconde par l'ajout d'un bruitage lors du doublage, notamment lorsque Chef, un personnage secondaire, prononce la phrase *Sieg Heil*.

La violence comme exutoire

À l'instar de la série *Grand Theft Auto*, les jeux *Mortal Kombat* suscitent la polémique depuis leur création²⁹. Cette saga est d'ailleurs en partie responsable de la création du système de classification ESRB en 1994³⁰. Blokket et Schmidt décrivent *Mortal Kombat 11*³¹ comme suit :

Mortal Kombat 11, ou *MK11* en abrégé, est un jeu de combat brutal développé par NetherRealm Studios en 2019. Il s'agit d'un jeu de combat en un contre un en 2,5D dans lequel les joueurs se battent avec l'un des 25 personnages jouables du jeu. Le jeu est connu pour ses exécutions très graphiques appelées « fatalities », où un personnage utilise un coup spécial qui achève l'adversaire et lui fait gagner le combat³².

29 Chantal Blokket & Florent Schmidt, *Censorship as Part of Localization: Practice and Perception of Regional Changes in Japanese and Western Video Games* [Mémoire de Bachelier], Université d'Uppsala, 2020, p. 16.

30 *Ibidem*.

31 NetherRealm Studio, *Mortal Kombat 11*, Warner Bros. Interactive Entertainment, 2019.

32 « *Mortal Kombat 11*, or *MK11* for short, is a brutal fighting game developed by NetherRealm Studios in 2019. The game is a one-on-one 2.5D fighting game where players fight with one of the 25 playable characters in the game. The game is well ►

La « fatality » (mot ajouté en filigrane, cf. Fig.5), une mécanique de jeu indissociable de la franchise, a fait l'objet de censure, et ce dans différents opus³³. Afin de pouvoir diffuser dans certains pays, le studio a été contraint d'apporter certaines modifications au produit initial.



Figure 5 Exemple de « fatality » dans *Mortal Kombat 11*

C'est ainsi que, dans la version SNES japonaise de *Mortal Kombat II*³⁴, le sang rouge a été remplacé par du vert et que, lors de l'exécution d'une « fatality » l'écran change de couleurs pour passer en noir et blanc³⁵. Les adaptations ont eu pour effet de tronquer l'esprit initial du jeu, car la violence et le gore font partie intégrante de la série. Ces choix de la part de Nintendo ont d'ailleurs valu au studio d'être sous le feu des critiques des joueurs japonais³⁶. À la suite des accusations de censure auxquelles l'en-

► known for its highly graphic finishers called 'fatalities', where one character uses a special move that finishes the opponent and wins them the battle.», *ibidem*.

33 David Church, *Mortal Kombat: Games of Death*. Michigan, University of Michigan Press, 2022, pp. 71, 88.

34 Midway Manufacturing, *Mortal Kombat II*, Midway Games, 1993.

35 Gerald Wurm, « *Mortal Kombat II* (Comparison: Japanese SNES Version - International Version) », 2011. En ligne sur Movie-Censorship.com, consulté le 25 avril 2024.

36 David Sheff & Andy Eddy, *Game over press start to continue*, Wilton, Cyberactive Media Group. 1999, p. 459

treprise a fait face, cette dernière a déclaré avoir tiré des leçons³⁷. Cette situation indique l'attrait des Japonais par rapport à ce jeu où la violence est poussée à son paroxysme. Cependant, cela n'a pas empêché les deux derniers opus, *Mortal Kombat 11* et *Mortal Kombat 1*³⁸, d'être bannis du territoire nippon en raison de leur violence extrême.

La violence comme représentation psychologique

En 2007, sort *Manhunt 2*³⁹, un jeu d'action et d'infiltration poussant la violence à son paroxysme. Le jeu, développé par Rockstar Games, propose une expérience immersive où le joueur incarne le personnage fictif de Daniel Lamb, un scientifique détenu dans un établissement psychiatrique hébergeant les individus les plus dangereux des États-Unis. À la suite de son évasion, il se retrouve traqué par les agents du Projet Pickman et lutte pour sa survie. Pendant son périple, il cherche vengeance contre ceux qu'il rencontre, aux côtés d'un compagnon peu orthodoxe, Leo Kasper, un tueur psychopathe qui lui prodigue des leçons sur l'art du meurtre. Le gameplay se caractérise par une combinaison d'infiltration, d'énigmes et de phases d'action à la troisième personne. En outre, le jeu présente un système de variations dans le niveau de violence graphique des exécutions, en fonction du degré de préparation du crime, similaire à celui observé dans le premier volet de cette franchise de jeux qui, à l'instar du second, a fait l'objet de censure⁴⁰. En effet, *Manhunt 2* a suscité la polémique dans de nombreux pays, comme les États-Unis, le Royaume-Uni, l'Allemagne et les Pays-Bas⁴¹. La controverse a conduit le studio à développer une version partiellement censurée, pour les consoles, afin que le jeu puisse être distribué dans certains pays, notamment aux États-Unis et au Royaume-Uni. Néanmoins, malgré cette adaptation, la Malaisie, la Corée du Sud, l'Arabie Saoudite et l'Allemagne l'ont banni, toutes versions et supports confondus.

37 *Idem*, p. 460.

38 *Mortal Kombat 1* est dans les faits le douzième épisode de la franchise

39 Rockstar London, *Manhunt 2*, Rockstar Games, 2007.

40 Eoin Murphy, « Video games and censorship - the bogeyman of the 21st century », dans *The Irish Journal of Gothic and Horror Studies*, n° 2, 2007, p. 127

41 Igor Mayer, Casper Harteveld et Harald Warmelink, « Het politieke spel rond computer games: voorbij de emoties », dans Wolter Pieters, Marcus Popkema, Bertien Broekmans, Anne M. Dijkstra, Katja Boersma et Gerard Alberts (éds.), *Gevoel voor kennis. Jaarboek KennisSamenleving*, Amsterdam, Aksant, 2009, p. 180.



Figure 6 Scène d'exécution dans la version non censurée de *Manhunt 2*

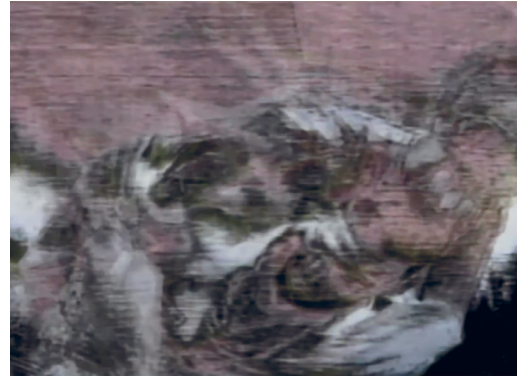


Figure 7 Scène d'exécution dans la version censurée de *Manhunt 2*

En ce qui concerne la version adaptée, Jeronimo Barrera⁴², un des développeurs de *Manhunt 2*, a confié lors d'une interview : « Nous sommes très heureux que le jeu soit sorti et nous avons le sentiment d'avoir conservé la vision originale et le contenu, et nous n'avons pas stérilisé le jeu comme certains le prétendent⁴³. » Cette annonce entre partiellement en contradiction avec le contenu de la version censurée. En effet, le studio a été contraint de modifier le degré de violence en brouillant les scènes d'exécution. En comparant les figures ci-dessus (cf. Fig.6 et Fig.7), l'on observe, en plus d'une baisse de qualité flagrante, une différence significative sur le plan de la violence. Le degré de cruauté, élément indissociable du jeu, a été considérablement diminué par l'équipe de localisation. Or, le niveau de violence permet au joueur non seulement d'apprécier *Manhunt 2* pour son côté gore, mais aussi de prendre conscience de la détérioration de la santé mentale de Daniel Lamb. En d'autres termes, le manque de visibilité de violence graphique, dans ce jeu, a des conséquences sur la représentation que se font les joueurs du protagoniste. L'absence de gore semble être fortement déplorée par les joueurs. D'ailleurs, encore aujourd'hui, des

42 Stephen Totilo, « *Manhunt 2* Developer Finally Talks About Game, Ratings Controversy -- Much As It Pains Him », 2007. En ligne sur mtv.com, consulté le 22 mars 2024.

43 « We are very happy to have the game out, and we feel we kept the original vision and the content and we didn't neuter the game as people say », *ibidem*.

« mods⁴⁴ » sont développés, disponibles sur des sites comme ModDB⁴⁵, pour replacer les éléments censurés du jeu.

Par ailleurs, le jeu se retrouve édulcoré en raison de la suppression ou de l'adaptation de certains éléments textuels, ce dont les joueurs-console n'avaient pas forcément connaissance. Par exemple, sur ce support, et plus précisément dans le niveau « Ghosts », le personnage de Léo dit au protagoniste : « Nous devons gagner notre liberté. Nous allons nous battre⁴⁶. », alors que dans la version PC, il s'exclame : « Faire ? On va faire ce qu'ils nous ont appris à faire. On va les tuer⁴⁷. » Ces deux citations permettent de mettre en évidence la différence de représentation des personnages en fonction des supports. En effet, la version PC montre de manière plus crue la psychopathie de Léo, alors que la version console l'adoucit.

Ces variations ne sont pas seulement visibles sur plan textuel, mais aussi sur celui de l'image. Dans le même niveau et dans la version console, lorsque Léo abat le premier garde⁴⁸, il est pris de haut-le-cœur et vomit. Cette séquence, absente de la version non censurée, souligne le dégoût que peut ressentir le protagoniste avant de plonger réellement dans sa folie meurtrière. Les subtiles variations sur le plan de la représentation des personnages impliquent d'une certaine manière la manipulation du joueur. En effet, sans faire de recherches sur les différences entre la version censurée et non censurée du jeu, il se retrouve dans l'incapacité de retrouver l'esprit initial du jeu, qui, pour sa part, exige une compréhension en profondeur de la psyché des protagonistes.

44 « Le mot "Mod" (on dit un mod) est l'abréviation de "modification". [Les mods] prennent généralement la forme de greffons pour jeux vidéo. Comparables à des modules complémentaires, ils sont créés par un joueur ou un groupe de joueurs dans le but d'innover ou de *customiser* l'œuvre originale. La pratique du *modding* poussée à son extrême peut aller jusqu'à la création d'un jeu devenu autonome par rapport à l'œuvre originale. » Martin Culot, « Le mod est à vous : quand le jeu vidéo se co-construit avec les joueurs », 2014. En ligne sur media-animation, consulté le 13 mai 2024.

45 RealityFilms, « Manhunt 2 PSP Uncut and Gore Mod », 2021. En ligne sur moddb.com, consulté le 29 avril 2024.

46 « We have to earn our freedom. We're gonna fight back », dans *Manhunt 2*

47 « Do ? We're gonna do what they trained us to do. We're gonna kill em' », *ibidem*.

48 *Watchdog* en langue source

La violence dans une dynamique de deuil

Le jeu *Martha is Dead*⁴⁹ aborde l'histoire de Giulia, une jeune fille en pleine croissance, qui évolue dans le cadre tranquille de la campagne toscane, imprégnée des récits sombres narrés par sa nourrice, parmi lesquels celui de la mystérieuse « Dame en Blanc » se distingue particulièrement. Ce conte semble exercer une influence persistante sur la région. En 1944, l'Italie est plongée dans les tumultes de la Seconde Guerre mondiale. À ce stade, Giulia est devenue une jeune femme. C'est alors qu'elle fait la macabre découverte du corps inanimé de sa sœur jumelle, Martha, flottant à la surface d'un lac. La tragédie prend une tournure encore plus déchirante lorsque la mère de Giulia, accablée par la perte de Martha, confond ses deux filles, percevant Martha comme vivante et Giulia comme morte. Submergée par un sentiment de culpabilité accablant, Giulia se résout à garder le silence sur sa véritable identité, se retrouvant ainsi prisonnière d'une existence usurpée. Dans un contexte de guerre imprégné des superstitions locales, elle se trouve confrontée à la nécessité de démêler les mystères entourant la mort de Martha et de faire face aux démons qui hantent sa famille. Ce jeu a fait l'objet de censure dès sa sortie. En effet, dans un communiqué, le studio LKA a déclaré :

C'est avec regret que nous avons dû modifier l'expérience sur les versions PS5 et PS4, certains éléments n'étant plus jouables. Après plus de quatre ans de passion et de travail acharné, le développeur LKA a maintenant besoin de temps supplémentaire pour effectuer ces changements imprévus⁵⁰.

Dans les faits, le studio a censuré certaines scènes du jeu en enlevant l'interactivité permise par des QTE⁵¹, que De Martino *et al.* définissent comme « une mécanique unique qui met à l'épreuve les réflexes du joueur en lui demandant d'appuyer sur un bouton spécifique au bon moment⁵². »

49 LKA, *Martha is Dead*, Wired Productions, 2021.

50 Ryan Gilliam, « Gory mystery thriller Martha is Dead will be censored on PlayStation, devs say », 2022. En ligne sur Polygon.com, consulté le 14 avril 2024.

51 Miguel Sicart, *The Ethics of Computer Games*, Cambridge, MIT Press, 2009, p. 80.

52 Simone De Martino, Marianna Nicolosi-Asmundo, Stefano Angelo Rizzo et Daniele Francesco Santamaria, « Modeling the Video Game Environment: the VideOWLOntology », dans *24th Workshop From Objects to Agents, WOA*, 2023, p. 196 : « a unique mechanic that tests the player's reflexes by requiring them to press a specific button at the right moment ».

LKA, contraint d'enlever ces mécaniques de gameplay par Sony⁵³, a tout de même conservé lesdites scènes, tout en incluant la possibilité de les passer. Les parties concernées par ces modifications témoignent d'une extrême violence, mais également de l'état de détresse psychologique dont souffre la protagoniste. Dans la première scène controversée, Giulia découpe le visage de sa défunte sœur pour s'emparer de son identité.



Figure 8 La scène de la découpe du visage de Martha dans *Martha is Dead*

La deuxième scène censurée correspond à un avortement post-mortem, dans laquelle la protagoniste extirpe un fœtus à deux têtes du corps de Martha. De nouveau, cette séquence illustre les traumatismes psychologiques de Giulia. Cependant, dans les deux passages décrits ci-dessus, l'absence de QTE instaure une forme de distanciation entre le joueur et l'œuvre, et ne permet donc pas à ce dernier de saisir pleinement la folie de la protagoniste.

53 Ryan Dinsdale, « Martha is Dead: Here's What Was Removed on PlayStation, and Why », 2022. En ligne sur ign.com, consulté le 13 avril 2024.

La censure historique

La plupart des jeux de la saga *Wolfenstein* ont été bannis de certains pays, dont l'Allemagne⁵⁴. Pour la majorité des opus, le public allemand ne peut accéder qu'à une version modifiée et édulcorée de certains jeux de la franchise en raison des lois en vigueur dans le pays. Par exemple, les développeurs ont été contraints de changer des éléments graphiques ainsi que des parties de dialogues pour que *Wolfenstein The New Order*⁵⁵ et *Wolfenstein II: The New Colossus*⁵⁶ puissent être vendus sur le territoire allemand⁵⁷. Ces deux jeux se déroulent dans un monde uchronique dans lequel les nazis ont remporté la Seconde Guerre mondiale. Le joueur y incarne B.J. Blazkowicz, un soldat américain qui se réveille après 14 ans de coma pour découvrir un monde dominé par les nazis. Il rejoint la résistance et se lance dans une mission pour renverser le III^e Reich et libérer l'humanité.

Wolfenstein The New Order n'a pas été censuré en Allemagne en raison de sa violence, mais à cause des symboles liés au régime nazi. Parmi ces symboles, l'on retrouve la célèbre svastika⁵⁸, le *Parteiadler* (l'aigle du parti), la croix de fer, le sigle SS. L'équipe de localisation a supprimé certaines de ces représentations, mais a également déployé une seconde stratégie : le remplacement. En effet, des symboles, comme la svastika et l'emblème de la *Schutzstaffel*, ont été remplacés par des éléments plus neutres, notamment une tête de loup. Dans *Wolfenstein II: The New Colossus*, la moustache d'Hitler a été supprimée. Cette opération a, en plus de gommer une partie de la réalité, conféré une dimension comique à la cinématique dans laquelle elle a lieu, ce qui trahit l'esprit du jeu.

54 Hannah Mueller, *The Censorship of German Video Games: The Effects of National Sensitivity to Violence in Entertainment Content*, [Mémoire de Bachelier], Université d'Oregon, 2015, pp. 28-29.

55 MachineGames, *Wolfenstein: The New Order*, Bethesda Softworks, 2014.

56 MachineGames, *Wolfenstein: The New Colossus*, Bethesda Softworks, 2017.

57 James Andrew John Piggot, « The Impact of Censorship on the 'Historical Video-Game' », dans *Reinvention: an International Journal of Undergraduate Research*, vol. 12, n° 2, 2019.

58 Werner Schäfke-Zell, « Localization as Adaptation in the Wolfenstein Franchise », dans Johannes Fehrle et Werner Schäfke-Zell (éds.), *Adaptation in the Age of Media Convergence*, Amsterdam, Amsterdam University Press, coll. « Transmedia: Participatory Culture and Media Convergence », 2019, p. 204.



Figure 9 Les différences de représentation d'Hitler dans *Wolfenstein II: The New Colossus*

D'un point de vue textuel, les dialogues ne mentionnent directement ni les nazis, ni les juifs, mais réfèrent plutôt au « régime » et aux « citoyens persécutés »⁵⁹. Dans certains cas, les localisateurs ont privilégié une stratégie d'omission. C'est ainsi que certains mots et expressions ne figurent pas dans la bande son et dans les sous-titres allemands. Par exemple, lors d'un arrêt à un point de contrôle, un garde allemand rétorque à l'un des protagonistes : « Merci. Maintenant, poursuivez votre chemin. *Heil Hitler*⁶⁰. » Dans la version allemande, plus lissée, ce passage a été rendu par « Je vous remercie. Vous pouvez passer. Circulez⁶¹. » À la suite des critiques, de la part des joueurs, autour de la censure de *Wolfenstein II: The New Colossus*, le gouvernement allemand a assoupli les lois vis-à-vis de la censure en 2018⁶².

Les changements apportés aux deux jeux peuvent sembler anodins. Cependant, dans une certaine mesure, ils nuisent à l'immersion du joueur, car l'environnement dans lequel il se trouve affecte « les interprétations idéologiques du passé⁶³ » et ne permet pas de capter la noirceur historique véhiculée par les représentations nazies.

59 *Idem*, pp. 220-221.

60 « Thanks. Now be on your way. Heil Hitler. », *Wolfenstein: The New Order*.

61 « Danke. Sie können passieren. Fahren Sie. », *ibidem*.

62 Matthew Handrahan, « Germany relaxes stance on Nazi symbols in video games », 2018. En ligne sur gameindustry.biz, consulté le 4 mars 2024.

63 « affect the ideological interpretations of the past », *ibidem*.

Cachez ce sein que je ne saurais voir

La saga *Grand Theft Auto* suscite la polémique à chaque nouvelle sortie, et ce depuis 1997. Dans l'opus *Vice City*⁶⁴, l'intrigue prend place dans les années 1980, dans la ville fictive de Vice City, fortement inspirée de Miami. Le joueur incarne Tommy Vercetti, un ancien membre de la mafia libéré de prison après avoir été trahi lors d'un deal de drogue à Liberty City, la ville du précédent jeu de la franchise. Le protagoniste est chargé de récupérer l'argent que son employeur, Sonny Forelli, a perdu. Au cours du jeu, Tommy construit son propre empire criminel en effectuant diverses missions pour différents personnages, notamment des trafiquants de drogue, des entrepreneurs corrompus et des membres de gangs rivaux. L'intrigue se développe à travers des cinématiques et des dialogues entre les personnages, mettant en lumière les rivalités entre les différents groupes criminels de la ville et les manipulations politiques en cours. Tommy doit naviguer à travers un monde de trahison et de violence pour atteindre ses objectifs et prendre le contrôle de Vice City. Certains pays, dont l'Arabie Saoudite et la Corée du Sud, ont banni cet épisode à sa sortie.

D'autres pays ont, quant à eux, contraint les studios de développement, Rockstar Leeds et Rockstar North, à modifier le jeu initial pour que ce dernier puisse être diffusé sur leur territoire. La version japonaise s'est ainsi retrouvée grandement censurée. En effet, la violence, la consommation de drogue et la sexualité y sont largement moins présentes en raison de la modification de certaines scènes ou mécaniques de jeu. En ce qui concerne les scènes violentes, les joueurs ne disposent pas de la possibilité de décapiter les personnages. Sur le plan de la sexualité, le jeu a subi des adaptations majeures allant jusqu'à, potentiellement, ruiner l'atmosphère de certains passages. Ces modifications concernent deux formes de modalités. Pour la première, le contenu audio sous-titré, les gémissements de l'actrice de films X Candy Suxxx ont été supprimés et son refus d'avaler également. Le tableau ci-dessous illustre ce dernier passage⁶⁵.

64 Rockstar North et Rockstar Leeds, *Grand Theft Auto: Vice City*, Rockstar Games, 2002.

65 L'ensemble des données textuelles reprises dans ce tableau émanent des fichiers de localisation du jeu. Seuls les noms des personnages ont été ajoutés.

Version originale	Version japonaise ⁶⁶	Version française
Candy Suxx: I'm sorry, but I just can't swallow this right now.		Candy Suxx: Je suis désolée, mais je ne peux pas avaler maintenant !
Steve Scott: Oh COME ON darling! He's hung like a sperm whale for pity's sake, how can you not feel the part ?!		Steve Scott: Oh, ALLEZ ! Chérie ! Il décharge comme une baleine, par pitié, com- ment tu fais pour ne pas saisir le rôle ?
Candy Suxx: But Stevie...		Candy Suxx: Mais Stevie...
Tommy Vercetti: How's my star director ?	Tommy Vercetti: How's my star director ?	Tommy Vercetti: Comment va mon réali- sateur vedette ?
Steve Scott: Oh, man. The struggle between the artistic integri- ty and the humping, pumping action contin- ues unabated.	Steve Scott: Oh, man. The struggle between the artistic integri- ty and the humping, pumping action contin- ues unabated.	Steve Scott: Ah, mon pote, la lutte incessante entre l'intégrité artis- tique et l'éjaculation sous toutes ses formes est loin d'être terminée.

Table 1 La censure du sexe dans les dialogues de *Grand Theft Auto: Vice City*

La nudité a également été partiellement gommée à travers la modification graphique. Des photos de chatons remplacent les éléments à caractère sexuel (cf. Fig. 10), dans la version japonaise, et ce tout au long du jeu. Dans la mission « G-Spotlight »⁶⁷, les seins de Candy Suxxxx sont également remplacés par le nom de l'actrice (cf. Fig.11).

⁶⁶ Le texte ci-dessous correspond à la transcription audio de la version japonaise.

⁶⁷ « Projecteur-G » dans la version française.

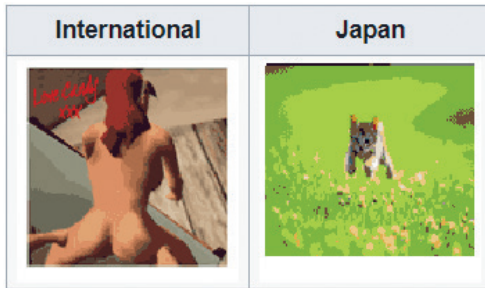


Figure 10 Les scènes de sexe remplacées par des chatons dans *Grand Theft Auto : Vice city*



Figure 11 Représentation des seins de Candy Suxxx dans la version internationale et japonaise de *Grand Theft Auto : Vice City*

La censure du contenu à caractère sexuel dans *Grand Theft Auto : Vice City* met en évidence la contradiction des lois rigoristes nippones dans la sphère vidéoludique. Dans ce cas de figure, la localisation opérée n'a pas pour but de s'adapter au public, mais plutôt aux lois en vigueur. En effet, il est difficile d'avancer que les éléments relatifs au sexe pourraient choquer les Japonais, alors que ces derniers sont justement des consommateurs de contenu pornographique extrême⁶⁸.

En ce qui concerne la consommation de drogue, le studio a opté pour un changement de plan séquence de sorte que le joueur ne voit pas la substance prohibée de manière explicite. Les exemples les plus frappants se trouvent dans les missions « The Shootist » et « No Escape ? »⁶⁹

GTA Vice City a également été censuré en Allemagne, mais pour des raisons relativement différentes. Les joueurs allemands n'ont pas accès à des éléments de gameplay, tout comme à certaines missions. Il est par exemple impossible de tuer des passants gratuitement ou de prendre leur argent après les avoir éliminés. Ces deux mécaniques de jeu, *a priori* sans réel intérêt, sont indispensables à la compréhension du jeu. Depuis le début de la série *Grand Theft Auto*, la liberté du joueur est totale. Or, cette localisation prive le joueur de la liberté d'exercer une forme de violence gratuite, qui est inhérente au cadre mafieux dans lequel se déroule le jeu.

À la suite de diverses plaintes de la part de la communauté haïtienne, Rockstar Games a censuré en partie la version nord-américaine de *GTA Vice City*. Dans cette localisation, le studio a retiré certains dialogues fai-

68 Maki Hirayama, « Developments in information technology and the sexual depression of Japanese youth since 2000 », dans *International Journal of the Sociology of Leisure*, vol. 12, n° 2, 2019, p. 107.

69 Ces deux missions sont intitulées respectivement « Le Flingueur » et « Sans Issue ».

sant référence aux Haïtiens, insultés et attaqués dans la version originale du jeu. Certains joueurs semblent encore aujourd’hui s’insurger contre ce retrait, car sur des sites communautaires de moddeurs, comme Nexusmods, des patches ajoutant ces dialogues à la version native sont disponibles⁷⁰.

Winnie l’ourson, un symbole d’opposition

À l’inverse des jeux présentés précédemment, *Kingdom Hearts III*⁷¹ n’a pas été censuré en Chine en raison d’éléments violents, sexuels ou racistes. En effet, ce jeu destiné à un public cible relativement large (PEGI 12) a été grossièrement modifié par les institutions politiques chinoises, car il comporte un personnage dont se servent les Chinois pour railler leur président : Winnie l’ourson⁷².

Dans la version chinoise de *Kingdom Hearts III*, Winnie l’ourson a été complètement censuré⁷³. Chaque apparition du célèbre ours amateur de miel a été recouverte d’une large tache blanche ne laissant voir que ses pattes :



Figure 12 La censure chinoise de Winnie l’ourson dans *Kingdom Hearts III*

70 Rene, « Vice City - Haitian Unfriendly Patch », 2021. En ligne sur nexusmods.com, consulté le 24 mars 2024.

71 Square Enix, *Kingdom Hearts III*, Square Enix, 2019

72 Roland Freudenstein, « Why the Chinese Communist Party doesn’t like Winnie the Pooh », dans *European View* n° 19/2, 2020, p. 245.

73 Joseph Andress, « Kingdom Hearts 3: The Censorship of Winnie the Pooh Explained », 2021. En ligne sur Gamerant.com, consulté le 13 mars 2024.

Cette censure a été mise en place par le gouvernement chinois pour éviter ce qu'il considère comme une potentielle instabilité dans le pays. En effet, en 2013, à la suite d'une rencontre entre Xi Jinping et Barack Obama, des internautes chinois ont commencé à comparer leur président à Winnie l'ourson⁷⁴ :



Figure 13 Comparaison entre les duos Winnie l'ourson et Tigrou et Xi Jinping et Barack Obama, réalisée par Weibo/Badtuzizi sur X

Ces comparaisons ont commencé sous forme de mèmes humoristiques, mais se sont transformées en une forme de contestation pour certains citoyens opposés au régime⁷⁵. La stratégie d'effacement de Winnie l'ourson altère ici la qualité de la scène et pourrait entraver l'immersion du joueur, cette perte d'immersion, résultant d'une manipulation du contenu par un organisme politique, ne permet pas au peuple d'avoir la même expérience que les autres.

Conclusion

En conclusion, nous avons montré que la censure partielle, dans la sphère vidéoludique, manipule d'abord le jeu, ensuite le joueur, car elle le prive de l'expérience pensée et proposée par le studio de développement. D'après les jeux analysés dans le présent article, les localisateurs n'opèrent pas de changement nécessairement par souci d'adaptation au public cible, mais plutôt pour respecter les lois des pays où le jeu sera diffusé. Or, les éléments

⁷⁴ Stephen McDonnell, « Why China censors banned Winnie the Pooh », 2017. En ligne sur bbc.com, consulté le 16 mars 2024.

⁷⁵ *Ibidem*.

modifiés remplissent généralement une fonction permettant l'immersion du joueur ou sont vecteurs de sens, ce qui biaise et trahit l'interprétation de l'œuvre initiale. De plus, étant donné que la localisation de certaines séquences ne répond pas systématiquement à un réel besoin d'adaptation culturelle, le détenteur d'une version censurée, vidée de sa substance, est par définition privé du contenu original. Dans cette situation, la localisation par la censure, quoique fréquemment obligatoire, constitue une véritable manipulation, car elle empêche le joueur de profiter de mécaniques de gameplay ou de certaines cinématiques, alors qu'il pourrait y être réceptif.