

Silvia Pettini, *The Translation of Realia and Irrealia in Game Localization: Culture-Specificity Between Realism and Fictionality*. New York, Routledge, 2022, 231 p.

Ces dernières années, les recherches sur la localisation et la traduction de jeux vidéo se sont multipliées et ont conduit à des travaux de nature interdisciplinaire. Ces études se révèlent nécessaires aux traducteurs, car l'aspect multimodal et intersémiotique du jeu vidéo ainsi que les transferts interculturels et interlinguistiques entraînent des défis singuliers auxquels les professionnels du secteur, contraints de se montrer de plus en plus performants, doivent faire face. Dans son récent ouvrage, Silvia Pettini se penche sur les effets qu'exerce le degré de réalisme (ou de fiction) sur la composante linguistique d'un jeu vidéo et sur ce qu'il implique lors de sa localisation, en soulignant également les différences culturelles dans le contexte vidéoludique.

L'introduction de cette monographie (pp. 1-9) remplit une double fonction. Il s'agit dans le premier chapitre d'expliquer et de justifier la constitution du corpus, composé de trois jeux vidéo, dont le rôle est de refléter « la relation entre le monde réel et le monde virtuel » qui, selon l'auteurice, est la variable la plus susceptible d'influencer la façon de traduire un contenu vidéoludique. La seconde fonction de ce chapitre est de dresser un état des lieux du statut culturel et commercial du jeu vidéo ainsi que de faire le bilan des tendances en localisation, avec un accent sur l'Italie et l'Espagne. L'auteurice ne manque pas de se référer aux deux ouvrages incontournables dans le domaine, écrits par Bernal-Merino (*Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global*, 2015) et par O'Hagan (*Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*, 2013), tout en mettant en évidence les enjeux financiers de la localisation en sollicitant différents rapports annuels sur le marché du jeu vidéo.

Silvia Pettini embraye sur le deuxième chapitre intitulé « Game Localization and Translation » (pp. 10-58), qui a pour but de décrire le contexte théorique et pratique de son étude. En exposant les concepts fondamentaux de la localisation et de la traduction de jeux vidéo, l'auteurice présente les caractéristiques clés de leur traduction (à savoir les contraintes d'espace, la terminologie spécifique au support, l'interactivité, la ludonarration, la non-linéarité textuelle, la multitextualité et la jouabilité). La chercheuse fournit aussi dans ce chapitre non seulement un aperçu des nombreux travaux sur la localisation de jeux depuis la première phase des recherches dans le domaine, mais aussi un résumé des ouvrages de référence, dont ceux d'O'Hagan et de Bernal-Merino. Ensuite, en considérant les jeux vidéo comme des vecteurs culturels, elle discute la notion de « culturalisation » des jeux et décrit les interactions entre la culture de l'espace virtuel et celle du monde réel. Une de ces interactions se manifeste par des tensions pouvant surgir lorsque le contenu culturel des jeux entre en conflit avec celui de la société réelle.

Dans le troisième chapitre, intitulé « Culture-Specificity in Video Games: between Realism and Fictionality » (pp. 59-101), Silvia Pettini présente de manière très détaillée son cadre méthodologique. Pour mener à bien son étude, elle a sélectionné trois jeux vidéo en anglais (son corpus), tous développés par *Electronic Arts* entre 2012 et 2013 : *Medal of Honor Warfighter*, *Battlefield 4*, *Mass Effect 3*. Selon l'auteurice, ils sont identiques en termes de genre, de public et de thème principal ; le seul élément qui les distingue est le degré de réalisme. C'est dans ce même chapitre que la chercheuse discute des concepts de réalie et d'irrealie de Lopenon, en définissant le premier comme « une référence à une entité existante dans le monde réel » [represent references to real cultures] et le second comme « une référence à une entité qui n'existe que dans l'univers du jeu vidéo étudié » [represent references to fictional cultures] (voir

Loponen *Translating Irrealia : Creating a Semiotic Framework for the Translation of Fictional Cultures*, 2009). Ensuite, elle propose, en se fondant sur les travaux de Pedersen (*Subtitling norms for television: An exploration focusing on extralinguistic cultural references*, 2011), une classification des réalias et des irréalias sur la base de critères intratextuels, intertextuels, ethniques, géographiques et sociologiques. Pour clore ce chapitre, l'auteur établit une taxonomie des stratégies de traduction desdits concepts en partant de l'approche la plus sourcière (maintien d'éléments de la langue source), jusqu'à la plus cibliste (recours à d'autres stratégies comme l'omission ou la transcréation).

Le quatrième chapitre, intitulé « Realia and Irrealia in Game Translation » (pp. 102-147), traite, comme son nom l'indique, de la traduction des réalias et des irréalias dans les jeux vidéo. Silvia Pettini compare ici le degré de réalisme ou de fiction des jeux constituant son corpus et examine la manière dont ce facteur influence le matériel textuel ainsi que sa traduction. Pour y parvenir, elle se fonde sur les deux taxonomies qu'elle a mises au point dans le chapitre précédent et illustre la façon dont les réalias et les irréalias se manifestent dans la langue source, l'anglais. Ensuite, elle analyse aussi bien qualitativement que quantitativement les stratégies de traduction employées en fonction des différentes catégories de réalias et d'irréalias présentes dans les localisations italiennes et espagnoles. Ses résultats révèlent que le matériel textuel d'un jeu vidéo est directement lié à la façon dont le monde réel est imbriqué dans le monde virtuel, ce qui influence grandement les choix et stratégies sur le plan de la localisation. Si on se réfère à son analyse, les traducteurs ont besoin de la terminologie existante – p. ex. propre au domaine militaire – lorsqu'ils traduisent un jeu se rapprochant de notre monde. À l'inverse, ils font preuve d'une plus grande créativité quand ils sont confrontés à un jeu qui s'en éloigne.

Le transfert du jargon militaire aux jeux de tir fait l'objet de la cinquième partie de l'ouvrage, intitulée « Military Language between Realism and Fictionality » (pp. 148-175). L'auteur examine de manière approfondie leurs façons de parler, de l'argot jusqu'à la terminologie officielle utilisée dans les instances militaires européennes. Elle y aborde également la question de leurs traductions au sein de son corpus, en partant des grades jusqu'aux communications radio, sans oublier les abréviations. Il ressort de cette étude que, lors de la traduction, la terminologie militaire tend à être maintenue lorsque le degré de réalisme est élevé. La recherche indique également, comme beaucoup d'autres, que l'anglais est utilisé dans la communication militaire en tant que lingua franca. C'est également dans ce chapitre, ainsi que dans le précédent, que les différences en termes de perception sont mises en évidence. Les analyses révèlent que les joueurs français et italiens perçoivent un même contenu de manière différente, ce qui met en évidence les différences linguistiques, culturelles et cognitives entre les marchés cibles.

Dans sa conclusion (pp. 176-196), l'auteur suggère des pistes pour des études ultérieures. Sa recherche a permis de confirmer l'hypothèse que le degré de réalisme ou de fiction d'un jeu vidéo influence directement les choix de traduction. Cette monographie peut par ailleurs servir de point de départ pour de futures études dans le domaine de la localisation, pourvu que le corpus soit agrandi aussi bien en augmentant le nombre de segments parallèles qu'en ajoutant d'autres genres de jeux tels que des jeux de rôle ou d'horreur, par exemple. De plus, comme le rappelle Silvia Pettini, il serait intéressant de prendre davantage en compte la composante audiovisuelle du jeu, car les éléments linguistiques ne sont pas les seuls à être porteurs de sens : la bande-son, le design des personnages, etc., le sont également.

Ce livre présente trois qualités particulièrement appréciables. La première est son côté synthétique. En effet, les chapitres un et deux constituent un excellent résumé du marché du jeu vidéo et du champ recherche en tant que tel. Le deuxième élément positif est son caractère original. L'étude souligne en effet les difficultés rencontrées par les traducteurs lors de la localisation et fournit des pistes pour de futures recherches. De plus, l'auteur utilise de manière innovante des méthodes hybrides s'inspirant de la recherche sur les jeux vidéo et des études descriptives de la traduction, mettant en lumière de nouvelles approches pour l'analyse linguistique et traductionnelle des jeux vidéo. Un dernier point fort de cette étude réside dans la taxonomie, basée sur le continuum de la fiction de Dietz (*Issues in localizing computer games*, 2006), que l'auteur a élaborée, et qui permet de mettre en évidence le rôle que jouent les références culturelles dans les jeux vidéo. Cette méthode inspirante n'est pas seulement utile à la traductologie, mais aussi aux *game studies* en général.

Le choix de l'auteur qui est de comparer des localisations espagnoles et italiennes est extrêmement intéressant, mais il convient aussi de souligner que seuls 40 % de son corpus a été analysé. Cette analyse partielle demeure néanmoins tout à fait justifiée dans la mesure où ce processus est très chronophage. Nous pourrions également regretter le manque de détails concernant la construction du corpus. En effet, compiler un corpus de jeux vidéo peut se révéler éminemment complexe, notamment en raison du type de jeu qu'elle a choisi, car la non-linéarité textuelle ainsi que les intrigues complexes peuvent constituer un frein au processus d'alignement, automatique ou non.

En conclusion, l'ouvrage *The Translation of Realia and Irrealia in Game Localization* apporte un regard nouveau sur le domaine de la localisation en mettant en évidence l'influence du degré de fiction sur la traduction du jeu vidéo, mais aussi grâce au cadre interdisciplinaire adopté. Comme mentionné précédemment, la taxonomie inspirante mise en place par l'auteur ne manquera sûrement pas d'ouvrir la voie à de nouvelles pistes de recherche, et pas seulement en traductologie.