

# TRANSMÉDIALITÉ, JEUX VIDÉO ET IRREALIA : VERS L'INFINI ET UN ÉTOFFEMENT TYPOLOGIQUE

Simon Copet (Université libre de Bruxelles et Université de Mons) : [simon.copet@ulb.be](mailto:simon.copet@ulb.be)

## INTRODUCTION



Irrealia = élément propre à un univers fictif (Loponen, 2009).

Concept étudié sous d'un point de vue traductologique en littérature (Moreno Paz, 2023) et en localisation de jeux vidéo (Pettini, 2022).

→ Typologies linguistiques (Pettini, 2022) et traductologiques (Copet & Ray, en cours).

Copet et Ray : recherche sur les types d'*irrealia* et leur traitement traductologique (sur des franchises nées sous la forme de jeux vidéo).

→ Ce qu'on sait :

- Le **gameplay** influence les types et la fréquence des *irrealia* ;
- La structure narrative (science-fiction ou fantasy) impacte les stratégies de traduction.



QUESTION : LA TRANSMÉDIALITÉ (FRANCHISE PRÉSENTE SUR PLUSIEURS MÉDIAS) REPRÉSENTE-T-ELLE UN CRITÈRE INFLUENÇANT LES IRREALIA?

## OBJECTIFS

Cette recherche présente deux objectifs :

- 1) Mettre à l'épreuve les typologies développées ;
- 2) Déterminer si la transmédiatité influence les types d'*irrealia*, leur fréquence et leur traduction.



## MÉTHODOLOGIE

Pour chaque set (transmédiatique et non transmédiatique), répartition des jeux selon :

- 3 types de **gameplay** (RPG, stratégie et Action-Aventure) ;
- 2 structures narratives (fantasy et science-fiction).

Étude transmédiatique = 600 *irrealia* (6 jeux) et étude non transmédiatique = 1800 *irrealia* (18 jeux).

## RÉSULTATS



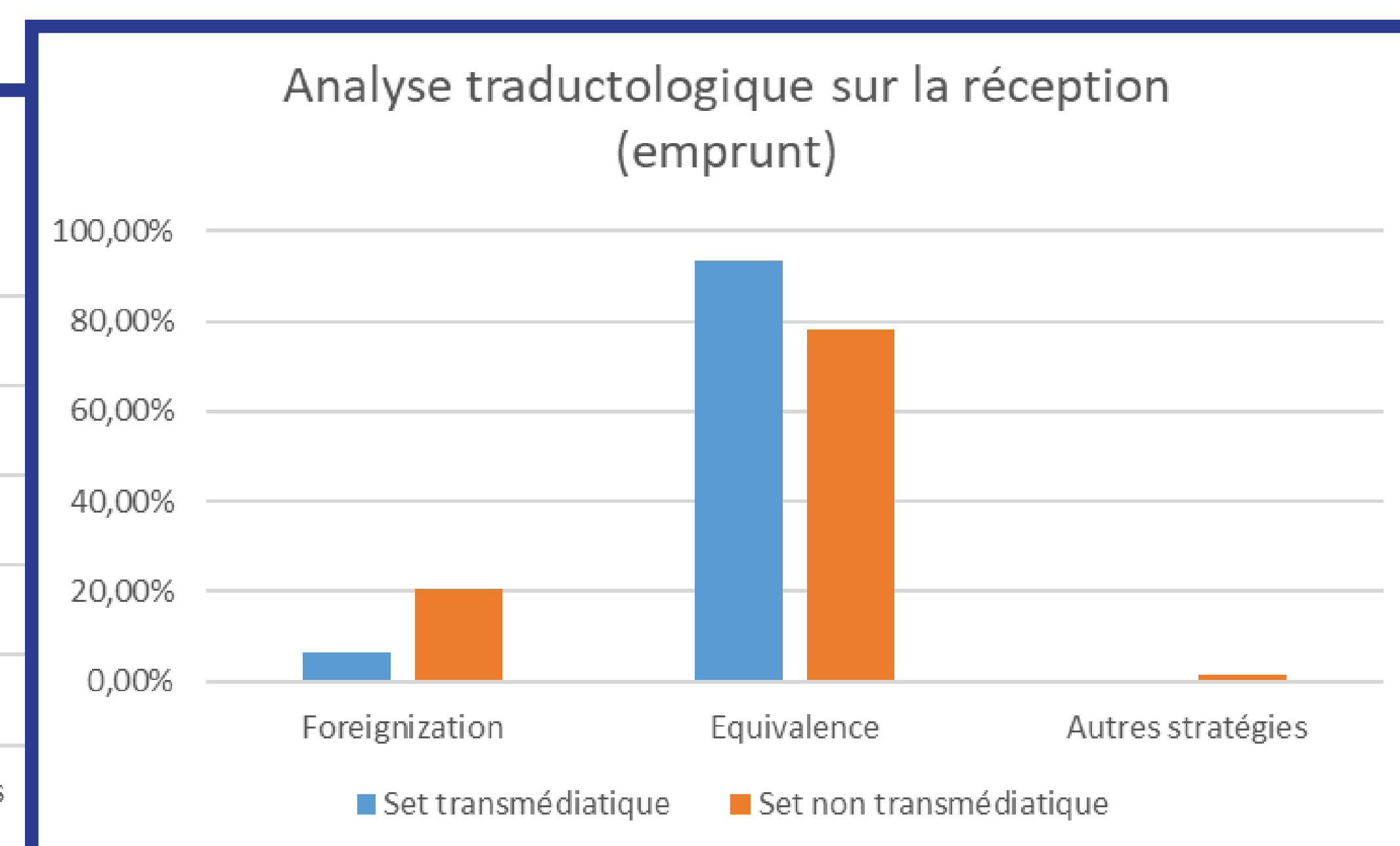
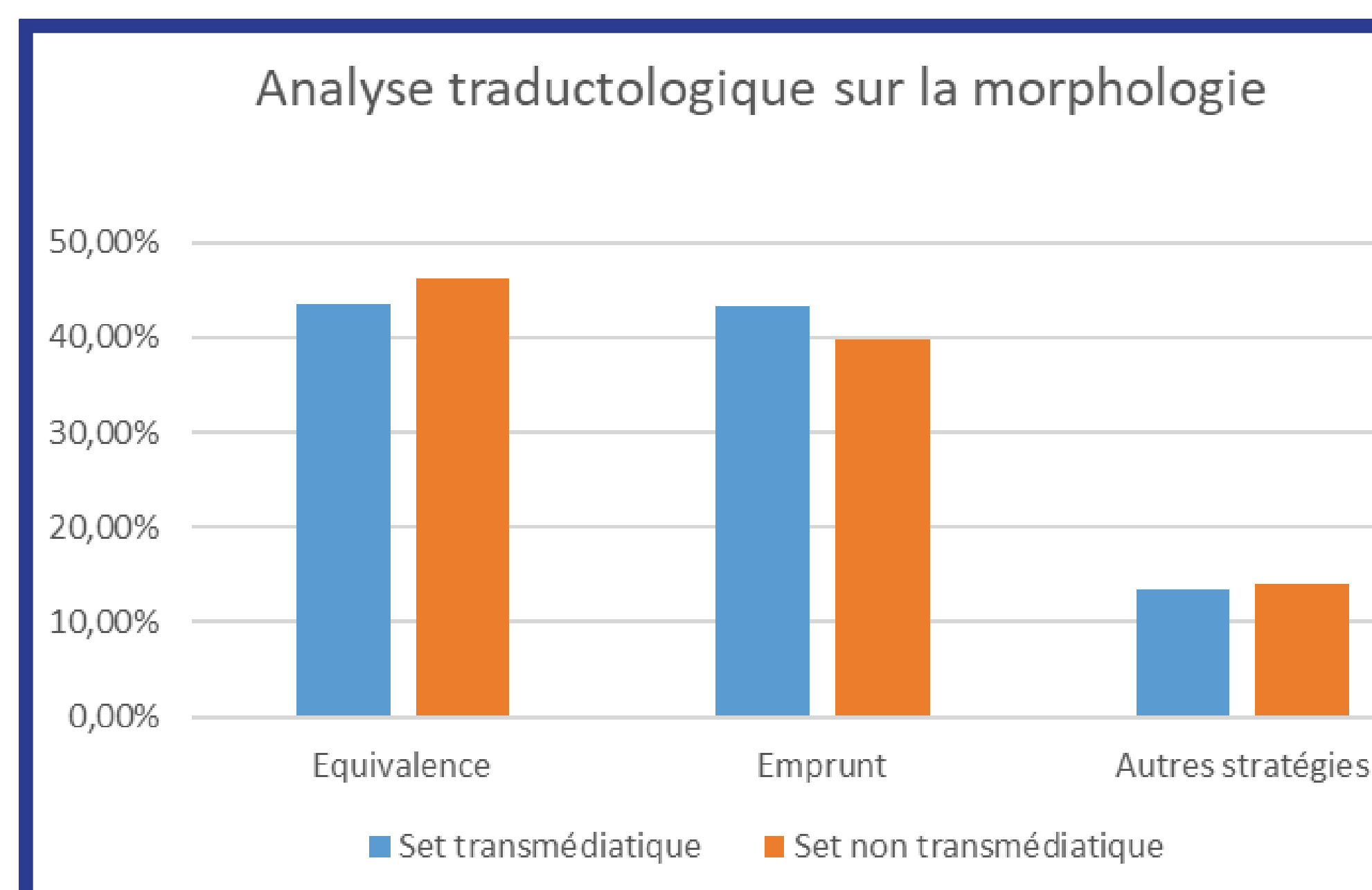
Les analyses ont révélé que la transmédiatité n'influence pas de manière significative :

- les **types** d'*irrealia* (ex. les objets, les compétences, les noms, les lieux, etc.) ;
- leur **fréquence** (≈ 3,5 *irrealia*/100 mots dans les deux sets).

En revanche, elle impacte directement les stratégies de traduction, notamment la réception des emprunts. 3x moins de *foreignization* en contexte transmédiatique.

Axe morphologique :

- **Emprunt** = conservation morphologique de l'*irrealia* entre la langue source et la langue cible.
  - *hookbugs* (EN) > *hookbugs* (FR)
- **Équivalence** = utilisation d'équivalents fonctionnels directs dans la langue cible.
  - *dwarf beer* (EN) > *bière naine* (FR)



Axe de réception linguistique :

- **Foreignization** = trace (lexicale ou phonétique) de la langue et de la culture source dans la traduction.
- **Équivalence** = réception identique dans les deux langues.

## DISCUSSION CONCLUSIVE

Les différences liées à la réception pourraient être attribuables à la **nécessité de non conservation de la langue source** de sorte à ne pas nuire à l'immersion et rentrer en contradiction avec les stratégies de traduction choisies dans les autres médias. Par exemple, retrouver des éléments lexicaux anglais dans la traduction français d'un jeu de la franchise *Le Seigneur des anneaux* pourrait chambouler la réception auprès des joueurs.

## REMERCIEMENTS

Cette recherche a été permise grâce à l'Université libre de Bruxelles (bourse Mini-ARC). Je remercie également Alice Ray pour ses conseils esthétiques liés à la réalisation de ce poster.

## RÉFÉRENCES

- Loponen, M. (2009). Translating irrealia—Creating a semiotic framework for the translation of fictional cultures. *Chinese semiotic studies*, 2(1), 165-175.
- Moreno Paz, M. del C. (2023). Les termes fictionnels ou *irrealia* dans la littérature et leur relation avec les néologismes: vers une étude des procédés de formation de nouveaux mots dans les traductions françaises de "The Lord of the Rings". *Estudios Franco-Alemanes. Revista Internacional De Traducción Y Filología*, 10, 125-139.
- Pettini, S. (2022). *The translation of realia and irrealia in game localization: Culture-specificity between realism and fictionality*. Routledge.