

Anna Sarapuk
Université de Lille
anna.sarapuk@gmail.com

Réflexions sur la traduction du jeu vidéo en tant que nouveau média de représentation littéraire

1. Introduction

Depuis sa naissance, le jeu vidéo constitue un véritable média de représentation. Il s'inspire et représente des problématiques, inquiétudes et considérations liées à l'époque, et ce dès ses débuts. Ainsi, le chercheur français Sébastien Genvo remarque que *Space Wars*, développé en 1962, s'appuie sur la course à l'espace qui opposait alors les États-Unis à l'URSS, en pleine guerre froide [Genvo, 2003]. Bien que les univers imaginaires se multiplient avec l'apparition de jeux toujours plus nombreux qui se déroulent dans des mondes entièrement fictifs, certains thèmes qui préoccupent l'actualité peuvent être décelés : développement des armes biologiques dans la série *Resident Evil*, généralisation de l'arme nucléaire dans *Fallout*, lutte contre le terrorisme dans *Medal of Honor*, discriminations sociales dans *Deus Ex : Mankind Divided*, etc.

Aujourd'hui, les jeux vidéo sont nombreux et s'inspirent de sources très variées, dont la littérature. Ainsi, le jeu vidéo constitue un nouveau média de représentation littéraire. Comment les sources littéraires

transparaissent-elles dans les jeux vidéo qui s'en inspirent ? Pour esquisser une réponse à cette question, deux jeux relevant de deux genres littéraires différents seront brièvement examinés. Nous nous intéresserons au roman policier avec *ABC Murders* ainsi qu'à la fantasy avec *The Witcher III*. Toutefois, avant d'entrer dans le vif du sujet, il convient de définir ce qu'est un jeu vidéo.

En France, le jeu vidéo entre dans le domaine de la recherche universitaire avec Sébastien Genvo qui s'intéresse notamment aux enjeux culturels de ce nouveau média. Le chercheur remarque que « la condition première pour qu'il y ait un jeu vidéo est la présence d'un système informatique » [Genvo, 2003 : 7]. Il fait remonter l'origine de l'industrie vidéoludique au début des années 1960 avec le développement du jeu *Space Wars* cité plus haut. Les premières consoles de salon sont mises au point dès la moitié des années 1970 par la société Atari. Les jeux sur borne d'arcade sont développés en parallèle pour connaître un véritable essor à la fin des années 1970 et au début des années 1980. Jusqu'à la fin des années 1980, malgré les bénéfices considérables engrangés par les sociétés de jeux vidéo, leur développement demeure l'affaire d'équipes réduites.

Selon Genvo, c'est au début des années 1990 que le développement des jeux vidéo se complexifie. Les équipes de production augmentent, les coûts également. Aujourd'hui, l'enjeu est double, et « le développement d'un jeu vidéo répond à la fois à un souci créatif et à des impératifs commerciaux » [Genvo, 2003 : 7]. Les thématiques et les façons de jouer se sont diversifiées, et le jeu vidéo évolue au fil des avancées technologiques. Les supports vidéoludiques se sont multipliés : ordinateur, consoles de salon, plateformes mobiles (smartphones, tablettes) de plus en plus prisées par les utilisateurs.

Le jeu vidéo occupe une place de plus en plus importante dans l'industrie du divertissement, en termes de nombre de joueurs comme en termes de parts de marché. En France, son chiffre d'affaires est en croissance constante. Il représente 4,9 milliards d'euros en 2018 et ambitionne la place de première industrie culturelle française [SELL, 2016, 2019]. Face à des chiffres de telle ampleur, il semble naturel de s'intéresser à la diffusion linguistique du média qu'est le jeu vidéo, notamment par le biais de la traduction, ainsi qu'aux rapports qu'il entretient avec la littérature ou encore le cinéma. Cette problématique est d'autant plus intéressante que le jeu vidéo est de plus en plus souvent considéré comme un véritable

produit culturel. L'exemple en est donné en Pologne avec *The Witcher* [CD Projekt, 2007, 2012, 2015], dont le deuxième volet a été offert à Barack Obama par Donald Tusk, alors premier ministre polonais, lors d'une visite du président américain en Pologne en 2011, et dont le personnage principal, Geralt de Riv, apparaît sur un tirage de timbres.

Le jeu vidéo obéit à des problématiques proches de celles qui concernent les littératures dites de grande diffusion en termes de souci de vente et de divertissement. De même que le jeu vidéo, ces littératures font partie de ce qui est parfois péjorativement désigné comme « culture de masse » et dont l'objectif est d'atteindre un public aussi vaste que possible. Alors, comment ces littératures se trouvent-elles représentées dans le jeu vidéo, sachant que le support vidéoludique recourt non seulement au texte, mais aussi à l'image et au contenu auditif dans sa mise en scène ? Pour fournir un début de réponse, intéressons-nous à la représentation du roman policier dans le jeu vidéo.

2. *ABC Muders*, un polar dans le jeu vidéo

Le roman policier raconte une histoire où un crime – le plus souvent, un ou plusieurs meurtres – est commis. Les personnages centraux se fixent pour objectif de découvrir les coupables et les circonstances du méfait. Œdipe roi de Sophocle est considéré par certains comme un précurseur du roman policier, car il en contient tous les éléments : un crime est commis ; les années passent puis, pour sauver sa cité, Œdipe décide de faire la lumière sur ce meurtre, aussi mène-t-il une véritable enquête [Benvenuti, Rizzoni, Lebrun, 1982 : 7] . Il découvre finalement le plus improbable des coupables, à savoir lui-même.

Les exemples d'histoires antiques où un meurtre doit être résolu peuvent être plus nombreux. Il leur manque cependant un élément central du roman policier moderne : l'enquête par un policier ou un détective. En effet, comme le remarque le critique britannique George Bates, l'organe policier n'existait pas encore dans l'Antiquité [Mesplède, Tulard, 2019]. Le roman policier serait ainsi apparu en 1842 avec la publication de *Double Assassinat dans la rue Morgue* d'Edgar Allan Poe. La composante criminelle d'une part, et policière ou « détective » de l'autre, forment donc deux ingrédients inhérents au roman policier.

Jean-Patrick Manchette écrivait en 1982 :

Le roman policier, si l'on veut bien laisser de côté quelques précurseurs supposés dans l'Antiquité ou les contrées lointaines, appartient spécifiquement à ce que les sociologues appellent la culture de masse ; que la critique sociale extrémiste a préféré nommer culture-marchandise. Comme d'autres genres de textes (et comme certains médias dans leur quasi-totalité), le roman policier se fait immédiatement pour le marché [Benvenuti, Rizzoni, Lebrun, 1982 : 7].

Avec l'évolution du genre, cette vision du roman policier est-elle toujours valable aujourd'hui ? Bien que notre réflexion ne porte pas sur cette question, force est de constater que le polar fascine toujours autant le grand public. L'exemple en est donné avec d'importants succès littéraires réinterprétés sur grand ou petit écran – ne citons ici que la série de romans *Millénium* adaptée au cinéma (plus d'un million de spectateurs en 6 semaines rien qu'en France pour le premier volet sorti en 2009 selon les données d'Allociné [Allociné, 2019]). Dès lors, le parallèle avec le jeu vidéo s'établit aisément, car il s'agit là aussi d'un support qui « se fait immédiatement pour le marché ». Il peut ainsi particulièrement convenir aux réadaptations vidéoludiques. Alors, comment le roman policier est-il représenté dans le jeu vidéo ?

L'exemple auquel nous allons nous intéresser est le jeu *ABC Murders* inspiré du roman éponyme d'Agatha Christie. En France, il est paru sous le titre *ABC contre Hercule Poirot*.

Agatha Christie est née en 1890 et morte en 1976 au Royaume-Uni. Elle est une écrivaine très prolifique avec 66 romans, 154 nouvelles et 20 pièces de théâtre à son actif. Ses romans mettent en scène d'une part Miss Marple, une vieille dame qui résout les crimes grâce à son intuition et sa connaissance de la nature humaine, et d'autre part Hercule Poirot sur lequel porte cette réflexion. Ce détective belge qui collabore avec la police britannique apparaît dans 33 romans et 51 nouvelles et inspire le cinéma depuis 1931 avec *Alibi*, film de Leslie S. Hiscott avec Austin Trevor dans le rôle de Poirot, et jusqu'à aujourd'hui, avec *Le Crime de l'Orient-Express* (2017) de Kenneth Branagh où le réalisateur incarne le personnage principal.

ABC Murders est paru en 1936 en Angleterre et au Royaume-Uni, puis en 1938 en France sous le titre *ABC contre Poirot*. Dans ce roman, Hercule Poirot reçoit des courriers anonymes qui le défient de mettre un terme à une série de meurtres dont le nom des victimes et le nom des lieux est alphabétique : Mms Ascher à Andover, Mlle Barnard à Bexhill,

etc. Finalement, la police découvre l'homme vers qui pointent tous les indices. Il s'agit toutefois d'un faux coupable, piégé par le véritable meurtrier. Poirot sera celui qui dévoile la supercherie.

La représentation vidéoludique de l'ouvrage se fait à plusieurs niveaux : personnages, époque, lieu géographique ou encore dynamique d'action. Ainsi, elle entre dans le domaine de la traduction intersémiotique, dernier des trois types de traduction définis par Jakobson dans le quatrième chapitre de ses *Essais de linguistique générale*. Selon Jakobson, la traduction peut en effet s'opérer de trois manières différentes : soit le signe est « interprété dans la même langue » (traduction intralinguale ou reformulation), soit il est « traduit d'une langue à une autre » (traduction interlinguale ou traduction proprement dite), soit il est « transposé vers un système de signes non linguistiques » (traduction intersémiotique ou transmutation) [Jakobson, 1963].

La question qui se pose est de savoir quelle est la fidélité possible du jeu vidéo par rapport à sa source littéraire, et comment celle-ci se reflète par le biais des différents moyens offerts par le support vidéoludique.

Le premier élément qui se remarque lors de l'examen d'un jeu est, évidemment, son environnement graphique. Les moyens et techniques actuellement utilisés dans le développement des jeux sont nombreux, et tendent à un réalisme et une précision graphique plus ou moins importante selon l'effet recherché, les moyens des développeurs, les plateformes sur lesquelles le jeu va être présent, etc. Dans *ABC Murders*, la technique employée est celle du *cel shading*, qui utilise des formes contournées de noir et des plats de couleurs et qui donne souvent un effet semblable à ce que l'on peut observer dans les bandes dessinées. Les détails sont peu nombreux, mais suffisent à transmettre l'information visuelle désirée.

Ainsi, Hercule Poirot est représenté avec ses attributs habituels que l'on retrouve déjà non seulement dans les livres de Christie, mais aussi dans leurs adaptations télévisées. Il s'agit d'un personnage amateur de bonne chair et arborant une moustache dont il est fier :



Image 1 : Hercule Poirot, *ABC Murders*

De même, l'époque et les lieux de l'action sont représentés dans un style similaire et utilisent un certain nombre d'attributs, que l'on pourrait qualifier d'accessoires, qui permettent de les localiser : costumes des personnages, voitures et téléphones anciens, etc.

Toutefois, la représentation de l'ouvrage littéraire dans le jeu vidéo ne passe pas uniquement par les effets visuels offerts à l'utilisateur, et peut avoir des implications purement textuelles qui ont une influence tant sur le travail du traducteur que sur la réception du produit final par le joueur. Les enjeux textuels prennent leur importance dès le titre de l'œuvre : ainsi, pour le jeu vidéo, le titre n'est pas traduit, contrairement à l'ouvrage littéraire. Au lieu de jouer à *ABC contre Poirot*, le consommateur français se plonge dans *ABC Murders*, quitte à instaurer une confusion dans la réception du jeu ; toutefois, l'élément textuel « ABC » se retrouve aussi bien dans la version française que dans la version originale et permet un repérage aisé pour le joueur français. Il est intéressant de noter ici que la traduction des titres des jeux vidéo ne se fait pas de façon uniforme pour tous les ouvrages vidéoludiques et qu'il n'y a pas de réelle convention en la matière. Ainsi, nous avons ici affaire à un titre qui a déjà son acception en français, mais dont la traduction est ignorée. Il arrive

toutefois également que les titres soient traduits de l'anglais vers le français, comme c'est le cas pour *Shadow of Mordor* connu en France sous le titre *L'Ombre du Mordor*. Chose plus étrange, certains titres anglais ont été transformés, mais conservés en leur langue natale. Ils paraissent en France sous des appellations différentes de l'original, mais toujours en langue étrangère : par exemple, *End of Eternity* est devenu *Resonance of Fate*. Le jeu japonais *Biohazard* est quant à lui connu sous son nom anglais *Resident Evil*.

Dans *ABC Murders*, les problématiques textuelles de la représentation par le biais du jeu vidéo ne touchent pas uniquement au titre. Ainsi, certains personnages peuvent avoir des tics langagiers ou des phrases fétiches. Pour Poirot, une telle phrase serait sans doute : « Faisons marcher nos petites cellules grises », présente à de nombreuses reprises dans la bouche du personnage sur les différents supports. Le jeu vidéo se propose non seulement d'intégrer cette phrase aux dialogues du personnage, mais en offre aussi une représentation visuelle par le biais d'étapes du jeu où le joueur doit littéralement « faire marcher ses petites cellules grises » pour faire le lien entre les différentes preuves qu'il a récoltées dans son enquête en tant que Poirot. La représentation passe alors à la fois par la traduction interlinguale et par la traduction intersémiotique [Jakobson, 1963] pour offrir une expérience plus complète. C'est ainsi que cette étape se présente visuellement :



Image 2 : Résolution d'une enquête dans *ABC Murders*

La ligne supérieure présente la question à laquelle le joueur doit répondre. La partie centrale permet de juxtaposer des éléments d'enquête pour en tirer une conclusion. Quant à la ligne inférieure, elle contient les différents indices mis à jour parmi lesquels le joueur peut opérer son choix.

La représentation d'un élément de langage par une phase de jeu interactive permet de dévoiler une différence essentielle entre ouvrage littéraire et vidéoludique, présente au niveau de la dynamique de l'histoire. Ainsi, les moyens de tenir le lecteur en haleine diffèrent radicalement de ceux mis en œuvre pour garder l'attention du joueur. *ABC Murders* est un jeu de type *point and click*, c'est-à-dire que le joueur doit examiner son environnement pour choisir les éléments avec lesquels il souhaite interagir ; il s'agit, somme toute, d'un mode de jeu relativement statique qui ne met pas les réflexes du joueur à l'épreuve comme peuvent le faire, par exemple, les jeux de tir. L'attention est portée sur l'observation et la résolution de nombreuses énigmes ou puzzles. L'exigence d'interactivité est une problématique essentielle dans l'adaptation vidéoludique des œuvres littéraires, et nécessite parfois de modifier quelque peu la narration. Ainsi, dans le roman, Hercule Poirot remarque la présence d'une photographie bien en évidence sur un meuble chez la première victime, Mme Asher. Dans le jeu vidéo, cette photographie est contenue dans un coffret en bois fermé à la manière d'un casse-tête chinois, et le joueur doit parvenir à l'ouvrir pour avoir accès à cet élément clé de l'enquête. Ces différences entre jeu et livre, nécessaires pour capter efficacement l'attention du joueur, peuvent également porter sur des éléments moins anecdotiques que l'emplacement d'un objet. Ainsi, dans le livre, l'enquête piétine jusqu'au quatrième meurtre alors que dans le jeu, Poirot déclare dès la deuxième lettre du tueur qu'il est déjà possible de deviner quelque chose sur la première victime : la progression est plus rapide et plus marquée dans le jeu, ce qui permet de dynamiser l'histoire à l'attention du joueur.

Cette première partie de notre réflexion a permis de montrer que la représentation de la littérature dans le jeu vidéo peut être ce que l'on pourrait qualifier d'« adaptative », c'est-à-dire reproduire fidèlement l'univers et l'histoire d'un livre. Il ne s'agit ici que d'un exemple parmi d'autres, mais le polar peut être représenté de bien des manières. Ainsi, à la traduction intersémiotique – graphismes plus ou moins réalistes, portraits de personnages au plus proche de ceux fournis dans les sources littéraires, éléments visuels permettant l'accessoirisation de l'environnement,

éléments auditifs tels qu'une musique d'époque ou des accents particuliers qui peuvent être relatifs à des régions géographiques précises – vient s'ajouter la traduction interlinguale, par la présence de phrases, de champs lexicaux, d'expressions, etc. qui renverront directement ou indirectement à l'œuvre littéraire source. Pour un jeu aussi fidèle à l'ouvrage d'origine que l'est *ABC Murders*, il conviendrait que le ou les traducteurs travaillent en référence à une version anglaise et une version française des livres, et ce afin de respecter au maximum l'univers tant de l'auteur que des créateurs du jeu. Toutefois, ceci peut être difficilement envisageable compte tenu des délais de la traduction ou d'autres facteurs externes pouvant influencer sur le souci de précision.

ABC Murders se déroule dans le monde réel, en se basant avec exactitude sur l'histoire du livre, ses personnages, etc. Qu'en est-il d'un jeu qui puise ses racines dans la fantasy, et qui est non plus l'adaptation stricte de l'original, mais une extrapolation élaborée à partir de l'univers créé par un auteur ?

3. *The Witcher III*, exemple d'un roman fantasy dans le jeu vidéo

Notre réflexion sur l'adaptation d'un roman fantasy en jeu vidéo porte sur *Witcher III* du studio polonais CD Projekt. Il s'appuie sur la série de romans *Sorceleur* d'Andrzej Sapkowski, auteur lui aussi polonais.

Paru entre 1993 et 2013, traduit en français entre 2003 et 2012, publié aux éditions Bragelonne, puis réédité dans la collection Milady, *Sorceleur* d'Andrzej Sapkowski est un ouvrage composé de huit volumes au total à ce jour : deux recueils de nouvelles, un cycle en cinq épisodes et une préquelle. La série a été adaptée au cinéma en 2001 par Marek Brodzki. *Sorceleur* a ensuite inspiré le studio de développement de jeux vidéos CD Projekt, avec la parution en 2007 du premier volet de la trilogie *The Witcher*, suite hypothétique à la saga qui respecte l'univers élaboré par Sapkowski dans tous ses détails. Il s'agit probablement à ce jour de la plus grande réussite internationale des studios polonais de développement de jeux vidéo. Ce triomphe eut pour conséquence une deuxième partie sortie en 2012 et une troisième en 2015. Le succès du livre en France peut entre autres s'expliquer par la médiatisation importante du jeu vidéo, support toujours plus prisé du public. Ainsi, bien que les premiers volumes aient été traduits avant l'apparition du jeu vidéo, la sortie des deux premiers volets du jeu a été suivie de près par une réédition de tous les tomes

existants du livre. L'illustration de la première de couverture de chaque volume chez Milady est en relation directe avec le jeu : si les images n'en sont pas directement tirées, c'est le visage du Geralt du jeu vidéo qui y apparaît. Non seulement les graphismes sont ceux du jeu, mais les images elles-mêmes n'établissent pas de lien avec l'histoire racontée dans le livre, mais dans le jeu. Ainsi, l'illustration du second recueil de nouvelles est la suivante :



Image 3 : Illustration de *L'Épée de la Providence* aux éditions Bragelonne

Nous voyons Geralt, le protagoniste principal, en premier plan, et Triss Merigold, un personnage secondaire, en deuxième plan. Cependant, le personnage de Triss, qui occupe une place importante dans les jeux *The Witcher*, n'apparaît même pas dans ce recueil de nouvelles – le choix de l'utiliser en couverture interpellera donc le lecteur qui n'aura pas joué au jeu et semble uniquement présent pour inciter le joueur à l'achat. Quelles que soient les motivations réelles des éditeurs pour ces choix, les liens que le jeu a établis avec le livre sont très forts.

À l'instar du genre policier, la fantasy s'est définie par la littérature. De nombreux chercheurs, de Jacques Baudou [Baudou, 2016] à Dorota

Gutfeld [Gutfeld, 2012], se sont proposés de la décrire et de la dater. Andrzej Sapkowski lui-même s'est intéressé à la question et en a donné la définition suivante :

La fantasy, c'est raconter un mythe, un conte, une légende, mais dans une langue qui n'est pas du registre du conte de fées. On peut voir une analogie entre le roman policier et le roman fantasy. L'un comme l'autre laissent paraître une certaine stylisation pour engendrer l'improbabilité [...]. La fantasy pose les mêmes exigences que celles exigées de Chandler, Spillane, Hammett et Fleming pour le roman policier : raconter une histoire invraisemblable de façon vraisemblable [Sapkowski, Bereś, 2014 : 33, trad. A.S.].

Relevant d'abord de la littérature, la fantasy se retrouve en appliquée à des supports très variés pour lesquels la même définition pourrait être utilisée : cinéma, jeu vidéo, bande dessinée, etc. Alors, comment la fantasy d'inspiration littéraire est-elle représentée dans le monde vidéoludique ?

La représentation du polar dans le jeu vidéo analysée précédemment est une représentation que l'on pourrait qualifier d'« adaptative » : elle fait correspondre l'histoire d'un livre aux dynamiques vidéoludiques. La représentation qu'a fait CD Projekt Red du livre *Sorceleur* diffère quelque peu de cette méthode : il s'agit d'une représentation que l'on pourrait désigner comme « extrapolative » et qui prendrait pour base l'univers et l'histoire du livre pour en créer une suite en jeu vidéo.

The Witcher III est le troisième et dernier volet d'une trilogie qui a commencé à paraître en 2007. Cette ultime partie est sortie sur consoles et ordinateurs en mai 2015 et s'est dotée de deux extensions majeures courant 2016¹. L'univers du jeu correspond à celui créé par Sapkowski, tant par les paysages représentés que par la fidélité des personnages aux descriptions littéraires ou encore par la présence de divers éléments qui renvoient aux livres et permettent de créer des liens supplémentaires avec l'œuvre originale.

De même que pour *ABC Murders*, le premier canal de représentation est graphique. Les personnages sont représentés conformément aux descriptions de l'auteur : Geralt avec ses épées et ses cheveux blancs, Yennefer avec ses yeux violets, ses cheveux noirs et sa tenue noire et blanche,

¹ Intitulées *Blood and Wine* et *Hearts of Stone*, ces extensions permettent au joueur de continuer l'expérience de jeu dans de nouveaux espaces pendant plusieurs dizaines d'heures, ce qui en fait des extensions importantes pour le jeu vidéo initial.

etc. Les lieux correspondent à ceux décrits dans le livre : Oxenfurt, Wyzima, ou encore Novigrad. La période historique pseudo-médiévale est également représentée par le biais de l'accessoirisation et se manifeste dans les costumes des personnages, les moyens de transport (chevaux, charrettes), les armes utilisées, etc. Nous n'allons pas nous attarder sur ces éléments car, bien que leur analyse soit intéressante du point de vue de la représentation, nos observations rejoignent celles déjà réalisées pour *ABC Murders*. Notons ici que nous proposons une analyse plus poussée de ces éléments ainsi que de leurs implications culturelles dans notre thèse de doctorat [Sarapuk, 2017].



Image 4 : Image promotionnelle du jeu *The Witcher III* faisant figurer les attributs du héros des romans : cheveux blancs, pendentif en forme de loup

The Witcher III introduit une forme particulière de représentation, que l'on pourrait qualifier de « culturelle », et qui permet de transmettre le caractère polonais, sinon slave, du jeu. Cette polonité se fait ressentir dans les décors ou encore dans les noms de certains lieux ou personnages. Elle a également une influence très directe pour le traducteur par ses manifestations purement textuelles.



Image 5 : Détail de décor d'une auberge qui rappelle les motifs traditionnels polonais

Les références textuelles s'expriment notamment par la présence de contes et légendes polonais inscrits dans la trame du jeu. L'exemple en est donné avec une quête secondaire intitulée « La Tour des Souris » (en polonais, « Mysia Wieża ») et qui se réfère à la légende polonaise du même nom. Dans l'histoire populaire, un roi empoisonne tous ses rivaux pour s'emparer de leurs terres. Toutefois, son méfait est découvert et il est obligé de fuir. Il se réfugie dans une tour qu'il a faite construire sur un lac, où il finit dévoré vivant par des souris. De même que dans la légende, l'action du jeu concerne une tour sur un lac, infestée de rongeurs. Toutefois, le seigneur des lieux n'a pas été dévoré par ces derniers, mais tué lors d'un soulèvement populaire qui a fait suite à ses exactions. Le joueur de *Witcher III* retrouve ici un processus qui est cher à Sapkowski dans la création de ses romans : l'évhémérisme. Il s'agit d'une tendance à la rationalisation qui fait rechercher des sources réelles aux mythes et légendes [Testard-Vaillant, 2017], et qui est présente tout au long des livres qui constituent la saga du *Sorceleur* : dans son écriture, Sapkowski s'est inspiré de divers contes et légendes et les a transformés de manière à en faire apparaître les racines dans son univers fictif, le plus souvent dénuées de toute féerie. Ainsi, la représentation opérée par le jeu vidéo est présente à un double niveau : celui de la culture d'une part, et celui des

processus créatifs de l'auteur de l'autre, ajoutant une nouvelle dimension à la traduction intersémiotique appliquée au jeu vidéo.

La représentation textuelle de la polonité passe également par l'introduction de références à la littérature polonaise. Nous retrouvons ainsi trace des *Aïeux* (titre polonais : *Dziady*) d'Adam Mickiewicz dans la quête intitulée « Dziady » dans la version polonaise du jeu, et « La Veillée des Ancêtres » dans la version française. Outre le titre, la mise en scène comporte des éléments en rapport avec *Les Aïeux*, notamment la présence de spectres ou de fantômes. Toutefois, la référence se perd totalement lors du passage en français car le titre de la quête n'est pas traduit en accord avec celui de l'ouvrage. Les causes de cet effacement culturel peuvent être nombreuses : traduction du jeu en français depuis l'anglais, méconnaissance culturelle des équipes en charge de la traduction, etc.

Enfin, notons pour terminer que *Witcher III* est un excellent exemple de la représentation dans le jeu vidéo par le biais de la musique. Les différentes pistes musicales qui ponctuent le jeu ont été composées par Marcin Przybyłowicz, un artiste polonais, et interprétées par Percival Schuttenbach, groupe de musique polonais connu pour son utilisation d'instruments traditionnels et qui, par ailleurs, a calqué son nom sur un personnage de *Sorceleur*.

4. Conclusion

Deux types de représentation vidéoludique de la littérature ont été mis à jour : la représentation que nous avons qualifiée d'« adaptative » avec *ABC Murders*, c'est-à-dire une histoire adaptée plus ou moins fidèlement dans un univers fidèle à celui décrit dans le livre d'une part ; d'autre part, une représentation que nous proposons d'appeler « extrapolative » avec *The Witcher III*, à savoir l'invention d'une suite ou d'aventures inédites en relation avec l'univers du livre. Les deux types de représentation contiennent des éléments communs : description visuelle d'une époque ou d'un lieu, représentation fidèle de personnages littéraires, éléments textuels tirés du livre original. Toutefois, la représentation extrapolative permet d'introduire une dimension interprétative qui se mue en représentation culturelle : ainsi, le sorcier Geralt évolue dans un monde à forte composante slave et se fait le représentant d'une culture slave, voire polonaise. Notons par ailleurs que le processus inverse est également possible :

il existe des jeux vidéo qui ont inspiré des livres, comme la série *Mass Effect* qui a donné naissance à plusieurs romans [Karpyszyn : 2017].

Ainsi, le jeu vidéo constitue un réel média de représentation culturelle. De plus en plus prisé par un public de tous âges et de tous milieux, il peut également être de plus en plus souvent considéré comme un moyen de découvrir l'Autre ou d'en apprendre plus à son sujet. Ses possibilités didactiques sont d'ailleurs de mieux en mieux exploitées, par le courant du *serious game*, par l'introduction d'expériences éducatives vidéoludiques dans les écoles, etc. De cette manière, le jeu vidéo pourrait devenir un objet traductologique à part entière qui mérite l'attention en tant que sujet de recherches.

Bibliographie

- Baudou, J. (2016), « La *fantasy*, historique et définition du genre », disponible en ligne : <http://www.lecturejeunesse.org/articles/la-fantasy-historique-et-definition-du-genre/>.
- Benvenuti, S., Rizzoni, G., Lebrun, M. (1982), *Le Roman criminel. Histoire, auteurs, personnages*, L'Atalante, Paris.
- Genvo, S. (2003), *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, L'Harmattan, Paris.
- Gutfeld, D. (2012), *Elementy kulturowe w angielsko-polskich przekładach science-fiction i fantasy* [fr. Éléments culturels dans la traduction de la science-fiction et de la fantasy de l'anglais vers le polonais], Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń.
- Jakobson, R. (1963), *Essais de linguistique générale. 1. Les Fondations du langage*, Éditions du Minuit, Paris.
- Karpyszyn, D. (2017), *Mass Effect, l'intégrale du premier cycle*, Bragelonne, Paris.
- Larsson, S. (2013), *Millénium, l'intégrale*, Actes Sud, Arles.
- Mesplède, C., Tulard, J. (2019), *Roman policier : les grands articles*, Encyclopædia Universalis France.
- Sapkowski, A. (2011), *Rękopis znaleziony w smoczey jaskini. Kompendium wiedzy o literaturze fantasy*, SuperNowa, Warszawa.
- Sapkowski, A., Bereś, S. (2014), *Historia i Fantastyka*, SuperNowa, Warszawa.
- Sarapuk, A. (2017), *Connaissances culturelles et contextuelles dans la traduction lors du passage du polonais vers le français*, thèse soutenue le 13 décembre 2017, disponible en ligne : <https://hal.inria.fr/tel-01787764/>.

- Testard-Vaillant, P. (2017), « D'où viennent-ils ? », *Les Cahiers Science et Vie*, n° 166., pp. 42-43.
- Todorov, T. (1976), *Introduction à la littérature fantastique*, Éditions du Seuil, Paris.

Romans du corpus :

- Christie, A. (2014), *ABC contre Poirot*, Le Livre de Poche, Paris.
- Sapkowski, A. (2008), *L'Épée de la Providence*, trad. A. Dayet A., Bragelonne, Paris.
- Sapkowski, A. (2003), *Le Dernier Vœu*, trad. L. Dyèvre, Bragelonne, Paris.

Ressources en ligne :

- Allociné : http://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=140296.html.
- Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs SELL (2016), <http://www.sell.fr/news/bilan-2016-annee-record-dans-lhistoire-du-jeu-video>.
- Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs SELL (2019), https://www.sell.fr/sites/default/files/essentiel-jeu-video/sell_essentiel_du_jeu_video_2019_0.pdf.

Jeux vidéo² :

- Deux Ex: Mankind Divided* (2016), Eidos Montréal, Square Enix.
- Fallout 4* (2015), Bethesda Softworks.
- Mass Effect* (2007, 2010, 2012), Bioware, Electronic Arts/Microsoft Game Studios.
- Medal of Honor* (1999, 2000, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2010, 2012), Danger Close, Electronic Arts.
- Resident Evil* (1996, 1998, 1999, 2000, 2002, 2005, 2009, 2012, 2015, 2017), Capcom.
- Resonance of Fate* (2010), Tri-Ace, Sega.
- Space Wars* (1974), Cinematronics.
- The Witcher* (2007, 2012, 2015), CD Projekt Red.

Films :

- Alibi* (1931), Leslie S. Hiscott, Twickenham Film Studios.
- Millénium, le film* (2009), Niels Arden Oplev, UGC Distribution.

² Les jeux vidéo sont présentés comme suit : titre de l'oeuvre (année[s] de parution), Société de développement, Maison d'édition (il est possible que la même entité assume ces deux rôles).

Le Crime de l'Orient Express (2017), Kenneth Branagh, Twentieth Century Fox.
Wiedźmin (2001), Marek Brodzki, Heritage Films.

RÉSUMÉ

Bien que son développement à grande échelle soit relativement récent, le jeu vidéo se popularise depuis maintenant près d'un demi-siècle.

Il a rapidement commencé à puiser son inspiration dans la littérature avec des jeux tels que *The Hobbit* paru en 1986 sur Amstrad CPC. Il s'agissait alors d'un média brut qui n'offrait que peu de possibilités, tant aux joueurs qu'aux développeurs.

Aujourd'hui, le marché du jeu vidéo s'adresse à des millions, voire à des milliards de personnes dans le monde entier, et met en œuvre des technologies toujours plus évoluées. Il ne s'agit plus seulement de donner au joueur des objectifs simples, comme c'était le cas avec les bornes d'arcade des années 1970, mais de faire évoluer un ou plusieurs personnages dans des univers toujours plus complexes.

Bien souvent, ces univers s'appuient sur la littérature, et en deviennent ainsi une représentation qui doit prendre en compte toutes les facettes de l'univers interprété : graphismes (décors et personnages), musique, gameplay, mais aussi ce à quoi s'intéresse la traduction, à savoir le langage. Nous nous appuyons sur les jeux vidéo *ABC Murders* et *The Witcher III* pour examiner les facettes du livre transmises dans le jeu vidéo et la façon dont leur traduction intersémiotique et interlinguale se manifeste.

Mots-clés : Traduction intersémiotique, représentation littéraire, jeux vidéo, roman fantasy, roman policier

ABSTRACT

Reflections on Video Games Translation as a Literary Representation in the New Media

Large-scale development of video games can be considered as a somewhat new phenomena, even though video games have been gaining more and more adepts during the last few decades.

Since the very beginning, videogames have sought for inspiration in literature, with games such as "The Hobbit" released in 1986 on Amstrad

CPC. Back then, it was a raw media that didn't offer much possibilities to the players as well as to the developers.

Today, millions of people – not to say billions – play videogames in the entire world. Technologies related to videogames development are more and more complex. Now, the player doesn't only have to complete simple objectives like with arcade cabinets back in the 1970's. He can control complex characters and have them evolve in rich environments.

Videogame universes are often based on literature, and thus become a representation of literature that has to consider every aspect of the works it interprets: graphisms (sets and characters), music, gameplay, but also language, the main area of interest for translators. We look into the games *ABC Murders* and *The Witcher III* in order to examine different aspects of books transcribed in videogames and their inter-semiotic and interlingual translation.

Keywords: Inter-semiotic translation, literature representation, videogames, fantasy novel, thriller