

IMPLIQUER DES JOUEURS À UNE ÉCHELLE INTERNATIONALE PAR UNE HISTOIRE LOCALISÉE : L'EXEMPLE DES JEUX EXPRESSIFS

DESPERTAR EL INTERÉS DE JUGADORES A ESCALA GLOBAL CON UNA HISTORIA LOCALIZADA: EL EJEMPLO DE LOS JUEGOS EXPRESIVOS

ENGAGING PLAYERS ON A GLOBAL LEVEL WITH A LOCALIZED HISTORY: THE CASE OF EXPRESSIVE GAMES

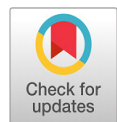
ENGAJAR JOGADORES EM UMA ESCALA GLOBAL COM UMA HISTÓRIA LOCALIZADA: O CASO DOS JOGOS EXPRESSIVOS

Sébastien Genvo

Professeur d'Université, Université de Lorraine, Metz, France.

sebastien.genvo@univ-lorraine.fr

<https://orcid.org/0009-0006-9434-3902>



RÉSUMÉ

Cet article expose les problématiques posées par la distribution internationale de jeux vidéo qui mettent au centre de leur thématique des références et histoires culturellement ancrées, en revenant dans un premier temps sur l'histoire des jeux d'aventure français des années 80. Dans un second temps, l'article décrit un projet de recherche-crédation qui a mené à la conception du jeu *Lie In My Heart*. Il s'agit d'un jeu autobiographique dont l'action est située géographiquement, puis, temporellement pour instaurer des effets de réel. Les choix théoriques et créatifs qui ont été menés pour permettre une appropriation interculturelle sont alors développés, en revenant entre autres sur la façon dont certaines spécificités du médium ont été exploitées en vue d'ouvrir l'appropriation du jeu à une audience internationale.

Mots clés : jeux expressifs, jeux vidéo, jeux d'aventure, récit autobiographique

RESUMEN

El presente artículo analiza los problemas que plantea la distribución internacional de juegos de video centrados en referencias y relatos con una fuerte carga cultural, comenzando con una revisión de la historia de los juegos de aventuras franceses de la década de los 80. A continuación, el artículo describe un proyecto de investigación-creación que derivó en el diseño del juego *Lie in my Heart*. Este juego autobiográfico sitúa la acción en un entorno espacio-temporal definido para crear efectos de realidad. Se explican las decisiones teóricas y creativas que se tomaron para permitir la apropiación intercultural, analizando cómo se aprovecharon ciertas características específicas para hacer accesible el juego a una audiencia intercultural.

Palabras clave: juegos expresivos, videojuegos, juegos de aventuras, relato autobiográfico

Reçu : 2024-09-27 / Accepté : 2025-04-02 / Publié : 2025-05

<https://doi.org/10.17533/udea.ikala.358468>

Éditeur : Luanda Sito, Universidad de Antioquia, Colombie.

Droits patrimoniaux, Universidad de Antioquia, 2025. Cet article est mis à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons BY-NC-SA 4.0 Internationale.



Íkala, Revista de Lenguaje y Cultura

MEDELLÍN, COLOMBIE, VOL. 30 NUM. 2 (MAI-AOÛT, 2025), PP. 1-16, ISSN 0123-3432

www.udea.edu.co/ikala

ABSTRACT

This article looks at the problems posed by the international distribution of video games that focus on culturally-rooted references and stories, beginning with a review of the history of French adventure games from the 1980s. Later on, the article depicts a research-creation project that led to the design of the game *Lie in my Heart*. This autobiographical game has action situated geographically and temporally to create real-life effects. The theoretical and creative choices made to enable intercultural appropriation are explained by looking at how certain specific features of the medium were leveraged to bring the game to an international audience.

Keywords: expressive games, video games, adventure games, autobiographic narratives

RESUMO

Este artigo analisa os problemas apresentados pela distribuição internacional de videogames focados em referências e histórias culturalmente ancoradas, começando com uma análise da história dos jogos de aventura franceses da década de 1980. Posteriormente, o artigo descreve um projeto de pesquisa-criação que levou ao design do jogo *Lie in my Heart*. Esse jogo autobiográfico tem ação situada geográfica e temporalmente para criar efeitos da vida real. As escolhas teóricas e criativas feitas para permitir a apropriação intercultural são explicadas, observando como determinados recursos específicos da mídia foram aproveitados para levar o jogo a um público internacional.

Palavras chave: jogos expresivos, videogames, jogos de aventura, narrativas autobiográficas

Introduction

Au sein de leur ouvrage *Digital Play* (2003), Kline, Dyer-Witheford et De Peuter analysent les interactions entre les modèles marchands, technologiques et culturels ayant accompagné le développement de l'industrie du jeu vidéo jusqu'au début des années 2000. Ils montrent notamment que des logiques de mondialisation et d'internationalisation de la distribution ont toujours été structurantes depuis la naissance du domaine, favorisant notamment certaines thématiques qui s'adaptent plus facilement à une circulation transnationale des productions. Prenant en considération le public cible majoritaire des années 80 et 90, les adolescents masculins, ils montrent par exemple, comment des contenus liés à des sujets de masculinité, de combat, de conquête et de guerre sont rapidement devenus dominants dans les contenus des jeux vidéo du fait de ces logiques d'exportation sur plusieurs continents :

La violence est un idiome culturel qui ne requiert pas de traduction à l'intérieur des marchés transnationaux du divertissement sans cesse croissants : les jeux d'arts martiaux, par exemple, peuvent traverser le Pacifique du Japon jusqu'aux États-Unis et revenir à nouveau très facilement. (Kline et al., 2003, p. 251, notre traduction)

Cette citation incite également à prendre en considération une des spécificités du média, la nécessité d'inciter et de guider le joueur dans son action et dans la découverte de l'univers qui lui est présenté. À travers certaines représentations dominantes, la culture vidéoludique permettait de faire appel à des représentations personnelles et sociales qui concouraient à un rôle de boussole au sein de l'environnement ludique, dont les modalités d'action sont sans cesse fluctuantes et en évolution.

Une réflexion similaire a été émise par Gonzalo Frasca dans le tout premier numéro de la revue *Gamestudies.org*, dans un article portant sur *The Sims* (Maxis, 2000). Constatant la sur-représentation de certaines formes d'imaginaires, il formule le souhait d'ouverture des jeux vidéo à des réalités

d'avantage en phase avec la vie quotidienne : « *The Sims* est un jalon dans l'histoire du jeu vidéo car il a ouvert une boîte de Pandore en remplaçant les habituels trolls et monstres de science-fiction par de vrais humains » (Frasca, 2001, notre traduction).

L'intérêt des travaux de Gonzalo Frasca est qu'il a envisagé des solutions pour développer des thématiques davantage liées à des problématiques individuelles et localisées, en considérant justement comment les jeux vidéo, à travers leurs spécificités, pourraient être employés comme un média permettant la stimulation d'une pensée critique. Dans ses travaux menés au tout début des années 2000, Gonzalo Frasca propose de s'inspirer des techniques dramatiques du théâtre de l'opprimé, mises en place par Augusto Boal, pour concevoir des jeux incitant au débat parmi les joueurs. Pour résumer très brièvement, le théâtre de l'opprimé met en scène une situation d'oppression durant laquelle tout spectateur peut choisir d'intervenir pour remplacer un protagoniste et proposer sa propre solution au problème. Il s'agit alors de montrer comment la « philosophie » du théâtre de l'opprimé pourrait être appliquée aux jeux vidéo de façon à augmenter son potentiel pour éveiller les « consciences ». Selon lui, cela pourrait favoriser des logiques d'empathie à partir de la manipulation des règles et des choix.

Dans le cadre de ces réflexions, j'avais proposé au début des années 2010 le terme de jeu expressif pour qualifier les jeux qui proposent de se mettre à la place d'autrui et explorer des problématiques sociales, culturelles, psychologiques, etc. tout en favorisant l'expérience des dilemmes, choix et conséquences qui découlent de ces situations. Tout comme dans le théâtre de l'opprimé, il ne s'agit pas d'imposer au joueur une solution préalablement établie pour le convaincre ou le faire agir (comme ce peut être le cas dans le cadre des jeux persuasifs, voir Bogost, 2007), mais plutôt de permettre au joueur de s'exprimer en retour vis-à-vis des situations exposées, en lui laissant une ouverture pour différentes issues possibles. Il s'agissait en premier

lieu de trouver une notion pouvant servir de cadre analytique afin d'identifier ce genre de jeu dans l'histoire des jeux vidéo.

En effet, il existe, certes à la marge, dans l'histoire du médium des contenus qui proposent des thématiques alternatives. Un exemple est celui de la production française dans les années 80. Du fait des faibles coûts de production et de l'existence d'un marché et d'une distribution localisés, de nombreux jeux pouvaient être pensés pour une diffusion ne visant pas nécessairement des logiques d'exportation internationale. Cela a engendré la production de contenus faisant de nombreuses références au quotidien des Français de l'époque, ancrées dans des thèmes en phase avec des préoccupations sociétales de l'époque. Toutefois, les changements de modèles économiques et l'augmentation des coûts de production au cours des années 90 a entraîné la disparition de la quasi-totalité des petites structures françaises à l'origine de ces œuvres, ce qui a davantage consacré les imaginaires plus globalisés.

4

De nos jours, l'avènement de la vente dématérialisée a renforcé de plus belle les logiques d'internationalisation de la distribution mais elle a aussi permis l'émergence de la scène du jeu « indépendant », où de petites structures peuvent renouer avec des coûts de production moindre pour toucher des publics plus spécifiques. Cela incite alors à aborder pleinement la possibilité et les défis que posent la création de sujets culturellement ancrés localement auprès d'un public international.

Cette problématique a été au cœur d'un projet de recherche – création que j'ai menée en 2019 et qui a abouti à la commercialisation d'un jeu expressif intitulé *Lie in my Heart*. Il s'agissait de lier recherche et pratique d'auteur, ce qui permet de concevoir et de réaliser des objets expérimentaux, afin de tester certains concepts. La notion de jeux expressifs amène de plusieurs questionnements, tant sur le plan créatif que scientifique : comment faire considérer ces réalisations comme des « jeux », alors qu'elles vont à l'encontre des attentes habituelles liées aux jeux vidéo au vu de leurs sujets sensibles ? Le jeu,

notamment dans l'industrie vidéoludique, est en effet synonyme de « fun » (Koster, 2013) et de divertissement dans nos sociétés contemporaines. Comment impliquer émotionnellement le joueur tout en l'amenant à s'interroger sur les contenus sensibles développés dans ces jeux ?

Pour répondre à ces questions, je reviendrai dans un premier temps sur le paysage des jeux français d'aventure au cours des années 80. Celui-ci montre comment des logiques de production et de distribution liées à un marché localisé a pu favoriser la mise en forme de thématiques alternatives au modèle dominant de cette époque, en orientant davantage les références culturelles sur une échelle nationale. Cette analyse a servi de terreau pour mes réflexions ultérieures sur le plan créatif quant à la conception de *Lie in my Heart*, notamment sur la façon dont il était envisageable de partager et témoigner d'une histoire individuelle par le jeu vidéo.

Comme indiqué, l'une des problématiques centrales du projet était de se poser la question : dans quelles mesures était-il possible à présent de faire sens à un niveau global pour permettre à des joueurs de cultures éparses de se retrouver et se projeter dans un jeu en rupture avec les imaginaires usuels du médium ? La mise en comparaison entre la scène du jeu français des années 80 et la conception de *Lie in my Heart* mettra notamment en relief les contraintes liées à la mondialisation qui sont celles de la scène du jeu vidéo contemporain. Je détaillerai entre autres les choix effectués concernant la conception et de l'adaptation à un public international, quant à la traduction des dialogues et des références culturelles qui y sont liées.

Le jeu a été traduit en italien et en anglais et distribué sur Steam, qui est la principale plateforme de téléchargement de jeux sur PC au niveau international¹. Je montrerai notamment qu'une solution a été d'ouvrir le jeu à une possibilité d'appropriation

1 https://store.steampowered.com/app/1116490/Lie_In_My_Heart/?l=french

tion culturelle, ceci en exploitant les possibilités d'agentivité offertes par le médium mais également en proposant une oscillation entre autofiction et autobiographie. L'action étant située géographiquement et temporellement, il s'agissait en effet d'instaurer des effets de réel, tout en comportant des références fictionnelles transmédiatiques qui avaient pour vocation de faire sens à des échelles géographiques variées, à la fois au niveau national et transnational.

En somme, la présente contribution vise à enrichir une réflexion plus générale sur les relations entre les processus de paratraduction et les logiques de mondialisation au cœur de l'industrie vidéoludique. La notion de paratraduction est à comprendre comme « tout ce qui sert d'appareillage médiateur entre un lecteur et un texte, depuis les titres et les préfaces jusqu'aux témoignages des auteurs en passant par les notes et les illustrations » (Yuste Frías, 2017). Pour clarifier mon propos, nous pouvons établir un parallèle avec l'analyse que mène Badra Ramdani du processus de paratraduction d'une bande-dessinée, qui doit permettre de penser l'articulation entre le couple texte-image : « Le traducteur de la bédé qui est censé traduire le texte et l'image de chaque vignette, doit tout d'abord comprendre le sens que recèle cette combinaison iconotextuelle comme étant un tout complet » (Ramdani, 2020).

Pareillement, la paratraduction prend en considération les éléments paratextuels, en pensant dans le processus de traduction l'ensemble des éléments entourant le texte, à la fois verbaux, linguistiques, mais aussi ce qui est iconique, les illustrations, etc. Le parallèle entre mon initiative de création de jeu et la bande-dessinée est particulièrement pertinente car *Lie in My Heart* se présente comme un « *visual novel* », c'est-à-dire un jeu pouvant s'apparenter à un roman graphique interactif, où le couplage texte-image est central.

Cependant, le processus de paratraduction lié aux jeux vidéo doit également prendre en considération une dimension essentielle qui est le facteur de

jouabilité. Il est essentiel de guider le joueur dans les actions qu'il peut mener et lui permettre également d'avoir une forme d'agentivité, afin de donner à ses actions une répercussion signifiante sur la suite des événements. On peut notamment souligner que jouer revient à faire l'exercice des possibles, pour reprendre une expression du philosophe du jeu Jacques Henriot (1989). Par ailleurs, la jouabilité peut être définie tel l'espace des possibles expérimentables par le joueur, ce qui l'amène à éprouver une forme de contingence dans l'œuvre (pour plus de détails sur la notion, voir Genvo, 2013).

Dans ce cadre, il est nécessaire d'envisager le processus de traduction de façon multimodale (selon le genre de jeux, certaines modalités sensibles peuvent être plus importantes que d'autres pour faire sens et guider le joueur dans les actions possibles). Un autre élément à intégrer dans la jouabilité est aussi la transtextualité, afin de fournir aux joueurs des références culturelles favorisant leurs repères dans l'univers au sein duquel ils évoluent. Dans ce contexte, la restitution des logiques de médiation interculturelle au cœur du présent projet de recherche - création est « une vue concrète acquise grâce au travail appris dans la pratique » (Yuste Frías, 2022), permettant de documenter ce qui se situe « à la marge et en marge du processus traductif, c'est-à-dire aux *seuils du traduire* » (Yuste Frías, 2022).

En tant que « pratique du seuil » du texte, la paratraduction met donc l'accent sur les marges du processus traductif (titres, préfaces, images, mise en page, etc.) et leur rôle dans la création de sens. En d'autres termes, la paratraduction porte sur les paratextes du texte source ou cible, c'est-à-dire sur tous les éléments périphériques qui accompagnent et introduisent le texte principal (Yuste Frías, 2014). Dans le cadre des jeux vidéo, la paratraduction est intimement liée à la multimodalité des supports, puisque les paratextes peuvent être non seulement de nature verbale, mais aussi visuelle, sonore et matérielle. Cette perspective est particulièrement utile dans les domaines où le texte et l'image sont indissociables et où le traducteur

doit adapter un ensemble de signes (verbaux et non-verbaux) pour le nouveau public cible.

Il est important de noter que la paratraduction va au-delà d'une simple « traduction des paratextes », en invitant à une véritable « pensée du seuil » : elle étudie ce qui se passe autour de la traduction, en marge, et comment ces éléments influencent la compréhension et la réception de l'œuvre traduite (Yuste Frías, 2022). Ces éléments paratextuels forment le « seuil » entre le texte et le lecteur, car ils présentent le texte et conditionnent sa lecture. La paratraduction, en se focalisant sur ces seuils, considère qu'il n'y a pas de traduction sans paratexte, et propose d'étudier comment traduire et adapter ces seuils culturels et sémiotiques.

Les études de cas proposées ici mettront en évidence la façon dont ces logiques sont particulièrement structurantes dans la scène contemporaine de conception des jeux vidéo, notamment au regard des logiques de mondialisation qui contrastent à présent avec celles qui pouvaient exister lors de l'émergence de cette industrie, où des logiques de distribution localisées pouvaient encore exister.

Le jeu vidéo d'aventure français dans les années 80 : un modèle alternatif aux logiques de mondialisation

L'histoire du jeu d'aventure va de pair avec le développement de l'ordinateur individuel en tant que support de jeu : « Le jeu d'aventure présente un cas particulièrement intéressant pour l'histoire des genres vidéoludiques. Il est d'abord caractérisé par son ancienneté. Apparaissant au même moment que les premiers micro-ordinateurs grand public, l'histoire du jeu d'aventure couvre l'ensemble de celle des jeux d'ordinateur. Le genre accompagne toutes les évolutions technologiques, économiques et sociales liées à l'informatisation domestique » (Lessard, 2013, p. 11).

Né aux États-Unis au début des années 80 avec des jeux initialement uniquement en mode textuel (comme par exemple les productions de la société *Infocom*, un des studios phares de ce genre

aux États-Unis) ou présentant une combinaison de graphismes statiques et d'interface textuelle (comme les premières productions de Sierra Online, autre studio d'importance), le genre se caractérisait par l'accent mis sur les lignes de commande et le langage naturel à employer pour pouvoir interagir. Un analyseur syntaxique attendait l'ordre du joueur qui devait généralement taper deux mots (un verbe et complément d'objet) pour voir se succéder les descriptions des lieux dans lesquels il évoluait ou le résultat de ses actions (par exemple « Go North », « Take key », « Use Lamp », etc.).

Les premiers succès du genre orientent leurs thématiques vers le médiéval fantastique ou de la science-fiction (par exemple *Zork d'Infocom* paru en 1982 et *Planetfall* du même éditeur en 1983) ou encore le *thriller*, le suspens ou l'épouvante (comme *Mystery House* de Sierra Online en 1982). Si plusieurs titres du genre comptent parmi les premiers succès commerciaux des jeux vidéo sur ordinateurs personnels, le chiffre d'affaires généré est encore de faible importance au regard du modèle économique dominant de l'époque, les jeux en salle d'arcade ou les consoles de salon. À titre de comparaison, on estime que le premier succès de Sierra Online, *Mystery House*, s'est écoulé à 10 000 exemplaires (Montfort, 2005) alors que les cartouches de *Space Invaders* s'étaient déjà écoulées à 4 millions d'exemplaires sur la console Atari VCS.

À ses débuts, la production de jeux d'aventure aux États-Unis était l'affaire de studios de petites tailles, fonctionnant parfois de façon plus artisanale qu'industrielle (voire familiale, c'est le cas des débuts de Sierra Online et Adventure international). De ce fait, mais également par l'importance de l'utilisation du langage naturel et de la place centrale du texte dans chaque jeu, les productions phares des jeux d'aventure nord-américains de l'époque ne connaissent que peu de traductions.

Dès lors, en France, où la micro-informatique de loisirs commence à peine à émerger, les titres phares de ces sociétés ne sont connus que de quelques

initiés. L'un d'eux, Jean-Louis Le Breton², a joué un rôle moteur dans la structuration de la production française du jeu d'aventure. Il est adolescent lors des événements de mai 68 (auquel il prend part en étant proche des mouvements de gauche), musicien d'un groupe de musique électronique, libraire et auteur de science-fiction. Il est aussi proche du milieu alternatif de la bande dessinée franco-belge qui produit au début des années 80 des œuvres satiriques à destination d'un public mature et adulte (il a notamment collaboré avec plusieurs auteurs de la revue mensuelle *Fluide Glacial* à travers un fanzine dédié à la bande dessinée qu'il a créé en 1982). Souhaitant découvrir ce que pouvait proposer l'informatique en termes de créativité, il revend son synthétiseur pour acheter un Apple 2, sur lequel il découvre *Mystery House* de Sierra. Son objectif est alors de produire des jeux équivalents, mais en français. Il crée en 1984 l'entreprise Froggy Software dont la ligne directrice est « *aventure, humour, décalage et déconnade* ».

Dès lors, les jeux de l'entreprise vont rapidement se distinguer de leur modèle américain, et ce en raison de leurs thématiques. Si l'interface graphique des jeux Froggy Software est proche de celle de *Mystery House* (avec une illustration graphique statique et un analyseur syntaxique pour interagir en langage naturel), les histoires véhiculées et les choix éditoriaux effectués reflètent à plusieurs égards la sensibilité artistique, politique et sociale de Jean-Louis Le Breton. En 1984 sort *Paranoïak*, où le joueur incarne un personnage atteint de nombreux maux psychologiques : complexe d'œdipe, complexe d'infériorité, asthme, amnésie, vertige, timidité, persécution et manque d'argent. Le but de l'aventure est de trouver un moyen de les guérir, un humour omniprésent apportant un peu de légèreté à ces thématiques très sombres. Les références culturelles mobilisées sont alors orientées vers un public français. Par exemple, au début du jeu, si le joueur allume sa télé, une émission de

Guy Lux, célèbre animateur de l'époque, apparaît, lui faisant alors perdre des points de moral.

Très ancré dans la vie quotidienne française de l'époque, *Paranoïak* est bien éloigné des thématiques usuelles des jeux d'aventure américains de ce milieu des années 1980. L'originalité du titre est aussi de se concentrer sur la résolution de conflits intérieurs au personnage et non sur la quête d'un artefact ou d'un trésor (ce qui était la motivation principale des premiers jeux de Sierra Online ou Infocom). Enfin, l'illustration de la boîte de jeu est signée Jean Solé, auteur de bandes dessinées ayant participé à *Fluide Glacial*, ce qui met l'accent sur la dimension visuelle du jeu ainsi que sur son humour pour public mature. Reconnaisant l'originalité de l'approche dans le paysage vidéoludique français naissant, Apple France décernera la « Pomme d'or du meilleur logiciel de jeu 1984 » à *Paranoïak*.

De façon générale, les productions de Froggy Software vont continuer à explorer des thèmes de satires sociales et politiques, tel que dans *Le crime du parking* (1985) où le joueur mène l'enquête sur le cas d'une vendeuse de supermarché retrouvée violée, nue et étranglée dans un caddie. Un autre jeu, *Même les pommes de terre ont des yeux*, édité par Froggy Software et écrit par Clotilde Marion (1985) critique par la caricature la dictature du général Pinochet, employant le jeu vidéo comme moyen de dénonciation politique, ce qui était précurseur. Arrière-petit-fils de Maria Verone³, Jean-Louis Le Breton tient aussi à laisser s'exprimer les femmes dans la création de jeux vidéo, acte précurseur dans un milieu fortement marqué par des logiques de masculinité. *La femme qui ne supportait pas les ordinateurs* (1985) est ainsi écrit par Chine Lanzmann, romancière française, renforçant parallèlement la mise en relation du jeu vidéo avec les formes d'expression littéraire.

Les productions Froggy Software sont emblématiques des propriétés de la production française

2 L'ensemble des informations biographiques relatées ici proviennent d'échanges et entretiens personnels réalisés avec Jean-Louis Le Breton en octobre 2014.

3 Leader féministe sous la 3^{ème} République en France et présidente de la ligue pour le droit des femmes.

de jeux d'aventure dans les années 80 et de ce qui la distingue de la production nord-américaine. L'intérêt marqué pour les problématiques individuelles et sociétales se retrouve dans les jeux de la conceptrice Muriel Tramis qui a travaillé pour le studio de développement et d'édition Coktel Vision. D'origine martiniquaise, elle a conçu deux jeux (*Mewilo* en 1987 et *Freedom* en 1988) revenant sur l'histoire de l'esclavage en Martinique, qu'elle co-signe aux côtés d'un ami d'enfance écrivain, Patrick Chamoiseau (théoricien de la créolité et romancier, il remporta notamment le prix Goncourt en 1992). De façon générale, la production française se caractérise également par la mise en lumière des interfaces visuelles et le rapprochement avec la bande dessinée, alors que de nombreux succès des jeux d'aventure nord-américains sont purement textuels (notamment à travers les productions d'Infocom).

Dans l'adaptation de la bande dessinée *Les Passagers du vent* (Infogrames, 1986), l'interface se présente sous forme de vignettes. Il est nécessaire cliquer sur le portrait des personnages pour interagir, en choisissant différents choix de dialogue pour orienter l'histoire. D'une certaine manière, ce jeu préfigure le genre contemporain du *Visual novel*. De façon similaire *Le Passager du temps* (Ère informatique, 1987) utilise une interface comportant plusieurs zones, une scène étant représentée en vue subjective. Une autre comporte un analyseur syntaxique à deux mots et dans une troisième zone, un chat commente les actions du joueur. Les traits de l'animal sont ici quasiment identiques à ceux du compagnon félin d'un personnage de bande dessinée belge très connu, Gaston Lagaffe.

Tout au long de la décennie, de nombreuses productions françaises ancrent leurs histoires dans le quotidien des Français, en multipliant les références à l'actualité politique et sociale, ceci tout en conservant un trait d'humour à travers des graphismes faisant appel à des caricatures dont les traits sont proches de la bande dessinée franco-belge.

Dossier Boerhaave (Infogrames, 1986) caricature le Premier Ministre Jacques Chirac ou encore l'animateur de télévision Stéphane Colaro, ceci dans le cadre d'une enquête policière parisienne. *La Chose de Grotemburg* (Ubi Soft, 1987) propose au joueur de mener une enquête mêlant humour et horreur où il est possible de croiser dans un bar un habitué alcoolisé (« Sergio »), dont les traits sont la caricature d'un certain Serge Gainsbourg. Plusieurs jeux véhiculent un discours sur la crise économique qui traverse la France des années 1980. *Chomedu* (Vidéomatique, 1988) met le joueur dans la peau d'un chercheur d'emploi, l'objectif étant de trouver du travail avant la fin de la journée. De nombreuses références au contexte politique français du moment y sont faites – notamment à la campagne présidentielle de mai 1988 –, et les références à la bande dessinée servent le propos satirique et humoristique du jeu, avec par exemple un clin d'œil au personnage Carmen Cru de Lelong (auteur entre autres dans le mensuel *Fluide Glacial*). Le langage employé dans *Chomedu* correspond à celui de la jeunesse française de l'époque, composé d'un mélange d'argot et de verlan (par exemple « les keupons » pour « les punks »).

Si les références associées au contexte créatif, sociétal et politique de la France des années 80 émaillent les productions françaises de cette décennie, il faut également à nouveau relever que la plupart de ces jeux vidéo étaient destinés à un public local à même de saisir ces références culturelles, avec des coûts de production limités permettant une distribution localisée, éloignée des logiques de mondialisation et de rentabilité qui pouvaient déjà traverser l'industrie vidéoludique à cette époque. Bien que *Le crime du parking* soit considéré comme la meilleure vente de Froggy Software, celui-ci ne s'est écoulé qu'à 1600 exemplaires, loin des succès des jeux sur console de ces années. De fait, face à l'augmentation des coûts de production des jeux vidéo au début des années 90 et la transformation du marché (avec l'arrivée du PC et des consoles de jeu 16 bits), la plupart des structures ayant marqué l'histoire du

jeu d'aventure français dans les années 80 disparaissent progressivement (pour approfondir les éléments présentés ici sur l'histoire du jeu d'aventure en France dans les années 80, voir Genvo & Blanchet, 2020).

Comme nous l'avons déjà indiqué, à partir des années 2000, en lien avec la structuration du marché des jeux indépendants, plusieurs théoriciens et *game designers* appellent de leurs vœux une diversification des contenus des jeux vidéo, ceci face à la généralisation de thématiques dominantes liées à des logiques de mondialisation qui traversent cette industrie. À ce titre, la formalisation de la notion de jeux expressifs que j'ai entreprise dans un cadre de recherche - création à partir du début des années 2010 correspond à cette perspective d'expérimentation. Il s'agissait de lier recherche et pratique d'auteur, ce qui permet de concevoir et de réaliser des objets expérimentaux, afin de tester certains concepts. L'enjeu est donc à travers ce concept, d'aborder par le jeu des problématiques individuelles, tout en prenant en considération les spécificités du médium pour le faire.

À ce titre, le paysage français des jeux d'aventure dans les années 80 permet d'identifier plusieurs pistes créatives correspondant au projet de ce que pourrait être un jeu expressif. Les logiques actuelles de distribution dématérialisée imposent cependant de s'interroger sur la façon dont il est à présent possible de partager une histoire localisée à échelle globale pour permettre aux joueurs de s'y retrouver, ce qui était notamment la problématique centrale de la conception de mon dernier jeu *Lie in my Heart* (2019).

***Lie in my Heart*, autobiographie vidéoludique**

Il est nécessaire de souligner qu'au sein des jeux vidéo en général, la forme autobiographique est peu développée, alors même que ce genre est courant dans les autres médias. Cette absence de jeux autobiographiques s'explique peut-être par l'association habituelle du jeu à une forme d'agentivité :

le joueur veut avoir l'impression qu'il a le choix et que ses actions ont des répercussions significatives (Salen & Zimmerman, 2003). Mes recherches partent également du constat qu'un jeu, pour devenir signifiant, doit être considéré par le joueur comme une aire intermédiaire d'expérience entre le réel et la fiction (Genvo, 2013), observation qui s'appuie notamment sur les théories du jeu et du fantasme développées par le pédopsychiatre D. W. Winnicott (1971). Dès lors, la forme autobiographique dans le jeu vidéo présente deux défis majeurs : comment concilier la possibilité d'agentivité pour le joueur, mais aussi un équilibre entre réalité et fiction, avec le fait de transmettre une série de faits biographiques préétablis ? C'est la question que posent les rares jeux biographiques existants. *That Dragon Cancer* (Numinous Games, 2016) propose par exemple de témoigner du vécu de son concepteur face à la maladie de son nouveau-né atteint d'un cancer.

Pour rester dans le cadre du jeu, de nombreuses scènes métaphoriques sont mobilisées. Ce recours à la métaphore est par ailleurs une façon d'inciter le joueur à ne pas se placer uniquement du côté de la réalité d'une situation très personnelle, douloureuse et singulière, mais de la transfigurer à partir de références fictionnelles davantage partagées (par exemple de nombreuses métaphores chrétiennes émaillent les scènes représentant le vécu du développeur). L'avantage du recours à la métaphore est aussi de pouvoir maintenir le joueur dans cette aire intermédiaire d'expérience qui caractérise le jeu selon Winnicott, entre le réel et la fiction. On peut cependant souligner que sur le plan de l'agentivité, *That Dragon Cancer* a fait le choix de contraindre le joueur en ne lui laissant que peu de latitude quant au déroulement des faits.

Comme on peut le constater, la question de la biographie dans le jeu vidéo est particulièrement stimulante pour explorer les spécificités des jeux en tant que forme d'expression. Cela amène à s'interroger sur la façon dont il est possible de concilier la jouabilité aux impératifs du témoignage. Il est en effet important de permettre au

joueur de s'y retrouver, au-delà d'une expérience individuelle qui serait trop ancrée dans le réel (d'autant plus si la thématique est traumatique, ce qui éloigne l'expérience des connotations habituellement conférées à ce qu'est un jeu). J'ai donc récemment exploré le sujet avec le développement de *Lie In My Heart*, qui s'inscrit à de nombreux égards dans la filiation des jeux d'aventure français des années 80, où des pistes créatives ont pu être formulées par le biais de nombreuses références au réel et à des sujets sensibles qui ont caractérisé les productions de cette époque.

Une approche relevant de l'histoire contrefactuelle

Dans *Lie in my Heart*, l'interface du jeu l'inscrit dans le genre du *visual novel*, qui se rapproche pour beaucoup de la bande dessinée interactive. Le joueur va y découvrir une série d'événements m'ayant touché personnellement il y a quelques années. La mère de mon fils, appelée « Marie » dans le jeu, a décidé de mettre fin à ses jours (bien que le joueur incarne Sébastien dans le jeu pour renforcer le caractère autobiographique, les autres noms ont été changés). Elle souffrait notamment de troubles bipolaires, bien que son acte ne puisse se résumer à ces troubles.

Au-delà du vécu de ce drame individuel ainsi que de l'interrogation sur les causes de ce dernier, se présente également le questionnement autour de l'accompagnement de l'enfant dans cette épreuve tout comme celle de la résilience. Une première piste choisie pour concilier l'agentivité à la dimension biographique a été de s'inspirer de l'histoire contrefactuelle (Deluermoz & Singaravelou, 2016). Il s'agit d'une forme d'approche historique autorisant l'exploration de scénarios alternatifs et probables pour mieux comprendre les facteurs qui peuvent influencer le déroulement d'une situation. Cela semblait particulièrement approprié à la thématique des interrogations sur les causes du drame, qui est un des points centraux de l'expérience. L'une des recommandations

méthodologiques de l'histoire contrefactuelle est d'inciter à faire la comparaison entre le scénario alternatif et l'événement effectif.

Par conséquent, c'est cette approche qui a été développée et qui a permis selon moi de sortir de la tension entre témoignage et agentivité : le joueur est libre de suivre son chemin au sein de scénarios alternatifs, mais à la fin de chaque séquence un commentaire lui indique combien de choix réalisés sont identiques à ceux réalisés dans le « réel ». Cependant, il ne lui est pas révélé quels ont été les choix identiques, afin d'inviter à une forme de rejouabilité (terminer le jeu prend environ 90 minutes). À la fin de la première partie, un indice lui est donné pour faciliter la reconnaissance des choix qui correspondent au réel. Le joueur peut alors éventuellement essayer de combler l'écart entre ses choix et ceux de l'itinéraire biographique dans une partie ultérieure. L'idée avait également pour but de susciter une attitude plus réflexive du joueur, après une première expérience plus orientée vers l'implication émotionnelle et empathique. De la sorte, le jeu oscille constamment entre une certaine forme autobiographique, plus proche du réel, et une forme autofictionnelle, s'écartant des faits passés par les choix du joueur, ce qui constitue bien une aire intermédiaire d'expérience propice au jeu.

Un choix de conception sur le plan de la jouabilité a donc été de laisser la possibilité au joueur d'impacter le déroulement de certains événements, mais aussi et surtout de lui permettre d'exprimer ses propres valeurs pour réagir aux événements présentés, ce qui ne correspond pas non plus à l'optique développée jusqu'alors dans les jeux vidéo biographiques. Par exemple, dans *That Dragon Cancer*, l'épreuve qui nous est présentée – le vécu d'un père par rapport à son nouveau-né atteint du cancer – est abordée au prisme d'une vision chrétienne de la mort qui a permis au concepteur de surmonter le drame. Dans *Lie in My Heart*, on fait le choix de laisser au joueur la liberté d'expliquer la mort à l'enfant selon différents systèmes de

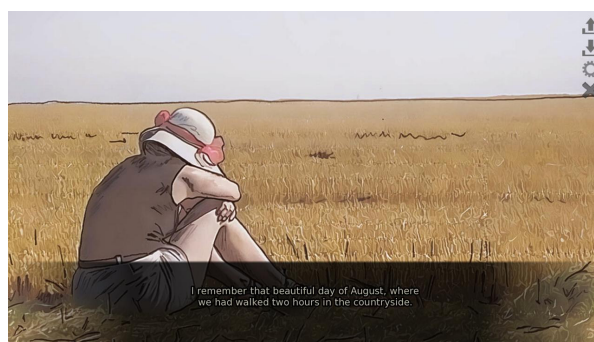
valeurs (croyants ou non-croyants). Plus tard s'il le souhaite, le joueur pourra découvrir de quelle façon le décès a véritablement été expliqué.

De cette façon, l'expressivité du jeu est tout autant celle de l'œuvre que celle du joueur, même si cette dernière est toujours limitée. La difficulté est de sélectionner quelles sont les scènes ou éléments contraints et ceux sur lesquels on souhaite laisser le choix au joueur. L'interrogation en tant que concepteur était donc de savoir à quel point il fallait ouvrir les possibilités de choix dans certaines scènes (et quels choix donner au joueur), tout en respectant la trame narrative que l'on veut transmettre ? Et comment faire en sorte que celle-ci reste cohérente avec ce dont on souhaite témoigner ? Le choix a cependant toujours été celui de paramétrer d'une façon ou d'une autre les dialogues en fonction des actions du joueur, un paramétrage parfois subtil et qui ne bouleverse pas complètement certains événements clés de l'intrigue.

Un ancrage dans le réel émaillé de références transmédias

D'un autre côté, afin de renforcer la dimension testimoniale du jeu, une autre décision atypique par rapport aux jeux biographiques a été de s'écarter d'une approche métaphorique des situations présentées, ce qui distingue fortement *Lie in my Heart* d'autres productions de ce type. Le fait de renforcer l'ancrage du jeu dans les événements vécus se traduit notamment sur le plan de la direction artistique. Plusieurs scènes du jeu sont issues de photographies prises durant notre vie de couple. Cependant, comme nous l'avons vu, afin de jouer, un individu doit envisager une situation telle une aire intermédiaire d'expérience, entre le réel et la fiction. Le risque de cette approche très ancrée dans le réel était dès lors que l'expérience soit très difficilement considérée comme un jeu, d'autant plus avec la thématique abordée. Pour développer la dimension de jeu, chaque scène a été retravaillée par une superposition de dessin au crayon et de *digital painting*, faisant des différentes séquences

Figures 1 et 2 Les images de *Lie in My Heart* résultent d'un mélange d'esquisses et de photographie



Source: Expressive GameStudio (2019)

des aires intermédiaires entre le réel et la fiction (voir Figures 1 et 2).

De la même façon, certains personnages rencontrés (un policier, un journaliste, etc.) sont des caricatures d'autres personnages fictionnels, le tout donnant une connotation particulière à la scène pour les joueurs qui peuvent saisir la référence. On peut mentionner le cas du personnage de l'inspecteur de police, dont le nom et les traits peuvent rappeler l'humoriste français Coluche dans le film *L'inspecteur La Bavure* (Zidi, 1980). D'autres références se veulent davantage internationales pour faire sens à une plus large échelle. Un journaliste a par exemple les traits de l'acteur Robert Downey Jr. dans le film *Natural Born Killers* d'Oliver Stone (1994), où il incarne un journaliste corrompu prêt à tout pour faire sensation.

Ces références ouvrent une forme de contingence sémiotique, pour reprendre un terme développé

par Malaby, 2007. On retrouve une jouabilité interprétative dans la signification à accorder à certaines scènes. D'autres références visent à créer un lien avec une culture commune du jeu vidéo. Comme nous l'avons montré par ailleurs (Genvo, 2016), cela peut permettre aux joueuses et joueurs de se retrouver dans l'univers du jeu et facilite le fait de considérer *Lie in my Heart* comme un jeu. Dans une scène de discussion ayant lieu dans un café où le couple est amené à faire un point sur leurs vies passées, le personnage de Marie compare ce moment aux feux de camps de village que l'on peut trouver dans le jeu *Diablo 2* (Blizzard, 2000), auquel le couple jouait dans leur jeunesse au début de leur relation. Dans le jeu de Blizzard, ces moments sont des havres de paix entre deux combats et explorations périlleuses. L'ensemble de ces exemples s'inscrivent pleinement dans une logique de paratraduction en ce qu'ils facilitent les processus de médiation entre les joueurs et le jeu en inscrivant certaines références dans des imaginaires ayant des logiques de circulation transnationales.

Lie in my Heart s'inscrit aussi dans un territoire local puisque plusieurs éléments précisent que les événements se déroulent à Louvigny, village de l'Est de la France où nous résidions avec Marie. Ces références culturellement ancrées permettent, à mes yeux, de renforcer davantage l'effet de réel conféré à certains aspects du jeu. Comme on peut le constater, ces choix de direction artistique visent également à s'inscrire dans la continuité de certaines propriétés des jeux d'aventure français produits dans les années 80. Cet ancrage dans une certaine culture ludique et dans une localité précise interroge pleinement quant à la possibilité de médiation ludique à une échelle interculturelle, d'où l'importance de mettre en œuvre des mécanismes de jeu. Ces derniers permettent au joueur de se retrouver et d'y projeter ses propres référents culturels.

Des logiques d'appropriation aux processus de traduction

Cette question d'ouverture à l'appropriation des publics s'est également retrouvée sur le plan de la

traduction des dialogues, le jeu étant disponible en italien et en anglais. Un exemple probant est celle d'une scène où Marie souhaite adopter une chatte qui vient de faire irruption dans le foyer. Celle-ci a de petites pattes blanches à l'arrière. Le joueur doit alors choisir de donner un nom à l'animal. Il peut la dénommer « Chaussette » (ce qui correspond en fait au choix effectué dans le réel, du fait de ses pattes blanches, mais le joueur l'ignore à ce moment), il peut nommer la chatte « Tea cup » ou décider de son nom (ce nom sera repris par la suite tout au long du jeu). Le nom Tea cup est proposé par le personnage de Sébastien, qui indique jouer à ce moment à un jeu d'aventure indépendant intitulé *The Cat Lady* (Harvester Games, 2012), où un chat dénommé Tea Cup est un protagoniste de l'histoire. Si le joueur s'intéresse davantage à *The Cat Lady*, il pourra découvrir que ce jeu porte sur l'histoire d'une femme qui vit en compagnie de chats et qui décide de mettre fin à ses jours.

Cette référence vidéoludique est alors une possible mise en abyme avec l'histoire de Marie pour les joueurs en mesure de saisir la référence. Cependant, cette scène de l'adoption du chat a soulevé plusieurs problèmes au moment de la traduction en Italien. Le traducteur, Martin Ringot, m'a fait parvenir ce questionnement par courriel :

J'ai un doute pour la traduction du nom du chat : pour que les joueurs comprennent, il faudrait traduire "chaussette". Mais en italien, chaussette se dit "calzino", il s'agit d'un nom masculin. Pour l'instant, j'ai opté pour "calza", mais ce n'est pas aussi mignon que chaussette (il manque le diminutif) et ça veut plutôt dire "bas", ce qui fait perdre le sens... Je pensais changer le sexe du chat pour que le nom colle, mais je voulais voir avec toi avant. À moins que tu préfères garder le nom en français ? (Échange par courriel avec Martin Ringot, 15 juin 2019).

Nous avons opté pour trouver un tout autre nom à Chaussette afin de conserver son genre, elle a alors été nommée « Farina ». Les pattes blanches peuvent en effet faire penser à un chat ayant été dans la farine, ce qui est susceptible de renforcer une référence culturelle française en renvoyant

au film *La femme du boulanger* de Marcel Pagnol (1938), où une célèbre scène montre un petit chat s'amuser dans la farine (cette scène du film est aussi l'occasion pour le boulanger d'aborder une question d'adultère avec sa femme, un thème qui est aussi présent dans *Lie in my Heart*).

L'exemple précédent illustre bien la réflexion suivante sur le rôle de la paratraduction au sein des productions numériques, où

le traducteur professionnel de l'ère du tout numérique est beaucoup plus conscient du poids énorme de la paratextualité de la traduction à l'écran. Des paratextes iconiques et verbo-iconiques [...] apparaissent désormais à l'écran en même temps que des paratextes sonores et musicaux dans des commandes de traduction audiovisuelle et multimédia mettant en place de nouvelles et différentes stratégies paratextuelles qui aident à construire le sens de l'œuvre. (Yuste Frías, 2022)

Tout en étant traversés par des contraintes habituelles de préservation du sens dans les processus de traduction (du fait de logiques de circulation internationale des œuvres), les jeux vidéo permettent dans certaines mesures de paramétrer l'expérience utilisateur selon des modalités paratextuelles (ici le nom d'un protagoniste à travers un système de choix). Ici, on se retrouve bel et bien à la marge et en marge du processus traductif (« aux seuils du traduire »). Ainsi il faut penser, dès la conception du jeu, et notamment ici dans son système de choix laissés aux joueurs, à des mécanismes pouvant faciliter l'appropriation et la compréhension de l'expérience pour un public issu de contextes culturels diversifiés. Ceci s'inscrit notamment dans une optique de médiation interculturelle, que nécessite l'industrie vidéoludique au vu de sa mondialisation.

Dans ce cadre, une attention particulière a de même été portée aux possibles mésinterprétations générées par le processus de traduction. Dans une scène particulièrement sensible, il est nécessaire d'annoncer le décès de sa mère à l'enfant, en faisant notamment référence à un livre qui lui a été lu la veille, *Monsieur Blaireau*, qui parle du décès d'un proche. Pour la traduction du titre de l'ouvrage

en italien, Martin Ringot a également décidé de modifier légèrement le sens pour tenir compte du répertoire de connaissance du joueur, ce qui peut montrer les contraintes liées à une distribution internationale d'un jeu vidéo et la nécessité d'une attention créative prêtée également à l'adaptation culturelle dans le processus de traduction :

Pour le dialogue avec Théo, j'ai fait un choix de traduction à propos du livre de Monsieur Blaireau : blaireau en italien se dit "tasso", qui rappelle fortement le Tasse (Tasso en italien), poète du xvie que tout le monde étudie et lit en Italie. "Il Signor Tasso" aurait été à mon sens assez bizarre, donc j'ai préféré changer de... gros rongeur en optant pour le castor, en sachant que le "père castor" n'existe pas en Italie (échange par courriel avec Martin Ringot, 27 juin 2019)

Concernant la réception, plusieurs éléments ont permis d'avoir un retour des joueurs (sur Steam, le jeu récolte une note moyenne de 9/10, avec 91 % d'avis favorables sur 62 avis déposés). La plateforme Steam propose notamment de déposer des avis sur la page de magasin du jeu. Cette fonctionnalité, a permis de constater que des utilisateurs de multiples nationalités se sont reconnus et ont été impliqués émotionnellement dans l'expérience de jeu. Cela tend à valider les choix de conception pour toucher des joueurs d'origines variées tout en ancrant une histoire localement, ce qui était une des interrogations au cœur des choix de conception. Des avis positifs de joueurs de différentes nationalités (par exemple russes ou encore chinois) insistent par exemple sur l'impact émotionnel du jeu, en indiquant par exemple qu'il s'agit d'« une expérience émotionnelle très intense » (notre traduction d'un avis de joueur émis sur la page de magasin du jeu de la plateforme Steam, dont le pseudonyme est Olivier Delebecque, 18 mai 2020). D'autres avis insistent sur la dimension identificatoire que permettent certains procédés du jeu, à la manière de ce joueur russe :

C'est comme si vous fouilliez dans la vie de quelqu'un d'autre (laissez-le vous la raconter) et, en raison de la nature non linéaire de la narration, vous avez l'impression de dire à la personne ce qu'elle aurait dû faire [...]. Il est donc difficile de se débarrasser du sentiment d'intrusion, mais il renforce peut-être les autres

émotions et expériences de l'histoire. (notre traduction d'un avis émis sur la page de magasin du jeu de la plateforme Steam par un joueur dont le pseudonyme est Chaos Ripper, 20 août 2022)

L'aspect empathique menant conjointement à une certaine réflexion et un retour sur soi se retrouve également dans les articles de presse comme sur le site *Eurogamer.net*, qui restitue l'alternance entre engagement et distanciation que peut connaître le joueur : « Les différents chemins créés par Genvo sont fascinants. Alors que l'on joue, vous vous retrouvez instinctivement aller dans certaines directions, puis vous vous questionnez sur le fait que vous auriez dû aller dans cette direction » (Allen, 2019).

Conclusion

Faire jouer la vie d'autrui, témoigner de récits individuels et/ou de réalités sociales ne constitue pas encore une vocation ou une trame narrative répandue dans les jeux vidéo. Cet article visait néanmoins à montrer l'intérêt du médium, et de possibles voies créatives, pour atteindre cette vocation en prenant en considération ses spécificités. L'agentivité et la contingence qui peut se retrouver dans les choix proposés au joueur, dans les valeurs à adopter, tout comme dans les cadres interprétatifs ou les références culturelles qui peuvent être personnalisées, forment un atout indéniable pour partager des histoires de vie à une échelle interculturelle, ceci de façon inédite. C'est aussi dans ces différentes spécificités que se situent les interstices de paratraduction offerts par les jeux vidéo de façon singulière. Dans cette perspective, bien que le cadre des logiques de mondialisation traverse cette industrie, il est possible de trouver dans l'histoire du médium des contextes alternatifs permettant d'envisager d'autres types de contenus par rapport aux modèles dominants. Si la présente étude est ancrée dans une histoire des productions françaises, il serait à ce titre intéressant de questionner d'autres initiatives visant à témoigner de réalités locales par le jeu vidéo, et d'en relever les contrastes ou similarités par rapport aux caractéristiques des jeux expressifs soulignés ici.

Quant aux contributions pour la paratraduction, les apports de la présente recherche sont donc de montrer l'importance de penser les facteurs de jouabilité de l'œuvre en articulation avec ses différentes modalités sensibles (sonores, visuelles, haptiques...) et textuelles, et ce, selon le genre de jeu. Cela vient notamment développer les perspectives mises en avant par Yuste Frías concernant les productions numériques, mais en attirant l'attention sur une dimension supplémentaire qui doit être développée, celle des logiques d'action au sein de l'œuvre. À ce titre, il est important de souligner que les perspectives de médiation interculturelle engagée par *Lie in My Heart* prouvent la possibilité de témoigner de réalités culturellement ancrées à travers les jeux vidéo, pourvu qu'une part de co-construction du sens de l'œuvre soit aussi laissée aux joueurs à travers des formes d'agentivité et à travers des références transmédiatiques pouvant faire sens à un niveau plus mondial (par exemple en s'appuyant sur des éléments partagés de la culture vidéoludique). Cela plaide également en faveur de la mise en place d'une articulation entre les processus de *game design* et de traduction. Ce point peut alors mener à dessiner une potentielle contribution de la présente recherche pour le développement professionnel, en intégrant dès la phase de production, voire de conception, une réflexion destinée à la paratraduction, comme cela a pu être le cas dans la conception de *Lie in my Heart*.

La présente recherche montre ainsi certaines voies pour faciliter la paratraduction au sein de productions vidéoludiques dites « indépendantes », dont les moyens sont plus modestes, par rapport aux jeux à gros budgets (dénommés AAA dans le milieu professionnel). Les éditeurs de titres AAA disposent d'équipes spécialisées ou de prestataires dédiés à la localisation dans de multiples langues. La paratraduction y est très planifiée : tous les paratextes (boîtes, manuels, sites officiels, campagnes publicitaires, etc.) font l'objet de traductions professionnelles et de vérifications qualitatives approfondies. On veille à une véritable adaptation culturelle afin que chaque marché reçoive une version du jeu alignée

sur ses références, sa langue et ses normes. Les studios indépendants, en revanche, ont souvent des moyens limités et abordent la localisation de façon plus artisanale. Soucieux de toucher un public international via la distribution numérique, ils traduisent généralement l'interface et les textes du jeu, mais les éléments paratextuels peuvent être réduits au minimum (Toftedahl et al., 2018).

Aborder le processus de paratraduction dès la conception, notamment sur le plan de la jouabilité, permet d'ouvrir des pistes pour penser un jeu ouvert à la co-construction du sens, où les joueurs pourront également participer à une logique de paratraduction en investissant leurs propres valeurs et références au sein d'un cadre de jeu ouvert à cela. Comme nous l'avons montré, cela ne signifie pas qu'il sera pour autant impossible de mobiliser des références plus localement ancrées, un jeu étant nécessairement à envisager comme un dialogue entre une structure de jeu (*game*) et une pratique ludique (*play*). La paratraduction est alors un seuil incontournable à franchir pour que cette conversation soit pleinement signifiante.

Références

- Allen, J. (2019). *Lie in my heart* and dealing with the aftermath. *Eurogamer*. [Article de blog]. <https://www.eurogamer.net/articles/2019-11-13-lie-in-my-heart-and-dealing-with-the-aftermath>
- Badra, R. (2020). Traduire le couple texte-image du point de vue de la paratraduction : cas de la bande dessinée. *Multilinguales*, (14), 5835. <https://doi.org/10.4000/multilinguales.5835>
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/5334.001.0001>
- Deluermoz, Q., & Singaravelou, P. (2016). *Pour une histoire des possibles : Analyses contrefactuelles et futurs non advenus*. Éditions du Seuil.
- Expressive GameStudio, (2019). *Lie in my heart*. [Jeu vidéo]. Expressive GameStudio.
- Frasca, G. (2001). The Sims: Grandmothers are cooler than trolls. *Game Studies*, 1(1). <https://www.gamestudies.org/0101/frasca/>
- Genvo, S. (2013). *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique* [Mémoire d'habilitation à diriger les recherches en sciences de l'information et de la communication], Université de Lorraine, Metz, France. <https://hal.univ-lorraine.fr/tel-02169832>
- Genvo, S. (2016). Defining and designing expressive games: the case of Keys of a Gamespace. *Kinephanos*, (Special issue, April 2016: Exploring the Frontier of Digital Gaming). <https://www.kinephanos.ca/2016/defining-and-designing-expressive-games/>
- Genvo, S., & Blanchet, A. (2020). Le jeu d'aventure à la française (1982—1990). In A. Blanchet & G. Montagnon (Éds.), *Une histoire du jeu vidéo en France* (pp. 327-350). Pix'n'love Editions.
- Henriot J. (1989). *Sous couleur de jouer*. José Corti. <https://doi.org/10.4000/books.enseditions.45920>
- Kline, S., Dyer-Witheford, N., & De Peuter, G. (2003). *Digital play: The interaction of technology, culture, and marketing*. McGill-Queen's Press-MQUP.
- Koster, R. (2013). *A theory of fun for game design* (2nd Ed.). O'Reilly.
- Lessard, J. (2013). *Histoire formelle du jeu d'aventure sur ordinateur (le cas de l'Amérique du Nord de 1976-1999)* [Dissertation du doctorat, Université du Montréal, Canada]. <http://hdl.handle.net/1866/10328>
- Malaby, T. M. (2007). Beyond play: A new approach to games. *Games and Culture*, 2(2), 95–113. <https://doi.org/10.1177/1555412007299434>
- Montfort, N. (2005). *Twisty little passages: An approach to interactive fiction*. MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/6936.001.0001>
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.
- Toftedahl, M., Backlund, P., & Engström, H. (2018). « Localization from an Indie Game Production Perspective – Why, When and How? ». In *Proceedings of DiGRA 2018 – The Game is the Message*. Tampere : Digital Games Research Association. <https://doi.org/10.26503/dl.v2018i1.941>
- Winnicott, D. W. (1971). *Jeu et réalité : L'espace potentiel*. Gallimard.
- Yuste Frías, J. (2014). Interprétation-médiation iv: la notion de paratraduction et l'expérience du seuil dans la tims. *Sur les seuils du traduire*. <https://doi.org/10.58079/u0s4>
- Yuste Frías, J. (2017). Paratraduction : aux seuils de la traduction. *Sur les seuils du traduire*. <https://doi.org/10.58079/u0se>

Yuste Frías, J. (2022). Aux seuils du traduire. *Meta*, 67(3), 503–518. <https://doi.org/10.7202/1100471ar>

Zidi, C. (réalisateur). (1980) *Inspecteur La Bavure* [film]. France 3.

Comment citer cet article : Genvo, S. (2025). Impliquer des joueurs à une échelle internationale par une histoire localisée : l'exemple des jeux expressifs. *Íkala, Revista de Lenguaje y Cultura*, 30(2), e358468. <https://doi.org/10.17533/udea.ikala.358468>