



Master

2024

Public access

This version of the publication is provided by the author(s) and made available in accordance with the copyright holder(s).

La localisation à l'ère de l'inclusivité : Etude de cas sur le jeu vidéo Super
Tux Kart

Jullien, Aurélie Aline Bernadette

How to cite

JULLIEN, Aurélie Aline Bernadette. La localisation à l'ère de l'inclusivité : Etude de cas sur le jeu vidéo Super Tux Kart. Master, 2024.

This publication URL: <https://archive-ouverte.unige.ch/unige:181264>

© This document is protected by copyright. Please refer to copyright holder(s) for terms of use.

Last deposit update in Archive ouverte UNIGE on 17.11.2025 12:06



**UNIVERSITÉ
DE GENÈVE**

**FACULTÉ DE TRADUCTION
ET D'INTERPRÉTATION**

Aurélien JULLIEN

La localisation à l'ère de l'inclusivité

Etude de cas sur le jeu vidéo Super Tux Kart

Directrice : Marianne Starlander

Jurée : Lucía Morado Vázquez

Mémoire présenté à la Faculté de traduction et d'interprétation
(Département Traitement informatique multilingue, Unité de français)
pour l'obtention de la Maîtrise universitaire en traduction et technologies

Septembre 2024

REMERCIEMENTS

Voilà la fin d'une époque, d'une ère, d'un arc de ma vie. Quelle aventure !

Je souhaite remercier tout d'abord ma directrice de mémoire, Marianne Starlander, pour sa patience et ses encouragements tout au long de la rédaction de ce travail. Elle a su trouver réponse à la moindre de mes hésitations et ses conseils m'ont été précieux pour aller droit au but !

Merci également à ma jurée, Lucía Morado Vázquez, qui fut autrefois ma directrice avant de devenir jurée. Elle m'a permis de bien mettre pied à l'étrier et d'avoir confiance dans le choix de mon sujet.

Merci beaucoup à vous deux et un grand merci à l'ensemble des enseignant-e-s de la Faculté de Traduction et d'Interprétation également !

Je souhaite aussi adresser ma gratitude à toutes les personnes qui m'ont entouré pendant la rédaction de mon mémoire : à mes parents, à ma sœur, à mes ami-e-s de Genève, à mes ami-e-s de prépa, à mes ami-e-s de vie, aux habitant-e-s du 5^e étage de la Cité Universitaire que j'ai pu croiser régulièrement et avec qui j'ai échangé des rires ; à mes vieilles, nouvelles et futures inspirations (les anciens jeux vidéo sur lesquels j'ai essayé les *game over*, les œuvres multiples qui habiteront mon imagination pour encore longtemps, les musiques de SHINee qui m'ont accompagnée, les eaux du Léman qui m'ont émerveillée).

Merci à feu mon ordinateur Lenovo Ideapad 320s ; il s'est vaillamment battu presque jusqu'au bout (à quelques mois près). Son combat a été honoré.

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS	3
TABLE DES MATIÈRES	4
1. INTRODUCTION	6
2. ETAT DE L'ART	8
2.1. La localisation	8
2.1.1. Définition générale de la notion	8
2.1.2. La localisation de jeux vidéo	10
2.1.3. Les spécificités de la localisation de jeux vidéo	12
2.1.3.1. Aspects traductologiques	13
2.1.3.2. Aspects techniques	15
2.1.3.3. Aspects humains	17
2.2. Jeux vidéo, différentes catégories et remises en question	19
2.2.1 Définition & différentes catégories de jeux	20
2.2.2 Des jeux pour différents publics : Qui joue aux jeux vidéo ?	26
2.2.3 Les jeux vidéo à l'heure de l'inclusivité	27
2.3. Le genre et la langue	29
2.3.1. Le genre en français et en anglais	31
2.3.2. Les stratégies d'écriture inclusive	35
2.3.3. Quelle application ?	41
3. METHODOLOGIE	47
3.1 Sélection du jeu	48
3.2 Choix de la paire de langue	49
3.3 Création du corpus	49

3.4	Critères d'évaluation de l'analyse	50
3.4.1	Catégorisation des formes d'adresse	51
3.4.2	Catégorisation des formes d'adresse pour la version en anglais	52
3.4.3	Catégorisation des formes d'adresse pour la version en français.....	53
3.4.4	Calculs.....	54
3.4.5	Limites à prendre en considération	55
4.	RESULTATS ET DISCUSSION.....	55
4.1	Présentation des données.....	56
4.2	Analyse des résultats	56
4.2.1	Evaluation quantitative des résultats	56
4.2.2	Evaluation qualitative des résultats	59
4.3	Discussion des résultats.....	63
5.	CONCLUSION ET MISE EN PERSPECTIVE	65
	BIBLIOGRAPHIE	68

1. INTRODUCTION

En 2022, la marque Apple lance la nouvelle version de son système d'exploitation sur iPhone et Mac, l'iOS 16. Cette nouvelle version compte une innovation, l'ajout d'une option appelée « forme d'adresse » en français (en anglais, « Term of Adress »), qui permet à la personne utilisant l'appareil de changer la manière dont les notifications s'adressent à elle. Plusieurs formes sont proposées, le féminin, le masculin et le neutre. La marque offre ainsi de « donner un caractère plus personnel à [l']appareil »¹—notamment dans plusieurs langues latines, le français (France et Canada), l'italien, le portugais (Portugal et Brésil) et l'espagnol (Amérique latine et Espagne).

Néanmoins, au-delà de l'argument de la personnalisation de l'appareil, cette innovation intervient dans un contexte de remise en question de l'utilisation du masculin générique en français (et dans d'autres langues latines) et plus largement dans la vaste question de l'écriture inclusive et du langage épïcène. Avec cette innovation d'Apple, on peut estimer qu'il y a là une nouvelle matière à réflexion dans le domaine de la localisation : la question de l'inclusivité de la langue peut donc être posée quand on localise un appareil ou un logiciel.

Parmi les différents types de localisation existants figure la localisation de jeux vidéo (Jiménez-Crespo, 2020). Le jeu vidéo est un objet intéressant dans la mesure où la communication envers la personne jouant au jeu est primordiale. Si Apple propose de nouvelles formes d'adresse dans son système d'exploitation, quelles sont celles présentes dans le jeu vidéo ? En effet, le jeu vidéo est un objet d'étude digne d'intérêt dans la mesure où la personne jouant au jeu est très impliquée dans le jeu, plus qu'elle ne peut l'être dans l'utilisation d'autres logiciels. Une communication claire doit donc être établie, la manière dont le jeu est écrit est fondamentale dans la bonne utilisation du jeu.

A travers ce mémoire, nous avons pour objectif premier de faire un état des lieux concernant l'utilisation de l'écriture inclusive et du langage épïcène dans les jeux vidéo. A une époque où l'on se pose la question de l'inclusivité dans le langage, quelles sont les stratégies mises en

¹ Selon le site d'aide d'Apple, consulté le 3 juillet 2024 à l'adresse : <https://support.apple.com/fr-cm/guide/mac-help/mh27073/mac> . Sur cette page, on peut lire : « Forme d'adresse : Choisissez votre forme d'adresse préférée (féminin, masculin ou neutre) pour donner un caractère plus personnel à votre appareil. Activez l'option « Partager avec toutes les applications » pour que toutes les apps personnalisent leurs communications. Ces options sont disponibles pour ces langues prises en charge. »

œuvre dans les jeux vidéo pour s'adresser aux joueurs comme aux joueuses ? Afin de répondre à ces questions, nous allons détailler nos hypothèses et questions de recherche.

Dans un premier temps, nous pensons que si on compare l'anglais et le français, les difficultés en anglais sont moindres car l'anglais est une langue beaucoup moins genrée que le français. A priori, il n'y a donc pas vraiment de marque de genre dans la version anglaise mais dans la version française, oui (car le français est une langue dans laquelle « le masculin l'emporte sur le féminin »).

Nous nous posons les deux questions de recherche suivantes :

- 1) Dans quelle mesure l'anglais est-il une langue moins genrée que le français ?
- 2) Quelles sont les marques de genre dans la version anglaise (originale) et dans la version française d'un jeu ?

Dans un second temps, nous pensons que proposer des localisations de jeux vidéo en utilisant un langage inclusif et épïcène est possible mais implique des contraintes spécifiques à la localisation, parmi lesquels un nombre de caractères limités et la lisibilité. Toutes les stratégies de l'inclusif ne sont donc pas forcément applicables.

Nous cherchons donc à répondre à cette troisième question de recherche :

- 3) Quelles stratégies proposées par l'écriture inclusive peuvent être mises en œuvre dans la traduction d'un jeu vidéo ?

Afin de répondre à ces questions et à ces hypothèses, nous allons isoler et analyser les formes d'adresse aux joueurs et joueuses dans le corpus du jeu vidéo Super Tux Kart. Nous allons comparer la version en anglais britannique (version originale) et la version en français de France (version localisée).

2. ETAT DE L'ART

Dans cette première partie, nous allons définir les différentes notions au cœur de ce travail : la localisation en tant que domaine général, puis la localisation de jeux vidéo ; les jeux vidéo ; le genre et la langue.

2.1. La localisation

Tout d'abord, il convient de définir brièvement ce qu'est la localisation, plus particulièrement la localisation de machines, logiciels et programmes informatiques dont les jeux vidéo. Etant donné que nous étudions le cas du jeu vidéo Super Tux Kart, nous allons nous intéresser plus particulièrement aux jeux vidéo sur PC et aux jeux vidéo libre de droit.

2.1.1. Définition générale de la notion

Il va sans dire que nombre d'auteurs et autrices se sont intéressés à la localisation, nous allons néanmoins définir nous aussi cette notion.

La localisation est née dans les années 1980, quand il a été nécessaire de traduire des contenus numériques alors que l'ère numérique prenait son essor. Le terme de localisation permet de différencier cette tâche de la traduction et de représenter les autres aspects de ce métier : il désigne les aspects particuliers qu'implique l'adaptation des produits numériques (O'Hagan, 2009). Il arrive de trouver le terme « traduction » pour parler de la localisation mais le terme de localisation reste plus précis.

Au sens large, localisation consiste à « combiner langue et technologie dans le but de produire un produit qui peut franchir la barrière de la langue et de la culture » (Esselink, 2000 via Dunne, 2006).

Selon l'association GALA (*Globalization and Localization Association*), la localisation est un processus qui implique différents aspects, dont la traduction fait partie. Le but de ce processus est d'adapter un produit ou un service à une « locale », c'est-à-dire une cible. La localisation doit donner l'impression que le produit localisé a été créé spécifiquement pour la cible, « peu importe leur langue, culture ou origine géographique. » (site de GALA, consulté en 2024)

Aussi, la localisation est considérée comme un des quatre processus interdépendants de l'acronyme GILT, « *Globalization, Internationalisation, Localization and Translation* ». Les

processus de localisation et de traduction ont en commun le changement de langue, ou plus précisément le « transfert linguistique d'un contenu original dans une langue source à une langue cible » (Valli, 2019). La localisation implique des modifications aux niveaux linguistiques, culturels, techniques et normatifs afin d'être adaptés aux critères de la « locale ». La localisation est un ensemble de processus via lesquels un produit ou un contenu digital développé dans une *locale* est adapté dans une autre *locale*. Elle comprend la traduction du contenu textuel et l'adaptation de contenu non-textuel dans un but commercial (Cadieux et Esselink 2002 via Dunne, 2006).

Afin de diminuer les coûts, les contenus à localiser doivent donc être conçus de sorte qu'ils puissent être adaptés simplement et sans modifications trop importantes (espace supplémentaire et texte de graphique modifiable, par exemple) (Sikes, 2012 via Valli).

Aussi, l'étape de modification du produit en une version facile à localiser est nommée internationalisation (Valli, 2019). En théorie, l'internationalisation apparaît donc une seule fois au cours du développement d'un produit et précède les étapes de localisation. P. Valli distingue l'internationalisation et la localisation de la manière suivante : l'internationalisation consiste à rendre le produit facile à adapter, tandis que la localisation consiste à adapter ledit produit.

En résumé, on peut considérer la localisation comme une adaptation sur-mesure d'un produit à une culture cible. En localisation, on appelle cette cible la « locale ».

Il est à noter qu'au fil du temps, le mot « locale » a changé de définition : traditionnellement, la locale désignait une petite zone et comprenait donc la dimension de proximité. A ce sujet, Paola Valli (2019) : il est important de noter que le terme de « locale » ne se limite pas à la langue mais bel et bien à un « marché cible », soit la zone géographique où le produit sera vendu. Cette distinction est importante car selon les régions, la langue parlée est la même, mais les conventions comme la monnaie ou les lois de protection des données diffèrent. On distingue donc la locale selon un code bien précis : un label dit linguistique (correspondant à la langue parlée, en général indiqué en minuscule) et un label dit géographique (la zone géographique correspondant, en général indiqué en majuscule). Ainsi, un site web ou un jeu vidéo sera labellisé fr_FR pour indiquer qu'il est localisé en français de France, en fr_CA pour le français du Canada, etc.

En tant que domaine, la localisation est née lorsqu'il a été nécessaire de traduire et d'adapter des logiciels. Au fil de l'évolution des technologies, il s'est ensuite étendu aux sites web, aux jeux vidéo, aux applications mobiles et plus récemment à des appareils plus variés comme les appareils connectés dont les montres (Esselink, 2000 via Jiménez-Crespo ,2020, Jiminèz-Crespo, 2013, O'Hagan et Mangiron, 2014, Roturier, 2015, Serón-Ordoñez et Martin-Mor, 2017). On peut donc résumer l'industrie de la localisation et de la recherche en localisation avec ce schéma proposé par Jiménez-Crespo (2020) :

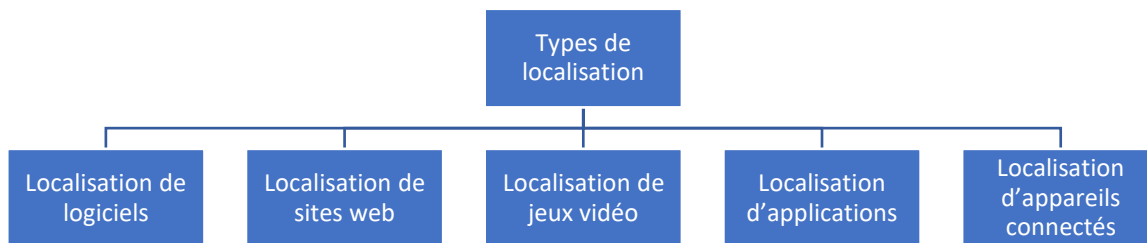


Figure 1: Les différents types de localisation, adapté de Jiménez-Crespo (2020).

Ainsi, la localisation est un domaine de la traduction très technique. Non seulement la localisation elle-même présente de nombreuses spécificités qui lui sont propres, il en va de même pour chaque « sous-domaines » de la localisation. Dans le cadre de ce mémoire, nous allons nous intéresser à la localisation de jeux vidéo.

2.1.2. La localisation de jeux vidéo

Les jeux vidéo sont devenus l'un des loisirs les plus populaires de l'ère numérique au cours des quarante dernières années. Le grand succès de ces jeux est dû en partie à la localisation, tant et si bien qu'aujourd'hui les équipes de développement et les studios ne peuvent se passer de cette étape (Mangiron, 2018).

« (...) Localisation has become an important process in the game industry, which cannot be overlooked by developers and publishers if they want to achieve global success. » (C. Mangiron, 2018).

Il est bon de rappeler que la complexité des jeux a changé au fil des années. Dans *Traduire un jeu n'est pas un jeu d'enfant* (2009), Pascaline Merten note que le scénario et le texte des jeux sont devenus plus complexes quand les jeux sont devenus plus sophistiqués dans les années 1990. C'est aussi à ce moment-là que le secteur spécialisé de la localisation des jeux vidéo a vu le jour. Plus récemment, la multiplicité des plateformes et des jeux a aussi contribué à rendre les jeux plus accessibles au plus grand nombre (Mangiron, 2018).

Dans l'ouvrage *Translation and Localization Project Management: The art of the possible*, Ping Zhou écrit que la localisation est une entreprise complexe car elle mêle différents médias : textes, graphiques, vidéos et audios. Aussi, non seulement l'interface du jeu doit-elle être adaptée, mais le scénario et le contenu peuvent subir des modifications afin de respecter des conventions culturelles et juridiques. (Zhou, 2011)

La traduction est ainsi une étape centrale dans la localisation de jeux vidéo, pour laquelle il est question non seulement de transmettre une signification mais aussi une expérience et une atmosphère. P. Zhou (2011, 351), reprend cette citation de Dietz (2006:124) :

“Games create alternate worlds whose relationship to the real world can range from extreme realism to utter fantasy.”

En s'appuyant sur cette citation, P. Zhou prend pour exemple un jeu proposant un univers fantastique : il est possible que la localisation nécessite d'utiliser le folklore et la mythologie de la culture cible pour une meilleure immersion. P. Zhou (2011) utilise le terme de « *emotional equivalent* » (Zhou, 2011, en reprenant Dietz, 2006).

La localisation ne se limite néanmoins pas seulement à la traduction et à l'adaptation du texte, mais aussi à la modification voire le remplacement de fichiers audio (dans le cadre d'un jeu doublé par exemple), mais aussi d'images (un logo contenant du texte par exemple). Ainsi, les jeux dans leurs versions localisées doivent donner aux joueurs l'impression d'avoir été produits spécifiquement pour eux : les versions localisées sont censées pouvoir offrir à tous les publics la même expérience de jeu (Mangiron, 2018).

La localisation de jeux vidéo peut aussi être catégorisées selon plusieurs niveaux :

«

1. *Basic localization: The game retains its original GUI and icons, leaving only the text to be translated.*
2. *Complex localization: The GUI and icons must be translated along with the text.*
3. *Blending: The story itself is rewritten, and the graphics are recreated to match the requirements of a different culture.* » (Thayer and Kolko (2004: 482), repris par Zhou, 2011)

Zhou considère ces différents niveaux comme un bon point de départ, mais dans la pratique la différence entre une localisation dite basique ou complexe n'est pas si nette que ça, au regard de l'étape d'internationalisation et de l'absence de « hard code » (aussi appelé codage en dur, difficile à modifier par l'utilisateur ou l'utilisatrice, en opposition au « soft code ») dans les chaînes de caractère à traduire.

2.1.3. Les spécificités de la localisation de jeux vidéo

Ainsi, le jeu vidéo est un médium complexe par sa nature. Zhou (2011) note que les jeux vidéo sont un compromis entre contenu et technologie :

*« Games are comprised of **content** and the **technology** that presents the content to players and that controls the sequence of the game. Content is created by graphic artists, audio designers, animators, as well as game and level designers, and may take the form of game levels, characters, animations, and movies. Technology is the executable code that is read by the computer (or console or other device) on which the game is played. »*

Le contenu est donc non seulement créé par de multiples agents (graphistes, audio designer, animateurs, ...), mais il est aussi composé de multiples médias (texte, musique, cinématique, ...). Le côté technologique, lui, est représenté par le code informatique lu par la machine.

Cette complexité mène Pascaline Merten (2008) au constat suivant : le traducteur ou la traductrice de jeu vidéo doit être à la fois traducteur technique et littéraire, mais aussi compétente en informatique.

Minako O'Hagan résume la localisation de jeux vidéo ainsi :

« (...) video game localisation has added new dimensions to utility software localisation. Modern video games are interactive multimedia systems, with their rich content comprising written text, graphics, cut-scenes (movies), sounds, etc realised in a highly complex technological system. [...] Game localisation involves techniques used for software localisation and also elements of audiovisual translation where translated words in different modes are integrated into the electronic medium. It belongs to a highly specialised area of translation, requiring special training designed for interactive multimedia applications for entertainment. »

Il ressort ainsi des études en localisation de jeux vidéo que la localisation est une forme de traduction hybride, à mi-chemin entre localisation de logiciel, le sous-titrage, la traduction littéraire et la traduction technique (Mangiron, 2018).

Au vu de tous ces éléments, on peut distinguer deux aspects de la localisation de jeux vidéo : des aspects d'ordre traductologique et des aspects d'ordre technique (Morgan Dalin, 2017).

2.1.3.1. Aspects traductologiques

Ainsi, comme le constate Pascaline Merten (2008), la traduction d'un jeu peut relever aussi bien du domaine technique que littéraire. Ce phénomène peut s'expliquer ainsi : plus un jeu est réaliste (et emprunte au monde réel), plus sa localisation est technique. Sont ainsi concernés les jeux de simulation militaire ou historique. A l'inverse, un jeu inspiré du fantastique et de la science-fiction se rapprochera plus de la traduction littéraire. (Merten, 2008, Dietz, 2006)

L'une des difficultés propres à la traduction d'un jeu vidéo réside donc dans l'équilibre entre créativité linguistique et précision terminologique, surtout en ce qui concerne les jeux les moins réalistes (Merten 2008, reprenant Minako O'Hagan).

Lors de la traduction d'un jeu vidéo, il y a donc plusieurs contraintes liées aux spécificités linguistiques et culturelles. Parmi elles, on peut mentionner la cohérence et la précision terminologique, la créativité linguistique et le respect des cultures et des normes d'âge.

En ce qui concerne la terminologie, comme évoqué plus tôt, les jeux « réalistes » de simulation exigent une terminologie rigoureuse. Une expression en jargon mal comprise et donc mal traduite par le traducteur ou la traductrice peut « empêcher le joueur de progresser ». (Merten, 2008, en reprenant Dietz, 2004 et 2006). Cet enjeu concerne aussi bien le texte *in-game* que les manuels techniques et les écrans d'aide. En outre, chaque support (ordinateurs, consoles portables et hybrides, téléphones portables) a une terminologie qui lui est propre. Merten (2008) prend l'exemple de l'ordinateur : « les problèmes rencontrés avec un jeu sur ordinateur vont faire référence à l'écran, aux options d'affichage, à la mémoire, aux fichiers d'installation ».

Au sujet de la cohérence terminologique, Pascaline Merten explique que : « Le jeu est développé pour différentes plateformes mais les noms des personnages, des objets doivent être cohérents ». La question de la plateforme n'est aujourd'hui plus la seule, puisque, encore une fois, le support doit être aussi pris en compte : nombreux sont les jeux à être développés pour être joués sur ordinateur et sur téléphone portable, comme c'est le cas du jeu en ligne massivement multijoueur (MMOG) *Genshin Impact* (2021), sorti sur Android, iOS, PlayStation 4 et Windows. Cette cohérence doit également être respectée lors de l'adaptation vidéoludique d'un film ou d'un livre, pour lesquelles il faut garder les noms de personnages, d'objets... On peut ainsi parler de « centralisation de la terminologie » (Merten, 2008).

L'exemple d'un jeu comme *Hogwarts Legacy* (2023), qui reprend l'univers de la série de livres et de films *Harry Potter*, est ainsi la parfaite illustration de ces contraintes : le jeu est sorti sur plusieurs supports donc la PlayStation et l'ordinateur et se doit de respecter la terminologie et la traduction de l'œuvre originale.

Néanmoins, la créativité linguistique et la « transcréation » (O'Hagan, 2006) peuvent être de mise dans certains cas. Ainsi, la traductrice doit adapter le produit au public cible en jouant sur les registres de langue, ou encore les noms de personnages et d'armes. C'est ce qu'on peut appeler une traduction dite « cibliste ». Pour illustrer cet exemple, on peut prendre l'exemple du jeu *Animal Crossing* dans lequel les fêtes célébrées dans le jeu diffèrent d'un pays à l'autre. On peut aussi penser aux différents toponymes de *World of Warcraft*.

Finalement, comme mentionné précédemment, cette créativité doit respecter les cultures et normes d'âge des pays. Ainsi, les niveaux de langage voire le contenu doivent être adaptés aux législations en vigueur dans les pays. (Merten, 2008).

2.1.3.2. *Aspects techniques*

Du fait de sa nature, le jeu vidéo présente également des aspects techniques qui lui sont propres. Le jeu est aussi un programme informatique, et à ce titre Pascaline Merten constate que : « la traduction de jeux vidéo s'apparente dès lors à la localisation de logiciels et à la traduction audiovisuelle. On parle d'ailleurs plus souvent de localisation de jeux vidéo. » On parle donc de localisation d'un jeu vidéo car le texte à traduire est en réalité une « chaîne de caractères dans un code informatique ».

Il est à savoir qu'aujourd'hui, la plupart des jeux sont rendus disponibles dans leurs différentes versions d'emblée. Ce format de publication de plusieurs versions d'un même jeu en simultané est appelé « *simultaneous shipping* » ou encore « *simship* ». Pour atteindre cet objectif, la localisation n'a plus seulement lieu en bout de chaîne mais aussi au cours du développement du jeu. Le traducteur ou la traductrice traduit donc un contenu qui n'est pas fini, ni fixe : Merten appelle cela du « contenu mouvant » (2008), mais d'autres auteurs tels que Dietz (2006) parlent de « localisation à l'aveugle » (*blind localisation*) (Mangiron, 2018). Cette mouvance rend la traduction difficile car, notamment, elle mène à des retraductions. En outre, un tel système requiert beaucoup d'investissement en termes de management car les différents fichiers sont envoyés progressivement à la personne chargée de la traduction, sans compter également les différents formats qui requièrent différentes expertises. P. Valli (2019) résume l'enjeu du *simultaneous shipping* ainsi :

« Simship implies parallel development of the game in its original as well as localized versions. Achieving this objective means working on the game interface, error messages, video or audio, dubbing, subtitling, information files, maps, help files, tutorials, gameplay hints, playguides, peripherals setup files, keyboard layout guidelines, read-me files, patch files, and so on (Dietz 2006, 121). »

De plus, par « multiplicité des formats », on entend les éléments textuels, sonores ou audio (sous-titrage ou doublage), graphiques, cinématiques² imprimés, en ligne (sites web des

² Selon le site de l'association Game her, une cinématique est un « petit bout de mise en scène, souvent coupé de manière assez franche avec le reste du jeu » ou encore un « mini-métrage qui sépare deux phases de jeu ». Les cinématiques sont souvent des passages animés, rarement filmés. Elles permettent de structurer le scénario du jeu et de l'enrichir. (LuckyID, 2021, consulté le 12 juin 2024)

jeux) (Merten, 2008). En ce qui concerne le texte du jeu, on parle également de « *in-game text* », qui représente également l'ensemble des textes à traduire et dont la quantité varie grandement d'un jeu à l'autre, selon le genre et la taille du jeu (Chandler et al., 2011). S'il représente la majorité du travail de la traductrice, le texte *in-game* n'est pas le seul élément à devoir passer par l'étape de localisation. Par exemple, les cinématiques requièrent souvent du sous-titrage *a minima* : parfois pour éviter l'étape coûteuse du doublage, mais aussi et surtout dans un souci d'accessibilité pour les joueurs et joueuses sourds et malentendants. D'autres éléments peuvent être traduits, comme les logos, les posters de promotion, les fenêtres pop-up (jeu sur pc), les messages système et d'erreur (Chandler et al., 2011).

En outre, des contraintes d'espace peuvent survenir, notamment dans le cas du sous-titrage de cinématique : un nombre de mots minimal doit apparaître pendant une durée suffisante pour être lus (Chandler et al., 2011). De plus, les boîtes de dialogues doivent être adaptées au texte et, par exemple, doivent permettre de dérouler le texte. Il s'agit là néanmoins d'une contrainte qui doit être contournée par l'équipe de développement plutôt que par celle de localisation, mais cela montre l'importance, pour les développeurs, de penser à la localisation en amont, lors de l'étape de l'internationalisation (Chandler et al., 2011).

D'ailleurs, l'internationalisation permet également de résoudre d'éventuels problèmes d'interactivité, dont le respect de la grammaire. Par exemple, selon si l'étape d'internationalisation a été respectée ou non, la localisation de la chaîne de caractères « *You have to fight the + nom commun* » risque de poser problème car l'article défini doit, en français, changer selon le genre du nom. Il s'agit ainsi d'éviter des erreurs comme « *Tu dois battre le sorcière* » à la place de « *Tu dois battre la sorcière* » comme localisation de « *You have to fight the witch* » (Merten, 2008). Des solutions telles que la métagrammaire (l'introduction de règle de grammaires dans le code) sont alors à envisager. Il est aussi à noter que l'ordre des chaînes dans le code dépend parfois d'une langue à l'autre : par exemple, la place de l'adjectif n'est pas la même en anglais et en français (Merten, 2008).

Les conditions de travail des professionnels de la traduction est aussi à prendre en compte. Merten (2008) constate que les traductrices et traducteurs étaient soumis à des contraintes de confidentialité et d'absence de contexte, « les enjeux financiers [étant] colossaux et les jeux (...) des objets très confidentiels » (Merten, 2008). Il n'est donc pas rare que les professionnels

traduisent sans contexte, une entreprise difficile : le manque de contexte visuel et textuel sont considérés comme des sources majeures d'erreurs linguistiques³ (Rivas Ginel, 2022).

Encore aujourd'hui, beaucoup de professionnels traduisent en utilisant pour outil Ms Excel, outil qui peut rassembler dans les meilleurs cas le contexte, le glossaire et inclure un certain nombre de caractères par chaîne. Ms Excel offre aussi l'avantage non négligeable de produire des fichiers faciles à importer et exporter (Merten, 2008, Mangiron, 2018). En 2022, les fichiers Ms Excels étaient utilisés par 85,16% de professionnels et étaient la 3^e extension de fichier à être utilisée afin d'isoler le texte du gameplay⁴ à localiser (Rivas Ginel, 2022).

En 2008, Merten relevait l'absence d'outils d'aide à la traduction, dont la mémoire de traduction et la terminologie sous Ms Excel. Aujourd'hui, l'usage des outils d'aide à la traduction dans le domaine du jeu vidéo s'est démocratisé mais dépend néanmoins des habitudes et du statut des professionnels : les traducteurs et traductrices *in-house* préféreraient souvent ne pas l'utiliser car ils estiment que l'outil les freinerait dans leur créativité, mais de nombreux développeurs et traductrices spécialisées indépendantes l'utilisent dans un souci de productivité. Les outils de TAO et de terminologie restent primordiaux afin d'assurer la cohérence de style de traduction. (Mangiron, 2018)

2.1.3.3. *Aspects humains*

La localisation est un domaine qui a suivi une certaine évolution. Dès les années 1980 et 1990, les traductrices et traducteurs indépendants et internes aux entreprises ont assuré la localisation des logiciels. Néanmoins, très vite les projets à localiser se sont complexifiés et diversifiés, tant et si bien qu'il est devenu nécessaire pour les traducteurs et traductrices de se spécialiser dans ce domaine. Aussi, des entreprises consacrées à la localisation sont nées au cours des années 1990. (Valli, 2019) C'est ainsi que, officiellement, la localisation est devenue une profession exercée par des professionnels du domaine, qui travaillent en indépendant, en interne dans les entreprises ou dans des agences de traduction et/ou de localisation.

³ Voir le sondage VIDEO GAME LOCALISATION TOOLS: A USER SURVEY, Table 5, pp.18) : par exemple, les répondants au sondage ont désigné le manque de contexte textuel comme sources majeures de mauvaises traductions (« mistranslations ») et de confusion (« confusing instructions »).

⁴ Le terme « gameplay » regroupe plusieurs caractéristiques constituant un jeu mais aussi la manière dont se joue un jeu. Ce terme, d'origine anglophone, n'est pas toujours utilisé de la même manière en anglais et en français (Alvarez, 2022).

Néanmoins, la traduction et la localisation des certains contenus et produits sont aussi effectuées par des non-professionnels dans un but non-lucratif. En ce qui concernent la traduction de média et la localisation de jeux vidéo, on peut parler plus particulièrement de « fan translation » (traduction par des fans) et/ou de « fansub » (sous-titrage par des fans). Dans un premier temps, ces traductions n'étaient pas forcément sollicitées, puis elles le sont devenues avec l'apparition de communautés de fans. Comme nous l'avons montré précédemment, la localisation est une tâche complexe, c'est pourquoi il peut paraître surprenant que des personnes n'ayant pas été formées dans le domaine décident de relever le défi. Néanmoins, ces personnes parviennent à acquérir les compétences nécessaires grâce aux communautés de fans de jeux vidéo (O'Hagan, 2009). Dans son article « *Evolution of User-generated Translation: Fansubs, Translation Hacking and Crowdsourcing* », Minako O'Hagan (2009) fait le lien entre ce phénomène et les concepts de « culture participative » (*participatory culture*) (Jenkins, 2006) et de « contenu généré par les utilisateurs », aussi nommé UGC (*user-generated content*, ou CGU). De là, Minako O'Hagan introduit la notion de « *user-generated translation* » (UGT), que l'on peut traduire par « traduction générée par les utilisateurs ». En d'autres termes, la traduction et la localisation sont alors effectuées par les utilisateurs et utilisatrices et pour les utilisateurs et utilisatrices.

Dans le cadre du jeux vidéo, la localisation par les fans est bien souvent à la limite de la légalité et est même souvent illégale au regard de la propriété intellectuelle. (O'Hagan, 2009)

Il existe aussi la traduction collaborative ou crowdsourced, où la traduction et la localisation spontanées faites par des non-professionnels sont autorisées voire même demandées par les détenteurs des droits d'auteur (O'Hagan, 2009). Dans ce cas-là, les fans ne prennent pas l'initiative de procéder à la traduction mais répondent à une demande faite directement par des équipes de développement indépendantes qui ne peuvent pas s'offrir une localisation professionnelle (Magiron, 2018). La localisation non-professionnelle entre alors en compétition contre la localisation professionnelle.

On peut également évoquer la localisation effectuée par des volontaires dans le cadre de projets dits en open-source ou de « logiciels libres ». L'open-source est un mouvement consistant à permettre à quiconque capable d'écrire du code de participer à la création d'un logiciel libre (appelés « *Free/Open Source Software* » ou FOSS) que tout utilisateur et toute utilisatrice peut utiliser, modifier, partager voire vendre en toute liberté (Wu et Lin, 2001). Néanmoins, comme

le souligne Richard Stallman, initiateur du mouvement des logiciels libres, le mouvement des logiciels libres milite directement pour la liberté des utilisateurs et utilisatrices et la justice tandis que l'idéologie opensource « met surtout l'accent sur les avantages pratiques et ne fait pas campagne pour des principes »⁵. La localisation de ces logiciels est alors un moyen de les rendre disponibles au plus grand nombre. Elle a notamment été encouragée en Asie par de nombreux gouvernements dans le but de permettre aux populations locales (universitaires, ingénieurs, citoyens, etc.) d'avoir accès à des outils informatiques (Souphavanh et Karoonboonyanan, 2005). La majorité des participants à ces projets ne sont néanmoins pas des linguistes ni des traducteurs ou traductrices, mais des personnes formées en programmation : les traductions risquent donc d'être désorganisées, donc de manquer de cohérence et d'être à l'origine d'ambiguïté (Souphavanh et Karoonboonyanan, 2005).

Pour en revenir aux jeux vidéo, il est à noter que la qualité de traduction de manière générale est un des sujets manquant aux études en localisation de jeux vidéo (Mangiron, 2018). Comme le relève Mangiron (2018) au sujet de jeux localisés du japonais vers l'anglais, les traductions faites par des fans sont notamment plus littérales et plus exotiques que le seraient les traductions faites par des professionnels. Ces dernières peuvent même être considérées comme trop adaptées à la locale par les communautés de fans. Cependant, il reste évident que la traduction non-professionnelle a plus de risques de contenir des erreurs linguistiques et que la qualité de traduction est bien plus variable que ne le serait une traduction professionnelle. À ce sujet, Mangiron (2018) se demande notamment s'il y a différents standards de qualité selon les joueurs et joueuses et les jeux.

2.2. Jeux vidéo, différentes catégories et remises en question

Le terme « jeu vidéo » est générique. On peut aussi parler de « loisir interactif » (Merten, 2008).

Les jeux vidéo sont un objet difficile à cerner dans le cadre de recherches car il est « impossible de définir le jeu lui-même au moyen d'une liste de propriétés » (Rufat et Minassian, 2011).

⁵ « The terms “free software” and “open source” stand for almost the same range of programs. However, they say deeply different things about those programs, based on different values. The free software movement campaigns for freedom for the users of computing; it is a movement for freedom and justice. By contrast, the open source idea values mainly practical advantage and does not campaign for principles. This is why we do not agree with open source, and do not use that term. » (Richard Stallman), voir l'article « Why Open Source Misses the Point of Free Software », sur le site Gnu Operating System, consulté le 05/06/2024 à l'adresse : <https://www.gnu.org/philosophy/open-source-misses-the-point.en.html>

L'une de ces difficultés réside également dans le fait que le jeu vidéo est sur support informatique : « les jeux vidéo sont-ils des programmes, un média, des œuvres d'art, une industrie, de nouveaux mondes ou des outils de simulation ? » (Rufat et Minassian, 2011). Il est à noter que, à la différence des études anglophones, la communauté universitaire francophone a commencé à étudier les jeux vidéo un peu plus tardivement, et sans classer ses recherches en tant que *games studies*. Aussi, si les francophones ne parlent pas vraiment de *games studies*, les jeux vidéo ont été étudiés très vite sous un regard pluridisciplinaire (Rufat et Minassian, 2011).

Nous allons, pour notre part, nous concentrer sur les aspects linguistiques et techniques : nous allons donc considérer le jeu vidéo davantage comme un programme informatique que comme un média.

2.2.1 Définition & différentes catégories de jeux

Le jeu vidéo étant à la fois un logiciel, un support informatique et une industrie au sens large, le classer n'est pas une mince affaire. Nous pouvons tout d'abord le définir le jeu vidéo en ces termes :

« Nous entendons par « jeu vidéo », un artefact matériel ou immatériel au sens entendu par Rabardel (1995), qui est nommé « jeu » par son concepteur et nécessitant pour fonctionner, outre une interactivité humaine, de faire appel simultanément à une source électrique ainsi qu'à une interface sortante de type écran (Alvarez et al., 2014) ou vidéoprojection quelle que soit sa technologie [...]. » (Alvarez, 2022).

En outre, nous pouvons établir une classification des jeux selon les genres, les différents supports sur lesquelles on peut y jouer et les différentes manières de les produire. Nous allons dresser ces classifications dans les grandes lignes pour des raisons de concision.

Avant d'entrer dans les détails, nous pouvons résumer ces classifications en nous inspirant de paramètres proposés par Miguel Á. Bernal-Merino (2015) :

Support (<i>Location of play</i>)	Plateforme (<i>Gaming platform</i>)	Mode de distribution (<i>Mode of distribution</i>)	Type de marché (<i>Type of market</i>)
Jeu d'arcade Jeu sur appareil fixe (<i>desktop game</i>) Jeu sur appareil portable (<i>portable game</i>)	Jeu sur console (<i>console game</i>) Jeu sur ordinateur (<i>computer game</i>) Jeu portable (<i>handheld game</i>) Jeu sur téléphone (<i>mobile game</i>)	<i>Pre-packaged game</i> Jeu téléchargé (<i>Browser game</i>) Jeu pré-installé (<i>pre-installed game</i>)	Jeu mainstream (<i>mainstream game</i>) Serious game Casual game

Tableau 1 : Paramètres permettant de classer des jeux vidéo, tiré de Bernal-Merino (2015)

Cette classification s'inspire elle-même de la terminologie employée par les joueurs et joueuses, les professionnels et les journalistes. Cependant, comme l'indique l'auteur, certains termes se superposent et s'entremêlent du fait de la prolifération de jeux et de technologie. De plus, cette classification exclut les genres de jeux, ce que nous allons détailler ci-dessous.

- Différents genres de jeux

On parle à la fois de « genre » et de « type » de jeux. Sur une page du site de l'institut de création et animation numériques (ICAN, 2022), il est expliqué que les jeux vidéo sont classés « selon la manière de jouer et le thème qu'ils abordent » et plus généralement selon le gameplay.

Il est à noter que définir les jeux vidéo selon leurs genres présente des difficultés à plusieurs égards : il n'y a pas toujours de terminologie claire (les mots « genres » et « types » de jeux sont par exemple utilisés dans l'infographie ci-dessous comme des synonymes), la terminologie propre aux jeux vidéo est également sujette à des anglicismes et évolue rapidement (de nouveaux types de jeux vidéo apparaissent régulièrement). Il n'est d'ailleurs pas rare qu'un jeu appartienne à plusieurs catégories.

En observant l'infographie du SELL des jeux les plus joués en France en 2023, on peut lister les jeux suivants (listés dans l'ordre des plus au moins joués) : les jeux mobile, dits « Casual » (nous étudierons cette catégorie plus tard), les jeux de rôle et d'aventure, les jeux de plateforme, les jeux de sports, les jeux de stratégie en temps réel, les jeux de course, les jeux d'action, les jeux multijoueurs en ligne (MMO), les jeux pour enfants ou pour la famille, les jeux de tirs, le « social gaming », les jeux de combat et les jeux de musiques et de danse.

L'ICAN (2022) ajoute à cette liste les jeux de simulation comme *Euro Truck Simulator*, jeu qui consiste à conduire un camion à travers l'Europe sur une carte réaliste, les jeux sandbox ou « bac à sable » tels que *Minecraft*, les jeux dits « Multiplayer Online Battle Arena » comme *League of Legends*, les Battle Royale, les jeux de puzzle comme *Tetris*, les jeux de réflexion qui proposent des énigmes, les survival horror (jeux de survie dans une ambiance de film d'horreur), le « rogue like » (jeu dont l'objectif est de traverser des niveaux envahis par des ennemis) et enfin les « party games » (jeu proposant des mini-jeux à effectuer à plusieurs).

Ainsi, en comparant les listes proposées par l'ICAN et l'association SELL (Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs), on peut remarquer des divergences de terminologie et des regroupements de certaines catégories. Par exemple, le jeu *Just Dance*, jeu consistant à suivre les pas de danse d'une silhouette sur un écran, peut se retrouver dans la catégorie « jeux de musiques et de danse » de SELL (2023) et celle de « party games » de l'ICAN (2022).

- Les différents supports et plateformes

Quand on parle de jeux vidéo, l'une des premières choses qui peuvent venir à l'esprit est le support et les plateformes, autrement dit la machine ou le système qui permet de jouer au jeu.

Comme le montre une infographie publiée en 2020 (voir annexe A), plusieurs supports et plateformes de jeux ont vu le jour depuis les cinquante dernières années, de 1970 à 2020. Par ordre d'apparition, nous pouvons distinguer : l'arcade, la console de jeu d'abord console de salon puis devenue console hybride en 2017 (appelée « console » dans l'infographie), l'ordinateur, la console de jeu portable (désignée par « handheld »), le téléphone portable, la réalité virtuelle et le cloud. Aujourd'hui, les supports les plus importants de l'industrie sont les téléphones portables, les ordinateurs et les consoles de salon.

Néanmoins, cette infographie ne distingue pas support et plateforme, c'est-à-dire la machine physique de l'endroit où le jeu se joue de l'appareil sur lequel le jeu se joue (hardware), comme le fait Miguel Á. Bernal-Merino (2015). Il faut dire qu'une fois de plus, la terminologie n'aide pas à la classification. Par exemple, le terme d'arcade désigne aussi bien l'endroit où le jeu se joue, que le type de machine et les jeux sur lesquels on jouait au jeu anciennement (comme Pac-Man) mais qui sont aujourd'hui joués aussi sur d'autres machines. On distingue ainsi les lieux de jeu (*location of play*), c'est-à-dire les arcades, les jeux sur console et ordinateurs (desktop games) et les jeux sur appareils portables (dont les Tamagochi, Gameboy, mais aussi téléphones

portables) ; des plateformes de jeux, le hardware, c'est-à-dire les jeux consoles, les jeux sur ordinateur, les jeux sur consoles portables (*handheld console games*) et les jeux mobiles. (Miguel Á. Bernal-Merino, 2015).

- Les différentes productions

Une autre classification très connue dans l'industrie est l'attribution de label « AAA » (prononcé Triple A), « AA », « III » ou encore « Indie ». Ce système est informel, dans le sens où il est utilisé à la fois par les studios à des fins de marketing et par les communautés (Chapman et Mittner, 2021), mais reste néanmoins intéressant car il est révélateur des différents business-models existants dans l'industrie.

Dans un article du blog *Tiny Hydra* (Chapman et Mittner, 2021), écrit par des professionnels du jeu vidéo, sont notamment listées les catégories suivantes :

- AAA ;
- AA ;
- III ;
- AAA+ voire AAAA ;
- A, B, C ou D ;
- Indie ;
- Shovelware.

Le label « AAA » fait communément référence à un jeu à gros budget, un jeu que Mangiron (2018) rapproche à un blockbuster hollywoodien. Néanmoins, comme le précisent Chapman et Mittner (2017), le budget nécessaire au développement de ces titres n'est pas clairement défini car les studios gardent les budgets confidentiels ou encore car le label « AAA » implique une haute qualité de production mais n'assure pas pour autant un succès critique ou commercial.

Afin de remédier au flou terminologique, les auteurs et autrices de *Tiny Hydra* proposent donc un tableau permettant de déterminer par calcul si un jeu peut être considéré comme AAA ou non.

Criteria	Score
Development and marketing budget that exceeds \$25M	2
Critically well-received (e.g. 70+ on Metacritic)	2
High level of polish and low number of bugs	2
Has 20+ hours of gameplay	1
Successfully makes full use of the latest technology and/or pushes technical boundaries	1
Hyper-realistic graphics at release	1
Made by a studio that has created a previous AAA game	1

Tableau 2: Notation d'un jeu AAA (Triny Hydra, 2021)

Ainsi, grâce au tableau ci-dessus, nous remarquons que les critères associés au label AAA sont relatifs au budget, à la qualité générale du jeu et à la quantité d'heures de jeu possibles. A partir de ce tableau, un jeu obtenant un score de 7 à 10 peut être considéré comme un AAA. Un jeu obtenant 5 ou 6 serait quant à lui plutôt qualifié de AA. Ces deux labels désignent plus généralement des jeux issus de grands studios.

Un autre label bien connu est le label « indie ». La grande majorité des jeux publiés chaque année sont catégorisés sous ce label car il désigne les jeux dont le budget est moindre (en comparaison des jeux AAA et AA) et dont les équipes sont réduites (Chapman et Mittner, 2021). En France, 39 % des jeux développés par les studios en 2023 sont labélisés « indie », selon une infographie tirée du Baromètre annuel du Jeu Vidéo édition 2023 (Syndicat National du Jeu Vidéo (SNJV), 2023). A titre de comparaison, 4,4 % des jeux développés par les studios sont labélisés AAA.

Il existe d'autres labels tels que « Casual » et « Serious Games », qui ne désignent pas tant les coûts de production et la qualité que le contenu et le public visé. Les labels « Casual » et « Hyper Casual » désignent des jeux auxquels les utilisateurs et utilisatrices jouent de temps à autre, de manière occasionnelle. Ils sont aujourd'hui généralement jouables sur smartphone et tablette⁶.

⁶ À l'origine, les jeux vidéo labélisés « Casual Games » étaient sur ordinateur (PC) et sur console portable. C'est notamment à travers le réseau social Facebook que ces jeux ont aussi été joués sur téléphones portables. Pour plus d'informations : *La casualisation des jeux vidéo*, Vincent Sarrazin (2011), à l'adresse : <https://larevuedesmedias.ina.fr/la-casualisation-des-jeux-vidéo> (consulté le 22 avril 2024).

« L'industrie vidéoludique privilégie une forte catégorisation des produits par genre (jeu d'action, d'aventure, etc.), mais il est impossible de définir le jeu casual par un de ces genres en particulier : il se définit avant tout comme un jeu accessible à tous. » (Sarrazin, 2011)

Les jeux « Casual » sur mobile sont en général gratuits lors du téléchargement puis offrent des options payantes dans le gameplay. Les jeux « Hypercasual », eux, sont plus petits et sont financés par la diffusion de publicité en fin de partie⁷. Les jeux « Casual » représentent 13,7 % des jeux développés par les studios en France (SNJV, 2023).

Et l'open-source dans tout ça ? Comme dit précédemment, les logiciels « libres » sont créés par les utilisateurs et les utilisatrices. Les jeux vidéo « libres » ne dérogent pas à la règle : comme les autres logiciels, les jeux vidéo en open-source sont créés, développés, localisés par des utilisateurs et utilisatrices passionnés. Le code de ces jeux est donc accessible à quiconque obtient le jeu, a contrario des jeux non-libres. Les jeux libres se rapprochent des jeux indie en cela qu'en général, ils sont développés par des petites équipes et n'ont pas un gros budget. Les jeux en opensource représentent une niche dans le secteur et n'intéresse pas vraiment le grand public : nous pouvons en tenir pour preuve l'absence de mention des jeux opensource dans la plupart des études sur le jeu vidéo.

Certaines communautés de fans estiment que conserver les codes source des jeux en opensource assure la pérennité des jeux. On peut ainsi prendre l'exemple d'un jeu de football tel que Championship Manager: Season 01/02⁸ : d'abord développé par des studios privés sur PC et xBox, le jeu a été rendu gratuit et le code accessible. La communauté de fans peut donc « garder le jeu en vie » (comme le souligne leur slogan, « Keeping the game alive ») conserver le jeu (en le rendant jouable sur les nouvelles machines et systèmes d'exploitation). Parfois, les jeux sont même améliorés grâce aux nouvelles techniques et technologies.

⁷ Voir l'article du journal Les Echos, *L'« hypercasual » ou le succès du jeu vidéo rapide et pas cher*, 2020, à l'adresse <https://www.lesechos.fr/tech-medias/hightech/lhypercasual-ou-le-succes-du-jeu-vidéo-rapide-et-pas-cher-1233025> (consulté le 22 avril 2024).

⁸ Au sujet du jeu vidéo Championship Manager: Season 01/02 : plus d'informations sur le jeu en lui-même sont disponibles à l'adresse <https://championship-manager-season-01-02.fr.softonic.com> (consulté le 26 juin 2024) et à l'adresse du site de la communauté <https://champman0102.net/viewtopic.php?f2&t259> (consulté le 26 juin 2024).

2.2.2 Des jeux pour différents publics : Qui joue aux jeux vidéo ?

Dans l'imaginaire collectif, on associe souvent le jeu vidéo à un passe-temps masculin. Les statistiques apportent des nuances : l'association américaine Entertainment software association (ESA, 2023), aux Etats-Unis, affirme que 46 % de l'ensemble des joueurs sont de genre féminin et 53 % de genre masculin en 2023. Pascaline Merten avait relevé 40 % en 2008 d'après la même source (Merten, 2008, ESA, 2008). Ce chiffre est donc en légère augmentation depuis plus d'une décennie. En 2017 aux Etats-Unis, 41 % des personnes jouant aux jeux vidéo sont des femmes. L'âge moyen des joueuses est de 37 ans et celui des joueurs de 33 ans. Parmi les personnes jouant aux jeux vidéo de plus de 35 ans, une personne sur deux est une femme (ESA, 2017).

En France, la part de personnes de genre féminin jouant aux jeux vidéo est même supérieure à celle des Etats-Unis. Comme le montre une infographie du SELL représentant la part des hommes et de femmes parmi les personnes jouant aux jeux vidéo régulièrement, en France 52 % sont de genre masculin et 48 % sont de genre féminin. Parmi toutes les personnes jouant aux jeux vidéo régulièrement, 53 % sont de genre masculin et 47 % sont de genre féminin. (SELL, 2023)

A titre de comparaison, on peut également penser à l'Asie, qui est le continent qui compte le plus de personnes jouant aux jeux vidéo dans le monde. On peut noter qu'en Asie, 63 % des personnes jouant sur mobile sont de genre féminin (Wise, 2024).

Il faut néanmoins noter que les hommes et les femmes n'ont pas forcément les mêmes habitudes de jeu : sur une population âgée entre 18 et 34 ans par exemple, 75 % des hommes préfèrent jouer sur console tandis que 70 % des femmes préfèrent utiliser leur téléphone portable. De même, les jeux préférés des jeunes hommes sont les jeux de tir, les jeux d'aventure et les jeux de rôle ; les jeux préférés des jeunes femmes sont les jeux « familiaux » (tels que *Just Dance* et *Mario Party*), les jeux d'action et les jeux de course automobile (ESA, 2020).

A priori, le temps d'un jeu vidéo comme loisir typiquement masculin semble donc bel et bien révolu.

2.2.3 Les jeux vidéo à l'heure de l'inclusivité

Parler de la place des femmes dans le jeu vidéo nous paraît important dans ce mémoire afin de démontrer la pertinence de l'étude de l'écriture inclusive dans un objet très longtemps perçu sous le prisme masculin comme c'est le cas du jeu vidéo.

Pendant longtemps, les jeux vidéo étaient un loisir de niche, réservés à quelques passionnés. Le succès commercial de la Wii, console de Nintendo, en 2006, a contribué à faire sortir les jeux vidéo de cette niche. Les jeux vidéo ont alors attiré un public plus large : plus âgé et plus féminin. (Merten, 2008).

L'inclusivité peut s'inscrire à différents niveaux : au niveau des conditions de jeu des joueurs et joueuses, au niveau de la représentation et de la représentativité de ces personnes et enfin au niveau des professionnels de l'industrie. Nous allons nous intéresser plus particulièrement aux inégalités de genre homme/femme dans le fait-même de jouer aux jeux vidéo, ainsi que les représentations féminines dans le jeu vidéo.

La question LGBTQIA+, plus large et complexe, est également très intéressante mais elle mériterait une étude qui va au-delà du cadre de ce mémoire. Il en va de même pour les minorités dites de race.

En outre, nous avons pu constater que le terme d'« inclusivité » tel que pensé par les médias et l'industrie du jeu vidéo ne comprenait pas seulement l'inclusion des femmes et des minorités de genre et de « race », mais aussi celle des personnes en situation de handicap. Aussi, nous devons préciser que nous nous intéressons exclusivement à l'inclusion des femmes en tant que joueuses.

- Inégalités homme-femme, inégalités entre joueurs et joueuses

Si les jeux vidéo se sont démocratisés, des inégalités persistent. Par exemple, des différences d'accès dans le jeu vidéo sont constatées : les parents consacrent en moyenne un budget jeu vidéo plus important pour les garçons que pour les filles (Celeste, 2020, Krupa, 2019). Ainsi, les jeux auxquels les filles ont accès sont moins complexes et les filles s'en lassent plus facilement et acquièrent de moins bonnes capacités techniques. Cette différence les fait douter de leur expertise et capacités face à des garçons qui passent plus de temps à jouer à des jeux plus passionnants et qui ont donc de meilleures performances (Celeste, 2020). Cela explique

entre autres la désertion des femmes d'évènements officiels en lien avec le jeu vidéo comme l'e-sport.

*« Ces inégalités contribuent à nourrir et renforcer des stéréotypes de genre. »
(Celeste, 2020)*

En outre, le jeu vidéo reste un milieu misogyne et sa culture est fondée sur du sexisme. Par exemple, les joueuses doivent souvent prouver leur niveau afin de justifier leur présence et leur légitimité, au point de parfois de se sentir obligées de sur-performer (Celeste, 2020).

Face à ces inégalités, des associations telles que Game'her sont fondées. Aussi, sur le site de cette association, on peut lire :

« Game'Her est une association ayant pour but de promouvoir la mixité, la diversité et l'inclusion dans les domaines du jeu vidéo, de l'audiovisuel et de l'esport. Nos actions regroupent la sensibilisation, l'information, la participation à des événements, l'organisation de tournois mixtes et la collaboration. » - (Game'her, Introduction, Notre mission)

- Représentation et représentativité dans le jeu vidéo en tant que média

Pour parler de la représentation des femmes dans le jeu vidéo, l'exemple du personnage de Lara Croft du jeu vidéo *Tomb Raider* est régulièrement utilisé. En effet, elle est à la fois un personnage de femme indépendante, aventurière sans peur et archéologue, mais elle est aussi l'objet de désir, possédant un corps parfait en tout point, pour ainsi dire « siliconé » au niveau des lèvres et des fesses. (Micheli-Rechtman, Balzerani, 2008)

Lara Croft est considérée par le grand public comme le premier personnage principal non masculin dans un jeu vidéo. [...] Elle satisfait les désirs visuels des joueurs, avec son physique de "porno diva" et ses vêtements, créés pour mettre en évidence ses formes de Vivid Girl, et solliciter les fantasmes érotiques du joueur. (Micheli-Rechtman, Balzerani, 2008)

Les personnages féminins sont ainsi très souvent stéréotypés. Le journaliste Pierre Ropert (2020) liste plusieurs incarnations comme la demoiselle en détresse ou encore la séductrice. En reprenant les mots de la vidéaste Anita Sarkeesian, il évoque également d'autres éléments

révélateurs du sexisme dans le jeu vidéo, tels que les angles de caméra souvent tournés vers les fesses ou les seins des personnages féminins et les tenues de ces derniers, souvent moulantes.

La place des femmes dans le jeu vidéo semble donc plutôt stéréotypée.

- La place des femmes dans l'industrie

Il faut bien garder à l'esprit qu'en comparaison du nombre de joueuses, la proportion de femmes travaillant dans le jeu vidéo est toute différente : en France en 2023, le Syndicat National du Jeu Vidéo (SNJV) estimait à 24 % la part des femmes travaillant dans l'industrie de jeu vidéo. Aussi, 20 % des postes de direction/d'encadrement sont pourvus par des femmes.

Les femmes sont donc toujours sous-représentées dans l'industrie du jeu vidéo. Leurs voix sont également souvent réprimées, parfois violemment comme le démontre l'affaire GamerGate en 2014 aux Etats-Unis, où des femmes journalistes et développeuses ont subi une vague de cyberharcèlement pour avoir dénoncé le sexisme du milieu du jeu vidéo. (Ropert, 2020)

2.3. Le genre et la langue

Afin de définir l'objet de cette deuxième section de l'état de l'art, nous avons choisi d'emprunter une expression utilisée par le Parlement Européen dans son guide intitulé *Usage d'un langage neutre du point de vue du genre* (2018) : « L'expression « langage neutre du point de vue du genre » est une expression générique couvrant l'usage d'un langage non-sexiste, inclusif ou équitable du point de vue du genre. L'emploi d'un langage neutre du point de vue du genre vise à éviter les formulations susceptibles d'être interprétées comme porteuses de préjugés, discriminatoires ou dégradantes en laissant entendre qu'un sexe ou genre social représente la norme. L'usage d'un langage inclusif et équitable du point de vue du genre contribue également à réduire les stéréotypes liés au genre, à promouvoir un changement dans la société et à parvenir à l'égalité des sexes. » La version anglaise du même document parle de « gender-neutral language » ou de « gender-inclusive language ». Nous allons quant à nous parler plus simplement de « langage neutre » ou « épïcène » et d'« écriture inclusive ».

Le Parlement européen étant une institution plurilingue, cette définition nous paraît d'autant plus intéressante car elle s'inscrit dans le cadre d'une campagne visant à respecter les principes d'égalité des genres et de non-discrimination tels que définis dans les traités et la charte des droits fondamentaux de l'Union européenne dans plusieurs langues.

En guise de première introduction, nous pouvons reprendre les distinctions effectuées par le Parlement européen et les stratégies proposées par l'institution.

Catégories de langue	Langues caractérisées par le genre naturel (danois, anglais, suédois)	Langues caractérisées par le genre grammatical (allemand, langues romanes et langues slaves)	Langues sans genre (estonien, finnois et hongrois)
Caractéristiques	Substantifs (ici, « noms d'agents ») généralement neutres Pronoms personnels genrés	Substantifs genrés Pronoms personnels genrés	Pas de genre grammatical Pas de genre pronominal
Stratégies linguistiques observées et conseillées par l'institution	Neutralisation : Remplacer les termes genrés par des termes qui ne désignent aucun des deux genres (remplacer « chairman » par « chairperson », « policeman » et « policewoman » par « police officer ») ; Disparition de formes féminines qui deviennent unisexes (disparition d'« actress » au profit d'« actor ») ; Doublet « he or she » au lieu de juste « he ».	Féminisation : En particulier en contexte professionnel : de nombreux métiers sont au masculin grammatical, donc de nombreux noms sont féminisés (« présidente », « sénatrice », ...) ; Réduction de l'emploi du masculin générique.	<i>A priori</i> , il n'y a pas de besoin de stratégie, sauf cas particulier.

Tableau 3: Catégories de langues et stratégies proposées par le Parlement Européen, adapté du guide Usage d'un langage neutre du point de vue du genre (2018)

Ainsi, selon les langues, différentes stratégies sont à adopter. Le tableau ci-dessus (Tableau 3) fait figure d'introduction aux pratiques recommandées par le Parlement Européen. Nous allons nous intéresser plus particulièrement aux stratégies employées en anglais et en français, désignées ici respectivement comme des langues appartenant à différentes catégories : l'anglais est une « langue caractérisée par le genre naturel », tandis que le français, en tant que langue romane, est une « langue caractérisée par le genre grammatical ». Dans ses directives, le Parlement Européen n'envisage que certaines stratégies, mais nous allons évoquer d'autres pratiques utilisées aujourd'hui. (voir section 2.3.2)

2.3.1. Le genre en français et en anglais

Il convient de distinguer le genre du sexe. Dans ce mémoire, le « genre » fait référence à un élément grammatical tandis que le « sexe » est un terme biologique. Si nous ne l'utiliserons pas ainsi dans le cadre de ce travail, il est à noter que le genre est également une construction sociale (voir la version en français de la page « Le langage inclusif » du site des Nations unies).

Nous allons ici nous intéresser au genre en français et en anglais. Ces deux langues appartenant à des catégories différentes, le concept de genre dans la langue ne s'étudie pas de la même manière en français et en anglais.

- Le genre en français

La question du genre en français est un sujet très débattu en France ces dernières années. En effet, la langue française est genrée et la règle du « masculin l'emporte sur le féminin » est l'une des règles qu'apprennent les francophones dès leur plus jeune âge.

Néanmoins, cette règle ne peut être apparue de nulle-part... D'où vient-elle, donc ?

Dans une conférence intitulée « Non, le masculin ne l'emporte pas » (2017), titre qui fait lui-même référence au livre « Non, le masculin ne l'emporte pas sur le féminin » (Viennot, 2014), Eliane Viennot retrace les origines de ce qu'elle appelle la « masculinisation de la langue ». Elle rappelle qu'entre le X^{IV}e et le X^{VII}e siècle, en Europe et tout particulièrement en France, la place de la femme dans la société est remise en question. Ainsi, les femmes sont entre-autre exclues des bancs de l'université et des métiers requérant un diplôme. Ce mouvement est nommé « La querelle des femmes ». Au X^{VII}e siècle, le débat atteint la langue : le féminin est de plus en plus proscrit. Selon E. Viennot, le français a alors subi des interventions à l'encontre de son fonctionnement structurel.

Eliane Viennot rappelle que le français est une langue genrée et tire cette caractéristique du latin, genré pour les êtres animés. La langue française compte deux genres : le masculin et le féminin. Le neutre, lui, n'existe tout simplement plus depuis le latin et le réintroduire aujourd'hui serait trop complexe. La place du masculin en tant que « neutre » est remise en question et est même réfutée : l'emploi du masculin implique toujours une représentation masculine (Omer, 2023). Par conséquent, « masculiniser n'est pas neutraliser » (Viennot, 2017).

Aussi, viser l'égalité du féminin et du masculin (processus anciennement appelé « parité linguistique » et aujourd'hui nommé « langage inclusif ») est simple et ne nécessite pas de grandes modifications car la langue française est déjà outillée pour inclure du féminin : il ne s'agit pas tant de « féminiser » la langue mais plutôt de la « démasculiniser » (Viennot, 2017).

Il convient de préciser que la vision de E. Viennot reste binaire, dans le sens où elle ne propose que des solutions visant à réintroduire l'usage du féminin afin que le féminin et le masculin soient autant utilisés l'un que l'autre. E. Viennot estimait en 2017 que la question du neutre, bien qu'intéressante, est plus difficile à traiter dans la mesure où la langue française n'est pas outillée pour.

Pour en revenir à la représentation masculine favorisée par le masculin générique, il est intéressant de mentionner le sondage « L'écriture inclusive, La population française connaît-elle l'écriture inclusive ? Quelle opinion en a-t-elle ? » (Lévy, Lancrey-Javal, Hauser, 2017) (Figure 2).

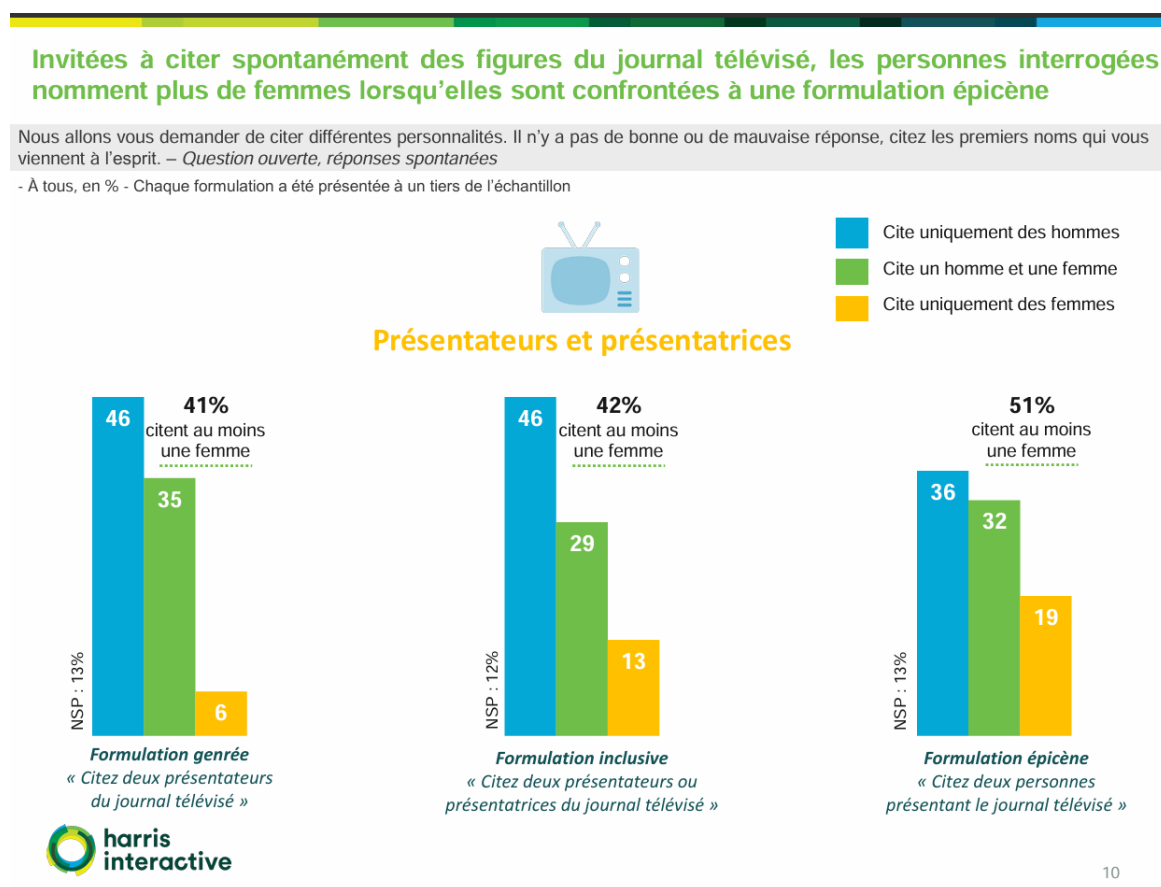


Figure 2: L'écriture inclusive. La population française connaît-elle l'écriture inclusive ? Quelle opinion en a-t-elle ? Partie II. L'impact de l'écriture inclusive sur la présence à l'esprit (Lévy, 2017)

Par exemple, les personnes interrogées ont été invitées à citer un certain nombre de personnalités et citaient en moyenne plus de femmes lorsqu'elles étaient confrontées à une question formulée de manière inclusive. Les formulations « inclusive » et « épïcène » sont alors distinguées : la formulation dite inclusive juxtapose le masculin et le féminin tandis que la formulation dite épïcène ne fait mention d'aucun genre.

Ainsi l'étude montre-t-elle que les formulations inclusives et épïcènes favoriseraient la « présence à l'esprit » des femmes. Ces résultats corroborent les recherches du psychologue et psycholinguiste Pascal Gyga qui affirme que l'utilisation unique du masculin, censé représenter une forme *générique*, biaise la représentation du genre en défaveur des femmes » (Gyga, 2007) et engendre une ambiguïté pour le cerveau en le poussant à percevoir le monde au travers d'un prisme masculin (Gyga, 2021).

En outre, Pascal Gyga démontre dans une étude en 2007 que l'utilisation de formulations épïcènes ne pose pas de problème de lecture en particulier. Elle engendre une baisse de la vitesse de lecture à la première occurrence uniquement, ce qui démontre que les lecteurs et lectrices s'habituent à l'emploi de ces formes. Néanmoins, ce temps d'adaptation varie en fonction des personnes et de leurs habitudes de lecture et ne prend pas en compte des troubles tels que la dyslexie.

- Le genre en anglais

L'anglais n'est pas une langue aussi genrée que peut l'être le français : l'anglais compte trois genres (masculin, féminin et neutre) et rares sont les adjectifs à être accordés selon ces genres. (Binard, 2016). Les marques de genre en anglais sont donc peu nombreuses. On peut compter les pronoms personnels et adjectifs possessifs (he, she, her) et certains noms comme *actor* et *actress* (voir la version en anglais de la page « Le langage inclusif » du site des Nations unies).

Ainsi, en anglais, la question du sexisme dans la langue se pose différemment qu'en français.

Dans les pays anglophones, la question du sexisme dans la langue a commencé à être remise en question dans les années 1970, à la suite de la seconde vague des révoltes féministes de 1968. Au fil du temps, cette question a servi de colonne vertébrale à un nouveau domaine d'études, celui des *Language and Gender Studies*, études du langage et du genre (Cameron, 2020). Très vite, les chercheurs et chercheuses de l'époque estiment que les tendances linguistiques (telles

que la tendance historique de mots féminins à devenir péjoratifs) reflètent les inégalités sociales et les reproduisent. Le langage et son utilisation reflètent non seulement un rapport de force mais permettent également de maintenir la domination des hommes sur les femmes. L'étude de ce rapport de force a néanmoins été effacée dans les nouvelles études du genre et du langage. Ce nouveau champ d'étude est davantage concentré sur les différentes identités, masculines, féminines, hétérosexuelles, queer, etc., et sur le genre au niveau individuel, institutionnel et idéologique (Philips, 2003, via Cameron, 2020). La question du genre et du sexisme dans la langue a ainsi été étudié très tôt, puis a été relégué au second plan au profit d'études nouvelles.

Ainsi, en anglais, les formulations considérées comme sexistes vont être des formulations qui excluent un genre et mettent l'accent sur le genre de manière péjorative (Gygax et al., 2012). En anglais, les recherches vont notamment davantage se concentrer sur l'utilisation d'un langage excluant : il a notamment été démontré que l'utilisation d'une langue dite « exclusive » est directement liée à des croyances et des comportements sexistes (Swim, Mallett, & Stangor, 2004 via Sczesny, 2015). Par exemple, les candidates à des offres d'emploi se sentiront davantage qualifiée et légitime pour répondre à une offre d'emploi où sont utilisés les pronoms « he or she » (inclusif) que pour répondre à une offre d'emploi où est utilisé seulement le pronom « he » (exclusif) (Sczesny, 2015). Comme le montre une vidéo du journal *The Economist* (2018), certains noms, adjectifs et verbes sont également considérés comme sexistes. En effet, le vocabulaire utilisé pour décrire les femmes et les hommes sont différents et certains noms, adjectifs et verbes, plus péjoratifs, sont davantage utilisés pour décrire les femmes. Par exemple, l'écrivain Ben Blatt a démontré que dans les romans de fiction classiques, les verbes les plus souvent associés au pronom « she » sont : *shivered*, *wept*, *murmured*, *screamed*, et *married* ; tandis que les verbes les plus souvent associés à « he » sont : *muttered*, *grinned*, *shouted*, *chuckled* et *killed*. Néanmoins, des équipes de recherche de l'Université de l'Illinois et de l'Université Berkley (Californie) ont démontré grâce à un algorithme que le vocabulaire utilisé pour décrire les hommes et les femmes est de moins en moins stéréotypé en analysant les corpus d'écrits de fiction publiés entre 1800 et 2000 (The Economist, 2018).

L'objectif du langage épïcène va donc tendre vers l'utilisation du doublet « he or she » et la neutralisation de noms (par exemple, *flight attendant* à la place de *steward* et *stewardess*) (Sczesny, 2015), comme nous le constatons dans la section suivante.

2.3.2. Les stratégies d'écriture inclusive

Il est difficile de définir l'écriture inclusive *per se*, mais nous pouvons en résumer l'enjeu ainsi :

« Avec des préoccupations comparables en matière d'inclusion, mais cette fois dans le champ particulier de l'écriture en langue française, l'écriture inclusive, dans une conception large, a pour objectif de dépasser le cadre restrictif des deux genres masculin ou féminin, en ce qui concerne les êtres humains pour pouvoir inclure les personnes qui ne peuvent se retrouver dans la binarité du genre (Abbou et al. 2018, Elmiger 2018). Dans une conception plus restreinte, elle a pour objectif de ne plus masquer le genre féminin face au masculin dit « générique ». » (Omer, 2023)

Il existe plusieurs stratégies qu'on peut retrouver listées dans divers ouvrages, comme *Usage d'un langage neutre du point de vue du genre* (Parlement Européen, 2018) ou encore le *Guide de formulation non sexiste des textes administratifs et législatifs de la Confédération* (Chancellerie fédérale, 2000). En français, la terminologie propre au langage inclusif est foisonnante et variable, c'est pourquoi nous avons sélectionné six points qui semblent être les plus généraux et les plus intéressants dans le cadre de ce travail. Ces points sont : la féminisation, la neutralisation de noms genrés, le doublet féminin-masculin, les formes abrégées, les néologismes et les reformulations.

- La féminisation

Parmi les diverses stratégies d'écriture inclusive, on peut tout d'abord citer la féminisation. Il est important de noter que cette démarche concerne avant tout la langue française : elle est le résultat d'un débat houleux et est une réponse à une masculinisation historique (Viennot, 2017). Cette « féminisation » ou « démasculinisation » (Viennot, 2017) rencontre des résistances (Binard, 2016, Elmiger, 2019) pour plusieurs raisons. Tout d'abord, nous pouvons citer les normes linguistiques et ce qu'on appelle « le bon usage » (par exemple, la considération selon laquelle le masculin est neutre). Il est aussi question de la néologie, qui doit être choisie selon des critères divers tels que la régularité, l'esthétique, la fonction ou encore la légitimité ; cette considération implique néanmoins une « position servile du sujet vis-à-vis du langage » (Elmiger, 2019). Le français aurait néanmoins déjà toutes les ressources nécessaires à cette démarche car beaucoup de noms communs féminins (poétesse, peintresse, doctoresse) ont été

abandonnés lors de la masculinisation de la langue (Viennot, 2017). En outre, la « défamiliarisation » est aussi recherchée car elle permet d’interroger les locuteurs et locutrices (Binard, 2016). Les vingt dernières années, la féminisation est néanmoins de plus en plus remise au goût du jour : on peut noter que « auteure » et « autrice » sont de plus en plus utilisés dans le monde de l’édition.

En revanche, la stratégie employée en anglais ne vise pas du tout la féminisation. Au contraire, elle semble même être refusée : les mots féminins tendent à disparaître car ils sont considérés comme sexistes. Ainsi, « actor » est préféré à « actress » (Binard, 2016). Certains mots genrés originaires du latin sont mêmes considérés comme inusités, comme « authoress », qui est déconseillé par certains dictionnaires⁹ au profit de « author ». La version « female author » peut être utilisée dans le cas où le locuteur ou la locutrice met l’emphase sur le genre du sujet. « Female author » semble même être aujourd’hui préféré à « authoress » dans l’usage, comme on peut le voir sur la Figure 3 qui compare le nombre de recherches sur Google entre « female author » (en bleu) et « authoress » (en rouge) au Royaume-Uni entre 2004 et 2024.¹⁰

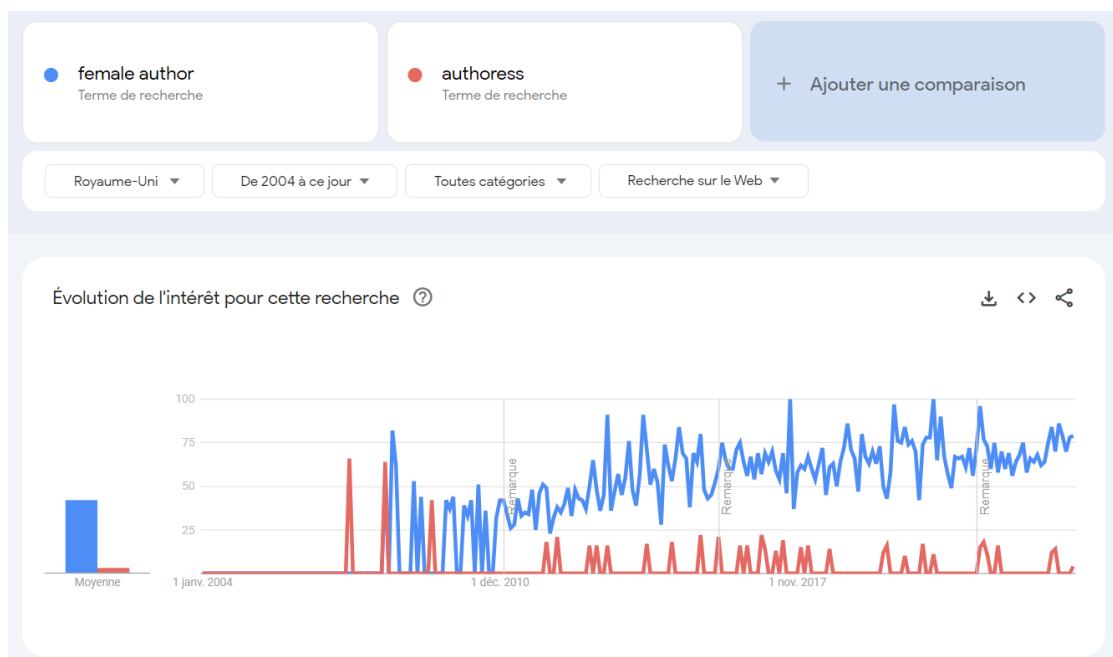


Figure 3 Capture d’écran d’une recherche Google Trends (date du 29/04/24)

⁹ Voir le dictionnaire Collins en ligne : « An authoress is a female author. Most people object to this word, and prefer to be called authors. [old-fashioned] » (consulté le 29/04/2024 à l’adresse <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/authoress>)

¹⁰= Voir le forum : <https://english.stackexchange.com/questions/23125/should-i-use-authoress-for-a-feminine-author>

- La neutralisation de noms genrés

Comme le montre le tableau 3 sur les mesures conseillées par le Parlement européen, la neutralisation est avant tout une stratégie anglophone. En anglais, certains noms genrés peuvent poser problème, c'est pourquoi de nouveaux noms sont créés : « policeman » et « policewoman » deviennent « police officer » (Binard, 2016). L'utilisation des noms communs au féminin est même considérée comme sexiste et est proscrite au profit du masculin.

La neutralisation s'avère plus complexe en français : elle passe soit par l'utilisation de néologismes (que nous évoquons plus loin), soit par l'utilisation de mots ou d'expression dites « épïcènes ». Pour ce qui est des mots épïcènes, nous entendons les mots dont la forme grammaticale ne change pas selon le genre, comme « juge » ou « journaliste ». Le Guide de formulation non sexiste de la Chancellerie fédérale suisse (2000) propose « tout être humain » à la place de « tout homme », « responsable de la sécurité informatique » à la place d'« informaticien » ou encore la stratégie « « Personne » + adjectif » qui permet des constructions telles que « personnes sinistrées » et « personnes handicapées ». Le but est alors d'éviter d'avoir à préciser le genre du sujet quand il représente un ensemble de personnes.

- Le doublet féminin-masculin

Par « doublet », nous entendons l'utilisation des deux formes, masculines et féminines en simultané. En anglais, il n'est pas rare de voir les pronoms « he or she » précisés, même si un usage parcimonieux est parfois recommandé (Parlement européen, 2018).

Néanmoins, cette stratégie semble moins présente en anglais qu'en français, car le français est une langue où plus de noms communs sont genrés qu'en anglais. Cette forme est en revanche sans doute la plus utilisée en français : on retrouve donc aisément les expressions « il ou elle ». L'un des exemples les plus marquants est sans doute l'expression « Françaises, Français », d'abord utilisée par le Général de Gaulle en introduction de ses discours. (Viennot, 2018) Cette forme également est nommée « doublet intégral » par le *Guide de formulation non sexiste des textes de la Confédération* (2000) et est conseillée, mais avec une réserve : « La multiplication des doublets dans une même phrase ou dans un même texte nuit à sa lisibilité. »

- Les formes abrégées

Les formes que nous appelons abrégées concernent le français. En effet, les modifications apportées par ces formes portent sur les pronoms et la forme grammaticale des noms. Or, comme nous l'avons précisé plus tôt, l'anglais ne compte que peu de noms communs genrés et a des solutions plus simples concernant les pronoms (que nous évoquerons par la suite). En anglais, ces formes abrégées ne semblent tout simplement pas exister.

Les formes abrégées sont sans doute celles qui sont les plus présentes à l'esprit quand on parle d'« écriture inclusive ». En français, de nombreux noms communs ont une terminaison au masculin qui diffère de la terminaison au féminin. Cet aspect est remédié par ce que nous avons choisi d'appeler la forme « abrégées », c'est-à-dire le fait d'ajouter la terminaison féminine après la terminaison masculine et donc de rendre le féminin visible le plus proche possible du masculin. Il y a alors plusieurs formes possibles : la mise entre parenthèses des formes féminines, l'utilisation d'une barre oblique, d'un point final, d'un trait d'union, d'un point médian ou encore une forme que nous appellerons « contractée ». Il est à noter que nous parlerons uniquement des formes binaires.

Ces formes ont pour le moins fait couler beaucoup d'encre : elles sont dans le viseur des détracteurs de l'écriture inclusive et sont qualifiées d'illisibles.

L'utilisation des parenthèses est commune depuis des années dans les textes administratifs. Elle est néanmoins critiquable dans son utilisation en dehors de ce contexte « car il met les femmes entre parenthèses, ce qui est l'inverse du but recherché. » (Brunet, 2023) En un sens, l'utilisation de parenthèses pourrait ainsi lui-même être considéré comme sexiste symboliquement. Il en va de même pour la barre oblique, qui représente le symbole mathématique de la division. (Brunet, 2023)

Concernant les autres formes, nous pouvons prendre pour exemple les entrées proposées par le site eninclusif.fr, site qui se veut un dictionnaire en ligne de l'écriture inclusive. (Figure 4)

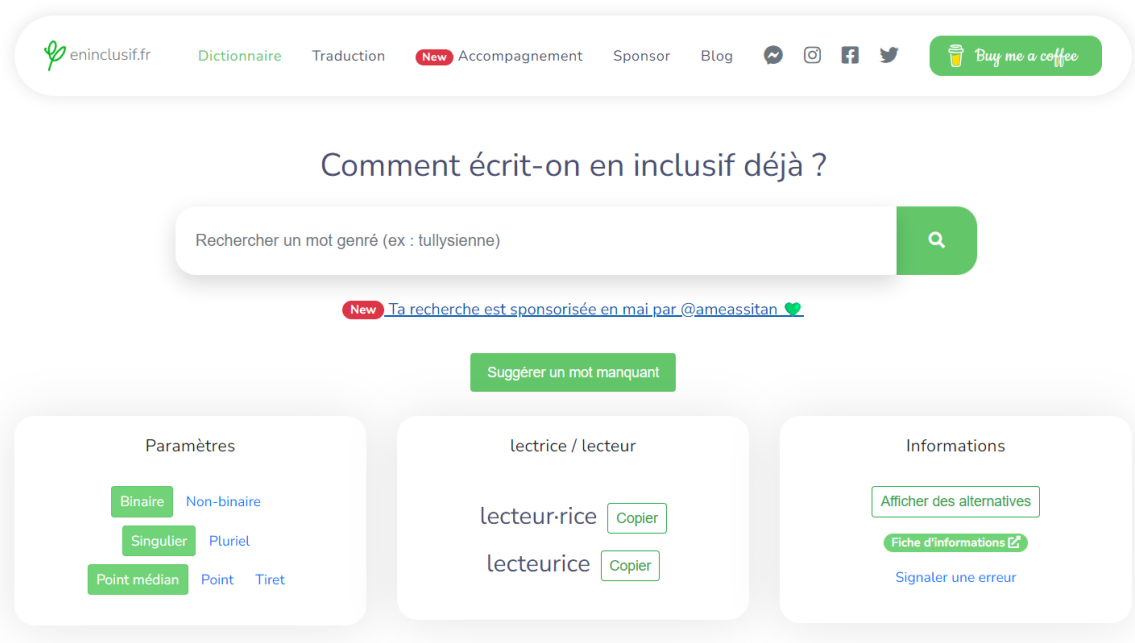


Figure 4: Capture d'écran du site eninclusif.fr (consulté le 29/04/2024).

Ainsi, le site eninclusif.fr propose comme forme inclusive binaire de « lecteur » au singulier, lecteur·rice, lecteur.rice, lecteur-rice et lecteurice.

Ces formes posent elles aussi plusieurs problèmes. Nous pouvons en premier lieu évoquer des raisons grammaticales : le point final et le trait d'union ont chacun déjà leur rôle grammatical. Ensuite, on peut évoquer le côté technique (l'utilisation du point final peut entraîner la création inopinée de liens vers des sites web) ou encore la question de l'accessibilité. En effet, non seulement cette écriture pourrait être un obstacle dans la lisibilité du texte pour les personnes ayant des difficultés à lire telles que des personnes en situation de handicap ou encore des personnes dyslexiques, elle est aussi gênante dans la restitution par synthèse vocale (Duchateau, 2017 via Brunet, 2022).

Enfin, selon E. Viennot (2017), ces formes abrégées ne sont vraiment utiles que dans le cas d'une rédaction à caractères limités.

- Les néologismes (noms et pronoms)

Le français est une langue genrée qui comporte des termes épiciènes, c'est-à-dire qui ont la même forme au féminin comme au masculin (le ou la responsable, la ou le propriétaire) ou encore qui implique les deux genres sans distinction (le membre, la personne). Néanmoins, comme nous l'avons vu dans le point précédent, des formes contractées peuvent apparaître et ainsi donner naissance à des néologismes. C'est ainsi que sont apparus les pronoms « iel » (contraction de « il » et « elle »), « ceux » (« celles » et « ceux ») ou encore « toustes » (Binard, 2016). D'abord utilisées par les militantes féministes et queer, ces formes sont de plus en plus présentes et ont l'avantage de proposer des options non-binaires, mais comme le souligne E. Viennot (2017), elles restent délicates à utiliser dans une langue aussi genrée que le français. En l'occurrence, ces nouveaux pronoms sont intéressants mais ils rendent la suite de la construction de la phrase hasardeuse : comment accorder ces pronoms alors que le français l'exige ? (« Iels sont venus » ? « Iels sont venues » ?) Les néologismes sont donc souvent utilisés avec les formes abrégées afin de permettre une cohérence (par exemple : « Iels sont venu-e-s »).

Ainsi, de manière générale, les néologismes sont pour l'instant peu utilisés par les institutions : « Étant donné qu'il est pratiquement impossible, d'un point de vue lexical, de créer des formes neutres largement acceptées à partir des mots existants dans ces langues, d'autres stratégies ont été recherchées et recommandées dans le langage administratif et politique. » (Parlement Européen, 2018)

En ce qui concerne l'anglais, la question des néologismes semble être plus facilement évacuée : les termes neutres mentionnés par le Parlement européen (2018) tels que « spokesperson » ne sont pas considérés comme des néologismes. Par ailleurs, l'anglais est déjà pour ainsi dire équipé d'un pronom neutre à la troisième personne, « they », dont l'usage s'est généralisé. L'existence de ce pronom a permis d'effacer la présence du masculin générique dans la presse britannique par exemple (Mustafaeva, 2012, via Binard, 2016). Certains néologismes existent, comme « herstory », mais ils sont surtout utilisés par les militantes féministes afin d'interroger la langue et les locuteurs et locutrices. (Binard, 2016)

- Les reformulations

Finally, les reformulations sont sans doute les stratégies qui requièrent le plus de modifications mais qui pourraient être considérées comme les plus élégantes. Elles concernent de nouveau le français. Comme l'écrit P. Brunet (2022) : « Si aucune des propositions présentées jusqu'ici n'est applicable, il reste une dernière possibilité d'intervention : la reformulation. Dans ce cas, la phrase est réécrite afin de contourner le point bloquant. « Vous avez déjà un compte ? Connectez-vous ! » (Mantran, 2019). Avec cette méthode, notre « Né(e) le » évoqué précédemment devient « Date de naissance ». ». On pourrait alors regrouper sous cette catégorie les stratégies suivantes : les formes non-personnalisées et la forme passive (Chancellerie fédérale, 2000).

D'autres options sont également envisagées, comme le retour à un accord de proximité, qui consiste à accorder en genre et en nombre un adjectif ou participe au dernier nom mentionné, comme c'était le cas en latin. (Viennot, 2018, Gygax, 2021)

2.3.3. Quelle application ?

Nous allons enfin nous intéresser aux applications concrètes du langage neutre (ou écriture inclusive). A notre connaissance, il n'y a pas de recherches sur notre sujet d'étude en ce qui concerne l'application dans le numérique et dans le jeu vidéo, nous allons donc résumer ici quelques observations.

- Quelle application dans les écrits généraux ?

Nous allons nous intéresser ici aux écrits administratifs et la communication institutionnelle au sens large.

Comme le précise E. Viennot (2017) dans sa conférence, la modification de certains textes comme celui de la Constitution française peut être difficile à entreprendre. Ainsi, pour certains textes l'usage du masculin générique domine toujours, comme c'est par exemple le cas de la Déclaration des Droits de l'Homme et du Citoyen¹¹ (1789) en France. Néanmoins, au vu de l'existence-même des guides de consignes de rédaction en langue inclusive notamment en

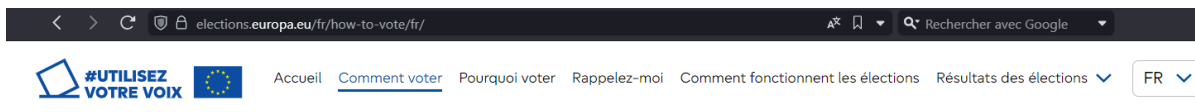
¹¹ L'utilisation de ce masculin générique avait par ailleurs été rapidement critiqué. L'écrivaine Olympe de Gouges avait par exemple proposé la « Déclaration des Droits de la Femme et de la Citoyenne » (1791), texte parodique militant pour les droits des femmes.

Suisse, en France et au niveau des institutions nationales et internationales, des efforts sont faits pour tout du moins tendre vers un langage plus neutre. Ces efforts sont parfois subtils, par exemple, la mention « Né(e) le » est devenue « Date de naissance » sur les nouvelles cartes d'identité françaises à partir de mars 2021, changement qui semble faire écho avec un exemple donné par P. Brunet (2022).

Néanmoins, ces changements sont très variables selon les institutions. Par exemple, il est toujours mentionné « citoyen européen » sur le site service-public.fr tandis que le site du Parlement européen comprend des formes inclusives telles que « citoyen.nes » ou « député.e.s européen.ne.s ». (voir Figures 5 et 6)



Figure 5: Capture d'écran d'une page du site service-public.fr; consultée le 01/05/2024



Élections européennes

6-9 juin 2024

Comment voter en France

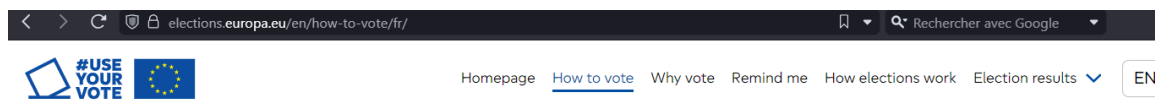
Toutes les informations

En France, les élections européennes ont lieu le 9 juin 2024. **Tout.e citoyen.ne âgé.e** d'au moins 18 ans et inscrit.e sur les listes électorales communales, consulaires ou complémentaires peut voter. Il est aussi possible de voter par procuration.

Vérfifié le: 26/03/2024

Figure 6: Capture d'écran d'une page du site Europe directe, elections.europa.eu/fr/, consultée le 01/05/2024

Pour autant, le site du Parlement européen ne comprend pas toujours du langage inclusif. L'usage semble dépendre grandement des politiques linguistiques des institutions. La version en anglais du site elections.europa.eu propose des formules neutres comme « Anyone ». (voir Figure 7)



European elections

6-9 June 2024

How to vote in France

All information

The European elections take place in France on 9 June 2024. **Anyone** aged 18 or over and registered on the electoral rolls can cast a vote. It is also possible to vote by proxy.

Last reviewed: 26/03/2024

Figure 7: Capture d'écran d'une page du site Europe directe, elections.europa.eu/en/, consultée le 01/05/2024

En comparant plus attentivement les versions en français et en anglais de ce site, nous pouvons remarquer les différences de stratégies susmentionnées.

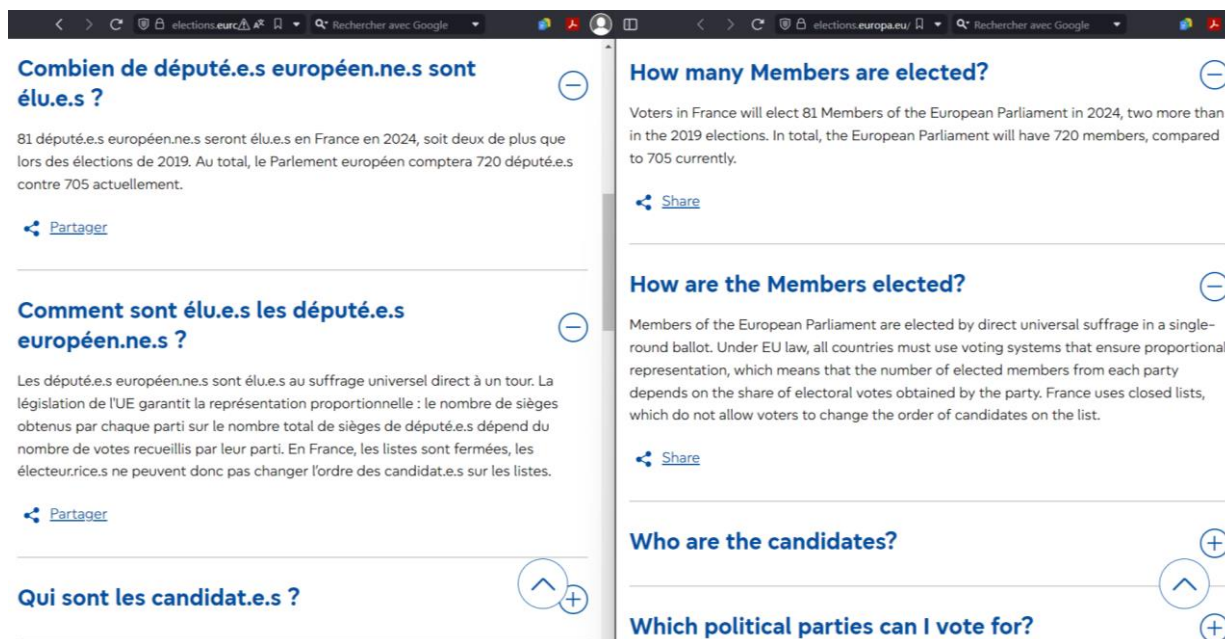


Figure 8: Capture d'écran comparative de deux pages du site Europe Direct, *elections.europa.eu/fr/* (version en français, à gauche) et *elections.europa.eu/en/* (version en anglais, à droite), consultées le 01/05/2024

Comme le montre la Figure 8, les modifications apportées par l'écriture dite inclusive sont bien plus visibles en français qu'en anglais : en français, la stratégie choisie est l'abréviation en utilisant des points finaux, en anglais, la stratégie employée semble être la neutralisation.

Ainsi, fort est de constater que l'écriture inclusive n'est pas seulement utilisée par des militantes féministes. Néanmoins, son usage reste très variable selon les pays et les institutions.

- Quelle application dans le numérique ?

Nous allons ensuite nous intéresser à l'utilisation du langage neutre dans le numérique, principalement dans les interfaces de sites et applications. Les réseaux sociaux comme Instagram et Facebook sont de bons exemples. Par exemple, dans la version 345.0.0.48.95 d'Instagram en français de France, on peut trouver de l'inclusif sur les pages de profil (par exemple, dans la catégorie « suivi(e) », et il est aussi fait mention d'« Auteur(ice) » (de la publication) quand on accède à l'espace commentaire des publications. Les parenthèses sont également préférées sur Facebook, où les profils affichent le nombre d'« ami(e)s ». En comparaison, la version anglaise britannique affiche respectivement « following » sur les profils et « author » dans l'espace commentaire. Sur Facebook, la catégorie « ami(e)s » est

simplement nommée « friends ». Ces deux applications du groupe Méta utilisent donc des formes abrégées avec des parenthèses en français et des formes neutres en anglais.

Néanmoins, l'utilisation du langage neutre dans les applications mobiles reste marginale : la plupart des applications, logiciels et systèmes d'exploitation au sens général utilisent toujours le masculin générique. Par exemple, si on tape « utilisatrice » à la place d'« utilisateur » dans la barre de recherche d'un appareil paramétré en français sous la version 10 d'Android, il y a de grandes chances qu'on ne trouve rien.

Néanmoins, cet aspect pourrait changer : en 2023, Apple a lancé l'iOS 16, un système d'exploitation pour ses iPhones proposant aux utilisateurs et utilisatrices de choisir leur genre dans les paramètres. Cette nouvelle fonctionnalité se nomme « Forme d'adresse » et permet de recevoir des communications selon le genre spécifié parmi « Féminin », « Masculin » et « Neutre ».

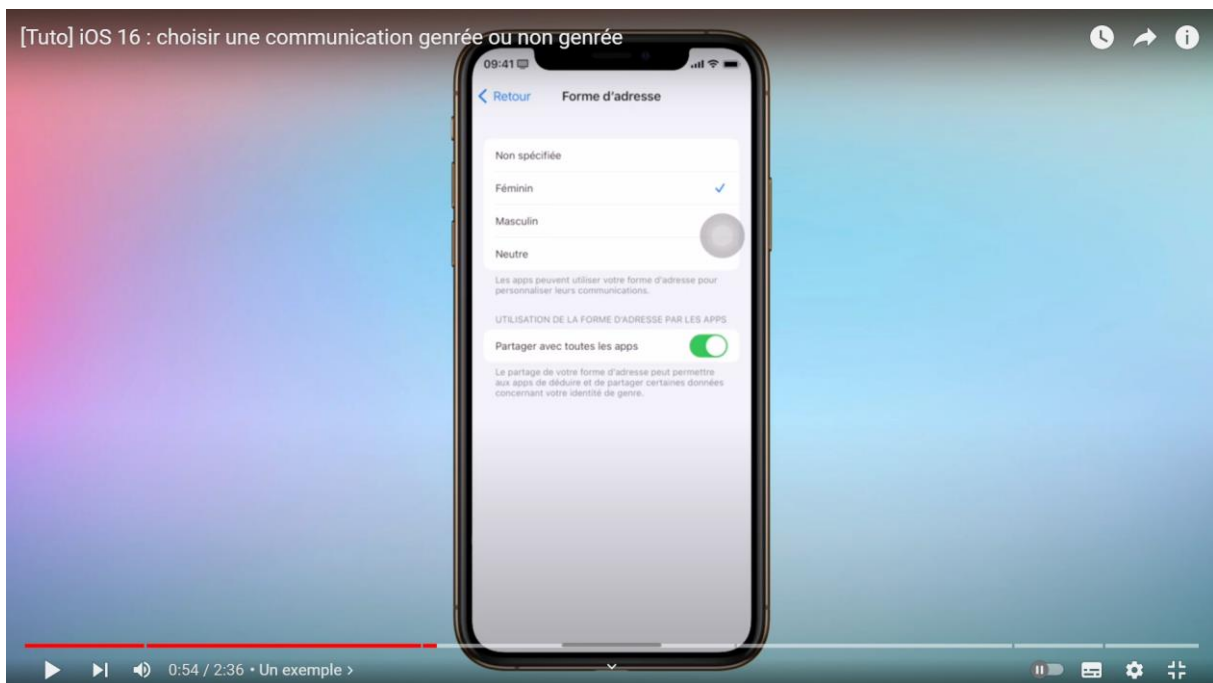


Figure 9: Capture d'écran d'une vidéo présentant la fonctionnalité "forme d'adresse", [Tuto] iOS 16 : choisir une communication genrée ou non genrée, Marine AMARO MARIA - Tuto Apple (2023)

Les notifications s'affichent alors dans le langage adapté au genre choisi. Voici par exemple les différents messages de paramétrage proposés par l'application météo : « Restez informé » au masculin, « Restez informée » au féminin et « Recevez des alertes » au neutre.

- Quelle application dans le jeu vidéo ?

Nous pouvons enfin nous intéresser à l'utilisation des formes neutres et inclusives dans le jeu vidéo. Etant donné que c'est l'objet de ce travail, nous n'allons pas nous lancer dans l'analyse complète d'un jeu, mais nous pouvons prendre quelques exemples d'interfaces utilisateurs (UI) sur différents supports. Ainsi, nous allons faire un rapide état des lieux des « formes d'adresse » que nous pouvons trouver sur les interfaces de console et de jeux vidéo sur console et mobile.

Nous pouvons prendre pour exemple sur la version 18.1.0 en français du système d'exploitation de la console Nintendo Switch ne présente aucune forme inclusive dans la mention « ami » sur la page d'accueil. Il en va de même pour les jeux sur PCs.

Sur tablette et smartphone, on peut remarquer que la plupart des jeux « Casual » et « Hyper Casual » ne présentent que très peu de texte. En effet, l'écran étant plus petit, l'espace est davantage optimisé. On peut remarquer que les boutons ne sont pas systématiquement nommés et laissent plus souvent place à des symboles. Si on prend pour exemple le jeu « ZenWord », jeu de puzzle littéraire figurant parmi plus téléchargés de l'application PlayStore sur Android en 2024, on peut remarquer que l'interface principale est très épurée : elle ne consiste qu'en quelques boutons, dont les deux principaux au centre permettent d'accéder au jeu, « Niveau X » et « Défi quotidien ». Néanmoins, certaines notifications *in game* (dans le jeu) et les citations de l'écran de chargement restent genrées. Ces notifications sont souvent des phrases informatives *in game*, telles que « Tu as battu 79 % des joueurs. »

L'utilisation d'un langage neutre semble donc très marginale, si ce n'est inexistante, dans le jeu vidéo. Néanmoins, nous allons étudier plus précisément les formules d'adresse en prenant pour exemple le jeu vidéo SuperTuxKart.

3. METHODOLOGIE

A travers ce mémoire, nous nous intéressons à l'utilisation du langage dit inclusif dans le jeu vidéo. Nous allons procéder à une comparaison de la version anglaise et française d'un jeu vidéo et déterminer comment le jeu vidéo s'adresse aux joueurs et aux joueuses. Pour des raisons que nous allons expliciter par la suite, nous avons choisi pour notre analyse le jeu SuperTuxKart.

Dans le cadre de ce travail de recherche, nous avons émis deux hypothèses que nous allons résumer de nouveau ici et reprendre considérant les recherches résumées dans notre Etat de l'art.

Tout d'abord, nous avons démontré dans le point 2.3 que, en comparant l'anglais et le français, il était effectivement plus facile d'écrire en anglais de manière inclusive car l'anglais est une langue où le genre est moins présent que le français. Nous pensons donc qu'*a priori*, il n'y a pas vraiment de marque de genre dans la version anglaise du jeu SuperTuxKart mais dans la version française, oui.

Nous avons également supposé que s'adresser de manière inclusive était possible mais que la localisation impliquait des contraintes telles que le nombre de caractères et la lisibilité. Nous supposons que dans le jeu vidéo, toutes les stratégies inclusives ne sont pas forcément applicables.

Afin de répondre à ces hypothèses, nous nous sommes posé les questions suivantes :

- Dans quelle mesure l'anglais est-il une langue moins genrée que le français ?
- Quelles sont les marques de genre dans la version anglaise (originale) et dans la version française du jeu SuperTuxKart ?
- Quelles stratégies proposées par l'écriture inclusive peuvent être mises en œuvre dans la traduction d'un jeu vidéo ?

Pour répondre à ces questions, nous avons procédé à une analyse de corpus. Nous avons sélectionné un jeu, extrait des passages du jeu en lien avec notre recherche et les avons analysés.

3.1 Sélection du jeu

Pour répondre à ces questions, nous avons choisi le jeu SuperTuxKart. Il s'agit d'un jeu de course en 3D dans lequel les joueurs et joueuses peuvent choisir des personnages et des karts et courir, contre l'ordinateur ou d'autres personnes, en solo ou à plusieurs. Le jeu propose un mode histoire et plusieurs mini-jeux tels que du football en équipe ou encore des chasses aux pièces. SuperTuxKart est un jeu en open-source : il a donc été développé et localisé par une communauté dont les membres communiquent entre eux sur des forums. Le développement du jeu a commencé en 2004 et se poursuit depuis. Le jeu a été développé en anglais et a été localisé dans 63 langues.¹² Le projet SuperTuxKart s'inscrit dans la lignée des projets libre de droit : les personnages joués sont appelés « mascottes » et font eux-mêmes référence à d'autres projets de logiciels libres de droits. Ainsi, Tux, le personnage principal, est la mascotte de Linux.

Nous avons choisi ce jeu pour des raisons avant tout pragmatiques : pour faire notre analyse, nous avons besoin d'un accès au code du jeu tout entier afin d'extraire le texte en anglais et en français. En outre, SuperTuxKart est un jeu familial qui est donc destiné à être joué par tout le monde, sans distinction de genre ou d'âge. Il est en effet similaire au jeu Mario Kart de Nintendo, qui est l'un des jeux familiaux les plus connus et joués au monde.

Etant donné que ce projet a été développé et localisé en open-source, nous devons prendre en compte cet aspect dans notre analyse : il a pu être localisé par des bénévoles, donc des personnes qui n'ont pas forcément de formation en traduction. Nous devons donc prendre en compte des éléments tels que des incohérences terminologiques et traductologiques et de l'irrespect de certaines conventions typographiques, éléments qui sont inenvisageables pour un jeu AAA par exemple (voir la section 2.2.2). Néanmoins, une telle analyse n'en reste pas moins intéressante car les logiciels en opensource peuvent justement représenter un terrain de jeu propice à des innovations telles que l'utilisation d'un langage plus inclusif.

¹² Si on prend en compte les nombres de projets traduits à 9 % minimum. Sinon, 75 projets de traduction ont été créés (selon le site répertoriant les projets de localisation de SuperTuxKart, consulté le 05/05/2024 à l'adresse : <https://explore.transifex.com/supertuxkart/supertuxkart/>).

3.2 Choix de la paire de langue

Nous avons choisi la paire de langue anglais-français pour plusieurs raisons.

En premier lieu, comme vu dans la section 2.3.1, l'anglais et le français sont deux langues appartenant à des familles différentes et où le genre s'exprime différemment. Comme nous l'avons déterminé précédemment, l'anglais est une langue moins genrée que le français, donc il est attendu que la version originale en anglais de SuperTuxKart soit pour ainsi dire plus inclusive que la version en français.

Il est à noter que le jeu vidéo est un média particulier car il requiert à la personne qui y joue de faire des actions. Ainsi, nous nous attendons à trouver beaucoup d'incitations directes tels que des recours à l'impératif. Cependant, nous nous attendons toujours à trouver du masculin générique.

3.3 Création du corpus

Afin de répondre à nos questions de recherche, nous avons constitué un corpus à partir du texte extrait du code du jeu. Pour ce faire, nous avons téléchargé le code du jeu à partir des indications fournies sur le site officiel du jeu, supertuxkart.net. Le texte du jeu en différentes langues est enregistré sous format bilingue .po. Le fichier qui nous intéresse est le fichier bilingue fr.po qui contient la version originale et la traduction en français. Pour des raisons de praticité, nous avons converti ce fichier en format Ms Excel.

Nous avons par la suite constitué un corpus en triant le texte selon les critères suivants :

- Le texte s'adresse-t-il directement au joueur ou à la joueuse ?
- Est-il fait mention directe du joueur ou de la joueuse ?
- Comment le texte s'adresse ou mentionne le joueur ou la joueuse ?

L'ensemble du texte du jeu comprend les lignes du scénario, les notifications diverses, les indications du tutoriel et de l'interface utilisateur, les sous-titres des cinématiques, les paramètres et les boutons.

Afin de créer ce corpus, nous avons ainsi exclu le texte du scénario pour garder le texte de l'interface utilisateur et d'autres éléments du gameplay tels que les notifications de récompense.

En effet, nous estimons que le texte du scénario s'adresse plutôt à Tux, le personnage principal, plutôt qu'au joueur ou à la joueuse directement.

Les cinématiques de SuperTuxKart sont également doublées. Nous n'allons néanmoins pas nous y intéresser car le doublage ne présente aucune (ou presque) différences avec les sous-titres et parce que ces cinématiques se déroulent principalement du point de vue de la mascotte Tux, notre personnage principal. La narration s'adresse donc très majoritairement à Tux.

Nous avons également choisi d'exclure les textes des boutons à l'infinitif : l'infinitif est alors simplement utilisé afin de décrire une action (ouvrir la fenêtre, Mémoriser le mot de passe, ...) plutôt que ce qui est attendu par l'utilisateur-riche). Ces boutons sont notamment très présents dans les paramètres. Nous gardons néanmoins le texte des boutons faisant référence aux utilisateurs et utilisatrices.

Pour finir, nous avons également exclu une boîte de dialogue apparaissant dans une fenêtre pop-up et requérant à l'utilisateur ou à l'utilisatrice d'accepter les conditions d'utilisation du jeu. Nous avons en effet estimé qu'elle n'apportait rien d'intéressant à notre analyse car elle fait figure d'exception dans l'interface et ne fait pas partie du jeu dans le sens où elle n'a pas d'importance *in game*.

Notre corpus bilingue compte au total 6055 mots. Nous avons 1125 segments en anglais (en-US) et 1052 segments traduits en français. Certains segments ne sont pas affichés comme traduits, soit parce que le segment à traduire est transparent en français/le même en anglais et en français (« Temple », « Vertical », « Horizontal »), soit parce que le segment n'a tout simplement pas besoin d'être traduit (« XR591 »). Parmi ces segments, nous avons donc sélectionné un total de 580 segments selon les critères susmentionnés, 290 en anglais et 290 en français.

3.4 Critères d'évaluation de l'analyse

Dans cette partie, nous allons déterminer la manière dont nous allons analyser le corpus. Nous allons détailler ce que nous entendons par « formes d'adresse », comment nous allons compter le nombre de ces formes d'adresse et quelles sont les catégories de formes d'adresse nous allons prendre en compte ainsi que leurs limites.

3.4.1 Catégorisation des formes d'adresse

Afin de répondre aux questions mentionnées précédemment, nous avons trié les données et les avons réparties selon plusieurs catégories. Nous avons ainsi créé un tableau Ms Excel où nous avons minutieusement collé chaque ligne de texte selon les critères mentionnés précédemment. Nous avons également gardé les notes servant d'aide à la traduction incluses dans le fichier et destinées à donner du contexte aux traducteurs et traductrices bénévoles.

Nous avons créé des catégories en nous référant à ce que nous avons étudié dans la partie 2.3, plus spécifiquement la 2.3.1 et la 2.3.2. Nous avons pris en compte les différences linguistiques introduites par le Parlement européen (2018) et avons trié ce que nous allons appeler « formes d'adresse », expression empruntée au paramétrage d'Apple et en élargissant cette notion. Ainsi, « Formes d'adresse » désigne tous pronoms et toutes expressions faisant référence de manière directe ou indirecte aux joueurs et joueuses et s'adressant à elleux.

Parmi les formes d'adresse, nous avons distingué les grandes catégories suivantes pour l'anglais et le français :

- la mention des joueurs et joueuses (par exemple, l'utilisation de pronoms à la troisième personne du singulier et du pluriel) ;
- l'adresse directe aux joueurs et joueuses (par exemple, par l'emploi de l'impératif) ;
- forme passive.

Comme étudié précédemment, l'anglais et le français appartiennent à des familles de langues différentes, l'anglais étant une « langue caractérisée par le genre naturel » et le français une « langue caractérisée par le genre grammatical » (Parlement européen, 2018). Considérant les spécificités propres à chaque langue, nous avons établi la sous-catégorisation suivante.

3.4.2 Catégorisation des formes d'adresse pour la version en anglais

Voici les différentes catégories que nous avons établies afin d'évaluer le corpus en anglais :

- Mention des joueurs et joueuses :
 - Utilisation des pronoms genrés à la troisième personne du singulier : « he » ou « she » ;
 - Utilisation d'un doublet « he or she » ;
 - Utilisation du pronom à la troisième personne du pluriel « they » ;
 - Utilisation d'un pronom indéfini (tel que « everyone ») ou d'un autre pronom (tel que « all ») ;
 - Utilisation de noms et d'adjectifs genrés (tels que « waiter » et « waitress ») ;
 - Utilisation de noms et adjectifs neutres ;
- Adresse directe aux joueurs et joueuses :
 - Utilisation du pronom « you » ;
 - Utilisation d'un impératif ;
- Forme passive.

Il est à noter qu'en anglais, il n'y a pas de distinction entre tutoiement et vouvoiement comme c'est le cas en français. Ainsi, le pronom « you » correspond aussi bien à la deuxième personne du singulier que du pluriel. Il en va de même pour l'impératif.

Nous avons alors distingué les formes genrés des formes neutres. Les formes neutres ne contiennent aucune marque de genre masculin ou féminin. Sont ainsi considérées comme neutres les formes d'adresses suivantes :

- Mention des joueurs et joueuses :
 - Utilisation du pronom de la troisième personne du pluriel « they » ;
 - Utilisation d'un pronom indéfini (tel que « everyone ») ou d'un autre pronom (tel que « all ») ;
- Adresse directe aux joueurs et joueuses :
 - Utilisation du pronom « you » ;
 - Utilisation d'un impératif.
- Forme passive.

Les autres formes sont des formes genrées.

3.4.3 Catégorisation des formes d'adresse pour la version en français

Voici les différentes catégories que nous avons établies afin d'évaluer le corpus en français :

- Mention des joueurs et joueuses :
 - Utilisation du masculin générique (forme standard) ;
 - Utilisation du féminin générique ;
 - Utilisation d'une stratégie d'écriture inclusive visible ;
 - Utilisation d'une forme neutre ou épïcène ;
- Adresse directe aux joueurs et joueuses :
 - Utilisation de l'impératif à la deuxième personne du singulier (tutoiement) ;
 - Utilisation du tutoiement sans impératif ;
 - Utilisation de l'impératif à la deuxième personne du pluriel (vouvoiement) ;
 - Utilisation du vouvoiement sans impératif ;
- Forme passive dont la traduction d'une forme active par une forme passive.

Par « utilisation du masculin ou du féminin générique », nous entendons toute utilisation de pronoms, noms communs, adjectifs qualificatifs et tout autre accord, sujet-attribut ou sujet-participe passé tel que l'accord du participe passé avec l'auxiliaire être.

Par « utilisation d'une stratégie d'écriture inclusive visible », nous entendons l'utilisation d'une des stratégies évoquées pour le français dans la partie 2.3.3 de ce mémoire, soit la féminisation des noms, la neutralisation, le doublet, les formes abrégées ou encore les néologismes.

Par « utilisation d'une forme neutre ou épïcène », nous entendons l'utilisation d'un nom qui n'évoque aucun genre. Nous l'avons élargie à l'utilisation d'un nom commun permettant d'éviter de faire référence à un genre. L'adjectif épïcène est un terme « qui désigne aussi bien le mâle que la femelle d'une espèce (ex. le rat) » ou encore un nom commun « dont la forme ne varie pas selon le genre »¹³. (Le Robert)

¹³ Consulté le 22/05/2024, à l'adresse : <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/epicene>

Nous avons choisi d'ajouter la traduction d'une forme passive car il s'agit d'une stratégie potentielle pour rendre un texte plus neutre.

Comme pour l'anglais, nous pouvons distinguer les formes genrées des formes neutres et épiciènes. Sont alors considérées comme neutres les formes d'adresses suivantes :

- Mention des joueurs et joueuses :
 - Utilisation d'une stratégie d'écriture inclusive ;
 - Utilisation d'une forme neutre ou épiciène ;
- Adresse directe aux joueurs et joueuses :
 - Utilisation de l'impératif à la deuxième personne du singulier ;
 - Utilisation du tutoiement sans impératif ;
 - Utilisation de l'impératif à la deuxième personne du pluriel ;
 - Utilisation du vouvoiement sans impératif ;
- Forme passive, dont la traduction d'une forme active par une forme passive.

Les autres formes sont des formes genrées.

3.4.4 Calculs

Concernant le calcul, nous avons compté le nombre de forme d'adresse trouvées, segment par segment dans les deux langues. Chaque apparition vaut 1. Si, dans un segment, deux mêmes formes d'adresse apparaissent, alors elles valent 2. Le tableau Ms Excel nous permet alors de calculer la somme de toutes les formes d'adresse trouvées et de comparer ainsi l'anglais et le français.

Dans nos calculs, plus le nombre d'occurrence des formes d'adresse neutres augmente, plus le corpus sera considéré comme neutre. A l'inverse, plus il y a de formes genrées, plus le corpus sera considéré comme genré.

3.4.5 Limites à prendre en considération

Il va sans dire que cette comparaison bilingue présente des difficultés et des contraintes dues aux différences linguistiques entre les deux langues.

Par exemple, le pronom « you » en anglais a deux équivalents en français, les pronoms « tu » et « vous ». De même, en anglais, il est plus difficile de distinguer les formes infinitives des verbes des formes impératives. Ces différentes formes seront traduites en français différemment selon le contexte. Pour ce travail, nous avons par exemple choisi d'exclure certains segments traduits en français par de l'infinitif même si la version anglaise pouvait également être traduite par de l'impératif. En effet, le choix de l'infinitif comme segment pour les boutons a une valeur descriptive plus qu'impérative : il s'agit davantage de décrire ce que fait le bouton plutôt que de donner un conseil ou un ordre au joueur ou à la joueuse. Cette distinction est parfois floue, mais étant donné que nous étudions le genre dans le cadre de ce travail, alors il n'est pas vraiment nécessaire de prêter plus d'attention à ces formes dans l'absolu.

4. RESULTATS ET DISCUSSION

Dans cette section, nous allons analyser les résultats obtenus par la catégorisation et les calculs expliqués dans la section précédente.

Pour rappel, notre but est de répondre aux questions de recherche suivantes :

- Dans quelle mesure l'anglais est-il une langue moins genrée que le français ?
- Quelles sont les marques de genre dans la version anglaise (originale) et dans la version française du jeu SuperTuxKart ?
- Quelles stratégies proposées par l'écriture inclusive peuvent être mises en œuvre dans la traduction d'un jeu vidéo ?

Après une présentation générale des données, nous allons procéder à l'analyse des résultats. Nous allons répondre à chacune des questions de recherche une à une.

4.1 Présentation des données

Dans cette première partie, nous allons présenter les données que nous avons récoltées. L'analyse détaillée du corpus et tous les calculs sont disponibles dans l'annexe A jointe à ce travail.

4.2 Analyse des résultats

4.2.1 Evaluation quantitative des résultats

Dans cette partie, nous allons expliquer les scores obtenus. Pour rappel, nous avons tout simplement compté, segment pas segment, le nombre d'occurrences des formes adresses sélectionnées.

Les tableaux suivants résument le nombre d'occurrences que nous avons obtenu pour chaque forme d'adresse évaluée, pour les versions en anglais et en français respectivement. Nous commençons par la version en anglais.

	Nombres d'occurrences relevées	Pourcentage
Mention des joueurs et joueuses	132	28,21%
Utilisation des pronoms genrés à la troisième personne du singulier : « he » ou « she »	0	0%
Utilisation d'un doublet « he or she »	0	0%
Utilisation du pronom à la troisième personne du pluriel « they »	3	0,64%
Utilisation d'un pronom indéfini ou d'un autre pronom	6	1,28%
Utilisation de noms et d'adjectifs genrés	1	0,21%
Utilisation de noms et adjectifs neutres	122	26,07%
Adresse directe aux joueurs et joueuses	330	70,51%
Utilisation du pronom « you »	154	32,91%
Utilisation d'un impératif	176	37,61%
Forme passive	6	1,28%
Nombre total d'occurrences relevées	468	100%

Tableau 4: Nombre d'occurrences des formes d'adresse par catégorie pour la version en anglais

Selon le tableau 4, nous avons comptabilisé peu de formes d'adresse genrées dans la version en anglais. En effet, notre corpus ne comportait aucun pronom genré « he » ou « she » et peu de noms genrés. La plupart des pronoms et des noms utilisés pour mentionner les joueurs et joueuses sont des pronoms et noms neutres : par exemple, le pronom « they » apparaît 3 fois. Les adresses directes sont les plus nombreuses, nous en comptabilisons 330.

	Nombres relevées	d'occurrences	Pourcentage
Mention des joueurs et joueuses	143		30,89%
Utilisation du masculin générique (forme standard)	118		25,49%
Utilisation du féminin générique	0		0%
Utilisation d'une stratégie d'écriture inclusive visible	0		0%
Utilisation d'une forme neutre ou épïcène	25		5,4%
Adresse directe aux joueurs et joueuses	318		68,68%
Utilisation de l'impératif à la deuxième personne du singulier	118		25,49%
Utilisation du tutoiement sans impératif	80		17,28%
	Nombres relevées	d'occurrences	Pourcentage
Utilisation de l'impératif à la deuxième personne du pluriel	60		12,96%
Utilisation du vouvoiement sans impératif	60		12,96%
Forme passive, dont la traduction d'une forme active par une forme passive	2		0,43%
Nombre total d'occurrences relevées	463		100%

Tableau 5: Nombre d'occurrences des formes d'adresse par catégorie pour la version en français

Nous effectuons la même évaluation pour la version en français. A l'inverse du tableau 4, le tableau 5 indique que nous avons comptabilisé beaucoup de formes genrées dans le corpus en français. Ainsi, parmi les 143 mentions des joueurs et joueuses, nous avons compté 118 formes genrées, toutes au masculin générique (forme standard).

	Anglais	Français
TOTAL ADRESSES DIRECTES	70,51%	68,68%
TOTAL ADRESSES GENREES	0,21%	25,49%
TOTAL ADRESSES NEUTRES	99,79%	74,51%
TOTAL MENTIONS	28,21%	68,68%
TOTAL MENTIONS (PRONOMS ET NOMS) GENREES	0,21%	25,49%
TOTAL MENTIONS (PRONOMS ET NOMS) NEUTRES	27,99%	5,4%
TOTAL HORS IMPERATIF	62,39%	61,56%
TOTAL SUR TOUTES LES OCCURRENCES RELEVÉES	100%	100%

Tableau 6: Pourcentages des occurrences des formes d'adresse pour les versions en anglais et en français

Enfin, dans ce dernier tableau récapitulatif (tableau 6), nous avons comparé plus directement les résultats des deux corpus et avons effectué des calculs supplémentaires. Le détail de ces calculs peut être consulté dans l'annexe A. Ainsi, afin de calculer le nombre d'adresses neutres, nous avons fait la somme des mentions neutres, des adresses directes et des formes passives puis l'avons converti en pourcentage. Par ce calcul, nous avons estimé le nombre total de formes d'adresse neutres à 466 dans le corpus en anglais et à 345 dans le corpus en français, soit respectivement un pourcentage de 99,79% d'adresses neutres pour le corpus en anglais contre 74,51% en français. En ce qui concerne les mentions, nous avons comptabilisé 2 pronoms et noms genrés dans le corpus en anglais, soit 0,21%, ce qui signifie qu'une grande minorité des adresses sont genrées dans ce corpus. Le corpus en français, lui, comprend 118 adresses genrées, dans le corpus français, soit 25,49%, ce qui représente un quart de toutes les occurrences relevées. Nous avons également calculé 27,99% de mentions neutres dans la version en anglais du corpus et 5,4% dans la version en français.

Ces disparités s'expliquent par les différences linguistiques entre les langues anglaises et françaises, comme nous l'avons étudié dans la partie 2.3 de ce mémoire. La plupart des noms en anglais sont neutres : dans le corpus que nous avons analysé ne déroge pas à la règle. En français, les noms sont genrés, malgré l'existence des pronoms et noms dits « épiciènes » (nous avons dénombré 25 occurrences dans le corpus en français), nous comptons une grande majorité de pronoms et noms genrés (118 dans le corpus en français). Ces données confirment ainsi les recherches que nous avons menée et résumées dans la partie 2.3.

Ainsi pouvons-nous répondre à notre première question de recherche. L'anglais est effectivement une langue moins genrée que le français car la plupart des noms et adjectifs en

anglais sont neutres, là où le français est une langue genrée. En outre, l'anglais comprend des pronoms neutres, tels que « they » ou « all », pronoms que l'on trouve en français dans des versions genrés. Nous pouvons en effet traduire « they » et « all » par « ils » ou « elles » et « tous » ou « toutes » respectivement.

Nous pouvons trouver des exemples de ce phénomène dans le corpus à l'étude. Nous allons entreprendre d'étudier plus en détail ces marques de genre dans la partie suivante.

4.2.2 Evaluation qualitative des résultats

Dans cette partie de notre analyse, nous allons étudier plus en détail les différentes marques de genre dans la version originale en anglais et la version localisée en français.

Comme nous venons de le constater dans la partie 4.2.1, la forme d'adresse la plus utilisée dans notre corpus reste les adresses directes. Cela s'explique par le format inédit du jeu vidéo, dont le media repose sur les actions de la personne derrière l'écran, aux manettes ou derrière le clavier. Dans le corpus en anglais, ces adresses directes sont représentées par l'utilisation de l'impératif et du pronom personnel « you ». En français, on remarque dans le corpus une alternance entre le tutoiement et le vouvoiement : en effet, en anglais le pronom « you » englobe les deux pronoms personnels à la deuxième personne en français, le « tu » et le « vous ». Il s'agit d'une difficulté traductologique commune dans la traduction anglais-français. Cette difficulté révèle néanmoins une des failles de la localisation du jeu SuperTuxKart : l'alternance entre le tutoiement et le vouvoiement relève d'un manque de cohérence de la traduction au niveau de tout le jeu. Cette faille n'est pas sans nous rappeler la section 2.1.3.3 de notre travail : la traduction non-professionnelle est davantage sujette à ce genre d'erreur.

Du reste, la version en français comporte bien plus de formes d'adresse genrées que la version originale en anglais. Nous allons comparer ici les versions en anglais et en français et nous attarder davantage sur les choix de l'équipe de localisation de SuperTuxKart concernant la version en français.

- Les marques de genre dans la version en anglais

En ce qui concerne le corpus en anglais, nous avons compté qu'une seule forme d'adresse genrée dans le corpus original en anglais. Il s'agit du mot « hunter » (ligne 15 de l'annexe A), pour lequel il existe une variante au féminin, « huntress », qui est un mot plus rare et surtout utilisé dans la littérature¹⁴. Néanmoins, à travers cette exception, il est intéressant d'observer que l'apparition du masculin dans la version en anglais. Il reste toutefois difficile d'interpréter ce résultat, considérant que l'anglais va plutôt vers une neutralisation de son vocabulaire, comme nous l'avons mentionné dans la section 2.3.1 de ce travail. Aussi, même si la question de l'inclusivité s'était posée lors de la localisation, il est peu probable que « huntress » aurait fait son apparition dans la version originale, que ce soit sous la forme d'un doublet « hunter or huntress » par exemple ou toute autre forme.

Nous avons également constaté l'apparition de quelques pronoms indéfinis, eux aussi neutres. Nous pouvons prendre pour exemple les pronoms « one » et « everyone » des lignes 59 et 207 de l'annexe A : « Plunger - throw straight to pull an opponent back, or throw while looking back to make one lose sight. » (59) « Everyone:1Press the 'Select' button to join the game » (207).

- Les marques de genre dans la version en français

En comparaison, nous avons comptabilisé 118 marques de genre au masculin générique pour le corpus en français. Ce résultat n'est pas surprenant dans la mesure où le masculin générique est considéré pour ainsi dire comme la forme standard.

Nous pouvons en premier lieu noter que la terminologie du jeu vidéo n'est pas épiciène en français. Nous en voulons pour preuve l'utilisation, par exemple, du terme « mode multijoueur », qui est en opposition avec le « mode solo », qui est épiciène. Ainsi, dans le jeu SuperTuxKart, « singleplayer » dans la version originale est traduit par « solo » (voir ligne 77 de l'annexe A), tandis que « multiplayer » est traduit par « multijoueur ». Il en va bien sûr de même pour le terme « player », communément traduit par « joueur » en français.

¹⁴= Selon le dictionnaire Collins en ligne, voir à l'adresse : <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/huntress>, consultée le 27 mai 2024.

En outre, certaines expressions utilisées par l'équipe de localisation sont des expressions figées et consacrées, pour lesquelles il peut être plus difficile de trouver un équivalent neutre. Nous pensons à l'expression « Ready, set, go » annonçant le début des courses. Si l'expression en anglais est épiciène, elle ne l'est pas lorsqu'on la traduit en français par « À vos marques, prêt, partez », puisque l'adjectif « prêt » est accordé au masculin générique. Tous ces éléments, tant au niveau terminologique qui est propre à tous les jeux ou presque qu'au niveau de l'usage dans le genre de jeu, sont autant d'aspects à prendre en compte dans notre analyse.

De plus, en étudiant les deux versions, nous pouvons constater que la version française reste très proche de la version originale, ce qui concorde avec nos recherches dans la section 2.1.3.3 : ici, la traduction, fruit d'un travail fourni par une équipe non-professionnelle, est plutôt littérale. Outre le terme « player » systématiquement traduit par « joueur », il en va de même pour d'autres mentions de joueurs et joueuses telles que « friends », traduit par « amis » au masculin générique. Ce phénomène s'observe également dans les balises : en français, le texte est accordé au masculin générique pour les balises servant à insérer le pseudo d'un joueur ou d'une joueuse. Par exemple, le segment « %s is ready » est traduit par « %s est prêt » (voir aussi les lignes 139 et 178 de l'annexe A). Ainsi, l'éventualité d'un pseudo aux connotations féminines ne semble pas envisagée, si ce n'est ignorée, quitte à engendrer une possible incohérence au niveau de l'accord sujet-attribut ou sujet-participe passé. Par exemple, si le pseudo est « Anna », alors le texte afficherait *in game* : « Anna est prêt », ce qui est inexact en français dans la mesure où « Anna » est considéré comme un nom féminin.

Finalement, rares sont les formulations épiciènes en anglais traduites par un équivalent lui aussi épiciène en français. Nous pouvons constater que certains segments de notre corpus sont plus larges, moins précis en anglais et ont été traduits de manière plus précise en français.

Nous pouvons constater ce phénomène à plusieurs reprises. Par exemple, à la ligne 9 (voir annexe A), le segment « Powerup Love », nom d'une récompense du jeu, a été traduit par « Mordu des bonus ». On peut remarquer que le jeu de mot du segment original était plutôt impersonnel, « Love » était un nom commun simple, et ne mentionnait pas le joueur ou la joueuse comme le fait la traduction, « Mordu » étant un adjectif qualifiant le joueur ou la joueuse.

La traduction de « Red team » et « blue team » aux lignes 94, 95, 252 et 253 est un autre exemple intéressant. L'original en anglais est encore une fois impersonnel en comparaison de

la traduction en français, « les rouges » et « les bleus ». Là où l'anglais procède par métonymie, c'est-à-dire évoque l'ensemble de l'équipe pour parler des membres de l'équipe, la traduction en français opte pour les membres, ce qui apporte de la précision mais mène à mentionner plus directement les joueurs et joueuses et donc à utiliser des formes qui ne sont pas épiciènes. Ainsi, en français, « les rouges » est épiciène car la forme ne change pas selon les genres féminin et masculin, mais « les bleus » est genré au masculin (au féminin, nous aurions « les bleues »).

De même, là où l'anglais est presque évasif, le français est plus précis : le mot « others » pour mentionner les autres joueurs et joueuses est traduit par « les autres » à la ligne 243 (que l'on considère comme épiciène), puis par « les rivaux » à la ligne 268 (au masculin générique).

En outre, on peut noter que ce phénomène peut apparaître différemment : dans le segment « racing skills » l'adjectif « racing » qualifie « race » alors que dans la version en français, l'adjectif devient nom commun, « talents de conducteur » (ligne 290 de l'annexe A). De nouveau, là où l'original propose une tournure impersonnelle et épiciène, la traduction en français apporte plus de précision.

Il en va de même pour les lignes 59 (où « one » est traduit par « un concurrent »), 75 (où « everyone » est traduit par « tous les joueurs », 162), 246 (« top » traduit par « premiers »), 295 (« for all ages », traduit par « pour tous les joueurs de tous les âges », précision de « joueur »).

En un sens, nous pourrions considérer que ces traductions comme des actes manqués pour ce qui est de l'inclusivité : en suivant l'anglais de manière plus stricte (en optant pour « équipe bleue/rouge » au lieu de « les bleus/rouges » par exemple), la version française aurait été plus inclusive.

Ainsi, il ne semble pas y avoir de tentative de trouver de termes épiciènes et nous n'avons compté aucune stratégie d'écriture inclusive visible, c'est-à-dire pas de formes abrégées, ni de néologismes ou de doublets.

Finalement, nous n'avons compté que peu de formes passives, formes qui représentent une bonne option pour éviter les formes genrées. Parmi elles figure la ligne 55 : « To help you win, there are some powerups you can collect » est traduit par « Afin de vous aider à obtenir la victoire, des bonus peuvent être collectés ». Néanmoins, on peut noter que ces formes ne sont

pas très utilisées en français pour des questions d'usage. Il y a donc une limite linguistique à l'utilisation des formes passives et évatives en français : « On évitera d'abuser des formes passives, car le français éprouve là aussi le besoin d'utiliser des formes animées. » (Chancellerie fédérale, 2000)

Nous observons également l'utilisation d'un pronom à la première personne du pluriel « we », « nous » (ligne 280) dans le tutoriel. Cette forme à valeur pédagogique est une exception.

4.3 Discussion des résultats

Comme nous venons de le voir, l'écriture inclusive n'est pour le moment pas utilisée dans le jeu SuperTuxKart. Néanmoins, nous pouvons nous interroger sur ce qu'impliquerait l'implémentation de telles stratégies dans un jeu vidéo, au regard de ce que nous avons étudié dans le corpus en français de SuperTuxKart. Quelles stratégies proposées par l'écriture inclusive peuvent être mises en œuvre dans la traduction d'un jeu vidéo ? Comme précisé plus tôt, notre réflexion se limite aux solutions binaires.

Tout d'abord, nous pouvons interroger les formes abrégées d'écriture inclusive, au sens de celles que nous avons étudié dans la partie 2.3.2. On peut imaginer qu'utiliser des points médians, tirets ou des parenthèses auraient pour avantage de gagner de l'espace par rapport à l'utilisation du doublet par exemple. Néanmoins, nous pouvons nous demander si cette option ne risquerait pas d'engendrer des contraintes techniques dans le code, par exemple au niveau de l'affichage. Cependant, cela semble peu probable car les points médians, parenthèses, tirets et points finaux font tous partie des caractères Unicode 1.0¹⁵, qui est la première liste définissant les propriétés de caractères informatiques publiée en 1991. Ainsi, les caractères utilisés pour l'inclusif visible ont pour Unicode respectif :

- U+0028 : Parenthèse gauche ;
- U+0029 : Parenthèse droite ;
- U+002D : Trait d'union-Signe moins ;
- U+002F : Barre oblique ;
- U+00B7 : Point Médian.

¹⁵ Voir la page : <https://www.unicode.org/versions/Unicode1.0.0/>, consultée le 3 juin 2024. Sur cette page, il est possible de consulter la base de données regroupant toutes les caractères listés par Unicode 1.0.

Néanmoins, il reste possible que l'utilisation de ces caractères puisse effectivement gêner la lecture les joueurs et joueuses, d'autant plus que les segments apparaissent parfois à l'écran quelques secondes uniquement : les instructions doivent donc être données de manière claire et lisible afin de ne pas gêner l'expérience de jeu. Il en va de même pour les néologismes, dont l'ajout dans la langue vernaculaire se fera selon l'usage des locuteurs et locutrices.

Nous pouvons également nous interroger quant à l'utilisation de doublet masculin et féminin. Cette option a pour avantage d'être plus lisible et plus fluide que l'utilisation de formes abrégées. Cependant, elle requiert plus de place, ce qui peut poser problème au niveau de la lisibilité – le texte doit pouvoir être affiché dans des conditions optimales, par exemple être d'une taille facilitant la lecture.

Le nombre de caractères peut donc être limité, mais il dépendra du donneur d'ouvrage, du jeu, du contenu (cinématique, notification *in game*, interface utilisateur) et du contexte. A notre connaissance, il n'y a pas de normes sur le nombre de caractères en localisation. A titre indicatif, nous pouvons néanmoins prendre pour exemple les consignes données en sous-titrage dans la mesure où les cinématiques sont elles aussi sous-titrées et où certaines notifications *in game* sont affichées pendant un temps limité. Ainsi, une chaîne télévisée telle que la BBC ne recommande pas plus de 37 caractères répartis sur deux lignes¹⁶. Quant à elle, l'association des traducteurs adaptateurs de l'audiovisuel affirme que les francophones « lisent en moyenne 14-15 caractères par seconde » (2022) et recommande donc 37 caractères par ligne pour le format « télévision » et jusqu'à entre 40 et 42 pour le format « streaming ». Ainsi, si aucune norme n'est officielle au niveau du nombre de caractère par seconde, ces indications peuvent servir aux traductrices et localisateurs dans leur travail.

Une autre solution potentielle consisterait à utiliser deux corpora, l'un au masculin générique et l'autre au féminin générique. Les utilisateurs et utilisatrices pourraient choisir le corpus comme il est possible de changer de langue (et comme le propose Apple dans l'exemple que nous utilisons). Il n'y aurait ainsi aucun problème de fluidité, lisibilité ou d'espace. Cependant, cette solution requiert de tout faire en double : créer deux corpora signifie dépenser plus de temps et d'argent dans la localisation d'un seul produit. En outre, si elle peut être une option

¹⁶ Voir la page : <https://www.bbc.co.uk/accessibility/forproducts/guides/subtitles/>, consultée le 6 juillet 2024.

intéressante pour les langues caractérisées par le genre grammatical (Parlement européen, 2018), elle exclut aussi d'autant plus les options non-binaires.

Finalement, ces diverses options doivent être pensées au regard du caractère multimédia du jeu vidéo. Par exemple, nous pourrions nous demander comment ces stratégies peuvent être utilisées au niveau des cinématiques. Les formes abrégées pourraient être dites à l'oral en utilisant des néologismes ou bien en employant le doublet. Dans le cas d'un double corpus, un masculin et féminin, associer des doublages aux deux corpora est possible théoriquement mais coûterait cher (le doublage est une option qui est coûteuse et qui est par conséquent réservée aux jeux AAA).

Finalement, la meilleure solution resterait l'utilisation de formules épiciènes dès qu'elles sont possibles. Cette option éviterait de séparer les genres et permettrait d'inclure des options non-binaires. Elle requiert néanmoins plus de réflexion dans la localisation et la traduction. Pour ce qui est du jeu SuperTuxKart, nous avons estimé dans notre analyse que « kart » (utilisé aux lignes 63 et 64 par exemple, voir l'annexe A) pouvait être utilisé comme épiciène pour parler des joueurs et joueuses, par métonymie. En plus de trouver des formules épiciènes, une bonne solution consisterait à employer des formes passives permettant d'omettre ou de sous-entendre le sujet (même si cette option n'est pas forcément la plus utilisée en français comme nous l'avons précisé précédemment).

5. CONCLUSION ET MISE EN PERSPECTIVE

Pour conclure, nous pouvons reprendre nos questions et hypothèses de recherche précédemment citées et y apporter réponse.

Dans un premier temps, nous nous sommes demandé dans quelle mesure l'anglais est une langue moins genrée que le français. Comme nous l'avons mentionné plus tôt, cette question a déjà été répondue dans notre état de l'art mais, avec notre analyse, elle a été effectivement répondue : il y a en effet moins de référence aux genres en anglais qu'en français pour des raisons d'appartenance de l'anglais et du français à différentes catégories de langue. En effet, l'anglais est une langue caractérisée par le genre naturel tandis que le français est caractérisé par le genre grammatical (Parlement européen, 2018).

Notre question suivante concerne les marques de genre dans les deux versions, en anglais et en français : quelles sont-elles ? Il s'avère que notre corpus ne comptait que peu de marque de genre. Les formes d'adresses genrées représentaient 0,21% de toutes les formes d'adresses relevées dans ce corpus. Ce faible pourcentage peut lui-même être remis en question considérant l'apparition du substantif « hunter », considéré comme masculin et possiblement neutre dans la mesure où la forme féminine « huntress » est rare. Cet aspect est d'autant plus discutable au vu des tendances discutées dans la section au sujet des stratégies d'écriture inclusive en anglais. En effet, au contraire du français, l'anglais privilégie la neutralisation, quitte à abandonner les formes féminisées. En comparaison, les formes neutres (27,99%) sont bien plus présentes. En ce qui concerne le corpus en français, la tendance inverse est observée : le corpus en français compte 25,49% de formes d'adresse genrée pour 5,4% de formes neutres. En effet, le masculin générique est la forme standard et est présente dans l'utilisation des pronoms et toutes les formules adjectivales et participiales. Les résultats obtenus ne sont donc pas surprenants outre-mesure.

Cette conclusion répond donc à notre première hypothèse : en effet, la version en anglais du jeu SuperTuxKart ne comprend que peu de marques de genre dans sa version originale et davantage dans sa version localisée en français.

Notre dernière question était la suivante : Quelles stratégies proposées par l'écriture inclusive peuvent être mises en œuvre dans la traduction d'un jeu vidéo ?

En anglais, il est possible que le langage épïcène soit déjà appliqué, puisque les noms genrés sont minoritaires dans notre corpus et dans la langue anglaise en général. On peut estimer que l'enjeu se jouera davantage au niveau de l'écriture du jeu plutôt que dans les éléments d'interface, étant donné qu'en anglais le langage dit non sexiste consiste notamment en l'utilisation d'un vocabulaire neutre, sans discrimination de genre (The Economist, 2018).

En français, nous constatons en revanche qu'il n'y a aucune tentative d'utilisation d'un langage neutre dans notre corpus. En revanche, l'emploi de stratégies d'écriture inclusive reste possible. Aussi, nous estimons que l'utilisation des formes abrégées est discutable dans la mesure où elle est encore considérée comme un acte militant dans l'usage. En outre, la lisibilité de ces formes abrégées doit être questionnée : ces formes nuisent-elles à la vitesse de lecture et la compréhension du texte ? La question est importante considérant les différentes informations et sollicitations apparaissant à l'écran pendant une durée de quelques secondes seulement *in*

game : une limite de caractère par seconde peut être imposée. D'autres options sont donc possibles, telles que l'utilisation de formules passives, de néologismes et de reformulations comme nous le prouve l'exemple d'Apple. En revanche, l'utilisation de ces néologismes est conditionnée par l'usage : il faudra du temps pour qu'ils soient utilisés sans susciter de rejet.

Néanmoins, comme dit plus tôt (section 4.3), cette « gymnastique mentale » peut potentiellement demander plus d'effort aux personnes chargées de la localisation que ne le ferait une adaptation au masculin standard. Cette question pourrait par ailleurs faire l'objet d'une étude : est-ce que la traduction/localisation épïcène demande plus d'efforts aux traductrices qu'une traduction/localisation « standard » et si oui, pourquoi ? De plus, si on suppose que l'adaptation épïcène demande plus d'efforts et donc d'expertise, alors elle sera plus coûteuse qu'une adaptation « standard » : on peut donc potentiellement s'attendre à ce que les adaptations épïcènes fassent leur apparition dans les jeux AAA ou AA qui pourront financer ce genre d'adaptation.

Notre deuxième hypothèse trouve donc une réponse en demi-teinte : s'adresser de manière inclusive est possible, mais toutes les stratégies ne semblent pas applicables. Il est également légitime de se demander quelles réceptions ces différentes stratégies ont sur différents publics.

Finalement, nous pouvons mettre en perspective nos recherches et nous poser davantage de questions. L'une des limites de ce mémoire est la binarité : certaines stratégies d'écriture inclusives sont strictement binaires, tandis que d'autres (l'emploi de néologismes, formes passives et autres reformulations) permettent de dépasser cette dichotomie femme-homme. En outre, ce mémoire n'explore ni la réception potentielle de l'écriture inclusive par le public ni l'avis des personnes procédant à la localisation des jeux : qu'en pensent les professionnels ? ou les communautés de fans traduisant les jeux dans le cas d'une *user generated translation* (O'Hagan, 2009) ?

Pour finir, au vu de l'analyse de notre corpus, nous avons remarqué que la terminologie employée dans le jeu vidéo elle-même n'était pas épïcène. Etant donné que désormais, il y a autant de joueurs et joueuses, ne faut-il pas repenser la terminologie ?

BIBLIOGRAPHIE

Alvarez, Julian. « L'émergence du vocable « gameplay » dans la sphère de la culture vidéoludique anglophone et francophone au 20^e siècle ». *Sciences du jeu*, no 17 (13 mars 2022). <https://doi.org/10.4000/sdj.4293>.

Association des traducteurs adaptateurs de l'audiovisuel. « Normes de sous-titrage français », 2022.

Beck, Victoria Simpson, Stephanie Boys, Christopher Rose, et Eric Beck. « Violence Against Women in Video Games: A Prequel or Sequel to Rape Myth Acceptance? » *Journal of Interpersonal Violence* 27, no 15 (octobre 2012): 3016-31. <https://doi.org/10.1177/0886260512441078>.

Bernal-Merino, Miguel Á. *Translation and localisation in video games: making entertainment software global*. Routledge advances in translation studies. New York: Routledge, 2015.

Bielsa, Esperança, et Dionysios Kapsaskis, éd. *The Routledge Handbook of Translation and Globalization*. Routledge Handbooks in Translation and Interpreting Studies. London: Routledge, 2020.

Binard, Florence. « Bon genre et traduction (français/anglais) ». *Alizés : Revue angliciste de La Réunion*, no 40 (2016): 21. <https://hal.univ-reunion.fr/hal-02340361>.

Brunet, Pascal. « Écriture inclusive/non genrée. Comment la mettre en œuvre tout en restant accessible ». *La nouvelle revue - Éducation et société inclusives* 93, no 1 (2022): 245-57. <https://doi.org/10.3917/nresi.093.0245>.

Cameron, Deborah. « Language and Gender: Mainstreaming and the Persistence of Patriarchy ». *International Journal of the Sociology of Language* 2020, no 263 (28 avril 2020): 25-30. <https://doi.org/10.1515/ijsl-2020-2078>.

Celeste. « Où sont les joueuses dans l'esport ? - GameHer », 2020. <https://www.gameher.fr/blog/ou-sont-les-joueuses-dans-lesport>.

Center for Social and Cultural Psychology de l'Université libre de Bruxelles. « Au delà des polémiques : une approche scientifique du langage inclusif. Pascal Gyax ». Podcast. Milgram

de Savoirs (blog), 2021. <https://milgram.ulb.be/1000g/episodes-1000g/au-dela-des-polemiques-une-approche-scientifique-du-langage-inclusif-pascal-gygax/>.

Chancellerie fédérale. « Guide de formulation non sexiste des textes administratifs et législatifs de la Confédération », 2000. https://www.bk.admin.ch/dam/bk/fr/dokumente/sprachdienste/Sprachdienst_fr/sprachdienst_fr/guide_de_formulationnonsexiste.pdf.download.pdf/guide_de_formulationnonsexiste.pdf.

Chandler, Heather Maxwell, et Stephanie O'Malley Deming. *The game localization handbook*. 2nd ed. Sudbury, Mass: Jones & Bartlett Learning, 2011.

Chapman, Arun, et Martin Mittner. « Game Classification: Defining AAA, AA, and III Games ». Tiny Hydra (blog), 2021. <https://tinyhydra.com/game-classification/>.

Conférence d'Éliane VIENNOT - NON, LE MASCULIN NE L'EMPORTE PAS, 2017. <https://www.youtube.com/watch?v=-j2wMF8MjRM>.

Dalin Morgan. « Les spécificités de la localisation de jeux vidéo : aspects techniques et traductologiques ». *ことばの世界 : 愛知県立大学通訳翻訳研究所年報*, no 9 (mars 2017): 35-47. <https://aichi-pu.repo.nii.ac.jp/records/4207>.

Dunne, Keiran J., éd. *Perspectives on Localization*. American Translators Association Monograph Series 13. Amsterdam: Benjamins, 2006.

Dunne, Keiran J., et Elena S. Dunne, éd. *Translation and Localization Project Management: The Art of the Possible*. American Translators Association Scholarly Monograph Series (ATA), v. 16. Amsterdam: Benjamins, 2011.

Entertainment Software Association. « Essential Facts », 2020.

———. « Essential Facts ». Entertainment Software Association. Consulté le 12 avril 2024. <https://www.theesa.com/2023-essential-facts/>.

———. « Essential Facts About the Computer and Video Game Industry ». Entertainment Software Association, 5 mai 2017. <https://www.theesa.com/resource/2017-essential-facts-about-the-computer-and-video-game-industry/>.

GALA. « Language Services ». GALA Global. Consulté le 4 mars 2024. <https://www.gala-global.org/knowledge-center/about-the-industry/language-services>.

Gygax, Pascal, et Noelia Gesto. « Féminisation et lourdeur de texte ». *L'Année psychologique* 107, no 2 (2007): 239-55. https://www.persee.fr/doc/psy_0003-5033_2007_num_107_2_30996.

Hogwarts Legacy : L'Héritage de Poudlard. « Accueil ». Consulté le 15 mars 2024. <https://www.hogwartslegacy.com>.

Institut de création et animation numériques. « Jeux vidéo : les différents types ». *ican-design-2020* (blog), 2022. <https://www.ican-design.fr/actualites/25102022-types-jeux-video>.

Jiménez-Crespo, Miguel A. « Localization ». In *The Routledge Handbook of Translation and Globalization*, édité par Esperança Bielsa. London: Routledge, 2020.

Lévy, Jean-Daniel, Gaspard Lancrey-Javal, et Morgane Hauser. « L'écriture inclusive - Etude pour Mots-clés ». Harris Interactive FR, 2017. https://harris-interactive.fr/opinion_polls/lecriture-inclusive/.

Mangiron, Carme. « Game on! Burning Issues in Game Localisation ». *Journal of Audiovisual Translation* 1, no 1 (14 novembre 2018): 122-38. <https://doi.org/10.47476/jat.v1i1.48>.

Merten, Pascaline. « Traduire un jeu n'est pas un jeu d'enfant ». *Equivalences* 36, no 1 (2009): 125-43. <https://doi.org/10.3406/equiv.2009.1420>.

Micheli-Rechtman, Vannina, et Margherita Balzerani. « Corps contemporain, post-modernité et jeux vidéo : le syndrome de Lara Croft ». *La clinique lacanienne* 14, no 2 (2008): 135-47. <https://doi.org/10.3917/cla.014.0135>.

Nations unies. « Gender-Inclusive Language ». Nations Unies United Nations. United Nations. Consulté le 30 avril 2024. <https://www.un.org/en/gender-inclusive-language/guidelines.shtml>.

———. « Le langage inclusif ». Nations Unies. Nations Unies. Consulté le 30 avril 2024. <https://www.un.org/fr/gender-inclusive-language/guidelines.shtml>.

O'Hagan, Minako. « Evolution of User-Generated Translation: Fansubs, Translation Hacking and Crowdsourcing ». *The Journal of Internationalization and Localization* 1, no 1 (1 janvier 2009): 94-121. <https://doi.org/10.1075/jial.1.04hag>.

Parlement européen. « Usage d'un langage neutre du point de vue du genre », 2018.

Pelham Smithers Associates. « 50 Years of Gaming History, by Revenue Stream (1970-2020) - Full Size ». [visualcapitalist.com](https://www.visualcapitalist.com), 2020. <https://www.visualcapitalist.com/wp-content/uploads/2020/11/history-of-gaming-by-revenue-share-full-size.html>.

Rivas Ginel, María. « Video Game localisation tools: a user survey », 295-324, 2022.

Ropert, Pierre. « Femmes, minorités... Qui le jeu vidéo représente-t-il ? » *France Culture*, 3 février 2020. <https://www.radiofrance.fr/franceculture/femmes-minorites-qui-le-jeu-video-represente-t-il-6556066>.

Rufat, Samuel, et Hovig Minassian. *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, 2011.

Sarrasin, Oriane, Ute Gabriel, et Pascal Gyax. « Sexism and Attitudes Toward Gender-Neutral Language: The Case of English, French, and German ». *Swiss Journal of Psychology* 71, no 3 (janvier 2012): 113-24. <https://doi.org/10.1024/1421-0185/a000078>.

Sarrazin, Vincent. « La casualisation des jeux vidéo ». *La Revue des Médias*, 2011. <https://larevuedesmedias.ina.fr/la-casualisation-des-jeux-video>.

Sczesny, Sabine, Franziska Moser, et Wendy Wood. « Beyond Sexist Beliefs: How Do People Decide to Use Gender-Inclusive Language? » *Personality and Social Psychology Bulletin* 41, no 7 (juillet 2015): 943-54. <https://doi.org/10.1177/0146167215585727>.

SELL (Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs) et AFJV. « Etude SELL - Médiamétrie 2023 : “Les français et le jeu vidéo” ». AFJV, 19 octobre 2023. https://afjv.com/news/11292_etude-mediometrie-2023-francais-jeux-video.htm.

Sexism and the English language, 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=5uaBwAe2BhY>.

Souphavanh, Anousak, et Theppitak Karoonboonyanan. Free/open source software-localization. United Nations Development Programme-Asia Pacific Development Information Programme, 2005.

Stallman, Richard. « Why Open Source Misses the Point of Free Software ». GNU Operating System, gnu.org (blog), 2024. <https://www.gnu.org/philosophy/open-source-misses-the-point.en.html>.

« SuperTuxKart », s. d.

Syndicat National du Jeu Vidéo (SNJV). « Baromètre annuel du Jeu Vidéo édition 2023 ». FrenchGamesMap, 2023. <https://frenchgamesmap.fr/fr/barometre>.

Valli, Paola. « Fundamentals of Localization for Non-Localizers ». In Translation and Localization. Routledge, 2019.

Vazquez-Calvo, Boris, Liudmila Shafirova, Leticia Tian Zhang, et Daniel Cassany. « An Overview of Multimodal Fan Translation: Fansubbing, Fandubbing, Fan Translation of Games, and Scanlation », s. d.

Wise, Jason. « Video Game Demographics 2024: Who Plays Video Games? - EarthWeb ». Consulté le 15 avril 2024. <https://earthweb.com/video-game-demographics/>.

Wu, Ming-Wei, et Ying-Dar Lin. « Open Source Software Development: An Overview ». Computer 34, no 6 (2001): 33-38. <https://doi.org/10.1109/2.928619>.

Zhou, Ping. « Risk management in localization ». In Translation and localization project management: the art of the possible, s. d.