

De *Take Me Home, Country Roads* au *Petit Poucet* : analyse de la localisation des titres des progrès de Minecraft

Auteur : Lejoly, Manon

Promoteur(s) : Bada, Valérie

Faculté : Faculté de Philosophie et Lettres

Diplôme : Master en traduction, à finalité spécialisée

Année académique : 2024-2025

URI/URL : <http://hdl.handle.net/2268.2/24948>

Avertissement à l'attention des usagers :

Tous les documents placés en accès ouvert sur le site le site MatheO sont protégés par le droit d'auteur. Conformément aux principes énoncés par la "Budapest Open Access Initiative" (BOAI, 2002), l'utilisateur du site peut lire, télécharger, copier, transmettre, imprimer, chercher ou faire un lien vers le texte intégral de ces documents, les disséquer pour les indexer, s'en servir de données pour un logiciel, ou s'en servir à toute autre fin légale (ou prévue par la réglementation relative au droit d'auteur). Toute utilisation du document à des fins commerciales est strictement interdite.

Par ailleurs, l'utilisateur s'engage à respecter les droits moraux de l'auteur, principalement le droit à l'intégrité de l'oeuvre et le droit de paternité et ce dans toute utilisation que l'utilisateur entreprend. Ainsi, à titre d'exemple, lorsqu'il reproduira un document par extrait ou dans son intégralité, l'utilisateur citera de manière complète les sources telles que mentionnées ci-dessus. Toute utilisation non explicitement autorisée ci-avant (telle que par exemple, la modification du document ou son résumé) nécessite l'autorisation préalable et expresse des auteurs ou de leurs ayants droit.



Faculté de Philosophie et Lettres
Master en traduction à finalité spécialisée
Année académique 2024 – 2025

**De *Take Me Home, Country Roads* au *Petit Poucet* :
analyse de la localisation des titres des progrès de *Minecraft***

Mémoire présenté par Manon LEJOLY en vue de l'obtention du
Master en traduction à finalité spécialisée

Promotrice : Valérie Bada

Co-promoteur : Pierre-Yves Houlmont

Troisième lecteur : Boris Krywicki

Remerciements

Je souhaite d'abord remercier ma promotrice, madame Bada, d'avoir été si enthousiaste face à ce sujet de TFE dès que nous en avons parlé la première fois. Elle a réussi à me convaincre qu'une analyse des progrès de *Minecraft* pouvait mener à des recherches dignes d'intérêt et novatrices. Elle m'a guidée tout au long de ma réflexion et de ma rédaction, et m'a permis de donner le meilleur de moi-même pour ce travail.

Je tiens également à remercier monsieur Houlmont, mon co-promoteur, qui s'est montré très intéressé par mon sujet dès notre première rencontre, et qui a su me guider vers les points les plus essentiels de ce travail. Sa présence constante et ses commentaires très justes m'ont aidée à développer mon idée et à me rendre compte du potentiel de cette recherche.

Merci à monsieur Krywicki, mon troisième lecteur, de prendre de son temps pour lire mon travail.

Merci aussi à ma famille de m'avoir soutenue pendant cette année forte en émotions et de m'avoir transmis l'amour des jeux vidéo. Merci à mon papa d'avoir relu mon travail, et à ma maman et mon frère de m'avoir soutenue lors de sa rédaction.

J'aimerais également remercier Alyssia Leclercq et Tiffany Coppens d'avoir été mes compagnes de travail et d'avoir débattu avec moi sur certains aspects de ce TFE. Leur amitié et leur présence a été un véritable moteur durant ces quelques années passées ensemble.

Table des matières

I.	Introduction	1
II.	État de l'art	2
1.	Étude des progrès	2
2.	État de l'art de la localisation	5
III.	Description de <i>Minecraft</i>	9
IV.	Progrès	11
1.	Description	11
2.	Le cas de <i>Minecraft</i>	13
2.1.	Catégories de progrès	13
2.1.1.	Complexité	13
2.1.2.	Principe	16
3.	Composition	19
3.1.	<i>Signifier</i>	19
3.1.1.	Icône	20
3.1.2.	Titre	21
3.1.3.	Description	22
3.1.4.	Arborescences	24
3.2.	<i>Completion logic</i>	25
3.2.1.	<i>Trigger</i>	26
3.2.2.	<i>Conditions</i>	27
3.2.3.	<i>Multiplier</i>	27
3.3.	Récompenses	27
4.	Motivation	28
4.1.	Rôle des progrès	29
4.2.	Types de joueurs face aux progrès	32
4.2.1.	La taxonomie de Bartle et ses dérivés	32
4.2.2.	Dans notre cas	34
V.	Localisation	36
1.	Définition	36
2.	Caractéristiques	37
2.1.	Interactivité et multimodalité	37
2.2.	Types de textes	39
2.2.1.	<i>In-game text</i>	39
2.2.2.	<i>Voiceover and cinematics</i>	40

2.2.3. <i>Art</i>	43
2.2.4. <i>Glossaries and TMs</i>	43
2.2.5. <i>Packaging and Promotion</i>	44
VI. Localisation faite par les fans	44
1. <i>Mods</i>	45
2. <i>Crowdsourcing</i>	46
VII. Analyse de la traduction.....	48
1. Corpus	48
2. Méthodologie	49
3. Analyse par stratégie de traduction	50
3.1. Report	51
3.1.1. Report de noms intradiégétiques	51
3.1.2. Report d'éléments de la culture populaire.....	52
3.2. L'acclimatation	53
3.3. Substitution	59
3.3.1. Référence directe au nom d'un élément ludique	59
3.3.2. Explications du <i>trigger</i>	61
3.4. Traduction littérale.....	63
3.4.1. Conservation du lien entre deux progrès.....	63
3.4.2. Conservation de l'humour	64
3.4.3. Problème de cohérence	66
3.5. Adaptation.....	67
3.5.1. Perte d'une référence ou d'une expression	67
3.5.2. Gain d'une référence ou d'une expression.....	68
3.6. Modulation	69
3.7. Réutilisation d'une traduction établie.....	70
3.7.1. Réutilisation de titres.....	71
3.7.2. Réutilisation de phrases	71
3.7.3. Réutilisation d'expressions correspondantes	72
3.8. Création discursive	73
4. Conclusions d'analyses	74
VIII. Conclusion.....	78
Bibliographie	83
Ludographie	86
Annexes.....	87

I. Introduction

Minecraft est un jeu dont la localisation ne présente pas, de prime abord, de difficultés de traduction. De fait, le peu de texte qu'il comporte ne provient ni de dialogues ni d'une histoire, mais simplement du nom des objets et blocs présents dans le jeu, du menu, et d'une cinématique de fin. Cependant, ce jeu possède un type de texte particulièrement captivant à analyser : les titres des *achievements*, appelés « progrès » en français. Les titres servent à expliquer le thème des progrès, qui sont une sorte de quête secondaire, et il est donc capital que ceux-ci gardent un lien avec ce thème. Dans *Minecraft*, ces titres sont particuliers, car beaucoup d'entre eux se basent sur une référence à la culture populaire ou sur une expression, tout en conservant un lien avec ce qu'il faut faire pour obtenir le progrès. De plus, les traducteurs de *Minecraft* sont, eux aussi, particuliers puisque l'édition *Java* est totalement traduite par des fans et non pas par des professionnels.

Nous souhaitons découvrir, grâce à une comparaison entre la version française et la version anglaise, si, comme nous le pensons à première vue, les traducteurs ont préféré s'assurer de la présence d'une référence ou d'une expression en français, là où il y en a également une en anglais, quitte à mettre de côté certains aspects du thème du progrès.

Nous trouvons également intéressant de découvrir les stratégies de traduction qui sont privilégiées par des traducteurs amateurs face à des textes qui contiennent autant d'informations en peu de place et observer les effets de ces stratégies sur les composants des progrès.

Nous verrons que de nombreux éléments doivent entrer en contexte pour traduire les titres des progrès et que, dans certains cas, des traductions complètement différentes de la version anglaise ont en fait un lien beaucoup plus fort avec leur progrès.

Avant de commencer à analyser ces titres de progrès, nous expliquerons le contexte théorique de l'étude des progrès. Nous verrons que ceux-ci sont étudiés dans différents domaines, notamment la motivation et la *gamification*, mais que, bien qu'ils soient des éléments ludiques reconnus et qu'ils soient présents dans de nombreux jeux, il n'existe, à notre connaissance, aucune étude traductologique à leur sujet.

Nous établirons également un état de l'art consacré à la traduction audiovisuelle, la localisation, et en ferons un bref historique avant d'aborder ses caractéristiques. Nous nous pencherons sur la localisation faite par les fans, qui est au centre de ce travail, avant de présenter en détail les progrès tels qu'ils apparaissent dans *Minecraft* avant d'aborder l'histoire de la localisation de ce jeu.

Nous enchaînerons avec l'analyse des titres de progrès, qui mobilisera les théories que nous développerons dans les pages suivantes avant d'enchaîner sur nos conclusions d'analyses tirées des analyses qui nous avaient permis de comprendre les effets de la traduction sur les références, mais aussi sur le lien entre le titre d'un progrès et son thème. Nous finirons par la conclusion générale dans laquelle nous présenterons des pistes de recherches futures.

II. État de l'art

1. Étude des progrès

Lors de nos recherches pour ce travail, nous avons trouvé différentes études sur la façon dont les progrès, souvent appelés *achievements* ou succès, influencent la motivation des joueurs, mais aussi sur leur utilisation dans la *gamification*, sur leur composition ou encore sur les différentes catégories entre lesquelles ils peuvent être séparés. Toutefois, à notre connaissance, il n'existe aucune étude portant sur leur localisation¹, c'est pourquoi nous avons décidé de nous pencher sur l'analyse des stratégies de traduction utilisées pour traduire ces éléments ludiques particuliers. Afin de nous créer une base théorique, nous avons donc dû nous servir de travaux portant sur d'autres aspects des progrès.

L'un des aspects les plus étudiés des progrès concerne leurs effets sur la motivation des joueurs. Nous trouvons par exemple chez Cruz et al. l'explication du fait que les progrès offrent des récompenses aux joueurs, ce qui augmente la motivation extrinsèque. Par conséquent, les joueurs ne sont plus motivés à jouer parce qu'ils en ont envie, par motivation intrinsèque, mais parce qu'ils reçoivent une récompense (Cruz et al. 2015, p. 2). Hodent, bien qu'elle n'aborde pas directement les progrès, explique, elle aussi, que les récompenses influent sur la motivation extrinsèque, mais elle ajoute que celle-ci est directement liée à la motivation intrinsèque et à certaines pulsions que nous avons tous en nous (Hodent, 2018, p. 61). Elle précise également que la forme des récompenses a une influence sur la motivation et que les récompenses obtenues après avoir effectué une action ont plus d'effet que celles obtenues après avoir attendu un certain laps de temps (Ibid, p. 64). De même, les joueurs seraient plus motivés à effectuer une action si celle-ci ne rapporte pas tout le temps une récompense, mais seulement de façon intermittente (Ibid, pp. 63-64). Elle aborde aussi la théorie du Flow², qui décrit « the optimal experience whereby a “person’s body or mind is stretched to its limits in a voluntary effort to accomplish something difficult and

¹Dans ce travail, nous utiliserons les mots « localisation » et « traduction » de manière interchangeable, car la localisation est une branche spécifique de la traduction, qui aborde notamment les œuvres audiovisuelles. *Minecraft* étant un jeu vidéo, et donc une œuvre audiovisuelle, ses traductions tombent forcément sous le domaine de la localisation.

²Cette théorie a été développée au départ par Csikszentmihalyi, dans son article *Flow : The Psychology of Optimal Experience* de 1990.

worthwhile” (Csikszentmihalyi 1990, p. 3) » (Hodent, 2018, p. 67) et explique que cette théorie est souvent utilisée dans le *game design* afin de donner aux jeux vidéo une courbe de difficulté adéquate : les actions demandées doivent être assez difficiles pour que les joueurs doivent se concentrer, mais pas trop difficiles pour ne pas les décourager (Ibid, p. 68).

Cruz et al. ajoutent que la relation que les joueurs ont avec les progrès dépend de la personnalité de chacun : certains trouvent qu’ils permettent d’avoir un retour positif sur leurs actions, tandis que d’autres trouvent qu’ils servent à allonger artificiellement la durée de vie du jeu en manipulant les joueurs (Cruz et al. 2015, pp. 3-4). Les différents types de joueurs et la façon dont ils abordent les jeux sont notamment étudiés par Bartle dans sa taxonomie des joueurs (Bartle, 1996). Il les classe en quatre types : les *achievers*, qui cherchent à augmenter leur niveau de jeu ; les *explorers*, qui explorent toutes les parties d’un jeu ; les *socialisers*, qui veulent interagir avec d’autres joueurs ; et les *killers*, qui veulent affronter d’autres joueurs (Ibid, p.4). La taxonomie de Bartle a été reprise par de nombreux auteurs, par exemple van Dam et Bakkes, qui l’ont adaptée au *creation play* (2019) ou encore Sotamaa, qui ajoute certains sous-types (2009, p. 74).

Les progrès sont également souvent abordés en détail dans les études portant sur la *gamification*. En effet, la *gamification* est le fait d’utiliser des éléments propres aux jeux vidéo afin de rendre certaines tâches d’autres domaines plus attrayantes (Garcia et al., 2017, p. 21). Les progrès peuvent être utilisés dans cette optique, car ils sont des éléments assez faciles à planter dans des domaines autres que les jeux vidéo.

Dans leur étude portant sur la *gamification* et qui consistait à implémenter un système de progrès dans une application de photos, Montola et al. ont dégagé quatorze catégories de progrès qui constituent, selon eux, les catégories les plus rependues dans les jeux vidéo (Montola et al., 2009). Ces catégories sont : *tutorial*, *completion*, *collection*, *virtuosity*, *hard mode*, *special play style*, *veteran*, *loyalty*, *curiosity*, *luck*, *mini-game*, *multi-player*, *paragon* et *fandom* (Ibid, p. 2).

Les *tutorial achievements* sont décrits comme « Try out the various features of the game » (Ibid) et ils concernent donc tous les progrès qui s’obtiennent lorsque les joueurs réalisent certaines actions de base du jeu. Cette catégorie de progrès sert donc à guider les joueurs au début de leur partie, comme une sorte de tutoriel.

Les *completion achievements* sont décrits comme « Complete a part of the game » (Ibid), ce qui, dans des jeux à niveaux ou à histoire, correspond aux progrès obtenus lorsque les joueurs ont fini certains niveaux ou atteint un certain point dans l’histoire.

Les *collection achievements* s'obtiennent quand les joueurs « Collect a set of game items » (Ibid). Il s'agit donc des progrès que les joueurs obtiennent lorsqu'ils ont récolté certains ensembles d'objets, par exemple une armure complète.

La catégorie des *virtuosity achievements* concerne les progrès que les joueurs obtiennent lorsqu'ils jouent habilement au jeu (Ibid). Il s'agit par exemple des progrès qui s'activent lorsque les joueurs finissent une partie sans mourir.

Les *hard mode achievements* concernent tous les progrès que les joueurs obtiennent lorsqu'ils jouent sur le mode de difficulté le plus élevé (Ibid).

Les *special play style achievements* sont ceux que les joueurs accomplissent lorsqu'ils jouent d'une façon spéciale, par exemple sans tuer un seul ennemi (Ibid).

Les *veteran achievements* et les *loyalty achievements* sont proches. Les premiers s'obtiennent lorsque les joueurs ont passé un certain laps de temps sur le jeu (Ibid), tandis que les seconds récompensent les joueurs qui sont abonnés depuis un certain temps à un jeu en ligne (Ibid).

Les *curiosity achievements* sont décrits comme « Funny random curiosities » (Ibid), il s'agit donc d'actions ne demandant pas de capacités spéciales et qui n'ont pas de réelle importance sur le reste de la partie du joueur. Ce type de progrès est souvent activé lorsque le joueur fait ou utilise quelque chose par curiosité.

La catégorie des *luck achievements* est décrite très simplement comme « Get lucky » (Ibid). Ce type de progrès doit donc être activé lorsqu'un évènement rare se produit, soit parce qu'un joueur est chanceux, soit parce qu'il a persévééré afin d'obtenir ce progrès. Les *mini-game achievements*, quant à eux, s'obtiennent lorsque les joueurs réussissent les mini-jeux (Ibid).

Les *multi-player achievements* sont obtenus lorsque les joueurs se démarquent lors de parties multijoueurs (Ibid), tandis que les *paragon achievements* sont des récompenses accordées à certains des meilleurs joueurs, comme les joueurs qui accomplissent une certaine action en premiers (Ibid).

La dernière catégorie est spéciale, car les *fandom achievements* ne s'obtiennent pas en jeu, mais lorsque les joueurs effectuent certaines actions hors du jeu, comme acheter l'édition collector du jeu ou aller à un évènement organisé par celui-ci (Ibid).

Comme nous pouvons le voir, beaucoup de ces catégories se basent principalement sur des jeux multijoueurs, elles n'ont donc pas toutes de réelle pertinence dans ce travail, et seules les catégories *tutorial, completion, collection, curiosity* et *luck* peuvent être appliquées à certains progrès de *Minecraft*.

Dans d'autres études liées à la *gamification*, certains auteurs ont cherché à comprendre de quoi étaient composés les progrès afin de pouvoir les appliquer dans divers contextes, mais également pour pouvoir les analyser et les évaluer plus efficacement. En se basant sur tout un corpus de progrès, Hamari et Eranti ont pu en extraire les composantes principales (2011).

Selon Hamari et Eranti, les progrès sont composés de trois parties : le *signifier*, la *completion logic* et la récompense (2011). Le *signifier* est la partie visible des progrès : les joueurs peuvent voir tous les éléments qui la composent sans devoir entrer dans le code du jeu (Ibid, p. 5). Cette partie est divisée en trois composantes : l'icône, une représentation visuelle qui permet de donner les thèmes du progrès ; le titre, l'élément distinctif propre à chaque progrès et la description, qui offre une courte explication des actions que le joueur doit accomplir (Ibid, pp. 5-6).

La *completion logic* est la partie invisible des progrès, qui ne se retrouve que dans le code du jeu, et qui définit clairement ce que le joueur doit faire pour accomplir chaque progrès (Ibid, p.7). Selon Hamari et Eranti, cette partie est séparée en quatre composantes : le *trigger*, qui établit les actions que les joueurs doivent accomplir ; les *pre-requirements*, qui définissent les paramètres qui doivent être établis dès le début de la partie et qui sont nécessaires à l'accomplissement du progrès ; les *conditions*, qui déterminent les modalités qui doivent être remplies ; et le *multiplier*, qui définit le nombre de fois qu'un joueur doit accomplir une action (Ibid, pp. 7-10).

La récompense correspond à ce que le joueur gagne lorsqu'il a accompli un progrès. Il peut s'agir de points propres à chaque plateforme, comme le *Gamerscore* sur *Xbox Live*, ou encore du progrès en lui-même, qui agrandit la collection du joueur qui peut le montrer aux autres joueurs de la plateforme (Ibid, pp. 11-12).

2. État de l'art de la localisation

Dans son livre *Translation and Localisation in Video Games*, Bernal-Merino explique que lors de leur apparition dans les années 70, les jeux vidéo, qui existaient sous forme de bornes d'arcades, n'étaient pas localisés, mais étaient envoyés sous leur forme originale aux différents marchés (Bernal-Merino, 2015, p. 159). Il précise que les jeux de l'époque étaient très simples et intuitifs et que très peu d'instructions étaient nécessaires pour pouvoir jouer et donc, la quantité très faible de texte ne nécessitait pas d'être traduite (Ibid).

C'est avec l'arrivée de *Pac-Man* sur le marché étatsunien en 1980 que l'un des premiers cas de traduction de jeux vidéo est apparu (Ibid, p. 160). En effet, la translittération du nom originel en japonais du jeu était *Puck-Man*, que les distributeurs ont estimé être trop proche du mot « fuck » (Ibid). Ils ont donc décidé de conserver un nom dont la sonorité restait proche de la version

originale, tout en évitant un possible rapprochement avec l'injure, ce qui a donné le nom de *Pac-Man* (Ibid). De plus, les noms des fantômes que le joueur doit éviter ont également été adaptés pour la version étatsunienne en les rendant plus drôles et moins explicatifs que ne l'auraient été les translittérations de la version japonaise (Ibid, p. 161).

Dans les années 80, une forme minime de localisation de jeu vidéo s'est développée en même temps que l'expansion du jeu vidéo (Ibid, p. 163). De fait, à cette époque, il était courant de ne localiser que la boîte et la documentation dans la langue du marché visé, tout le texte présent dans le jeu lui-même restait donc en anglais original (Ibid). Ce type de localisation, appelée « box and docs » (Maxwell-Chandler & O'Malley-Deming, 2012, p. 10)³, est l'une des premières formes de localisation qui a été adoptée par l'ensemble des éditeurs afin de rendre plus accessible leur jeu sur d'autres marchés (Bernal-Merino, 2015, pp. 163-64).

C'est dans les années 90 qu'une partie du texte en jeu a commencé à être traduite (Ibid, p. 165). Certains jeux ont ainsi vu leur interface ou leurs dialogues être localisés, une nécessité pour les joueurs étrangers au vu de la complexité croissante des jeux vidéo à cette époque (Ibid). Malgré cette avancée en matière de localisation, les fichiers audios conservaient souvent leur langue d'origine, car ils sont l'élément le plus chronophage et couteux à localiser et donc, seuls les plus gros titres pouvaient se permettre cette localisation totale (Ibid).

Dans les années 2000, grâce à l'avènement d'Internet, le nombre de joueurs et de marchés potentiels a explosé (Ibid, p. 167). Afin de profiter au maximum de la durée de vie plutôt courte des jeux, la diffusion simultanée des jeux et de leurs différentes localisations a été généralisée dans l'industrie (Ibid). Pour parvenir à cette diffusion simultanée, la localisation a changé pour faire partie intégrante de l'étape de développement du jeu, et non plus une partie séparée après la sortie de celui-ci (Ibid, p. 168). Le domaine s'est professionnalisé et de nombreuses entreprises spécialisées dans la localisation sont nées (Ibid, p. 172).

Les années 2010 ont vu se développer la « deep localisation » (Ibid, p. 173), c'est-à-dire que les jeux sont localisés pour correspondre le plus possible aux goûts et à la culture des marchés auxquels ils sont destinés et non plus pour simplement pour pouvoir y entrer (Ibid). Les traducteurs sont de plus en plus impliqués dans le développement des jeux, prenant parfois une place dans leur écriture (Ibid).

³ Cités dans Bernal-Merino, Miguel Á. *Translation and Localisation in Video Games : Making Entertainment Software Global*. Routledge, 2015.

L'un des points les plus importants dont parle Bernal-Merino est l'aspect multimodal des jeux vidéo et les difficultés que celui-ci ajoute au travail de localisation (Ibid, p. 47). En effet, il explique que les jeux vidéo, comme les films, comprennent différents modes de communication, à savoir une communication visuelle, qui passe par les images ou les éléments écrits et une communication orale, qui passe par les fichiers audios (Ibid, p. 46). L'aspect multimodal de la localisation se remarque également dans les différents formats de fichiers qui doivent être localisés, certains prenant la forme de simples fichiers textuels alors que d'autres sont des fichiers audios (Ibid, p. 108). Lors de la localisation, les traducteurs doivent donc prendre en compte cet aspect, car c'est en analysant tous ces modes de communications comme un ensemble qu'ils peuvent connaître le contexte, qui est parfois vital pour localiser correctement certaines informations.

Dans son livre, Bernal-Merino aborde en détail les différents types de textes qui sont présents dans les jeux vidéo. Il dégage en tout cinq types de textes : *In-game Text, Voiceover and Cinematics, Art, Glossaries and TMs et Packaging and Promotion* (Ibid, pp. 110-138).

Le *In-game text* comprend les menus, les messages du système et les *game installers* (Ibid, p. 110). Ces textes sont souvent fonctionnels, ils servent à indiquer les contrôles ou encore à informer le joueur sur les erreurs survenues. Ce type de texte peut être complexe à localiser, car l'espace disponible pour chaque information est limité, les traducteurs doivent donc veiller à ne pas utiliser trop de caractères (Ibid, pp. 110-112).

Le *Voiceover and Cinematics* rassemble les textes servant à l'enregistrement des doublages ainsi que les sous-titres (Ibid, p. 114). Ce type de texte est, dans la plupart des jeux, le type comprenant la plus grande quantité de mots. Le doublage présente beaucoup de difficultés, car, tout comme le doublage de films, les traducteurs doivent veiller à ne pas faire de phrases trop longues afin de pouvoir synchroniser les mouvements des lèvres avec les paroles prononcées (Ibid, p. 115). Contrairement au doublage, les sous-titres de jeux vidéo n'ont pas beaucoup de points communs avec ceux présents dans les films ou séries (Ibid, p. 123). En effet, les sous-titres de jeux vidéo ne sont pas soumis à des règles strictes concernant leur position ou leur temps d'affichage (Ibid). Ils sont en revanche soumis à une contrainte de place que les traducteurs doivent prendre en compte afin de ne pas dépasser des cadres des sous-titres ou de ne pas créer des sous-titres que le temps d'affichage ne permet pas de lire correctement (Ibid, p. 125).

L'*Art* concerne tout le texte stylisé, qu'il s'agisse du logo du jeu ou du texte présent dans les graphismes (Ibid, p. 130). Ce type de texte est souvent traduit afin d'améliorer l'immersion des joueurs dans les différentes langues (Ibid, pp. 130-31).

Dans le cas des *Glossaries and TMs* : « Although these would normally be classed as reference material and not text to be translated for the game as such, agencies and translators have to create or add to these files so as to enable the whole localization process » (Ibid, p. 132). Les glossaires et mémoires de traduction ne font donc pas partie du jeu en lui-même, mais ils sont utilisés par les traducteurs pour le traduire, et ils sont constamment alimentés par les nouveaux mots présents dans les jeux (Ibid).

Le texte du *Packaging and Promotion* comprend aussi bien la boîte du jeu, que le manuel, les fichiers de garanties, les fichiers lisez-moi, ou encore le site web officiel (Ibid, p. 134). La boîte du jeu, comme les sous-titres, a un espace limité sur lequel le texte peut être affiché en raison de sa taille, mais aussi des autres éléments qui doivent être présents sur celle-ci, comme certaines images du jeu ou le logo du studio de développement (Ibid). Les traducteurs doivent donc également être attentifs à ne pas dépasser l'espace qui leur est alloué pour traduire le texte. Le manuel est un texte qui peut contenir à la fois des phrases créatives et littéraires, mais aussi des parties de textes purement explicatives, qui servent à aider le joueur à jouer au jeu (Ibid, pp. 134-135). Les traducteurs doivent donc suivre cette ambivalence et être agréables à lire, mais également fournir les informations nécessaires de manière directe (Ibid, pp. 135-136). Les fichiers de garantie sont des documents légaux, qui sont donc très formels et qui nécessitent des connaissances légales poussées pour être traduits (Ibid, p. 136). Les fichiers lisez-moi servent à informer les joueurs sur certains ajustements à effectuer ou à les aider à faire tourner le jeu correctement sur leur PC, il s'agit donc de textes plutôt techniques, qui demande une certaine connaissance de l'informatique de la part des traducteurs (Ibid, p. 137-138). Le site web officiel contient souvent certaines informations qui sont déjà présentes à d'autres endroits, par exemple sur la boîte ou encore dans le manuel, cependant, il contient également d'autres informations, comme des annonces, des forums, etc., qui concernent les joueurs de toutes les langues et qui sont donc souvent traduites (Ibid, p. 138).

Tous ces types de textes qui cohabitent dans un même jeu forment l'aspect multimodal de celui-ci. Ces textes demandent des compétences et des connaissances variées de la part des traducteurs, qui doivent s'assurer de la cohérence de l'ensemble afin que les joueurs de toutes les langues puissent vivre une expérience immersive.

Dans son livre, Bernal-Merino aborde de manière superficielle la question des localisations effectuées par les fans (Ibid, pp. 212-215). Il en décrit plusieurs formes, comme le *romhacking*, la localisation de vieux jeux vidéo par des fans (Ibid, p. 212), ou encore le *crowdsourcing*, le fait d'obtenir la localisation d'un jeu grâce à une communauté organisée en ligne et pas de professionnels (Ibid,

p. 213). Bernal-Merino base une partie de ses recherches sur le sujet sur l'article de Minako O'Hagan *Evolution of User-generated Translation: Fansubs, Translation Hacking and Crowdsourcing* (2009).

Dans cet article, O'Hagan parle de l'évolution des localisations faites par les fans. Elle explique qu'Internet a joué un rôle très important dans le développement de cette forme de localisation, car il a permis aux joueurs du monde entier de se rassembler en communautés afin de partager leurs expériences et leurs connaissances (O'Hagan, 2009, p. 96). Elle sépare la localisation faite par les fans en trois catégories : *fansubs*, *translation hacking* et *crowdsourcing*. Elle explique que les *fansubs*, le sous-titrage de séries d'animation japonaises, ont été la première forme de localisation faite par des fans (Ibid, p. 99). C'est grâce aux communautés sur Internet que cette forme de localisation s'est développée et a pu être distribuée partout dans le monde (Ibid, p. 101). Les localisations de jeux vidéo faites par les fans se sont également développées sur Internet, notamment par l'intermédiaire du *modding*, une pratique qui consiste à modifier les fichiers du jeu (Ibid, p. 106). O'Hagan aborde ensuite le *translation hacking* est une pratique plus chronophage et technique que le *fansubbing*, car il consiste à allier les capacités d'un hackeur et d'un traducteur pour extraire les informations textuelles de la mémoire morte⁴ pour ensuite les remplacer par le texte traduit (Ibid, pp. 107-108). Le *translation hacking* concerne principalement les jeux sur consoles, qui sont moins faciles à modifier que les jeux PC (Ibid, p. 108). Le *crowdsourcing* est une pratique par laquelle les développeurs demandent à la communauté de faire la localisation de leur jeu, de manière bénévole, mais sous la direction des développeurs et distributeurs du jeu (Ibid, pp. 110-111). Cette pratique légitime la localisation faite par les fans, qui avait jusqu'alors un statut légal incertain (Ibid).

III. Description de *Minecraft*

Le jeu vidéo *Minecraft*, sorti en version alpha en 2009, puis en version bêta en 2011 avant la sortie de la version définitive cette même année, est un jeu de type « bac à sable », c'est-à-dire qu'il ne possède pas d'histoire et que les joueurs peuvent faire ce qu'ils veulent dans le jeu, sans devoir suivre de ligne directrice dictée (Ocio & Lopez Brugos, 2009, p. 1). Le monde de *Minecraft* est généré de façon procédurale, c'est-à-dire « [...] une construction progressive et aléatoire de l'espace à mesure que le joueur le parcourt [...] » (Grandjean, 2023, p. 237). Cette technique permet de varier les parties des joueurs, puisque chaque nouveau monde créé sera différent des précédents tout en gardant les mêmes unités de structure. Cette technique épargne l'équipe de développement,

⁴ La *Read-Only Memory* (ROM) désigne : « [...] the data [...] [that] could only be read, not written or modified. However, with the advent of programmable and erasable ROM types, this term has become somewhat of a misnomer, as some types of ROM can indeed be modified under certain conditions. » Tiré de : <https://www.hp.com/us-en/shop/tech-takes/ram-vs-rom#:~:text=ROM%20stands%20for%20Read%2DOnly,be%20modified%20under%20certain%20conditions>. (Dernier accès le 08/08/2025)

qui ne doit donc pas concevoir les cartes dans lesquelles les joueurs apparaîtront, mais juste définir les caractéristiques de chaque biome, que la machine assemblera toute seule. Tous les mondes ont donc les mêmes biomes, mais générés de manière aléatoire et dans tous ces mondes, les progrès sont les mêmes.

Lors de son premier lancement en version alpha, *Minecraft* était publié par le studio suédois Mojang, un studio indépendant créé par le développeur initial du jeu, Markus Persson. Le studio fut racheté par Microsoft en 2014 pour la somme de 2,5 milliards de dollars.

La première version localisée est apparue en 2011 lors de la troisième mise à jour de la version définitive et dans laquelle le français est apparu dans les choix de langue. Aujourd’hui, ce jeu, qui est le plus vendu de tous les temps avec plus de 300 millions de copies⁵, possède un choix d’environ 130 langues. *Minecraft* ne comprend pas de dialogues et le seul texte présent est le nom des blocs, la cinématique de fin du jeu, l’interface et les progrès. Nous aborderons ce dernier point en détail dans la suite de ce travail, car il s’agit selon nous de la partie la plus intéressante à analyser d’un point de vue traductologique puisqu’elle contient de nombreuses références à la culture populaire et de nombreux jeux de mots.

Minecraft se décline en deux versions : la version *Java*, la version originale du jeu prévue pour les PC et la version *Bedrock*, principalement prévue pour les consoles, bien qu’elle soit également disponible sur PC⁶. Ces deux versions diffèrent aussi bien sur certains aspects du *gameplay*⁷ qu’au niveau de leur traduction. En effet, la façon dont les deux versions ont été localisées n’est pas la même : la version *Java* est une traduction collective, complètement faite par les fans, mais qui est tout de même organisée et supervisée par Mojang sur le site spécialisé en localisation *Crowdin*⁸, tandis que la version *Bedrock* est localisée par des professionnels.

Dans ce travail, nous avons préféré restreindre notre corpus aux titres de progrès de la version *Java* pour pouvoir les analyser plus en profondeur. De plus, nous pensons qu’analyser une localisation faite par les fans, qui compensent leur manque de connaissances traductologique par leur connaissance poussée du jeu (O’Hagan, 2009, p.101), apporte un intérêt traductologique

⁵ <https://www.bbc.com/news/technology-67105983> (Dernier accès le 18/07/2025)

⁶ <https://www.minecraft.net/fr-fr/about-minecraft> (Dernier accès le 17/07/2025)

⁷ Dans ce travail, nous utiliserons fréquemment le terme *gameplay* et il nous semblait donc important d’en donner une définition. En effet, ce terme peut être trompeur, car il est souvent utilisé dans les textes abordant les jeux vidéo, mais il n’a aucune acceptation véritablement stabilisée et acceptée par l’ensemble de la communauté scientifique et donc, ce terme n’a pas toujours la même acceptation entre les différents textes et auteurs. Dans le cadre de ce travail, nous avons décidé de nous baser sur l’explication du terme donnée par Sébastien Genvo selon qui le *gameplay* est : « Le contrôle du personnage, les actions que le joueur peut effectuer, la façon avec laquelle il peut interagir avec l’environnement et, d’une façon générale, tout ce qui est sous le contrôle du joueur [...] » (Genvo, 2006, pp. 213-214). En somme, il s’agit des actions que le joueur effectue ou peut effectuer au sein du jeu.

⁸ <https://crowdin.com/project/minecraft>. (Dernier accès le 05/05/2025)

particulièrement captivant. En effet, nous trouvons que les stratégies de traduction utilisées par des traducteurs amateurs pour traduire l'humour et les références culturelles des titres des progrès méritent d'être analysées avec attention, car traduire l'humour demande non seulement d'avoir une connaissance de la langue source et de la langue cible très poussée, mais aussi de connaître différentes techniques de traduction qui permettent de retranscrire cet humour dans la langue cible, ce que les traducteurs amateurs, qui n'ont pas de formation, ne possèdent pas forcément.

Les premiers progrès de *Minecraft* dans sa version *Java* sont apparus en 2011 dans la mise à jour 1.5 de la version bêta du jeu. Ils étaient alors appelés *achievements* en anglais ou succès en français. Le jeu comptait 34 succès avant que ceux-ci ne soient remplacés par les *advancements*, ou progrès, en 2017 dans la version 1.12. Ce travail portera sur la version 1.21 du jeu, sortie en juin 2024, et qui a apporté huit nouveaux progrès, ce qui porte leur nombre total à 122.

IV. Progrès

1. Description

Les progrès sont connus sous plusieurs noms : en anglais, ils sont appelés *achievements*, *advancements* ou encore *badges* et en français, ils sont souvent appelés « succès », notamment sur les plateformes de distribution de jeux vidéo *Steam* ou *Xbox Live*, ou encore « progrès » comme dans le cas de *Minecraft*. Ces différents noms font référence au même principe, celui de « [...] *goals* in an *achievement/reward system* (different system than the core game) whose fulfilment is defined through activities and events in other systems (commonly in the core game) » (Hamari & Eranti, 2011, p. 4) (italique original). Le jeu est donc, dans la plupart des cas, nécessaire pour leur réalisation, mais ces quêtes sont un élément à part et elles n'ont pas ou très peu d'effets directs sur le jeu lui-même. Les progrès font partie du paratexte du jeu, c'est-à-dire qu'ils sont des « [...] textual productions accompanying and surrounding a primary narrative object [...] » (Glas, 2016, p.2). En effet, les progrès « accompagnent » le jeu, car ils sont accomplis lorsque le joueur effectue certaines actions dans le jeu, mais ils ne font pas partie intégrante du jeu puisqu'ils n'apportent aucun avancement concret en jeu. De plus, ils sont souvent rassemblés hors du jeu, notamment sur les plateformes de distribution de jeux, comme *Steam* ou *Xbox Live*, ce qui les distingue des autres quêtes qui font partie intégrante du jeu.

Cependant, dans *Minecraft*, ceux-ci prennent une place spéciale. En effet, dans *Minecraft*, ils portent le nom de « progrès » et non de « succès » comme sur *Steam* ou *Xbox Live*. De plus, les progrès sont directement intégrés au jeu, puisqu'ils sont visibles dans l'un des onglets du menu du jeu. Les progrès de *Minecraft* sont donc plus étroitement liés au jeu que les succès ne le sont avec des jeux

disponibles sur *Steam* ou *Xbox Live*. En outre, certains progrès de *Minecraft* offrent une récompense directement utilisable en jeu lors de leur accomplissement, ce qui n'est pas le cas des succès présents sur les plateformes de distributions où les succès n'apportent pas de récompenses ou alors uniquement des récompenses propres à la plateforme et pas au jeu. Les progrès sont donc des objectifs fixés qu'il faut accomplir dans le jeu afin de recevoir une forme de récompense.

La difficulté des progrès ou des succès peut varier et aller du simple fait de finir un niveau du jeu à des défis beaucoup plus complexes qui demandent du temps ou des capacités poussées pour être accomplis (Sotamaa, 2009, p 74). Selon Ben Medler : « Expanding on high scores, achievements record interesting feats or actions that players perform while playing. Anytime one of these goals or feats is met (finding items, exploring levels, etc.) players are awarded the achievement associated with the act, represented by tokens, trophies and/or points » (Medler, 2009, p. 184). Selon lui, les progrès ont pris la place des *high scores* en enregistrant les faits les plus marquants d'une partie et en récompensant ces progrès grâce à des points ou à des trophées.

Cependant, cette vision n'est pas toujours vraie, en particulier dans le cas de *Minecraft*. De fait, beaucoup de progrès consistent à effectuer des actions de base dans le jeu ou des actions qui découlent d'un *gameplay* normal. Par exemple, le progrès « *Minecraft* », qui peut s'apparenter au premier progrès du jeu, consiste à fabriquer un établi, qui est le bloc permettant aux joueurs de créer d'autres blocs et tous les outils et il s'agit donc généralement de l'une des premières étapes effectuées. Ces progrès correspondent au *tutorial achievements* de Montola et al. (2009, p. 2), car leur but est de guider le joueur dans les premières étapes du jeu, en lui expliquant certaines actions de base. Le nom du progrès est également évocateur puisqu'il reprend le nom du jeu, ce qui implique qu'il est l'introduction aux différents progrès du jeu et au jeu lui-même. La description de celui-ci ajoute « Le cœur et l'histoire du jeu », ce qui montre que l'établi est un point central du jeu. De plus, la majorité des progrès de *Minecraft* ne donnent pas de récompense au joueur autre que l'activation de ce progrès, ce qui permet parfois d'en débloquer d'autres, souvent liés à ce dernier.

Toutefois, certains progrès suivent la logique de Medler, pour qui ils servent à enregistrer des actions marquantes effectuées par le joueur et sont des objectifs difficiles à atteindre et pour lesquels le joueur reçoit une récompense. Par exemple, le progrès « Monstres chassés » consiste à tuer au moins une fois chacune des créatures hostiles du jeu, ce qui est un objectif difficile puisqu'il y a en tout 37 monstres à éliminer, certains étant très forts et d'autres très rares. Les progrès les plus complexes, comme celui-ci, offrent généralement une récompense supplémentaire au joueur sous la forme de « points d'expérience », qui sont utilisés pour améliorer les armures, armes et outils du jeu. Le nombre de « points d'expérience » gagnés dépend de la difficulté du progrès à accomplir.

En résumé, dans *Minecraft*, les progrès rassemblent aussi bien des objectifs simples, qui servent à guider le joueur en lui proposant d'effectuer certaines actions de base, que des défis plus complexes qui offrent une récompense lors de leur accomplissement. Dans les deux cas, il est essentiel que les joueurs saisissent les informations présentes dans ces progrès sous la forme de titres ou de descriptions, car ils servent à faire comprendre aux joueurs les objectifs qu'ils doivent accomplir en indiquant le thème général du progrès ou en donnant une explication concise de celui-ci. Lors de la localisation de ces progrès, les traducteurs doivent donc veiller à conserver cet aspect de guidage présent dans les titres et descriptions des progrès tout en conservant l'humour qu'ils contiennent.

2. Le cas de *Minecraft*

2.1. Catégories de progrès

Les progrès de *Minecraft* se démarquent également par le fait qu'ils sont classés en différentes catégories dans le jeu lui-même. Il y a deux catégories dans lesquelles les progrès sont répartis : la première en fonction de la complexité du progrès et la seconde en fonction du principe ou du lieu de réalisation de celui-ci.

2.1.1. Complexité

Le premier classement est donc celui de la complexité dans lequel les progrès sont divisés entre trois catégories : *advancements* (progrès), objectifs et défis. Dans ce travail, nous donnons à l'ensemble de ces trois catégories l'appellation de « progrès » puisque c'est ainsi que ces éléments sont appelés dans le menu du jeu. Cependant, le mot « progrès » est également utilisé pour désigner l'une des catégories de complexité. Afin de distinguer les deux, nous appellerons la catégorie par son nom anglais « *advancements* » et nous parlerons de « progrès » lorsque nous désignons l'ensemble de ces trois catégories ou que nous n'abordons pas la catégorie à laquelle ce progrès appartient. Il est possible de reconnaître chacune des catégories grâce aux messages qui apparaissent dans le chat lors de la réalisation des progrès, mais aussi grâce à la forme de leur cadre dans le menu.



Figure 1 : Minecraft (Mojang, 2011). Les différents messages lors de l'accomplissement des progrès en fonction de leur catégorie.

En effet, la forme de l'icône dans le menu des progrès permet de distinguer la catégorie à laquelle un progrès appartient : les progrès ont une forme carrée aux bords arrondis, les objectifs ont une forme ovale et les défis ont une forme d'étoile.



Figure 2 : Minecraft (Mojang, 2011). Arborescence des progrès de l'End avec, en encadré, les trois catégories de progrès et leurs différentes icônes.

Advancements (progrès)

Cette catégorie est la plus fournie puisque sur l'ensemble des 122 progrès, 90 sont des *advancements*. Ils sont pour la plupart des « quêtes » servant à guider le joueur en lui expliquant la base du jeu et en l'amenant à découvrir d'autres *advancements* de plus en plus complexes, qui lui permettront ensuite de réaliser des objectifs et des défis. Par exemple, l'*advancement* « L'âge de pierre », qui demande de miner de la roche avec une pioche, dévoile l'*advancement* « Qualité supérieure », qui nécessite de fabriquer une pioche en pierre, ce qui déverrouille d'autres *advancements*, qui guident le joueur jusqu'à des « quêtes » plus difficiles, qu'il pourra accomplir grâce à la connaissance qu'il a accumulée précédemment en accomplissant ces *advancements* plus simples.

Beaucoup d'*advancements* sont réalisés par les joueurs qui connaissent bien le jeu sans que ceux-ci ne cherchent réellement à les accomplir, mais simplement parce que beaucoup des actions demandées dans ces *advancements* sont des actions basiques faites automatiquement par ces joueurs. Les *advancements* n'offrent pas de points d'expérience aux joueurs lors de leur réalisation, la seule

récompense qu'ils offrent est leur déverrouillage dans le menu des progrès et, dans certains cas, la découverte de nouveaux *advancements*, objectifs ou défis.

Objectifs

Les objectifs sont la plus petite catégorie avec seulement neuf cas. Cette catégorie ne se distingue des *advancements* que par leur complexité plus importante. En effet, ils ne présentent pas de difficulté plus grande que les *advancements*, mais demandent simplement plus de moyens ou de préparation. Par exemple, le fait de tuer l'*Ender Dragon*, le monstre de la « fin » du jeu, active un *advancement*, mais le fait d'obtenir l'œuf de ce même dragon, qui apparaît lorsque l'*Ender Dragon* a été vaincu, débloque un objectif. Or, il est bien plus difficile de tuer le dragon que de récupérer l'œuf. Cependant, récupérer l'œuf demande plus de préparation puisqu'en plus de devoir tuer l'*Ender Dragon* pour qu'il apparaisse, il faut également utiliser une technique spéciale pour pouvoir l'obtenir dans l'inventaire.

Les objectifs sont des quêtes qui s'éloignent d'un *gameplay* de base et que tous les joueurs ne réaliseraient pas sans avoir cherché dans le menu des progrès. Ces quêtes, bien qu'elles s'éloignent d'une partie basique, ne sont pas particulièrement difficiles ou extraordinaires, contrairement aux défis. Tout comme la catégorie précédente, les objectifs n'offrent pas de points d'expérience lors de leur réalisation, mais ils permettent dans certains cas de dévoiler de nouveaux *advancements*, objectif ou défis. En résumé, les objectifs diffèrent des *advancements* par le temps qu'un joueur devra mettre en place pour les accomplir, mais aussi parce que leur principe ne fait pas partie d'un *gameplay* normal pour la plupart des joueurs.

Défis

Les 23 défis de *Minecraft* peuvent, quant à eux, être considérés comme les progrès les plus difficiles à accomplir. Ils demandent tous de la préparation, des capacités, mais aussi de la chance. La plupart ne peuvent pas être atteints sans que le joueur le veuille, puisqu'ils demandent tous à effectuer des actions qui varient assez fortement d'un *gameplay* « normal » dans *Minecraft*. La plupart des défis ne peuvent être accomplis que par des joueurs ayant une très bonne connaissance du jeu, c'est pour cette raison qu'ils n'apparaissent que lorsque plusieurs *advancements* et objectifs ont été réalisés. Cela permet de préparer le joueur en lui montrant des actions plus simples à réaliser et en le guidant vers les défis de façon intuitive.

Par exemple, le progrès « Monstres chassés », qui appartient à la catégorie des défis, et qui s'obtient lorsque le joueur a éliminé au moins une fois chaque créature hostile du jeu, est très difficile à réaliser et demande beaucoup de préparations, puisqu'il demande de tuer deux boss du jeu en plus de nombreux autres monstres plus communs. Le simple fait d'éliminer ces deux monstres demande

de la préparation, à la fois pour les invoquer, mais également pour les tuer, et ils ne représentent qu'une partie de ce que le joueur doit accomplir pour obtenir ce défi.

Les défis sont la catégorie la plus singulière puisque lors de leur activation, ils offrent une récompense aux joueurs grâce à des « points d'expérience », mais aussi parce qu'ils activent une musique de quelques secondes, marquant ainsi leur caractère exceptionnel.

2.1.2. Principe

Ce classement est établi en fonction du principe du progrès ou de la dimension dans laquelle le joueur doit le réaliser et il comprend cinq catégories : *Minecraft*, *Nether*, l'*End*, Aventure et Agriculture. Ces cinq catégories sont organisées en différents onglets dans la page des progrès.



Figure 3 : Minecraft (Mojang, 2011). Affichage du menu des progrès avec les cinq onglets de catégories présents au-dessus de l'arborescence.

Chacune de ces catégories a un progrès servant de « base » à tous les autres, mais il n'est pas toujours nécessaire de réaliser ce progrès de base avant d'en réaliser d'autres. Ces progrès de base ont pour titre le nom de l'onglet auquel ils appartiennent, ce qui montre qu'ils sont pensés comme le point d'accès à leur catégorie respective. L'icône de ces progrès de base sert également d'icône à l'onglet, celle-ci se doit donc d'être facilement reconnaissable par les joueurs en affichant des blocs ou des objets qui seront tout de suite reconnus comme faisant partie de cette catégorie. Les différents onglets n'apparaissent qu'après l'activation de l'un des progrès en faisant partie.

Minecraft

Comme son nom l'indique, cette catégorie rassemble les progrès qui permettent aux joueurs de découvrir les principes de base du jeu. Cette catégorie compte 15 *advancements* et 1 objectif, ce qui démontre qu'elle n'a pas pour but d'inciter les joueurs à faire des actions particulièrement difficiles ou impressionnantes comme nous pouvons trouver dans les défis. Elle peut être assimilée aux *tutorial achievements* de Montola et al., décrits comme : « Try out the various features of the game » (Montola et al., 2009, p. 2). Cette catégorie sert également à guider les joueurs vers les autres

catégories. En effet, les progrès « Aller au fond des choses » et « Fin ? » s'activent lorsque le joueur rentre dans les portails qui amènent aux deux autres dimensions, le *Nether* et l'*End* respectivement. Le fait d'entrer dans ces portails activera forcément les progrès de base des catégories du *Nether* et de l'*End*, les progrès « Aller au fond des choses » et « Fin ? » servent donc à guider le joueur vers d'autres parties du jeu, ce qui ouvre d'autres catégories de progrès, plus complexes que celles présentes dans l'onglet *Minecraft*. Nous pouvons donc voir que, malgré leur apparente séparation dans le menu, tous les progrès restent liés entre eux.

Nether

Cette catégorie comprend sept défis, un objectif et 16 *advancements*, il s'agit donc d'une catégorie dont la difficulté est plutôt élevée, ce qui est logique compte tenu du fait que le *Nether* est l'une des deux dimensions, autres que celle de base, accessibles dans le jeu et qu'il est souvent vu par les joueurs comme le début d'une nouvelle phase de jeu. En effet, le *Nether* donne accès à de nombreux éléments qui permettent de renforcer notre personnage, mais aussi à de nouveaux biomes et de nouveaux monstres. C'est dans cette dimension que nous pouvons trouver le matériau le plus solide pour les outils et armures, les éléments nécessaires pour fabriquer des potions, mais aussi les ressources servant à invoquer les boss du jeu. La plupart des progrès liés à ces éléments sont donc présents dans cette catégorie. Le titre du progrès de base est très important, car il permet aux joueurs n'ayant jamais eu connaissance en profondeur de *Minecraft* de connaître le nom de la dimension dans laquelle ils entrent.

L'End

Cette troisième catégorie compte un défi, quatre objectifs et quatre *advancements*. La présence d'un nombre d'objectifs si important est peut-être due au fait que, comme son nom l'indique, la dimension associée à ces progrès est la zone de « fin » du jeu après laquelle les crédits apparaissent. Cependant, certains joueurs ne voient pas cette zone comme la réelle fin de la partie, mais simplement comme un accès à de nouveaux éléments du jeu.

La plupart des actions faites dans cette dimension demandent une préparation assez importante, sans nécessairement être difficiles. Par exemple, pour entrer dans cette dimension et obtenir le progrès « L'End », le joueur doit récolter les objets qui permettent d'ouvrir le portail et trouver celui-ci, mais aussi avoir une armure, des armes et des outils qui lui permettront de survivre dans cette dimension, qui abrite l'un des boss du jeu.

Comme dans le cas du *Nether*, le titre du progrès de base permet aux joueurs de découvrir le nom de la dimension, mais il permet également de faire comprendre à ceux-ci qu'il s'agit de la zone pensée comme la « fin » du jeu, bien que le jeu de mots présent en anglais ne soit pas traduit en

français et puisse perdre son aspect comique pour les personnes qui ne parlent pas l'anglais. En effet, en anglais, le titre du progrès activé lorsqu'un joueur entre dans la dimension de l'*End* est « The End » et reprend donc à la fois le nom de la dimension et un jeu de mots sur le fait que cette dimension soit la « fin » du jeu. Cependant, en français, le nom de la dimension n'est pas traduit et le titre de ce progrès est « L'End », le jeu de mots présent en anglais est donc perdu dans la version française.

Aventure

Cette catégorie est la plus vaste du jeu, elle comprend neuf défis, trois objectifs et trente-deux progrès. La plupart des progrès qu'elle contient se réalisent quand les joueurs partent explorer le monde, laissent libre cours à leur curiosité ou tuent les monstres du jeu. Ces progrès peuvent être assimilés aux *curiosity achievements* de Montola et al décrits comme « Funny random curiosities » (Montola et al., 2009, p. 2), puisqu'ils sont accomplis par les joueurs lorsqu'ils testent toutes les possibilités du jeu en laissant leur curiosité parler. Par exemple, le progrès « Est-ce un oiseau ? », qui s'obtient lorsque les joueurs regardent un perroquet à travers une longue-vue, ne demande pas de capacités poussées de la part de ceux-ci, mais simplement assez de curiosité pour utiliser cet outil et regarder certains animaux avec cet outil.

Toutefois, la curiosité seule ne permet pas aux joueurs d'accomplir tous les progrès de cette catégorie. En effet, certains progrès plus complexes, notamment les défis, requièrent des capacités et de la préparation de la part des joueurs. Ces progrès demandent plus de temps de la part des joueurs, qui doivent souvent le vouloir pour les accomplir, contrairement aux *curiosity achievements* qui peuvent être obtenus sans nécessairement le vouloir. Il s'agit de progrès plus complexes, qui, comme l'explique Sotamaa : « [...] may significantly alter the rational behind the game and require extensive investments from players » (Sotamaa, 2009, p.74). De fait, certains progrès demandent aux joueurs de se concentrer sur certains aspects du jeu afin d'être accomplis. Par exemple, le progrès « Partons à l'aventure ! » nécessite beaucoup d'exploration de la part des joueurs et les joueurs qui ne se concentrent habituellement pas sur cet aspect du jeu doivent donc complètement changer leurs habitudes s'ils souhaitent accomplir ce progrès, ce qui leur permet de découvrir un nouvel aspect du jeu.

En résumé, cette catégorie est hétérogène, puisqu'elle comprend à la fois des progrès simples, qui ne demandent pas beaucoup d'implication de la part du joueur, mais aussi d'autres progrès plus complexes, qui changent parfois la façon de jouer.

Agriculture

Comme l'évoque le nom de cette catégorie, elle compte six défis et vingt-trois progrès qui sont tous liés aux animaux et à la culture du sol. Cinq des six défis qu'elle comporte sont des *collection achievements*, c'est-à-dire qu'ils consistent à obtenir un ensemble complet de quelque chose (Montola et al., 2009, p. 2). Par exemple, le défi « Chef de meute » s'obtient lorsque les joueurs ont réussi à apprivoiser toutes les variantes de loup présentes dans le jeu. Dans certains cas, ces défis vont de pair avec un progrès, ce dernier demandant une seule variante alors que le défi demande de toutes les avoir.

Cette catégorie comporte aussi des *curiosity achievements*, que les joueurs peuvent parfois accomplir en laissant libre cours à leur curiosité et des *tutorial achievements* liés aux animaux ou à la culture du sol. Par exemple, le progrès « Prends-en de la graine ! » s'obtient dès que le joueur plante une graine, une action basique dans le jeu que la plupart des joueurs répèteront énormément de fois et qui sera la base de leur nourriture. Ce progrès permet donc d'expliquer aux joueurs novices certains des aspects du jeu, dans ce cas le fait de pouvoir cultiver afin de se nourrir, et il est donc associé aux *tutorial achievements*.

En résumé, les différentes catégories des progrès qu'offre le jeu permettent d'informer les joueurs sur la difficulté qu'un progrès peut présenter et sur le lieu où il peut être accompli. Les progrès guident les joueurs afin qu'ils avancent de façon logique dans le jeu et qu'ils puissent accomplir des missions de plus en plus ambitieuses et difficiles. Bien qu'aucune des catégories n'ait d'influence directe sur le texte présent dans les titres des progrès, il nous semblait important de les aborder afin d'établir une description complète des progrès de *Minecraft*.

3. Composition

Dans cette partie, nous allons expliquer de quoi sont composés les progrès en abordant ce que les joueurs peuvent voir en jeu, mais aussi ce qu'ils ne peuvent pas voir, mais qui est inscrit dans le code du jeu. Nous donnerons une explication de chaque partie des progrès, ainsi que leur rôle auprès des joueurs. Notre explication de la composition des progrès se base essentiellement sur les travaux d'Hamari et Eranti (2011, pp. 5-11), mais nous y avons également ajouté certains aspects des progrès qui sont spécifiques à *Minecraft*.

3.1. *Signifier*

Le *signifier* est « [...] the part of the achievement that is presented to player [sic] » (Hamari & Eranti, 2011, p. 5), il s'agit donc de la partie des progrès visible par les joueurs qui donne à ceux-ci les informations essentielles à propos des progrès et permet de les différencier entre eux. Pour la

plupart des jeux, cette partie est composée d'une icône, du titre du progrès et de sa description (Ibid), mais dans le cas de *Minecraft*, nous estimons que cette partie contient également les catégories et leur arborescence. Nous ne parlerons pas des catégories dans cette description, car cette partie vient d'être abordée en détail, nous pensions toutefois qu'il était essentiel de mentionner le fait que nous rangeons les catégories dans la partie *signifier* des progrès.

3.1.1. Icône

L'icône est une représentation visuelle du progrès qui prend la forme d'un bloc ou d'un objet en lien avec le progrès réalisé. Elle forme avec le titre un ensemble qui permet aux joueurs de distinguer le progrès parmi les autres et d'en connaître le thème général (Ibid, p. 6). Nous pouvons par exemple voir sur l'image ci-dessous que le progrès « L'âge de pierre », qui consiste à miner de la roche, a pour icône une pioche en bois, l'un des premiers outils qu'il est possible de fabriquer, et qui est nécessaire pour miner de la roche. Dans ce cas, l'icône a un lien direct avec le principe du progrès. Cependant, tous les progrès n'ont pas d'icône unique et certains sont uniquement différenciés par leur titre et leur description. En effet, dans certains cas, les progrès faisant partie d'une même branche de l'arborescence et dont les principes sont liés possèdent la même icône, afin d'insister sur leur lien.



Figure 4 : Minecraft (Mojang, 2011). Titre et description du progrès « L'âge de pierre » ainsi que l'arborescence de la catégorie Minecraft dont tous les progrès n'ont pas été accomplis.

Nous pouvons également voir sur cette image que les progrès qui n'ont pas encore été réalisés, mais que le joueur a déjà découverts ont un fond gris, tandis que ceux qui ont été réalisés ont un fond jaune orangé. Cette particularité est présente sur de nombreuses autres plateformes de progrès, telle que *Steam*, et permet aux joueurs de reconnaître aisément les progrès qu'il leur reste à accomplir.

L'icône du progrès apparaît à deux endroits distincts. Le premier est le menu des progrès, que montre l'image ci-dessus et dont nous venons de parler. Le deuxième endroit où l'icône est affichée

n'apparaît qu'une fois que le progrès est réalisé. En effet, comme nous pouvons le voir sur l'image ci-dessous, lorsqu'un progrès est accompli, le titre du progrès apparaît dans la barre de chat ainsi que dans une notification en haut à droite de l'écran. Dans ce cadre de notification, nous pouvons voir que l'icône du progrès est également visible.

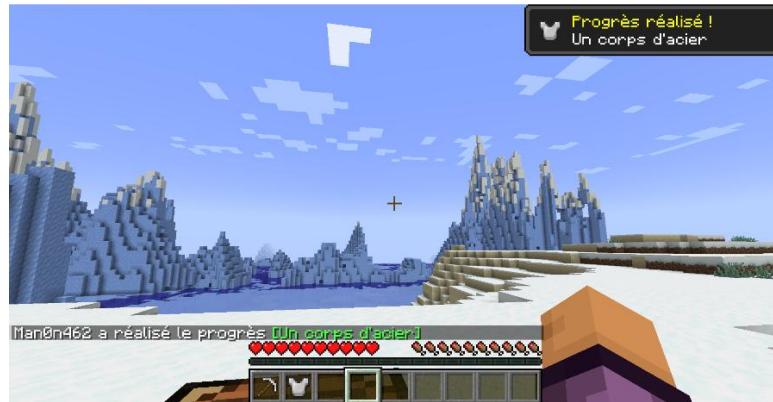


Figure 5 : Minecraft (Mojang, 2011). Notifications de réalisation d'un progrès dans la barre de chat et dans un encadré en haut à droite de l'écran.

Cette notification permet d'associer l'icône qui y est affichée avec le progrès qui vient d'être accompli, et ainsi de rendre l'identification des progrès dans le menu plus simple pour les joueurs.

De plus, comme nous en avons parlé lors de la partie abordant les catégories liées à la complexité, la forme du cadre entourant l'icône indique aux joueurs s'il s'agit d'un progrès, d'un objectif ou d'un défi (p. 14). Cela permet encore une fois d'identifier la catégorie du progrès d'un seul coup d'œil.

3.1.2. Titre

Le titre sert à différencier les progrès entre eux de façon plus précise que par l'icône. De fait, tous les titres sont uniques et propres à un progrès particulier. Les titres des progrès sont l'élément de *Minecraft* le plus intéressant à analyser d'un point de vue traductologique, car la majorité d'entre eux sont basés sur des références à d'autres œuvres et des expressions ou sont formés de jeux de mots.

Toutes ces références et ces jeux de mots ont été localisés par les traducteurs, qui ont souvent dû changer complètement de références afin que le public francophone puisse les comprendre et les apprécier, quitte parfois à perdre certains aspects qui étaient présents dans le titre anglais afin de conserver le lien entre le titre et le *gameplay* associé au progrès. Nous analyserons en détail l'ensemble des titres des progrès et leur localisation dans une prochaine partie.

Les titres des progrès, comme les icônes, apparaissent à la fois dans le menu des progrès et en jeu lors de leur réalisation. Nous pouvons voir dans la figure 4 que, dans le menu des progrès, le titre apparaît à côté de l'icône dans un cadre jaune orangé. Nous pouvons également voir sur la figure 5

que, lorsque le progrès est atteint, son titre apparaît deux fois sur l'écran de jeu. Il apparaît en couleur dans le chat, en bas à gauche de l'écran, avec le pseudo du joueur l'ayant accompli, ainsi que la catégorie à laquelle il appartient entre progrès, objectif et défi. La couleur du titre dépend également de cette catégorie, les progrès apparaissant en vert, comme les objectifs et les défis en mauve. Ce choix de mettre une couleur différente pour les défis sert sans doute à les démarquer des deux autres catégories, ils se différencient donc des progrès et des objectifs par la forme de leur cadre, en forme d'étoile, par la couleur de leur titre dans le chat, par l'obtention de points d'expérience et l'activation d'une musique lors de leur accomplissement.

Le titre est également présent à côté de son icône dans la notification en haut à droite de l'écran, ce qui permet au joueur d'associer le titre à l'icône afin de retrouver facilement le progrès dans le menu. Cette position implique une difficulté supplémentaire pour les traducteurs, puisque la taille du cadre de la notification est toujours identique, il est donc important d'éviter les titres trop longs afin de ne pas manquer de place. Les personnes qui traduisent en français doivent être d'autant plus attentives puisque le français a un coefficient de foisonnement plus élevé que l'anglais (Vandaele, 2019, p. 403), et qu'exprimer la même chose prendra donc plus de place en français.

Les titres des progrès sont donc à la fois l'élément le plus important de ceux-ci, car ils servent à les identifier, mais aussi l'élément le plus intéressant d'un point de vue traductologique, car ils sont principalement composés de références à la culture populaire et de jeux de mots, qui ont tous été traduits.

3.1.3. Description

La description est un court texte associé à chaque progrès qui sert dans la plupart des cas à expliquer le principe de celui-ci pour que les joueurs puissent l'accomplir (Hamari & Eranti, 2011, p. 6). Cependant, dans *Minecraft*, toutes les descriptions ne sont pas simplement explicatives, mais elles peuvent parfois contenir des touches d'humour.

Bien sûr, dans certains cas, elles expliquent de manière très précise ce que le joueur doit faire. Elles s'apparentent ici à une simple explication du principe du progrès.

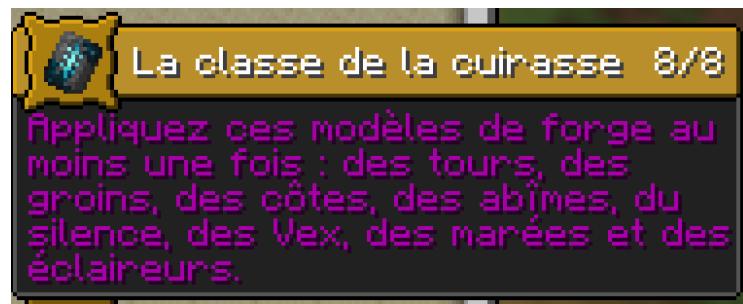


Figure 6 : Minecraft (Mojang, 2011). Description du progrès « La classe de la cuirasse ».

Nous pouvons voir que dans ce cas, la description explique en détail quels sont les modèles de décos d'armures qui sont nécessaires à la réalisation du progrès au lieu de laisser le joueur le découvrir seul. La description est donc simplement explicative et n'a aucun trait d'humour, contrairement au cas suivant.

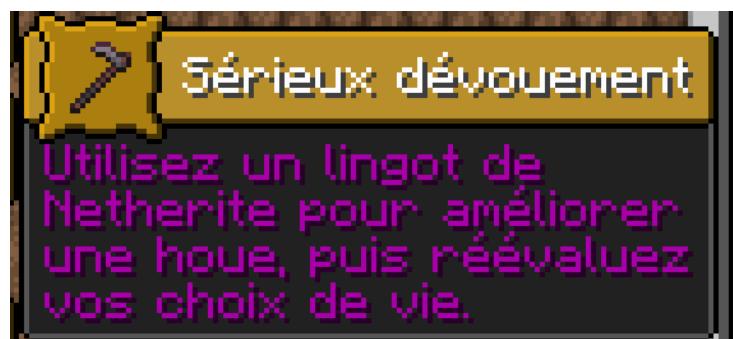


Figure 7 : Minecraft (Mojang, 2011). Description du progrès « Sérieux dévouement ».

Nous pouvons voir que ce genre de cas est un entre-deux. La description explique au joueur le principe du progrès, mais comporte également une touche d'humour, due au fait que la *Netherite* est le métal le plus rare et résistant du jeu, et que le progrès demande de l'utiliser sur une houe, qui est l'outil avec le moins d'utilisations différentes du jeu et dont les joueurs se servent généralement peu. Ce type de description conserve donc son utilité principale, qui est d'expliquer aux joueurs la marche à suivre pour réaliser le progrès, mais certaines descriptions n'ont pas de caractère explicatif.



Figure 8 : Minecraft (Mojang, 2011). Description du progrès « Les mystérieuses cités de l'End ».

Dans ce cas, la description comporte une explication plus implicite sur ce que le joueur doit faire afin d'obtenir ce progrès. Le trait d'humour qu'elle comporte permet de faire comprendre au joueur que le fait d'entrer dans une cité de la dimension de l'*End* lui permettra d'obtenir ce progrès, sans

l'expliquer de manière explicite. Dans ce cas, la description sert aussi à guider le joueur, mais sans lui donner d'explication directe des actions à accomplir.

Comme nous avons pu le voir, la description, même si elle peut présenter des traits d'humour, ne demande pas autant d'attention que les titres lors de la localisation. Les descriptions sont souvent de simples textes explicatifs qui aident le joueur à réaliser les différents progrès et, contrairement aux titres, elles ne contiennent pas de références à la culture populaire ou d'expressions qu'il faudrait traduire.

La description d'un progrès apparaît dans le menu, lorsque le joueur passe la souris sur l'icône, elle se place sous le titre et est écrite en vert pour les progrès et les objectifs et en mauve pour les défis. Elle peut également se voir en jeu si le joueur place sa souris sur le titre du progrès qui apparaît dans le chat du jeu. La description est donc également un point auquel les traducteurs doivent faire attention, car il est important de conserver les traits d'humour où ils sont présents en anglais, afin de donner la même expérience de jeu aux joueurs, peu importe leur origine. Cependant, nous estimons que les descriptions ne sont pas aussi intéressantes à analyser d'un point de vue traductologique, puisque l'humour y est moins présent que dans les titres, et qu'elles ne comportent jamais de références, contrairement à ceux-ci.

3.1.4. Arborescences

Dans chacun des cinq onglets des catégories par principe, les progrès sont représentés sous la forme d'arborescences. Toutes ces arborescences ont un progrès de « base » situé à gauche et duquel d'autres progrès émergent, qui, à leur tour, sont la base d'autres progrès, comme nous pouvons le voir sur l'image ci-dessous, qui représente l'ensemble de l'arborescence de la catégorie *Minecraft*.



Figure 9 : Minecraft (Mojang, 2011). Arborescence complète de la catégorie Minecraft.

Cette forme permet de montrer aux joueurs l'ordre logique que les développeurs ont prévu pour les progrès et l'ensemble des étapes nécessaires pour arriver à accomplir un progrès plus complexe. Par exemple, nous pouvons voir que pour arriver au progrès qui consiste à obtenir des diamants et

qui est représenté par une icône de diamant bleu, le joueur devra d'abord obtenir une pioche en fer pour les miner, que cette pioche en fer se fabrique après avoir obtenu des lingots de fer, qui doivent eux-mêmes être récoltés grâce à une pioche en pierre, élément qui est d'abord récolté avec une pioche en bois. L'arborescence montre sur quels progrès un progrès particulier se base et donc la logique pensée par les développeurs afin d'atteindre chacun des objectifs fixés.

Cependant, pour atteindre certains progrès, les joueurs ne sont pas toujours obligés d'avoir accompli auparavant les progrès qui les précèdent. Sur l'image ci-dessous, nous pouvons voir dans l'encadré que le deuxième progrès a été réalisé alors que le premier est toujours grisé, et donc qu'il n'a pas encore été atteint.



Figure 10 : Minecraft (Mojang, 2011). Exemple d'un progrès accompli avant le progrès qui le précède dans l'arborescence.

En effet, *Minecraft* n'est pas un jeu linéaire et les joueurs ont énormément de liberté, il est donc normal que certains progrès puissent être réalisés de plusieurs façons qui n'ont pas toutes été incluses dans la liste des progrès. L'arborescence sert donc à indiquer le déroulement logique d'une partie, qui ne correspond pas toujours à son déroulement réel.

3.2. *Completion logic*

Cette partie est la partie qui est invisible pour les joueurs, elle est définie par Hamari et Eranti comme : « [...] what is required from the player and from the game state for the achievement to be completed » (2011, p. 7). La *completion logic* comprend donc le principe du progrès, c'est-à-dire l'action que les joueurs doivent effectuer pour atteindre le progrès, mais aussi les éléments qui doivent être faits ou réglés avant d'atteindre ce progrès. Il s'agit de la partie visible dans le code du jeu, qui établit les règles de chaque progrès. Elle est composée du *trigger*, des *conditions*, des *pre-requirements* et du *multiplier*. Nous n'aborderons pas les *pre-requirements* dans cette partie, car aucun des progrès de *Minecraft* n'en comporte.

3.2.1. *Trigger*

Le *trigger* définit précisément ce que les joueurs doivent faire pour accomplir le progrès (Ibid). Bien qu'elle puisse parfois s'en rapprocher, cette partie ne correspond pas toujours à la description du progrès.

En effet, comme nous avons pu le voir dans la partie concernant la description, celle-ci est parfois très explicative et peut donner précisément les actions que les joueurs doivent effectuer et donc correspondre au *trigger*. Cependant, dans de nombreux cas, la description ne reprend pas toutes les spécificités du *trigger*. Par exemple, la description du progrès « Sans un bruit » dit : « Faufilez-vous près d'un capteur *sulk* ou d'un *Warden* pour éviter qu'il ne vous détecte », il n'y a donc dans la description aucune précision qui explique aux joueurs ce que « près » peut signifier, mais cette précision existe dans la programmation du jeu, puisque ce progrès ne s'activera que lorsque les joueurs se faufilent à un maximum de huit blocs d'un capteur *sulk* ou à un maximum de seize blocs d'un *Warden*. Le *trigger* et la description ne sont donc pas toujours identiques, car le premier est souvent plus précis que le second. Toutefois, afficher toutes les explications aux joueurs risquerait de prendre trop de place et d'être indigeste pour ceux-ci. Dans de nombreux cas, les développeurs ont donc préféré mettre des explications moins précises afin de ne pas noyer les joueurs sous les informations. De plus, comme nous avons pu en parler, les descriptions contiennent parfois de l'humour, contrairement aux *triggers*, puisque ceux-ci sont intégrés à la programmation du jeu.

Afin d'analyser la localisation des différents titres de progrès, il est important d'en connaître le déclencheur puisqu'il arrive que la référence ou le jeu de mots présent dans le titre se concentre sur des aspects différents de celui-ci en fonction de la langue. Prenons par exemple le progrès « Eye Spy », qui a été localisé par « À suivre... » et dont le déclencheur est de lancer un objet, appelé « œil de l'Ender », qui flotte dans la direction du portail menant à la dimension de l'*End*, jusqu'à l'atteindre. Nous pouvons voir que les deux versions du titre ne se concentrent pas sur le même aspect du *trigger*. L'anglais s'appuie sur le fait que l'objet est un œil avec le mot « eye », en faisant un jeu de mots avec le jeu « I spy », qui consiste à retrouver un élément précis dans un décor, ce qui peut être le cas avec l'œil de l'*Ender*, qui est un petit objet qui peut s'avérer difficile à retrouver une fois qu'il a été lancé. En français, le titre ne fait pas référence à l'objet, mais au fait que les joueurs doivent le suivre pour arriver au portail, ce qui activera le progrès. Les deux versions du titre s'appuient donc sur des éléments différents du déclencheur du progrès.

3.2.2. *Conditions*

Les *conditions* comprennent tout ce qui est requis et toutes les actions que les joueurs doivent effectuer afin d'accomplir un progrès (Ibid, p. 9). Les *conditions* ne concernent que les modalités pouvant être atteintes ou changées en cours de jeu. Elles servent à préciser de quelle façon un progrès doit être accompli et elles augmentent donc la difficulté. Par exemple, le progrès « Duel de snipers » demande de tuer un squelette à plus de 50 blocs de distance. Dans ce cas, les deux *conditions* requises pour l'accomplissement de ce progrès sont que le monstre tué doit être un squelette et qu'il doit être tué alors que le joueur se trouve à 50 blocs de distance. Les *conditions* servent donc à diversifier les progrès en leur donnant des spécificités, ce qui permet également dans certains cas de rendre les progrès plus difficiles et donc à motiver les joueurs les plus expérimentés à les accomplir. Dans *Minecraft*, la plupart des paramètres peuvent être changés en cours de partie, y compris la difficulté du jeu. Pour cette raison, nous n'avons pas inclus dans notre liste les *pre-requirements*, qui ne concernent que les paramètres qu'il n'est plus possible de changer en cours de jeu (Ibid) et nous considérons que tout ce qui est requis par un progrès entre donc dans la catégorie des *conditions*.

3.2.3. *Multiplier*

Cet élément est défini comme : « [...] how many times the trigger (action/event) has to be carried out in the pre-required game setting and within pre-defined conditions for the gamestate » (Ibid, p. 10) et concerne donc les progrès qui consistent à accomplir une même action un nombre déterminé de fois. Aucun progrès de ce genre n'existe dans *Minecraft*, sauf si nous prenons en compte les *collection achievements* de Montola et al qui consistent à obtenir un ensemble complet de quelque chose (Montola et al, 2009, p. 2) et dont certains exemples sont présents dans *Minecraft*. En effet, bien que ce genre de progrès ne demande pas d'exécuter une action avec les mêmes *conditions*, il demande d'exécuter la même action sur l'ensemble d'une catégorie définie. Par exemple, le progrès « Chef de meute » se réalise lorsque les joueurs ont apprivoisé toutes les variantes de loup du jeu. Il s'agit donc ici d'effectuer la même action sur un même ensemble dans lequel les éléments varient légèrement. Nous considérerons donc que les cas de progrès dans ce genre détiennent bien un *multiplier*.

3.3. Récompenses

Comme nous l'avons évoqué dans la section qui leur est dédiée (p. 16), les défis sont la seule catégorie de progrès à offrir une véritable récompense qui est utilisable dans le jeu par les joueurs. En effet, lorsqu'un défi a été accompli, le joueur reçoit une récompense sous la forme de « points

d'expérience » qui permettent d'enchanter les armes, outils et armures afin de les renforcer. Tous les défis offrent un certain nombre de points d'expérience qui varie en fonction de leur difficulté. Cette récompense peut servir à motiver les joueurs à accomplir les actions demandées par ces défis, qui sont souvent particulièrement difficiles ou chronophages.

De plus, quand un défi a été atteint, une musique se déclenche, en plus du son de clochettes activé par le gain de points d'expérience, ce qui permet « [d'] appuyer, renforcer ce qu'il se passe à l'écran, mettre en avant les informations essentielles » (Rebillard, 2023, p. 204). Cette musique sert donc à attirer l'attention du joueur sur le caractère exceptionnel de cet accomplissement, et à le récompenser avec un évènement spécial et spécifique aux défis.

Cependant, pour certains joueurs, le simple fait d'avoir accompli des progrès, et d'en avoir la preuve grâce à leur activation dans le menu, offre déjà une récompense dans une forme de « jeu hors du jeu » (Hamari & Eranti, 2011, p. 11) qui consisterait à collecter le plus de progrès possible dans différents jeux. Ce type de méta-jeu a été abordé par plusieurs auteurs, notamment par Jakobsson (2011) et par Hamari et Eranti (2011), mais il concerne particulièrement les jeux disponibles sur des plateformes où tous les joueurs peuvent voir les progrès des autres, ce qui n'est pas le cas de *Minecraft*, où il est uniquement possible de voir dans le chat les progrès des autres joueurs au moment où ils les accomplissent pendant une partie multijoueur.

Toutefois, certains joueurs, qui considèrent qu'un jeu n'est terminé que lorsque tout a été fait, y compris les progrès, et qui sont appelés *achievement completists* par Jakobsson, estiment que les progrès démontrent le travail qu'ils mettent à finir complètement un jeu (Jakobsson, 2011, s.p.). Pour ces joueurs, le simple fait d'accomplir un progrès est donc une récompense en soi, qui prouve le temps qu'ils ont mis dans le jeu.

Les progrès de *Minecraft* offrent donc plusieurs récompenses aux joueurs. Il y a tout d'abord les points d'expérience, qui sont des récompenses propres à *Minecraft* et que le joueur peut utiliser en jeu, mais aussi la musique, qui permet d'appuyer sur l'obtention des défis et sur leur caractère exceptionnel. De plus, certains joueurs estiment que le fait d'accomplir les progrès est une récompense en soi et peuvent donc être motivés par ceux-ci du simple fait de leur activation, mais les récompenses ne sont pas la seule chose qui permet de motiver les joueurs.

4. Motivation

La motivation est la base de toutes nos actions, même les plus basiques, comme manger ou boire (Hodent, 2018, p. 59), c'est donc elle qui nous pousse à jouer aux jeux vidéo ou non. La motivation est généralement séparée en deux types : intrinsèque et extrinsèque (Canossa et al. 2013, p. 2). La

motivation intrinsèque provient du plaisir pris au moment d'accomplir l'action elle-même, tandis que l'extrinsèque émerge d'une motivation extérieure, comme par exemple une récompense ne faisant pas partie de l'activité elle-même (Ibid).

Les jeux vidéo se basent principalement sur la motivation intrinsèque pour inciter les joueurs à y jouer plus longtemps en faisant en sorte de les divertir et de leur faire aimer les tâches à accomplir, mais les autres types de motivation entrent également en jeu quand il est question de motivation des joueurs.

4.1. Rôle des progrès

Les progrès présents dans les jeux vidéo, et donc dans *Minecraft*, servent à motiver les joueurs à passer plus de temps sur le jeu en leur offrant des objectifs plus ou moins difficiles, qui peuvent leur rapporter une récompense.

Comme nous l'avons évoqué, les jeux vidéo se basent principalement sur la motivation intrinsèque : la plupart du temps, les joueurs jouent parce qu'ils en ont envie et pas parce qu'ils espèrent en tirer une récompense. Toutefois, la présence de progrès dans un jeu peut changer le type de motivation qui anime les joueurs. En effet, différentes recherches montrent que les récompenses offertes lors de l'accomplissement d'une tâche augmentent la motivation extrinsèque (Deci, Koestner, & Ryan, 1999; Lepper, Greene, & Nisbett, 1973)⁹. Les joueurs seraient donc motivés non plus parce qu'ils ont envie de découvrir le jeu, mais parce qu'ils veulent recevoir les récompenses qu'offrent les progrès (Cruz et al., 2015, p. 2).

Cependant, les joueurs ne considèrent pas tous les progrès de la même manière. Selon Cruz et al., les joueurs ont deux types de réactions face aux progrès : certains les apprécient et les considèrent comme des retours positifs et des récompenses, ce qui alimente leur égo et les motive à jouer ; d'autres considèrent les progrès comme des objectifs accessoires servant à allonger artificiellement la durée de vie du jeu, ce qu'ils voient comme une tentative de manipulation de leur comportement (Ibid, pp. 3-4). Ce deuxième type de joueurs a donc moins tendance à être motivé par la présence de progrès, car les récompenses que les joueurs perçoivent comme une façon de manipuler leur comportement ne sont pas aussi efficaces que les autres (Hodent, 2018, p. 62). Ce type de joueur ne ressentira donc pas la même motivation face aux progrès à cause de la façon dont ils perçoivent ceux-ci.

⁹ Cités dans Cruz, Carlos, et al. « The need to achieve: Players' perceptions and uses of extrinsic meta-game reward systems for video game consoles ». *Computers in Human Behavior*, 2015. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.08.017>.

Les progrès permettent donc en règle générale de motiver les joueurs en leur offrant des récompenses et des objectifs à atteindre. En effet, la motivation extrinsèque augmente lorsque les joueurs savent qu'ils peuvent accomplir un objectif qui leur offrira une récompense (Ibid, p. 61). Cependant, la forme de cette récompense est également importante, car « [...] rewards given in an *intermittent* fashion [...] have a greater impact on behavior than those given *continuously* [...] » (Ibid, p. 63) (italique original). Or, dans *Minecraft*, les récompenses obtenues lors de l'accomplissement des progrès sont intermittentes, puisque seuls les défis offrent une récompense sous la forme de points d'expérience et donc, seules certaines actions apportent une véritable récompense aux joueurs. De plus, le fait que les joueurs doivent accomplir des actions pour obtenir ces récompenses et qu'ils ne connaissent pas à l'avance la récompense qu'ils gagneront¹⁰ permet également d'augmenter leur motivation (Ibid, p. 64). Les progrès permettent donc de motiver les joueurs en leur apportant une motivation extrinsèque grâce aux récompenses. Toutefois, d'autres aspects entrent en jeu dans la motivation des joueurs.

En effet, la personnalité des joueurs influe également sur ce qui les motive à jouer (Ibid, p. 68). Dans *Minecraft*, la curiosité joue un rôle important dans la motivation des joueurs dans l'ensemble du jeu, car, comme l'expliquent Canossa et al. :

« The game itself is a mystery, when players start the game there are no clues about what to do; goals, enemies, actions: the whole game is about discovery. Players have a wide range of ways to investigate research and create. Minecraft affords a large freedom for expressing curiosity » (Canossa et al., 2013, pp. 5-6).

Étant donné la nature du jeu, qui est un jeu bac à sable, la curiosité est nécessaire pour découvrir le jeu et elle serait donc également l'un des facteurs de la motivation des joueurs à accomplir les progrès. Néanmoins, les joueurs perçoivent les progrès différemment en fonction du type de joueurs auquel ils appartiennent (Cruz et al., 2015, p. 6), ce qui les motive ou non à les accomplir, même dans un jeu qui rassemble principalement des joueurs curieux comme *Minecraft*.

Les différents niveaux de difficulté des progrès sont un moyen de donner des objectifs, et donc de motiver tous les joueurs, qu'ils soient novices ou non. Les progrès qui s'apparentent aux *tutorial achievements* de Montola et al. (2009, p. 2) permettent de donner des objectifs qui expliquent les fonctionnements de base du jeu aux novices et le niveau de difficulté de ces progrès qui augmente proportionnellement aux capacités du joueur aide à garder les joueurs motivés pendant toute leur évolution.

¹⁰ La forme de la récompense obtenue est connue des joueurs, puisque les défis offrent des points d'expérience, mais, comme le dit Hodent : « [...] players cannot usually precisely anticipate how many experience points they will get for each of their actions [...] » (Hodent, 2018, p. 63), ce qui rend les récompenses sous forme de points d'expérience imprévisibles.

Comme l'explique McDaniel :

« [...] when considering the concept of mastery, it is important for badges to be appropriately difficult to earn, but not *too difficult*. If badges are too easy, mastery is not necessary to acquire them. On the other hand, if badges are perceived as too challenging to earn, then a learner will not see them as viable and will not invest the effort necessary to work toward mastery. » (McDaniel, 2016, p. 328)

Afin de motiver les joueurs à accomplir les progrès, ceux-ci doivent donc être d'un niveau adapté à celui des joueurs. Ils doivent être assez difficiles pour que les joueurs aient besoin de passer du temps à les accomplir, mais pas trop difficiles au point où ils ne se penseraient pas capables de les accomplir et n'essaieraient même pas à le faire. Cependant, afin de satisfaire tous les joueurs, certains progrès doivent être difficiles à accomplir pour que les joueurs plus expérimentés conservent leur motivation, même lorsqu'ils maîtrisent parfaitement le jeu (Blair, 2011, p. 5). Dans *Minecraft*, les défis ont visiblement été pensés par les développeurs comme étant des objectifs difficiles, qui demandent beaucoup de préparation et de connaissance du jeu, et qui doivent être réalisés une fois que le joueur maîtrise celui-ci. Les défis de *Minecraft* suivent la théorie du *Flow* de Csikszentmihalyi (1990), car ils sont complexes et demandent du temps et des capacités de la part des joueurs, mais ils n'apparaissent qu'après l'accomplissement de plusieurs progrès et donc ils sont la suite logique d'autres actions accomplies par les joueurs, qui savent donc qu'ils sont capables d'accomplir ces défis.

De plus, les progrès de *Minecraft* peuvent attiser la curiosité des joueurs grâce au caractère humoristique de leur titre, et donc les motiver à jouer. En effet, lorsqu'un joueur accomplit un progrès, s'il connaît la référence faite dans ce progrès ou s'il apprécie l'humour que nous pouvons y trouver, il aura plus tendance à continuer son jeu et à chercher à accomplir d'autres progrès afin de découvrir les autres traits d'humour présents dans les titres. Il est donc important que ces traits d'humour se retrouvent dans toutes les langues afin de motiver les joueurs du monde entier à découvrir les progrès. Évidemment, les traducteurs ne peuvent pas se permettre de traduire littéralement tous ces traits d'humour, car leur sens ou leur référence risque d'être perdu ou de ne pas être compris dans toutes les langues. En français, les traducteurs ont souvent fait le choix de changer les références présentes dans les titres des progrès et de les remplacer par des références qui sont acquises dans la culture francophone. De cette façon, les joueurs francophones (en particulier de France et de Belgique) peuvent avoir une expérience de jeu dans laquelle ils comprennent la majorité des références et des jeux de mots que nous pouvons trouver dans les progrès, et donc ressentir la même curiosité que les joueurs anglophones jouant à la version anglaise du jeu.

Les progrès servent donc à motiver les joueurs en leur donnant différents objectifs à atteindre dont la difficulté est adaptée afin de ne pas les décourager ou de ne pas rendre le jeu trop facile. Comme

nous l'avons vu, la plupart des personnes jouant à *Minecraft* sont des personnes curieuses et, lors de la création des progrès, les développeurs prennent cet aspect en compte en créant des objectifs qui partent du principe que les joueurs effectueront certaines actions par curiosité. Cependant, même si les joueurs de *Minecraft* sont curieux, ils ont tous des centres d'intérêt différents et ils ne sont donc pas tous attirés par les mêmes genres de progrès.

4.2. Types de joueurs face aux progrès

4.2.1. La taxonomie de Bartle et ses dérivés

En 1996, Bartle a écrit un article fondateur sur la taxonomie des joueurs dans lequel il définit les différents joueurs rencontrés dans les *MUDs* (*Multi-User Dungeons*) (Bartle, 1996). Dans son article, il explique se baser sur les quatre comportements principaux que les joueurs présentent dans ce type de jeu afin d'en dégager quatre types de joueurs. Ces quatre comportements sont : accomplir des tâches dans le jeu, explorer le jeu, socialiser avec d'autres joueurs et s'imposer aux autres (Ibid, pp. 3-4). Bartle part de ces comportements pour en tirer quatre types de joueurs : *achievers*, *explorers*, *socialisers* et *killers* (Ibid, p. 4). Étant donné la nature multijoueur des jeux analysés par Bartle, l'interaction entre joueurs est l'élément central des deux dernières catégories. Cependant, dans notre cas, les progrès de *Minecraft* ne changent pas entre la version multijoueur ou solo et les deux derniers types sont donc inutiles dans notre analyse, puisqu'ils se basent sur des comportements entre joueurs. Nous nous intéresserons donc uniquement aux *achievers* et *explorers*, deux types de joueurs qu'il est possible d'observer dans des jeux en solo.

Bartle explique que le but principal des *achievers* est de récolter des points et d'augmenter leur niveau (Ibid). Dans le cas de *Minecraft*, les joueurs qui cherchent avant tout à accomplir tous les progrès peuvent être considérés comme des *achievers*, car les différents progrès correspondent aux points récoltés, qui font augmenter le niveau du joueur et qui l'amènent vers des difficultés plus élevées, en augmentant son niveau dans le jeu. *Minecraft* n'a pas réellement de système de niveaux qui permet de montrer les compétences du joueur. En effet, les seuls niveaux que les joueurs peuvent obtenir sont les niveaux de points d'expérience, mais ces niveaux sont utilisés et réduisent à chaque fois que les joueurs enchantent des outils ou des armures. Les niveaux de points d'expérience ne se contentent donc pas d'augmenter tout au long de la partie d'un joueur pour lui montrer à la fin son niveau total, mais ils fluctuent pendant une partie et les *achievers* ne peuvent donc pas les utiliser comme un moyen d'évaluer leur niveau de jeu. Cependant, les différents progrès permettent de marquer l'évolution du joueur et de montrer ses capacités de jeu et les *achievers* accompliraient donc les progrès afin d'avoir une preuve de leur niveau de capacité et d'avancement dans le jeu.

Les *explorers* sont décrits par Bartle comme des joueurs cherchant à percer tous les secrets du jeu en essayant toutes sortes d'actions ou en découvrant de nouveaux lieux (Ibid). Ce type de joueur est donc principalement motivé par la curiosité, et ils sont donc très présents dans *Minecraft*, un jeu dans lequel la curiosité joue un grand rôle, comme nous en avons parlé précédemment (p. 30). Ces joueurs, en explorant le monde de *Minecraft*, sont donc enclins à accomplir beaucoup de progrès, qui sont souvent liés à la curiosité. En effet, en testant les différentes façons d'interagir avec le monde, les joueurs peuvent accomplir certains progrès qui ne demandent pas d'accomplir des tâches très difficiles. De plus, certains progrès et certains défis s'obtiennent lorsque le joueur a suffisamment parcouru le monde de *Minecraft*, ce que les *explorers* sont les plus enclins à faire.

Cependant, comme le dit Bartle : «Naturally, these areas cross over, and players will often drift between all four [...] many (if not most) players do have a primary style, and will only switch to other styles as a (deliberate or subconscious) means to advance their main interest» (Ibid). Les joueurs entrent donc souvent dans plusieurs de ces types, même s'ils ont la plupart du temps un intérêt principal, qui demande parfois d'adopter un comportement différent pour être satisfait au mieux. Par exemple, un *achiever* doit souvent explorer le monde afin d'augmenter son niveau ou d'obtenir plus de points et un *explorer* devra augmenter son niveau afin d'entrer dans de nouvelles phases d'exploration (Ibid, pp. 4-5). Dans *Minecraft*, un joueur qui voudrait accomplir tous les progrès devra forcément explorer le monde afin de réaliser certains d'entre eux et un joueur qui ne s'intéresse qu'à l'exploration augmentera son niveau à force de tester différentes actions et de visiter différents lieux. Par exemple, le progrès «Partons à l'aventure !», qui s'obtient lorsque tous les biomes ont été découverts, demande de l'exploration afin d'être accompli et il sera accompli sans nécessairement le vouloir par les joueurs qui explorent en profondeur le jeu.

La taxonomie de joueurs de Bartle est donc un premier pas dans l'analyse des différents types de joueurs et de leur attrait pour les progrès de *Minecraft*. Cependant, l'article de Bartle se base sur des *MUDs*, qui sont des jeux multijoueurs, et deux des types qu'il présente concernent l'interaction entre joueurs et ne sont donc pas utilisables dans notre cas. Certains articles reprennent la base de Bartle, en l'adaptant à d'autres types de jeux, comme l'article de Thomas van Dam et Sander Bakkes, qui aborde les types de joueurs dans les *Creation Games*, dont fait partie *Minecraft* (2019).

Dans leur article, ils expliquent que des critiques ont été émises à l'encontre de la taxonomie de Bartle, notamment par Bartle lui-même, car celle-ci ne pouvait s'appliquer entièrement qu'aux *MUDs*, et pas aux jeux plus récents (Ibid, p. 1). Ils adaptent donc la taxonomie de Bartle à l'aspect

de *creation play* présent dans certains jeux¹¹. Dans leur propre taxonomie de joueurs, van Dam et Bakkes remplacent les *socialisers* et les *killers*, qui sont des types de joueurs présents uniquement dans les jeux multijoueurs, par les *engagers* et les *creators*. Les *engagers* sont des joueurs principalement intéressés par l'histoire et l'esthétique du jeu et pas par son *gameplay* (Ibid, p. 4). Dans notre cas, ils feraient donc partie des *explorers* quant à leur relation avec les progrès. Les *creators*, quant à eux, sont des joueurs qui cherchent à interagir avec l'aspect esthétique du jeu, par exemple en construisant des bâtiments (Ibid). Ce type ne nous semble pas réellement adapté au cas plus précis des progrès de *Minecraft*, puisque seuls deux progrès demandent aux joueurs de construire des monuments d'une forme précise, ce qui ne permet pas aux *creators* d'utiliser leur créativité.

La taxonomie de van Dam et Bakkes, bien qu'elle soit adaptée aux jeux bac à sable comme *Minecraft*, ne nous semble donc pas idéale dans le cas des progrès du jeu. En effet, les deux nouveaux types de joueurs qu'ils proposent sont attirés par l'esthétique des jeux et pas par leur *gameplay*, ils n'ont donc pas tendance à accomplir la plupart des progrès de *Minecraft*.

Sotamaa a également étendu la taxonomie de Bartle en ajoutant un sous-type d'*achievers*, les *completionists*, qui sont définis comme « [...] players who want to perform all possible tasks available in the game » (Sotamaa, 2009, p. 75). Ce type de joueur cherche donc à compléter un jeu à 100 % en accomplissant toutes les quêtes et sous-quêtes, ce qui comprend donc les progrès. Sotamaa explique d'ailleurs que les *achievers* et les *completionists* sont les deux types de joueurs les plus enclins à accomplir les progrès d'un jeu, puisque ceux-ci établissent de nouvelles quêtes à compléter ou une façon de mesurer leur avancement (Ibid). Les *completionists* ne sont pas motivés à accomplir les progrès pour la même raison que les *achievers*. En effet, comme nous l'avons vu, les *achievers* souhaitent gagner des points et augmenter leur niveau, ce qui, dans *Minecraft* revient à accomplir les progrès. Ils sont donc motivés à accomplir les progrès, car ceux-ci servent à montrer leur niveau en jeu et leurs capacités, contrairement aux *completionists* qui cherchent seulement à accomplir toutes les quêtes possibles dans le jeu.

4.2.2. Dans notre cas

Les *achievers* et les *completionists* semblent donc être les deux types de joueurs les plus attirés par les progrès, et les seuls réellement motivés à tous les accomplir, car ils souhaitent gagner des points, qui, dans *Minecraft*, s'apparentent aux progrès, ou ils veulent finir le jeu à 100 %. Cependant, nous avons vu que d'autres types de joueurs peuvent accomplir des progrès, même sans le vouloir,

¹¹ Ils définissent le *creation play* comme le fait pour les joueurs de chercher uniquement à construire ou créer ce qu'ils désirent (van Dam, Bakkes, 2019, p. 1), un type de *gameplay* particulièrement présent dans les jeux de type bac à sable, comme *Minecraft*.

comme les *engagers* et les *explorers* qui ont tendance à accomplir certains progrès simplement en explorant le monde. *Minecraft* est un jeu qui peut être joué de nombreuses façons. Ses progrès doivent donc concerner autant d'aspects du jeu que possible afin de convenir à autant de joueurs et de styles de jeu que possible. Tous ces progrès servent à montrer aux joueurs que la façon dont ils jouent a été pensée par les développeurs et à les motiver à continuer de jouer comme ils le font.

De plus, certains progrès, que nous associons aux *tutorial achievements* de Montola et al. (2009, p. 2) servent à motiver les joueurs qui ne connaissent pas bien le jeu et qui ont besoin d'être guidés dans les premières étapes du jeu. En effet, les joueurs novices pourraient se sentir dépassés par les possibilités quasi infinies du jeu et risqueraient de ne pas savoir quelles actions accomplir pour se lancer dans leur partie. Les progrès de type *tutorial achievements* peuvent donc leur servir de guide lors du début de leur partie.

En résumé, il existe différents types de joueurs sur lesquels beaucoup d'études ont été réalisées, mais tous les types de joueurs ne correspondent pas à tous les jeux, ni à tous les aspects des jeux, comme nous avons pu le voir avec les *killers* et les *socialisers* de Bartle (1996) ou les *creators* de van Dam et Bakkes (2019). Tous ces joueurs ont des attentes différentes du jeu et des façons différentes de jouer et, pour les motiver à jouer, les développeurs doivent s'assurer que leur jeu peut être exploité du plus de manières possible. Dans un jeu bac à sable comme *Minecraft*, les joueurs ont très peu de limites et peuvent donc jouer de la façon qui leur plaît. Dans ce type de jeu, les progrès sont d'autant plus importants pour conserver la motivation des joueurs, puisqu'il n'y a pas d'histoire qui permettrait de leur donner envie de continuer, les joueurs préfèrent parfois avoir certains objectifs définis à accomplir afin de pouvoir situer leur avancement. Les défis servent à donner aux joueurs les plus expérimentés de nouveaux buts qu'ils n'ont pas encore accomplis lors de leur partie et les progrès peuvent être utilisés afin de montrer à d'autres joueurs que leur manière de jouer est prévue par les développeurs et est un aspect à part entière du jeu.

En outre, les joueurs de *Minecraft* sont généralement des personnes curieuses (Canossa et al., 2013, pp. 5-6), et leur motivation à accomplir les progrès peut venir de cette curiosité. D'ailleurs, les références et jeux de mots présents dans les progrès peuvent attiser la curiosité des joueurs, qui chercheraient à accomplir les progrès afin de découvrir toutes les références. Il est donc important que celles-ci soient localisées afin de correspondre à la culture d'arrivée de chaque langue et ainsi de susciter la curiosité des joueurs de la même façon, peu importe leur origine.

V. Localisation

1. Définition

La traduction des contenus numériques, dont font partie les jeux vidéo, se nomme « localisation ». Selon Bernal-Merino, la localisation est « [...] the process of adapting a product to each of the importing locales in terms of their linguistic, technical, cultural and legal requirements » (Bernal-Merino, 2015, p. 35). Les jeux vidéo comportent des caractéristiques qui leur sont propres et qui font de leur localisation un domaine particulier de la traduction. Dans beaucoup de cas, la localisation ne se contente pas d'être adaptée en fonction de la langue, mais de la « locale ». Cette dernière est définie comme « [...] the language and culture variety natural of a particular geographical region [...] » (Ibid), c'est-à-dire que différentes localisations peuvent être disponibles pour une même langue en fonction de la région.

Dans *Minecraft*, le français est présent en deux versions : le français canadien et le français de France. Bien que ces deux versions aient beaucoup de points communs, elles n'en gardent pas moins des différences qui s'expliquent par les deux régions pour lesquelles sont adaptées les localisations. Par exemple, dans la version du français canadien, des mots tels que « gravelle », « melon d'eau » ou « épinette » sont utilisés, alors qu'en français de France, on trouvera les mots « gravier », « pastèque » et « sapin ». Nous pouvons voir que chaque version reprend des mots qui sont plus usités dans chaque variation régionale de la langue afin de s'adapter au public cible, qui n'a pas les mêmes attentes et références en fonction de la région. De plus, cette localisation ciblée par région permet aux joueurs de s'immerger plus facilement dans le jeu. Ce travail n'abordera que la localisation prévue pour le français de France afin de pouvoir analyser en profondeur cette localisation. Les différences entre ces deux versions pourraient toutefois faire l'objet d'autres recherches.

Dans les années 2000, avec l'avènement d'Internet, la popularité des jeux vidéo a fortement augmenté et le nombre de joueurs potentiels venant du monde entier avec celle-ci (Ibid, p. 167). Afin de profiter au maximum de la durée de vie relativement courte des jeux vidéo, les studios ont dû développer des façons d'arriver à sortir simultanément les différentes versions localisées de leurs jeux (Ibid). Pour ce faire, ils ont recouru à l'internationalisation et à la réutilisation.

L'internationalisation est « [...] la préparation d'un contenu numérique afin qu'il puisse être utilisé dans diverses langues et être localisé plus facilement [...] » (Schäler, 2010, s.p.), il s'agit donc d'une étape qui doit être accomplie avant même que la localisation ne commence. Les développeurs doivent concevoir un code qui permet aux traducteurs d'accomplir leur travail sans entraves, par exemple, en permettant aux traducteurs d'inclure les différents genres présents dans certaines

langues. *Minecraft* est un jeu dont le code est facilement modifiable, comme le prouvent les nombreux *mods* qu'il est possible de trouver pour le jeu, il semble donc qu'aucune étape d'internationalisation supplémentaire ne soit nécessaire pour laisser le champ libre aux traducteurs afin qu'ils puissent adapter le jeu à leur langue et à leur culture.

La réutilisation, comme son nom l'indique, consiste à réutiliser des traductions précédentes, notamment grâce aux mémoires de traduction, une technologie apparue dans les années 1990 (Schäler, 2010, s.p.). Dans le cas de *Minecraft*, et plus particulièrement des titres de ses progrès, les traducteurs ont parfois réutilisé la traduction déjà existante de certaines références.

2. Caractéristiques

2.1. Interactivité et multimodalité

Comme dit plus tôt, la traduction des jeux vidéo constitue une branche à part dans le domaine de la traduction. En effet, le principe même des jeux vidéo implique que ces œuvres sont remplies de textes interactifs et multimodaux, ce qui bouleverse les habitudes des traducteurs, accoutumés à traduire de simples textes (Bernal-Merino, 2015, p. 11).

Selon Le Robert en ligne, l'interactivité est « [l']activité de dialogue entre l'utilisateur d'un système informatique et la machine, par l'écran. »¹². Selon cette définition, l'aspect interactif constitue la base des jeux vidéo : les joueurs contrôlent ce qu'il se passe dans le jeu et la façon dont l'histoire avance ; ce sont eux qui décident d'accomplir ou non les missions, d'avancer ou non. Cette interactivité se retrouve également dans les jeux qui ne comportent pas d'histoire, comme dans le cas de *Minecraft*. Par exemple, dans le cas des progrès, les joueurs ont le choix de tenter d'accomplir ces progrès ou non et l'activation de certains d'entre eux en dévoile parfois de nouveaux, ce qui permet d'ouvrir de nouvelles branches et d'avoir accès à plus de progrès différents.

L'un des autres aspects de base des jeux vidéo est l'aspect multimodal. L'aspect multimodal se retrouve dans d'autres types d'œuvres que les jeux vidéo, comme les films ou les bandes dessinées, des types d'œuvres qui :

« [...] combine a linguistic system with a pictographic or an audio and visual one, and these different semiotic systems are creatively interwoven to achieve a somehow more life-like, illuminating or even cathartic communication experience with the receivers of the product. » (Ibid, p. 46).

Les œuvres multimodales sont donc un type d'œuvre dans lesquelles il y a plusieurs modes de communication, comme du texte et des images et dans lesquelles il faut prendre en compte l'ensemble de ces informations pour comprendre tout le contenu, et donc pour le traduire. De plus,

¹² <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/interactivite> (Dernier accès le 03/05/2025)

ces différents types de textes prennent des formats différents que les traducteurs doivent être capables de maîtriser afin de pouvoir les traduire.

Bernal-Merino prend comme exemple un passage de la série de courts-métrages animés *Tom & Jerry* (Warner Bros.) dans lequel nous voyons un saloon portant le nom de « Band-Aid Saloon » et dont le slogan, visible sur la devanture de celui-ci, dit « Come in and get plastered », en créant un jeu de mots.



Figure 11 : Tom & Jerry (Warner Bros.) Jeu de mots associé à des images. Reparti de : Bernal-Merino, 2015, p. 67.

Comme nous pouvons le voir dans la figure 11, ce slogan est accompagné d'images de pansements, ce qui permet de créer un jeu de mots avec le mot « plaster », qui signifie « pansement » et « plastered », qui veut dire « être saoul ». Les traducteurs doivent donc essayer de garder ce jeu de mots qui ferait le lien entre un saloon où les clients viennent boire de l'alcool et les pansements.

L'une des autres caractéristiques des jeux vidéo qui font d'eux des œuvres multimodales est le fait que les différents types de textes présents dans les jeux vidéo ne demandent pas tous aux traducteurs de mobiliser les mêmes compétences. De fait, certains textes comme les fichiers de garanties sont des textes légaux, les traducteurs ne peuvent pas se montrer aussi inventifs et les modifier, comme ils peuvent le faire avec d'autres types de textes, comme les dialogues. Les traducteurs doivent donc s'adapter à chaque type de texte, en prenant en compte leur finalité afin de mobiliser les compétences nécessaires dans chaque cas.

Les jeux vidéo sont donc multimodaux puisqu'ils utilisent des types de textes qui se présentent sous plusieurs formats, qui forment ensemble une œuvre cohérente. Les traducteurs doivent donc s'adapter aux différents types de textes et à leur format respectif, tout en s'assurant de la cohérence de l'ensemble de l'œuvre, en prenant en compte le contexte autour de chaque partie de texte. *Minecraft* est bien entendu une œuvre multimodale, malgré l'absence de dialogues, car le jeu

comprend différentes formes de textes qui n'ont pas tous la même vocation. Les titres des progrès, même s'ils ne sont composés que d'une phrase, sont eux aussi multimodaux, car ils demandent aux traducteurs de mobiliser différents pans de leur connaissance pour être traduits. En effet, les références qu'ils contiennent demandent aux traducteurs de connaître non seulement le *gameplay* associé à ces progrès, mais aussi la culture populaire anglaise et française, pour pouvoir être localisés pour le public francophone.

2.2. Types de textes

Comme nous avons pu le voir, les jeux vidéo comportent différents types de textes qui ne doivent pas tous être traduits de la même façon. Comme l'écrit Bernal-Merino dans son livre, il y a cinq types de textes dans les jeux vidéo : *In-game text, voiceover and cinematics, art, glossaries and TMs* et *packaging and promotion* (2015, pp. 110-138). Bien que ces catégories soient plutôt exhaustives et abordent aussi bien le texte présent à l'intérieur du jeu que le paratexte, Bernal-Merino ne parle à aucun moment de la question des progrès. Nous avons toutefois décidé d'aborder ses catégories de texte puisque beaucoup d'entre elles sont présentes dans *Minecraft* et qu'il nous semblait important d'être aussi exhaustive que possible. Les progrès de *Minecraft*, n'appartiennent pas, selon nous, à une seule catégorie puisqu'ils apparaissent en cours de jeu, mais aussi dans une partie des menus qui leur est réservée. Nous expliquerons donc dans quelles catégories nous les rangeons et leur double présence sous des formes différentes.

2.2.1. *In-game text*

Le *In-game text* est le type de texte le plus présent dans *Minecraft*. Ce type de texte rassemble l'interface utilisateur, les messages du système et les *Game installers*.

L'interface utilisateur, aussi appelée « menu » comprend l'ensemble des paramètres et des contrôles, pour permettre aux joueurs de les modifier selon leurs préférences.



Figure 12 : Minecraft (Mojang, 2011). Affichage du menu du jeu.

Ce type de texte est purement fonctionnel et le vocabulaire peut y être aussi simple que spécifique. Dans *Minecraft*, comme nous en avons déjà parlé, les progrès possèdent leur propre page dans le menu, qui mène aux différents onglets classés entre les catégories *Minecraft*, *Nether*, *L'End*, Aventure et Agriculture. Cet aspect des progrès, dans lequel il est possible de lire leur description, de voir leur arborescence et de naviguer entre les onglets fait donc, selon nous, partie de la catégorie du *In-game text*.

Les messages du système, plus rares, concernent les messages d'erreur qui peuvent apparaître. Ils contiennent souvent des informations sur le type d'erreur rencontrée. Enfin, les *Game installers* sont des programmes qui permettent d'installer le jeu sur la plateforme choisie. Dans le cas de *Minecraft*, nous pouvons considérer le *Minecraft Launcher*, la plateforme sur laquelle il est possible de choisir la version du jeu dans laquelle nous souhaitons jouer, comme étant le *Game installer*.

Bien que Bernal-Merino n'aborde à aucun moment les progrès dans son livre, et qu'il ne les ait pas inclus dans les catégories qu'il présente, ils s'insèrent selon nous en partie dans celle du *In-game text*.

2.2.2. *Voiceover and cinematics*

Le deuxième type de texte est le *voiceover and cinematics*, qui comprend les textes servant à l'enregistrement du doublage du jeu et les sous-titres. Ces derniers composent le deuxième type de texte le plus présent dans *Minecraft* et sont la deuxième forme sous laquelle nous retrouvons les progrès dans le jeu. En effet, *Minecraft* n'a aucun dialogue, qu'il soit simplement écrit ou prononcé par un personnage et le seul aspect de ce type de texte qui nous intéresse est donc l'aspect des sous-titres, qui comprennent aussi bien le titre des progrès que le nom des blocs et des objets. Les différents sous-titres que nous pouvons retrouver dans le jeu s'affichent sous plusieurs formes en fonction des informations qu'ils transmettent : le sous-titre qui s'affiche lorsqu'un joueur accomplit un progrès n'est pas le même qu'un sous-titre servant à indiquer le nom d'un bloc, par exemple.

Les textes servant à l'enregistrement des doublages sont le pan le plus important de la plupart des jeux vidéo actuels, car les dialogues entre personnages forment souvent le corps de l'histoire et qu'il s'agit de l'une des parties comptant le plus de mots. Cependant, comme nous l'avons évoqué, *Minecraft* ne contient aucun dialogue et cette partie ne concernera donc pas notre cas. Les sous-titres, quant à eux, sont présents dans *Minecraft* sous différentes formes. En effet, comme nous pouvons le voir sur l'image ci-dessous, lorsqu'un bloc ou un objet est sélectionné dans la barre d'inventaire disponible en jeu (souvent appelée *hotbar*), son nom s'affiche quelques secondes sous la forme d'un sous-titre placé juste au-dessus de celle-ci au centre.

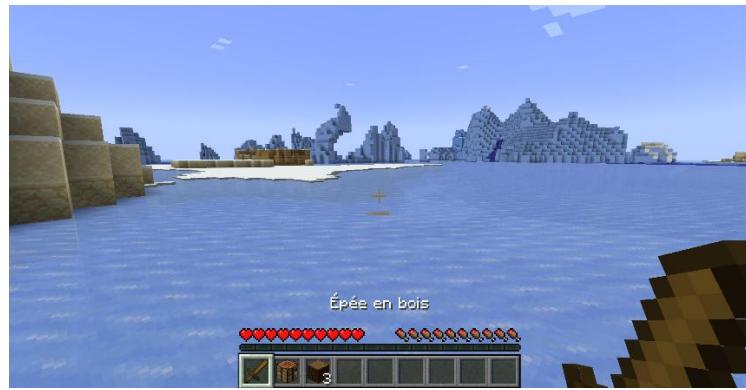


Figure 13 : Minecraft (Mojang, 2011). Exemple de sous-titre qui s'affiche lorsqu'un objet est sélectionné dans la hotbar.

Cependant, dans les jeux vidéo, contrairement aux films et aux séries, les sous-titres ne suivent pas de formes particulières, aussi bien au niveau de leur emplacement que de leur temps d'affichage (Bernal-Merino, 2015, p. 123). Nous retrouvons cette particularité dans *Minecraft*, où les différents types de sous-titres s'affichent à des endroits différents. Par exemple, un sous-titre d'une forme différente que la précédente apparaît lorsque la souris est placée sur un objet ou un bloc présent dans l'inventaire. Dans ce cas, le sous-titre sera affiché à côté de l'objet sélectionné jusqu'à ce que le joueur retire la souris du bloc.



Figure 14 : Minecraft (Mojang, 2011). Exemple de sous-titre qui s'affiche lorsqu'un objet est sélectionné dans l'inventaire.

Le cas des progrès est encore différent, car les titres de ceux-ci s'affichent à plusieurs endroits en prenant différentes formes qui peuvent toutes être vues comme une sorte de sous-titre. En effet, comme nous pouvons le voir sur la figure 15, lorsqu'un joueur obtient un progrès, le nom de ce progrès s'affiche dans la barre de chat, réservée aux messages entre joueurs et aux messages du système, mais également dans un encadré en haut à droite de l'écran.



Figure 15 : Minecraft (Mojang, 2011). Notifications de réalisation d'un progrès dans la barre de chat et dans un encadré en haut à droite de l'écran.

Le message qui s'affiche dans le chat ne correspond pas réellement à un sous-titre, mais devrait être dans une catégorie à part qui concernerait les chats des jeux multijoueurs. Cependant, comme Bernal-Merino n'a pas dédié de catégorie spécifique à ces messages, nous les classerons dans les sous-titres puisqu'ils en reprennent certains éléments, notamment le fait d'apparaître en jeu et d'être temporaires. Comme nous en avons déjà parlé, le titre du progrès s'affiche dans une couleur différente du reste du message : en vert lorsqu'il s'agit d'un progrès ou d'un objectif et en mauve lorsqu'il s'agit d'un défi. Cette différence de couleur permet de démarquer les défis des deux autres catégories de progrès, mais également de faire ressortir le titre du progrès dans l'ensemble du message affiché, comme l'explique Bernal-Merino : « [...] colours are needed to differentiate one type of information from another. » (Ibid, p. 129).

Le titre du progrès ainsi que la catégorie à laquelle il appartient s'affichent également en haut à droite de l'écran, sous une forme de notification qui disparaît après quelques secondes. Cette notification peut rentrer dans la catégorie des sous-titres telle qu'elle est décrite par Bernal-Merino, selon qui les sous-titres de jeux vidéo prennent de nombreuses formes différentes (Ibid, p. 123). Le cadre et le fond plus sombres permettent de faire ressortir les informations données et d'attirer l'attention du joueur sur celles-ci. La catégorie à laquelle le progrès appartient s'affiche en couleur, pour les mêmes raisons que le titre prend de la couleur dans le chat : pour permettre au joueur de différencier les informations. Ce type de sous-titres, contrairement aux messages dans le chat, présente une contrainte de place, car le titre du progrès doit rentrer en entier dans le cadre pour que l'information soit plus claire pour les joueurs. Lors de la traduction de ces titres, les traducteurs doivent donc faire attention à leur longueur, pour s'assurer qu'il puisse rentrer dans cette case, une tâche d'autant plus difficile dans la version française, puisque le français a un coefficient de foisonnement beaucoup plus élevé que l'anglais (Vandaele, 2019, p. 403), c'est-à-dire qu'il faut plus de place en français qu'en anglais pour exprimer la même information. Dans le cas des titres les plus longs, l'affichage de la notification du progrès change et la catégorie et le titre s'affichent un à

la suite de l'autre dans l'encadré, ce qui permet de ne pas couper le titre du progrès, mais qui sépare ce titre de la catégorie du progrès.

Les titres des progrès s'affichent donc sous forme de sous-titres lorsqu'ils s'affichent en cours de jeu quand le joueur accomplit les progrès. Toutefois, les sous-titres dans les jeux vidéo peuvent prendre énormément d'aspects différents, si bien qu'il est parfois difficile de les séparer d'autres messages qui s'affichent en jeu, comme les messages du chat. L'affichage sous forme de sous-titres est très pratique, car il permet de transmettre certaines informations aux joueurs en les détournant le moins possible de leur partie, mais il présente également une contrainte de place, que les traducteurs doivent prendre en compte pour éviter les problèmes d'affichage qui risquent de détériorer l'expérience de jeu.

Les trois prochaines catégories de textes ne seront pas analysées en détail puisque les succès ne peuvent pas y être inclus. Cependant, par souci d'exhaustivité, nous allons rapidement les décrire, car cette partie est consacrée aux types de textes présents dans les jeux vidéo et que ces textes existent également dans *Minecraft*, bien qu'ils ne soient pas l'objet de ce travail.

2.2.3. *Art*

La troisième catégorie est celle de l'*Art* qui, comme son nom l'indique, concerne les textes ayant une police d'écriture particulièrement stylisée (Bernal-Merino, 2015, p. 130). Cette catégorie fait principalement penser aux logos des jeux, mais elle comprend également tous les éléments écrits faisant partie des décors (Ibid, pp. 130-31). Dans le cas de *Minecraft*, seul le logo comportant le titre du jeu est stylisé, mais, le nom étant identique dans toutes les langues, il ne change jamais.

2.2.4. *Glossaries and TMs*

La quatrième catégorie concerne les glossaires et les mémoires de traduction. Bernal-Merino explique : « Although these would normally be classed as reference material and not text to be translated for the game as such, agencies and translators have to create or add to these files so as to enable the whole localization process » (Ibid, p. 132). Ces textes sont donc prévus comme des textes de références, mais finissent par être un outil essentiel lors de la localisation. Comme nous l'aborderons dans la partie consacrée aux traductions faites par les fans, *Minecraft* n'est pas un jeu localisé par des professionnels. Ce genre de glossaire n'a donc pas été prévu par l'équipe de développement, mais un glossaire¹³ créé par les fans s'occupant de la localisation est accessible depuis le site *Crowdin*. Ce glossaire n'est pas à proprement dit un glossaire bilingue servant

¹³ Lien vers le glossaire : <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1xxDvR2MrPUaxXwNfn-oJX-fBerEsZkfo/edit?gid=810030519#gid=810030519> (Dernier accès le 03/05/2025)

directement à la localisation, puisqu'il est utilisé pour expliquer les mots ou parties de mots qui ne doivent pas être localisés dans les différentes langues, afin que les joueurs du monde entier «partagent le même vocabulaire pour certains des éléments uniques de *Minecraft*», selon l'explication présente dans le glossaire.

2.2.5. *Packaging and Promotion*

La cinquième catégorie de *Packaging and Promotion* comprend les textes tels que le manuel, les documents de garantie ou encore le site web officiel du jeu. Le manuel est un document papier qui sert à expliquer comment jouer au jeu. *Minecraft* n'a pas de manuel papier, mais un «livre de recettes», qui permet aux joueurs de découvrir comment fabriquer tous les blocs et les objets, ce qui leur donne la possibilité d'avoir accès à tous ces blocs sans devoir faire de recherches sur Internet, ce qui les couperait du jeu. De plus, certains progrès, qui s'apparentent aux *tutorial achievements* de Montola et al. (2009, p. 2), servent à guider les joueurs au début du jeu et à leur expliquer certaines actions de base.

Le document de garantie correspond aux conditions d'utilisation que tous les joueurs doivent accepter lors de l'installation du jeu. Le site web rassemble souvent toutes les informations techniques et toutes les nouvelles concernant le jeu. Le site web de *Minecraft*¹⁴ permet d'obtenir toutes les explications concernant les diverses versions du jeu, mais aussi les crédits ou encore la boutique sur laquelle il est possible d'acheter le jeu. À l'heure actuelle, ce site est disponible en 21 langues, dont le français.

Bien que, comme nous l'aborderons dans la prochaine partie, la localisation de *Minecraft* soit un cas spécial pour un jeu de cette ampleur puisqu'il est traduit par des fans et qu'il n'a que peu de contenu écrit, il n'en reste pas moins un cas partageant les caractéristiques communes aux autres localisations de jeux vidéo.

VI. Localisation faite par les fans

La localisation de la version *Java* de *Minecraft* n'a jamais été faite par des professionnels, mais elle s'est toujours appuyée sur les fans du jeu, qui prennent de leur temps afin de le rendre accessible à autant de gens que possible. Bien qu'elle soit faite depuis le début par des fans, la localisation de *Minecraft* a tout de même changé. En effet, elle se trouvait au début dans des *mods*, des éléments créés par les joueurs et qui servent à modifier les jeux (O'Hagan, 2009, p. 106), avant d'être adoptée officiellement par le studio de développement. Elle est aujourd'hui organisée sur un site supervisé

¹⁴ <https://www.minecraft.net/fr-fr> (Dernier accès le 03/05/2025)

par le studio de développement, où sont rassemblées toutes les langues et sur lequel tous les fans peuvent participer.

1. *Mods*

Les premières localisations de *Minecraft* sont apparues dans des *mods* disponibles sur Internet lors de la version bêta du jeu. Le *modding* est une pratique qui « [modifie] directement le code des jeux pour y ajouter de nouveaux niveaux ou même pour en transformer radicalement les mécaniques ludiques [...] » (Barnabé, 2019, p. 84). Les *mods* servent à modifier la structure du jeu et pas son *gameplay* (Ibid, p. 87). Dans notre cas, *Minecraft* n'étant pas un jeu divisé par niveaux, mais un jeu bac à sable, les *mods* servent principalement à transformer l'aspect esthétique du jeu ou encore à ajouter des mécaniques. Les *mods* qui nous intéressent sont les *mods* de localisation qui ont ajouté d'autres langues que l'anglais original du jeu afin d'en faire profiter un public plus large. En effet, lors de sa version alpha, *Minecraft* était uniquement disponible en anglais alors que le jeu pouvait être téléchargé depuis partout dans le monde. Cette unique langue est sans doute due au fait que le jeu, à ses débuts, était développé par un studio indépendant qui manquait probablement de fonds pour faire localiser le jeu.

Toutefois, comme l'explique Bernal-Merino : « It seems clear that localisation matters enough for fans to feel compelled to take action when translation is not supplied or is so poorly done that it spoils the gaming experience » (Bernal-Merino, 2015, p. 214). Depuis l'arrivée d'Internet, il est beaucoup plus facile pour de simples joueurs d'avoir accès à des *mods* de localisation ou à des logiciels qui leur permettent de créer ces *mods* eux-mêmes. Beaucoup de jeux qui n'ont pas de traduction officielle ou dont la traduction n'est pas assez bonne pour les joueurs sont donc traduits par des fans qui veulent partager leur jeu favori avec autant de gens que possible. Cela a été le cas pour *Minecraft*, où, en l'absence de traduction officielle, les joueurs ont pris les choses en main et ont créé leurs propres versions localisées. Ils les ont ensuite partagées sur Internet afin d'en faire profiter le plus de gens possible.

De plus, *Minecraft* présente aussi un cas de fans qui souhaitent refaire eux-mêmes une localisation. En effet, certains joueurs de la version *Bedrock*, qui est traduite par des professionnels, ont créé des localisations non officielles du jeu dans différents *mods* qui utilisent en partie les localisations de *Minecraft Java*.

Les joueurs semblent donc préférer la qualité de la localisation de *Minecraft Java*, traduite par les fans, que celle de la version *Bedrock*, traduite par des professionnels. Cette qualité vient probablement du fait que les fans ont une très bonne connaissance du jeu et sont particulièrement

motivés à créer la meilleure traduction possible (O'Hagan, 2009, p. 102). Les fans risquent moins de traduire de façon erronée un passage, car ils connaissent parfaitement le contexte de ce passage et les mécaniques qui l'entourent.

De plus, il faut rappeler que les *mods* ont beaucoup de popularité sur *Minecraft* en raison de son genre, le genre bac à sable qui laisse beaucoup de créativité aux joueurs. Il est d'ailleurs le jeu avec le plus de *mods* disponibles sur Internet. Nous pouvons le voir par exemple sur le site *Curseforge*¹⁵, l'un des nombreux sites de *mods* existants, où près de 210 000 *mods* différents sont proposés. Cette facilité d'accès aux *mods* a certainement été l'un des facteurs de popularité des *mods* de localisation dès les premières heures du jeu et, dans la quantité de *mods* disponibles, il est évident que certains se sont démarqués grâce à leur qualité.

Ces localisations semblent également avoir été appréciées par Mojang, puisqu'en 2011, *Minecraft* a adopté ses premières traductions officielles, qui découlaient directement de ces *mods*, et que, dès 2012, un projet commun et ouvert au public a vu le jour sur le site *Crowdin*.

2. *Crowdsourcing*

Crowdin est un site Internet de *crowdsourcing* sur lequel sont rassemblées les différentes localisations du jeu. Le *crowdsourcing* est défini par Bernal-Merino comme « [...] a practice that consists in obtaining needed services, ideas, or content by soliciting contributions from a large group of people and especially from the online community rather than from traditional employees or suppliers » (Bernal-Merino, 2015, p. 212). Il s'agit donc de rassembler toutes les personnes qui souhaitent participer à la localisation de *Minecraft* et de les faire travailler ensemble en fonction de la langue afin de créer des discussions et d'aboutir à la meilleure localisation possible. En effet, comme l'explique Fanny Barnabé, la mise en commun des idées grâce aux sites Internet permet aux participants d'échanger des conseils sur les choses à faire ou non et de réfléchir ensemble grâce à la discussion (Barnabé, 2019, p. 85).

Le projet de localisation de *Minecraft* sur *Crowdin* compte plus de 42 000 membres répartis entre les différentes langues¹⁶. Chacun de ces membres peut proposer une traduction, qui doit être approuvée par un superviseur, ou peut proposer une nouvelle langue dans laquelle localiser le jeu. Les membres votent pour la traduction qu'ils préfèrent d'un mot ou d'une phrase et la proposition ayant reçu le plus de votes sera celle utilisée dans le jeu. Le fait de réunir l'ensemble des traductions sur un même site permet également d'établir certaines règles qui seront suivies dans toutes les

¹⁵ Lien vers la page *Minecraft* du site *Curseforge* : <https://www.curseforge.com/minecraft> (Dernier accès le 03/05/2025)

¹⁶ Le lien vers le site *Crowdin* est disponible dans la note de bas de page n° 8 à la page 10.

langues et ainsi d'établir une cohésion entre toutes les langues. Pour ce faire, le site *Crowdin* donne accès à un glossaire de mots qui ne doivent pas être traduits, peu importe la langue¹⁷. C'est notamment ce glossaire qui explique que le nom des dimensions, comme le *Nether* ou l'*End*, ne doit pas être traduit, raison pour laquelle le français utilise également ces mots.

Nous pouvons voir sur le site de *Crowdin* que le français de France, par opposition au français québécois qui est également disponible dans le choix de langue, est l'une des langues les mieux développées puisque 100 % du jeu a été localisé et que 100 % des propositions ont été approuvées. Cependant, il semble y avoir une possibilité de conflit d'intérêts puisque les personnes chargées de la relecture peuvent également proposer des traductions, qu'elles peuvent ensuite approuver elles-mêmes.

La qualité de la localisation française semble convenir aux joueurs et aux personnes participant sur le site *Crowdin*, puisque très peu de propositions de changement sont émises. Cette apparente qualité est d'autant plus appréciée que la version *Bedrock*, localisée par des professionnels, ne semble pas convenir à tous les joueurs, qui ont créé une page *Crowdin* non officielle pour améliorer la qualité de la localisation française de cette version du jeu. Dans ce cas de figure, la connaissance du jeu par les personnes participant à la localisation semble plus importante pour les joueurs que l'aspect professionnel de cette dernière, comme le dit Minako O'Hagan : « The quality of fan translation can be variable (Díaz-Cintas & Muños Sánchez, 2006)¹⁸, but there are instances of fans' apparent lack of formal translator training being compensated for by their genre-knowledge (O'Hagan, 2008)¹⁹ » (O'Hagan, 2009, p. 101). Il est bon de rappeler que la connaissance manifeste du jeu n'est pas la seule chose à prendre en compte dans la qualité de la traduction puisque ce genre de traduction faite par les fans ne s'accompagne pas de contraintes de temps comme celle d'un professionnel.

Les localisations de la version *Java* de *Minecraft*, qu'elles proviennent de *mods* ou de *crowdsourcing*, sont créées par des fans. La différence principale entre les deux est que, dans le cas du *crowdsourcing*, les localisations sont centralisées sur un même site et supervisées par le studio de développement. En effet, ces deux méthodes suivent les quatre points principaux des traductions faites par les fans selon O'Hagan (Ibid, pp. 101 – 102) puisque : la collaboration entre les fans est très bien organisée grâce à différents sites Internet, notamment aux forums dans le cas des *mods* ou au site *Crowdin* dans

¹⁷ Le lien vers ce glossaire est disponible dans la note de bas de page n° 13 à la page 43.

¹⁸ Cité dans : O'Hagan, Minako. « Evolution of User-Generated Translation : Fansubs, Translation Hacking and Crowdsourcing ». *The Journal of Internationalization and Localization*, vol. 1, n° 1, janvier 2009, p. 94-121.

¹⁹ Cité dans : O'Hagan, Minako. « Evolution of User-Generated Translation : Fansubs, Translation Hacking and Crowdsourcing ». *The Journal of Internationalization and Localization*, vol. 1, n° 1, janvier 2009, p. 94-121.

le cas du *crowdsourcing* ; la pratique a été acceptée par les ayants droit, car ils savent qu'elle est rendra leur jeu accessible à un public plus étendu ; les gens qui participent sont motivés, car ils passent du temps à localiser le jeu sans être payés pour en faire profiter le plus de monde possible ; et la connaissance du domaine par les traducteurs amateurs compense leur manque de formation professionnelle.

En résumé, dans *Minecraft*, la localisation a différentes origines : la localisation de la version *Bedrock* est faite par des professionnels, tandis que la version *Java* est faite par des amateurs. La version *Java*, qui est celle que nous analysons dans ce travail, provient de *mods*, qui sont très communs pour ce jeu et qui sont facilement partagés grâce à Internet. Les traductions de fans présentes dans ces *mods* étaient grandement appréciées par les joueurs, au point où elles ont été officiellement adoptées dans le jeu en 2011. Depuis lors, les fans ont toujours traduit les mises à jour du jeu, car la qualité de leur travail est appréciée et que leur main-d'œuvre gratuite permet à l'éditeur, Mojang, de ne pas payer pour la localisation, bien qu'il reste aux commandes du projet en supervisant le site *Crowdin*, sur lequel sont rassemblées toutes les localisations officielles. Ce *crowdsourcing* qui est organisé et supervisé par Mojang est l'évolution logique des *mods* de localisation qui étaient tant appréciés par les joueurs, car de cette façon, la qualité des localisations faites par les fans de *Minecraft* est conservée, même dans la localisation officielle du jeu. Cette qualité tant appréciée par les joueurs de la version *Java* semble manquer aux joueurs de la version *Bedrock*, qui a été localisée par des professionnels, car les fans sont nombreux à créer leur propre traduction pour cette version du jeu.

VII. Analyse de la traduction

1. Corpus

Comme nous l'avons évoqué plus tôt, dans ce travail, nous n'analyserons pas la totalité des textes présents dans *Minecraft*, mais uniquement les titres des progrès. Ce choix s'explique par le fait que ces titres sont majoritairement composés de jeux de mots et de références à la culture populaire qui ont tous été localisés en prenant en compte leur contexte en jeu. Nous avons donc estimé que cette partie serait la plus intéressante à analyser du point de vue traductologique, car ces références et jeux de mots représentent des difficultés pour les traducteurs, qui doivent tenter de les préserver dans la version française. De plus, les progrès ont déjà été étudiés, mais pas dans une étude de la localisation et nous souhaitons donc mettre en lumière cet aspect méconnu des progrès.

Notre corpus se compose de l'ensemble des titres des progrès de la version *Java* de *Minecraft* et leur traduction française lors de la mise à jour 1.21, sortie en juin 2024²⁰. Après cette mise à jour,

²⁰ *Minecraft* est un jeu en constante évolution qui reçoit régulièrement des mises à jour. Certains nouveaux progrès peuvent donc apparaître dans les versions ultérieures, tandis que d'autres peuvent être amenés à changer, ainsi que leur

Minecraft comportait 122 progrès ; notre corpus est donc composé des titres de ces progrès en anglais ainsi que de leur traduction en français de France²¹. Nous avons rassemblé ces titres dans un corpus Excel après avoir débloqué tous les progrès en jeu grâce à une commande et nous avons utilisé divers sites Internet²² afin de nous assurer que tous les progrès étaient bien présents. L'ensemble de ces titres de progrès ainsi que leur traduction française et la stratégie de traduction employée sont disponibles dans les annexes, car lors de cette analyse, nous ne nous concentrerons que sur les cas les plus intéressants ou représentatifs.

2. Méthodologie

Afin d'effectuer une analyse qualitative des stratégies utilisées par les traducteurs français pour traduire les titres des progrès, nous allons tout d'abord examiner chaque titre anglais pour déterminer s'il se base sur une référence à un élément de la culture populaire ou sur un jeu de mots ainsi que la partie du *gameplay* qui y est associée. Parmi les titres qui ne contiennent pas de référence ou de jeux de mots, certains comprennent des traits d'humour ou alors un simple rappel d'un élément de *gameplay* lié au progrès.

Nous retrouvons deux types de jeux de mots dans les titres des progrès de *Minecraft*. Ces deux types de jeux de mots sont tirés d'un article de Morcos, qui les appelle « jeux de mots phoniques » et « jeux de mots morpho-lexicaux » (Morcos, 2019). Le premier type s'appuie sur les unités sonores pour produire un effet humoristique en rapprochant deux unités sonores semblables, mais dont la signification varie (Ibid, p. 132), par exemple, le titre de progrès anglais « Withering Heights » est un jeu de mots phonique qui joue sur la similarité entre *wuthering* et *withering*. Le deuxième, quant à lui, joue avec les entités lexicales, les mots, en détournant certaines expressions ou en faisant des répétitions (Ibid, p. 138), par exemple le titre « Crafter Crafting Crafters » est un jeu de mots morpho-lexical qui se sert de la répétition pour créer un effet humoristique.

Notre analyse consistera à expliquer les stratégies de traduction utilisées pour localiser les titres de progrès dans *Minecraft*. Nous nous baserons sur les travaux de Dado et Gishti (2021), de Delisle et Fiola (2013) et de Schäler (2010) dans lesquels nous repèrerons les stratégies qui correspondent aux traductions des titres de progrès. Nous donnerons ensuite les définitions de ces stratégies telles qu'elles sont données par les auteurs, nous expliquerons comment nous les avons ajustées à notre

titre et la traduction de celui-ci. De plus, la traduction de *Minecraft* édition *Java* est faite par des fans, qui sont regroupés sur une même plateforme, et votent afin d'élire les traductions qu'ils estiment être les plus adaptées, il n'est donc pas exclu que certaines traductions changent grâce à ce vote populaire.

²¹ Cette précision est donnée afin d'éviter toute confusion avec la version de *Minecraft* en français québécois, qui est également disponible en jeu.

²² Nous avons notamment utilisé le site *Minecraft Wiki*, accessible via <https://minecraft.fandom.com/wiki/Advancement> (dernier accès le 24/07/2025).

cas et nous donnerons des exemples représentatifs de titres de progrès ayant été traduits grâce à cette stratégie.

Nous avons choisi de structurer notre analyse en la divisant entre chacune des stratégies de traduction que nous avons décelées dans l'ensemble des titres de progrès, car celles-ci sont le point central de notre analyse. Nous classerons chacun des progrès dans la stratégie qui nous semble être la plus marquante et nous n'associerons donc qu'une seule stratégie par progrès. Il serait tout à fait possible de classer certains progrès dans plusieurs stratégies, cependant, dans le cadre de ce travail, nous nous sommes concentrée que sur une seule stratégie par progrès afin de pouvoir nous pencher plus en détail dessus²³.

3. Analyse par stratégie de traduction

Le rôle du titre d'un progrès est de guider les joueurs en leur offrant certaines informations sur le *trigger* de ce même progrès. Les titres se doivent donc d'avoir un lien avec ce *trigger* dans toutes les langues, sans quoi ils perdent leur fonction première. Dans Minecraft, les titres des progrès ont également une deuxième fonction, qui est d'amuser les joueurs grâce à des références, des expressions ou encore des jeux de mots. Cet aspect humoristique est une partie essentielle des titres, car il donne envie aux joueurs d'accomplir les progrès afin de découvrir d'autres traits d'humour. Les traducteurs doivent donc jongler entre le fait de conserver des titres qui peuvent guider les joueurs sur les actions à effectuer et le fait de conserver l'humour qui donne envie aux joueurs de jouer.

Afin de parvenir à cet équilibre, les traducteurs francophones ont utilisé huit stratégies de traduction, qui influent toutes différemment sur le guidage, le lien avec le *trigger* du progrès, mais aussi sur l'humour, les références et les expressions. Bien entendu, il est parfois possible d'associer une traduction à plus d'une stratégie, cependant, nous avons fait le choix de ne préciser que la stratégie la plus marquante pour chaque progrès afin de pouvoir les analyser plus en profondeur.

Ces huit stratégies de traduction proviennent des articles de Dado et Gishti (2021), de Delisle et Fiola (2013) et de Schäler (2010). Nous avons retenu trois stratégies dans l'article de Dado et Gishti : le report (2021, p. 167), l'acclimatation (Ibid, p. 170) et la substitution (Ibid, p. 169). Nous retiendrons quatre stratégies de l'article de Delisle et Fiola : la traduction littérale (2013, p. 689), l'adaptation (Ibid, p. 641), la modulation (Ibid, p. 670) et la création discursive (Ibid, p. 650). Nous

²³ Le texte présent dans les tableaux est directement repris du jeu. Pour cette raison, certains mots que nous mettons habituellement en italique ne prendront pas cette forme dans les tableaux, car ils ne sont pas écrits en italique dans le jeu, comme par exemple le mot *Nether*.

n'utiliserons qu'une seule stratégie de l'article de Schäler : la réutilisation de traductions existantes (2010, s.p.).

3.1. Report

Cette stratégie est définie par Dado et Gishti comme : « [...] le fait de “reporter” les éléments culturels contenus dans l’œuvre originale tels quels [...] » (2021, p. 167) ; les titres de progrès compris dans cette catégorie sont donc les mêmes en français qu’en anglais, ils n’ont pas été traduits.

Cette stratégie de traduction est la moins employée parmi les titres des progrès de *Minecraft*. En effet, seuls quatre d’entre eux utilisent cette stratégie. Néanmoins, nous pouvons séparer cette utilisation en deux cas de figure : le premier est le report de certains noms présents dans le jeu et qui n’y sont jamais traduits et le second est le report d’un élément de la culture populaire connu à la fois dans la culture anglophone et dans la culture francophone.

3.1.1. Report de noms intradiégétiques

Le premier cas de figure est utilisé dans trois des quatre titres qui emploient cette stratégie de traduction. Cette stratégie de traduction est principalement utilisée pour respecter le code établi entre les traducteurs des différentes langues, qui veut que certains éléments du jeu restent identiques entre toutes les langues afin de garder une cohésion d’ensemble.

#	Anglais	Français	Description
1	Minecraft	Minecraft	Le cœur et l’histoire du jeu
17	Nether	Nether	Bienvenue en enfer
41	The End	L’End	... ou le commencement ?

Comme nous pouvons le voir, ces progrès n’ont pas été traduits, car ils portent le nom du jeu, ou le nom de deux dimensions²⁴ présentes dans le jeu qui ne sont jamais traduites. Ici, la stratégie de report a été adoptée afin de suivre les règles établies par les fans lors de la localisation du jeu, dont nous avons parlé dans la partie consacrée à la localisation faite par les fans (p. 47).

Cependant, les reports peuvent également subir des ajustements afin de mieux les introduire dans la langue cible, dans notre cas, le français. Comme nous pouvons le voir, dans l’exemple numéro 41, le titre a été ajusté en replaçant le déterminant présent devant le nom de la dimension. Cet

²⁴ Pour rappel, dans *Minecraft*, il existe trois mondes différents, qui sont appelés dimensions, le *Nether* et l’*End* sont deux d’entre elles, la troisième étant le monde de départ du jeu.

ajustement a été effectué, car les noms des dimensions ne comprennent pas de déterminant et ils sont donc naturellement remplacés en français par les joueurs²⁵. Les traducteurs ont donc fait le choix de traduire de la façon la plus naturelle possible pour les joueurs francophones.

Ces titres ont donc été reportés en français afin de conserver une cohérence dans l'ensemble du jeu et entre les différentes langues disponibles. Toutefois, le fait de ne pas traduire ces titres, et donc les noms des dimensions, pourrait provoquer une perte de sens chez certains joueurs. En effet, le nom des dimensions donne des informations à propos de ces dimensions aux joueurs qui comprennent l'anglais. Par exemple, le nom « End » permet aux joueurs de comprendre que cette dimension est prévue comme la « fin » du jeu, tandis que le nom « Nether » est souvent associé à l'au-delà et à l'enfer en anglais, ce qui correspond à l'esthétique de cette dimension, qui est faite pour rappeler l'enfer chrétien. Dans ce cas, les traducteurs ont préféré maintenir une cohésion entre les différentes langues du jeu plutôt que la compréhension de toutes les nuances de ces noms par les joueurs.

Néanmoins, dans le cas de ces trois titres, il n'était pas non plus conseillé de changer totalement le référent, car leur nom permet d'établir le début du jeu dans le cas du progrès « Minecraft » ou encore le nom des dimensions dans lesquelles le joueur vient d'entrer dans le cas des progrès « Nether » et « L'End ». Étant donné le fait que ces trois progrès sont les progrès de base de leur catégorie, ils doivent établir l'aspect principal du reste des progrès dans leur catégorie respective. Le titre « Minecraft » permet de faire comprendre aux joueurs que cette catégorie concerne la base du jeu et les titres « Nether » et « L'End » permettent aux joueurs de mettre un nom sur les dimensions associées à ces progrès. Dans ce cas, il est donc important que les progrès conservent un titre cohérent avec le reste du jeu.

3.1.2. Report d'éléments de la culture populaire

Le deuxième cas de figure concerne le quatrième progrès qui utilise la stratégie du report. Dans ce cas, cette stratégie a été employée parce que la référence utilisée en anglais est également utilisée en français, les joueurs francophones sont donc capables de la comprendre et d'en connaître le référent.

#	Anglais	Français	Description
12	Ice Bucket Challenge	Ice Bucket Challenge	Obtenez un bloc d'obsidienne.

²⁵ Par exemple, la dimension *Nether* est appelée le *Nether* par les joueurs francophones, et pas *the Nether*.

Le titre de ce progrès fait référence au *Ice Bucket Challenge*, un défi qui a vu le jour en 2014 et qui consistait à se filmer en train de se renverser un seau d'eau glacée sur la tête et à appeler aux dons pour la recherche contre la sclérose latérale amyotrophique²⁶. Bien que ce défi ait vu le jour aux États-Unis, il s'est rapidement exporté en Europe, et donc en France, en conservant le même nom et le même principe²⁷.

Dans ce cas, un report du titre est possible, car le titre anglais suit la logique avancée par Dado et Gishti puisqu'il s'agit « [d'un terme] qui [a] déjà une portée internationale et dont le référent peut être facilement interprété » (Dado & Gishti, 2021, pp. 167-168). Ce terme étant entré dans la culture populaire francophone, les joueurs savent donc à quoi il fait référence et peuvent comprendre le lien avec le *trigger* du progrès, même en français.

De prime abord, le *trigger* du progrès ne semble pas avoir de lien avec son titre, car afin d'accomplir ce progrès, le joueur doit obtenir un bloc d'obsidienne dans son inventaire. Cependant, dans *Minecraft*, l'obsidienne est un bloc qui se crée lorsque de la lave entre en contact avec de l'eau, donc, les joueurs créent souvent de l'obsidienne en versant un seau d'eau sur une étendue de lave. Le rapport entre le titre du progrès et son *trigger* vient donc du seau d'eau, un élément utilisé dans le défi *Ice Bucket Challenge*, mais aussi dans ce progrès.

Le titre de ce progrès a pu être localisé grâce à un report, car la référence présente en anglais existe sous le même nom en français et est connue dans les deux langues. Il n'était donc pas nécessaire pour les traducteurs de changer totalement de référence ou de donner une traduction à celle présente en anglais.

Comme nous l'avons précisé plus tôt, cette stratégie de traduction n'a été utilisée que quatre fois sur l'ensemble des titres de progrès, ce qui fait d'elle la stratégie la moins utilisée. Les traducteurs ont uniquement utilisé cette stratégie lorsque les titres anglais utilisent des noms qui font partie d'éléments ludiques qui ne sont traduits dans aucune langue, comme le nom des dimensions et quand la référence anglaise provient d'un élément présent dans la culture francophone sous le même nom.

3.2. L'acclimatation

L'acclimatation est définie par Dado et Gishti comme : « [...] la stratégie par laquelle les culturèmes du texte de départ sont remplacés par des désignateurs culturels de la langue-culture d'arrivée. » (Ibid, p. 167), il s'agit donc d'une stratégie qui consiste à remplacer les culturèmes présents dans le

²⁶ <https://www.als.org/ibc> (Dernier accès le 27/07/2025)

²⁷ <https://www.defigivre.org/la-recherche-avance> (Dernier accès le 04/08/2025)

texte source par d'autres culturèmes de la langue cible. Les culturèmes sont « [...] des éléments ou des traits dont l'ensemble constitue une civilisation ou une culture » (Ballard, 2005, p. 126)²⁸, dans notre cas, nous considérerons toutes les références à d'autres œuvres et toutes les expressions propres à une culture comme étant des culturèmes, qui proviennent pour la plupart de la culture populaire et de la culture Internet. Nous regroupons donc sous cette stratégie tous les progrès dont le titre anglais et le titre français sont deux références ou expressions différentes. Afin d'utiliser de la façon la plus cohérente et complète possible les ouvrages de Delisle et Fiola, de Dado et Gishti et de Schäler, nous n'avons pas inclus dans cette catégorie les titres de progrès comprenant une référence ou une expression en anglais et dont la traduction française est la traduction officielle ou communément admise, car ces progrès font partie d'une autre stratégie de traduction.

Cette stratégie est utilisée vingt-trois fois dans l'ensemble des titres des progrès, cependant, nous n'analyserons que quatre de ces titres et leur traduction en détail afin de donner des exemples représentatifs et éviter toute redondance.

Les deux premiers cas que nous allons analyser sont des titres dont la version anglaise est une référence à une chanson, qui, comme nous allons le voir, a été remplacée par une référence à une autre œuvre.

#	Anglais	Français	Description
28	Country Lode, Take Me Home	Le Petit Poucet	Utilisez une boussole sur un bloc de magnétite.
31	Spooky Scary Skeleton	Qu'on lui coupe la tête	Obtenez un crâne de Wither squelette.

Le progrès 28 « Country Lode, Take Me Home », dont le titre est une référence à la chanson *Take Me Home, Country Roads* de John Denver, est une acclimatation à laquelle un jeu de mots en lien avec le *trigger* du progrès a été ajouté. En effet, comme l'explique la définition, ce progrès s'obtient lorsque le joueur utilise une boussole sur un bloc de magnétite (*lodestone*), ce qui lui permettra, par la suite, de retrouver son chemin jusqu'à ce bloc. Le mot « Roads » a donc été remplacé par le mot « Lode », avec qui il partage une certaine sonorité, créant ainsi un jeu de mots phonétique et morpho-lexical, tout en faisant référence au principe de ce bloc, retrouver son chemin, grâce au titre original de la chanson, qui parle de rentrer chez soi. Dans ce cas, les deux composantes du titre anglais, à savoir la référence à la chanson de John Denver et le jeu de mots, mettent en avant

²⁸ Cité dans : Dado, F., & Gishti. E. « La problématique du transfert culturel : le cas de quelques culturèmes dans *Madame Bovary* de Flaubert ». *Synergies Europe*, no 16, 2021, p. 163-174.

deux aspects distincts du *trigger* de ce progrès : le principe de rentrer chez soi, de retrouver son chemin et le nom du bloc utilisé, la *lodestone*.

La traduction française a été effectuée grâce à une acclimatation et nous y retrouvons donc également une référence, bien que celle-ci soit complètement différente de la référence présente dans la version source. Comme nous pouvons le voir dans le tableau précédent, la version française du titre de ce progrès est « Le Petit Poucet », une référence au conte de Charles Perrault. L'aspect de musicalité et le jeu de mots présents dans la version anglaise sont perdus en français. Toutefois, cette acclimatation a permis aux traducteurs français de localiser le titre en utilisant une référence plus connue par les joueurs francophones et qui conserve un lien avec le *trigger* du progrès. En effet, l'aspect de retrouver son chemin est également présent dans cette référence, puisque ce conte raconte l'histoire d'un garçon qui retrouve son chemin grâce à une piste de cailloux, qu'il avait préalablement laissés derrière lui. De plus, le fait que le Petit Poucet retrouve son chemin grâce à des cailloux permet de faire un lien avec le bloc de magnétite, utilisé dans ce progrès, ce bloc faisant office de « caillou » que les joueurs suivent pour retrouver leur chemin.

Dans ce cas, les traducteurs ont fait le choix d'effectuer une acclimatation, car, contrairement au cas du titre « Ice Bucket Challenge », ils ont estimé que la référence anglaise de la chanson de John Denver n'était pas assez connue dans la culture francophone pour être reportée directement. De plus, le jeu de mots n'aurait pas fonctionné en français puisque le bloc à la base de ce jeu de mots n'a pas le même nom dans les deux langues. Les traducteurs ont donc préféré utiliser une autre référence, qui serait plus connue parmi les joueurs francophones, et qui conserverait également un lien avec le *trigger* de ce progrès. Cette acclimatation permet donc aux joueurs francophones de comprendre la référence et de pouvoir y associer le progrès qu'ils viennent d'accomplir.

Le deuxième exemple d'acclimatation est le progrès 31 « Spooky Scary Skeleton », qui est une référence à la chanson *Spooky Scary Skeletons* d'Andrew Gold. Cette chanson est très connue sur Internet et est devenue un même²⁹, sa présence dans le jeu est donc un clin d'œil à la culture populaire d'Internet. Nous pouvons voir que dans ce cas, comme dans le cas précédent, le titre a été légèrement altéré afin de mieux correspondre au *trigger* du progrès. En effet, ce progrès s'obtient lorsque le joueur récupère la tête d'un squelette après l'avoir tué. Le titre de la chanson est ici ironique puisqu'une fois tué, le squelette perd tout aspect effrayant qu'il aurait pu avoir, ce qui rend l'association de ce titre et de l'action effectuée comique.

²⁹ Selon le Robert en ligne : « Image, vidéo ou texte humoristique diffusé largement sur Internet et faisant l'objet de nombreuses variations. » <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/meme> (Dernier accès le 04/08/2025)

En français, les traducteurs ont choisi de remplacer cette référence, car, même si cette dernière est également connue dans la culture Internet francophone, elle l'est beaucoup moins que chez les anglophones, et faire un report n'aurait pas permis à tous les joueurs francophones de comprendre et d'apprécier cette référence. Les traducteurs ont donc choisi de remplacer cette référence en faisant une acclimatation et en utilisant une référence plus connue en français. La référence qui a été choisie en français n'est pas du tout associée à la culture Internet, contrairement à la référence anglaise, puisqu'il s'agit de la fameuse phrase « Qu'on lui coupe la tête » prononcée par la Reine de cœur dans *Alice au pays des merveilles*. Dans ce cas, la version française du titre se concentre sur un autre aspect du *trigger*, le fait que le joueur doive obtenir une tête coupée pour accomplir le progrès, tandis que la version anglaise se concentre sur le type de monstre nécessaire à la réalisation de ce progrès.

Dans cet exemple, nous pouvons voir que les références utilisées en français après une acclimatation ne se concentrent pas toujours sur le même aspect du *trigger* que dans la version anglaise même si les traducteurs semblent toujours chercher une référence connue dans la culture francophone qui a un rapport avec un aspect de celui-ci.

Comme nous avons pu le voir avec les deux exemples précédents, lorsqu'ils effectuent une acclimatation, les traducteurs semblent principalement chercher une référence connue par les joueurs francophones, et qui a un lien avec un aspect du *trigger* du progrès ; ils ne recherchent pas de correspondance entre les cercles de la culture auxquelles ces références appartiennent. Cependant, comme nous allons le voir dans le prochain exemple, certaines acclimatations mobilisent des références qui peuvent être considérées comme appartenant au même pan de leur culture respective.

#	Anglais	Français	Description
32	Withering Heights	Les Witherables	Invoquez le Wither.

Le progrès 32 est celui de « Withering Heights », dont le titre est composé d'un jeu de mots se basant sur l'œuvre *Wuthering Heights* (*Les Hauts de Hurlevent*³⁰) d'Emily Brontë³¹ et sur l'un des monstres présents dans le jeu, le *Wither*. L'utilisation du nom de ce classique de la littérature anglaise ne semble pas avoir de rapport avec le *trigger* du progrès, autre que la possibilité d'en faire un jeu de

³⁰ En français, le titre de ce livre est parfois orthographié comme *Les Hauts de Hurle-Vent*.

³¹ Ce titre pourrait également être une référence à la chanson de Kate Bush *Wuthering Heights*, cependant, les deux ayant le même titre, il nous est impossible de savoir à quelle version ce progrès fait référence. De plus, la chanson s'inspire directement du roman et aborde les mêmes thèmes que celui-ci, tout lien possible entre le roman et le progrès serait donc le même que celui entre la chanson et le progrès.

mots, car le progrès consiste simplement à invoquer ce monstre. Dans ce cas, étant donné le fait que la référence n'a pas de lien avec le *trigger* du progrès, mais qu'elle sert simplement de base à un jeu de mots phonique et morpho-lexical, qui, lui, possède un lien avec le progrès, les traducteurs ont également recherché une référence qui leur permettrait de faire un jeu de mots du même genre.

En anglais, le jeu de mots phonique se base sur la sonorité semblable entre *Wuthér* et *Wither*, ce dernier étant le nom du monstre dont l'invocation active le progrès. La similarité entre les deux sonorités a été utilisée afin de créer un jeu de mots qui, contrairement à la référence seule, a un lien avec le *trigger* du progrès. Afin de traduire ce titre et le jeu de mots qu'il contient, les traducteurs ont dû rechercher dans leurs connaissances une œuvre qui leur permettrait également de faire un jeu de mots phonétique en employant ce même aspect du *trigger*; ils ont donc effectué une acclimatation en remplaçant totalement la référence présente dans le texte source par une autre, plus adaptée à la culture cible.

La référence choisie par les traducteurs francophones est le titre du roman de Victor Hugo *Les Misérables*, auquel le même jeu de mots a été appliqué : les deux premières syllabes *misér* ont été remplacées par le nom du monstre *Wither*³², car les deux sont proches phonétiquement s'ils sont prononcés à la française. Cette référence, tout comme la référence du titre anglais, n'a pas de lien avec le *trigger* du progrès, mais elle sert simplement de base afin de créer un jeu de mots en lien avec celui-ci.

Toutefois, dans ce cas de figure, la référence française partage certains aspects communs avec la référence anglaise. En effet, les deux œuvres sont des romans classiques du XIX^e siècle, le premier, utilisé dans la version anglaise, est un roman anglais, tandis que l'autre, utilisé dans la version française, est un roman français. Les joueurs francophones peuvent donc profiter d'une traduction qui fait appel au même type de référent que les joueurs anglophones, tout en partageant le même jeu de mots.

Dans les progrès 28, 31 et 32 que nous avons observés jusqu'à maintenant, l'acclimatation permettait aux traducteurs d'utiliser une référence que le public francophone connaît mieux que celle utilisée en anglais. En effet, les progrès 28 et 32 que nous avons analysés utilisent tous les deux des références propres à la culture francophone et, bien que le numéro 31 provienne d'un roman anglais, ce roman est suffisamment connu dans la culture francophone pour qu'une de ses phrases soit utilisée et comprise par les joueurs francophones. Cependant, dans certains cas, la référence

³² Le nom de ce monstre fait partie des termes qui ne doivent pas être traduits dans les différentes langues, selon le lexique établi sur le site *Crowdin*, qui rassemble l'ensemble des traducteurs et des traductions du jeu, c'est donc pour cela que le même mot est utilisé dans les versions anglaise et française du jeu de mots.

utilisée en français après l’acclimatation n’a pas de lien aussi profond avec la culture francophone et semble être utilisée afin de mieux coller au *trigger* du progrès et pas à la culture d’arrivée de la localisation.

#	Anglais	Français	Description
63	Sneak 100	Sans un bruit	Faufilez-vous près d'un capteur sculk ou d'un Warden pour l'empêcher de vous détecter.

Dans ce dernier exemple, le titre anglais du progrès fait référence au jeu vidéo *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda, 2011) dans lequel le joueur possède différentes capacités, dont la capacité « furtivité » (*sneak*), qu’il peut augmenter jusqu’au niveau 100. La référence a ici un lien direct avec le *trigger* du progrès, puisque pour accomplir ce progrès, le joueur doit se faufiler près d’un bloc ou d’un monstre qui détectent tous les deux le bruit du joueur, ce qui demande de la furtivité. Cette référence est bien connue par les joueurs, car *Skyrim* est un jeu très célèbre, en plus d’être à la base de beaucoup de mèmes sur Internet, bien que ce genre de mèmes soit souvent ironique.

Néanmoins, malgré le succès de *Skyrim* en France, les traducteurs n’ont pas choisi de faire un report de ce titre de progrès, ni d’utiliser la traduction officielle de *Skyrim*, mais ils ont choisi d’effectuer une acclimatation et d’utiliser une autre référence pour le titre français. En effet, en français, le titre fait référence au film d’horreur *Sans un bruit*. Dans ce film, comme son titre l’indique, les personnages doivent éviter de faire du bruit, qui attire les monstres. Le lien entre le film et ce progrès est clair, car dans les deux cas les monstres sont attirés par le bruit, la référence fait donc le lien avec le *trigger* du progrès. Cependant, cette référence, en plus de perdre la relation avec les jeux vidéo ou la culture Internet comme celle de la version anglaise, n’est ni spécifique à la culture francophone, comme l’étaient les références des progrès 28 et 32, ni présente dans une œuvre anglaise devenue un classique en français, comme pour le progrès 31. Dans ce cas, les traducteurs semblent avoir choisi une référence, non pas parce qu’ils estimaient que les joueurs reconnaîtraient plus facilement cette référence, mais parce qu’elle collait mieux au progrès.

L’acclimatation est la deuxième stratégie la plus utilisée dans la traduction des titres de progrès de *Minecraft* avec 23 cas sur l’ensemble des 122 progrès. L’origine des références utilisées en français et en anglais varie énormément. En effet, en anglais, les références proviennent principalement de chansons, tandis qu’en français, les titres viennent majoritairement d’expressions. Cet écart entre les origines des références fait sens, car cette stratégie consiste à utiliser deux références distinctes en fonction de la langue. Les traducteurs se concentrent donc sur le fait de conserver le même

rapport au *trigger* que dans la version anglaise, plutôt que sur le fait de trouver une traduction qui correspondrait à la référence anglaise. Nous pouvons notamment voir que dans les quatre cas que nous avons analysés, seul le progrès 31 utilise une référence qui se rapporte à un autre élément du *trigger* que la version anglaise.

3.3. Substitution

La troisième stratégie de traduction que nous retrouvons dans les progrès de *Minecraft* est la substitution, qui « [...] consiste à utiliser une forme d'explicitation dans le texte à la place du terme d'origine » (Dado & Gishti, 2021, p. 169). Dans le cas des titres de progrès, nous avons estimé que tous les titres dont la traduction française donnait plus d'explication sur le *trigger* du progrès ou en parlait plus explicitement avaient été traduits grâce à une substitution. Le fait de donner plus d'explication dans les titres en version française peut être vu comme une « stratégie de guidage » supplémentaire. En effet, les « stratégies de guidage » peuvent être définies comme : « [...] des agencements intersémiotiques³³ destinés à surspécifier certains éléments du *game*³⁴, dans le but d'orienter les comportements des joueurs du point de vue du *play* » (Houlmont, à paraître), donc, le fait de rendre saillants, ou d'expliciter certains éléments du jeu permet de pousser les joueurs à effectuer certaines actions. Dans notre cas, le fait de surspécifier le *trigger* du progrès dans son titre permettrait donc d'inciter les joueurs à effectuer ce progrès.

Cependant, le degré d'explicitation du *trigger* n'est pas le même dans toutes les substitutions : quand certaines reprennent directement le nom d'un élément ludique, d'autres se contentent de rendre plus explicite une partie de celui-ci.

3.3.1. Référence directe au nom d'un élément ludique

Dans les deux exemples ci-dessous, la substitution s'est faite grâce à une explicitation de certains éléments du *trigger* qui fait directement référence à certains éléments ludiques utilisés pour l'accomplissement de ce progrès.

³³ Éléments qui fonctionnent ensemble et qui font partie de langages différents (sons, images, textes).

³⁴ En anglais, deux mots différents sont employés pour parler de jeux : le mot *game* et le mot *play*, qui se réfèrent à deux éléments différents repris en français sous le même nom de « jeu ». Le mot *game* « [...] renvoie [...] à l'objet, au dispositif ludique (le jouet, le jeu vidéo, la marelle, le jeu de cartes, etc.) » (Barnabé, 2019, p. 86). Le mot *play* désigne lui « [...] l'activité du joueur, [...] la performance ludique, [...] l'expérience chaque fois singulière qui peut être faite d'un même jeu [...] » (Ibid, pp. 86-87).

#	Anglais	Français	Description
4	Acquire Hardware	L'âge du fer	Faites fondre du fer.
45	You Need a Mint	À bout de souffle	Récupérez du souffle de dragon dans une fiole.

La version anglaise du titre du progrès 4 ne guide que très vaguement le joueur sur ce qu'il doit accomplir. En effet, ce progrès s'obtient lorsque le joueur fait fondre un lingot de fer, ce qui est implicite dans la version anglaise, puisque le mot *hardware* fait référence à des outils en métal, mais pas au type de métal en lui-même, ce qui pourrait prêter à confusion étant donné la présence d'autres métaux que le fer dans *Minecraft*. Pour la version française, les traducteurs ont fait le choix d'expliciter un peu plus le *trigger*, en informant les joueurs du métal requis pour accomplir ce progrès. Dans ce cas, utiliser la substitution permet de mieux guider les joueurs vers l'accomplissement de ce progrès en évitant toute confusion possible, contrairement à la version anglaise.

En outre, la version française de ce titre permet de faire un lien avec un autre progrès, directement relié à celui-ci, « L'âge de pierre », dont le *trigger* est de miner de la pierre. En plus d'être liés par leur *trigger*, puisque, pour obtenir du fer, le joueur doit avoir une pioche en pierre, après la substitution, la version française fait un lien direct entre les deux titres qui se font écho et qui permettent de marquer une évolution en faisant référence aux noms de deux périodes de la Préhistoire et de l'Histoire. La version française renforce donc le lien entre ces deux progrès et donne plus de cohérence à l'évolution du joueur, car la localisation française marque cette évolution dans les titres, qui font référence à des périodes facilement identifiables de l'évolution humaine.

Dans le progrès 45, la version anglaise est un trait d'humour qui a un lien implicite avec le *trigger* de ce progrès, qui consiste à récupérer le souffle de l'*Ender Dragon* dans une fiole. De fait, la phrase employée dans le titre fait référence à la mauvaise haleine, donc, de manière implicite, le joueur comprend que ce progrès est en lien avec le souffle du dragon. Toutefois, rien ne lui indique les actions qu'il doit effectuer pour accomplir ce progrès, car la phrase employée ne peut pas faire comprendre au joueur qu'il doit récolter ce même souffle.

Cependant, en français, grâce à la substitution effectuée par les traducteurs, les joueurs ont plus d'informations sur le *trigger* de ce progrès. En effet, le titre « À bout de souffle », une référence au film culte de Jean-Luc Godard du même nom³⁵, fait comprendre aux joueurs qu'ils doivent

³⁵ Tout comme le cas du progrès 32, la référence n'a pas de lien avec le *trigger* du progrès, autre que son titre, qui permet de faire cette substitution.

« enlever » le souffle du dragon, qui s'affiche sous la forme de particules violettes sur le sol. Dans la version française, les joueurs sont donc guidés grâce à cette explicitation qui leur donne plus d'informations sur le *trigger* de ce progrès, sans toutefois leur donner une explication directe des actions à suivre.

3.3.2. Explications du *trigger*

Dans les deux cas suivants, la substitution effectuée ne se contente pas d'expliciter certains aspects du *trigger*, mais elle peut être considérée comme une explication plus directe de la marche à suivre pour accomplir ces progrès.

#	Anglais	Français	Description
57	Star Trader	Un commerce à la hauteur	Commercez avec un villageois à la hauteur maximale de construction.
73	Very Very Frightening	Coup de foudre	Frappez un villageois avec la foudre.

Le progrès 57 « Star Trader », dont le titre fait référence au jeu vidéo du même nom sorti en 1974, utilise le double sens du mot *star* afin de créer un jeu de mots morpho-lexical, en se basant sur le *trigger* du progrès. De fait, ce progrès s'obtient lorsque les joueurs commercent avec un villageois à la hauteur maximale de construction du jeu³⁶; le mot *star* est donc utilisé au sens littéral en faisant référence aux étoiles et donc, indirectement à une hauteur importante, mais également au sens figuré pour faire un jeu de mots qui implique que le commerce est d'excellente qualité. La version anglaise ne fait donc qu'expliquer de manière implicite le *trigger* du progrès et le titre à lui seul ne donne pas assez d'explications sur la marche à suivre requise pour l'accomplir.

Néanmoins, en français, les traducteurs ont procédé à une substitution en donnant des explications plus directes sur le *trigger* du progrès, tout en conservant au mieux les doubles sens et jeux de mots. Les traducteurs ont fait le choix de ne pas conserver la référence au jeu vidéo et de ne pas chercher d'autre référence qui pourrait remplacer celle en anglais. Ils ont préféré utiliser une expression idiomatique française « être à la hauteur », qui permet de rendre le même double sens que le mot *star* en anglais. Cependant, contrairement au mot *star*, l'expression « être à la hauteur » rend plus

³⁶ Dans *Minecraft*, bien que le joueur puisse construire sur l'ensemble de la carte, il existe une hauteur maximale à partir de laquelle plus aucun bloc ne peut être placé plus haut. Depuis la mise à jour 1.17, cette hauteur maximale est de 320 blocs. Ce progrès s'obtient donc lorsque les joueurs commercent avec un villageois tout en se tenant sur un bloc situé à la couche 320 de hauteur.

explicites les actions attendues de la part du joueur, en abordant directement la question de hauteur qui est la *condition* principale du *trigger* de ce progrès.

Dans le progrès numéro 73, le titre anglais utilise une partie des paroles de la chanson *Bohemian Rhapsody* de Queen, qui rappelle indirectement aux joueurs la foudre, une partie du *trigger* de ce progrès, qui consiste à frapper un villageois avec la foudre. En effet, dans la chanson, la phrase complète est « Thunderbolt and lightning, very, very frightening me », donc, en voyant uniquement la deuxième partie de cette phrase, les joueurs peuvent comprendre que ce progrès aura attrait à la foudre, en se remémorant la partie précédente des paroles, qui sont très connues. En anglais, le lien entre titre et *trigger* est donc indirect et intertextuel, car les joueurs doivent utiliser leur connaissance d'une autre œuvre pour pouvoir comprendre une partie du *trigger* du progrès.

En français, la substitution effectuée par les traducteurs donne un titre dont le lien avec le *trigger* est plus direct, bien que la référence qui existe en anglais soit perdue. En effet, la version française utilise une expression idiomatique dont la signification littérale explique le *trigger* du progrès. La référence a donc disparu au profit d'un lien plus direct avec le *trigger* et d'une explication plus explicite de celui-ci. Le titre français de ce progrès fait un jeu de mots morpho-lexical, car il utilise cette expression au sens littéral pour expliciter les actions attendues de la part du joueur.

Dans les deux cas que nous venons de voir, les références utilisées en anglais ont un lien indirect avec le *trigger* du progrès et conserver ces références en français n'aurait pas permis à tous les joueurs francophones de comprendre les nuances présentes dans ces deux titres. En effet, le jeu vidéo *Star Trader* n'a, à notre connaissance, jamais été traduit en français et il a donc eu un succès limité dans les pays francophones. Le report de cette référence dans la version française n'aurait donc été compris que par une petite partie des joueurs francophones et les traducteurs ont décidé de privilégier d'autres aspects du titre et en ont profité pour rendre plus évident le lien entre titre et *trigger* afin que les joueurs puissent comprendre plus aisément comment accomplir ce progrès. De plus, dans le cas de la référence à *Bohemian Rhapsody*, bien que cette chanson soit très connue, même dans les pays francophones, afin de comprendre le lien entre le titre et le *trigger* et afin que le titre seul puisse aider à guider les joueurs vers son accomplissement, il faudrait que tous les joueurs aient une connaissance assez bonne de l'anglais pour avoir compris et retenu les paroles de la chanson, ce qui est peu probable. Les traducteurs ont donc encore une fois privilégié d'autres aspects que la référence, ce qui leur a permis de faire un lien plus direct entre le titre et le *trigger*, ce qui permet de guider les joueurs plus efficacement.

Comme nous l'avons vu, cette stratégie permet d'expliciter certains aspects du *trigger* afin de mieux guider les joueurs pour qu'ils accomplissent les progrès. Dans les titres de progrès de *Minecraft*, la

substitution est utilisée sous deux formes : soit les traducteurs utilisent le nom d'un élément ludique nécessaire à la réalisation du progrès directement dans le titre, soit ils donnent une explication plus directe du *trigger*. Dans les deux cas, le joueur francophone est mieux guidé que le joueur anglophone pour la réalisation de ces progrès. La substitution est la cinquième stratégie la plus courante dans la traduction des titres de progrès de *Minecraft*, puisque nous avons repéré onze cas dans la version française.

3.4. Traduction littérale

La quatrième stratégie de traduction utilisée pour traduire les titres de progrès de *Minecraft* est la traduction littérale. Selon Delisle et Fiola, cette stratégie « [...] consiste à produire un texte d'arrivée en respectant les particularités formelles du texte de départ et qui est habituellement conforme aux usages de la langue d'arrivée du point de vue grammatical » (Delisle & Fiola, 2013, p. 688) ; cette stratégie concerne donc tous les titres dont la traduction française reprend la traduction de chaque mot de la version originale, mais en les adaptant à la grammaire française.

La traduction littérale peut avoir plusieurs effets sur les titres des progrès. Elle peut provoquer la perte³⁷ de la référence présente dans le titre anglais, mais également être utilisée pour conserver le trait d'humour ou le jeu de mots de la version anglaise.

3.4.1. Conservation du lien entre deux progrès

Dans certains cas, deux progrès qui sont liés par le *trigger* et par le titre doivent être traduits littéralement pour s'assurer de la compréhension et de la cohérence de l'ensemble.

#	Anglais	Français	Description
68	Monster Hunter	Chasseur de monstres	Tuez n'importe quelle créature hostile.
70	Monsters Hunted	Monstres chassés	Tuez au moins une fois chaque créature hostile.

Les progrès 68 et 70 sont liés, non seulement par leur titre, mais également par leur *trigger* : le deuxième ne peut être accompli que si le premier l'a déjà été, car leur principe consiste respectivement à tuer un monstre et à avoir tué tous les types de monstres du jeu. Comme nous pouvons le voir, les titres anglais font référence à la série de jeux vidéo *Monster Hunter*, dont le

³⁷ En traduction, la perte peut être définie comme le « Résultat d'une déperdition sémantique ou stylistique plus ou moins grande dans le texte d'arrivée par rapport au texte de départ, qui se manifeste par une réduction des procédés énonciatifs, rhétoriques ou stylistiques, ce qui entraîne un appauvrissement du ton général du texte traduit. » (Delisle, Fiola, 2013, p. 674)

principe est de tuer des monstres. Le titre du progrès 68 reprend directement le titre de la série tandis qu'un jeu de mots morpho-lexical est effectué pour le titre du progrès 70, ce qui permet de montrer l'évolution entre ces deux progrès. Le titre «Monster Hunter», en plus de créer une référence à une autre œuvre vidéoludique, donne une explication du *trigger* du progrès, qui consiste à tuer un monstre. Le titre du progrès 70 utilise la même référence en la modifiant afin de la faire correspondre au *trigger*. Le titre prend un pluriel et une forme passée du verbe *hunt*, ce qui permet de faire comprendre au joueur que le but est de tuer tous les monstres du jeu. Le progrès 70 est un *collection achievement* vers lequel les joueurs sont guidés grâce au progrès 68, qui est un *tutorial achievement*. Le lien entre les deux titres est donc nécessaire pour permettre aux joueurs de comprendre que ces deux progrès sont profondément liés par leur *trigger*. De plus, l'utilisation d'un pluriel dans le progrès 70, alors que le progrès 68 est au singulier, fait comprendre aux joueurs que ce progrès implique un *multiplier*, et donc qu'ils devront effectuer une action plusieurs fois. Dans ce cas, la traduction littérale de ces deux titres, bien qu'elle cause la perte de la référence, permet de conserver tous les aspects liés à la *completion logic*, et donc de guider les joueurs efficacement.

En français, les traducteurs ont procédé à une traduction littérale afin de privilégier le lien entre les titres et la compréhension des joueurs. En effet, le titre du progrès 68 aurait pu être reporté en français sans altérer la compréhension des joueurs, car la série *Monster Hunter* est très connue en Europe. Les joueurs auraient donc pu comprendre le lien entre titre et *trigger* grâce à leur connaissance des jeux vidéo. Toutefois, conserver le titre du progrès 70 tel quel aurait pu créer des problèmes de compréhension de la part des joueurs francophones et ne traduire que ce titre aurait brisé le lien entre les deux progrès et donc la stratégie de guidage mise en place. Dans ce cas, la traduction littérale a donc été privilégiée afin de transmettre le lien entre les deux progrès, quitte à perdre la référence présente en anglais. De plus, elle permet de conserver le jeu de mots, bien que la version française ne soit pas aussi subtile que la version anglaise, dans laquelle une seule lettre changée modifie le sens de tout le titre.

3.4.2. Conservation de l'humour

Dans certains cas, la traduction littérale permet de transmettre tous les éléments présents en anglais, sans devoir rechercher de formulation différente.

#	Anglais	Français	Description
38	How Did we Get Here?	Comment en est-on arrivé là ?	Appliquez sur vous-même tous les effets en même temps.
101	A Complete Catalogue	Un catalogue complet	Apprivoisez toutes les variantes de chat !

Le titre anglais du progrès 38 est composé d'un trait d'humour lorsqu'il est pris en contexte avec le *trigger*. Comme la description l'indique, afin d'accomplir ce progrès, les joueurs doivent parvenir à appliquer tous les effets présents dans *Minecraft* en même temps. Les effets sont des bonus ou des malus qu'il est possible de s'appliquer en mangeant certains aliments, en utilisant certaines potions ou en faisant face à certains monstres. Afin de réussir à appliquer tous les effets sur eux-mêmes, les joueurs doivent donc parvenir à réunir tous les aliments, toutes les potions et tous les monstres nécessaires à la réalisation de ce progrès, ce qui demande énormément de connaissance du jeu, des capacités développées et beaucoup de temps. L'humour de ce titre réside donc dans le fait que celui-ci n'apparaît qu'une fois que le progrès est réalisé, le joueur se rend alors compte du temps et des moyens dépensés pour la simple réalisation de ce progrès. Bien que ce progrès appartienne à la catégorie des défis et qu'il fasse donc gagner des points d'expérience aux joueurs, ce nombre de points d'expérience reste minimal face aux heures nécessaires pour réaliser un tel défi.

En français, le fait d'avoir utilisé une traduction littérale permet de retranscrire ce trait d'humour pour les joueurs francophones. Dans ce cas, étant donné le fait qu'il s'agit d'un humour de situation, les traducteurs n'ont pas eu besoin de rechercher une formulation différente, car la traduction littérale crée la même forme d'humour dans les deux langues.

Comme nous pouvons le voir dans le cas du progrès 101, cette stratégie de traduction peut, dans certains cas, également être appliquée à d'autres formes d'humour que l'humour de situation. Le titre anglais du progrès 101 est un jeu de mots phonétique et morpho-lexical qui se sert de la présence du mot *cat* dans le mot *catalogue* afin de créer un lien entre titre et *trigger*. En effet, comme l'explique la description du progrès, le but de celui-ci est d'apprivoiser les onze variantes de chats qu'il est possible de trouver en jeu. Le titre met en lumière le fait qu'il s'agit ici d'un *collection achievement* qui nécessite d'obtenir toutes les variantes d'une certaine catégorie d'élément grâce au mot *complete*, tout en donnant la *condition*, qui est que cet élément correspond aux chats, grâce au jeu de mots.

Dans la version française, les traducteurs ont eu recours à une traduction littérale pour traduire ce titre. La traduction littérale a permis de retransmettre les mêmes informations dans la version française que dans la version anglaise grâce à la proximité entre le mot *cat* et le mot *chat*. La proximité entre ces deux mots a servi aux traducteurs qui ont pu traduire littéralement le titre anglais sans altérer la compréhension des joueurs. En effet, bien que la version française modifie le mot *catalogue* afin de l'adapter au mot français *chat*, le titre n'en reste pas moins compréhensible en français ; les joueurs francophones peuvent donc comprendre les mêmes informations que les joueurs

anglophones, à savoir le *trigger* et la *condition* de ce progrès. Néanmoins, dans certains cas, la traduction littérale peut également créer des problèmes de cohérence et de logique au sein du jeu.

3.4.3. Problème de cohérence

#	Anglais	Français	Description
16	The End?	Fin ?	Entrez dans le portail de l'End.

Ce progrès est en lien direct avec le progrès 41 « The End » dont nous avons parlé dans la première stratégie de traduction (p. 51). De fait, ces deux progrès s'activent presque simultanément, car le progrès 16 s'obtient lorsque le joueur entre dans le portail de l'*End* et le progrès 41 s'obtient une fois que le joueur arrive dans la dimension de l'*End*. Ce lien est également visible dans les titres anglais de ces progrès, le progrès 41 créant une réponse à la question posée dans le progrès 16.

Cependant, dans la version française, la traduction littérale crée une rupture entre les deux titres. En effet, la version française du titre du progrès 41 est « L'End », un titre qui permet de respecter les normes établies par les traducteurs sur le site *Crowdin* qui établissent que le nom des dimensions ne doit pas être traduit. Le titre a donc été adapté avec un déterminant français, mais a conservé le nom anglais de la dimension. En choisissant de traduire littéralement le titre du progrès 16, les traducteurs se sont éloignés de cette règle, qui est utilisée dans le reste du jeu³⁸, et par conséquent, ils ont rendu moins explicite le lien entre ce titre et le *trigger* du progrès. De plus, en utilisant deux mots différents entre ces deux progrès, l'effet humoristique obtenu lorsque la question et sa réponse s'affichent quasi simultanément a également disparu. Ici, la traduction littérale provoque la perte de lien entre deux titres, ainsi que la perte de cohérence avec l'ensemble du jeu.

La traduction littérale est la stratégie de traduction la plus utilisée dans les titres des progrès de Minecraft avec 31 occurrences. Cela s'explique par le fait que cette stratégie est utilisée pour traduire aussi bien des titres qui contiennent une référence ou une expression, que des titres plus simples qui se rapportent juste à un élément du trigger. Dans la plupart des cas, la référence qui était présente dans le titre anglais est perdue après la traduction littérale. Cependant, dans tous les cas, sauf celui du progrès 16, la traduction littérale retransmet toujours le même aspect du trigger que dans la version anglaise, aucune information n'est ajoutée ou perdue pour les joueurs francophones.

³⁸ Nous pouvons notamment le voir dans la définition du progrès 16 où le nom de la dimension reste dans sa version reportée de « l'End ».

3.5. Adaptation

L'adaptation est une stratégie de traduction abordée par Delisle et Fiola, qui la définissent comme : « [Une s]tratégie de traduction qui donne préséance aux thèmes traités dans le texte de départ, indépendamment de sa forme » (Delisle & Fiola, 2013, p. 641). Dans le cas de l'analyse des titres des progrès de *Minecraft*, nous estimons que le thème du texte de départ sera l'aspect du *trigger* abordé dans la version anglaise du titre. Nous avons donc choisi de classer dans la stratégie des adaptations chaque traduction qui renvoie au même aspect du *trigger* que la version anglaise du titre, tout en changeant de forme.

#	Anglais	Français	Description
3	Getting an Upgrade	Qualité supérieure	Fabriquez une meilleure pioche.

Le titre du progrès 3 est un parfait exemple d'adaptation puisque la version française aborde le même aspect du *trigger* que la version anglaise, mais en employant une forme différente. En effet, les deux versions du titre parlent du fait d'améliorer quelque chose, mais, là où la version anglaise utilise une forme verbale et le mot *upgrade*, qui fait référence à une amélioration ou une mise à jour, le français parle d'un objet de meilleure facture. Dans les deux cas, le titre fait comprendre que ce progrès se réalise lorsqu'un objet a été amélioré, sans évoquer d'autres parties du *trigger* du progrès, comme l'outil qui doit être amélioré ou le matériau qui doit être utilisé.

3.5.1. Perte d'une référence ou d'une expression

Contrairement au titre du progrès 3, certains autres titres ayant subi une adaptation contiennent des références dans leur version anglaise. Ces références sont parfois perdues après l'adaptation, car avec cette stratégie, les traducteurs privilégiennent le rapport au *trigger* plutôt que les références contenues dans les titres.

#	Anglais	Français	Description
69	It Spreads	Propagation	Tuez une créature à proximité d'un catalyseur de sculk.

Comme nous pouvons le voir, la version anglaise du titre contient une référence au film *It Follows*, un film d'horreur étatsunien sorti en 2014, ainsi qu'un jeu de mots morpho-lexical, qui utilise un autre mot que *follows* afin d'adapter cette référence au *trigger* du progrès. La référence à un film d'horreur a été utilisée afin de correspondre au contexte d'obtention de ce progrès. En effet, les

catalyseurs *sculk* se trouvent dans un seul biome du jeu, qui est le biome dans lequel apparaît le monstre le plus résistant et le plus fort du jeu. Dans ce biome, le joueur doit éviter de faire du bruit afin de ne pas attirer ce monstre, et doit donc constamment rester sur ses gardes. Le fait de tuer une créature près d'un catalyseur *sculk*, le *trigger* du progrès, a pour effet de répandre des blocs de *sculk*, les blocs qui composent ce biome. Ce dernier pourrait alors donner l'impression de suivre le joueur là où il tue des créatures. L'aspect horrifique que pourrait avoir le fait d'augmenter la taille de ce biome dans lequel le joueur est sur ses gardes est donc mis en exergue par la référence contenue dans le titre.

La version française ne contient aucune référence et aucun jeu de mots, sa forme diffère totalement de celle du titre anglais puisqu'en français, celui-ci est composé d'un simple nom commun, tandis qu'en anglais, il est composé d'un verbe et d'un pronom. Toutefois, comme nous l'avons précisé, les deux versions abordent la même partie du *trigger* : le fait qu'accomplir ce progrès répande le biome dans lequel il est effectué.

En utilisant la stratégie de l'adaptation, les traducteurs ont fait le choix de laisser de côté la référence et le jeu de mots afin de conserver les mêmes informations dans les deux versions. Cependant, dans certains cas, lors de l'adaptation, les traducteurs ont réussi à conserver les informations présentes en anglais, mais ont également réussi à ajouter une référence ou une expression dans la version française.

3.5.2. Gain d'une référence ou d'une expression

Le gain de référence après l'adaptation est un phénomène rare dans les titres des progrès de *Minecraft*, car il ne concerne que deux cas : le progrès 77 et le progrès 90. Nous n'aborderons en détail que le progrès 90 afin d'éviter toute répétition inutile.

#	Anglais	Français	Description
90	Blowback	Œil pour œil, vent pour vent	Tuez un Breeze en lui renvoyant une charge de vent.

La version anglaise de ce progrès est composée d'un seul mot dans lequel nous pouvons trouver un jeu de mots phonique et morpho-lexical. Les deux composantes de ce titre se rapportent chacune à un élément distinct du *trigger* du progrès. De fait, le mot qui compose ce titre est *blowback*, défini par le Merriam-Webster en ligne comme : « an unforeseen and unwanted effect, result, or

set of repercussions »³⁹. Ce mot se rapporte au fait que le *trigger* du progrès consiste à renvoyer l'attaque d'un monstre contre celui-ci, qui subit donc des conséquences inattendues à ses actes. Dans ce cas, le jeu de mots se trouve avec la présence du mot *blow* dans le mot *blowback*, qui fait référence à un souffle d'air et qui se rapporte donc à la charge de vent, un deuxième aspect de ce progrès. Comme nous pouvons le voir, la version anglaise ne comporte ni expression, ni référence, mais simplement un jeu de mots.

La version française comporte également un jeu de mots phonique et morpho-lexical qui a été intégré à une expression. L'expression utilisée dans ce titre est celle de « Oeil pour œil, dent pour dent » qui provient de la loi du talion. L'utilisation de cette expression permet de faire comprendre aux joueurs l'aspect de vengeance du *trigger*, qui consiste à utiliser l'attaque d'un monstre contre celui-ci, et donc d'utiliser les mêmes moyens que ce monstre. Le jeu de mots effectué dans cette expression se rapporte également à la charge de vent, comme dans la version anglaise. En effet, comme nous pouvons le voir, les deux occurrences du mot *dent* dans l'expression originale ont été remplacées par le mot *vent*, ce qui renvoie à l'attaque qui doit être utilisée pour accomplir ce progrès.

La version française aborde les mêmes aspects du *trigger* que la version anglaise, mais le fait en prenant une forme différente puisque la version française emploie une expression et la détourne par un jeu de mots phonique et morpho-lexical, tandis que la version originale prend la forme d'un simple mot dans lequel il est possible de trouver un jeu de mots phonique et morpho-lexical.

Nous avons repéré 19 cas d'adaptation, ce qui fait de celle-ci la troisième stratégie la plus utilisée dans la localisation des titres des progrès de *Minecraft*. Cette dernière est parfaitement adaptée à des textes tels que nous pouvons trouver dans les titres des progrès, car la traduction qui en découle offre les mêmes informations sur le *trigger* que la version originale, les joueurs seront guidés de la même façon dans les deux langues pour accomplir ce progrès, mais elle laisse aussi une certaine liberté aux traducteurs afin de retransmettre l'humour du texte original.

3.6. Modulation

Delisle et Fiola décrivent cette stratégie de traduction comme étant un : « [p]rocédé de traduction qui consiste à restructurer un énoncé du texte d'arrivée en faisant intervenir un changement de point de vue ou d'éclairage par rapport à la formulation originale [...] » (Ibid, p. 670). Dans notre cas, nous considérons que la traduction implique un changement de point de vue lorsqu'elle se concentre sur un aspect différent du *trigger* que la version originale.

³⁹ Merriam-Webster en ligne : <https://www.merriam-webster.com/dictionary/blowback> (Dernier accès le 05/08/2025).

#	Anglais	Français	Description
15	Eye Spy	À suivre...	Suivez un œil de l'Ender.

Nous avons déjà parlé de ce progrès et de sa traduction dans la partie consacrée à l'explication du *trigger* sans toutefois évoquer la stratégie de traduction utilisée lors d'un tel changement de point de vue. Ce progrès a donc été localisé en utilisant une modulation, car, comme nous pouvons le voir, la version anglaise et la version française se concentrent sur deux aspects différents du *trigger*. Celui-ci consiste à lancer un objet, appelé « œil de l'Ender », qui flotte dans la direction du portail menant à la dimension de l'*End*, et de le suivre jusqu'à entrer dans la salle du portail.

Comme nous pouvons le voir, la version anglaise du titre se concentre sur l'objet utilisé, l'œil de l'*Ender* et en fait un jeu de mots phonique avec le jeu *I spy*, qui consiste à trouver un élément précis dans un décor, ce qui est parfois le cas avec l'œil de l'*Ender*, qui est un objet assez petit et qui peut être difficile à trouver une fois lancé.

La version française se concentre sur un autre aspect du *trigger* : le fait que les joueurs doivent suivre cet œil de l'*Ender*, jusqu'au portail de l'*End*. Dans ce cas, l'aspect sur lequel le titre français se concentre est l'action qui doit être effectuée par le joueur, tandis que la version anglaise préfère se concentrer sur l'objet à utiliser et la particularité de cet objet. Les joueurs francophones et anglophones disposent donc d'informations différentes pour accomplir un même progrès.

Il n'y a que sept cas de modulation dans la traduction des titres de progrès de *Minecraft*, ce qui fait de cette stratégie la septième plus utilisée. Pour utiliser cette stratégie, les traducteurs doivent avoir connaissance du *trigger* du progrès afin de pouvoir transmettre aux joueurs des informations sur les actions à accomplir pour obtenir ce progrès.

3.7. Réutilisation d'une traduction établie

La réutilisation de traductions est très utilisée dans les projets de localisation (Schäler, 2010, s.p.) et, dans *Minecraft*, lorsque les titres des progrès anglais sont des références directes à la culture populaire et que ces références ont déjà été traduites auparavant, les traducteurs ont fait le choix de réutiliser les traductions qui ont déjà été effectuées et qui sont donc déjà connues par le public francophone. Nous avons également choisi de mettre dans cette catégorie tous les titres de progrès qui contiennent une expression en anglais et dont la traduction est l'expression correspondante en français.

3.7.1. Réutilisation de titres

Certaines de ces références sont les titres d'œuvres de la culture populaire. Les œuvres desquelles elles proviennent sont connues dans le monde francophone et la réutilisation de la traduction de leur titre permet de faire référence à la même œuvre que dans la version originale.

#	Anglais	Français	Description
43	The Next Generation	La nouvelle génération	Tenez l'œuf de dragon.

La référence présente dans ces deux versions du titre provient de la série *Star Trek : The Next Generation*, dont la traduction française officielle est *Star Trek : La Nouvelle Génération*. Cette référence a été choisie, car elle permet de faire un lien avec le *trigger* du progrès, qui consiste à récupérer l'œuf de l'*Ender Dragon*, et donc la prochaine génération du monstre. Cette référence a aussi été utilisée parce que cette partie du jeu se déroule dans une dimension qui consiste en une simple plateforme flottant dans l'espace, et la référence à l'espace est également présente dans le titre *Star Trek*. Les traducteurs francophones ont choisi de réutiliser la traduction officielle, car elle est connue dans la culture francophone et qu'elle permet de renvoyer aux mêmes éléments du *trigger* et aux mêmes éléments du contexte d'obtention de ce progrès que dans la version anglaise.

3.7.2. Réutilisation de phrases

Dans certains cas, les traductions qui ont été réutilisées ne proviennent pas des titres des œuvres, mais de phrases emblématiques qui ont été choisies pour leur lien avec le *trigger* du progrès.

#	Anglais	Français	Description
96	Wax On	Lustrer	Appliquez un rayon de miel sur un bloc de cuivre !
97	Wax Off	Frotter	Retirez la cire d'un bloc de cuivre !

Comme leur titre l'indique, les *triggers* de ces progrès sont liés entre eux, car le progrès 97 demande de faire l'inverse du progrès 96. Les titres de ces progrès proviennent tous les deux de la même scène du film *Karaté Kid* sorti en 1984 dans laquelle monsieur Miyagi demande à Daniel de lustrer et frotter des voitures pour son entraînement. En anglais, les mots utilisés par monsieur Miyagi sont donc *wax on* et *wax off*, qui ont été traduits dans le film par *lustrer* et *frotter*.

En anglais, ces références ont été utilisées, car elles permettent de faire un lien direct avec les *triggers*, qui consistent à appliquer de la cire sur un bloc de cuivre et à retirer cette cire. Dans la version

française, les traducteurs ont choisi de réutiliser la traduction officielle de ce passage afin de conserver le lien avec le *trigger*, le lien entre les deux progrès et la même référence.

3.7.3. Réutilisation d'expressions correspondantes

Comme nous l'avons évoqué plus tôt, nous avons choisi de faire rentrer dans cette catégorie les titres dont la localisation française utilise l'expression correspondante à celle utilisée dans la version anglaise. Les expressions françaises sont, pour la plupart, très semblables à celles anglaises et pourraient ressembler à des traductions littérales. Cependant, étant donné le fait que les versions françaises sont des expressions qui s'inscrivent dans la culture francophone, nous estimons que ces localisations ne peuvent pas être considérées comme des traductions littérales⁴⁰.

#	Anglais	Français	Description
62	Two Birds, One Arrow	D'une flèche deux coups	Tuez deux Phantoms avec une flèche perforante.

Le progrès 62 illustre parfaitement notre approche, car l'expression utilisée dans la version française est couramment utilisée pour traduire l'expression anglaise puisqu'elles renvoient toutes les deux à la même idée et utilisent une imagerie semblable. De fait, la version anglaise du titre se base sur l'expression « Two birds, one stone » en l'adaptant au *trigger* du progrès avec un jeu de mot morpho-lexical qui remplace le mot *stone* par le mot *arrow*. En français, les traducteurs ont utilisé la traduction la plus communément admise de cette expression anglaise : « d'une pierre deux coups ». La version française comprend également le même jeu morpho-lexical, car le mot *pierre* a été remplacé par le mot *flèche* pour correspondre au *trigger* du progrès.

Avec seize cas, la réutilisation est la quatrième stratégie de traduction la plus utilisée dans les titres de progrès. Celle-ci n'a été appliquée par les traducteurs que dans les cas où la traduction de la version anglaise s'est fait une place dans la culture francophone. Cela permet aux traducteurs de s'assurer que tous les éléments sont transmis dans la langue d'arrivée : le rapport au *trigger*, la référence et tout le contexte que cette référence pourrait apporter au titre ou la signification de l'expression. De plus, la réutilisation permet de transmettre tous ces éléments sans avoir recours à une autre stratégie.

⁴⁰ En effet, Delisle et Fiola précisent dans leur définition de la traduction littérale que : « Dans une traduction littérale, le traducteur [...] ne cherche pas à acclimater les faits de culture et de civilisation du texte de départ. » (Delisle, Fiola, 2013, p. 689). Dans les cas présentés ici, les versions françaises des titres reprennent des expressions faisant partie de la culture francophone, ce qui ne serait pas le cas avec une traduction littérale.

3.8. Création discursive

La dernière stratégie que nous avons repérée dans les traductions des titres de progrès de *Minecraft* est la création discursive. Celle-ci est décrite par Delisle et Fiola comme une « [o]pération du processus de la traduction par laquelle est établie une équivalence lexicale, syntagmatique et même phrasistique, imprévisible hors discours » (Ibid, p. 650). Cette stratégie rassemble tous les progrès dont la traduction française s'éloigne du texte source anglais et ne fait sens que dans le contexte de *Minecraft*. De plus, la version française du titre des progrès qui utilisent cette stratégie ne se rapporte pas aux mêmes éléments du *trigger* que la version anglaise. Nous n'avons pas inclus les progrès dans lesquels les deux versions du titre utilisent chacune une référence ou une expression, car ceux-ci se retrouvent dans d'autres stratégies que nous avons abordées précédemment.

#	Anglais	Français	Description
104	The Whole Pack	Chef de meute	Apprivoisez toutes les variantes de loup.

Le titre du progrès 104 ne comporte aucune référence ou expression, ni dans la version anglaise ni dans la version française. À première vue, les deux versions semblent partager beaucoup de points communs, cependant, nous pouvons voir que la version française n'est pas une traduction littérale du titre anglais, car un point central du *trigger* n'y est pas présent : la notion transmise par le mot *whole*. En effet, ce progrès appartient à la catégorie des *collection achievements* puisqu'il nécessite d'obtenir toutes les variantes d'un même élément, dans ce cas, toutes les variantes de loup et la notion d'ensemble complet, qui est transmise par le mot *whole* fait donc partie intégrante du *trigger* du progrès. Cette localisation ne peut donc pas être considérée non plus comme une adaptation, car elle ne retransmet pas les mêmes informations à propos du *trigger* que la version anglaise. Il s'agit ici d'une création discursive, car la version française s'éloigne trop de la version originale et occasionne la perte d'un élément du *trigger*.

La création discursive se distingue de la substitution, car, là où cette dernière consiste à expliciter un élément du *trigger* dans le titre du progrès, la création discursive, au contraire, cause toujours la perte d'un aspect du *trigger*. Or, comme nous avons pu le voir avec l'exemple du progrès 104, cet aspect est parfois un élément essentiel du progrès. La création discursive est la cinquième stratégie la plus utilisée, ex æquo avec la substitution, car elle compte onze cas sur les 122 titres de progrès.

4. Conclusions d'analyses

Comme nous avons pu le remarquer, les références et les expressions sont une des caractéristiques des titres de *Minecraft*. En effet, dans la version anglaise, sur les 122 titres, 46 contiennent une référence à la culture populaire anglophone et 17 se basent sur des expressions. Nous avons découvert que la localisation française comporte moins de références à la culture populaire que la version originale anglaise, avec 32 cas. Cependant, les expressions sont beaucoup plus nombreuses en français avec 30 occurrences. Cela signifie que dans les deux versions, environ la moitié des titres de progrès proviennent d'un élément extradiégétique qui a, dans la plupart des cas, été modifié pour mieux correspondre au *trigger* du progrès. Ces modifications se font principalement par l'intermédiaire de jeux de mots morpho-lexicaux ou phonétiques, qui sont utilisés pour remplacer un mot ou un son par un élément ludique nécessaire à la réalisation du progrès.

Nous avons repéré huit stratégies de traduction utilisées par les traducteurs francophones afin de conserver ce nombre presque égal de titres comprenant un renvoi à un élément extérieur au jeu. Celles-ci sont, de la plus utilisée à la moins utilisée : la traduction littérale, l'acclimatation, l'adaptation, la réutilisation, la substitution, la création discursive, la modulation et le report.

Comme nous l'avons évoqué, la traduction littérale est particulièrement présente, car elle peut être utilisée pour tous les titres, aussi bien ceux qui contiennent des références et des expressions que ceux qui exposent simplement un élément de *trigger*. Cette stratégie permet aux traducteurs de transmettre exactement les mêmes informations en français qu'en anglais sans avoir recours à une autre stratégie, ce qui signifie que tous les éléments se rapportant explicitement au *trigger* sont retransmis en français. Lorsque la traduction littérale est utilisée pour localiser un titre anglais comprenant une référence, elle implique presque toujours la perte de cette référence. Les traducteurs ont évité d'utiliser cette stratégie pour localiser des références, car sur 31 cas, seuls neuf titres anglais font référence à une autre œuvre. Dans la majorité des cas, cette stratégie est donc employée pour traduire des titres plus simples, dans lesquels les traducteurs ne doivent pas faire attention à une référence ou une expression.

L'acclimatation est la stratégie la plus utilisée pour traduire les titres comprenant une référence ou une expression. Lorsque les traducteurs utilisent cette technique, ils choisissent une référence ou une expression que les joueurs francophones connaissent mieux que celle de l'original, afin qu'ils comprennent le lien entre celles-ci et le *trigger*, et donc afin de les guider pour accomplir ce progrès, mais également pour permettre aux joueurs francophones d'avoir une expérience de jeu la plus semblable possible à celle des joueurs anglophones. Dans tous les cas d'acclimatation, les

traducteurs se sont efforcés de trouver des références qui sont connues dans la culture francophone tout en abordant autant que possible les mêmes aspects du *trigger* que le titre original.

L'adaptation est une stratégie de traduction qui se concentre avant tout sur le guidage des joueurs. En effet, la majorité des titres ayant été traduits grâce à une adaptation ne contiennent ni référence ni expression en anglais et servent donc uniquement à guider le joueur en lui exposant certains éléments du *trigger*. Or, cette stratégie consiste à retransmettre ces mêmes éléments sans se soucier de la forme du titre. Les traducteurs francophones ont donc laissé libre cours à leur imagination pour retransmettre aussi efficacement que possible les éléments du *trigger*. Dans les cas où le titre anglais contient une référence ou une expression, celle-ci est perdue dans la version anglaise, ce qui montre que, pour ces progrès, les traducteurs ont privilégié le guidage du joueur à son divertissement pur.

La réutilisation est une stratégie qui, dans le cas des progrès de *Minecraft*, est assez proche de la traduction littérale. En effet, la majorité des cas de réutilisation aurait pu être classée dans la stratégie de la traduction littérale si la traduction française n'était pas entrée dans la culture populaire francophone, au même titre que la version anglaise fait partie de la culture anglophone. Tout comme la traduction littérale, la réutilisation permet de conserver le même lien entre le titre et le *trigger* du progrès que dans la version anglaise.

La substitution, tout comme l'adaptation, est une stratégie qui met l'accent sur le guidage des joueurs. De fait, cette stratégie consiste à surspécifier le *trigger* du progrès et donc à expliquer aux joueurs de façon plus précise les actions à accomplir ou à leur expliciter certains des éléments ludiques nécessaires à la réalisation de ce progrès. Malgré le fait que cette stratégie se concentre principalement sur le guidage des joueurs, et donc sur le rapport entre le titre et le *trigger*, la version française comporte un cas de référence ou d'expression de plus que la version anglaise.

Dans le cadre de ce travail, la création discursive se différencie de la substitution puisque cette dernière explicite certains aspects du *trigger* qui n'étaient pas présents dans la version anglaise, tandis que la création discursive en omet. Le fait que la version française des titres comporte autant de substitutions que de créations discursives montre que les traducteurs se soucient de l'aspect de guidage des titres de progrès et qu'ils essaient de guider les joueurs francophones tout autant que le sont les joueurs anglophones.

La modulation, quant à elle, se démarque de l'adaptation, car les traductions qui utilisent cette technique se concentrent sur un aspect différent du *trigger*, contrairement à l'adaptation. Lorsqu'ils ont traduit les titres qui utilisent cette technique, les traducteurs ont pris pour base le *trigger* complet

du progrès plutôt que le titre anglais. Les titres de progrès qui tombent dans cette stratégie sont les seuls dont les versions anglaise et française n'abordent pas au moins un même aspect du *trigger*. Néanmoins, dans tous les cas, les traducteurs francophones sont parvenus à communiquer des informations à propos du *trigger* qui permettent aux joueurs de comprendre les actions qu'ils doivent effectuer.

Le report est la stratégie la moins utilisée pour traduire les titres des progrès. Cela s'explique par le fait que les titres des progrès servent à donner des informations aux joueurs quant à l'accomplissement de ces progrès. Or, le fait de conserver des éléments en anglais pourrait nuire à la compréhension des joueurs, et donc au but même de ces titres. Les traducteurs n'ont donc utilisé cette stratégie que dans le cas où le titre anglais reprend un élément intradiégétique que les joueurs connaissent ou le nom d'un évènement qui est connu dans la culture *mainstream* francophone. Ce genre de titre ne nécessite donc pas que les joueurs francophones aient une base de connaissance dans la culture anglophone et les traducteurs ont donc pu les conserver en français.

Les titres des progrès servent à guider les joueurs en leur donnant des informations sur le *trigger* de ceux-ci. Par conséquent, tous les titres présentent au moins un aspect du *trigger*. Dans les cas de la traduction littérale, de l'adaptation, de la réutilisation et du report, les joueurs francophones ont connaissance des mêmes aspects du *trigger* que les joueurs anglophones, car ces stratégies consistent à transmettre dans le texte cible les mêmes informations que dans le texte source.

Toutefois, les quatre autres stratégies que nous avons analysées peuvent toutes, à des degrés différents, créer des titres qui présentent d'autres aspects du *trigger* que dans la version originale. L'acclimatation et la modulation ne modifient pas le guidage des joueurs. En effet, bien que les références francophones utilisées après une acclimatation abordent parfois un aspect différent du *trigger* que la référence anglaise, l'élément présenté est toujours un élément capital du *trigger*. La modulation, quant à elle, engendre toujours un titre qui fera le lien avec une autre partie du *trigger* que la version originale. Cependant, comme dans les cas d'acclimatation, ce lien entre titre et *trigger* reste toujours très fort.

La création discursive, contrairement aux autres catégories, cause toujours la perte d'un élément en rapport avec le *trigger*. Il arrive que cet élément ne soit pas essentiel et n'affecte donc pas le guidage des joueurs, cependant, dans beaucoup de cas, l'élément perdu est important, car il permet aux joueurs d'avoir plus d'informations sur le contexte d'obtention du progrès. En effet, nous avons vu que dans certains cas, la création discursive retirait l'élément en rapport avec le *multiplier* du progrès, ce qui cause la perte d'une modalité d'accomplissement auprès des joueurs francophones.

La substitution, contrairement à la création discursive, affecte le guidage des joueurs de façon positive, puisqu'elle explicite certains éléments du *trigger*. Cette surspécification permet de donner plus de contexte aux joueurs francophones, ou de leur expliquer plus directement l'action demandée. Néanmoins, les éléments explicités par la substitution sont rarement des éléments essentiels du *trigger*, mais sont principalement des *conditions* du progrès.

Les *conditions* des progrès occupent une place beaucoup moins importante dans leurs titres et sont souvent absentes de ceux-ci ou évoquées de façon très implicite. Par exemple, la *condition* du progrès 63 est que le joueur doit se trouver à une distance maximale de huit blocs du capteur *sculk* pour que ce progrès se réalise. Cependant, ni la version anglaise « *Sneak 100* » ni la version française « *Sans un bruit* » ne permet au joueur d'avoir connaissance de cette *condition*. Les explicitations des *conditions* des progrès dans les titres sont principalement présentes en cas de substitution, car, comme nous l'avons vu, les autres stratégies transmettent soit les mêmes informations que le texte anglais, soit des aspects importants du *trigger*. Il arrive néanmoins que des informations à propos des *conditions* soient perdues en anglais, notamment dans le cas de créations discursives.

La troisième partie de la *completion logic* des progrès, le *multiplier*, qui définit le nombre de fois qu'un joueur doit accomplir une action afin d'obtenir un progrès, est un élément assez rare dans les progrès de *Minecraft*. Cependant, une allusion à cet élément est présente dans certains titres anglais et, dans la plupart des cas, été conservée en français. Si nous prenons le cas des progrès 68 « *Chasseur de monstres* » et 70 « *Monstres chassés* », il est possible de voir l'allusion au *multiplier* dans le titre du progrès 70 avec à la présence du participe passé et du pluriel. De plus, grâce au lien conservé entre ces deux titres, les joueurs peuvent comprendre que le progrès 70 est la suite du progrès 68, ce qui, combiné au participe passé et au pluriel, laisse entendre que tous les monstres ont été chassés et que donc, le joueur a dû effectuer l'action de tuer un monstre autant de fois qu'il y a de monstres dans le jeu. Le *multiplier* est donc présent de manière implicite dans le titre et peut être compris par les joueurs francophones grâce à la traduction littérale de ces deux titres. Lorsque le *multiplier* est présent dans le titre anglais, il n'est conservé que dans les cas de traduction littérale.

Les traducteurs francophones ont réussi à maintenir le même équilibre que dans la version anglaise entre humour et guidage. En effet, le nombre de références et d'expressions est égal entre les deux langues, avec 63 cas en anglais et 62 en français. De plus, la localisation des titres compte autant de substitutions que de créations discursives, donc, autant d'explicitations que de pertes d'une partie du *trigger*.

VIII. Conclusion

La localisation est un domaine relativement nouveau au sein de la traductologie, puisqu'elle a réellement pris de l'ampleur dans les années 2000. Le domaine de la localisation comprend donc encore beaucoup d'aspects inexplorés, car à ce jour, la plupart des études sur le sujet l'abordent de façon générale. De fait, à notre connaissance, personne avant nous n'avait analysé les progrès sous l'angle de la localisation, alors que ceux-ci sont des éléments ludiques connus et étudiés sous d'autres aspects, notamment celui de la motivation.

Avant de nous embarquer dans l'analyse de la localisation des titres de progrès de l'édition *Java* de *Minecraft*, nous avons dû revenir sur le jeu même. En effet, *Minecraft* est un jeu particulier en raison de son genre, le genre bac à sable, mais aussi en raison de son développement continu, qui fait que diverses mises à jour sortent chaque année et sont susceptibles de changer certains aspects du jeu. De plus, *Minecraft* est le jeu vidéo le plus vendu de tous les temps et il a donc une base de joueurs qui viennent de pays et de cultures différents. Afin de s'adapter autant que possible à ces nombreux joueurs, le jeu dispose d'un choix de 130 localisations.

Nous avons ensuite dû définir notre objet d'étude : les progrès. Pour ce faire, nous nous sommes principalement basée sur des articles qui étudient leur rôle dans la motivation des joueurs, ou encore sur des articles de *gamification* qui analysent les progrès afin de pouvoir les transposer à d'autres choses que les jeux vidéo. Les progrès sont donc des quêtes secondaires qui doivent être accomplies en jeu, mais qui n'ont généralement pas ou peu d'importance sur le déroulement du jeu et son histoire (Hamari & Eranti, 2011, p. 3) et qui se trouvent généralement hors du jeu, sur les plateformes de distribution. Cependant, cette définition ne convient pas aux progrès de *Minecraft*, car ceux-ci font partie intégrante du jeu : le joueur peut y accéder dans le menu, ils offrent dans certains cas des récompenses propres au jeu et ils sont organisés sous forme d'arborescences qui lient certains progrès entre eux.

Néanmoins, leur composition est presque identique à celle de n'importe quel autre type de progrès. En effet, tout comme les succès de *Steam*, les progrès de *Minecraft* sont composés d'un *signifier*, d'une *completion logic* et d'une récompense (Hamari & Eranti, 2011, pp. 5-11), bien que ce premier possède plus de composantes dans *Minecraft* que dans la plupart des jeux avec l'ajout des catégories et de leur arborescence. Notre étude se penche sur une composante particulière des progrès : leur titre. En effet, les titres des progrès servent à guider les joueurs et à leur donner des pistes sur les actions qu'ils doivent accomplir pour obtenir ce progrès, leur aspect de guidage joue donc un rôle essentiel. De plus, les titres des progrès de *Minecraft* sont souvent basés sur des références à la culture

populaire ou sur des expressions et découvrir les différentes techniques mises en place pour retransmettre toutes ces informations nous paraissait intéressant.

Après avoir défini ce qu'étaient les progrès et de quels éléments ils sont composés, nous avons dû nous pencher sur leur rôle. Dans leur article, Cruz et al. abordent le rôle motivationnel des progrès et leurs effets sur les joueurs (2015). Les progrès augmentent la motivation extrinsèque, c'est-à-dire extérieure, des joueurs, ce qui les place à contre-courant des jeux vidéo, qui se basent principalement sur la motivation intrinsèque (Ibid, p. 2). Leur réel effet dépend toutefois des joueurs eux-mêmes. En effet, certains se disent être motivés par les progrès, qui leur donnent des objectifs à accomplir, alors que d'autres les voient comme une tentative de manipulation (Ibid, pp. 3-4). Cette constatation nous a amenée à nous pencher sur les joueurs eux-mêmes et plus particulièrement sur les types de joueurs.

Bartle a écrit un article fondateur sur la taxonomie des joueurs dans les jeux vidéo. Dans son article, Bartle évoque quatre types de joueurs : les *achievers*, les *explorers*, les *socialisers* et les *killers* (1996). Ces deux dernières catégories ne peuvent pas être utilisées dans ce travail, car elles se concentrent sur les rapports entre joueurs, des éléments qui sont absents des progrès de *Minecraft*. Après avoir étoffé la taxonomie de Bartle avec d'autres articles, notamment celui de van Dam et Bakkes (2019) et celui de Sotamaa (2010), il nous est apparu que les différents types de joueurs ont tendance à réaliser différents types de progrès, en fonction de leur intérêt. Par exemple, les *explorers* ont tendance à réaliser les progrès associés à l'exploration, mais ils ne chercheraient pas à les accomplir volontairement.

Une fois les progrès et leur rôle définis, nous avons pu nous intéresser à la localisation, ce domaine de la traduction qui consiste à adapter une œuvre, souvent audiovisuelle, à une région (Bernal-Merino, 2015, p. 35). La localisation de jeux vidéo doit prendre en compte deux caractéristiques particulières : le jeu vidéo est interactif, il dépend du joueur pour fonctionner, et il est multimodal, il comprend des types de textes différents, qui ont des contraintes différentes. Bernal-Merino classe ces textes différents en cinq types : *In-game text, voiceover and cinematics, art, glossaries and TMs* et *packaging and promotion* (Bernal-Merino, 2015, pp. 110-138). Cependant, il n'aborde jamais la question des progrès et ne les classe donc dans aucun type de texte. Selon nous, les progrès de *Minecraft* sont présents dans deux catégories, les *in-game texts* et les *voiceover and cinematics*. En effet, les progrès apparaissent à la fois dans le menu du jeu (*in-game text*) et dans des sous-titres (*voiceover and cinematics*). Leurs localisations doivent donc être adaptées à la contrainte de ces types de texte : la place limitée.

La localisation de *Minecraft Java* a également une autre caractéristique : elle est totalement faite par les fans. Cette caractéristique date des débuts du jeu, où les localisations provenaient de *mods* disponibles sur Internet. Aujourd’hui, cette caractéristique a évolué et, bien que les fans soient toujours à l’origine des localisations, tout ce travail est supervisé par le studio de développement du jeu et centralisé sur le site spécialisé *Crowdin*. Il est intéressant de découvrir le fait que les fans, malgré leur manque de formation, utilisent différentes stratégies de traduction pour les titres des progrès, qui ont toutes des effets différents sur leur rapport au guidage, mais aussi sur les références et les expressions qu’ils utilisent.

Notre analyse cherchait donc à découvrir quelles stratégies de traduction avaient été mises en place afin de traduire ces titres particuliers et de découvrir les effets sur les rapports entre titre et *completion logic*. Nous avons découvert que, bien qu’individuellement certains titres s’éloignent de la version anglaise et de l’aspect du *trigger* que celle-ci aborde, dans l’ensemble, les traducteurs francophones ont réussi à garder le même équilibre entre humour et guidage que dans la version originale.

Nous pensons que notre travail pourrait ouvrir la voie à d’autres études, qui chercheraient à analyser plus en détail certains aspects de la localisation de progrès en général, mais aussi dans *Minecraft*. En effet, il serait intéressant de comparer cette version localisée par les fans avec la version *Bedrock* localisée par des professionnels afin de découvrir les stratégies de traduction communes et différentes entre les deux versions et de comparer leurs effets sur la *completion logic*. Il pourrait également être intéressant de comparer deux localisations de *Minecraft Java*, par exemple cette version du français de France et la version du français québécois. D’autres études pourraient aussi se pencher sur le lien entre les différents types de progrès et les différents types de joueurs. En bref, ce travail n’a fait qu’effleurer la surface des études de la localisation des progrès et nous pensons qu’il pourra servir de base à de futures études.

Bibliographie

Game Studies

Bartle, R. (1996). « Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit muds. » *Journal of MUD Research*, 1(1), 19.

Barnabé, F. (2019). « Le détournement de jeux vidéo, un jeu en soi ? » *Culture vidéoludique !*, Presses Universitaires de Liège, pp. 83-96.

Blair, L. (2011) « The Use Of Video Game Achievements To Enhance Player Performance, Self-efficacy, And Motivation » *Electronic Theses and Dissertations*. University of Central Florida

Canossa, A. & Martinez, J. & Togelius, J. (2013). « Give me a reason to dig Minecraft and psychology of motivation. » *IEEE Conference on Computational Intelligence in Games (CIG)*, pp. 1-8.

Cruz, C. & Hanus, M. D. & Fox, J. (2015). « The need to achieve: Players' perceptions and uses of extrinsic meta-game reward systems for video game consoles ». *Computers in Human Behavior*. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.08.017>

Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper Perennial.

Deci, E. L., Koestner, R., & Ryan, R. M. (1999). « A meta-analytic review of experiments examining the effects of extrinsic rewards on intrinsic motivation ». *Psychological Bulletin*, 125, pp. 627 - 668. <http://dx.doi.org/10.1037/0033-2909.125.6.627>

García, F. & Pedreira, O. & Piattini, M. & Cerdeira-Pena, A. & Penabad, M. (2017). « A framework for gamification in software engineering ». *Journal of Systems and Software*, vol. 132, pp. 21-40. *ScienceDirect*, <https://doi.org/10.1016/j.jss.2017.06.021>.

Genvo, S. (2006). « Le game design de jeux vidéo : une approche communicationnelle et interculturelle ». *Sciences de l'information et de la communication*. Thèse de doctorat. Université Paul Verlaine - Metz

Glas, R. (2016). « Paratextual Play: Unlocking the Nature of Making-of Material of Games ». *Proceedings of DiGRA/FDG 2016 Conference*, dl.digra.org, <https://doi.org/10.26503/dl.v2016i1.773>.

Grandjean, G. (2023). « Les formes d'espaces du jeu vidéo ». Dans S. Genvo & T. Philippette (Éds.). *Introduction aux théories des jeux vidéo*, Presses Universitaires de Liège, pp. 225-239.

Hamari, J., & Eranti, V. (2011). « Framework for Designing and Evaluating Game Achievements. ». *Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play*.

Hodent, C. (2017). *The Gamer's Brain: How Neuroscience and UX Can Impact Video Game Design*. 1ère éd. CRC Press. <https://doi.org/10.1201/9781315154725>

Jakobsson, M. (2011). « The Achievement Machine: Understanding Xbox 360 Achievements in Gaming Practices ». *The International Journal of Computer Game Research*, vol. 11, n° 1.

Lepper, M. R., Greene, D., & Nisbett, R. E. (1973). « Undermining children's intrinsic interest with extrinsic reward: a test of the "overjustification" hypothesis ». *Journal of Personality and Social Psychology*, 28, pp. 129 - 137. <http://dx.doi.org/10.1037/h0035519>.

McDaniel, R. (2016). « What We Can Learn About Digital Badges from Video Games ». *Foundation of Digital Badges and Micro-Credentials*, édité par Dirk Ifenthaler et al., Springer, pp. 325-342.

Medler, B. (2009). « Generations of Game Analytics, Achievements and High Scores » *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*. 3 (2), pp. 177-194

Montola, M., Nummenmaa, T., Lucero, A., Boberg, M. & Korhonen, H. (2009) « Applying Game Achievement Systems to Enhance User Experience in a Photo Sharing Service ». *13 th International MindTrek Conference : Everyday Life in the Ubiquitous Era*.

Ocio Barriales, S. & Brugos, J. A.. (2009). *Multi-agent Systems and Sandbox Games*.

Rebillard, F. (2023). « Sonore et ludique : analyses à plusieurs voix ». Dans S. Genvo & T. Philippette (Éds.). *Introduction aux théories des jeux vidéo*, Presses Universitaires de Liège, pp. 203-211.

Sotamaa, O. (2010). « Achievement Unlocked: Rethinking Gaming Capital ». *Games as Services - Final Report*, pp. 73-81.

van Dam, T., & Bakkes, S. (2019). « The ACE2 model: Refining bartle's player taxonomy for creation play ». Dans R. Grigg (éd.), *20th International Conference on Intelligent Games and Simulation, GAME-ON 2019*, EUROSIS, pp. 53-62.

Traductologie

Ballard, M. (2005). « Les stratégies de traduction de référents culturels », in Ballard M. (dir.) : *La traduction, contact de langues et de cultures* (1) Artois Presses Université. pp. 125-151.

Dado, F. & Gishti, E. (2021). « La problématique du transfert culturel : le cas de quelques culturèmes dans *Madame Bovary* de Flaubert ». *Synergies Europe*, 16, pp. 163-174.

Delisle, J. & Fiola, A. M. (2013). *La traduction raisonnée : manuel d'initiation à la traduction professionnelle de l'anglais vers le français*. 3e éd., Presses de l'Université d'Ottawa.

Morcos, M. (2019). « Jeux de mots humoristiques dans la pièce de théâtre “Le Dindon” de Georges Feydeau et leur traduction vers l’arabe ». *Studii de gramatică contrastivă*, n° 31, pp. 127-150.

Vandaele, S. (2019). « Les traductions françaises de “The Origin of Species”: approche lexicométrique ». *Hermēneus. Revista de traducción e interpretación*, n° 21, 21, pp. 387-422. [revistas.uva.es](https://doi.org/10.24197/her.21.2019.387-422), <https://doi.org/10.24197/her.21.2019.387-422>.

Localisation

Bernal-Merino, M. Á (2015). *Translation and Localisation in Video Games : Making Entertainment Software Global*. Routledge.

Díaz-Cintas, J. & Muños Sánchez, P (2006), « Fansubs: Audiovisual translation in an amateur environment », *The Journal of Specialised Translation*, 6, pp. 37 – 52.

Houlmont, P-Y. (à paraître). *La localisation vidéoludique au prisme de la contingence : pour un changement de paradigme*. Thèse de doctorat. Université de Liège.

Maxwell-Chandler, H. & O’Malley-Deming, S. (2012) *The Game Localization Handbook*, 2e édition. Sudbury, MA: Jones and Bartlett Learning.

O'Hagan, M. (2008). « Fan Translation Networks : An Accidental Translator Training Environment? » Dans Kearns, J. (éd). *Translator and Interpreter Training: Methods and Debates*. London : Continuum, pp.158-183

O'Hagan, M. (2009). « Evolution of User-Generated Translation : Fansubs, Translation Hacking and Crowdsourcing ». *The Journal of Internationalization and Localization*, vol. 1, n° 1, pp. 94-121. www.jbe-platform.com, <https://doi.org/10.1075/jial.1.04hag>.

Schäler, R. (2010). « Localization and translation ». *Handbook of Translation Studies*, vol. 1, pp. 209-214, <https://doi.org/10.1075/hts.1.loc1>.

Sites Internet

ALS Association (s.d.). *The ALS Ice Bucket Challenge*. <https://www.als.org/ibc> (Dernier accès le 27/07/2025)

Crowdin (s. d.). <https://crowdin.com/project/minecraft>. (Dernier accès le 05/05/2025)

Curseforge (s. d.). <https://www.curseforge.com/> (Dernier accès le 03/05/2025)

Gerken, T. (2023). *Minecraft becomes first video game to hit 300m sales*. BBC. <https://www.bbc.com/news/technology-67105983> (Dernier accès le 18/07/2025)

Knerl, L. (2024). *What is ROM? Understanding RAM vs ROM in Computer Memory*. HP. <https://www.hp.com/us-en/shop/tech-takes/ram-vs-rom#:~:text=ROM%20stands%20for%20Read%2DOnly,be%20modified%20under%20certain%20conditions>. (Dernier accès le 08/08/2025)

Lanznaster, D., Raoul, C., Pradat, P-F. (2024). *Dix ans depuis le Ice Bucket Challenge : quelles avancées ?* <https://www.defigivre.org/la-recherche-avance> (Dernier accès le 04/08/2025)

Le Robert (s. d.). <https://dictionnaire.lerobert.com/fr/> (Dernier accès le 04/08/2025)

Merriam-Webster (s. d.). <https://www.merriam-webster.com/> (Dernier accès le 05/08/2025)

Minecraft. (s. d.). *Qu'est-ce que Minecraft ?* <https://www.minecraft.net/fr-fr/about-minecraft> (Dernier accès le 17/07/2025)

Minecraft Official Glossary (s. d.).

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1xxDvR2MrPUaxXwNfn-oJX-fBerEsZkfo/edit?gid=810030519#gid=810030519> (Dernier accès le 03/05/2025)

Minecraft Wiki (s. d.). https://minecraft.fandom.com/wiki/Minecraft_Wiki (Dernier accès le 24/07/2025)

Ludographie

Minecraft (Mojang, 2011)

Monster Hunter (Capcom, 2004)

Star Trader (People's Computer Company, 1974)

The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda, 2011)

Table des illustrations

Figure 1 : Minecraft (Mojang, 2011). Les différents messages lors de l'accomplissement des progrès en fonction de leur catégorie.	14
Figure 2 : Minecraft (Mojang, 2011). Arborescence des progrès de l'End avec, en encadré, les trois catégories de progrès et leurs différentes icônes.....	14
Figure 3 : Minecraft (Mojang, 2011). Affichage du menu des progrès avec les cinq onglets de catégories présents au-dessus de l'arborescence.....	16
Figure 4 : Minecraft (Mojang, 2011). Titre et description du progrès « L'âge de pierre » ainsi que l'arborescence de la catégorie Minecraft dont tous les progrès n'ont pas été accomplis.....	20
Figure 5 : Minecraft (Mojang, 2011). Notifications de réalisation d'un progrès dans la barre de chat et dans un encadré en haut à droite de l'écran.....	21
Figure 6 : Minecraft (Mojang, 2011). Description du progrès « La classe de la cuirasse ».	23
Figure 7 : Minecraft (Mojang, 2011). Description du progrès « Sérieux dévouement ».	23
Figure 8 : Minecraft (Mojang, 2011). Description du progrès « Les mystérieuses cités de l'End ».	23
Figure 9 : Minecraft (Mojang, 2011). Arborescence complète de la catégorie Minecraft.	24
Figure 10 : Minecraft (Mojang, 2011). Exemple d'un progrès accompli avant le progrès qui le précède dans l'arborescence.	25
Figure 11 : Tom & Jerry (Warner Bros.) Jeu de mots associé à des images. Reprit de : Bernal-Merino, 2015, p. 67.	38
Figure 12 : Minecraft (Mojang, 2011). Affichage du menu du jeu.	39
Figure 13 : Minecraft (Mojang, 2011). Exemple de sous-titre qui s'affiche lorsqu'un objet est sélectionné dans la hotbar.....	41
Figure 14 : Minecraft (Mojang, 2011). Exemple de sous-titre qui s'affiche lorsqu'un objet est sélectionné dans l'inventaire.....	41
Figure 15 : Minecraft (Mojang, 2011). Notifications de réalisation d'un progrès dans la barre de chat et dans un encadré en haut à droite de l'écran.....	42

Annexes

Annexe I

L'annexe reprend notre corpus avec le numéro du progrès, son titre anglais, son titre français, la description telle que nous la trouvons en jeu, la stratégie de traduction utilisée et l'explication de la référence ou de l'expression.

#	Anglais	Français	Description	Stratégie de traduction	Référence anglaise	Référence française
1	Minecraft	Minecraft	Le cœur et l'histoire du jeu	Report	/	/
2	Stone Age	L'âge de pierre	Minez de la roche avec votre pioche.	Réutilisation	Référence période de la Préhistoire	Référence période de la Préhistoire
3	Getting an Upgrade	Qualité supérieure	Fabriquez une meilleure pioche.	Adaptation	/	/
4	Acquire Hardware	L'âge du fer	Faites fondre du fer.	Substitution	/	Référence période de l'Histoire
5	Suit Up	Un corps d'acier	Fabriquez une pièce d'armure en fer.	Substitution	/	/
6	Not Today, Thank You	Pas aujourd'hui, merci	Parez un projectile avec un bouclier.	Traduction littérale	Référence émission radio	/
7	Isn't it Iron Pick	Bonne pioche !	Fabriquez une pioche en fer.	Acclimatation	Référence chanson d'Alanis Morissette	Expression imagée
8	Diamonds !	Des diamants !	Obtenez des diamants.	Traduction littérale	/	/
9	Cover Me with Diamonds	Couvrez-moi de diamants	Une armure en diamant peut sauver la vie.	Traduction littérale	Référence chanson <i>Cover me with kisses</i> de Kylie Minogue	/
10	Enchanter	Enchanté !	Enchantez un objet dans la table d'enchantement.	Modulation	/	/
11	Hot Stuff	Chaud devant !	Remplissez un seau de lave.	Adaptation	Référence chanson <i>Hot Stuff</i> de Donna Summer	Expression figée
12	Ice Bucket Challenge	Ice Bucket Challenge	Obtenez un bloc d'obsidienne.	Report	Référence challenge	Référence challenge
13	We Need To Go Deeper	Aller au fond des choses	Construisez, allumez et entrez	Adaptation	Référence <i>Inception</i>	/

			dans un portail du Nether.			
14	Zombie Doctor	Zombiologue	Affaiblissez et soignez un zombie-villageois.	Adaptation	/	/
15	Eye Spy	À suivre...	Suivez un œil de l'Ender.	Modulation	Référence aux livres <i>I spy</i>	Expression figée
16	The End ?	Fin ?	Entrez dans le portail de l'End.	Traduction littérale	/	/
17	Nether	Nether	Bienvenue en enfer	Report	/	/
18	Return to Sender	Retour à l'envoyeur	Détruissez un Ghast avec une boule de feu.	Réutilisation	Référence chanson Elvis Presley et Haut Fait WOW du même nom	Référence Haut Fait WOW
19	Those Were the Days	Le bon vieux temps	Entrez dans les vestiges d'un bastion.	Acclimatation	Référence chanson <i>Those were the days</i> de Mary Hopkins	Expression figée
20	Hidden in the Depths	Caché dans les profondeurs	Obtenez des débris antiques.	Traduction littérale	/	/
21	Subspace Bubble	Bulle du sous-espace	Utilisez le Nether pour parcourir 7 kilomètres à la Surface.	Réutilisation	Référence <i>Star Trek</i>	Référence <i>Star Trek</i>
22	A Terrible Fortress	Une terrible forteresse	Découvrez une forteresse du Nether.	Traduction littérale	/	/
23	Who is Cutting Onions ?	Qui a coupé un oignon ?	Obtenez un bloc d'obsidienne pleureuse.	Traduction littérale	/	/
24	Oh Shiny	Bling-bling	Distraizez un Piglin avec de l'or.	Acclimatation	Référence quête WOW du même nom	Référence style vestimentaire
25	This Boat Has Legs	Bateau sur pattes	Chevauchez et dirigez un arpenteur avec un champignon biscornu sur un bâton.	Adaptation	/	/
26	Uneasy Alliance	Alliance instable	Sauvez un Ghast du Nether, amenez-le en toute sécurité à la Surface... et puis tuez-le.	Traduction littérale	Référence jeu <i>Scrolls (Caller's bane)</i>	/
27	War Pigs	De vraies têtes de cochon	Pillez un coffre dans les vestiges d'un bastion.	Acclimatation	Référence chanson <i>War Pigs</i> de Black Sabbath	Expression imagée

28	Country Lode, Take Me Home	Le Petit Poucet	Utilisez une boussole sur un bloc de magnétite.	Acclimatation	Référence chanson <i>Take Me Home, Country Roads</i> de John Denver	Référence <i>Le Petit Poucet</i> de Charles Perrault
29	Cover Me in Debris	Couvrez-moi de débris	Obtenez une armure complète en Netherite.	Traduction littérale	Référence chanson <i>Cover me with kisses</i> de Kylie Minogue	/
30	Not Quite "Nine" Lives	Presque "neuf" vies	Chargez une ancre de réapparition au maximum.	Traduction littérale	/	/
31	Spooky Scary Skeleton	Qu'on lui coupe la tête	Obtenez un crâne de Wither squelette.	Acclimatation	Référence chanson <i>Spooky Scary Skeletons</i> d'Andrew Glod	Référence <i>Alice au pays des merveilles</i>
32	Withering Heights	Les Witherables	Invoquez le Wither.	Acclimatation	Référence livre <i>Wuthering Heights</i> D'Emily Brontë	Référence livre <i>Les Misérables</i> de Victor Hugo
33	Bring Home the Beacon	Fais ta balise	Construisez et placez une balise.	Substitution	Expression imagée	/
34	Beaconator	Phare à On	Portez une balise à sa pleine puissance.	Création discursive	/	Référence <i>Astérix et Obélix : Mission Cléopâtre</i>
35	Into Fire	Dans le feu de l'action	Récupérez un bâton de Blaze.	Adaptation	/	Expression imagée
36	Local Brewery	Apprenti chimiste	Concoctez une potion.	Modulation	/	/
37	A Furious Cocktail	Mélanges dangereux	Appliquez sur vous-même tous les effets de potions en même temps.	Substitution	/	/
38	How Did we Get Here ?	Comment en est-on arrivé là ?	Appliquez sur vous-même tous les effets en même temps.	Traduction littérale	/	/
39	Feels Like Home	Comme chez soi	Emmenez un arpenteur faire une loooongue balade sur un lac de lave de la Surface.	Réutilisation	Expression figée	Expression figée

40	Hot Tourist Destinations	Voyage au bout de l'enfer	Explorez tous les biomes du Nether.	Adaptation	/	Référence film <i>Voyage au bout de l'enfer</i>
41	The End	L'End	... ou le commencement ?	Report	/	/
42	Free the End	Libérez l'End !	Tuez le dragon. Bonne chance !	Traduction littérale	/	/
43	The Next Generation	La nouvelle génération	Tenez l'œuf de dragon.	Réutilisation	Référence <i>Star Trek</i>	Référence <i>Star Trek</i>
44	The End... Again...	Un air de déjà vu...	Faites réapparaître l'Ender Dragon.	Création discursive	/	Expression figée
45	You Need a Mint	À bout de souffle	Récupérez du souffle de dragon dans une fiole.	Substitution	/	Référence film de Godard / expression imagée
46	Remote Getaway	Escapade à distance	Échappez-vous de l'île.	Traduction littérale	/	/
47	The City at the End of the Game	Les mystérieuses cités de l'End	Allez-y, que pourrait-il vous arriver ?	Acclimatation	Référence livre <i>The City at the Center of The World</i> d'Ernesto Capello	Référence série <i>Les mystérieuses cités d'or</i>
48	Sky's the Limit	Vers l'infini et au-delà	Trouvez des élytres.	Acclimatation	Référence <i>Sky's the limit</i> de Notorious B.I.G.	Référence <i>Toy Story</i>
49	Great View from Up there	Superbe panorama	Lévitez à 50 blocs de hauteur après l'attaque d'un Shulker.	Création discursive	/	/
50	Adventure	Aventure	Aventure, exploration et combat	Traduction littérale	/	/
51	Voluntary Exile	Exil volontaire	Tuez un capitaine de pillards. Mieux vaut rester éloigné des villages pour le moment...	Traduction littérale	/	/
52	Hero of the Village	Héros du village	Protégez un village d'une invasion.	Traduction littérale	/	/
53	Is it a Bird ?	Est-ce un oiseau ?	Regardez un perroquet à travers une longue-vue.	Traduction littérale	Référence <i>Superman</i>	Référence <i>Superman</i>
54	Is it a Balloon ?	Est-ce une mongolfière ?	Regardez un ghast à travers une longue-vue.	Traduction littérale	Référence <i>Superman</i>	Référence <i>Superman</i>

55	Is it a Plane ?	Est-ce un avion ?	Regardez l'Ender Dragon à travers une longue-vue.	Traduction littérale	Référence <i>Superman</i>	Référence <i>Superman</i>
56	What a Deal !	Adjugé, vendu !	Commercez avec un villageois.	Acclimatation	Expression figée	Expression figée
57	Star Trader	Un commerce à la hauteur	Commercez avec un villageois à la hauteur maximale de construction.	Substitution	Référence jeu <i>Star Trader</i>	Expression imagée
58	Hired Help	Agent de sécurité	Invoquez un golem de fer pour défendre un village.	Substitution	/	/
59	Ol'Betsy	La vieille Bertha	Tirez à l'arbalète.	Acclimatation	Référence au fusil de Davy Crockett	Référence arme de la Seconde Guerre mondiale
60	Who's the Pillager Now ?	C'est qui le pillard maintenant ?	Rendez la monnaie de sa pièce à un pillard.	Traduction littérale	/	/
61	Arbalistic	Arbalistique	Tuez cinq créatures différentes avec un seul tir d'arbalète.	Traduction littérale	/	/
62	Two Birds, One Arrow	D'une flèche deux coups	Tuez deux Phantoms avec une flèche perforante.	Réutilisation	Expression figée	Expression figée
63	Sneak 100	Sans un bruit	Faufilez-vous près d'un capteur sculk ou d'un Warden pour éviter qu'il ne vous détecte.	Acclimatation	Référence <i>Skyrim</i>	Référence film <i>Sans un bruit</i>
64	Sweet Dreams	Bonne nuit les petits	Changez votre point de réapparition. Dormez dans un lit pour changer votre point de réapparition.	Acclimatation	Référence chanson d'Eurythimcs	Référence série télévisée <i>Bonne nuit les petits</i>
65	Sound of Music	La Mélodie du bonheur	Donnez vie aux prairies avec la mélodie d'un jukebox.	Réutilisation	Référence film du même nom	Référence film du même nom
66	Adventuring Time	Partons à l'aventure !	Découvrez tous les biomes.	Acclimatation	Référence série <i>Adventure Time</i>	Référence série <i>Adventure Time</i>
67	Light as a Rabbit	Léger comme un lapin	Marchez sur de la neige poudreuse...	Réutilisation	Expression imagée	Expression imagée

			sans vous y enfoncer.			
68	Monster Hunter	Chasseur de monstres	Tuez n'importe quelle créature hostile.	Traduction littérale	Référence <i>Monster Hunter</i>	/
69	It Spreads	Propagation	Tuez une créature à proximité d'un catalyseur de sculk.	Adaptation	Référence film <i>It follows</i>	/
70	Monsters Hunted	Monstres chassés	Tuez au moins une fois chaque créature hostile.	Traduction littérale	Référence <i>Monster Hunter</i>	/
71	Postmortal	Aux frontières de la mort	Utilisez un totem d'immortalité pour tromper la mort.	Modulation	/	/
72	A Throwaway Joke	Une blague tombée à l'eau	Lancez un trident sur quelque chose. Remarque : lancer votre seule arme n'est pas une bonne idée.	Création discursive	Expression imagée	Expression imagée
73	Very Very Frightening	Coup de foudre	Frappez un villageois avec la foudre.	Substitution	Référence <i>Bohemian Rhapsody</i> de Queen	Expression imagée
74	Take Aim	Dans la ligne de mire	Tirez sur quelque chose avec un arc et une flèche.	Acclimatation	Expression figée	Expression figée
75	Sniper Duel	Duel de snipers	Tuez un squelette à plus de 50 mètres de distance.	Traduction littérale	/	/
76	Bullseye	Dans le mille !	Touchez le centre d'une cible à au moins 30 mètres de distance.	Réutilisation	Expression figée	Expression figée
77	Respecting the Remnants	Sa place est dans un musée	Brossez un bloc suspect pour obtenir un tesson de poterie.	Adaptation	/	Référence <i>Indiana Jones</i>
78	Careful Restoration	Le passé recomposé	Fabriquez un vase décoré à partir de quatre tessons de poterie.	Adaptation	/	/
79	Sticky Situation	Atterrissage en douceur	Sautez contre un bloc de miel pour ralentir votre chute.	Adaptation	Expression imagée	Expression figée

80	The Power of Books	La savoir, c'est le pouvoir	Captez le signal de puissance d'une bibliothèque sculptée en utilisant un comparateur.	Acclimatation	Référence chanson <i>The Power of Love</i> Jennifer Rush	Expression figée
81	Surge Protector	Sous haute tension	Protégez un villageois d'une décharge électrique indésirable sans déclencher d'incendie.	Création discursive	/	/
82	Crafting a New Look	Motif de jalouxie	Fabriquez une pièce d'armure ornée en utilisant une table de forge.	Modulation	/	/
83	Smithing with Style	La classe de la cuirasse	Appliquez ces modèles de forge au moins une fois : des tours, des groins, des côtes, des abîmes, du silence, des Vex, des marées et des éclaireurs.	Adaptation	/	/
84	Caves & Cliffs	Tombé du ciel	Survivez à une chute du point le plus haut du monde (à la limite de construction) au point le plus bas.	Acclimatation	Référence au nom d'une mise à jour du jeu	Expression imagée
85	Crafter Crafting Crafters	Méta-fabrication	Assistez à la fabrication d'un fabricateur par un fabricateur.	Adaptation	/	/
86	Isn't It Scute?	Tatou compris !	Obtenez des écailles d'un tatou en le brossant.	Modulation	/	/
87	Minecraft: Trial(s) Edition	Mise à l'épreuve	Mettez les pieds dans une chambre des épreuves.	Acclimatation	Référence à <i>Minecraft Trial Edition</i>	Référence film
88	Over-Overkill	Masse-âcre	Infligez 50 coeurs de dégâts en un seul coup avec la masse.	Substitution	Expression imagée	/

89	Lighten Up	Éclaircir sa lanterne	Décapez une ampoule en cuivre avec une hache pour la rendre plus lumineuse.	Substitution	Expression figée	Expression imagée
90	Blowback	Oeil pour œil, vent pour vent	Tuez un Breeze avec sa propre charge de vent.	Adaptation	/	Expression loi du talion
91	Who Needs Rockets?	Salto à vent	Utilisez une charge de vent pour vous propulser de 8 blocs vers le haut.	Création discursive	Référence <i>Quake et Team Fortress 2</i>	/
92	Under Lock and Key	La clé du succès	Déverrouillez un coffre-fort avec une clé des épreuves.	Acclimatation	Référence comics <i>Locke and Key</i>	Expression figée
93	Revaulting	Coffre-très-fort	Déverrouillez un coffre-fort funeste avec une clé des épreuves funeste.	Création discursive	/	/
94	Husbandry	Agriculture	Le monde est plein d'amis et de nourriture	Traduction littérale	/	/
95	Bee Our Guest	J'irai butiner chez vous	Utilisez un feu de camp pour récolter le miel d'une ruche avec une fiole sans énerver les abeilles.	Acclimatation	Référence chanson <i>Be our guest</i> de <i>La Belle et la Bête</i>	Référence émission <i>J'irai dormir chez vous</i>
96	Wax On	Lustrer	Appliquez un rayon de miel sur un bloc de cuivre !	Réutilisation	Référence à <i>Karaté Kid</i>	Référence à <i>Karaté Kid</i>
97	Wax Off	Frotter	Retirez la cire d'un bloc de cuivre !	Réutilisation	Référence à <i>Karaté Kid</i>	Référence à <i>Karaté Kid</i>
98	You've Got a Friend in Me	Je suis ton ami	Ayez un Allay vous délivrant des objets.	Réutilisation	Référence chanson de <i>Toy story</i>	Référence chanson de <i>Toy story</i>
99	Birthday Song	Chanson d'anniversaire	Ayez un Allay qui lâche un gâteau sur un bloc musical.	Traduction littérale	/	/
100	Best Friends Forever	Meilleurs amis pour la vie	Apprivoisez un animal.	Réutilisation	Expression figée	Expression figée

101	A Complete Catalogue	Un catalogue complet	Apprivoisez toutes les variantes de chat !	Traduction littérale	/	/
102	Shear Brilliance	Une coupe au poil	Retirez l'armure d'un loup en utilisant des cisailles.	Création discursive	/	Expression imagée
103	Good as New	Comme neuf	Réparez une armure pour loup endommagée avec des écailles de tatou.	Réutilisation	Expression figée	Expression figée
104	The Whole Pack	Chef de meute	Apprivoisez toutes les variantes de loup.	Création discursive	/	/
105	Smells Interesting	Découverte olfactive	Obtenez un œuf de renifleur.	Adaptation	/	/
106	Little Sniffs	Petit casse-graine	Nourrissez un reniflet.	Modulation	/	/
107	Planting the Past	Paléobotaniste	Plantez une graine déterrée par un reniflet.	Création discursive	/	/
108	Glow and Behold !	Une idée brillante !	Faites briller le texte de n'importe quel type de pancarte.	Acclimatation	Expression « Lo and behold »	Expression imagée
109	Fishy Business	Merci pour le poisson	Pêchez un poisson.	Adaptation	/	/
110	Tactical Fishing	Pêche tactique	Attrapez un poisson... sans canne à pêche !	Traduction littérale	/	/
111	The Cutest Predator	Le plus mignon des prédateurs	Attrapez un axolotl dans un seau.	Traduction littérale	/	/
112	The Healing Power of Friendship	L'union fait la force !	Faites équipe avec un axolotl et gagnez un combat.	Création discursive	Expression figée	Expression figée
113	The Parrots and the Bats	Il y a de l'amour dans l'air	Faites se reproduire deux animaux ensemble.	Acclimatation	Expression « The birds and the bees »	Expression figée
114	Two by Two	Deux par deux	Faites se reproduire au moins une fois chaque animal.	Réutilisation	Référence à la Bible	Référence à la Bible
115	A Seedy Place	Prends-en de la graine !	Plantez une graine et regardez-la pousser.	Adaptation	/	Expression imagée

116	Serious Dedication	Sérieux dévouement	Utilisez un lingot de Netherite pour améliorer une houe, puis réévaluez vos choix de vie.	Traduction littérale	/	/
117	A Balanced Diet	Une alimentation équilibrée	Mangez tout ce qui est comestible, même si ce n'est pas bon pour vous.	Traduction littérale	/	/
118	Bukkit	Adopte un têtard	Capturez un têtard avec un seau.	Substitution	/	Référence application « adopte un mec »
119	When the Squad Hops into Town	Les trois moustiquaires	Tenez chaque variante de grenouille en laisse.	Acclimatation	Référence à un post des développeurs	Référence <i>Les Trois Mousquetaires</i>
120	With Our Powers Combined	Par nos pouvoirs combinés !	Obtenez tous les types de grelampe dans votre inventaire.	Réutilisation	Référence <i>Captain Planet</i>	Référence <i>Capitaine Planète</i>
121	Total Beelocation	Dé-miel-nagement	Déplacez un nid d'abeilles avec 3 abeilles à l'intérieur en utilisant Toucher de soie.	Adaptation	/	/
122	Whatever Floats your Goat !	Flottage de chèvre	Montez dans un bateau ou radeau avec une chèvre.	Adaptation	Expression imagée	/