



Évolution du langage et néologismes dans les jeux vidéo : l'usage suit-il la norme?

JULIE PIGEON

Université du Québec en Outaouais
pigj04@uqo.ca

— RÉSUMÉ

La langue française a grandement évolué depuis les derniers siècles et, de tout temps, elle a dû s'adapter à de nouvelles réalités. Avec la révolution technologique du tournant du XXI^e siècle, la montée des communications par Internet, la démocratisation des logiciels et l'arrivée massive d'applications mobiles, comment la langue française a-t-elle pu s'adapter? Comment réussit-elle à s'approprier tous les néologismes anglais? Des institutions comme l'Office québécois de la langue française (OQLF) prônent la francisation de la terminologie employée par ces nouvelles technologies et proposent des termes à privilégier. Néanmoins, à quel point ces termes sont-ils adoptés dans l'usage et, dans ce cas-ci, dans les jeux vidéo? Le présent article s'appuie sur la mesure d'implantation terminologique de Quirion (2011) pour évaluer l'implantation de certains termes relatifs aux jeux vidéo recommandés par l'OQLF. Cependant, étant donné la quasi-absence de corpus bilingues (anglais-français) dans le domaine vidéoludique, et ce, principalement en raison de la multiplicité des supports et de la forte concurrence au sein de cette industrie, nous présentons ici les résultats de deux sondages en ligne effectués auprès de joueurs et de professionnels de la traduction.

MOTS-CLÉS

traduction, localisation, jeux vidéo, néologismes, langue française

— ABSTRACT

The French language has greatly evolved over the last few centuries and has always had to adapt to new realities. With the technological revolution of the turn of the 21st century, the rise of Internet communications, the democratization of software, and the massive arrival of mobile applications, how has French adapted? How has it managed to integrate English neologisms? Institutions such as the Office québécois de la langue française (OQLF) advocate for the francization of terminology pertaining to these new technologies and offer recommendations. However, to what extent have these recommendations been implemented in practice and, in this case, in video games? The purpose of this paper is to assess the implementation of certain video game terms recommended by the OQLF based on Quirion's (2011) terminological implementation measure. However, given the near-absence of bilingual (English-French) corpora in the field of video games, which is mainly due to the multiplicity of media and the strong competition within the industry, we present the results of two online surveys conducted among gamers and translation professionals.

KEYWORDS

translation, localization, video games, neologisms, French language

1. Introduction

La langue française a grandement évolué depuis l'ordonnance de Villers-Cotterêts en 1539 et, de tout temps, elle a dû s'adapter à de nouvelles réalités. Avec la révolution technologique du tournant du XXI^e siècle, notamment la montée des communications par Internet, la démocratisation des logiciels et l'arrivée massive d'applications mobiles, comment la langue française a-t-elle pu s'adapter? Comment réussit-elle à s'appropriier tous les néologismes anglais? Nous entendons par *néologisme* un mot ou un terme nouveau, ou encore un sens nouveau d'un mot ou terme qui existe déjà dans la langue (Pruvost et Sablayrolles 2003/2016 : 3). Des institutions comme l'Office québécois de la langue française (OQLF) prônent la francisation de la terminologie employée par ces nouvelles technologies et proposent des recommandations¹. Néanmoins, à quel point ces recommandations sont-elles adoptées dans l'usage et, dans ce cas-ci, dans les jeux vidéo?

1.1. Approches

Nos travaux sont encadrés par le concept de traductologie appliquée et une approche de traductologie productive. Celle-ci a été définie par Ladmiral (2010 : 11) comme une approche directe et pragmatique où la pratique traduisante est conceptualisée « telle qu'on en fait l'expérience » et qui ouvre un « espace de réflexivité où pourra s'opérer la prise de conscience et la problématisation des difficultés rencontrées dans la pratique traduisante ». Ce type d'approche vise donc à aider concrètement les traductrices² dans leur travail, dans leurs choix de traduction au quotidien. Parallèlement, nous nous inspirons aussi de l'approche fonctionnaliste (Vermeer 1978). Selon cette approche, ce n'est plus le principe d'équivalence qui prévaut pour évaluer la qualité d'un texte traduit, mais bien le principe de fonctionnalité. Le *Skopos* d'une traduction, sa finalité, est ce qui guide la traduction du texte source en un texte cible « fonctionnellement approprié » (Schäffner 1998). Dans le cas des jeux vidéo, ce principe de fonctionnalisme se traduit entre autres par la contribution du texte traduit à l'immersion du joueur dans le jeu et à la bonification de son expérience, ainsi que par une terminologie intrajeu fonctionnellement appropriée.

1.2. Contexte sociolinguistique : la lutte aux anglicismes

La lutte aux anglicismes provient, en quelque sorte, d'un désir de perfection de la langue française. Vers 1625, près de cent ans après l'ordonnance de Villers-

Cotterêts de 1539 qui décrétait l'exclusivité du français dans les documents relatifs à la vie publique du royaume de France, le purisme est né au sens de « correction linguistique », avec notamment François de Malherbe (1555-1628) comme premier promoteur. « Malherbe [...] affirmait que, pour être valable, l'écriture devait être dépouillée d'ornements, de répétitions, d'archaïsmes, de régionalismes et d'hyperboles » (Barlow et Nadeau 2007 : 84). Près de deux siècles plus tard et un siècle après la conquête de la Nouvelle-France par les armées anglaises, une campagne de rectification linguistique s'est amorcée au Canada. Nous retrouvons cette lutte aux anglicismes notamment dans les chroniques de Lusignan (1884-1885), Fréchette (1893-1903), Dagenais (1965-1966) et, plus récemment, Guy Bertrand (depuis 1998) (Elchacar et Luna Salta 2019 : 10). Les critiques sur la qualité du français canadien étaient plutôt virulentes, comme en témoigne cet extrait :

Or je suis d'avis que nous ne parlons pas français. [...] « Notre français » souffre de plusieurs maladies graves : le barbarisme et le solécisme, auxquels aucune autre langue n'échappe, et l'anglicisme, dont on commence à souffrir en France; elles ne sont graves au Canada que par leur virulence. (Dagenais 1959 : 14)

Dans cette optique de rectification linguistique, l'Office québécois de la langue française (OQLF) a été créé en 1961. Son mandat premier était alors de « veiller [...] à la correction et à l'enrichissement de la langue parlée et écrite » (Corbeil 2007 : 81) et de proposer des lexiques en français pour divers domaines économiques, allant de l'industrie automobile à l'informatique. En 2017, l'OQLF a révisé sa politique d'emprunt linguistique afin de mieux s'adapter à la situation sociolinguistique actuelle. L'OQLF reconnaît maintenant « le phénomène de l'emprunt comme un procédé d'enrichissement linguistique productif, dans la mesure où il permet d'intégrer efficacement des formes nouvelles »³ (Office québécois de la langue française 2017 : 3).

1.3. Contexte normatif

Le concept de norme dont nous parlons dans cet article ne fait pas référence à un cadre réglementaire, mais plutôt à l'ensemble des recommandations que nous pouvons retrouver dans les documents suivants : *Le grand dictionnaire terminologique en ligne*, la version canadienne-française du *Portail linguistique* de Microsoft, le *Multidictionnaire de la langue française* (de Villers 2003), le dictionnaire *Antidote* de Druide informatique, le dictionnaire *Larousse* en ligne et le dictionnaire *Le Robert* (Rey 2019)⁴. Rappelons qu'une recommandation n'a pas de caractère contraignant.

2. Méthodologie

2.1. Mesure de l'implantation terminologique

L'une des méthodes qui nous permettent d'étudier si l'usage suit la norme, c'est la mesure de l'implantation terminologique telle que définie par Quirion (2011). Celui-ci a émis l'hypothèse « qu'il est possible d'étudier la dynamique des termes par la mesure de l'enracinement de néologismes dans le temps » (Quirion 2011 : 114). Pour ce faire, il a proposé une méthode de recherche terminométrique. Selon cette méthode, il faut d'abord choisir les termes à l'étude en sélectionnant un domaine et un sous-domaine, en déterminant les notions et en faisant une liste des termes concurrents. Il faut ensuite créer un corpus qui « est représentatif des communications institutionnalisées » (Saint 2013 : 180), et ce, selon quatre critères de base : le domaine, le lieu, la période et la langue. Enfin, pour calculer le coefficient d'implantation terminologique d'un terme, il suffit de diviser le nombre d'occurrences du terme t représentant la notion N par le nombre d'occurrences de la notion N (Quirion 2011 : 119).

2.2. Notre mesure

Toutefois, la chercheuse qui se spécialise dans la localisation des jeux vidéo fait face à un problème de taille : la quasi-totale absence de corpus accessibles. En effet, en raison des différents supports des jeux vidéo (consoles, appareils mobiles, ordinateurs, etc.), des différents types de fichiers, de la sous-traitance de la localisation auprès d'agences et de la forte concurrence entre les éditeurs de jeux (de même qu'entre les agences), il n'est pas possible d'accéder à des corpus étoffés dans ce domaine. Nous ne pouvons pas non plus utiliser les documents sur lesquels nous travaillons en raison des accords de confidentialité qui nous lient aux agences. Nous avons donc dû procéder autrement pour mesurer l'implémentation terminologique des termes choisis : une enquête auprès de joueurs et de traductrices avec deux sondages en ligne. Le principal objectif de ces sondages était de répondre à la question suivante : dans quelle mesure certaines recommandations terminologiques sont-elles adoptées par l'usage?

2.3. Choix des termes et questions des sondages

Dans le cadre de notre sondage, nous avons demandé aux répondants comment ils traduiraient les 24 expressions et termes anglais suivants :

Download now, platform, cosplay, PvP, gamer, cheat, add-on, challenger, to collect, to debug, mobile game, e-sports, app, skin, updater, boss, map, Tap the chest to open it, tip, NPC, Contact us, game developer, indie game et to chat. Ceux-ci ont été sélectionnés, car ils reflètent diverses problématiques auxquelles sont confrontées les traductrices. Certains sont des néologismes et donc n'ont pas d'équivalent établi. Pour d'autres, les clients favorisent souvent l'emprunt direct (le fait de ne pas traduire) comme stratégie de traduction. D'autres encore ont des équivalents français dont l'emploi a longtemps été critiqué dans certains ouvrages de référence. À chaque question, les participants pouvaient choisir comme équivalent de l'expression ou du terme anglais : 1) un néologisme (le cas échéant); 2) une expression équivalente proposée par la chercheuse (comme une périphrase ou un synonyme); et 3) l'expression ou le terme anglais lui-même (emprunt direct). Ils pouvaient aussi suggérer une traduction. En plus de nous aider à atteindre notre objectif principal, ces sondages avaient d'autres objectifs, dont celui de vérifier si des formes plus simples étaient employées, de même que de vérifier si certains termes parfois critiqués par certains ouvrages de référence étaient évités par les traductrices.

2.4. Collecte des données

Deux sondages ont été réalisés entre le 24 avril 2019 et le 10 septembre 2019 au moyen de *Lime Survey*⁵. Ils ont été publiés en ligne et partagés en mode public sur nos propres réseaux sociaux (Facebook et LinkedIn), de même que dans différents groupes, notamment des groupes privés Facebook de vente et achat de jeux vidéo et des groupes de traductrices, ce qui nous a permis d'atteindre un large public. Le sondage sur les préférences terminologiques en matière de jeux vidéo pour les joueurs a recueilli 80 réponses, dont 29 réponses incomplètes⁶. Étant donné que chaque question peut être traitée séparément, toutes les réponses ont été compilées dans les résultats de l'enquête. Le sondage sur les préférences terminologiques en matière de jeux vidéo pour les traductrices a quant à lui recueilli 63 réponses, dont 25 réponses incomplètes. Toutes les réponses sont aussi compilées dans les résultats. Les résultats ont été exportés de *Lime Survey* en format .xls et ont par la suite été compilés au moyen d'*Excel*.

Comme notre étude se concentre sur les termes en français canadien, nous ne tenons pas compte dans le présent article des réponses des répondants qui ne proviennent pas du Canada ou dont le français n'est pas la langue maternelle. Nous avons donc conservé les réponses de 70 joueurs et de 49 traductrices. Les joueurs de 26 à 35 ans sont les plus nombreux (43 %), alors

que les deux tranches d'âge principales des traductrices sont de 26 à 35 ans (35 %) et de 36 à 45 ans (43 %). Enfin, parmi les répondants, 54 % des joueurs sont des hommes et 67 % des traductrices sont des femmes. Nous pouvons aussi noter que plus de 63 % des joueurs interrogés comptent plus de 15 années d'expérience en jeux vidéo et que seulement 6 % des traductrices interrogées se spécialisent dans la traduction de jeux vidéo. Le nombre de participants n'est pas très élevé, mais nous pouvons voir qu'il s'agit d'un groupe diversifié.

3. Résultats des sondages

Afin de simplifier la présentation des résultats, nous classerons les termes en trois catégories : 1) les termes implantés dans l'usage ; 2) les termes non implantés ; et 3) les termes qui semblent faire l'objet d'une réticence.

3.1. Les termes implantés

Des termes simples comme *plateforme* (traduction de platform) et *carte* (traduction de map) sont très bien implantés, avec des taux d'adoption de 76 % et de 71 %, respectivement, parmi tous les répondants. Comme ces termes font aussi partie du langage courant, l'emploi du terme français semble s'imposer naturellement.

Tableau 1

Choix de traduction de platform

Choix de réponses	Joueurs (%)	Traductrices (%)	Répondants (% moyen)
plateforme	80	71	76
plate-forme	17	14	16
Autre	0	2	1

Tableau 2

Choix de traduction de map

Choix de réponses	Joueurs (%)	Traductrices (%)	Répondants (% moyen)
carte	74	65	71
map	3	0	2
Autre	3	2	3

D'autres termes plus spécifiques aux nouvelles technologies sont aussi adoptés; c'est le cas entre autres de *déboguer* (traduction de to debug) et de *clavarder* (traduction de to chat). Le premier a reçu l'aval de 64 % des joueurs et 63 % des traductrices. C'est probablement sa simplicité qui lui a d'ailleurs permis de l'emporter sur le terme *déverminer*, qui est aussi suggéré par l'OQLF, ce dernier n'ayant été retenu que par 4 % des joueurs et aucune des traductrices. De son côté, l'audacieux terme *clavarder*, qui a été créé en 1997 par Yolande Perron (Mercier 2012) afin de répondre au besoin de mettre des mots français sur de nouveaux mots anglais issus des nouvelles technologies, a été choisi par plus de la moitié des répondants (51 %). Quant aux termes *chatter* et *tchatter*, tous deux déconseillés par l'OQLF, ils ont été choisis par moins de 11 % des répondants.

Tableau 3
Choix de traduction de to chat

Choix de réponses	Joueurs (%)	Traductrices (%)	Répondants (% moyen)
chatter	9	4	7
tchatter	6	2	4
clavarder	51	51	51
bavarder	0	0	0
discuter	11	8	10
Autre	0	2	1

Des formes francisées de termes plus spécifiques aux jeux vidéo sont aussi largement adoptées dans l'usage, par exemple *jeu indépendant*. Ce terme est la traduction de indie game, une forme elliptique de independent video game. Il signifie que le jeu a été créé par un studio indépendant plutôt que par une grande boîte de production. *Jeu indépendant* est le premier choix des répondants, avec respectivement 50 % et 51 % pour les joueurs et les traductrices. *Jeu indie* récolte 16 % des votes chez les joueurs et 10 % chez les traductrices, alors que *jeu indé* n'est choisi que par 9 % des joueurs et 2 % des traductrices.

Tableau 4

Choix de traduction de indie game

Choix de réponses	Joueurs (%)	Traductrices (%)	Répondants (% moyen)
jeu indie	16	10	13
jeu indé	9	2	6
jeu indépendant	50	51	50
indie game	3	0	2
Autre	1	4	3

Nous avons aussi évalué l'implantation des traductions du terme e-sports, utilisé pour les compétitions entre joueurs de jeux vidéo de haut niveau. L'OQLF déconseille l'emploi de *e-sport* car « cette structure est mal adaptée au français sur le plan morphologique, mais sa recommandation (*sports électroniques*) est plutôt longue (18 caractères au lieu de 7). Cette recommandation a tout de même reçu l'aval de 40 % des joueurs et de 43 % des traductrices.

Tableau 5

Choix de traduction de e-sports

Choix de réponses	Joueurs (%)	Traductrices (%)	Répondants (% moyen)
e-sports	20	20	20
sports électroniques	40	43	41
eSports	21	0	13
Autre	3	6	4

Les traductrices et les joueurs ont également été sondés sur l'emploi de deux acronymes : *PNJ* (*personnage non joueur*, de l'anglais **NPC**, **non playable character**) et *JcJ* (*mode de jeu joueur contre joueur*, de l'anglais **PvP**, **player vs player**). Les formes francisées de ces termes (en version longue ou abrégée) sont bien implantées : 31 % des joueurs et 33 % des traductrices ont choisi *JcJ*, et 37 % des joueurs et 24 % des traductrices ont opté pour *joueur contre joueur*. Nous pouvons voir cependant que les joueurs ont privilégié la graphie complète (et non l'acronyme), peut-être par souci de compréhension. L'implémentation de l'acronyme *PNJ* est néanmoins plus forte : il a été choisi par 41 % des joueurs et 43 % des traductrices.

Tableau 6

Choix de traduction de NPC

Choix de réponses	Joueurs (%)	Traductrices (%)	Répondants (% moyen)
PNJ	41	43	42
personnage non-joueur	17	6	13
personnage non-jouable	10	8	9
NPC	9	4	7
Autre	3	6	4

Tableau 7

Choix de traduction de PvP

Choix de réponses	Joueurs (%)	Traductrices (%)	Répondants (% moyen)
PvP	24	18	22
JcJ	31	33	32
joueur contre joueur	37	24	32
Autre	3	4	3

3.2. Les termes non implantés

À l'analyse des réponses à nos sondages, nous pouvons déduire que certains termes recommandés ne sont pas adoptés par l'usage, par exemple : *gameur*, *challengeur*, *costumade* et *chef* (ou *patron*). Le terme *gameur* (et son féminin *gameuse*) a fait son entrée dans le *Petit Larousse* en 2018 (Club d'orthographe de Grenoble 2019). Le *Robert* l'a aussi inclus à son édition 2020 (Rey 2019 : 821). Il est la traduction de *gamer*, un terme anglais qui diffère légèrement de *player*. Le dictionnaire en ligne *Merriam-Webster* définit *gamer* comme une personne qui joue à des jeux et, plus précisément, « une personne qui joue régulièrement à des jeux vidéo ou sur ordinateur »⁷, tandis que *player* signifie tout simplement une personne qui joue à un jeu. La graphie en *-eur* n'a cependant pas été très populaire auprès des répondants : seuls 14 % des joueurs et 14 % des traductrices l'ont retenue. Le terme *joueur* (malgré le fait qu'il ne se distingue pas de la traduction de *player*) est de loin le terme le plus choisi, avec respectivement 59 % et 49 %. On retrouve d'ailleurs parmi les suggestions des répondants l'emploi de *joueur assidu* pour faire la différence entre *player* et *gamer*.

Tableau 8Choix de traduction de gamer

Choix de réponses	Joueurs (%)	Traductrices (%)	Répondants (% moyen)
gamer	17	10	14
joueur	59	49	55
gameur	14	14	14
Autre	1	2	2

Le terme *challengeur* est proposé par le dictionnaire *Larousse* en ligne et *Le Robert* (Rey 2019 : 339). Il est la traduction de challenger et désigne une personne qui aspire à un titre, notamment dans le sport. L'OQLF critique cependant l'emploi de l'emprunt *challenger* et de ses graphies francisées *challengeur* ou *challengeur*. Il propose le terme *défi*, tout en soulignant que de nombreux termes français peuvent être employés pour désigner ce concept dont *rival*, *adversaire*, *opposant*, *concurrent*, *aspirant* et *compétiteur*. Nous avons cependant limité nos choix de réponses à *challenger*, *challengeur* et *défi* afin de déterminer si les répondants préféreraient un mot anglais, une graphie francisée ou un mot français. Seul le cinquième des répondants a opté pour la graphie francisée (*challengeur*). Le terme *défi* n'a pas non plus été populaire (9 % chez les joueurs et 5 % chez les traductrices). Néanmoins, nous pouvons retrouver un certain penchant pour l'emploi d'un terme francisé : 35 % des traductrices et 29 % des joueurs ont choisi l'option « Autre » avec une suggestion en français.

Tableau 9Choix de traduction de challenger

Choix de réponses	Joueurs (%)	Traductrices (%)	Répondants (% moyen)
challenger	27	14	22
challengeur	23	16	20
défi	9	5	8
Autre	29	35	31

Le terme *costumade* figure parmi les néologismes proposés par l'OQLF en 2010 (GDT), appuyé en 2011 par la Commission générale de terminologie et de néologie (Commission d'enrichissement de la langue française 2011). C'est la traduction de *cosplay*, une activité répandue parmi les amateurs de jeux vidéo et de superhéros, où les personnes sont invitées à se costumer afin d'incarner le personnage fictif de leur choix. Nous constatons que ce néologisme ne s'est pas implanté dans l'usage. Seuls 10 % des joueurs interrogés et 18 % des traductrices ont opté pour ce terme, alors que respectivement 59 % et 51 % ont préféré conserver le terme anglais *cosplay*. Il est à noter que l'expression *déguisement en personnage* a été choisie par 19 % des joueurs, ce qui en fait somme toute un synonyme à considérer.

Tableau 10
Choix de traduction de *cosplay*

Choix de réponses	Joueurs (%)	Traductrices (%)	Répondants (% moyen)
cosplay	59	51	55
costumade	10	18	13
mascarade	1	4	3
événement costumé	6	0	3
déguisement en personnage	19	6	13
Autre	1	2	2

Deux autres termes anglais couramment utilisés dans les jeux vidéo n'ont pas d'équivalent français bien implanté : *boss* et *skin*. Le *boss* est ce gros monstre plutôt coriace que le joueur doit affronter à la fin d'un niveau, et qui est habituellement beaucoup plus gros et mieux armé que les petits adversaires rencontrés au cours de la partie. L'OQLF propose comme équivalent *chef* ou *patron*. Toutefois, l'emprunt direct *boss* a été préconisé par près de la moitié des répondants, tant chez les joueurs que les traductrices. Un seul répondant a opté pour *patron*, et seulement trois pour *chef*. Les périphrases équivalentes que nous avons proposées ont trouvé quelques preneurs : *adversaire de taille* (8 % des répondants), *gros monstre final* (3 % des répondants) et *adversaire de niveau* (6 % des répondants). Néanmoins, comme le relève un des participants au sondage, l'emprunt *boss* est très ancré chez les joueurs. Il a aussi l'avantage d'être plus général, contrairement à *adversaire de niveau* ou *gros monstre final*, qui ne devraient s'utiliser que si le contexte s'y prête. Quant aux *skins*, ce sont des éléments que les joueurs peuvent se procurer

pour personnaliser leur apparence en jeu. Microsoft préconise *apparence* pour désigner ce concept. Ce terme est absent du *Vocabulaire du jeu vidéo*, mais le GDT propose *habillage*, *habillage d'interface* et *enjolivure*. Le terme *habillage* n'était pas dans les choix de réponses du sondage, mais plusieurs répondants l'ont proposé. Le sondage proposait plutôt *un skin*, *une skin* et *une peau*. L'objectif de cette question était de déterminer la préférence de genre pour l'emprunt *skin*. L'OQLF recommande que le genre de l'article précédant l'emprunt d'un mot étranger soit du même genre que le nom équivalent en français, en citant comme exemple « la Library of Congress » (library étant traduit par *bibliothèque*, un nom féminin)⁸. Nous pourrions donc conclure à l'emploi de *une skin* plutôt que *un skin*. Du côté des répondants, les joueurs ont opté à 36 % pour le masculin, alors que les traductrices n'ont choisi le masculin qu'à 12 %. Près de 41 % des traductrices ont opté pour une traduction autre que celles proposées, dont *habillage*, mais aussi *esthétique*, *costume* et *oripeaux*.

Tableau 11
Choix de traduction de *boss*

Choix de réponses	Joueurs (%)	Traductrices (%)	Répondants (% moyen)
chef	1	4	3
patron	0	2	1
gros adversaire	0	0	0
boss	51	41	47
adversaire de taille	9	6	8
gros monstre final	4	2	3
adversaire de niveau	7	4	6
Autre	9	8	8

Tableau 12Choix de traduction de skin

Choix de réponses	Joueurs (%)	Traductrices (%)	Répondants (% moyen)
un skin	36	12	26
une skin	11	8	10
une peau	11	6	9
Autre	26	41	32

3.3. Les termes qui semblent faire l'objet d'une réticence

Nous avons remarqué que les traductrices semblent réticentes à utiliser des termes autrefois condamnés ou condamnés dans certains contextes, et ce, même si ces termes sont approuvés par l'OQLF. C'est le cas entre autres pour *développeur de jeux vidéo* (game developer) par rapport à *concepteur de jeux vidéo*. *Antidote* critique encore l'emploi de *développeur* dans ce contexte⁹. Toutefois, l'OQLF ne propose même plus le terme *concepteur* et considère que le terme *développeur* « s'inscrit dans la norme sociolinguistique du français au Québec ». D'ailleurs, l'emploi de *concepteur de jeux* pour traduire game developer pourrait être problématique si l'on doit aussi traduire game designer... par *concepteur de jeux*. Chez les joueurs, 34 % ont opté pour *concepteur*, contre 58 % pour *développeur*. Du côté des traductrices, 47 % ont choisi *concepteur*, contre 32 % pour *développeur*.

Tableau 13Choix de traduction de game developer

Choix de réponses	Joueurs (%)	Traductrices (%)	Répondants (% moyen)
concepteur de jeux	14	16	15
développeur de jeux	29	16	24
concepteur de jeux vidéo	20	31	24
développeur de jeux vidéo	29	16	24
Autre	1	0	1

Plusieurs choix de réponses étaient offerts aux répondants pour traduire to collect (« to collect coins », dans notre exemple) : *collecter*, *recueillir*, *amasser*, *ramasser* et *accumuler*. Nous souhaitions surtout vérifier si le terme *collecter* était choisi, car l'emploi de ce terme est parfois critiqué au sens de *percevoir* ou *recouvrer*, et qu'il signifie surtout *réunir des fonds* (de Villers 2003 : 301). Seulement 2 % des traductrices ont choisi ce terme, contre 13 % des joueurs. Néanmoins, bien que le terme *collecter* ne fasse pas l'objet d'une entrée dans le *Vocabulaire du jeu vidéo*, il y est employé, notamment avec l'exemple « objets à collecter » (Perron 2012 : 116). Les traductrices ont aussi évité d'employer le terme *ramasser* (aucune d'entre elles ne l'a choisi, contre 10 % des joueurs), peut-être parce que ce terme a une consonance plus familière qu'*amasser* (choisi par 16 % des traductrices) ou *accumuler* (choisi par 35 % des traductrices). Quant aux joueurs, ils ont d'abord choisi *amasser* (30 %), puis *accumuler* (24 %), *collecter* (13 %), *ramasser* (10 %) et *recueillir* (4 %). Cependant, comme de nombreux répondants l'ont indiqué dans leurs commentaires, tout dépend du contexte : on ramassera des objets, mais accumulera des points.

Tableau 14
Choix de traduction de to collect

Choix de réponses	Joueurs (%)	Traductrices (%)	Répondants (% moyen)
collecter	59	51	55
recueillir	10	18	13
amasser	1	4	3
ramasser	6	0	3
accumuler	19	6	13
Autre	1	2	2

Enfin, le verbe *contacter* a longtemps été critiqué, mais, comme le souligne le *Multidictionnaire de la langue française*, cet emprunt de l'anglais est passé dans l'usage (de Villers 2003 : 341). Dans la foulée du renouvellement de sa politique de l'emprunt linguistique, l'OQLF a révisé l'acception du verbe *contacter*, dont la fiche de la *Banque de dépannage linguistique* a été mise à jour en 2018. Plus de 61 % des joueurs ont d'ailleurs opté pour ce mot, contre 33 % des traductrices.

Tableau 15

Choix de traduction de *contact us*

Choix de réponses	Joueurs (%)	Traductrices (%)	Répondants (% moyen)
Contactez-nous	33	12	24
Nous contacter	29	20	25
Communiquez avec nous	7	20	13
Communiquer avec nous	9	10	9
Autre	3	4	3

4. Conclusion

Nous constatons que oui, certaines recommandations terminologiques sont adoptées par l'usage (ou font du moins l'objet d'une préférence) surtout concernant l'emploi de termes liés au domaine de l'informatique en général, comme *plateforme*, *carte*, *clavarder* et *déboguer*. Des formes francisées de termes plus spécifiques aux jeux vidéo sont aussi largement adoptées : *jeu indépendant*, *sports électroniques*, *PNJ* et *JcJ*. Toutefois, pour certains termes comme *boss* et *skin*, l'emprunt direct à l'anglais est privilégié, surtout par les joueurs. Ces termes sont utilisés dans les jeux vidéo avec un sens tout à fait différent de leur sens prototypique (un *boss* est un adversaire, un monstre, et non un patron d'entreprise; une *skin* est une apparence, un habillement, et non l'organe recouvrant le corps humain). D'autres termes comme *gameur*, *défiéur* et *costumade*, pourtant recommandés, n'ont pas été adoptés non plus. Enfin, il est intéressant de constater que les traductrices semblent avoir des réticences à suivre certains changements dans les recommandations officielles, comme c'est le cas pour l'emploi de *contacter* et de *développeur*.

Bien que sommaires, ces résultats de recherche nous permettent de dégager deux tendances en matière de localisation des jeux vidéo pour le marché franco-canadien. D'une part, les joueurs et traductrices sont prêts à adopter certains termes francisés recommandés par l'OQLF; les efforts de francisation ne sont donc pas vains. D'autre part, les institutions proposant ces termes sont prêtes à faire évoluer la langue française, notamment en acceptant des termes autrefois condamnés qui sont passés dans l'usage.

Nous savons cependant que d'autres recherches devront être effectuées afin de mieux sonder l'implantation terminologique des néologismes vidéoludiques dans l'usage. Nous travaillons présentement à une analyse de la section « jeux vidéo » du site Web *rds.ca*, un réseau franco-canadien de diffusion de sport.

NOTES

1. Le Bureau de la traduction du Canada, notamment au moyen de son portail linguistique, offre aussi des outils, comme sa base de données terminologique pour favoriser une bonne utilisation de la langue française. Nous nous concentrons cependant sur les travaux de l'OQLF, notamment car ce dernier a publié un guide portant plus particulièrement sur la terminologie des jeux vidéo.
2. Bien que nous utilisons dans la plupart des cas le masculin générique, le terme *traductrice* sera employé. En plus de respecter les principes de l'écriture féminine et inclusive, cela reflète la réalité québécoise : 70 % des professionnel(le)s de la traduction au Québec sont des femmes. Voir EMPLOI QUÉBEC (2018) : *Traducteurs/traductrices, terminologues et interprètes* (CNP 5125). Québec : Ministère du Travail, de l'Emploi et de la Solidarité sociale. http://imt.emploiquebec.gouv.qc.ca/mtg/inter/noncache/contenu/asp/mtg122_statprof_01.asp?PT4=53&pro=5125&PT2=21&cregn=QC&PT1=8&PT3=10&lang=-FRAN&cregncmp1=QC&cregncmp2=QC&Porte=1&msta=1.
3. OFFICE QUÉBÉCOIS DE LA LANGUE FRANÇAISE (2017) : *Politique de l'emprunt linguistique*. Québec : L'Office. https://www.oqlf.gouv.qc.ca/ressources/bibliotheque/terminologie/20170330_politique_emprunt.pdf.
4. Bien que les dictionnaires *Larousse* et *Robert* proviennent de France, nous pouvons considérer qu'ils sont largement consultés au Canada.
5. *Lime Survey* (2020) : <https://www.limesurvey.org/en/>.
6. Une réponse est incomplète lorsque le participant a cliqué sur le bouton *Suivant* sans d'abord cliquer sur le bouton *Envoyer*.
7. « A person who regularly plays computer or video games. »
8. OFFICE QUÉBÉCOIS DE LA LANGUE FRANÇAISE (2019) : Article devant les noms propres étrangers. *Banque de dépannage linguistique*. http://bdl.oqlf.gouv.qc.ca/bdl/gabarit_bdl.asp?id=3079.
9. *Antidote* ne dit pas cependant pourquoi cet emploi est critiqué. Peut-être se fie-t-il sur une remarque de Dagenais qui écrivait en 1967 que « l'emploi fautif du verbe développer pour dire "mettre au point, créer" explique qu'on se serve quelquefois tout aussi abusivement du substantif développement [...] au sens de "mise au point" » (Dagenais 1967 : 246). Plus de cinquante ans plus tard, l'usage peut très bien ignorer cette critique.

RÉFÉRENCES

BARLOW, Julie et NADEAU, Jean-Benoît (2007) : *La Grande Aventure de la langue française : De Charlemagne au Cirque du Soleil*. Montréal : Québec Amérique.

CLUB D'ORTHOGRAPHE DE GRENOBLE (1^{er} septembre 2019) : Mots nouveaux du Petit Larousse 2018. *Club d'orthographe de Grenoble*. <https://orthogrenoble.net/mots-nouveaux-dictionnaires/entrees-petit-larousse-2018/>.

COMMISSION D'ENRICHISSEMENT DE LA LANGUE FRANÇAISE (2011) : *Rapport annuel de la Commission générale de terminologie et de néologie*. Paris : Délégation générale à la langue française et aux langues de France. <https://www.ladocumentationfrancaise.fr/var/storage/rapports-publics/134000584.pdf>.

CORBEIL, Jean-Claude (2007) : *L'embaras des langues. Origine, conception et évolution de la politique linguistique québécoise*. Montréal : Québec Amérique.

DAGENAIS, Gérard (20 avril 1959) : Réflexions sur nos façons d'écrire et de parler. *Le Devoir*. 10, 14.

ELCHACAR, Mireille et LUNA SALTA, Ada (2019) : Étude diachronique du discours normatif sur les anglicismes dans les chroniques de langue au Canada francophone : d'Alphonse Lusignan à Guy Bertrand. *Circula : revue d'idéologies linguistiques*. 9:5-29. <https://doi.org/10.17118/11143/16049>.

LADMIRAL, Jean-René (2010) : Sur le discours méta-traductif de la traductologie. *Meta*. 55(1): 4-14.

MERCIER, Noémi (7 août 2012) : Langue française : ils sont géniaux, ces Québécois! *L'actualité*. <https://lactualite.com/societe/langue-francaise-ils-sont-geniaux-ces-quebecois/>.

PACE, Hardy (14 décembre 2017) : Video Game Localisation : Japanese games releasing in English. *Playasia Blog*. <https://www.play-asia.com/blog/2017/12/14/video-game-localisation-asia-english/>.

PRUVOST, Jean et SABLAYROLLES, Jean-François (2003/2016) : *Les néologismes*. Paris : Presses Universitaires de France.

QUIRION, Jean (2011) : Dynamique terminologique et terminométrie : une complémentarité nécessaire pour le suivi de l'évolution de l'usage des termes et des connaissances. *Terminology*. 17(1):113-33.

SAINT, Elizabeth C. (2013) : La terminologie de référence au service de la langue française au Québec et son usage dans le domaine de l'informatique. *Revue de l'Université de Moncton*. 44(2):167-198.

SCHÄFFNER, Christina (1998) : Skopos theory. In : BAKER, Mona et MALMKJAER, Kirsten, dir. *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. Londres/New York : Routledge, 235-238.

VERMEER, Hans J. (1978) : Ein Rahmen für eine allgemeine Translationstheorie [Un cadre pour une théorie générale de la traduction]. *Lebende Sprachen*. 23(3):99-102.

ANNEXE 1

Références aux ressources linguistiques

Dictionnaire de définitions (2018) : Antidote. Version 10. Montréal : Druide informatique.

Dictionnaire de français (2020) : Larousse.fr. <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais-monolingue/>.

Portail linguistique (2020) : Microsoft.com. <https://www.microsoft.com/fr-fr/language>.

OFFICE QUÉBÉCOIS DE LA LANGUE FRANÇAISE (2012-) : *Le grand dictionnaire terminologique*. <http://www.granddictionnaire.com/>.

PERRON, Yoland (2012) : *Vocabulaire du jeu vidéo*. Montréal : Office québécois de la langue française. https://www.oqlf.gouv.qc.ca/ressources/bibliotheque/dictionnaires/20120701_jeu_video.pdf.

REY, Alain, dir. (2019) : *Le Robert illustré 2020*. Paris : Dictionnaires Le Robert.

VILLERS, Marie-Éva de (2003) : *Le Multidictionnaire de la langue française*. 4^e éd. Montréal : Éditions Québec Amérique.

Annexe 2 :
Références à des unités linguistiques (termes ou expressions) particulières

Terme ou expression	Source	Lien
chef	GDT	http://www.granddictionnaire.com/ficheOqlf.aspx?Id_Fiche=39652
clavarder	GDT	http://www.granddictionnaire.com/ficheOqlf.aspx?Id_Fiche=8392462
contacter	BDL	http://bdl.oqlf.gouv.qc.ca/bdl/gabarit_bdl.asp?T1=contacter&btn_chercher=CHERCHER&id=3414
déboguer	GDT	http://www.granddictionnaire.com/ficheOqlf.aspx?Id_Fiche=1299088
défieur	GDT	http://www.granddictionnaire.com/ficheOqlf.aspx?Id_Fiche=8869359
gamer	Merriam-Webster	https://www.merriam-webster.com/dictionary/player
habillage	GDT	http://www.granddictionnaire.com/ficheOqlf.aspx?Id_Fiche=8372967
player	Merriam-Webster	https://www.merriam-webster.com/dictionary/player
skin	Microsoft	https://www.microsoft.com/en-us/language/Search?&searchTerm=skin&langID=293&Source=true&productid=undefined https://www.microsoft.com/en-us/language/search .
sport électronique	GDT	http://www.granddictionnaire.com/ficheOqlf.aspx?Id_Fiche=26502177