

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

ANALYSE D'UNE COMMUNAUTÉ DE PRATIQUE : LE CAS D'UN GROUPE  
DE TRADUCTION AMATRICE DE JEUX VIDÉO

MÉMOIRE

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR

DAKAÏ WEI

MAI 2022

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.04-2020). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

## REMERCIEMENTS

J'aimerais profiter de cet espace pour adresser mes remerciements à toutes les personnes qui ont contribué à la réalisation de ce mémoire.

Je tiens d'abord à remercier ma directrice Maude Bonenfant pour son soutien sans faille et son apport inestimable. Merci pour la grande patience dont vous avez fait preuve à mon égard tout au long de mon mémoire. Ce mémoire n'aurait pu être réalisé sans vos encouragements et votre appui soutenu. Malgré votre horaire chargé, vous avez toujours été en mesure de me donner de précieux conseils et de m'aider étape par étape à la réalisation de ce mémoire. Merci de m'avoir donné des commentaires avisés et éclairants qui m'ont permis de pousser les réflexions encore plus loin et d'aller jusqu'au bout de ce travail. Je vous en suis grandement reconnaissant. Merci également à Catherine Bourassa-Dansereau et à Christine Thoër pour avoir accepté d'être dans mon jury, d'analyser et de commenter mon travail.

Ensuite, j'aimerais aussi remercier ma copine Yunjie Xue pour son soutien, son accompagnement, son écoute et son rire tout au long de mon séjour à Montréal. Merci pour ta présence qui représente une énorme source de motivation. J'ai toujours adoré nos fins de semaine où nous passions du temps dans *The Legend of Zelda : Breath of the Wild*.

Aussi, j'aimerais remercier particulièrement mes parents pour l'incroyable appui et l'amour désintéressé que vous m'offrez depuis toujours. Merci à vous deux, malgré la distance, pour votre soutien et votre compréhension tout au long de ma scolarité.

Merci mille fois à tous les membres du groupe *Deeptrans* qui ont accepté de participer à mon mémoire. Merci à vous tous.

## TABLE DES MATIÈRES

|   |      |
|---|------|
| LISTE DES FIGURES.....  | v    |
| LISTE DES TABLEAUX.....   | vii  |
| RÉSUMÉ .....  | viii |
| INTRODUCTION .....  | 1    |
| CHAPITRE I PROBLÉMATIQUE .....  | 4    |
| 1.1 L'évolution de la traduction amatrice et ses caractéristiques communes..... | 4    |
| 1.1.1 La naissance et l'évolution de la traduction amatrice.....                | 5    |
| 1.1.2 Les caractéristiques de la traduction amatrice .....                      | 6    |
| 1.1.2.1 L'organisation en ligne .....   | 7    |
| 1.1.2.2 La non-commercialité .....  | 8    |
| 1.1.2.3 Les activités collectives .....   | 9    |
| 1.1.2.4 L'utilisation des ressources numériques .....                           | 9    |
| 1.2 La traduction amatrice de jeux vidéo .....                                  | 10   |
| 1.2.1 L'évolution de la traduction amatrice de jeux vidéo .....                 | 10   |
| 1.2.2 La traduction de jeux vidéo .....   | 12   |
| 1.3 La traduction amatrice de jeux vidéo en Chine .....                         | 14   |
| 1.3.1 Le jeu vidéo en Chine.....  | 15   |
| 1.3.2 L'évolution de la traduction amatrice de jeux vidéo en Chine.....         | 17   |
| 1.4 La traduction amatrice comme phénomène culturel .....                       | 19   |
| CHAPITRE II CADRE THÉORIQUE .....   | 25   |
| 2.1 Le concept de communauté de pratique .....                                  | 25   |
| 2.2 Les trois dimensions structurantes de la communauté de pratique.....        | 30   |
| 2.2.1 Le domaine .....  | 30   |
| 2.2.2 La communauté .....   | 31   |
| 2.2.3 La pratique.....  | 32   |

|   |    |
|---|----|
| 2.3 Les dimensions caractéristiques de la communauté de pratique .....  | 33 |
| 2.3.1 L'engagement mutuel .....   | 33 |
| 2.3.2 L'entreprise commune .....  | 34 |
| 2.3.3 Le répertoire partagé.....  | 35 |
| 2.3.4 La négociation de sens .....  | 36 |
| 2.4 Leadership distribué au sein de la communauté de pratique .....   | 39 |
| 2.5 Une communauté de pratique en ligne .....   | 40 |
| <br>  |    |
| CHAPITRE III MÉTHODOLOGIE .....   | 44 |
| 3.1 Approche méthodologique .....   | 44 |
| 3.2 Critères de sélection du cas à l'étude .....  | 46 |
| 3.3 Description du cas sélectionné .....  | 46 |
| 3.3.1 <i>X4 : Fondation</i> comme projet de traduction amatrice de jeux vidéo .....                             | 47 |
| 3.3.2 Rôle du chercheur-participant .....   | 49 |
| 3.4 Collecte de données.....  | 50 |
| 3.4.1 Critères de sélection du corpus.....  | 50 |
| 3.4.1.1 Publications publiques du forum <i>Deeptimes</i> .....  | 51 |
| 3.4.1.2 Échanges privés par courriels et par messages textes sur un logiciel de<br>messagerie instantanée ..... | 52 |
| 3.4.2 Composition et organisation du corpus .....   | 52 |
| 3.5 Méthode d'analyse.....  | 53 |
| 3.6 Certification éthique .....   | 55 |
| <br>  |    |
| CHAPITRE IV PRÉSENTATION DU GROUPE <i>DEEPTRANS</i> ET DES<br>RESSOURCES .....                                  | 56 |
| 4.1 Le portrait du groupe <i>Deeptrans</i> .....  | 56 |
| 4.2 Les outils utilisés lors du processus de traduction amatrice.....   | 58 |
| 4.2.1 Le logiciel de messagerie instantanée <i>QQ</i> .....   | 59 |
| 4.2.2 Le forum <i>Deeptimes</i> .....   | 61 |
| 4.2.3 La plateforme de gestion de traduction <i>Transifex</i> .....   | 64 |
| 4.3 Conclusion du chapitre IV.....  | 65 |

|  |     |
|--|-----|
| CHAPITRE V ANALYSE DE LA COMMUNAUTÉ DE PRATIQUE.....                             | 67  |
| 5.1 Le groupe <i>Deeptrans</i> en tant que communauté de pratique .....          | 67  |
| 5.1.1 L'entreprise commune émerge dans le processus de traduction amatrice.....  | 67  |
| 5.1.2 L'engagement mutuel : les discussions entre les membres .....              | 87  |
| 5.1.2.1 Discussion sur le travail .....  | 87  |
| 5.1.2.2 Discussion sur d'autres sujets .....                                     | 92  |
| 5.1.3 Le répertoire partagé du groupe <i>Deeptrans</i> .....                     | 95  |
| 5.1.3.1 Les ressources dans le logiciel de messagerie instantnée <i>QQ</i> ..... | 96  |
| 5.1.3.2 Les ressources sur la plateforme de traduction <i>Transifex</i> .....    | 103 |
| 5.2 Le mode de fonctionnement du groupe <i>Deeptrans</i> .....                   | 109 |
| 5.2.1 Les rôles des membres du groupe <i>Deeptrans</i> .....                     | 109 |
| 5.2.2 La structure du groupe <i>Deeptrans</i> .....                              | 115 |
| 5.3 Conclusion du chapitre V .....   | 121 |
| CONCLUSION.....  | 122 |
| ANNEXE A APPEL À PARTICIPATION POUR UN PROJET DE MÉMOIRE                         | 132 |
| ANNEXE B FORMULAIRE DE CONSENTEMENT .....  | 134 |
| BIBLIOGRAPHIE .....  | 137 |

## LISTE DES FIGURES

| Figure   | Page |
|--|------|
| 2.2.3 Les trois dimensions structurantes de la communauté de pratique .....  | 32   |
| 2.3.3 Les trois dimensions de la pratique .....  | 36   |
| 2.3.4 La dynamique de la communauté de pratique : négociation du sens, participation et réification.....   | 38   |
| 3.3.2 Capture d'écran de la page d'accueil du jeu <i>X4 : Fondation</i> sur la plateforme de distribution de contenu en ligne <i>Steam</i> ..... | 48   |
| 4.1 La page d'accueil du groupe <i>Deeptrans</i> .....   | 58   |
| 4.2.1 L'interface du groupe de discussion de <i>QQ</i> .....   | 58   |
| 4.2.2 La publication de recrutement du jeu <i>X4</i> pour le groupe <i>Deeptrans</i> .....   | 62   |
| 4.2.3 L'interface de l'éditeur de traductions de <i>Transifex</i> .....  | 64   |
| 5.1.1.1 Le processus de traduction amatrice du jeu vidéo du groupe <i>Deeptrans</i> ..   | 68   |
| 5.1.1.2 L'appel à signaler les erreurs de traduction sur le forum <i>Deeptimes</i> .....   | 83   |
| 5.1.3.1 L'interface de l'historique des conversations sur <i>QQ</i> .....  | 97   |
| 5.1.3.2.1 Le tableau de bord du glossaire de <i>Transifex</i> .....  | 103  |

|   |     |
|---|-----|
| 5.1.3.2.2 L'interface du glossaire dans l'éditeur de traduction de <i>Transifex</i> ..... | 105 |
| 5.2.2 La structure du groupe <i>Deeptrans</i> .....                                       | 115 |

## LISTE DES TABLEAUX

| Tableau  | Page |
|--|------|
| 3.4.2 Présentation de la composition du corpus ..... | 52   |
| 3.5 Catégories de la grille d'analyse.....           | 54   |

## RÉSUMÉ

Au cours des deux dernières décennies, la traduction amatrice est devenue de plus en plus populaire dans le monde entier. Elle réunit des individus bénévoles qui se regroupent sur l'internet pour traduire en collaboration des produits médiatiques étrangers. Ce phénomène a également attiré l'attention de chercheurs de différentes disciplines, de nombreuses études ayant abordé la traduction amatrice sous de différents angles. Néanmoins, peu d'études portent sur la traduction amatrice de jeux vidéo et, plus particulièrement, sur les modes d'organisation d'un groupe de traduction amatrice de jeux vidéo. Dans ce mémoire, nous cherchons ainsi à comprendre les modes de fonctionnement internes et l'organisation du groupe *Deeptrans*, un groupe chinois de traduction amatrice de jeux vidéo. Pour ce faire, nous posons la question générale de recherche suivante : comment le groupe de traduction amatrice de jeux vidéo *Deeptrans* s'organise-t-il pour accomplir en ligne les tâches en lien avec la traduction ? Pour y répondre, nous avons mobilisé le concept de communauté de pratique pour caractériser le groupe *Deeptrans*. Sur le plan méthodologique, nous avons adopté une approche qualitative par étude de cas pour analyser les documents d'archives produits par les membres au cours de la traduction pour le jeu vidéo *X4 : Fondation* (Egosoft, 2018). Les analyses ont démontré les trois éléments caractéristiques du groupe *Deeptrans* qui lui permettent de se structurer comme une communauté de pratique : l'engagement mutuel, l'entreprise commune et le répertoire partagé. Cet ensemble nous a permis de comprendre les modes de fonctionnements internes du groupe *Deeptrans* : par le travail individuel et des interactions dynamiques, les membres accomplissent leurs tâches en coopération et puisent dans les connaissances collectives pour réaliser leur objectif commun de traduire en chinois le jeu vidéo *X4 : Fondation*. Les résultats de notre analyse font également état d'une variété de rôles et d'une organisation transversale au sein du groupe *Deeptrans* dont le but est de renforcer la cohésion du groupe et d'organiser plus efficacement les tâches de traduction amatrice.

Mots clés : Traduction amatrice, jeux vidéo, communauté de pratique, travail collaboratif

## INTRODUCTION

Au cours des dernières années, l'industrie vidéoludique a crû de façon phénoménale et occupe désormais une place importante dans l'industrie du divertissement à l'échelle mondiale<sup>1</sup> (Newzoo, 2019). Cette croissance n'est pas sans lien avec les efforts de traduction amatrice qui rendent les jeux, quelles que soient leurs origines, accessibles aux joueurs dans leur propre langue et contexte culturel (O'Hagan, 2007, p. 2). Aujourd'hui, le phénomène de traduction amatrice, restée une pratique marginale parmi les passionnés des dessins animés japonais pendant de nombreuses années, jouit d'une popularité accrue partout dans le monde grâce au développement des technologies numériques. L'une des particularités de cette pratique vient du fait que ce sont les amateurs qui se regroupent et qui produisent les traductions non officielles pour leurs produits médiatiques favoris.

Au cours des deux dernières décennies, des chercheurs de différentes disciplines ont étudié ce phénomène sous de multiples aspects (Sánchez, 2009 ; Hatcher, 2005 ; Cintas & Sánchez, 2006 ; Denison, 2011). Néanmoins, malgré une littérature abondante sur le sujet, peu d'études portent sur la traduction amatrice de jeux vidéo, si bien que les modes d'organisation d'un groupe autour de cette activité demeurent encore méconnus. Étant donné la nature interactive du jeu vidéo, ce type de traduction est différente d'autres types de productions médiatiques : les traducteurs doivent faire face, entre autres, à des textes fragmentés et non linéaires disséminés

---

<sup>1</sup> Selon le rapport sur le marché mondial des jeux vidéo publié par Newzoo (2020), 2019 marque l'année la plus profitable pour l'industrie vidéoludique, dont le revenu total s'élève à 152 milliards de dollars, soit une croissance de 9.6 % par rapport à l'année précédente. En 2020, les revenus de cette industrie sont estimés à 196 milliards de dollars.

dans le code informatique du jeu. Il apparaît alors pertinent d'étudier la manière dont un groupe de traduction amatrice de jeux vidéo s'organise pour relever ces défis et réaliser ses tâches.

En tant que joueur passionné de jeux vidéo depuis ma plus tendre enfance, je suis un grand consommateur de traduction amatrice. Je visite régulièrement les sites web de fans pour télécharger des traductions chinoises réalisées par des groupes amateurs. Sur ces sites, j'ai noué des liens d'amitié avec certains traducteurs amateurs et j'ai commencé à découvrir ce monde unique. Ayant un intérêt profond pour les jeux vidéo de simulation spatiale, j'ai fait mon premier pas dans la traduction amatrice en participant en tant que traducteur et réviseur à *Deeptrans*, un groupe de traduction amatrice consacré au *X-universe* (Egosoft), une série des jeux vidéo se déroulant dans l'espace. Cette expérience formidable m'a poussé à entreprendre cette étude dans le désir de comprendre les modes de fonctionnement internes et l'organisation de ce groupe.

Pour ce faire, ce mémoire sera divisé en cinq chapitres. Dans le premier chapitre, nous présenterons un survol de l'évolution de la traduction amatrice ainsi qu'une revue de littérature sur le phénomène afin de cerner la problématique de notre recherche. Par la suite, nous formulerons notre question générale de recherche. Le deuxième chapitre consistera à présenter les concepts mobilisés dans l'analyse. Nous baserons cette recherche sur le concept de communauté de pratique, qui est propice à l'analyse du groupe *Deeptrans*. Il s'agira de circonscrire la définition de la communauté de pratique tout en présentant ses principales caractéristiques et ses éléments structurants. Le troisième chapitre sera consacré à la méthodologie de

recherche employée dans le cadre de ce mémoire. Basée sur une approche qualitative par étude de cas, nous détaillerons les divers corpus analysés, organisés selon les documents d'archives produits par les membres au cours de la traduction pour le jeu vidéo *X4 : Fondation*. Le quatrième chapitre présentera le portrait du groupe *Deeptrans* et les outils employés par le groupe pour la réalisation de leur pratique partagée. Finalement, le cinquième chapitre abordera nos résultats d'analyse. Nous préciserons d'abord le mode de fonctionnement du groupe *Deeptrans* en présentant ses trois éléments caractéristiques d'une communauté de pratique. Ensuite, nous dresserons un portrait des rôles remplis par les membres en soulignant les dynamiques du groupe. Enfin, nous mettrons en lumière la structure organisationnelle du groupe *Deeptrans*. Pour conclure le mémoire, nous proposerons une synthèse des différents résultats ayant émergé de cette recherche pour répondre à notre question générale. Une présentation des limites de cette recherche et des propositions de pistes de réflexion pour des recherches futures compléteront ce travail.

## CHAPITRE I

### PROBLÉMATIQUE

Ce premier chapitre vise à donner une vue d'ensemble de la problématique de notre mémoire. Nous dresserons d'abord un bref portrait de la traduction amatrice puis du développement de la traduction amatrice dans le domaine du jeu vidéo. Par la suite, nous nous intéresserons spécifiquement au contexte du jeu vidéo en Chine et donnerons un survol de l'évolution des groupes de traduction amatrice de jeux vidéo en Chine. À la fin de ce chapitre, nous présenterons une revue de littérature générale portant sur les communautés de traduction amatrice, ce qui nous conduira à formuler nos questions de recherche.

#### **1.1 L'évolution de la traduction amatrice et ses caractéristiques communes**

Cette partie débute par une présentation du développement de la traduction amatrice à partir de sa naissance, jusqu'à son expansion dans le monde entier. Ensuite, les caractéristiques communes des groupes de traduction amatrice mentionnées dans la littérature sont précisées.

### 1.1.1 La naissance et l'évolution de la traduction amatrice

Le terme « traduction amatrice », au sens large, fait référence à la traduction non officielle produite par les amateurs pour diverses productions médiatiques. Ces amateurs considèrent souvent leurs activités comme un passe-temps, et non comme un travail. La traduction amatrice n'est pas rémunérée et est distribuée gratuitement sur l'internet (Vazquez-Calvo *et al.*, 2019). Cintas et Sáchez (2006, p. 51) ont utilisé l'expression « la traduction par les amateurs pour les amateurs » pour souligner la particularité de cette pratique volontaire et collective.

Au cours des années 1980, le phénomène de la traduction amatrice voit le jour aux États-Unis où les amateurs de dessins animés japonais (appelés « animés ») se regroupent et achètent des cassettes d'animés en version originale pour ensuite les sous-titrer et les partager dans un milieu restreint, principalement parmi les membres des groupes d'animés dans les universités et les participants des festivals d'animés (Hatcher, 2005, p. 249).

À la fin des années 1990, la traduction amatrice connaît un essor populaire grâce au développement des technologies numériques telles que l'internet et les logiciels de sous-titrage (O'Hagan, 2009, p. 97). À partir de ce moment, le processus de traduction amatrice devient plus efficace et moins coûteux. De plus, cette pratique ne se limite plus au milieu des animations japonaises, mais s'étend également aux autres types de produits médiatiques tels que les livres, les séries télévisées et les films ainsi que les jeux vidéo (Hu, 2005, p. 171).

La démocratisation des ordinateurs personnels au cours des années 1990-2000, ainsi que la mise à disposition de nouvelles technologies de l'internet comme *BitTorrent*<sup>2</sup> ont permis une diffusion plus rapide des traductions amatrices parmi les internautes. Plus important encore, l'internet a réussi à connecter des groupes de traducteurs amateurs à travers le monde et a favorisé le regroupement communautaire autour de ce type d'activité.

Aujourd'hui, la traduction amateur est devenue un phénomène largement répandu sur l'internet. Les amateurs de produits culturels très variés en termes de portée se réunissent autour des forums et sites de téléchargement, suscitant commentaires, critiques, suggestions et classements qui poussent les groupes de traduction amateur à évoluer (Paquienséguy, 2016, p. 8).

### **1.1.2 Les caractéristiques de la traduction amateur**

Bien que les groupes de traduction amateur diffèrent entre eux sur de nombreux points tels que la taille, l'intérêt spécifique et la langue ciblée, ils partagent des caractéristiques communes, selon la littérature portant sur le sujet (Wang, 2009; Tian, 2011; Zheng, 2016) : l'organisation en ligne, la non-commercialité, les activités collectives et l'utilisation des ressources numériques.

---

<sup>2</sup> Un protocole de communication qui permet une distribution efficace d'une large quantité de données sur l'internet.

### **1.1.2.1 L'organisation en ligne**

Les groupes de traduction amatrice se caractérisent d'abord par le fait que leurs activités se déroulent entièrement sur l'internet. Grâce à un accès facilité aux outils informatiques au cours des dernières années, la traduction amatrice a connu une transformation passant de la traduction individuelle, qui est restreinte par la distance physique, à la traduction collective qui regroupe des individus avec des intérêts communs sur des forums de discussion en ligne, des médias socionumériques et des sites de téléchargement (Paquienséguy, 2016, p. 8).

En ce sens, le fonctionnement de groupes de traduction amatrice se réalise complètement en ligne et n'implique pas de site de travail physique (Tian, 2011, p. 116). De plus, le travail de traduction amatrice ne nécessite aucun équipement particulier, outre un ordinateur personnel avec accès à l'internet. Les traducteurs amateurs peuvent réaliser collectivement les tâches de traduction et distribuer facilement le fruit de leur travail (Liu, 2011), soit à travers les sites d'intérêt, soit par des logiciels de messagerie instantanée. De ce fait, les membres d'un groupe pourraient ne jamais se rencontrer physiquement et ne pas connaître l'identité réelle des autres (Hatcher, 2005). De plus, sans la limite géographique, la participation aux groupes de traduction amatrice devient accessible aux individus venant des quatre coins du monde, l'identité sociale des membres pouvant être très variable (Boyko, 2012).

### 1.1.2.2 La non-commercialité

La plupart des groupes de traduction amatrice respectent de manière stricte la non-commercialité des produits traduits. Plus spécifiquement, ces groupes sont à but non lucratif et les membres travaillent sur une base bénévole sans attendre de rémunération, leur traduction étant mise en ligne pour téléchargement sans aucun frais. De plus, les groupes de traduction amatrice s'efforcent d'informer les audiences qu'il est interdit d'utiliser les produits de traduction amatrice à des fins commerciales. Certains groupes ajoutent un texte d'avertissement à leurs traductions du type : « L'utilisation de ce produit de traduction amatrice est uniquement destiné à des fins d'apprentissage, veuillez supprimer ce produit dans les 24 heures après le téléchargement et acheter une copie authentique » (Liu, 2011 ; Tian, 2011). Cette convention à ne pas tirer profit des produits de traduction amatrice justifie éthiquement les activités des groupes et les rend socialement acceptables par les audiences. Plus important encore, le principe de la non-commercialité permet aux groupes de réduire le risque de dépasser la frontière de la violation des droits d'auteur (Hatcher, 2005).

Le droit d'auteur renvoie à l'ensemble des droits dont dispose l'auteur sur l'utilisation et la réutilisation de ses œuvres originales (Muscar, 2006). Bien que les groupe de traduction amatrice travaillent sans but commercial, la traduction et la diffusion sur l'internet d'une œuvre sans autorisation de l'auteur sont considérées comme une violation des droits d'auteur dans la plupart des pays, dont les États-Unis, le Japon, la France et le Canada (Denison, 2011). De ce fait, les groupe de traduction amatrice risquent des procédures en justice s'ils tirent profit de ces œuvres ne leur appartenant pas légalement.

### 1.1.2.3 Les activités collectives

Une autre des particularités des groupes de traduction amatrice vient de la nature collective de leur pratique (Barra, 2009, p. 253). Au sein des groupes, chaque membre a son propre rôle à jouer et tous travaillent comme sur une chaîne de montage (Liu, 2014, p. 7). Il existe une répartition du travail et aussi une coordination des efforts : le travail est d'abord divisé en différentes tâches spécifiques et est ensuite distribué aux membres du groupe en fonction de la compétence et de la responsabilité de chacun. Il arrive que certains membres soient responsables d'une seule tâche tandis que d'autres effectuent plusieurs tâches à la fois ; par contre, il est rare qu'une seule personne s'occupe de l'ensemble du travail (Rush, 2009).

### 1.1.2.4 L'utilisation des ressources numériques

Les groupes de traduction amatrice emploient à grande échelle des ressources numériques pour effectuer leur travail. En fonction des différentes étapes, les membres utilisent des logiciels spéciaux pour entreprendre différentes tâches telles que la recherche des sources (*raw hunting*<sup>3</sup>), la synchronisation (*timing*<sup>4</sup>) ou l'incrustation<sup>5</sup> (Vazquez-Calvo et al., 2019, p. 54). La distribution du travail est aussi réalisée à l'aide d'un logiciel spécial pouvant extraire le texte d'un produit à traduire

---

<sup>3</sup> La recherche des sources consiste à récupérer les produits de divers médias dans leur version originale pour simplifier les phases ultérieures de travail.

<sup>4</sup> La synchronisation est un processus important de la traduction amatrice pour les produits audiovisuels. Il consiste à synchroniser le texte traduit avec la bande sonore et les images de la vidéo.

<sup>5</sup> L'incrustation consiste à intégrer le texte synchronisé dans la vidéo.

puis le diviser en plusieurs segments pour que plusieurs traducteurs puissent travailler indépendamment et simultanément (Barra, 2009, p. 519). Par ailleurs, les échanges au quotidien entre les membres s'appuient totalement sur les logiciels de messagerie instantanée et sur les courriers électroniques (Tian, 2011, p. 87). Cette manière de fonctionner permet la rapidité de l'envoi et de la réception des fichiers de travail et donne l'impression aux membres de travailler dans une même zone géographique, malgré la distance qui les sépare physiquement (Hu, 2005).

## **1.2 La traduction amatrice de jeux vidéo**

Tel que vu dans la première section, l'avènement des technologies numériques et l'accroissement de la connectivité mondiale remodelent les activités des traducteurs amateurs. Les amateurs de jeux vidéo ne sont pas en reste, mais la traduction de ce type de produit médiatique met en lumière un phénomène complexe puisqu'elle est reconnue pour sa difficulté à cause de la nature interactive du média (O'Hagan, 2009, p. 107). Néanmoins, certains joueurs arrivent à surmonter tous les obstacles techniques et à réaliser leur propre traduction sans aucune formation officielle ni professionnelle.

### **1.2.1 L'évolution de la traduction amatrice de jeux vidéo**

Au cours des années 1980, les jeux vidéo japonais occupent une place majeure dans l'industrie vidéoludique, la langue japonaise devenant ainsi l'une des principales langues au sein du marché (Liao, 2016, p. 277). Cependant, certains jeux vidéo

japonais ne sont jamais sortis aux États-Unis ou en Europe par manque de budget des studios japonais pour la traduction (par exemple, le jeu *Fainaru Fantaji II*, sorti en 1988 par *Famicom* ainsi que le jeu *Seiken Densetsu 3*, sorti en 1995 par *Square*). De plus, en raison de différentes règles de distribution aux États-Unis et en Europe, l'édition et l'adaptation sont nécessaires pour les jeux vidéo d'origine japonaise. Ainsi, il arrive que certains jeux vidéo japonais prennent beaucoup plus de temps à être publiés hors du Japon (O'Hagan, 2017, p. 193).

Cette situation favorise l'émergence des groupes de traduction amatrice aux États-Unis où certains amateurs qui ont les connaissances et les compétences techniques forment ou rejoignent des groupes dont la finalité est de traduire en anglais les jeux vidéo qui ne sont jamais sortis hors du Japon. Le premier groupe connu est Oasis, fondé en 1993, qui a traduit le jeu vidéo japonais *SD Snatcher* (Konami, 1988). En 1995, ce groupe a ensuite publié la traduction pour le jeu vidéo *Dragon Slayer: The Legend of Heroes* (Nihon Falcon, 1990) (Consalvo, 2016, p. 47).

Le développement de l'émulateur<sup>6</sup> et de l'internet à la fin des années 90 contribuent à l'essor de la traduction amatrice aux États-Unis et en Europe (Sánchez, 2009, p. 169). Des passionnés de jeux vidéo de rôle japonais (*Japanese Role-Playing Games* ou JRPG) forment des groupes pour traduire ce type de jeux en anglais ou dans d'autres langues européennes (Petrù, 2012, p. 43). L'une des traductions amatrices les plus connues est celle pour le jeu *Final Fantasy V* (Square, 1992), réalisée et publiée par le groupe RPG en 1998 (Schreier, 2021). Premier JRPG entièrement traduit par un groupe de traduction amatrice, ce jeu marque les esprits : de nombreux traducteurs

---

<sup>6</sup> Un programme informatique qui permet à un ordinateur d'émuler le système d'une console de jeux vidéo.

amateurs citent, encore jusqu'à aujourd'hui, ce projet comme la raison pour laquelle ils se sont lancés dans ce passe-temps<sup>7</sup>.

Aujourd'hui, de plus en plus de compagnies japonaises de jeux vidéo offrent simultanément des traductions officielles pour les joueurs aux États-Unis et en Europe dès la sortie de nouveaux titres (O'Hagan, 2009, p. 152). Les groupes de traduction amatrice de jeux vidéo s'appliquent alors à traduire les jeux classiques des années 1980 et 1990 qui ne sont pas disponibles hors du Japon ou dont la qualité de la traduction officielle n'est pas à la hauteur des exigences des amateurs (O'Hagan, 2009, p. 103).

### **1.2.2 La traduction de jeux vidéo**

L'objectif de la traduction de jeux vidéo consiste à offrir une expérience qui soit agréable et claire pour les joueurs tout en restant fidèle au matériau d'origine (Cubbison, 2005). Toutefois, le jeu vidéo se distingue par son environnement multimédiatique qui permet diverses interactions entre le jeu et le joueur par l'intermédiaire de l'interface utilisateur (O'Hagan, 2007, p. 5). Cette caractéristique technique rend le processus de traduction beaucoup plus compliqué que pour les autres types de productions médiatiques.

En effet, les traducteurs sont obligés de traduire le texte et les divers documents de manière non linéaire (Bernal-Merino, 2007, p. 13). Une partie de cette situation est due au fait que certaines parties du jeu sont achevées plus rapidement alors que

---

<sup>7</sup> <https://www.romhacking.net/translations/353/>. Dernière consultation le 7 mai 2021.

d'autres sont difficilement accessibles. Par conséquent, la traduction de jeux vidéo est souvent réalisée sans une mise en contexte complète des textes à travers tout le jeu (Hamaoui et Lebon, 2019, p. 4).

Plus encore, le texte des jeux vidéo est souvent sauvegardé de manière désordonnée dans le code en raison de la façon dont est constitué le fichier informatique. Puisque les textes sont souvent dispersés parmi le code interne du jeu, le repérage des textes à traduire est parfois difficile (Sánchez, 2009, p. 173). Ils sont souvent cachés et cryptés dans des données du jeu et les textes primitifs sont habituellement difficiles à lire et à modifier. L'un des défis majeurs consiste à extraire et à trier les textes du jeu dans un format informatique facile à travailler. Afin de relever ces défis techniques, des techniques comme le *ROM-hacking*<sup>8</sup> sont souvent employées et des logiciels spécifiques sont développés par des amateurs pour aider à trier les textes dans un ordre cohérent.

De plus, la traduction n'est pas exclusivement liée aux éléments textuels, mais il est également nécessaire de porter une attention particulière aux éléments culturels et aux préférences en termes graphiques et musicaux (Bernal-Merino, 2007, p. 2). Les traducteurs font alors face à de nombreux défis et s'appuient dans une large mesure sur leurs connaissances, leurs intuitions et leur compréhension de la trame narrative pour traduire un jeu vidéo (O'Hagan, 2007, p. 3).

De manière générale, si la motivation et le niveau d'enthousiasme peuvent être comparables à ceux que l'on trouve dans d'autres types de traduction amatrice comme

---

<sup>8</sup> Le *ROM-hacking* est un processus de modification des données de ROM (mémoire à lecture seule) à l'aide de logiciels spécifiques dans le but d'altérer les graphiques et les dialogues d'un jeu (O'Hagan, 2009 : 107).

les *fansub*<sup>9</sup>, *fandub*<sup>10</sup> ou *scanlation*<sup>11</sup>, la traduction amatrice de jeux vidéo se caractérise par le fait que le processus de travail demande beaucoup plus de temps à réaliser (Newman, 2008, p. 158). Dans le même ordre d’idée, Sánchez (2009) et O’Hagan (2009) remarquent que la pratique de traduction va au-delà de la consommation passive des jeux vidéo et s’inscrit dans un champ de création où les amateurs agissent en réponse aux défis linguistiques, techniques, mais aussi culturels en matière de la traduction de jeux vidéo.

### 1.3 La traduction amatrice de jeux vidéo en Chine

Aujourd’hui, la Chine joue un rôle non négligeable dans l’industrie du jeu vidéo. Avec plus de 600 millions de joueurs actifs, ce pays est le deuxième plus grand marché vidéoludique au monde, après les États-Unis (Newzoo, 2019, p. 31). On estime qu’en 2023, le nombre de joueurs chinois atteindra près de 800 millions et que le revenu de ce marché dépassera 41,5 milliards de dollars (NicoPartners, 2019, p. 3). Cependant, au cours des années 1990, alors que le marché chinois du jeu vidéo était encore naissant, les compagnies de jeux vidéo ne généraient que peu de revenus (Liao, 2016, p. 4). Les jeux vidéo ne bénéficiaient alors d’aucune traduction chinoise, d’où la naissance des groupes de traduction amatrice de jeux vidéo en Chine à ce même moment (Liao, 2016, p. 4).

---

<sup>9</sup> Le *fansub* renvoie aux sous-titrages réalisés par les amateurs de films, feuilletons et animés.

<sup>10</sup> Le *fandub* fait référence aux doublages non-officiels réalisés par les amateurs pour les films, les feuilletons et les médias assimilés.

<sup>11</sup> Le *scanlation* réfère aux traductions réalisées par les amateurs pour les bandes dessinées, en particulier les mangas japonais.

### 1.3.1 Le jeu vidéo en Chine

L'industrie vidéoludique, qui est née dans les années 1970, ne débute en Chine qu'au début des années 1980 (Cao et Downing, 2008, p. 516). À cette époque, la Chine connaît une transformation sociale spectaculaire et vit une période de modernisation en adoptant une politique de réformes et d'ouverture. Depuis, le pays est progressivement exposé aux échanges transnationaux (Liao, 2016, p. 278). Les jeux vidéo japonais sur console, qui connaissaient à cette époque une montée en popularité à l'échelle mondiale, font également leur apparition sur le marché chinois et sont rapidement devenus populaires dans le pays.

Au début des années 1990, estimant que la Chine serait le prochain secteur de croissance de l'industrie vidéoludique, les géants japonais du jeu vidéo comme Sony et Nintendo prennent la décision de pénétrer le marché chinois pour profiter de cette croissance potentielle et reproduire leur succès dans ce pays voisin (Liao, 2016, p. 276). Or, à cette époque, les géants du jeu vidéo doivent faire face à au moins deux obstacles. Un premier obstacle est économique : dans le but de protéger les marques domestiques, tous les jeux vidéo et les consoles importés sur le marché chinois étaient soumis à des droits de douane extrêmement élevés – un taux de 130 % s'ajoute à 17% de taxe sur la valeur ajoutée<sup>12</sup> (Liao, 2016, p. 276). Le prix élevé des consoles et des jeux vidéo importés incite les consommateurs chinois à chercher des alternatives, ce

---

<sup>12</sup> Ces droits de douane ont été relevés en 2014 par le Conseil des affaires de l'État de la Chine ([http://www.gov.cn/zwgk/2014-01/06/content\\_2560455.htm](http://www.gov.cn/zwgk/2014-01/06/content_2560455.htm). Dernière consultation le 8 juillet 2021).

qui contribue à la prospérité du marché gris<sup>13</sup> (Liao, 2016, p. 4). Par conséquent, les clones de consoles et la contrebande de jeux vidéo dominant à cette époque le marché chinois grâce à un prix bien inférieur aux consoles et jeux vidéo importés (Cao et Downing, 2008, p. 517).

Un deuxième obstacle est une résistance culturelle : en Chine, les jeux vidéo souffrent depuis longtemps d'une pression sociale de la part de la tradition morale chinoise qui voit le divertissement d'un œil critique (Liao, 2016, p. 276). Au cours des années 1990, le fait que les jeux vidéo aient gagné en popularité parmi les adolescents inquiète les parents. Les éducateurs expriment aussi leurs préoccupations grandissantes à l'égard de l'addiction vidéoludique des élèves en qualifiant les jeux vidéo de « drogue numérique » et de « contamination de la civilisation spirituelle » (Golub et Lingley, 2008, p. 62).

En écho à cette préoccupation morale, le Conseil d'État a adopté une proposition de loi (No. 44 Notice) soumise par sept ministères en juin 2000, qui autorise une réglementation stricte en matière de jeux vidéo. Cette proposition de loi impose des restrictions aux jeux vidéo dont le contenu touche à la violence, au sexe ou aux superstitions ainsi que ceux qui menacent l'unification et la souveraineté nationales (China Daily, 2004). L'État a également promulgué l'interdiction de commercialisation des jeux vidéo de console et des jeux d'arcade (Kshetri, 2009, p. 162). Par conséquent, des compagnies étrangères de jeux vidéo ne peuvent plus distribuer leurs titres dans le marché chinois. En outre, les restrictions et la censure

---

<sup>13</sup> L'importation ou la vente de produits authentiques par des réseaux non autorisés par le fabricant ou le propriétaire original (<https://www.justice.gc.ca/fra/pr-rp/jr/noir-black/p2.html>. Dernière consultation le 7 mai 2021).

stricte en matière de jeux vidéo contribuent également à la poursuite du piratage massif et à la prospérité du marché gris de jeux vidéo en Chine (Liao, 2016, p. 290).

### **1.3.2 L'évolution de la traduction amatrice de jeux vidéo en Chine**

À la suite de l'interdiction de la commercialisation des consoles, les jeux vidéo sur ordinateur personnel ont pris le devant du marché chinois de jeux vidéo (Liao, 2016, p. 4). Cependant, 90 % des jeux vidéo vendus à l'époque sont des versions piratées : cette montée en popularité des jeux vidéo sur ordinateur personnel ne joue ainsi pas en faveur de l'industrie vidéoludique, car les compagnies étrangères ne génèrent toujours que peu de revenus (Cao et Downing, 2008, p. 516). Découragées par cette situation, ces dernières ne veulent plus publier leurs titres sur le marché chinois ; les jeux vidéo ne bénéficient alors plus d'une traduction chinoise officielle. Dans ces circonstances, la traduction amatrice de jeux vidéo devient une alternative pour les joueurs en Chine (He, 2014, p. 313).

L'une des premières tentatives de traduction amatrice de jeux vidéo en Chine est réalisée par Shi keyu, qui a traduit seul le jeu vidéo *Parasite Eve* (Square, 1998) en 2001 (Liao, 2016, p. 287). À l'aide d'un émulateur de console, il a relevé tous les défis techniques liés à la traduction de jeux vidéo et a mis en ligne sa traduction sur son site web personnel. Shi keyu a aussi partagé son expérience et ses techniques de modification et de traduction et a offert de l'aide pour les débutants qui voulaient s'initier à cette pratique. L'initiative de Shi keyu a ouvert un nouveau chapitre pour la traduction amatrice de jeux vidéo en Chine et a également encouragé la communauté chinoise de joueurs à traduire les jeux vidéo qui ne sont jamais sortis en Chine.

Comme ailleurs dans le monde, au début des années 2000, l'avènement de l'internet et l'accessibilité des ordinateurs personnels donnent une impulsion à la formation des communautés en ligne chinoises. La traduction amatrice de jeux vidéo est ainsi en pleine ébullition. Du fait que le volume des textes des jeux vidéo et la difficulté à déchiffrer un jeu ne cessent d'augmenter, il devient de plus en plus rare qu'un seul individu soit responsable de l'ensemble du travail de traduction amatrice (Rush, 2009). L'internet permet aux traducteurs chinois isolés de se contacter et de former des groupes.

Au cours des années 2010, des centaines de groupes de traduction amatrice de jeux vidéo sont établis en Chine (Liao, 2016, p. 287). L'un des plus grands groupes est 3DMGAME, qui est fondé en 2001 par un collectif d'adeptes de jeux vidéo japonais qui maîtrisent parfaitement le japonais (Zheng, 2016, p. 26). En 2004, 3DMGAME élargit son champ d'action pour fournir des traductions pour plusieurs types de jeux. En 2018, après avoir perdu un procès en matière de violation du droit d'auteur contre Tecmo Koei, une société japonaise de jeux vidéo, 3DMGAME prend la décision de cesser d'offrir des jeux piratés et de se focaliser sur l'actualité du jeu vidéo en se transformant en un forum d'information à destination des joueurs (Zheng, 2016, p. 26). Aujourd'hui, 3DMGAME est devenu l'une des plus grandes communautés de jeux vidéo en Chine à très fort trafic, avec un pic de 7 millions de visites par mois sur ses pages (Alexa, 2021), inspirant ainsi de nombreux autres groupes.

#### 1.4 La traduction amatrice comme phénomène culturel

Au cours des deux dernières décennies, la traduction amatrice a attiré l'attention des chercheurs de différentes disciplines, qui ont examiné différents aspects du phénomène. Tout d'abord, certains chercheurs (Sánchez, 2009 ; O'Hagan, 2009) considèrent la traduction amatrice comme un phénomène culturel et inscrivent cette pratique dans le cadre de la notion de « prosommateur » (*prosumer*), qui renvoie à un individu à la fois producteur et consommateur de produits culturels.

La notion de « prosommateur » est inventée en 1980 par Alvin Toffler pour décrire les individus qui créent des biens, offrent des services ou des expériences pour leur propre usage ou satisfaction, plutôt que pour la vente ou l'échange (Toffler, 2006, p. 153). En effet, la notion de prosommateur implique « un travail non rémunéré visant à créer de la valeur et puis de partager les résultats de son travail avec des étrangers à l'autre bout du monde » (Toffler, 2006, p. 153). Selon O'Hagan (2009, p. 99), il convient de cadrer la traduction amatrice dans cette catégorie, car le consommateur de traduction amatrice pourrait en devenir le producteur.

Certains chercheurs (Dwyer, 2012 ; Hatcher, 2005) constatent, de leur côté, que l'essor du phénomène de la traduction amatrice est étroitement lié à la démocratisation de l'internet. Dans le même sens, Hills (2002) remarque que l'avènement de l'internet et l'accessibilité des ressources numériques ont octroyé aux groupes d'amateurs des moyens d'exprimer une voix collective, sans la nécessité d'un local physique où se rencontrer. Cette évolution rend leur présence beaucoup plus visible et a conduit à la formation de cultures d'amateurs à l'échelle mondiale.

En partageant l'idée de Hills, Rong et Omar (2018, p. 9) affirment que les pratiques de traduction amatrice peuvent être classées comme une médiation culturelle, car ces amateurs partagent des informations et des ressources par le biais de notes interculturelles ou donnent des explications sur des termes spécifiques venant de différentes cultures, comblant ainsi les fossés culturels qui séparent les spectateurs dont les langues et les cultures sont différentes.

Du point de vue linguistique et des études de la traduction, les chercheurs analysent la qualité des traductions amatrices et l'efficacité de la traduction culturelle. Étant donné que ce type de production est réalisé par des amateurs sans formation professionnelle et parfois sans avoir les compétences nécessaires pour obtenir un résultat convaincant, la traduction amatrice n'est donc pas exempte d'erreurs et de mauvaises interprétations (Cintas et Sánchez, 2006, p. 47).

Cependant, comme le remarque Pérez-González, la traduction amatrice a un avantage concurrentiel par rapport à la traduction professionnelle : les contributions de spectateurs (2007, p. 266). Le processus de la traduction amatrice implique indirectement les consommateurs à travers des suggestions et des retours via différents canaux en ligne tels que les médias socionumériques et les forums d'amateurs (Liew, 2011, p. 119), ce qui enrichit le processus de traduction.

Plusieurs chercheurs accordent quant à eux une attention particulière aux problèmes législatifs de la traduction amatrice qui ne cessent d'être mis en question depuis la création du premier groupe de traduction amatrice. Bien que les traducteurs amateurs croient que leurs activités ne violent pas le droit d'auteur par le fait que la plupart des groupes distribuent gratuitement leur travail sur l'internet, la distinction entre la

violation des droits d'auteur et les pratiques des amateurs n'est pas toujours claire (Denison, 2011).

Ce contexte complexe reflète l'attitude ambiguë de l'industrie culturelle. D'un côté, plusieurs producteurs tentent de réagir contre la violation du droit d'auteur. Certains groupes de traduction amatrice de dessins animés japonais se trouvent alors pris dans des procédures juridiques sans fin, comme c'est le cas aux États-Unis <sup>14</sup> (Paquienséguy, 2016, p. 3). De l'autre côté, certains producteurs adoptent plutôt une attitude tolérante par rapport à la traduction amatrice, en autant que les activités des amateurs n'aient pas d'influence négative sur les ventes (Hu, 2005). Du côté des groupes de traduction amatrice, la plupart s'entend sur le fait que leurs activités doivent éviter d'outrepasser la frontière des droits d'auteur afin de garantir le revenu des producteurs (Hatcher, 2005).

Étant donné la situation actuelle, certains chercheurs formulent des solutions possibles aux problèmes de propriété intellectuelle : Cintas et Sánchez (2006, p. 45) proposent de légitimer les produits des groupes de traduction amatrice et de mieux préciser la limite légale. De manière similaire, Wang (2009, p. 63) avance qu'une coopération entre les groupes de traduction amatrice et les producteurs qui détiennent les propriétés intellectuelles pourrait offrir une opportunité de légitimer le statut de traduction amatrice et bénéficier aux producteurs également en diffusant plus largement leurs productions.

---

<sup>14</sup> En 2003, *Madhouse*, une compagnie japonaise d'animation, envoie des lettres juridiques au groupe de traduction amatrice *Anime Junkie* demandant qu'il cesse la distribution présente et future de leur traduction amatrice de *Madhouse* ([www.animenewsnetwork.com/editorial/2003-06-08/](http://www.animenewsnetwork.com/editorial/2003-06-08/). Dernière consultation le 7 mai 2021). En 2004, les groupes de traduction amatrice *AnimeSuki* et *Lunar Anime* arrêtent leurs activités sous la pression de la compagnie japonaise d'animation, *Media Factory* ([www.nytimes.com/2005/08/21/arts/file-share-and-share-alike.html](http://www.nytimes.com/2005/08/21/arts/file-share-and-share-alike.html). Dernière consultation le 7 mai 2021).

Sur la base des études précédentes sur le phénomène de traduction amatrice, nous pouvons constater que la plupart des recherches antérieures sur le sujet tendent plus ou moins à étudier les groupes de *fansub*, soit la traduction amatrice pour les dessins animés, les téléseries et les films de tous genres (Hatcher, 2005; Liu, 2011; Boyko, 2012). À cet égard, divers aspects ont été étudiés, tels que l'organisation et les pratiques dynamiques de ces groupes ainsi que les expériences des participants dans ces communautés. Par exemple, Liu (2014) met en lumière l'organisation hiérarchique et le processus de travail d'un groupe de *fansub* chinois. Il observe que le partage de connaissance et l'amélioration des compétences linguistiques des membres ont lieu pendant les pratiques du groupe ainsi qu'à travers les interactions internes. De son côté, Tian (2011) soulève le fait que l'appartenance des membres au groupe de traduction amatrice et les normes formelles et informelles sont formées à travers les pratiques collectives et les différents moyens de communication.

Par contre, très peu d'études portent sur la traduction amatrice de jeux vidéo. De plus, la plupart des études sur le sujet s'intéressent aux enjeux techniques et aux effets de cette pratique sur la traduction professionnelle : O'Hagan (2009) présente une introduction détaillée sur la traduction amatrice de jeux vidéo à la base du *ROM-hacking* et met l'accent sur la place importante de l'UGT (*user generated traduction* ou « traduction générée par les utilisateurs »). Selon lui, la traduction amatrice de jeux vidéo est susceptible d'avoir un impact considérable sur la traduction professionnelle. Sánchez (2009) étudie également le cas du *ROM-hacking* comme exemple de traduction amatrice de jeux vidéo. D'après lui, la participation à un projet de *ROM-hacking* peut même être considérée comme une formation pour ceux qui cherchent à travailler dans l'industrie vidéoludique. En fait, la participation à un tel projet constitue un très bon point de départ pour se familiariser avec les problèmes fréquents de la traduction professionnelle de jeux vidéo.

Outre ces deux auteurs qui nous font découvrir les enjeux techniques auxquels les groupes de traduction amatrice de jeux vidéo doivent faire face, Petru (2012), de son côté, donne une vue d'ensemble de la traduction amatrice de jeux vidéo en République Tchèque. En examinant de plus près la traduction amatrice de jeux vidéo par rapport à la traduction professionnelle, le chercheur découvre que, dans le cas de ce pays, le secteur professionnel s'est en fait développé à partir des groupes de traduction amatrice de jeux vidéo.

Sur la base de ces études sur le sujet, nous pouvons remarquer que les groupes de traduction amatrice de jeux vidéo sont souvent examinés dans leur ensemble, alors que des analyses d'un groupe spécifique sont rarement présentées et peu d'informations existent sur les modes d'organisation. Par ailleurs, la traduction amatrice de jeux vidéo, comme mentionné précédemment, est beaucoup plus exigeante et compliquée que les autres types de traduction amatrice au niveau des défis techniques et organisationnels. De plus, les contraintes internes d'un groupe de traduction amatrice comme le manque de rémunération financière et la nature hétérogène des membres pourraient également fragiliser le groupe (Wang, 2009). Il serait donc intéressant d'explorer la manière dont les membres d'un groupe de traduction amatrice de jeux vidéo s'organisent pour relever de manière collective ces divers défis auxquels ils font face ainsi que d'analyser leur mode de fonctionnement et les outils et les ressources employés.

Étant familier avec le groupe chinois de traduction amatrice de jeux vidéo *Deeptrans*, nous focaliserons notre recherche sur ce groupe afin d'enrichir les connaissances au sujet de ce phénomène. Plus spécifiquement, le présent mémoire vise à répondre à la

question suivante : **Comment le groupe de traduction amatrice de jeux vidéo *Deeptrans* s'organise-t-il pour accomplir en ligne les tâches en lien avec la traduction ?**

Nous cherchons à répondre à cette question générale en la déclinant en trois sous-questions. La première sous-question est : **Quels outils le groupe *Deeptrans* a-t-il mis en place pour soutenir l'action collective ?** À partir de cette sous-question, nous chercherons à examiner les outils utilisés par les membres du groupe qui leur permettent d'encourager l'interaction et le travail collaboratif de traduction amatrice. La deuxième sous-question est : **Par quels moyens les membres accomplissent-ils les tâches de traduction amatrice ?** Il s'agit ici d'analyser le processus de traduction amatrice d'un jeu vidéo au sein du groupe étudié. Nous chercherons à identifier les fonctions remplies par les membres et l'ordre des étapes de réalisation du travail. Finalement, notre troisième sous-question est : **Quel est le mode de fonctionnement du groupe *Deeptrans* ?** Cette sous-question vise à identifier les principaux rôles des membres de ce groupe pour comprendre leur mode d'organisation et les manières dont les interactions entre les membres se manifestent.

## CHAPITRE II

### CADRE THÉORIQUE

Cette partie vise à présenter les concepts qui sont mobilisés dans notre recherche afin de répondre aux questions de recherche précédemment énoncées. Nous explorons d'abord l'origine et la définition du concept de communauté de pratique ; nous développons ensuite sur les trois caractéristiques d'une communauté de pratique ; enfin, nous présentons les trois dimensions structurantes de la communauté de pratique et le concept du leadership distribué.

#### **2.1 Le concept de communauté de pratique**

Afin de procéder à l'analyse d'un groupe de traduction amatrice de jeux vidéo, nous avons mobilisé le concept de communauté de pratique. Ce concept trouve son origine dans la Grèce antique où les corporations de divers métiers forment des communautés de pratique afin de donner des formations aux apprentis et de promouvoir l'innovation dans leur métier (Gagnon, 2003). Au Moyen Âge, des artistes à travers l'Europe forment également de nombreuses communautés de pratique dans le but d'enseigner et de propager des connaissances sur l'art et améliorer les techniques artistiques (Gagnon, 2003). Bien que la communauté de pratique soit présente depuis longtemps dans l'histoire de l'humanité, Wenger serait le concepteur pionnier du

modèle théorique ayant inscrit formellement le concept dans le domaine organisationnel.

En effet, dans les années 1990, le concept de communauté de pratique est mobilisé principalement pour aider à décrire le processus d'apprentissage par un groupe d'individus dans un domaine d'activité. À l'inverse de la littérature de cette époque qui considère que l'apprentissage ne se produit que dans un milieu académique, Wenger (1998) indique qu'il peut également avoir lieu dans un groupe social où l'apprentissage s'avère être naturel et dynamique. De plus, Lave et Wenger avancent que le processus d'apprentissage s'appuie sur quatre répertoires : « le fait de pratiquer une activité, un processus d'appartenance à un groupe, un processus de construction identitaire et un processus de construction de sens » (1991, p. 64).

Par la suite, le concept est rapidement adopté par d'autres chercheurs qui s'intéressent à sa pertinence dans les domaines de la formation et de la gestion (Brown et Duguid, 1991; Orr, 1996). Il connaît alors une évolution en s'appliquant à de nombreux groupes dans des contextes très diversifiés (Daele, 2009). Aujourd'hui, le concept de communauté de pratique trouve également écho auprès des dirigeants qui sont toujours à la recherche d'une meilleure gestion de l'intelligence collective de l'ensemble des employés pour rendre leur organisation plus efficace (Nonaka, 1995).

Si la définition du concept de communauté de pratique est en constante évolution, Wenger, dans son ouvrage *La théorie des communautés de pratique : apprentissage, sens et identité* publié en 1998, élabore la première définition :

Des individus qui travaillent de manière collective dans une même entreprise et dans un même métier construisent une communauté avec un caractère à la fois informel et auto-organisé qui est capable d'améliorer leurs pratiques à travers leurs activités de travail et de prendre en charge l'intégration des nouveaux arrivants. (Wenger, 1998)

Dans cette définition, Wenger met l'accent sur les communautés de pratique dans le contexte d'une organisation formelle. En fonction de cette définition, les membres d'une communauté de pratique s'avèrent homogènes au niveau de leur métier et leur environnement (Tessier *et al.*, 2014). De plus, une telle communauté de pratique est fortement focalisée sur les enjeux auxquels les membres doivent faire face dans leur quotidien professionnel : ils se réunissent régulièrement pour développer des connaissances personnelles et organisationnelles ainsi que résoudre un ensemble de problèmes professionnels. Dans son livre de 1999, Wenger propose la clarification de la notion de « pratique » dans la formulation de « communauté de pratique ». Selon lui, la pratique est une action de « faire » et revêt un aspect social en donnant une signification et une structure aux actions dans un contexte historique et social (Wenger, 1999, p. 47).

Dans les années 2000, l'avènement des nouvelles technologies numériques et de l'internet favorisent le développement de communautés « virtuelles<sup>15</sup> » de pratique, c'est-à-dire que le déroulement d'une communauté de pratique ne s'appuie plus uniquement sur une mise en place de la rencontre régulière de type face-à-face. L'utilisation de l'internet permet aux membres de réaliser leurs pratiques collectives à

---

<sup>15</sup> Bien que la plupart des auteurs utilisent l'adjectif « virtuelle » pour décrire la communauté en ligne, nous favorisons « en ligne » puisque cette expression est étymologiquement plus juste.

distance, sans la nécessité de travailler ensemble dans un local physique. Wenger constate cette évolution et intègre cette nouvelle relation numérique à sa définition :

Les communautés de pratique sont des groupes d'individus qui se regroupent pour partager et apprendre les uns des autres. Le rassemblement de ces individus est entraîné par un intérêt commun ou une passion partagée pour un domaine précis. L'entretien de la communauté de pratique est conduit par un désir et un besoin de résoudre un ensemble de problèmes et d'améliorer leurs pratiques sur une base continue et à long terme. Ces individus approfondissent leurs connaissances et leur expertise dans ce domaine en interagissant régulièrement en face-à-face ou à distance, ils développent un ensemble de bonnes pratiques sur une base continue et à long terme. (Wenger *et al.*, 2002, p. 4)

Autre le fait que les communautés de pratique en ligne s'avèrent aussi visibles que leurs homologues physiques, une autre particularité de cette révision de la définition provient du caractère hétérogène des membres : les individus qui composent la communauté ne viennent pas nécessairement du même métier, de la même entreprise, voire du même environnement social. D'autres éléments concernant le concept de communauté de pratique en ligne seront présentés dans la partie suivante.

Par la suite, Wenger met en lumière l'aspect managérial du concept de communauté de pratique dans son ouvrage *Le développement des communautés de pratique : un enjeu pour l'entreprise d'aujourd'hui*, publié en 2002, qui expose un nouveau défi émergeant au sein des organisations. Les communautés de pratique sont passées d'un groupe autogéré d'individus qui partagent un même intérêt à un groupe pouvant être intentionnellement « piloté » ou « cultivé » par un contrôle extérieur ou une

organisation pour répondre à l'une de ses préoccupations (Tessier *et al.*, 2014). Wenger réduit ainsi sa définition de communauté de pratique comme suit :

Les communautés de pratique sont des groupes d'individus qui partagent une préoccupation, un ensemble de problèmes ou une passion pour un sujet précis, ils développent un fond de connaissances et une expertise sur ce sujet en interagissant régulièrement. (Wenger *et al.*, 2002)

Malgré l'évolution constante de la définition du concept de communauté de pratique selon divers travaux, ce type de communauté demeure un groupe d'individus qui se rassemblent afin de partager une compétence ou un intérêt commun et qui échangent et acquièrent des connaissances sur ce domaine au travers de leurs interactions physiques ou numériques de façon régulière. Ce groupe d'individus, qui désirent engager une démarche de résolution de problème, s'oriente vers une pratique collective commune visant la création d'outils et le développement d'une approche commune sur la problématique qui les rassemble (Reynolds et Thoër, 2018).

L'intérêt de ce concept, comme souligné par Dibiaggio et Ferray (2003, p. 113), réside dans le fait que la communauté de pratique fournit un cadre analytique pour rendre compte du processus de création et de partage de connaissances au sein d'un groupe et permet de faire le lien entre les relations interindividuelles ainsi que les pratiques collectives et organisationnelles.

## 2.2 Les trois dimensions structurantes de la communauté de pratique

D'après Snyder et Wanger (2010, p. 110), une communauté de pratique se compose de trois dimensions structurantes : le domaine, la communauté et la pratique. Le *domaine* présente un intérêt partagé ou un ensemble de problèmes parmi les membres. En poursuivant cet intérêt partagé ou en faisant face à des problèmes récurrents dans leur domaine, les membres s'engagent dans des activités et des discussions pour s'entraider et partager des connaissances, ce qui résulte en une construction des relations leur permettant de mettre en place collectivement une *communauté*. La *pratique* commune, qui est réalisée par la communauté pour progresser dans le domaine, résulte du développement d'un répertoire partagé de ressources comme des histoires, outils et approches permettant de résoudre des problèmes récurrents.

### 2.2.1 Le domaine

Une communauté de pratique s'identifie par une passion partagée pour un domaine spécifique. Ce domaine crée ainsi une identité commune pour tous les membres de la communauté. Quel que soit le domaine, la passion des membres est cruciale, parce qu'elle représente souvent la part profonde de l'identité personnelle des membres et une manifestation de leur travail (Snyder et Wenger, 2010, p. 110). Par ailleurs, le domaine n'est pas nécessairement une expertise reconnue par des individus extérieurs à cette communauté. Les membres de la communauté accordent de la valeur à leurs compétences collectives et donnent un sens à leurs actions. Le domaine défini encourage les membres à participer, à partager et à contribuer, de même qu'ils apprennent les uns des autres (Wenger, 2011).

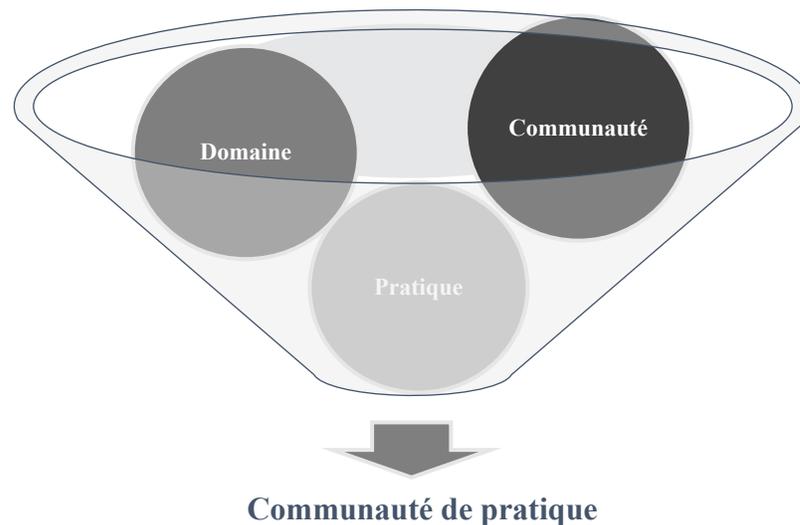
### **2.2.2 La communauté**

Dans le contexte du concept de communauté de pratique, la « communauté » est un regroupement d'individus passionnés qui s'intéressent à un domaine spécifique et qui échangent et participent activement à l'élaboration de nouvelles connaissances et à la résolution de problèmes. La communauté s'appuie sur l'engagement mutuel des membres dans des activités et des discussions communes (Geynet, 2003, p. 20). Ces derniers établissent des relations qui leur permettent d'apprendre les uns des autres. Ils ne travaillent pas nécessairement tous les jours ensemble, mais ils sont en interaction régulièrement (Snyder et Wenger, 2010, p. 110). Pendant les moments où ils échangent, ils partagent des idées et des avis, posent des questions difficiles et s'entraident pour trouver des solutions possibles.

Bien que des interactions à long terme tendent à cristalliser une histoire et une identité communes au sein de la communauté, elles encouragent également la différenciation parmi les membres (Paré et Francoeur, 2016, p. 4). Avec le temps, les membres de la communauté se distinguent, jouent différents rôles et créent leurs propres spécialités et styles. Autrement dit, chaque membre développe une identité individuelle unique par rapport à la communauté (Wenger et al, 2002, p.35), ce qui entraîne une hétérogénéité possible des membres.

### 2.2.3 La pratique

Chaque communauté développe sa pratique en partageant et en développant le savoir de tous les participants dans un domaine (Snyder et Wenger, 2010, p. 110). Tel que précisé précédemment, la pratique est un ensemble de répertoires partagés ainsi que des ressources développées et entretenues par les membres de la communauté de pratique pour la réalisation d'une activité (Paré et Francoeur, 2016, p. 4). Les éléments de la pratique comprennent des outils, des histoires, des styles, des idées, des documents, des cadres de travail et des expériences. Le corpus de ce savoir partagé permet à la communauté de répondre efficacement aux problèmes récurrents des membres (Wenger et al., 2002, p. 29). Ces trois éléments (domaine, communauté et pratique) peuvent être résumés dans le schéma suivant :



**Figure 2.2.3** Les trois dimension structurantes de la communauté de pratique  
(Wenger *et al.*, 2002)

## 2.3 Les dimensions caractéristiques de la communauté de pratique

Maintenant que la définition du concept de communauté de pratique est précisée et que ses trois dimensions structurantes ont été présentées, ses caractéristiques seront exposées. Le fonctionnement d'une communauté de pratique se caractérise par trois éléments :

[...] un engagement mutuel des acteurs dans la communauté en établissant des normes sociales d'interaction ; une entreprise commune qui fonde l'objectif commun que la communauté s'est assignée ; un répertoire partagé de ressources communes (le langage, les routines, les artefacts, les histoires de guerre...). (Lièvre *et al.*, 2016)

D'après Wenger, ces trois dimensions caractéristiques assurent la cohérence de la communauté et constituent la nature relationnelle et sociale de la pratique au sein de la communauté (1998, p.85).

### 2.3.1 L'engagement mutuel

L'engagement mutuel des participants constitue la première caractéristique (Wenger, 1999, p. 73). En premier lieu, les pratiques collectives sont nécessaires pour maintenir une communauté. Il s'agit pour les membres de développer leurs connaissances communes et leurs compétences dans des activités dont ils négocient le sens ensemble (Daele, 2009, p. 3). Ce processus de négociation du sens favorise l'appartenance des membres à une communauté et donne forme à une cohésion

relationnelle au sein de la communauté. En second lieu, l'engagement mutuel n'implique pas l'homogénéité; dans les faits, la diversité et la partialité constituent les deux facteurs primordiaux qui rendent les pratiques productives (Wenger, 1999, p. 75) et qui favorisent le partage des connaissances et l'entraide. En troisième lieu, l'engagement mutuel relie de manière diverse et complexe les participants de différentes classes sociales, ce qui reflète la complexité de « faire ensemble » (Wenger, 1999, p. 77). La pratique, qui sert à maintenir un sens commun dans les interactions entre les membres, se manifeste par des échanges de connaissances, la discussion des problèmes et la création des outils et des approches pour solutionner des problèmes.

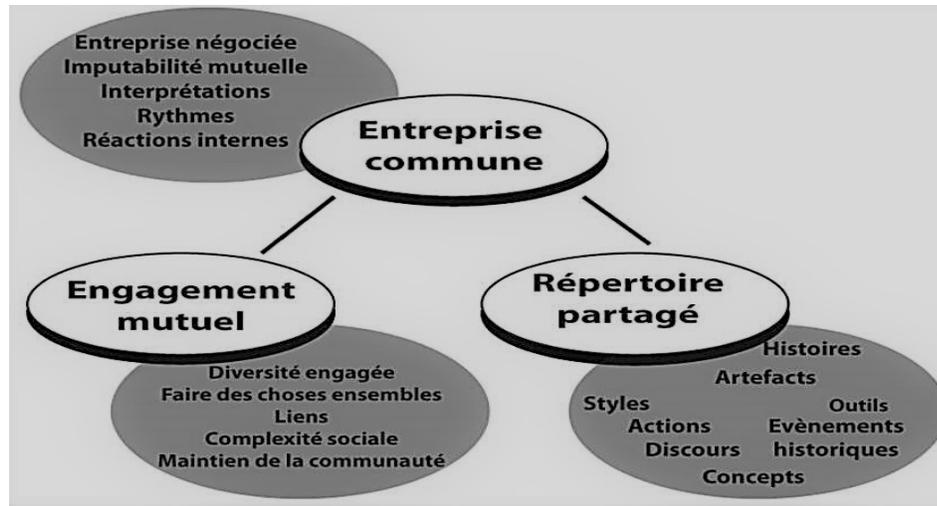
### **2.3.2 L'entreprise commune**

La deuxième caractéristique, l'entreprise commune, est le résultat d'un processus collectif de négociation du groupe. Tout comme l'engagement mutuel n'implique pas l'homogénéité, l'entreprise commune n'équivaut pas à un consensus formé par les membres de la communauté. Dans les faits, elle renvoie à une production de la négociation collective selon les réactions diverses des membres à leur situation (Wenger, 1999, p. 78). Dans le même temps, l'entreprise commune n'est pas déterminée par un contrôle, un facteur extérieur ou un individu participant. Les forces extérieures n'exercent pas d'influences directes à cette production, car c'est la communauté qui négocie à travers le temps ses propres entreprises (Sole et Huysman, 2000, p. 21).

Enfin, la négociation de l'entreprise commune dans une communauté de pratique mène à une responsabilité mutuelle entre les individus concernés (Wenger, 1999, p. 81). En même temps, les actions collectives réalisées par les membres contribuent également à former chez eux des relations de responsabilité, ce qui favorise l'intégration des membres afin d'accomplir l'objectif de la communauté et qui aide à la formation d'une compréhension commune de leur pratique (Martin, 2005, p. 147).

### **2.3.3 Le répertoire partagé**

Enfin, la dernière caractéristique, le répertoire partagé, est créé au cours du temps par les pratiques collectives des membres et le développement de l'entreprise commune. Il comprend les routines organisationnelles, le vocabulaire, les outils, les procédures de travail, les histoires, les concepts et les actions qui agissent comme une partie intégrante de la pratique commune (Wenger, 1999, p. 83). Les membres de la communauté de pratique « développent des solutions communes aux problèmes mutuels, ils travaillent avec les mêmes outils et acquièrent la familiarité avec les mêmes techniques jusqu'au point qu'ils arrivent à exprimer un sens du monde dans un langage commun » (Sole et Huysman, 2000, p. 23). Par ce moyen, les membres de la communauté développent une histoire partagée ainsi que des systèmes de valeurs particuliers, des manières de communiquer et de travailler (Sole et Huysman, 2000, p. 23). Le répertoire partagé donne ainsi de la cohérence à la communauté de pratique (Wenger, 1999, p. 85).



**Figure 2.3.3** Les trois dimensions de la pratique (Wenger, 1999, p.72)

### 2.3.4 La négociation de sens

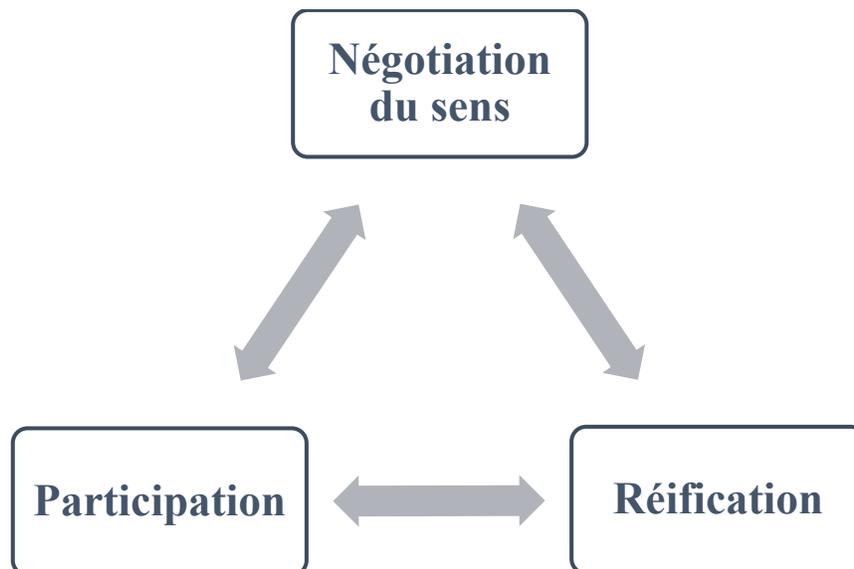
Ces trois éléments reposent sur la négociation de sens au sein de la communauté de pratique. Selon Wenger (1999, p.53), la négociation de sens est un processus dynamique et historique par lequel nos engagements et nos expériences du monde construisent une signification dans un contexte donné. Ce processus résulte d'interactions continues et génère constamment de nouvelles circonstances pour faire émerger de nouvelles négociations et de nouveaux sens parmi les participants. La négociation du sens réunit deux notions complémentaires : la participation et la réification. La dualité de ces deux notions est fondamentale pour mettre en lumière la dynamique d'une communauté de pratique.

La participation, d'après Wenger (1999, p.55), renvoie à l'expérience sociale de la vie dans le monde et à l'engagement actif et visible d'un individu dans une communauté de pratique. La participation prend forme dans la manifestation de l'engagement de l'acteur au sein de la communauté grâce aux actions, interactions et plusieurs gestes sociaux (Wenger, 1999, p. 56). À travers la participation, les individus montrent leur implication continue dans la communauté. Toutefois, la participation n'est pas synonyme de collaboration automatique : elle comprend toutes sortes de relations, aussi bien harmonieuses que conflictuelles, coopératives que compétitives (Wenger, 1999, p. 56).

La réification, quant à elle, réfère à un processus, mais également au résultat de ce processus et constitue un point d'ancrage indispensable à la négociation de sens. La réification consiste à « donner une forme à notre expérience en créant des objets qui la cristallisent en une chose » (Wenger, 1999, p. 58). Selon Dameron et Josserand, les réifications sont « des éléments tangibles – comme des concepts, outils, symboles, histoires ou encore des rites – produits par la communauté et constituant les preuves de son existence » (2007, p. 133).

Le processus de réification n'est pas nécessairement créé avec intention. La plupart des activités humaines laissent de manière répétitive des traces dans le monde physique; ces traces fixent les expériences et les transforment en monuments concrets qui persistent ou disparaissent avec le passage du temps (Wenger, 1999, p. 59). Que ce processus soit produit intentionnellement ou non, ces monuments peuvent être réintégrés, sous forme de réification, dans de nouveaux moments de négociation du sens (Wenger, 1999, p. 60).

La dualité de participation et réification représente un aspect fondamental de la constitution des communautés de pratique (Wenger, 1999, p. 65). La participation et la réification s'imposent et se complètent mutuellement, sans se substituer l'une à l'autre. D'une part, la participation constitue un aspect essentiel de la production, de l'interprétation et de la mise à l'usage de la réification. D'autre part, la participation s'organise toujours autour de la réification parce qu'elle implique toujours des artefacts, des éléments, des mots et des concepts qui lui permettent d'avancer (Wenger, 1999, p. 67). La dualité de ces deux facteurs aide à un développement harmonieux de la communauté de pratique et permet de renforcer la communauté (Dameron et Josserand, 2007, p. 134).



**Figure 2.3.4** La dynamique de la communauté de pratique : négociation du sens, participation et réification (Lièvre *et al.*, 2016, p. 36).

## 2.4 Leadership distribué au sein de la communauté de pratique

Le leadership est un processus d'influence réciproque et mutuelle entre des personnes mobilisées pour un intérêt et un travail communs (Luc, 2004). Selon Fallah (2011), le leadership au sein de la communauté de pratique réfère à un leadership distribué qui met l'accent sur le processus de participation et la relation interactive plutôt que sur les contributions individuelles. Bennett et son équipe donnent une définition plus précise :

Distributed leadership is not something 'done' by an individual 'to' others, or a set of individual actions through which people contribute to a group or organisation... Distributed leadership is a group activity that works through and within relationships, rather than individual action. It emerges from a variety of sources depending on the issue and who has the relevant expertise or creativity. (2003, p3)

D'après Mayrowetz (2008), le leadership distribué favorise la démocratie, accroît le pouvoir d'agir des individus et du collectif et développe l'expertise. Wenger (2000, p.231) clarifie, à son tour, la relation entre la communauté de pratique et le leadership distribué. Selon lui, une communauté nécessite plusieurs formes de leadership : leader d'opinion, animateur, preneur de notes et pionnier. Ces formes de leadership pourraient être regroupées chez un ou plusieurs membres, ou être largement distribuées parmi les membres de la communauté et évoluer au fil du temps.

Dans son ouvrage, Wenger (2000) remarque l'importance du rôle de coordinateur au sein d'une communauté de pratique et décrit l'évolution du leadership au sein de la

communauté de pratique : dans un premier temps, l'initiateur d'une communauté de pratique joue le rôle de coordinateur et est responsable de recruter des membres, d'organiser les activités et de solliciter la participation des membres. Lors de la phase de maintien de la communauté de pratique, l'initiateur partage le leadership avec les membres selon la maturité du groupe et maintient le lien stable et constructif entre les membres (Tull, 2012). De cette manière, les membres contribuent activement grâce à leurs compétences pour le bénéfice du groupe, perçoivent leur apport et celui de leurs collègues et cultivent le sentiment d'appartenance au groupe – ce qui constitue des facteurs de motivation à la participation au travail commun (Savoie-Zajc, 2010). De ce fait, il est visible que la participation des membres dans la communauté de pratique nécessite la diffusion du leadership au sein de la communauté. Ainsi, les membres assument, au fur et à mesure de la maturation de la communauté, une grande partie du leadership et deviennent des auxiliaires du coordinateur de la communauté (Wenger et al (2002).

## **2.5 Une communauté de pratique en ligne**

Les communautés de pratique peuvent être physiques ou numériques, la distinction ne reposant pas sur le sens propre de ces termes, mais faisant plutôt référence à la façon dont les membres de la communauté se rencontrent pour échanger (Tessier *et al.*, 2014). Dans le premier cas, la communauté de pratique s'appuie sur des rencontres de type face-à-face : les membres se réunissent régulièrement dans un local physique pour partager et s'engager dans des échanges et des interactions relationnelles.

Dans une communauté de pratique en ligne, les échanges ne se font pas en présence et font toujours appel à des technologies de l'information et de la communication (TIC). Les échanges entre les membres sont ainsi médiatisés par l'informatique via un ordinateur et l'internet. Avec le développement technologique, les communautés de pratique en ligne offrent la possibilité d'introduire un tout nouveau rapport à la temporalité pour la communication entre les membres grâce à une variété d'outils informatiques. Les échanges peuvent se faire selon les besoins des membres de la communauté, soit de manière asynchrone, par exemple par l'échange de courriels, soit de manière synchrone, c'est-à-dire par l'utilisation des logiciels de messagerie instantanée (Latzko-Toth, 2010).

Le terme de communauté de pratique en ligne est d'abord abordé par Rheingold (1993) puis peaufiné par Wenger en 2002 en intégrant cette nouvelle relation numérique à sa définition de la communauté de pratique. Ce concept est ensuite mobilisé pour analyser le lien social et culturel d'un groupe communautaire dans un contexte en ligne (Blanchot-Courtois et Ferrary, 2009). Les chercheurs en marketing s'intéressent aussi au concept de communauté de pratique en ligne en l'appliquant à l'analyse de la relation entre les consommateurs et les entreprises à l'ère de l'informatique (Leroy, 2008; Yahia et Guiot, 2010).

Bien que les communautés de pratique en ligne impliquent le recours à des dispositifs de communication numérique et à des technologies informatiques, il est relativement rare qu'une communauté de pratique soit entièrement en ligne, c'est-à-dire que les membres n'échangent que sur l'internet sans aucune rencontre en présence ou en face-à-face (Kimble et Hildreth, 2005). Dubé (2005) constate que la majorité des

communautés de pratique en ligne organise des réunions physiques sur une base plus ou moins régulière, selon leurs moyens de communication<sup>16</sup>.

La communauté de pratique, lorsqu'elle est numérique, permet plus facilement l'apprentissage et le partage des connaissances, aussi bien implicites qu'explicites, entre les membres qui sont géographiquement distribués (Paquet *et al.*, 2004). L'utilisation de l'internet permet non seulement aux membres de la communauté d'éliminer des contraintes géographiques et temporelles, mais également de tirer profit des connaissances accumulés et recueillis tout en conservant les traces de leurs interactions et discussions sur l'internet. Les traces laissées par ces échanges d'idées sont « emmagasinées au sein de l'environnement technologique, constituant ainsi une base de connaissances pratiques, fondée sur le savoir et l'expérience des membres de la communauté » (Paquet *et al.*, 2004). Cette réification rend les contenus enregistrés en ligne accessibles en tout temps, ce qui « sert de base à tous les membres qui désirent rehausser le niveau de leurs propos afin d'aller au-delà de leur pratique habituelle ou pour résoudre des problèmes pratiques » (Laferrière *et al.*, 2004).

\*\*\*

---

<sup>16</sup> Cependant, ces deux études ont plus de 15 ans : il est fort possible que de plus en plus de communautés en ligne soient entièrement à distance, mais nous n'avons pas trouvé d'étude plus récente pour le démontrer.

Pour conclure, nous avons présenté dans ce chapitre les concepts sur lesquels nous baserons notre analyse pour étudier le groupe *Deeptrans*. En premier lieu, nous avons présenté le développement à travers le temps de la définition du concept de communauté de pratique et nous avons choisi la définition formulée par Wenger (2002) qui nous paraît la plus pertinente à notre recherche. En deuxième lieu, nous avons relevé les concepts principaux de cette recherche qui sont ceux des trois dimensions structurantes et des trois éléments caractéristiques d'une communauté de pratique. Dans cette section, nous avons détaillé les principaux indicateurs et les structures composants une communauté de pratique ainsi que le concept du leadership distribué. En dernier lieu, nous avons introduit le concept de communauté de pratique en ligne qui explique comment l'internet et les outils numériques donnent la possibilité aux membres de fonctionner dans un environnement numérique. Dans le chapitre suivant, nous poursuivrons en présentant la méthodologie que nous avons déployée pour cette recherche.

## CHAPITRE III

### MÉTHODOLOGIE

#### 3.1 Approche méthodologique

Afin de répondre à la question de recherche et aux sous-questions formulées dans le cadre de notre étude, nous adoptons une posture épistémologique constructiviste qui considère que l'individu est l'auteur de sa propre réalité (Bonin, 2007, p. 156). Selon les constructivistes, « l'homme ne peut pas avoir accès à la réalité absolue, mais à des interprétations de cette réalité » (Berger et Luckmann, 1966). En ce sens, la seule manière de comprendre la manière dont un sujet interprète sa réalité est d'interagir avec ce sujet étudié (Giordano, 2003) .

À partir de cette perspective, nous mobilisons l'approche qualitative par l'étude d'un cas particulier pour répondre à nos questions de recherche. Tandis que l'approche quantitative vise à assurer la validité et la généralité, l'approche qualitative cherche à « déterminer les principaux éléments à mettre en relation pour produire une représentation cohérente, un modèle, qui puisse servir à appréhender telle ou telle situation » (Mongeau, 2000, p. 30). L'approche qualitative repose sur une méthode de traitement inductif pour analyser des données : les propositions relatives aux relations porteuses de signification sont tirées, induites, des observations (Mongeau, 2000, p. 31). De manière générale, l'approche qualitative consiste à comprendre l'objet d'étude sous ses différents aspects selon un contexte particulier (Quintin, 2012, p. 26).

Comme méthodologie de recherche, nous avons choisi de réaliser une étude de cas, soit « [...] une stratégie de recherche à part entière, qui correspond à un certain état d'esprit, lié au paradigme interprétatif et à la recherche qualitative. [...] L'étude de cas a su s'affranchir des préjugés de la sociologie classique et établir sa pertinence en tant que vecteur de nouvelles connaissances » (Latzko-Toth, 2009, p. 22). Selon Anadón, « le cas peut être une situation, un individu, un groupe, une organisation, une décision ou un phénomène, c'est un système qui possède des frontières et chaque cas est inscrit dans un contexte essentiel à sa compréhension » (2006, p. 67). L'une des particularités d'une telle méthodologie réside dans la possibilité d'analyser un cas particulier et de rendre possible une compréhension accrue du cas à l'étude afin de générer des conclusions et interprétations (Prévost et Roy, 2012).

Cette approche de type étude de cas s'avère pertinente dans le contexte de notre recherche, puisque « l'étude de cas est une stratégie appropriée lorsque se pose une question du type "comment" ou "pourquoi" à propos d'un ensemble contemporain d'événements, sur lesquels le chercheur n'a que peu ou pas de contrôle » (Yin, 2003). De surcroît, l'étude de cas est également adéquate en ce qui a trait à l'étude d'un phénomène qui a été peu observé et analysé par les chercheurs et dont nous avons peu de connaissances (Prévost et Roy, 2012, p. 67). Tous ces aspects sont en accord avec notre objectif de recherche qui implique d'explorer et de comprendre les modes de fonctionnement ainsi que les outils et l'organisation d'un groupe chinois de traduction amatrice de jeux vidéo, sujet négligé par la littérature actuellement.

### **3.2. Critères de sélection du cas à l'étude**

Selon Mongeau, la sélection du cas à l'étude se doit d'être en accord avec les questions et les intérêts de recherche (2008, p.85). Ainsi, une série de critères a guidé la sélection du cas afin de répondre à nos questions de recherche. Dans un premier temps, le groupe à l'étude devait nous permettre d'observer de près le processus de traduction amatrice de jeux vidéo. Dans un deuxième temps, il fallait cibler un groupe de traduction amatrice de jeux vidéo en Chine qui était actif au cours des dernières années. Ce critère nous permettait d'assurer que le groupe à l'étude génère un nombre important de contenus analysables et de marques d'engagement parmi les membres qui soient encore accessibles. Dans un troisième temps, il était nécessaire de pouvoir avoir accès à tous les contenus générés par le groupe. En plus des contenus accessibles au public et disponibles sur le web, il nous fallait également obtenir l'accès à des documents privés concernant la méthode de travail ainsi que la communication entre les membres du groupe. Tous ces critères nous ont finalement mené à choisir un cas qui est à la fois représentatif et pertinent pour notre projet de recherche.

### **3.3 Description du cas sélectionné**

Bien que plusieurs groupes de traduction amatrice de jeux vidéo répondaient à ces trois critères formulés dans la partie précédente, nous avons arrêté notre choix sur *Deeptrans* comme groupe à l'étude dans notre recherche. Le groupe sera présenté plus en détail dans le prochain chapitre, mais nous détaillerons dans cette section le

projet de traduction à l'étude ainsi que les raisons personnelles qui nous ont mené à sélectionner ce cas.

### **3.3.1 X4 : *Fondation* comme projet de traduction amatrice de jeux vidéo**

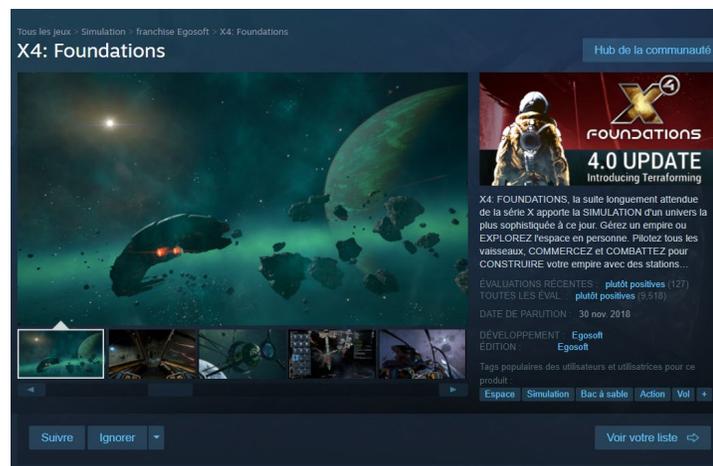
Le projet de traduction amatrice qui nous intéresse dans notre mémoire est le jeu vidéo *X4 : Fondation*. Ce jeu de commerce, de gestion et de combat spatial a été développé par *Egosoft* et est sorti le 30 novembre 2018<sup>17</sup>. Il s'agit du septième opus de la série des *X*, faisant suite à *X Rebirth* sorti en 2013. Dans *X4*, le joueur commence le voyage en choisissant l'un des différents avatars, chacun possédant son propre rôle, ses relations et ses vaisseaux. Dès le début de la partie, le joueur est totalement laissé libre dans un énorme « bac à sable<sup>18</sup> stellaire » où il peut réaliser plusieurs actions différentes : il peut se concentrer sur l'exploration, gagner de l'argent en tant que contrebandier, piller, commander de grandes flottes de combat ou devenir le plus grand entrepreneur de l'espace. L'une des particularités de *X4* vient d'une quantité importante de vaisseaux pilotables, des petits vaisseaux de reconnaissance jusqu'aux plus gros transporteurs, en passant par toute une gamme de vaisseaux de différentes classes, tous pilotables en vue externe ou dans le poste de pilotage.

---

<sup>17</sup> [https://www.egosoft.com/games/x4/info\\_fr.php](https://www.egosoft.com/games/x4/info_fr.php). Dernière consultation le 7 mai 2021.

<sup>18</sup> Le jeu « bac à sable » (*sandbox*) est un genre de jeu à monde ouvert (*open world*) où le joueur peut naviguer de manière non linéaire et interagir avec un grand nombre d'éléments ludiques selon ses propres choix.

*X4* offre également un univers en constante évolution avec un système d'économie simulée réaliste où le prix des marchandises évolue. Les races<sup>19</sup> étendent leur empire selon l'offre et la demande du marché et chaque action du joueur peut influencer l'univers dans son intégralité. À titre d'exemple, si le joueur fait du commerce toujours avec le même produit, son prix de vente baissera dans le secteur, l'offre devenant trop grande ; par ailleurs, attaquer les membres d'une race a des effets négatifs sur les relations diplomatiques avec eux et peut susciter de l'antipathie qui nuira au commerce.



**Figure 3.3.2** Capture d'écran de la page d'accueil du jeu *X4 : Fondation* sur la plateforme de distribution de contenu en ligne *Steam*<sup>20</sup>

<sup>19</sup> L'univers de *X4* abrite six races différents : argon, xexon, paranid, teladi, splite et terran. Chaque race a son caractère propre et possède des territoires indépendants et des missions uniques.

<sup>20</sup> [https://store.steampowered.com/app/392160/X4\\_Foundations/](https://store.steampowered.com/app/392160/X4_Foundations/) Dernière consultation le 5 août 2021.

Malgré cette complexité du jeu, l'ouverture presque sans fin de ce « bac à sable » ainsi que la multiplicité des expériences possibles des joueurs, le groupe *Deeptrans* s'est attelé à traduire *X4 : Fondation*. Le projet de traduction amatrice a été lancé le 25 mai 2018 et s'est terminé en 20 novembre 2018.

### 3.3.2 Rôle du chercheur-participant

Comme mentionné dans l'introduction, nous avons participé au groupe *Deeptrans* et au projet de traduction amatrice pour le jeu vidéo *X4 : Fondation*. La participation directe au projet de traduction nous a donné accès à tous les documents écrits issus d'archives privées (courriels et textes de clavardage) qui sont créés et conservés au cours du projet de traduction amatrice pour *X4 : Fondation*. Ces documents écrits permettent de suivre les traces quotidiennes du groupe *Deeptrans* en termes d'organisation et de communication entre les membres. Cette familiarité avec la traduction amatrice de jeux vidéo, cette compréhension interne du groupe *Deeptrans* et l'accès facilité aux documents privés sont tous des facteurs qui ont rendu possible cette recherche et qui justifient le choix de cas, bien que nous soyons conscients des biais possibles en lien avec ma position de chercheur-participant entre autres le risque d'être influencé par le groupe observé et celui de manquer la subjectivité dans l'analyse des données à la suite de notre participation dans le projet de traduction amatrice. (les limites de la recherche sont présentées en détail en conclusion du mémoire).

Malgré ces limitations liées à notre double statut de participant et de chercheur, nous en avons néanmoins tiré des avantages pour la réalisation de la recherche. L'ensemble

des documents privés a été rendu accessible grâce à notre participation directe au projet de traduction. Sans être à proprement parler une « observation participante », nous avons bénéficié de notre expérience comme participant afin d'obtenir des informations de première main sur l'objet d'étude et pour contextualiser les données recueillies afin de formuler des interprétations plus justes (Laperrière, 2009, p. 334).

### **3.4 Collecte de données**

Après avoir présenté les grandes lignes de notre démarche de recherche, le recours au corpus d'échanges archivés a semblé tout indiqué pour répondre à notre question de recherche. Puisque le groupe *Deeptrans* évolue et s'organise par une intense activité en ligne, il existe de nombreuses traces des échanges entre les membres afin de constituer un corpus de recherche.

#### **3.4.1 Critères de sélection du corpus**

Dans cette partie, nous spécifions les critères qui nous ont guidé dans la sélection des documents à l'étude afin de justifier la composition du corpus. Ce corpus se divise en deux parties : les échanges accessibles publiquement sur le forum de *Deeptrans* et les échanges privés entre les membres du groupe *Deeptrans* par courriel et par messages textes sur un logiciel de messagerie instantanée.

### **3.4.1.1 Publications publiques du forum *Deeptimes***

Dans le cas du forum *Deeptimes*, nous avons collecté tous les fils de discussion publiés par le groupe *Deeptrans* ainsi que les réponses et commentaires des audiences sur le forum du 25 mai 2018 au 31 mars 2019. Ces dates correspondent au début du projet de traduction amatrice pour *X4 : Fondation* et à quatre mois après son achèvement et ce, pour recueillir également les commentaires suite au partage de la traduction du jeu.

### **3.4.1.2 Échanges privés par courriels et par messages textes sur un logiciel de messagerie instantanée**

En ce qui concerne les échanges privés entre les membres du groupe, tous les textes de communication par courriel et par messages dans le groupe de discussion de *Deeptrans* sur *QQ*<sup>21</sup> ont été collectés pendant la période sélectionnée.

### **3.4.2 Composition et organisation du corpus**

Selon notre corpus, nous avons collecté sur le forum 17 fils de discussions publiés par le groupe *Deeptrans* et 128 commentaires<sup>22</sup> de la part des joueurs pendant la période sélectionnée. En termes de communication entre les membres du groupe, le nombre

---

<sup>21</sup> Le logiciel de messagerie instantané utilisé par le groupe *Deeptrans*.

<sup>22</sup> Le texte est en chinois et comprend des phrases et des mots en anglais.

de courriels envoyés par le groupe est 31 et 4154 lignes de conversation ont été échangées sur *QQ* pendant la même période.

| <b>Échanges publics</b> |                                     |                                     |
|-------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| <b>Plateforme</b>       | <b>Publications retenues</b>        | <b>Nombre total de commentaires</b> |
| Forum de Deeptimes      | 3 fils de discussions               | 67 commentaires                     |
| <b>Échanges privés</b>  |                                     |                                     |
| <b>Plateforme</b>       | <b>Nombre total de commentaires</b> |                                     |
| Courrier électronique   | 31 courriels                        |                                     |
| QQ                      | 4154 lignes de conversation écrite  |                                     |

**Tableau 3.4.2** Présentation de la composition du corpus

L'extraction des données sur le forum s'est faite à l'aide d'un logiciel appelé *Houyi* (houyicaiji.com). Cette application permet à un utilisateur de transférer les données choisies d'un site de web déterminé dans un fichier de type Excel. *QQ* permet également à l'utilisateur de télécharger l'historique des conversations dans un fichier Excel. Dans ces deux fichiers Excel, chaque ligne comprend toutes les informations contenues dans une seule publication. La colonne A affiche la date de publication et le nom d'auteur. La colonne B contient le contenu de cette publication. Finalement,

dans le fichier extrait par *Houyi*, tous les titres de publications sont en rouge et les commentaires sont en vert, ce qui facilite l'identification de l'ordre des interactions.

### 3.5 Méthode d'analyse

Au regard de cette recherche, nous avons effectué une analyse de contenu à partir du corpus afin de répondre adéquatement à nos questions de recherche. De façon générale, « l'analyse de contenu a pour but de connaître la vie sociale à partir de la dimension symbolique des comportements humains. Elle procède de traces mortes, de documents de toutes sortes, pour observer des processus vivants » (Sabourin, 2003, p. 358). Henry et Moscovici précise la nature de ces documents à l'étude : « l'analyse de contenu vise à étudier toute forme de textes, sélectionnés selon un ensemble de critères prédéterminés, afin de saisir les conditions de production à l'origine de ceux-ci » (1968, p. 36). En somme, l'analyse de contenu est « une méthode de recherche qualitative qui étudie le contenu manifeste des communications dans une optique de description systématique, de catégorisation et d'interprétation des données » (De Bonville, 2000, p. 16).

Sur la base du corpus constitué, il importait d'en classer les éléments significatifs au sein de catégories interprétables (L'Écruyer, 1988, p. 62). L'objectif était de répertorier les différentes pratiques des membres du groupe *Deeptrans* afin de pouvoir les mettre en relation avec les concepts en lien avec la communauté de pratique que nous avons mobilisés dans notre mémoire. Selon Bonneville et ses collègues (2007, p. 195), l'élaboration des catégories est en effet réalisée par

induction : il s'agit d'un « découpage des informations contenues dans les documents en fonction des unités d'analyse ». Or, nous avons également fonctionné en mode déductif en articulant la grille en fonction de nos objectifs. En ce sens, l'ensemble du corpus a été divisé en trois catégories d'analyse principales à partir de nos questions de recherche : **le mode de travail, l'organisation et les ressources**. Le mode de travail est subdivisé selon deux sous-catégories : **la tâche et le processus**. Trois sous-catégories ont également été créées concernant l'organisation : **le rôle, la hiérarchie, la relation interpersonnelle**. Nous avons également établi deux sous-catégories pour les ressources : **les outils et les artéfacts**

| <b>Classification #1</b> | <b>Classification #2</b>         |
|--------------------------|----------------------------------|
| <b>Mode de travail</b>   | <b>Tâche</b>                     |
|                          | <b>Processus</b>                 |
| <b>Organisation</b>      | <b>Rôle</b>                      |
|                          | <b>Hiérarchie</b>                |
|                          | <b>Relation interpersonnelle</b> |
| <b>Ressources</b>        | <b>Outils</b>                    |
|                          | <b>Artéfacts</b>                 |

**Tableau 3.5** Catégories de la grille d'analyse

### 3.6 Certification éthique

Notre terrain d'étude pour cette recherche consiste en des événements passés. Bien qu'une certaine partie des données visées soient accessibles publiquement sur le forum *Deeptimes*, nous avons eu besoin de documents écrits issus d'archives privées des membres du groupe *Deeptrans*. Il a donc fallu obtenir de manière rétroactive l'autorisation des 31 participants afin de pouvoir utiliser ces données. Pour cette raison, nous avons demandé une approbation et certification éthique du *Comité d'éthique de la recherche pour les étudiants* (CERPE). Bien que nous ayons obtenu un consentement préliminaire de tous les membres (voir annexe A pour le recrutement) pour recueillir et analyser l'entièreté du corpus produit par le groupe pendant la période de temps visée, nous avons redemandé aux membres de signer un formulaire de consentement officiel approuvé par le CERPE (voir annexe B pour le consentement). Nous avons alors garanti la confidentialité et le respect de l'anonymat des participants. Notons que les noms et autres informations personnelles des participants ne sont pas disponibles ni sur le groupe de discussion de *Deeptrans* sur *QQ*, ni sur le courriel de *QQ*, ni sur le forum *Deeptimes*, de sorte que les seules informations auxquelles nous avons eu accès sont les pseudonymes. Néanmoins, pour assurer la confidentialité des données, le pseudonyme a été remplacé par un pseudonyme codé, l'identité en ligne des participants restant ainsi confidentielle.

## CHAPITRE IV

### PRÉSENTATION DU GROUPE *DEEPTRANS* ET DES OUTILS MOBILISÉS

Dans ce quatrième chapitre, nous présenterons des résultats en lien avec notre collecte de données en dressant tout d'abord le portrait du groupe *Deeptrans*. Ensuite, nous passerons en revue les outils que la communauté a utilisés pour soutenir leur pratique partagée. La présentation de ces outils nous permettra ainsi de répondre à notre première sous-question, soit : « quels outils le groupe *Deeptrans* a-t-il mis en place pour soutenir l'action collective ? ».

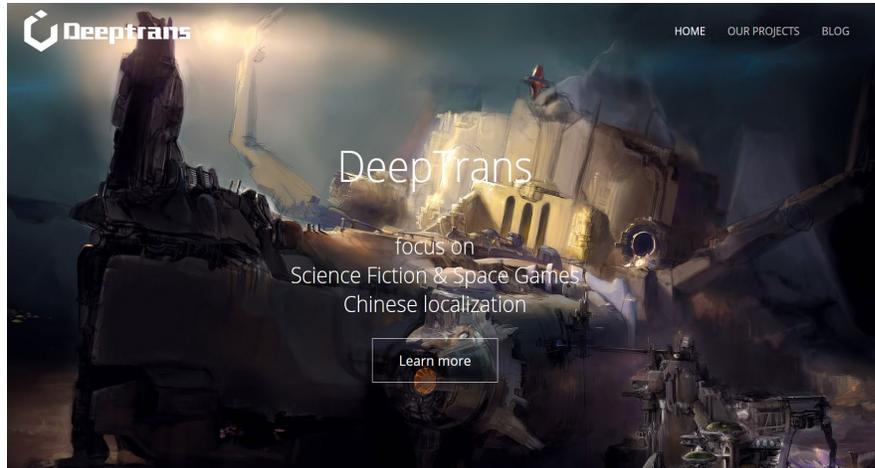
#### 4.1 Le portrait du groupe *Deeptrans*

Tel que spécifié précédemment, le groupe *Deeptrans* est un groupe chinois de traduction amatrice de jeux vidéo qui se spécialise dans la traduction de la série des jeux vidéo *X*, une série de jeux de simulation spatiale réputée pour sa jouabilité ouverte et son système d'économie dynamique. Le groupe *Deeptrans* est fondé en 2007 par le chef du groupe FM dans le but de traduire en chinois simplifié le jeu vidéo *X3 : Reunion* sorti en anglais en 2005. Le chef du groupe FM gère également le forum *Deeptimes*, un forum de fans chinois consacré à la série des jeux vidéo *X*. En août 2007, à l'appel de FM sur le forum *Deeptimes*, une dizaine d'amateurs de cette série se sont réunis et ont ensuite publié leur première traduction amatrice le 30 novembre 2007.

Après ce premier projet de traduction amatrice, le groupe *Deeptrans* a continué à traduire les jeux vidéo de la série *X* et a publié respectivement en mai et septembre 2012 la traduction chinoise pour les jeux vidéo *X3 : Terran Conflict* (Egosoft, 2008) et *X3 : Ablion Prelude* (Egosoft, 2011). En 2013, grâce à un accord avec la compagnie propriétaire *Egosoft*, le groupe *Deeptrans* est devenu le traducteur officiel vers le chinois pour les jeux vidéo de la série *X*.

À la fin de l'année 2013, le groupe *Deeptrans* distribue simultanément la traduction chinoise avec la nouvelle suite de la série, *X : Rebirth* (Egosoft, 2013) grâce au soutien nécessaire de la part d'*Egosoft*, ce qui permet aux amateurs chinois de la série *X* de jouer au nouvel opus en chinois dans les meilleurs délais. En septembre 2018, le groupe *Deeptrans* lance un nouveau projet de traduction amatrice pour la nouvelle suite du jeu vidéo d'*Egosoft*, *X4 : Fondation* (Egosoft, 2018).

À ce jour, le groupe *Deeptrans* fonctionne toujours comme un groupe de traduction amatrice sous la direction de FM, le chef du groupe. Au moment de la rédaction de ce mémoire, il est composé de 31 membres, tous étant des internautes chinois. Le fonctionnement du groupe se réalise entièrement en ligne à l'aide des ressources numériques.



**Figure 4.1** La page d'accueil du groupe *Deeptrans*<sup>23</sup>

## 4.2 Les outils utilisés lors du processus de traduction amatrice

Dans le groupe *Deeptrans*, la communication et le travail se réalisent à distance et s'appuient sur différents outils informatiques. Dans cette section, nous passerons en revue tous les outils mobilisés par le groupe *Deeptrans* pour répondre à la première sous-question de notre recherche.

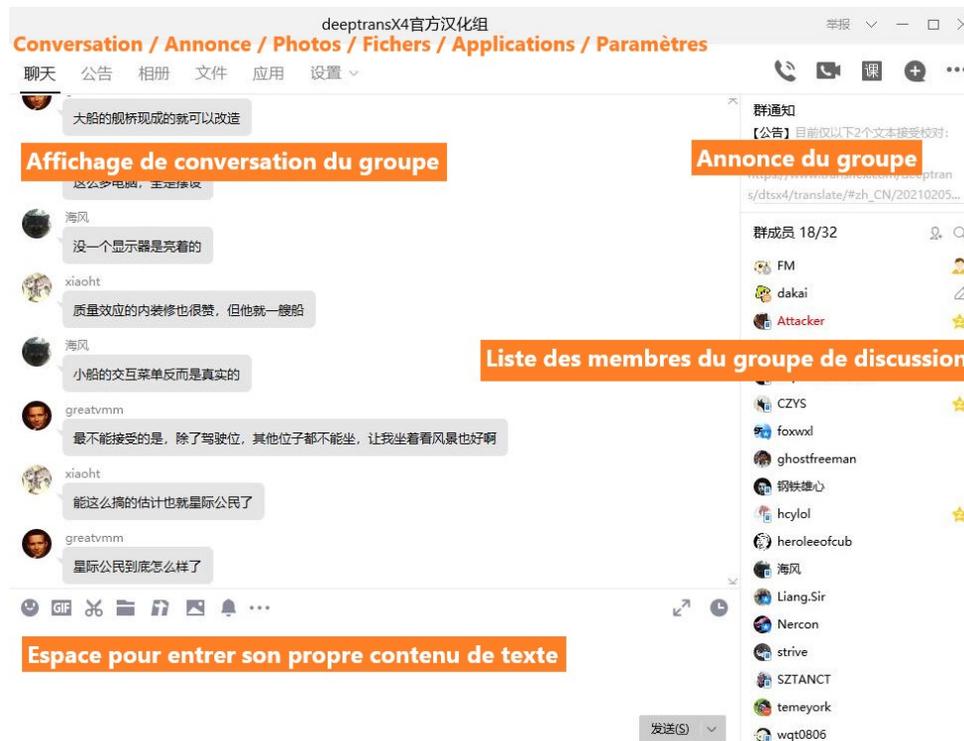
---

<sup>23</sup> <https://www.deeptimes.net/> Dernière consultation le 5 août 2021.

#### 4.2.1 Le logiciel de messagerie instantanée *QQ*

Au sein du groupe de *Deeptrans*, les échanges parmi les membres du groupe se réalisent exclusivement en ligne, car les membres sont géographiquement dispersés. La participation dans le groupe et la communication parmi les membres sont principalement médiatisées par *QQ*, le logiciel de messagerie instantanée le plus populaire en Chine grâce à sa facilité d'utilisation et à une variété de services inclus. Le logiciel *QQ* est disponible sur divers système d'opération comme *Windows* et *Linux* et est également fonctionnel sur les systèmes *Android* et *iOS*. L'inscription et toutes les fonctionnalités de base du service de *QQ* sont gratuites et accessibles à tous. De plus, *QQ* n'est pas une simple messagerie instantanée, car il regroupe également des fonctionnalités comme un service de courriel, un groupe de discussion et des fichiers partagés.

Le groupe *Deeptrans* dépend dans une large mesure du **groupe de discussion** pour coordonner et négocier le travail. Cet espace agit comme un salon de discussion auquel tous les membres du groupe peuvent participer. Lorsqu'un membre rencontre une difficulté au cours d'un projet de traduction, il en discute avec les autres membres sur cette plateforme de discussion pour trouver la meilleure solution. Chacun est libre de s'exprimer et de partager ses idées sur les sujets en question.



**Figure 4.2.1** L'interface du groupe de discussion de *QQ* (le 12 octobre 2021)

Toutes les conversations sont automatiquement archivées par le client *QQ* et il est facile de consulter l'historique des conversations : il suffit de cliquer sur l'icône qui se trouve en haut à droite de la zone de texte. Cette icône en forme de montre permet d'afficher toutes les conversations disponibles par ordre rétrochronologique, de la plus récente à la plus ancienne. La fonctionnalité de l'historique des conversations agit comme un mécanisme de consultation : les membres du groupe peuvent, avant de poser une question dans le groupe de discussion, rechercher dans l'historique des conversations pour vérifier si une question similaire a déjà été abordée et résolue.

La fonction des **fichiers partagés** est un autre service offert par la plateforme de *QQ*. Dans la partie des fichiers partagés se trouvent les documents de travail (les textes d'anciennes traductions et les captures d'écran de diverses erreurs de traduction) et des informations supplémentaires du jeu vidéo (les bandes-annonces du jeu vidéo, les documents qui comprennent une description générale de l'univers du jeu et une encyclopédie du jeu vidéo). Tous ces documents sont partagés par le chef du groupe pour aider les membres à connaître davantage le contexte du jeu.

Le **courriel du groupe** de *QQ* constitue une autre méthode de communication entre le chef et les membres. Le chef du groupe écrit à tous les membres du groupe pour faire circuler les informations concernant le recrutement des membres pour un nouveau projet, la distribution des tâches pour chaque étape du travail ainsi que la coordination pour le déroulement du projet en cours.

#### **4.2.2 Le forum *Deeptimes***

Un autre artéfact dont dispose le groupe est le **forum *Deeptimes***. Il s'agit d'une plateforme qui regroupe plusieurs forums de discussion dédiés à tous les jeux vidéo de simulation spatiale et, plus particulièrement, à la série des jeux vidéo *X*. Chaque forum de discussion est consacré à un jeu précis. Ces espaces permettent aux joueurs et aux amateurs de partager des commentaires sur la jouabilité et des retours d'expériences sur les jeux vidéo qui les intéressent. Le forum est chapeauté par le chef du groupe FM et tous les contenus dans ce forum sont en chinois. Pour participer aux discussions, il est nécessaire de s'enregistrer en créant un compte. Toutefois, il est

tout à fait possible de consulter le forum sans inscription, car toutes les discussions dans le forum *Deeptimes* sont accessibles au public.

Pour le groupe *Deeptrans*, le forum fait office d'espace pour collecter les suggestions et les corrections pour la traduction du jeu – ce que nous allons illustrer en détail dans le chapitre suivant. En plus de rassembler les retours et commentaires des internautes sur la traduction, le forum *Deeptimes* sert également à recruter les nouveaux venus pour le groupe *Deeptrans*. Étant donné la nature volontaire de la traduction, un membre a le droit de quitter le groupe à tout moment, ce qui rend l'adhésion à *Deeptrans* relativement fluide. De ce fait, au début du projet de traduction pour *X4*, le chef du groupe émet et épingle une publication de recrutement dans le forum de discussion de *X4* afin d'attirer des nouveaux intéressés dans le groupe et de maintenir un nombre suffisant de membres pour réaliser les tâches.



**Figure 4.2.2** La publication de recrutement du jeu *X4* pour le groupe *Deeptrans* (le 20 septembre 2018)

**[Annonce] [Egosoft & Deeptimes] Le groupe officiel de traduction pour X4 recherche des traducteurs**

#1 Publication du forum *Deeptimes*

2018-09-20

De : FM

La traduction officielle pour *X4 : Fondation* a déjà commencé en collaboration avec *Egosoft*. Nous visons une distribution simultanée de la version originale et de la version chinoise. Nous sommes actuellement à la recherche de personnes intéressées à rejoindre notre équipe de traduction.

Qualifications :

1. Excellente connaissance de la série *X*.
2. Maîtrise de l'anglais et du chinois à l'écrit.
3. Intérêt marqué pour la série *X* et apte à effectuer un travail de traduction et à gérer la charge de traduction en fonction des différents échéanciers.
4. À l'aise de communiquer avec les autres membres du groupe par le biais de *QQ* sur une base quotidienne.
5. Apte à traduire au maximum 1000 mots par jour du 20 septembre (aujourd'hui) à décembre (la sortie du jeu).
6. La traduction sera réalisée à l'aide des logiciels de mémoire de traduction (version web) qui rend le travail plus efficace.

Si vous partagez le même intérêt que nous, veuillez nous rejoindre en participant au groupe *QQ* : 252948920, indiquez « x4 traduction ».

Nous offrons :

- Le nom de tous les traducteurs sera affiché dans les crédits de fin de *X4*.
- Accès anticipé à la version bêta du jeu vidéo, accès gratuit à la version complète du jeu (tous les contenus téléchargeables inclus).
- Un badge exclusive du groupe officiel de traduction pour votre compte de forum.

### 4.2.3 La plateforme de gestion de traduction *Transifex*

Le logiciel *Transifex* constitue le dernier outil dont dispose le groupe pour la réalisation du travail. Il s'agit d'une plateforme de gestion de traduction qui permet aux traducteurs et aux réviseurs de travailler en direct sur le contenu au cours du processus grâce à son arsenal de fonctionnalités et d'outils de traduction. Les segments sources et les traductions sont automatiquement synchronisés avec l'éditeur de traduction de *Transifex* qui est accessible à tout moment et à tous les membres du groupe. Il est par ailleurs accessible depuis n'importe quel navigateur web. À l'aide de *Transifex*, il suffit d'un ordinateur avec accès à l'internet pour réaliser les tâches de traduction sans logiciel supplémentaire.

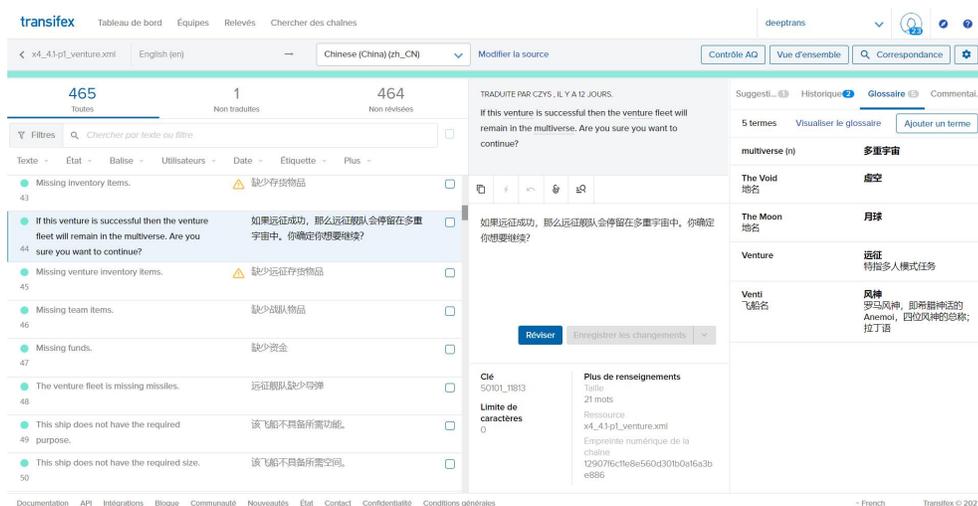


Figure 4.2.3 L'interface de l'éditeur de traduction de *Transifex* (le 12 octobre 2021)

Comme illustré à la figure 4.2.3, les éléments de texte à traduire sont affichés dans l'éditeur de *Transifex* sous forme des segments de texte. Chaque segment est marqué à gauche par un numéro de ligne comme référence et les traducteurs sont libres de traduire leurs lignes assignées dans l'ordre qu'ils souhaitent. Pendant la traduction de nouveaux segments, si un traducteur est amené à travailler sur la même expression, l'éditeur propose automatiquement des correspondances identiques ou similaires issues des autres segments déjà traduits. Cette fonction signifie qu'il n'est pas nécessaire de retraduire les phrases, les paragraphes ou les segments de texte qui ont déjà été traduits auparavant. En cas de divergence entre une proposition et un segment source ou d'une difficulté à la traduction, le traducteur peut marquer ce segment comme « problème non résolu » pour une consultation ultérieure et continue à traduire les lignes suivantes. Tous les membres ont accès aux statistiques sur le nombre de mots, les mots non traduits et les problèmes non résolus, ce qui leur permet de contrôler leur rythme de travail. De plus, il est plus facile pour le chef de groupe d'organiser le contenu du projet et de suivre les progrès du travail de chacun, ce qui améliore la gestion du projet.

### **4.3 Conclusion du chapitre IV**

Dans ce chapitre, nous avons présenté le groupe *Deeptrans* et l'historique de formation du groupe. Nous avons aussi énuméré les outils mobilisés par le groupe afin de réaliser la traduction amatrice pour le jeu vidéo *X4 : Fondation*. Chacun des outils dispose de caractéristiques particulières et répond aux différents besoins du groupe *Deeptrans* en matière de communication interpersonnelle et de réalisation de la traduction amatrice. D'abord, le logiciel *QQ*, qui regroupe les fonctionnalités comme le service de courriel, le groupe de discussion et les fichiers partagés, permet

au groupe *Deeptrans* de coordonner et de négocier le travail du groupe. Ensuite, le forum *Deeptimes*, qui agit comme un espace public, favorise la collection des suggestions et les corrections pour la traduction du jeu et aide à recruter de nouveaux membres. Enfin, la plateforme *Transifex* améliore la gestion du projet et permet aux membres de réaliser plus efficacement leurs tâches individuelles de traduction amatrice en cohérence avec les objectifs collectifs. Dans le chapitre suivant, nous présenterons une analyse plus approfondie de ces outils en mettant en scène leur rôle dans le soutien de l'action collective des membres ainsi que leur implication dans la participation et la réification au sein du groupe.

## CHAPITRE V

### ANALYSE DE LA COMMUNAUTÉ DE PRATIQUE

Dans ce dernier chapitre, qui constitue la dernière étape de notre étude, nous interpréterons les résultats obtenus à partir des concepts mobilisés dans le cadre théorique. Tout d'abord, nous mettrons en lumière les trois éléments caractéristiques du groupe *Deeptrans* qui lui permettent de se structurer comme une communauté de pratique : l'entreprise commune, l'engagement mutuel et le répertoire partagé. La présentation de ces trois éléments caractéristiques du groupe *Deeptrans* nous permettra de répondre à notre deuxième sous-question, soit : « par quels moyens les membres accomplissent-ils les tâches de traduction amatrice ? ». Finalement, nous analyserons les différents rôles remplis par les membres et l'organisation structurelle du groupe *Deeptrans* pour répondre à la troisième sous-question : « quel est le mode de fonctionnement du groupe *Deeptrans* ? ».

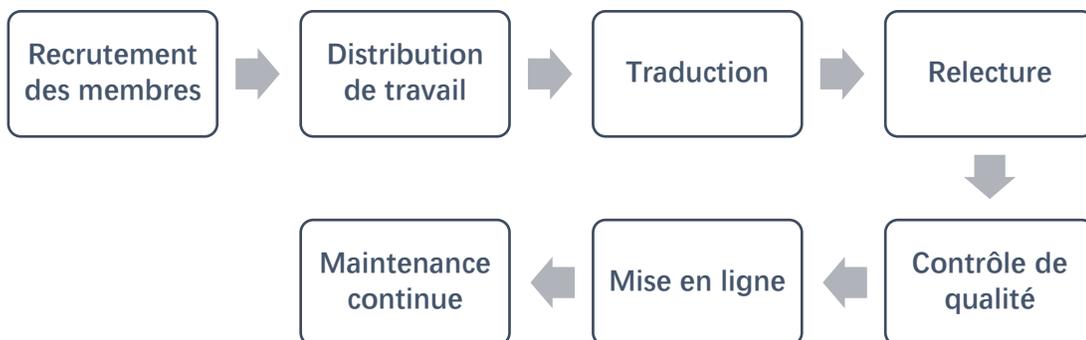
#### **5.1 Le groupe *Deeptrans* en tant que communauté de pratique**

##### **5.1.1 L'entreprise commune émerge lors du processus de traduction amatrice**

Dans le contexte d'une communauté de pratique, l'entreprise commune émerge au sein des pratiques collectives et interactives des membres et promeut l'avancement de leur travail (Wenger, 2011). Dans le cadre de notre mémoire, le processus de

traduction amatrice du jeu vidéo *X4 : Fondation* constitue un exemple pertinent pour décrire l'entreprise commune au sein du groupe *Deeptrans*. Pour atteindre leur objectif de traduction amatrice, les membres du groupe mobilisent un ensemble de ressources à leur disposition et travaillent de manière collective en interagissant les uns avec les autres.

En ce qui concerne le projet de la traduction amatrice du jeu vidéo *X4 : Fondation*, l'entreprise commune, c'est-à-dire le processus de travail, se déroule selon les étapes suivantes : **(1) le recrutement des membres, (2) la distribution du travail, (3) la traduction, (4) la relecture, (5) le contrôle de qualité, (6) la livraison et (7) la maintenance continue**. Les projets de traduction amatrice pour le jeu vidéo menés par les différents groupes peuvent varier en termes de répartition des tâches spécifiques, mais le processus de base ne diffère pas beaucoup d'un projet à l'autre.



**Figure 5.1.1.1** Le processus de traduction amatrice d'un jeu vidéo du groupe *Deeptrans*

Ces sept tâches essentielles constituent le processus de traduction amateur d'un jeu vidéo du groupe *Deeptrans*. Certaines de ces tâches peuvent être réalisées par une seule personne (comme le recrutement des membres, la distribution du travail et la mise en ligne de la traduction qui sont généralement effectués par le chef du groupe), tandis que d'autres tâches comme la traduction, la relecture, le contrôle de qualité et la maintenance continue sont généralement confiées à plusieurs membres. Il arrive que certains membres soient responsables d'une seule tâche tandis que d'autres effectuent plusieurs tâches à la fois. Cependant, conformément à ce que nous avons pu observer lors de notre revue de littérature, il est rare qu'une seule personne s'occupe de l'ensemble du travail.

La mise en œuvre du projet de la traduction amateur pour le jeu vidéo *X4 : Fondation* commence par **(1) le recrutement des membres** sous la forme d'une lettre d'appel de participation émis par le chef du groupe à tous les membres du groupe *Deeptrans*.

**Annonce importante concernant un nouveau projet de traduction<sup>24</sup>**

#1 Courriel de QQ

2018-09-17

De : FM

À : Groupe Deeptrans

---

<sup>24</sup> Tous les courriels et les conversations du groupe *Deeptrans*, qui sont à l'origine en chinois, sont traduits en français pour rendre possible la lecture de ce mémoire.

Bonjour à tous,

J'ai hâte de vous annoncer qu'on va bientôt travailler sur un nouveau projet : *X4 : Fondation*. Il s'agit de la nouvelle suite de la série *X* que nous attendons tous depuis très longtemps. Cette fois-ci, nous visons une distribution simultanée de la version originale et de la version chinoise. Ça veut dire qu'on est pressé par le temps. Vos efforts et votre participation comptent beaucoup !

Le projet commencera le 20 septembre et se terminera vers la fin de décembre. La distribution de la première partie du travail sera annoncée dans trois jours.

Pour ceux qui s'intéressent à ce nouveau projet, simplement répondre à ce courriel pour s'inscrire ! L'univers compte sur toi !

FM (Le chef du groupe)

La participation à ce projet est volontaire, facultative et non obligatoire. De manière générale, les membres du groupe reçoivent un courriel dans leur boîte de réception de *QQ mail* de la part du chef du groupe, deux ou trois jours avant le début du travail, pour leur demander s'ils ont le temps de participer à un nouveau projet. Les membres peuvent choisir d'accepter ou de refuser le travail en fonction de leur emploi du temps ou de l'intérêt qu'ils portent à ce projet.

L'ambiance au sein du groupe *Deeptrans* est amicale et informelle : pour participer à un projet, il suffit de simplement répondre au courriel d'appel de participation en confirmant son intention pour ainsi s'inscrire automatiquement à un projet désiré. Dans le cas présent, tous les membres du groupe, soit au total 31 personnes, ont répondu à cet appel et ont participé à ce nouveau projet de traduction pour le jeu vidéo *X4 : Fondation*.

Une fois l'étape du recrutement des membres terminée, le projet passe alors à l'étape de **(2) la distribution du travail**. Trois jours après l'appel de participation, tous les participants à ce projet reçoivent un courriel de groupe à partir de *QQ* émis par FM indiquant la distribution des tâches spécifiques pour le projet de traduction.

**C'est parti ! La distribution du travail pour le projet: X4 : *Fondation***

#2 Courriel de QQ

2018-09-20

De : FM

À : Groupe Deeptrans

Bonjour à tous,

Bravo et merci à vous tous de participer à ce nouveau projet de la série X. Je suis sûr que vous êtes aussi impatients que moi d'entreprendre le projet et voici la distribution des tâches de traduction. Comme d'habitude, nos textes à traduire ont déjà été mis en ligne sur *Transifex*, vous trouverez le lien ici : [le lien est inscrit].

On va commencer la traduction aujourd'hui jusqu'au 7 octobre. J'espère qu'on pourra finir la traduction en trois semaines pour ensuite passer à l'étape de relecture. Vous trouverez dans la partie suivante la distribution des tâches pour chacun.

Pour ceux qui ne trouvent pas leur nom dans la liste de travail, ne vous inquiétez pas, vous êtes dans l'équipe de relecture. Mais si vous voulez, vous pouvez toujours participer à la traduction en m'écrivant, je peux vous ajouter dans l'équipe de traduction.

**Participants de l'équipe de traduction :**

Deeptrans01<sup>25</sup>, Deeptrans02, Deeptrans03, Deeptrans04, Deeptrans05, Deeptrans06, Deeptrans07, Deeptrans08, Deeptrans09, Deeptrans10, Deeptrans11, Deeptrans12, Deeptrans13, Deeptrans14, Deeptrans15, Deeptrans16, Deeptrans17, Deeptrans18, Deeptrans19, Deeptrans20, Deeptrans21, Deeptrans22.

**Distribution des tâches :**

1<sup>e</sup> partie : Deeptrans01

Lignes 101-200 : X4 manuel.

2<sup>e</sup> partie : Deeptrans02

Lignes 201-300 : X4 manuel, Comportements des personnages non-joueurs.

3<sup>e</sup> partie : Deeptrans03

Lignes 301-400 : Comportements des personnages non-joueurs.

4<sup>e</sup> partie : Deeptrans04

Lignes 401-500 : Contrôle, Menu.

5<sup>e</sup> partie : Deeptrans05

Lignes 501-600 : Menu, Configuration pour Contrôleur et Joystick.

6<sup>e</sup> partie : Deeptrans06

Lignes 601-700 : Commerce et Exploitation minière.

7<sup>e</sup> partie : Deeptrans07

Lignes 701-800 : Commerce et Exploitation minière.

8<sup>e</sup> partie : Deeptrans08

Lignes 801-900 : Commerce et Exploitation minière, Carte.

9<sup>e</sup> partie : Deeptrans09

Lignes 901-1000 : Vaisseaux et Champ de l'étoile dominés.

10<sup>e</sup> partie : Deeptrans10

---

<sup>25</sup> Conformément à notre certification éthique, tous les pseudonymes des participants ont été remplacés par ces pseudonymes génériques afin de protéger leur identité en ligne.

Lignes 1001-1100 : Noms.

11<sup>e</sup> partie : Deeptrans11

Lignes 1101-1200 : Noms, Pilotage et Voyage.

12<sup>e</sup> partie : Deeptrans12

Lignes 1201-1300 : Pilotage et Voyage, Station spatiale.

13<sup>e</sup> partie : Deeptrans13

Lignes 1301-1400 : Achat et Mise à jour des vaisseaux.

14<sup>e</sup> partie : Deeptrans14

Lignes 1401-1500 : Vaisseaux et Vaisseaux de joueurs.

15<sup>e</sup> partie : Deeptrans15

Lignes 1501-1600 : Construction et Management de station spatiale.

16<sup>e</sup> partie : Deeptrans16

Lignes 1601-1700 : Construction et Management de station spatiale.

17<sup>e</sup> partie : Deeptrans17

Lignes 1701-1800 : Construction et Management de station spatiale, Configuration requise et Aide au dépannage.

18<sup>e</sup> partie : Deeptrans18

Lignes 1801-1900 : Configuration requise et Aide au dépannage, Combinaison spatiale.

19<sup>e</sup> partie : Deeptrans19

Lignes 1901-2000 : Combinaison spatiale, Missions et Butins à collecter.

20<sup>e</sup> partie : Deeptrans20

Lignes 2001-2100 : Missions et Butins à collecter.

21<sup>e</sup> partie : Deeptrans21

Lignes 2101-2200 : Missions et Butins à collecter, Combats et Armes.

22<sup>e</sup> partie : Deeptrans22

Lignes 2201-fin : Combats et Armes.

Allons-y ! Une fois la traduction et la relecture terminées, je vous donnerai la clé pour télécharger la version bêta de *X4 : Fondation* afin que nous puissions tester la performance de notre traduction. N'hésitez pas à me solliciter si vous avez des questions ou si vous avez besoin d'une aide supplémentaire.

Un grand merci à vous tous,

FM

Pour vérifier la disponibilité de chaque participant, le chef du groupe envoie également un message privé à tous les participants sur *QQ* indiquant le volume et le délai du travail à effectuer en leur demandant leur opinion.

#1 Conversation privée sur QQ

2018-09-20 15:03:19 FM

Voici la tâche de traduction pour toi, lignes 1901-2000 : Combinaison spatiale, Missions et Butins à collecter. Tu trouveras le lien ici : [le lien est inscrit].

La date limite pour rendre le travail est le 7 octobre. Laisse-moi un message lorsque tu as terminé et réponds à ce message si tu l'as reçu. Si tu ne peux pas le compléter, préviens-moi. Merci pour ton travail!

2018-09-20 15:33:09 Deeptrans19

Bien reçu, avec plaisir!

**(3) La traduction** constitue l'étape suivante, une étape très importante dans le processus. Les tâches comprennent la traduction des éléments du jeu (les dialogues, le menu, les missions, les objets et les commandes) ainsi que la traduction de la documentation (le guide d'installation, le manuel). L'objectif est de traduire les textes qui sont à l'origine en anglais vers le chinois. Suite à la distribution des textes à

traduire, chaque traducteur commence à travailler sur sa partie qui lui est confiée et renvoie la version traduite au chef du groupe sur *Transifex*. En ce qui a trait aux heures de travail, les traducteurs peuvent organiser leur travail à leur rythme et selon leur propre horaire, en étant libres de travailler au moment qui leur convient. De plus, le délai et le volume de travail fixés par le chef du groupe laissent une grande marge de temps aux traducteurs pour assurer la qualité de travail – comme en témoigne cet échange sur *QQ*.

#1 Groupe de discussion sur QQ

2018-09-20 19:33:49 [Deeprans13](#)

Allô, j'ai traduit quelques lignes de ma partie et je veux vous dire que le volume de travail, ce n'est pas du tout lourd !

2018-09-20 19:35:33 [Deeprans15](#)

C'est ça ! Cinq lignes par jour, on va certainement finir avant le délai.

2018-09-20 19:36:23 [Deeprans07](#)

Cinq ? Tu n'es pas sérieux, c'est trop peu !

2018-09-20 19:37:47 [Deeprans15](#)

Allez, va regarder par toi-même, sans blague.

2018-09-20 19:40:00 [FM](#)

Oui, parce que cette fois, presque tous les membres ont participé et je veux vous laisser assez de temps pour réaliser la traduction. Nous mettons la qualité en avant.

Lorsqu'un traducteur accomplit sa tâche de traduction, il vérifie et sauvegarde son travail sur *Transifex* et lance une conversation privée avec le chef du groupe sur *QQ* pour lui faire part de sa progression.

#2 Conversation privée sur QQ  
 2018-10-05 10:03:05 Deeptrans19  
 Juste pour te dire que j'ai fini la traduction pour les lignes 1901-2000.  
 2018-10-05 12:13:26 FM  
 Merci beaucoup, Deeptrans19! Bon travail!

Lorsque le dernier traducteur remet son travail sur *Transifex*, le projet passe ensuite à l'étape suivante : **(4) la relecture** qui vise à contrôler la qualité de la traduction. Trois jours après la date limite pour la remise de la traduction, le chef du groupe envoie un courriel à tous les membres du groupe en les remerciant et précisant la distribution des tâches pour la relecture.

**Bonne continuation! La distribution des tâches pour la relecture**

#3 Courriel sur QQ  
 2018-10-10  
 De : FM  
 À : Groupe Deeptrans  
 Bonjour à tous,  
 Un grand merci à tous les membres de l'équipe de traduction, vous avez fait un très bon travail, merci! On passe ensuite à la relecture. Les membres de l'équipe de relecture, allez-y ! Vous trouverez les détails de votre travail dans la partie suivante.  
**Participants de l'équipe de relecture :**  
 Deeptrans23, Deeptrans24, Deeptrans25, Deeptrans26, Deeptrans27, Deeptrans28, Deeptrans29, Deeptrans30.

**Distribution des tâches :**1<sup>e</sup> partie : Deeptrans23

Lignes 101-400 : X4 manuel, Comportements des personnages non-joueurs.

2<sup>e</sup> partie : Deeptrans24

Lignes 401-700 : Contrôle, Menu, Configuration pour Contrôleur et Joystick, Commerce et Exploitation minière.

3<sup>e</sup> partie : Deeptrans25

Lignes 701-1000 : Commerce et Exploitation minière, Carte, Vaisseaux et Champ de l'étoile dominée.

4<sup>e</sup> partie : Deeptrans26

Lignes 1001-1300 : Noms, Pilotage et Voyage, Station spatiale.

5<sup>e</sup> partie : Deeptrans27

Lignes 1301-1600 : Achat et Mise à jour des vaisseaux, Vaisseaux et Vaisseaux de joueurs, Construction et Management de station spatiale.

6<sup>e</sup> partie : Deeptrans28

Lignes 1601-1900 : Construction et Management de station spatiale, Configuration requise, Aide au dépannage, Combinaison spatiale.

7<sup>e</sup> partie : Deeptrans29

Lignes 1901-2100 : Combinaison spatiale, Missions et Butins à collecter.

8<sup>e</sup> partie : Deeptrans30

Lignes 2101-fin : Missions et Butins à collecter, Combat et Armes.

Comme d'habitude, il convient de prêter attention à la grammaire, à l'orthographe et au format. Si vous n'êtes pas sûr d'une traduction pour un terme spécial ou un nom de personnage, veuillez en discuter dans le groupe de discussion sur *QQ*.

Il serait préférable que nous puissions finir la relecture avant le 21 octobre et, après, on peut tester notre traduction dans le jeu! Bonne continuation!

Laissez-moi un message lorsque vous avez terminé. N'hésitez pas si vous avez des questions supplémentaires.

La relecture consiste à vérifier attentivement toutes les traductions qui ont été faites par l'équipe de traducteurs ainsi qu'à repérer et corriger une variété d'erreurs comme l'orthographe, la grammaire et la typographie. Le format des textes pourrait également être source de problèmes potentiels si un traducteur insère accidentellement des espaces quasi indétectables à l'œil nu, emploie des polices d'écriture particulières ou utilise une ponctuation inappropriée dans sa traduction. Il faut aussi prêter une attention particulière aux textes qui sont entremêlés avec des variables<sup>26</sup> : la modification inattendue des variables pourrait faire boguer le jeu vidéo et il faut habituellement des heures, voire des jours pour repérer et corriger l'erreur. De plus, du fait que la traduction soit effectuée simultanément par plusieurs traducteurs, le style de traduction peut varier selon la compétence linguistique et la compréhension du jeu vidéo de chaque traducteur : l'uniformisation du style de traduction constitue donc un autre travail supplémentaire pour les réviseurs.

Une fois que tous les membres de l'équipe de relecture ont remis leurs corrections sur *Transifex*, le travail de révision linguistique et stylistique est ainsi terminé. La prochaine étape de travail est **(5) le contrôle de qualité**. Il ne s'agit pas d'évaluer les fonctionnalités du jeu vidéo, mais plutôt de vérifier l'intégration de la traduction dans le jeu vidéo : la vérification de la qualité des dialogues et de la pertinence des glossaires selon le contexte, mais également un contrôle technique, par exemple s'il y a un crash du jeu ou des erreurs d'affichage comme du texte caché ou qui dépasse d'une bulle. Étant donné que toutes les étapes de traduction sont réalisées sans mise en contexte, cette étape est indispensable pour corriger les erreurs linguistiques et

---

<sup>26</sup> En informatique, la variable est un espace de stockage qui est capable de contenir des informations dynamiques dans le code source du programme.

stylistique ainsi que peaufiner au maximum la traduction du jeu vidéo dans le contexte réel de jeu.

À cette étape du contrôle de qualité, la compagnie *Egosoft* fournit une version bêta du jeu qui sert à réaliser des tests. Tous les membres participant au projet de traduction sont invités à tester le jeu vidéo pour une période de temps. Pour ce faire, le chef du groupe distribue la clé numérique<sup>27</sup> qu'il reçoit de la part d'*Egosoft* aux membres qui ont participé au projet dans le groupe de discussion sur *QQ*. Les membres activent ensuite la version bêta du jeu *X4 : Fondation* sur *Steam*, une plateforme de vente et distribution en ligne de jeux vidéo. Par la suite, ils téléchargent et installent le jeu sur leur l'ordinateur pour effectuer les tests.

#2 Groupe de discussion sur QQ

2018-10-22 09:45:12 FM

Bonne nouvelle! Je viens de recevoir la clé d'*Egosoft* et je vais vous la donner dès maintenant!

2018-10-22 09:47:43 Deeptrans23

Super ! Enfin, je suis impatient!

2018-10-22 09:48:59 Deeptrans25

Merci FM! Je suis impatient de vérifier ma traduction dans le jeu!

2018-10-22 09:50:14 Deeptrans06

La première chose que je vais faire, c'est de voir les nouveaux vaisseaux spatiaux dans X4!

<sup>27</sup> Une clé numérique est un numéro de série composé de chiffres et de lettres qui permet d'activer un jeu vidéo spécifique, servant ainsi en quelque sorte de mot de passe.

2018-10-22 09:50:42 Deeprans08

Moi aussi!

2018-10-22 09:52:49 FM

La clé est déjà envoyée dans votre boîte de réception de *QQ mail*, comme d'habitude, il faut activer le jeu sur *Steam*.

2018-10-22 09:54:49 Deeprans02

Mais comment activer le jeu sur *Steam*?

2018-10-22 09:57:49 FM

Il suffit de cliquer sur le menu **Jeux** en haut de la fenêtre *Steam* et de sélectionner **activer un produit** pour entrer la clé numérique que je viens d'envoyer.

2018-09-20 09:59:29 Deeprans02

Merci, ça marche! En cours de téléchargement!

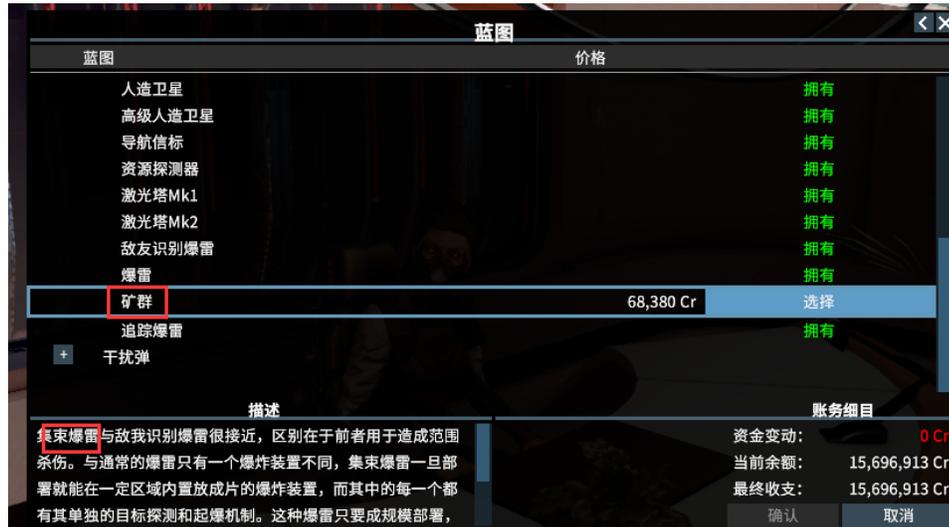
2018-09-20 10:05:49 FM

Mes amis, jouez et explorez autant que vous le voulez et, si vous trouvez une erreur linguistique, corrigez-la sur Transifex. Je remettrai toutes les traductions à *Egosoft* le 2 novembre.

Dans le cas de *X4 : Fondation*, le contrôle de qualité consiste à réaliser un test informel qui ne suit aucun plan prédéterminé et qui est effectué de manière aléatoire sur n'importe quelle partie du jeu. Les membres jouent et explorent le jeu selon leurs désirs pour repérer les erreurs linguistiques ou les dysfonctionnements causés par la traduction. Lorsqu'une erreur est identifiée, il suffit de faire une capture d'écran de l'erreur et de l'envoyer dans le groupe de discussion pour la vérifier et la corriger avec les autres membres. Le test est reconduit jusqu'à ce que les membres jugent acceptable la qualité de l'intégration de la traduction au jeu vidéo.

#3 Groupe de discussion sur QQ

2018-10-23 10:58:17 [Deeptrans01](#)



Ici, il semble que la traduction de l'objet ne correspond pas à celle de la description. Qu'en pensez-vous?

2018-10-23 11:00:29 [Deeptrans26](#)

Oui, il faut remplacer « 矿群 » par « 集束爆雷 »

2018-10-23 11:02:19 [Deeptrans01](#)

Mais je n'ai aucune idée où se trouve « 狂群 » dans les lignes de texte.

2018-10-23 11:03:49 [Deeptrans29](#)

Tu peux essayer de chercher « 矿群 » sur *Transifex*.

2018-10-23 11:04:45 [Deeptrans15](#)



Je pense que c'est celui-ci? Ne t'inquiète pas, je vais le corriger.

2018-10-23 11:06:17 Deeptrans01

Merci, tu es le meilleur!

**(6) La livraison** constitue l'avant-dernière étape du processus. Une fois le contrôle de qualité terminé, le chef du groupe révisé une dernière fois la traduction faite par le groupe sur *Transifex* afin de s'assurer que tous les éléments du texte sont traduits et révisés. Ensuite, il soumet directement la traduction à *Egosoft* avant la date limite du projet pour laisser du temps à la compagnie pour préparer la diffusion finale du jeu vidéo. Il arrive que la compagnie *Egosoft* continue d'ajouter de nouvelles missions, des cartes ou des outils dans l'extension téléchargeable après la diffusion du jeu; dans ce cas, le processus de traduction sera relancé dans le même ordre des étapes précédemment mentionnées.

#4 Groupe de discussion sur QQ

2018-11-02 14:32:15 FM

Super travail, mes gars! Je viens de revoir notre traduction sur *Transifex*, c'est bien fait. Y a-t-il encore des corrections à ajouter dans la traduction? Sinon, je vais l'envoyer maintenant à *Egosoft*.

2018-11-02 14:34:01 Deeptrans26

Non, aucune correction de ma part.

2018-11-02 14:36:34 1 Deeptrans15

Moi non plus, je pense que nous avons fait de notre mieux.

2018-11-02 14:41:56 FM

Parfait, un grand merci à tout le monde!

Même si les membres du groupe font tout ce qu'il faut pour fournir une traduction de qualité, les coquilles et les fautes sont inévitables. (7) **La maintenance continue** constitue ainsi la dernière étape pour poursuivre la correction et l'amélioration des textes au fur et à mesure des rustines et des extensions. De ce fait, le chef du groupe émet une publication dans le forum *Deeptimes* pour inviter les joueurs à signaler des erreurs linguistiques et coquilles dans le jeu. Il envoie à intervalles régulières ces anomalies dans le groupe de discussion sur *QQ* pour trouver des solutions et les intégrer dans la rustine suivante.



Figure 5.1.1.2 L'appel à signaler les erreurs de traduction sur le forum *Deeptimes* (le 1<sup>er</sup> décembre 2018)

**[Annonce] Retour d'information sur les anomalies de la traduction du jeu *X4 : Fondation* (uniquement les bogues liés à la traduction)**

#2 Publication du forum *Deeptimes*

2018-12-01

De : FM

Si vous rencontrez des anomalies ou des omissions dans la traduction du jeu, veuillez laisser un commentaire avec une capture d'écran des bogues. Nous les corrigerons dès que possible.

Mise à jour : à 24h00 le 3 avril 2020, tous les bogues ont été corrigés.

Le processus de traduction amatrice pour le jeu vidéo *X4 : Fondation* est ainsi terminé. Selon Martin, les actions collectives réalisées par les membres d'une communauté de pratique favorisent la formation des relations de responsabilité chez eux (2005, p.147). Au cours de ce projet, nous avons constaté ce genre de relation entre les membres du groupe *Deeptrans* sous forme de distribution des tâches individuelles : au début du projet, chaque membre se voit attribuer une tâche précise pour contribuer à l'avancement du projet. Pour accomplir leur travail assigné et atteindre leur but commun, les membres puisent dans leurs savoirs personnels et leurs compétences linguistiques et développent leurs propres façons de travailler, mais au sein d'une procédure commune de travail qui les responsabilise tous.

D'ailleurs, force est de constater que la traduction amatrice du jeu vidéo *X4 : Fondation* est un processus de travail collaboratif qui comprend non seulement les tâches individuelles, mais aussi des interactions dynamiques au sein du groupe pour le bénéfice du projet. Comme remarqué par Paré et Francœur, des interactions à long

terme tendent à cristalliser une histoire et une identité communes au sein de la communauté de pratique (2016, p.4). Au bout du processus de traduction amatrice, nous avons remarqué l'émergence d'une histoire partagée et la construction d'une identité commune chez les membres du groupe *Deeptrans* au moment de la distribution des récompenses virtuelles à la sortie du jeu vidéo *X4 : Fondation*.

#4 Groupe de discussion sur QQ

2018-11-30 10:57:01 FM

Comme vous le savez sans doute, *X4* est maintenant sorti sur *Steam*! Vous pouvez dès maintenant télécharger la version officielle du jeu! Bravo à vous tous! Mission accomplie!

2018-11-30 10:58:13 Deeptrans03

C'est magnifique! Téléchargement en cours!

2018-11-30 11:06:51 Deeptrans21

Enfin! Et j'espère que la plupart des bogues que j'ai rencontrés dans la version bêta seront corrigés dans la version officielle.

2018-11-30 11:16:12 Deeptrans19

D'ailleurs, j'ai deux bonnes nouvelles pour vous! Comme promis, vous trouverez vos pseudonymes dans les crédits de fin de *X4* en tant que membres du groupe *Deeptrans* ! De plus, le badge du groupe officiel de traduction est déjà livré à vos comptes de forum. Vous pouvez présenter ce badge dès maintenant!

2018-11-30 11:18:35 Deeptrans02

Merci FM! Je suis impatient de voir mon nom dans la liste des crédits!

2018-11-30 11:21:46 Deeptrans08

Le badge, pas mal!

2018-11-30 11:45:07 Deeptrans02

J'ai vu mon nom! J'ai l'impression que je fais partie de ce jeu!

2018-11-30 11:48:31 FM

Bien sûr! Vous avez tous participé à la production de *X4*. La traduction, c'est un processus très important! C'est notre succès pour sûr!

2018-1-30 12:01:09 Deeptrans03

Ça vaut la peine, je peux vous dire, quand j'ai vu mon nom dans les crédits de mon jeu favori.

2018-11-30 12:05:12 Deeptrans21

Bravo à tous! Je suis fier d'être parmi vous!

À partir de cet exemple, nous pouvons constater que l'intégration des noms de tous les membres dans les crédits de fin du jeu vidéo *X4 : Fondation* et la distribution du badge du groupe constituent des moyens employés par le groupe pour marquer l'atteinte de l'objectif commun. Ces marques permettent non seulement la matérialisation d'une histoire partagée autour du projet de traduction amatrice pour *X4 : Fondation*, mais elles renforcent également le sentiment d'appartenance au groupe et forgent l'identité des membres au sein du groupe *Deeptrans*.

En somme, le travail individuel et l'interaction dynamique constituent les deux éléments constitutifs du processus de travail qui responsabilise chacun des membres. D'ailleurs, la distribution des récompenses numériques marque l'atteinte de l'objectif partagé par les membres. Tous ces éléments s'articulent ensemble pour résulter en l'entreprise commune au sein du groupe *Deeptrans*, première caractéristique d'une communauté de pratique. Dans les parties suivantes, nous allons analyser les deux autres éléments caractéristiques d'une communauté de pratique que nous retrouvons également dans le groupe *Deeptrans*, soit l'engagement mutuel et le répertoire partagé.

### **5.1.2 L'engagement mutuel : les discussions entre les membres**

Dans une communauté de pratique, l'engagement mutuel se traduit par la participation des membres aux pratiques collectives dont le sens est négocié d'une façon collaborative entre les participants (Martin, 2005, p. 147). Au sein du groupe *Deeptrans*, cet engagement se manifeste par les discussions communes entre les membres travaillant collectivement pendant le processus de traduction amatrice. Dans les analyses suivantes, nous illustrerons comment les membres participent au groupe et s'échangent des idées. Nous exposerons également de façon explicite les divers sujets émergeant lors des discussions communes.

#### **5.1.2.1 Discussions sur le travail**

Au sein du groupe *Deeptrans*, les membres s'engagent dans des discussions communes visant principalement à s'entraider et à aboutir à de meilleures solutions par rapport aux difficultés ou erreurs rencontrées au cours du travail. Ces discussions se réalisent de manière instantanée sur le groupe de discussion de *QQ*, qui constitue le principal moyen de communication du groupe *Deeptrans*.

La discussion instantanée sur le travail intervient principalement à l'étape de traduction et de relecture. Puisque les membres réalisent un projet de traduction amatrice en coopération, il est nécessaire de communiquer souvent pour aboutir à des solutions cohérentes face aux difficultés rencontrées dans chaque partie des tâches assignées. De plus, le chef du groupe encourage les membres à partager dans le

groupe de discussion les difficultés et les erreurs linguistiques surgies dans la traduction afin de trouver de l'aide et un soutien pour conserver la motivation de tous.

**N'hésitez pas à poser vos questions dans le groupe de discussion sur QQ**

#4 Courriel sur QQ

2018-09-21

De : FM

À : Groupe Deeptrans

Allô mes gars,

Comme d'habitude, si vous avez du mal à traduire certains termes ou si vous avez rencontré d'autres difficultés liées au travail, veuillez en discuter dans le groupe de discussion sur *QQ*.

Mais avant de poser une question dans le groupe de discussion, essayez toujours d'utiliser les moteurs de recherche comme *Google* et *Baidu* et recherchez l'historique des conversations pour voir si une question similaire a déjà été répondue.

Allez-y et bon courage pour la suite,

FM

Ainsi, lorsqu'un traducteur rencontre une difficulté, il consulte d'abord l'historique des conversations sur *QQ*. Si la difficulté persiste, il en discute avec les autres traducteurs dans le groupe de discussion pour trouver collectivement une solution. Par exemple, une difficulté peut être liée à la traduction d'un nouveau concept utilisé dans le jeu vidéo :

#5 Groupe de discussion sur QQ

2018-09-23 22:38:17 [Deeptrans06](#)

Une question, « Brane Bismuth », c'est quoi ?

2018-09-23 22:41:33 [Deeptrans05](#)

C'est une combinaison bizarre, mais selon Wikipédia, la « brane » est une notion physique qui fait partie de la théorie des cordes.

2018-09-23 22:42:49 [Deeptrans07](#)

Quelle ligne ?

2018-09-23 22:43:07 [Deeptrans06](#)

Ligne 611, dans ma partie, il y a beaucoup de lignes contenant « brane ».

2018-09-23 22:45:00 [Deeptrans21](#)

Je propose de traduire la « brane » comme « 膜 », ça donne une couleur de science-fiction, ce qui correspond au contexte du jeu.

2018-09-23 22:45:57 [Deeptrans06](#)

Tu as raison, c'est plus approprié si l'on traduit comme ça, merci!

Il arrive que certaines difficultés de traduction ne relèvent pas nécessairement de la compétence linguistique, mais de la connaissance du contexte du jeu ou du domaine militaire et scientifique : *X4 : Fondation* est un jeu vidéo de combat spatial qui exploite une grande quantité de termes issus de ces domaines. Dans ces circonstances, le groupe s'appuie sur l'étendue des connaissances des membres du groupe.

#6 Groupe de discussion sur QQ

2018-09-28 21:11:11 [Deeptrans11](#)

« Bravo to Tango », ça veut dire quoi ? Voici la phrase complète « Bravo to Tango, we're in business. ».

2018-09-28 21:12:45 [Deeptrans15](#)

Cela signifie probablement « bien fait à Tango ».

2018-09-28 21:13:23 Deeptrans11

D'accord, merci!

2018-09-28 21:15:21 Deeptrans02

Non, ça veut dire pas « bien fait » ...

2018-09-28 21:16:05 Deeptrans02

Bravo et Tango font partie de l'alphabet phonétique de l'OTAN, « Bravo » signifie « B », « Tango » signifie « T ».

2018-09-28 21:17:55 Deeptrans02

Tu peux consulter cette liste de l'alphabet sur Wikipédia [https://en.wikipedia.org/wiki/NATO\\_phonetic\\_alphabet](https://en.wikipedia.org/wiki/NATO_phonetic_alphabet)

2018-09-28 21:20:01 Deeptrans11

C'est enrichissant! Merci Deeptrans02! Donc, cette phrase veut dire que « De l'équipe B à l'équipe T, soyez prêts. »?

2018-09-28 21:22:58 Deeptrans02

Oui, je pense que oui :)

Lors de la relecture, le réviseur revoit attentivement la traduction qui lui est assignée et corrige les problèmes qu'il identifie. Il lui arrive souvent de lancer une discussion instantanée sur *QQ* pour discuter avec les autres membres du groupe de la traduction qui lui paraît inappropriée. L'auteur de la traduction identifiée participe également à la discussion en exprimant son avis et parfois en défendant sa traduction.

#7 Groupe de discussion sur QQ

2018-10-15 22:39:14 Deeptrans28

L'accessoire s'appelle désormais la bandoulière ?

2018-10-15 22:40:05 Deeptrans28

@Deeptrans11

2018-10-15 22:41:58 [Deeptrans28](#)

En tenant compte du style des autres vaisseaux de Terran, je pense qu'il serait plus approprié de changer la traduction de l'accessoire en pendentif d'épée ou en ceinture armée.

2018-10-15 22:43:22 [Deeptrans28](#)



2018-10-15 22:45:05 [Deeptrans11](#)

Quoi? Mais je n'ai pas changé la traduction pour l'accessoire.

2018-10-15 22:46:35 [Deeptrans28](#)

C'est ici, ligne 280. Que penses-tu? Dois-je le replacer par l'accessoire?

2018-10-15 22:49:01 [Deeptrans11](#)

Ah! Je me rappelle. Je n'étais pas sûr que ce mot soit un objet ou non et j'ai juste donné la traduction « bandoulière ».

2018-10-15 22:50:38 [Deeptrans11](#)

Vas-y!

2018-10-15 22:52:03 [Deeptrans28](#)

D'accord.

Au cours des discussions, les membres accumulent de nouveaux savoirs et enrichissent leurs compétences linguistiques en partageant leurs avis et leurs suggestions à propos du problème identifié, ce qui améliore la qualité de leur travail tout en donnant lieu à un apprentissage collectif. Cette dynamique fait partie de

l'engagement mutuel d'une communauté de pratique dans lequel les membres développent leurs connaissances communes et leurs compétences dans des activités dont ils négocient le sens ensemble (Daele, 2009, p.3).

### 5.1.2.2 Discussion sur d'autres sujets

Pour les membres du groupe *Deeptrans*, la traduction amatrice pour les jeux vidéo de la série *X* constitue un sujet pour lequel ils partagent un intérêt, mais aussi un sens commun perceptible entre autres par un jargon partagé. L'univers de cette série vidéoludique est une passion pour les membres qui se reconnaissent mutuellement au sein du groupe en partageant une culture commune. En effet, nous avons constaté qu'un sentiment d'appartenance se développe parmi les membres du groupe au fil des échanges. Ces discussions ne portent pas uniquement sur les tâches liées à la traduction, mais aussi, par exemple, sur la trame narrative, les nouveaux vaisseaux ou les nouvelles fonctions du jeu que les membres trouvent dans les textes à traduire.

#8 Groupe de discussion sur QQ

2018-09-28 14:09:32 Deeptrans05

Je commence à m'enthousiasmer pour cette nouvelle suite du jeu. Je peux vous dire que le Terran est enfin de retour! J'aime toujours le style de leurs vaisseaux.

2018-09-28 14:13:10 Deeptrans16

C'est ça ! C'est dommage que le Terran soit absent de *X* : *Rebirth*

2018-09-28 14:16:23 Deeptrans07

C'est génial! Une autre bonne nouvelle, je confirme, j'ai vu une grosse augmentation des récompenses de mission. Dans *X: Rebirth*, pour les missions où je devais tuer un chef de cartel pour recevoir environ 0.8M, maintenant une mission similaire fait presque 2M.

2018-09-28 14:17:47 [Deeptrans18](#)

Oui, j'adore ce que j'ai vu dans ma partie, la carte cliquable, de nouveaux ordres de patrouille, de nouveaux ordres de minages. Ça se présente bien de ce que je lis.

2018-09-28 14:19:32 [Deeptrans05](#)

Je te comprends totalement. Le truc qui fait vraiment plaisir, c'est de pouvoir donner un ordre de minage à un vaisseau à distance... c'est vraiment un truc qui me gavait depuis le début ça.

2018-09-28 14:20:41 [Deeptrans08](#)

Je suis très heureux de voir que le jeu est sur la bonne voie.

2018-09-28 14:22:09 [Deeptrans07](#)

Oui, il faut que je fasse de mon mieux. Le jeu et nos audiences le méritent bien!

À part les discussions concernant la traduction et le jeu, les membres s'engagent également dans du « bavardage » au sein du groupe. Ces conversations sont ouvertes et sans objectif précis. Bien que les membres du groupe ne connaissent pas l'identité réelle de chacun, cela ne les empêche pas de participer à la discussion en cours et de partager leur avis.

#9 Groupe de discussion sur QQ

2018-10-27 22:57:49 Deeptrans01

Je viens de revoir le film *Le loup de Wall Street*, c'est un vrai chef d'œuvre.

2018-10-27 22:59:04 Deeptrans03

D'accord! Pour moi, c'est un des meilleurs films que j'ai vus qui traite de la bourse, la finance. D'ailleurs, Leonardo Di Caprio joue trop bien dedans.

2018-10-27 23:01:23 Deeptrans12

C'est fou que ce soit une histoire vraie, c'est incroyable la vie qu'il a eue.

2018-10-27 23:03:44 Deeptrans01

Vous avez d'autres films qui traitent aussi des banques à me conseiller ?

2018-10-27 23:07:12 Deeptrans03

Je te recommande *The big short*. Ça vaut le coup :)

2018-10-27 23:09:13 Deeptrans01

Merci! je vais certainement regarder ce film ce soir.

Ce genre de bavardage entre les membres joue un rôle indispensable dans le maintien d'une cohésion sociale et d'une ambiance amicale et dynamique au sein du groupe. D'ailleurs, la présence des émoticônes joue le même rôle de liant social grâce au ton de connivence connoté. L'établissement des relations permet aux membres d'être à l'aise de poser des questions et d'apprendre les uns des autres. Ce genre d'interactions basées sur la confiance favorisent alors l'engagement mutuel des membres en assurant un sentiment d'appartenance au groupe.

En résumé, au cours du projet de traduction amatrice pour *X4 : Fondation*, les membres du groupe *Deeptrans* participent aux discussions communes sur le travail pour trouver les meilleures solutions afin de réaliser les tâches de traduction, ce qui favorise les échanges d'idées et améliore la qualité du travail. En participant à la traduction amatrice et aux discussions communes, les membres trouvent également une reconnaissance mutuelle et concrétisent leur passion pour la série *X*. En plus de discussions portant sur le travail, les membres s'engagent également dans d'autres conversations portant sur les divertissements ou la vie personnelle, ce qui crée alors une ambiance amicale propice au développement d'une confiance et d'une cohésion sociale. D'après Wenger (1999), l'engagement mutuel renvoie aux interactions régulières et soutenues qui favorisent l'approfondissement des connaissances collectives et la création des liens entre les membres d'une communauté de pratique. Ainsi, nous pouvons conclure que les discussions communes au sein du groupe *Deeptrans* constituent la fondation d'un engagement mutuel qui donne lieu à un apprentissage collectif et qui relie les membres du groupe.

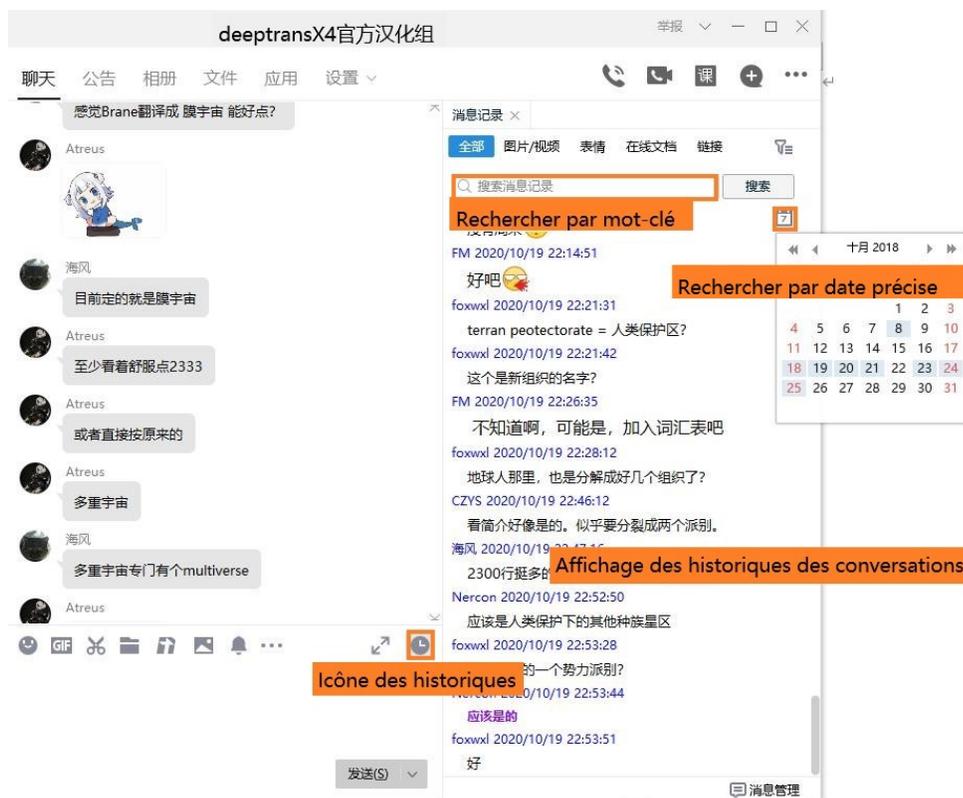
### **5.1.3 Le répertoire partagé du groupe *Deeptrans***

Dans une communauté de pratique, le répertoire partagé renvoie à l'ensemble des ressources qui sont créées au cours du temps par les pratiques collectives et dont disposent tous les membres du groupe (Wenger, 1999, p. 82). Ces ressources comprennent les routines, les histoires, les concepts ou les façons de faire que la communauté a produit et a adopté au cours de son existence et qui deviennent désormais partie intégrante de la pratique commune (Wenger, 1999, p. 83). En ce qui a trait au groupe *Deeptrans*, l'utilisation des outils informatiques comme le logiciel

*QQ* et la plateforme *Transifex* au cours du processus de traduction amateur laissent automatiquement des traces qui sont devenues par la suite les ressources façonnant les règles et la routine du groupe.

#### **5.1.3.1 Les ressources dans le logiciel de messagerie instantanée *QQ***

Au sein du groupe *Deeptrans*, le groupe de discussion sur *QQ* agit comme un salon de discussion au sein duquel les membres s'engagent dans des débats ou des conversations pour solutionner les questions concernant leur travail. Au cours des discussions, les membres parviennent souvent à une solution consensuelle à propos d'une question concrète. Une fois approuvée par les membres, cette solution sert désormais d'exemple et de guide pour les questions similaires. Étant donné que toutes ces conversations sont automatiquement archivées par le client de *QQ* grâce à sa fonction d'historique des conversations, les fruits des discussions antérieures sont accessibles à tout moment et à tous les membres.



**Figure 5.1.3.1** L'interface de l'historique des conversations sur *QQ*  
(le 12 octobre 2021)

Tel que spécifié au chapitre précédent, il est facile de consulter l'historique des conversations sur *QQ* en cliquant sur l'icône qui se trouve en haut à droite de la zone de texte afin d'afficher toutes les conversations disponibles par ordre rétrochronologique. Cette fonctionnalité agit comme un mécanisme de consultation et représente une réification du répertoire partagé. Le chef du groupe encourage toujours les membres à faire une vérification avant de poser une question dans le groupe de discussion afin d'éviter les redondances et d'augmenter l'efficacité du travail.

#11 Groupe de discussion sur QQ

2018-09-25 21:23:49 FM

Je vous encourage de chercher d'abord votre question dans l'historique des conversations avant de la poser dans le groupe de discussion pour voir si une question similaire a déjà été répondue. Ce serait une perte de temps pour nous tous si nous répondions toujours à la même question.

La fonction de l'historique des conversations de *QQ* enregistre ainsi les histoires communes du groupe. Ces moments tout comme leur chronologie ne disparaissent pas au fil du temps. En consultant l'historique des conversations, les membres retrouvent facilement les événements qui ont ponctué la vie au sein du groupe, les solutions adoptées par rapport à des questions concrètes et les méthodes de travail qui peuvent servir d'exemples aux nouvelles problématiques qui surgiront dans le travail futur.

Ensuite, on retrouve également l'espace des fichiers partagés qui est accessible à tous les membres. Dans cet espace sont répertoriés les documents de travail que sont les anciennes traductions et les captures d'écran de diverses erreurs linguistiques. Il s'y trouve également des fichiers supplémentaires des jeux vidéo de la série *X* comme les bandes-annonces du jeu vidéo, la chronologie officielle de l'univers de la série *X* ainsi que l'encyclopédie des jeux vidéo de la série *X*. La plupart de ces documents sont mis en ligne par le chef du groupe dans le but de faciliter la consultation et d'aider les membres à apprendre les termes et l'univers exposés précédemment dans les jeux. Les membres du groupe sont également invités à mettre en ligne sur cet espace tous les documents considérés comme intéressants à partager, c'est-à-dire s'ils sont utiles aux membres pour connaître le contexte du jeu à traduire.

#12 Groupe de discussion sur QQ

2018-09-22 21:26:19 Deeprans09

Je viens de traduire la chronologie officielle de l'univers de *X* et je vais la télécharger sur les fichiers partagés. Je vous suggère d'y jeter un coup d'œil, parce que c'est vraiment intéressant et ce n'est pas trop long. Cette chronique a vraiment répondu à plusieurs de mes questions concernant l'origine de Terran.

2018-09-22 21:29:23 Deeprans19

Merci! *X3* est le premier jeu vidéo de la série *X* auquel je joue donc je ne connais pas vraiment ce qui se passe avant *X3*.

2018-09-22 21:31:02 Deeprans09

Moi non plus, *X1* et *X2* sont des jeux vidéo très anciens. D'ailleurs, ces deux jeux n'ont pas de traduction chinoise. Cette chronologie va t'aider à connaître mieux l'histoire de ces deux jeux vidéo, c'est sûr!

Enfin, le guide de traduction, formulé et épinglé dans l'annonce du groupe par le chef, est également accessible dans cet espace de fichiers partagés. Il s'agit de l'ensemble des règles et des points d'attention à observer lors de l'étape de traduction et de relecture. Ce guide de traduction est émis à l'attention des traducteurs et des réviseurs pour qu'ils réalisent leurs tâches en respectant tous les mêmes lignes directrices. Bien que le guide de traduction soit formulé par le chef du groupe au début du projet, cela ne signifie pas qu'il soit la version finale. En effet, le guide de traduction est en constante évolution au fur et à mesure du travail de traduction et de relecture, de nouveaux points d'attention étant ajoutés dans le guide en fonction du retour des traducteurs et des réviseurs. Voici un extrait des conversations entre les membres du groupe concernant le traitement d'un nouveau genre de variable apparu dans le texte à traduire.

#13 Groupe de discussion sur QQ

2018-09-29 11:06:59 [Deeptrans12](#)

Je pense que j'ai trouvé une autre variable à laquelle il faut prêter une attention particulière [aa: premier variable |bb: deuxième variable].

2018-09-29 11:10:04 [Deeptrans17](#)

Ce genre de variable fait également apparition dans ma partie! Je ne sais pas de quoi il s'agit et j'ai donc sauté toutes les lignes qui les contiennent.

2018-09-29 11:11:49 [Deeptrans05](#)

Qu'est-ce qu'on va faire ? On ne trouve pas ce genre de variable dans le guide.

2018-09-29 11:13:32 [Deeptrans09](#)

Je pense que le texte qui suit le « : » est le texte associé à cette variable et c'est le texte à traduire. Mais je ne suis pas très sûr des « aa » et « bb »

2018-09-29 11:14:58 [Deeptrans17](#)

Je suis d'accord avec toi. Dans ma partie, les « aa » et « bb » ne font aucun sens pour moi, je ne crois pas qu'ils soient aussi les textes à traduire.

2018-09-29 11:16:11 [Deeptrans02](#)

À mon avis, les « aa » et « bb » sont les étiquettes de la variable, utilisées pour identifier le type de variable.

2018-09-29 11:18:05 [Deeptrans09](#)

Cela étant, on peut laisser les « aa » et « bb » tels qu'ils sont et vérifier ces textes dans le jeu vidéo lors de l'étape de contrôle de qualité.

2018-09-29 11:20:49 [Deeptrans12](#)

Parfait, on va faire comme ça, je vais ajouter ce nouveau point d'attention dans le guide de traduction.

Comme le montre cet extrait de conversation, une fois les membres arrivés à un consensus sur les nouveaux points d'attention à observer, le chef du groupe ajoute ensuite le fruit de leurs discussions dans le guide de traduction pour que tous les membres suivent le même style de traduction, créant ainsi les normes à partir desquelles tous doivent travailler. Dans ce cas précis, le chef du groupe met à jour le guide de traduction en ajoutant le neuvième point d'attention concernant ce nouveau genre de variable.

### **Guide de traduction pour X4 : Fondation**

#2 Annonce du groupe

2018-09-29

De : FM

À : Groupe Deeptrans

1. Dans votre traduction, veuillez utiliser la ponctuation chinoise (formes à pleine chasse) et ne pas laisser d'espace entre le caractère chinois et la lettre anglaise.
2. Veuillez traduire les contenus entre les caractères d'échappement en utilisant la ponctuation chinoise.
3. Veuillez ne pas traduire les contenus entre les parenthèses et gardez la forme à demi chasse, car ils ne s'affichent pas dans le jeu.
4. Les textes comme \$TRADERANK\$, 1%s et 1%u entre les accolades sont variables; veuillez ne pas les traduire et faire attention à l'ordre des phrases.
5. Gardez tous ces codes qui suivent dans votre traduction: \n représente la fin de ligne, &amp; signifie le tiret, \033X \033G sont les valeurs des couleurs.

6. Veuillez traduire tous les noms des secteurs en chinois.
7. Pendant la traduction, veuillez consulter le glossaire sur *Transifex* pour assurer la cohérence du texte. Dans le texte, le mot inclus dans le glossaire est marqué d'une ligne en pointillé. Si vous rencontrez un nouveau terme, veuillez ajouter votre traduction au glossaire (vous trouverez le glossaire à droite de l'interface de *Transifex*).
8. Si un texte vous apparaît incertain, vous pouvez rechercher les traductions précédentes en utilisant la fonction *TM search* (recherche de la cohérence) ou en discuter avec les autres membres du groupe.
9. Si vous rencontrez les textes qui contiennent la variable comme [aa: première variable |bb: deuxième variable], veuillez juste traduire le texte qui suit le « : » et ne pas modifier les « aa » et « bb ».

En résumé, le logiciel *QQ* sert non seulement d'outil de communication : il agit également comme dépôt de connaissances pour le groupe *Deeptrans* en fixant un répertoire et des normes partagés. En effet, au cours du projet de traduction amatrice, la participation collective laisse des traces du travail et des interactions entre les membres sur *QQ*. Ces traces d'activités sont archivées sur *QQ*, prennent de multiples formes (dont l'historique des conversations, les fichiers partagés et le guide de traduction) et donnent de nouvelles significations en regard des pratiques et des règles du groupe. Ce processus correspond à la dualité entre la participation et la réification que Wenger (1998) considère comme fondamentale dans la structuration d'une communauté de pratique. De la participation des membres du groupe autour d'activités communes résulte de multiples formes de réification qui assurent une continuité à la communauté de pratique.

Ainsi, comme nous l'avons observé, la participation collective et les interactions régulières des membres du groupe *Deeptrans* entraînent la réification de leurs

connaissances et pratiques à l'aide du logiciel *QQ* qui produit ainsi des effets sur leur méthode de travail et le développement du groupe. Or, nous avons constaté que, en plus du logiciel *QQ*, le groupe *Deeptrans* dispose d'un autre artéfact important que nous détaillerons dans la partie suivante.

### 5.1.3.2 Les ressources sur la plateforme de traduction *Transifex*

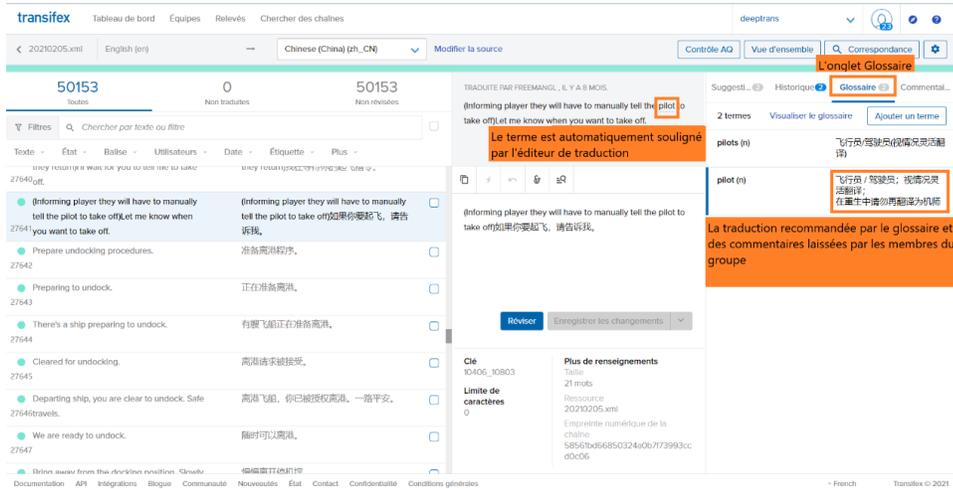
Comme le montrent les résultats dans le chapitre IV, le logiciel *Transifex* est une plateforme de gestion de traduction qui permet au groupe *Deeptrans* de réaliser le travail de traduction et de relecture. Parmi son arsenal de fonctionnalités, le glossaire constitue l'un des éléments particuliers des ressources du groupe, ce que nous exposerons en détail dans cette partie.

| English (en)  | Chinese (China) (zh_CN)  |
|---|--|
| <b>Soja Husk</b><br>豆饼<br><small>Commentaire mis à jour par freemangr - il y a 8 années, 5 mois</small> | <b>白豆荚</b> <b>La traduction proposée</b><br><small>每年收获时 北方地区 晒制干豆</small><br><b>Le commentaire laissé par l'auteur</b><br><small>Commentaire mis à jour par freemangr - il y a 8 années, 5 mois</small> |
| <b>Solano</b><br>飞雁名<br><small>Commentaire mis à jour par freemangr - il y a 8 années, 5 mois</small>   | <b>东南风</b> <b>Date de la dernière mise à jour et l'auteur</b><br><small>西班牙语南部地区的东南风, 西班牙语</small><br><small>Commentaire mis à jour par freemangr - il y a 8 années, 5 mois</small>                      |
| <b>Solaris</b><br>飞雁名<br><small>Commentaire mis à jour par freemangr - il y a 8 années, 5 mois</small>  | <b>苏拉利斯</b><br><small>出自小说《苏拉利斯之殇》 蒋蓝</small><br><small>Commentaire mis à jour par freemangr - il y a 8 années, 5 mois</small>   |

Figure 5.1.3.2.1 Le tableau de bord du glossaire de *Transifex* (le 12 octobre 2021)

Le glossaire est un tableau de termes apparus dans le jeu vidéo. Il est organisé par ordre alphabétique et est accompagné de traductions approuvées de manière consensuelle et d'informations contextuelles ou explicatives. Étant donné que les membres n'ont accès au jeu vidéo à traduire que dans l'étape de contrôle de qualité, la traduction et la relecture pour *X4 : Fondation* se fait pratiquement hors contexte. De plus, ce jeu vidéo s'apparente à un monde en ligne doté de son propre vocabulaire et de ses concepts, certains mots pouvant avoir des significations très variées. L'exactitude de la terminologie est ainsi devenue un enjeu de taille pour les traducteurs, car l'emploi d'une mauvaise traduction pour un terme peut nuire à la compréhension des joueurs. Pour limiter ces inconvénients, le glossaire sert de référence pratique et utile qui garantit l'uniformité et la cohérence de la terminologie employée pour la traduction d'un jeu vidéo dans la série des *X*.

Dans la plateforme *Transifex*, le glossaire est intégré dans l'éditeur de traduction. Lors de la traduction, cet éditeur souligne automatiquement les mots ou les phrases qui sont inclus dans le glossaire dans la zone de texte source. Il suffit de cliquer sur l'onglet glossaire pour trouver plus d'informations sur le contexte du terme, par exemple la traduction et les commentaires laissés par les autres membres du groupe. Le traducteur est libre d'employer la traduction proposée en fonction du contexte, selon son propre jugement.



**Figure 5.1.3.2.2** L'interface du glossaire dans l'éditeur de traduction de *Transifex* (le 12 octobre 2021)

Le glossaire est constitué et est mis à jour collectivement par tous les membres du groupe au cours de la traduction amatrice. Le groupe *Deeptrans* a déjà réalisé trois projets de traduction pour les jeux vidéo de la série *X* et a ainsi accumulé un nombre volumineux de termes concernant cet univers. Au cours du projet de traduction amatrice pour *X4 : Fondation*, les membres du groupe travaillent sur la base de ce glossaire et l'actualisent en ajoutant et modifiant de nouveaux termes apparus dans le nouvel opus.

Lors de l'étape de traduction, les traducteurs sont libres de donner leur traduction pour un nouveau terme qu'ils rencontrent dans le texte à traduire. Le chef du groupe encourage également les traducteurs à laisser les commentaires pour contextualiser la

traduction, car ces commentaires permettent de facilement comprendre le contexte de la traduction et de pouvoir, dans le cas nécessaire, modifier la traduction rapidement.

#14 Groupe de discussion sur QQ

2018-09-21 12:43:22 FM

@Tout le monde, au cas où vous ne le sauriez pas, si vous rencontrez de nouveaux termes dans vos textes comme le nom des personnages, des vaisseaux ou des secteurs, vous avez le droit exclusif de nomination. :)

2018-09-21 12:47:01 Deeprans19

Premier arrivé, premier servi?

2018-09-21 21:51:42 FM

C'est exactement ça! Juste laisser un commentaire dans la section de notes pour que les autres comprennent le contexte de la traduction.

À l'étape de relecture, le réviseur est responsable de vérifier la qualité de traduction pour le nouveau terme dans le glossaire. Quand la traduction d'un terme lui paraît inappropriée, il lance souvent une discussion instantanée pour en discuter avec les autres membres dans le groupe de discussion sur *QQ*.

#15 Groupe de discussion sur QQ

2018-10-16 14:45:12 Deeprans25

Ligne 991, j'ai besoin de votre avis pour la traduction de « élément de surface ». C'est correct, la traduction pour ce terme?

2018-10-16 14:48:43 Deeprans23

Il me semble ok, « élément de surface » peut signifier les composants installés à la surface des vaisseaux spatiaux.

2018-10-16 14:50:01 Deeprans28

Tu as raison, ça devrait signifier le bouclier et l'arme comme la tourelle.  
 2018-10-16 14:51:37 [Deeptrans25](#)

Mais « 元素 », c'est quand même une définition ambiguë.  
 2018-10-16 14:53:10 [Deeptrans29](#)

Je me rappelle que l'on a déjà formulé un consensus pour la traduction de « éléments de surface » comme « 表面元素 »  
 2018-10-16 14:54:52 [Deeptrans24](#)

Je suis pour « 部件 », la traduction « 元素 » n'est pas assez précise.  
 2018-10-16 14:56:00 [Deeptrans25](#)

C'est ça, si l'on traduit « éléments » comme « 元素 », le joueur pourrait mal interpréter le mot. Je suis pour aussi « 部件 ».  
 2018-10-16 14:58:13 [Deeptrans23](#)

Donc, c'est entendu ? On va traduire le « éléments » comme « 部件 »?  
 2018-10-16 14:59:49 [Deeptrans29](#)

Oui! Je l'ajouterai dans le glossaire.  
 2018-10-16 15:02:01 [Deeptrans25](#)

Merci, donc je vais corriger toutes les traductions contenant « éléments »

Pour résumer, au cours de la traduction amatrice, les membres du groupe *Deeptrans* construisent et maintiennent collectivement un ensemble de ressources en rassemblant leurs compétences et savoirs individuels à l'aide des outils informatiques que sont le logiciel *QQ* et la plateforme de traduction *Transifex*. Une fois archivées par ces deux outils informatiques, ces savoir individuels se sont ainsi concrétisés en connaissances collectives qui répertorient des moments d'une histoire commune.

Sur la base de notre analyse, ces connaissances collectives peuvent se diviser en deux catégories selon la fonction. Tout d'abord, on trouve les connaissances d'orientation : l'historique des conversations, les fichiers partagés et le guide de traduction décrivant le contexte du jeu et déterminant les consignes linguistiques de traduction servent à « orienter » les membres du groupe. Ensuite, on identifie les connaissances linguistiques : des bases terminologiques dans le glossaire qui servent de référence aux traducteurs pour unifier le style de traduction et renforcer la cohérence de la traduction.

En conclusion, les résultats de notre analyse mettent en lumière les trois éléments caractéristiques du groupe *Deeptrans* que sont l'entreprise commune pour la réalisation de la traduction du jeu vidéo, l'engagement mutuel dans les discussions communes et le répertoire partagé qui est composé des connaissances d'orientation et linguistiques, créées grâce à la participation des membres et réifiées à travers divers types de traces informatiques. Cet ensemble constitue des facteurs de cohésion qui permettent au groupe *Deeptrans* de se structurer comme une communauté de pratique.

En outre, comme le démontrent les résultats, ces trois éléments caractéristiques du groupe *Deeptrans* nous permettent également de répondre à notre deuxième sous-question, soit : « par quels moyens les membres accomplissent-ils les tâches de traduction amatrice ? ». Les moyens adoptés par les membres du groupe *Deeptrans* pour accomplir les tâches de traduction correspondent de manière évidente à la définition de communauté de pratique où un groupe d'individus partagent une préoccupation, un ensemble de problème ou une passion pour un sujet précis; ils développent un fond de connaissances et une expertise sur ce sujet en interagissant

régulièrement (Wenger et al., 2002). Au sein du groupe *Deeptrans*, la traduction amatrice pour le jeu vidéo *X4 : Fondation* constitue une pratique partagée et présente un objectif commun parmi les membres. Pour réaliser cet objectif, les membres mobilisent les outils informatiques et travaillent en coopération. Ils s'engagent dans les discussions communes pour s'entraider et trouver les meilleures solutions aux problèmes surgis lors de leur travail. Leur participation collective et leurs interactions régulières entraînent également la réification de leurs connaissances individuelles et pratiques qui deviennent par la suite le répertoire partagé pour le groupe.

## **5.2 Le mode de fonctionnement du groupe *Deeptrans***

Dans cette partie, nous répondrons à notre troisième sous-question : « quel est le mode de fonctionnement du groupe *Deeptrans*? ». Pour ce faire, nous voulons tout d'abord mettre en scène les rôles que remplissent les membres au cours du projet de traduction amatrice pour *X4 : Fondation* ainsi que les fonctions qui sont y associées. Ensuite, nous analyserons les liens entre ces différents rôles afin de mieux comprendre l'organisation structurelle du groupe *Deeptrans*.

### **5.2.1 Les rôles dans le groupe *Deeptrans***

Le projet de traduction amatrice pour un jeu vidéo est un processus de travail aussi complexe que sophistiqué qui nécessite alors une structure organisationnelle fixée pour l'accomplir (Boyko, 2011). Notre analyse de l'ensemble du corpus collecté, qui comprend des échanges de courriels et des conversations dans le groupe de discussion

sur *QQ*, nous montre que les membres du groupe *Deeptrans* assument des rôles et des fonctions différenciées. Nous les identifions généralement comme le **chef du groupe**, le **traducteur**, le **réviseur** et le **testeur**.

D'abord, le groupe *Deeptrans* est organisé principalement autour de son **chef de projet**. Le chef du groupe prend en charge presque tous les aspects du processus de production, du recrutement initial des membres à la distribution finale. Dans le cas du projet de traduction pour *X4 : Fondation*, il occupe un rôle de contrôleur et de coordinateur à travers tout le processus de travail. Tout d'abord, en tant que l'initiateur du projet de traduction, le chef du groupe est responsable de recruter les participants pour réaliser la traduction amatrice et de répartir les membres dans l'équipe de traduction et celle de relecture. Ensuite, il s'occupe de diviser les textes à traduire qu'il reçoit de la compagnie *Egosoft* en plusieurs segments selon les fonctionnalités du texte pour ensuite les distribuer parmi les traducteurs et les réviseurs. Chaque segment comprend une centaine de lignes de texte et un traducteur s'occupe généralement d'un seul segment.

Avant de procéder à l'étape de traduction, le chef du groupe assume la responsabilité d'élaborer un guide de traduction, car les lignes de texte à traduire comprennent souvent les variables qui sont essentielles pour le jeu : si un traducteur modifie accidentellement ces variables, des problèmes techniques pourraient être provoqués. Tel que spécifié dans la section précédente, un guide de traduction qui contient des points d'attention spécifiques sert ainsi de référence pour aider les membres à éviter de commettre des erreurs communes. Une fois le guide de traduction élaboré, le chef

le publie et l'épingle dans le groupe de discussion sur *QQ* afin de favoriser la consultation de tous.

Le chef du groupe supervise également chaque étape du travail afin de contrôler la progression du travail en cours. À l'approche de la date limite du travail de traduction et de relecture, il émet un courriel sur *QQ* à tous les membres indiquant ce qui a été accompli ou non pour aider les membres à respecter les délais.

**Notre progression du travail actuel (traduction)**

#5 Courriel de QQ

2018-09-30

De : FM

À : Groupe Deeptrans

Bonjour à tous,

Merci de tous vos efforts! Étant donné qu'il ne nous reste qu'une semaine pour accomplir notre travail de traduction, voici un bref sommaire de l'avancement de notre travail.

Deeptrans01 : Lignes 101-200 **Presque fini**

Deeptrans02 : Lignes 201-300 **Presque fini**

Deeptrans03 : Lignes 301-400 **Fini**

Deeptrans04 : Lignes 401-500 **Presque Fini**

Deeptrans05 : Lignes 501-600 **Fini**

Deeptrans06 : Lignes 601-700 **Fini**

Deeptrans07 : Lignes 701-800 **Presque fini**

Deeptrans08 : Lignes 801-900 **Presque fini**

Deeptrans09 : Lignes 901-1000 **Presque fini**  
Deeptrans10 : Lignes 1001-1100 **67 lignes à traduire**  
Deeptrans11 : Lignes 1101-1200 **Fini 40 lignes à traduire**  
Deeptrans12 : Lignes 1201-1300 **Presque fini**  
Deeptrans13 : Lignes 1301-1400 **38 lignes à traduire**  
Deeptrans14 : Lignes 1401-1500 **Presque fini**  
Deeptrans15 : Lignes 1501-1600 **29 lignes à traduire**  
Deeptrans16 : Lignes 1601-1700 **Fini**  
Deeptrans17 : Lignes 1701-1800 **Fini**  
Deeptrans18 : Lignes 1801-1900 **Presque fini**  
Deeptrans19 : Lignes 1901-2000 **79 lignes à traduire**  
Deeptrans20 : Lignes 2001-2100 **Presque fini**  
Deeptrans21 : Lignes 2101-2200 **Fini**  
Deeptrans22 : Lignes 2201-fin **Fini**

Vous avez fait un super travail, bonne continuation, si vous avez des questions lors de la traduction, n'hésitez pas à en discuter dans le groupe de discussion sur *QQ*. Allez-y mes gars!

FM

Le chef du groupe s'occupe également de maintenir une communication régulière avec la compagnie *Egosoft* pour recevoir les textes à traduire, coordonner les délais de travail et livrer la traduction finale.

Au sein du groupe *Deeptrans*, le travail des **traducteurs** est probablement le plus simple et explicite. Tel que spécifié précédemment, avant le début du projet de traduction, les traducteurs recevront un courriel de recrutement de la part du chef du groupe pour leur demander s'ils ont le temps de traduire le jeu *X4 : Fondation*. Les

traducteurs sont libres d'accepter ou de refuser le travail. Leur travail consiste à traduire les textes du jeu vidéo de l'original en anglais vers le chinois. Une fois les textes à traduire distribués, chaque traducteur commence à travailler sur sa partie assignée. Les traducteurs disposent d'environ un mois pour réaliser le travail et rendre leur traduction.

La traduction est réalisée à l'aide de la plateforme de gestion de traduction *Transifex* qui permet principalement de sauvegarder le texte original et sa traduction correspondante. Toutes les anciennes traductions pour les jeux vidéo de la série *X* sont déjà stockées sur cette plateforme pour faciliter la consultation des traducteurs. Lors de la traduction, *Transifex* propose automatiquement des suggestions de traduction à la base de ces anciennes traductions stockées, ce qui permet aux traducteurs de gagner du temps dans le cas de textes répétitifs.

Un autre travail des traducteurs consiste à mettre à jour collectivement le glossaire au cours de la traduction en référant aux anciennes traductions stockées sur *Transifex*. Ce glossaire aide les traducteurs à respecter la cohérence de la traduction et à assurer une certaine harmonie terminologique, car les termes doivent être constants et identiques pour que les joueurs ne consacrent trop de temps à assimiler de nouveaux concepts.

Tandis que les traducteurs constituent la principale force du travail au sein du groupe *Deeptrans*, les **réviseurs** jouent sans aucun doute un rôle indispensable. Il s'agit souvent des membres expérimentés avec une riche connaissance des jeux de la série *X* et qui ont participé à plusieurs projets de traduction précédemment. Leur

responsabilité est de corriger toutes les fautes de grammaire, de typographie et d'orthographe pour assurer que la traduction soit fluide et confortable à lire, qu'elle corresponde au texte original et qu'elle ne provoque pas de bogues informatiques avec le jeu. Les réviseurs s'occupent également d'unifier le style de la traduction et de bonifier le glossaire sur la base de leur compréhension et leurs connaissances sur le contexte du jeu.

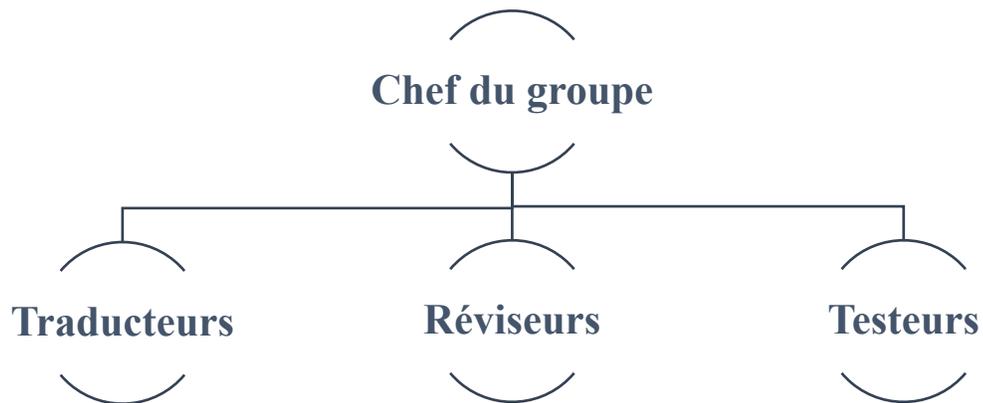
Les **testeurs** sont composés de tous les participants au projet de traduction, soit le chef, les traducteurs et les réviseurs. Leur travail consiste à vérifier la qualité de l'intégration de la traduction dans le jeu vidéo et à corriger les erreurs linguistiques pendant qu'ils jouent. Une fois le travail des réviseurs terminé, le chef du groupe distribue à tous les participants du projet une clé numérique pour télécharger et jouer au jeu qu'ils ont traduit. Les testeurs ne suivent aucun plan de test. En fait, l'étape du contrôle de qualité est plutôt considérée comme une récompense qui est de pouvoir jouer de manière anticipée et gratuite au jeu vidéo sur lequel ils ont travaillé. Comme l'indique la publication de recrutement sur le forum *Deeptimes*, les participants au projet ont un accès à la version bêta<sup>28</sup> et complète du jeu vidéo. Les testeurs jouent et explorent le jeu vidéo *X4 : Fondation* de leur plein gré et à leur propre rythme à condition de rendre compte et de corriger les erreurs linguistiques qu'ils repèrent au cours de leurs aventures.

---

<sup>28</sup> La version bêta signifie la période d'essai d'un produit informatique avant sa commercialisation ou sa distribution au public.

### 5.2.2 La structure du groupe *Deeptrans*

L'étude sur l'ensemble du corpus collecté, qui est constitué des échanges de courriel et des conversations dans le groupe de discussion sur *QQ* dans le cadre du processus de travail, nous permet de proposer un organigramme du groupe *Deeptrans* (voir la figure 5.2.2). Pour mieux comprendre sa structure organisationnelle, nous mettrons en œuvre dans cette partie une analyse plus large sur les liens et les rapports d'autorité entre ces différents rôles.



**Figure 5.2.2** La structure du groupe *Deeptrans*

Comme indiqué dans l'organigramme, le groupe *Deeptrans* fonctionne avec une organisation transversale, malgré la position « verticale » du chef du groupe. En effet, le chef distribue, coordonne et fait le suivi du travail des traducteurs, des réviseurs et des testeurs. Il jouit d'une grande autorité au sein du groupe et est le seul membre qui occupe un rôle de contrôleur et coordinateur, notamment dans le cadre des étapes de traduction et de relecture. En ce sens, le chef est relativement omnipotent et possède le plus haut niveau d'autorité au sein du groupe, puisqu'il est l'initiateur et le gestionnaire de *Deeptrans* et du forum *Deeptimes* depuis près de quinze ans. Néanmoins, l'autorité du chef du groupe est principalement le résultat d'une division inégale du travail et des responsabilités. En effet, le fonctionnement du groupe *Deeptrans* fait clairement peser une lourde charge sur le chef du groupe qui est responsable de presque tous les aspects du processus de production, du recrutement initial des membres à la distribution finale.

Notons d'ailleurs que le pouvoir du chef de groupe n'est pas toujours à désirer, car il sacrifie souvent sa vie personnelle pour assurer le bon déroulement du projet de traduction par le suivi des tâches distribuées, des communications régulières avec les membres ainsi qu'avec la compagnie *Egosoft*. À la fin du projet de traduction pour *X4 : Fondation*, le chef du groupe a exprimé une fois, dans le groupe de discussion sur *QQ*, son intention de retraite, faute de temps pour s'occuper de sa vie personnelle. Pourtant, aucun membre du groupe n'a exprimé sa volonté de reprendre le travail du chef du groupe.

#10 Groupe de discussion sur QQ

2019-02-11 16:15:21 FM

Quelqu'un voudrait-il reprendre mon travail... Je suis trop occupé par ma vie pour m'attaquer au *X4* et au futur travail de la distribution des tâches de traduction....

2019-02-11 16:35:25 Deeptrans07

Vous avez fait un excellent travail, FM! De *X3* jusqu'à maintenant, ce n'est pas facile.

2019-02-11 16:36:25 Deeptrans02

Le stress d'un homme d'âge moyen ;) )

2019-02-11 16:42:35 Deeptrans07

Si tu ne trouves pas un successeur, tu peux d'abord le mettre en attente et vois si *Egosoft* peut confier le travail de traduction à un studio professionnel.

2019-02-11 16:42:39 Deeptrans07

Moi, j'ai essayé de participer à la traduction pour un autre jeu vidéo l'année dernière, mais je n'ai pas pu le faire, car je n'ai plus de temps.

2019-02-11 21:42:18 Deeptrans19

À ma connaissance, la traduction française pour *X4* est également faite par un groupe d'amateurs. Je pense que *Egosoft* n'a juste pas de budget pour engager un studio professionnel.

2019-02-11 22:52:16 Deeptrans08

Allez, réfléchis-y, FM! Peut-être que le volume de travail ne sera pas si fort l'année prochaine. Le jeu est quand même déjà sorti.

2019-02-12 01:13:35 Deeptrans08

Ce n'est vraiment pas facile pour FM, il s'occupe de tout!

2019-02-11 04:53:47 Deeptrans04

Nous pouvons tous t'aider un peu, quand le prochain projet arrive!

2019-02-11 04:59:40 FM

Merci, tout le monde, vous avez raison, j'ai peut-être besoin d'un peu de repos.

Sur le plan organisationnel, le groupe *Deeptrans* fonctionne sur une base volontaire et collaborative et reconnaît aux traducteurs et aux réviseurs un pouvoir d'autonomie important sur leur travail. Bien que le chef du groupe prenne en charge presque toutes les étapes de travail, il ne dispose néanmoins pas d'une autorité particulière sur les décisions prises par les membres lors de la traduction et de la relecture. En fait, au cours de ces deux étapes du processus de travail, le chef du groupe joue plutôt un rôle d'accompagnateur pour fournir du soutien quand il s'agit de difficultés techniques. Il confère une large autonomie et un grand pouvoir de décision sur le travail de traduction et de relecture à l'ensemble des membres du groupe. Il participe rarement aux discussions concernant la traduction comme telle.

D'ailleurs, comme nous l'avons vu, dans le cas du groupe *Deeptrans*, la traduction amateurice pour le jeu vidéo *X4: Fondation* constitue un point de rencontre de multiples compétences et connaissances individuelles qui impliquent une interdépendance forte entre les membres du groupe qui assument différents rôles, qu'ils soient traducteurs ou réviseurs puis testeurs. Ici, les rapports entre les membres ne s'imposent pas par les statuts ou la hiérarchie, mais sont plutôt déterminés par les compétences dont chacun dispose et s'expriment lors des échanges ou dans le travail réalisé. Ainsi, les compétences accordent à chacun un pouvoir d'influence sur les décisions et les responsabilités qui le concernent directement. Autrement dit, au sein du groupe *Deeptrans*, l'autorité des membres est construite autour de compétences et de savoirs spécifiques et est établie au fil du temps dans le cadre de la participation aux activités.

En outre, cette forme d'autorité basée sur les compétences ne suit pas une logique de domination d'ordre hiérarchique qui imposerait une vision des actions aux autres. Au

sein du groupe *Deeptrans*, les décisions importantes lors de la mise à jour du glossaire, de la correction des erreurs linguistiques ainsi que de l'établissement du style de la traduction sont toutes prises à travers des négociations collectives par tous les membres. De la même manière, les traducteurs et les réviseurs expérimentés proposent seulement leurs suggestions et n'ont pas le dernier mot lors des discussions sur le travail.

Ces observations font écho à la définition de leadership distribué, soit « une activité de groupe qui se manifeste à travers et dans les relations interpersonnelles. Il émerge à partir d'une variété de sources dépendant du problème et de ceux possédant l'expertise et la créativité signifiante » (Bennet et al, 2003). Nous constatons à de nombreuses reprises que les traducteurs et les correcteurs, quelle que soit leur ancienneté, interviennent lors des séances de discussion pour justifier l'approche retenue dans leur travail ou mettre en avant leurs propres compétences et expertises. Ces interventions fréquentes donnent des occasions pour le groupe de bénéficier des capacités de ses membres et assurent un lien plus stable et constructif entre les membres du groupe.

De plus, l'organisation transversale et l'approche du leadership distribué adoptées par le groupe *Deeptrans* ont permis aux membres du groupe d'éloigner les questions de pouvoir et de contrôle, ce qui favorise le développement d'un sentiment d'appartenance et d'une confiance plus large envers le groupe. Ce fait témoigne de l'efficacité et d'une forme de « démocratie » au sein du groupe *Deeptrans*.

Tout cela étant posé, nous sommes maintenant en mesure de répondre à notre troisième sous-question de notre étude : « quel est le mode de fonctionnement du groupe *Deeptrans*? ». Ce sont l'engagement et la participation collective des membres du groupe *Deeptrans* qui construisent cette forme d'organisation transversale de régulation autonome pour mener à bien le projet de traduction amatrice pour *X4: Fondation*. Le chef du groupe et les membres du groupe travaillent ensemble sur une base volontaire et collaborative pour atteindre les objectifs de leur projet. Le chef du groupe coordonne et contrôle chaque étape du processus de travail et offre des soutiens nécessaires aux membres du groupe. Dans le même temps, chaque membre du groupe jouit d'une large autonomie sur son propre travail et est impliqué librement et directement dans le processus de prise de décision concernant la traduction.

Plus encore, nous avons repéré une hiérarchie informelle au sein du groupe *Deeptrans* où le statut et l'autorité d'un membre sont définis à la fois par sa responsabilité et ses compétences qui se manifestent lors de la participation collective aux pratiques. Cette hiérarchie ne se développe pas nécessairement par un besoin de contrôle, mais plutôt par la nécessité d'améliorer la flexibilité dans la prise de décision consensuelle et par le besoin d'augmenter l'implication des membres du groupe qui sont partie prenante dans le déroulement du projet. Selon nous, cette forme d'organisation et les liens hiérarchiques ne constituent pas un frein aux initiatives et à la participation collective des membres, mais, au contraire, facilitent et encouragent la communication entre les membres et renforcent la cohésion du groupe. De plus, à travers des négociations collectives lors de la traduction et de la relecture, les compétences et les connaissances personnelles des membres sont mises à contribution pour le développement du groupe *Deeptrans*.

### 5.3 Conclusion du chapitre V

À la fin de ce chapitre, nous proposons ici une synthèse des principaux points ayant été soulevés au cours de notre analyse. Dans un premier temps, nous avons exposé les trois éléments caractéristiques qui permettent au groupe *Deeptrans* de se structurer comme une communauté de pratique : l'entreprise commune pour la réalisation de la traduction du jeu vidéo, l'engagement mutuel dans les discussions communes et le répertoire partagé qui est composé des connaissances d'orientation et linguistiques. Notre analyse de ces trois éléments caractéristiques nous a permis de mieux comprendre le contexte des pratiques au sein du groupe *Deeptrans* et la manière dont les membres du groupe accomplissent les tâches de traduction amatrice.

Dans un deuxième temps, afin de mieux comprendre l'organisation structurelle du groupe *Deeptrans*, nous avons d'abord identifié les différents rôles remplis par les membres (chef, traducteur, réviseur, testeur) et nous avons ensuite analysé les rapports de force entre les membres du groupe *Deeptrans*. L'analyse nous montre que le groupe *Deeptrans* fonctionne avec une organisation transversale et par une approche du leadership distribué où le chef du groupe accompagne le processus de travail et où les membres jouissent d'un pouvoir d'autonomie sur leur travail dans le cadre d'un but commun à atteindre. Nous avons également constaté une hiérarchie informelle au sein du groupe où l'autorité des membres est associée à la responsabilité et aux compétences qui se manifestent pendant la participation aux activités.

## CONCLUSION

Cette recherche visait à élargir les connaissances scientifiques du phénomène de la traduction amatrice de jeux vidéo. Dans le premier chapitre, nous avons exposé la définition de la traduction amatrice, ses origines, ses caractéristiques et son évolution depuis les dernières décennies. Nous avons aussi remarqué le développement de la traduction amatrice dans le domaine du jeu vidéo et particulièrement son évolution en Chine. Grâce à une revue de littérature générale portant sur la traduction amatrice, nous avons constaté que l'analyse d'un groupe de traduction amatrice de jeux vidéo est rarement présentée dans la littérature sur ce sujet. Cette lacune nous a poussé à développer la question principale à partir de laquelle mener notre recherche. Étant familier avec le groupe chinois de traduction amatrice de jeux vidéo *Deeptrans*, nous avons choisi ce groupe afin de l'étudier en profondeur. Plus spécifiquement, nous nous sommes intéressés aux facteurs qui permettent à ce groupe de réaliser les tâches de traduction amatrice ainsi qu'à sa structure organisationnelle. À la fin de ce chapitre, nous avons formulé notre question générale : comment le groupe de traduction amatrice de jeux vidéo *Deeptrans* s'organise-t-il pour accomplir en ligne les tâches en lien avec la traduction ?

Pour répondre à cette question de recherche, nous avons mobilisé, dans le deuxième chapitre, le concept de communauté de pratique. Nous avons d'abord donné un survol de l'évolution de la définition de ce concept et nous avons adopté la définition formulée par Wenger (2002) pour servir de base à notre analyse. Selon lui, la communauté de pratique est un groupe d'individus partageant une passion commune pour un sujet précis et développant des connaissances sur ce sujet au fur et à mesure

de la participation des membres. Nous avons ensuite défini les trois éléments caractéristiques et les trois dimensions qui constituent une communauté de pratique ainsi que le concept du leadership distribué. Cet ensemble a contribué à enrichir nos réflexions sur les éléments composants le groupe *Deeptrans* et nous a permis d'identifier les rôles remplis par les membres et d'analyser la manière dont le groupe *Deeptrans* est organisé.

En ce qui a trait à la méthodologie employée, nous avons adopté une approche qualitative par étude de cas (Anadón, 2006) pour répondre à notre question de recherche. Notre terrain d'étude était basé sur des événements passés : nous avons réuni tous les documents d'archives produits par les membres du groupe *Deeptimes* au cours de leur dernier projet de traduction amatrice pour le jeu vidéo *X4 : Fondation* en 2018. Notre corpus est constitué des échanges publics sur le forum *Deeptimes* et des échanges privés par courriels et par messages textes sur le logiciel de messagerie instantanée *QQ*. Sur la base du matériel recueilli, nous avons élaboré une grille à partir de catégories propres au concept de communauté de pratique et nous avons procédé à une analyse de contenu pour mieux répondre à notre question générale et à nos sous-questions.

Le quatrième chapitre de ce mémoire a été destiné à la présentation des résultats que nous avons obtenu à partir de notre corpus pour répondre à la première sous-question « quels outils le groupe *Deeptrans* a-t-il mis en place pour soutenir l'action collective ? ». Nous avons ainsi débuté par une brève présentation du groupe *Deeptrans* en exposant son historique, son évolution depuis son établissement et les expériences des membres. Ensuite, nous avons présenté les outils qui ont été mis en

place pour réaliser le travail de traduction amatrice. Nous avons pu constater que le groupe *Deeptrans* est une communauté en ligne, dans la mesure où la communication au sein du groupe et le travail de traduction amatrice sont réalisées complètement grâce à l'internet et sont appuyés par des outils informatiques, à savoir principalement le logiciel de messagerie instantanée, le forum *Deeptimes* et des plateformes numériques. À la suite de cette présentation, nous avons pu conclure que ces outils jouent un rôle indispensable dans la réalisation du projet de traduction amatrice pour le jeu vidéo *X4 : Fondation* et répondent respectivement aux besoins du groupe pendant le processus de traduction amatrice.

Le cinquième chapitre de notre recherche visait à analyser la structure et le mode de fonctionnement du groupe *Deeptrans*. Nous avons d'abord analysé le groupe dans le cadre d'une communauté de pratique pour répondre à notre deuxième sous-question de recherche : « par quels moyens les membres accomplissent-ils les tâches de traduction amatrice ? ». Nous avons identifié les trois caractéristiques fondamentales du groupe *Deeptrans* qui lui permettent de se structurer comme une communauté de pratique : l'entreprise commune, l'engagement mutuel et le répertoire partagé. Nous avons vu également que ces trois éléments caractéristiques s'entremêlent et se complètent mutuellement pour soutenir le fonctionnement du groupe *Deeptrans* et la réalisation du projet de traduction amatrice pour le jeu vidéo *X4 : Fondation*. Plus spécifiquement, le processus de traduction amatrice au sein du groupe *Deeptrans* s'appuie sur le travail individuel, les interactions interpersonnelles et la construction de connaissances collectives grâce à la participation et la réification.

Suivant cette idée, nous avons remarqué qu'au début du projet de traduction amatrice, la distribution du travail individuel a entraîné des responsabilités chez les membres. Réunis autour d'un objectif commun de réussir le projet de traduction amatrice, les membres travaillent respectivement sur les tâches assignées et développent leurs propres moyens pour réaliser la traduction et la relecture. En plus des moments de travail individuel, les membres s'engagent activement dans les discussions communes pour s'échanger des idées et résoudre les difficultés rencontrées dans le travail. Ils alimentent et renouvellent des connaissances au sujet du contexte du jeu et renforcent leurs compétences linguistiques à travers l'interaction dynamique au sein du groupe. Nous remarquons également le développement de relations interpersonnelles entre les membres, ce qui assure une cohésion plus grande au sein du groupe. Dans les discussions communes, les conversations entre les membres ne se limitent pas au sujet du travail, mais s'étendent aussi à d'autres sujets comme la vie personnelle et les divertissements. À force de communiquer, les membres développent une ambiance amicale favorisant un apprentissage collectif et un travail collaboratif.

Les outils informatiques mobilisés par le groupe *Deeptrans* que nous avons présentés dans le chapitre IV agissent également comme un dépôt de connaissances collectives dans le processus de traduction amatrice. Les traces laissées par les membres au fil du temps dans le cadre de la participation collective sont sauvegardées par ces outils et sont ensuite réifiées sous forme d'un répertoire partagé par le groupe. Notre analyse a relevé deux types de connaissances collectives : (1) les connaissances d'orientation qui comprennent, entre autres, les moments constitutifs de l'historique du groupe et les solutions archivées formulées face à certaines difficultés de traduction; (2) les connaissances linguistiques qui incluent un glossaire contenant les traductions accumulées qui ont permis l'élaboration des bases terminologiques liées aux jeux

vidéo de la série *X*. Ces ressources communes, qui réifient des savoirs individuels des membres et répertorient les moments historiques du groupe, servent de référence tangibles pour faire face aux problèmes pratiques que les membres du groupe ont déjà résolus. Ces traces matérialisent en quelque sorte l'existence du groupe *Deeptrans* et l'évolution de ses pratiques dans le temps.

En ce qui concerne la troisième et dernière sous-question de notre recherche (« quel est le mode de fonctionnement du groupe *Deeptrans* ? »), nous avons porté notre attention sur la structure organisationnelle du groupe et nous avons d'abord identifié les différents rôles remplis par les membres. D'une manière générale, les membres du groupe *Deeptrans* sont répartis en plusieurs rôles selon la compétence et les besoins du travail à accomplir. Le chef du groupe prend en charge la distribution et la coordination du travail. Les traducteurs développent leurs propres façons de travailler pour traduire les textes du jeu vidéo et mettent à jour collectivement le glossaire au cours de la traduction. Les réviseurs s'occupent de la correction et l'unification de la traduction ainsi que de l'amélioration du glossaire. Les testeurs examinent et améliorent la qualité de l'intégration de la traduction dans le jeu vidéo.

Sur la base des analyses, nous avons ensuite constaté une division inégale du travail et des responsabilités dans le groupe *Deeptrans*. Le chef du groupe assume plus de travail et de responsabilités par rapport aux autres membres du groupe. Il divise les tâches de traduction, coordonne et contrôle chaque étape du travail et offre du soutien aux membres du groupe. Cependant, cette division inégale des responsabilités ne conduit pas à une inégalité de distribution du pouvoir dans le groupe. Le chef du groupe et les autres membres travaillent ensemble sur une base égale, les membres du

groupe jouissant d'une large autonomie et d'un grand pouvoir de décision sur leur travail. Finalement, les analyses ont indiqué que le groupe *Deeptrans* s'organise par une structure transversale et une approche du leadership distribué dont le but est d'assurer l'accessibilité des membres dans la prise de décision collective et la participation des membres dans le déroulement du projet.

Enfin, sur la base de tous les principaux éléments du groupe *Deeptrans* ayant été présentés dans cette recherche, nous avons été en mesure de répondre à notre question de recherche : « comment le groupe de traduction amatrice de jeux vidéo *Deeptrans* s'organise-t-il pour accomplir en ligne les tâches en lien avec la traduction ? ». Comme l'indique notre analyse, le groupe *Deeptrans* s'organise comme une communauté de pratique. En effet, les trois dimensions caractéristiques (l'entreprise commune, l'engagement mutuel et le répertoire partagé) sont bien manifestées dans le groupe *Deeptrans* que nous avons étudié.

À l'instar de Lièvre (2016), l'entreprise commune apparaît au détour d'une problématique ou d'un domaine d'intérêt que la communauté s'est assignée. Dans le cas du groupe *Deeptrans*, la réalisation du projet de traduction amatrice pour le jeu vidéo *X4: Fondation* constitue une entreprise commune pour tous les membres du groupe qui partagent la même passion pour l'univers de cette série vidéoludique. Nous avons également constaté une division de travail et un partage de responsabilité dans le projet de traduction amatrice. Selon Wenger (1999), l'entreprise commune est le résultat d'un processus collectif de négociation qui mène à une responsabilité mutuelle entre les individus concernés. Pour réaliser leur objectif commun, les membres partagent la responsabilité en assumant différents rôles selon la compétence

dont dispose chacun et le besoin du groupe. En analysant les liens entre ces différents rôles, nous avons découvert que le groupe *Deeptrans* fonctionne selon l'approche du leadership distribué où le chef du groupe coordonne et contrôle le processus de travail, tandis que les traducteurs, les réviseurs et les testeurs jouissent d'une autonomie importante sur leurs activités individuelles et participent activement aux activités collectives. Notre analyse a également mis au jour une hiérarchie informelle au sein du groupe *Deeptrans* où l'autorité d'un membre est associée à ses responsabilités et à ses compétences. Les résultats nous montrent que cette forme d'organisation favorise la participation collective des membres et renforce la cohésion du groupe dans la mesure où les habiletés et les connaissances de chacun sont mis à contribution pour le bien du groupe.

De plus, au sein du groupe *Deeptrans*, l'engagement mutuel se traduit par les discussions communes sur de différents sujets entre les membres. D'après Wenger (1999), l'engagement mutuel favorise le partage des connaissances et maintient un sens commun entre les membres d'une communauté de pratique. Les interactions régulières favorisent non seulement l'approfondissement des connaissances personnelles et la mise à jour des connaissances matérialisées par le groupe, mais également aident les membres à se connaître et à développer des relations interpersonnelles. Cette description correspond aux résultats de notre analyse : les membres s'engagent activement dans les discussions communes afin de s'entraider et trouver les meilleures solutions aux problèmes surgis lors de leur travail. Par ailleurs, en s'engageant dans les sujets comme la vie personnelle et les divertissements, les membres construisent une reconnaissance réciproque et un sentiment d'appartenance.

Finalement, le groupe *Deeptrans* est un groupe de traduction amatrice qui s'organise et fonctionne entièrement en ligne grâce à divers outils informatiques. Les traces d'activités laissées par la participation collective sous forme de travail individuel et des discussions communes sont archivées et deviennent ensuite le répertoire partagé qui alimentera le futur travail du groupe. Ce processus dynamique peut être perçu comme un processus de négociation de sens dans lequel la participation collective des membres et l'interaction régulière entraînent la réification des histoires, vocabulaire et approches permettant de résoudre des problèmes récurrents et assurer l'existence du groupe.

Si toutes ces analyses nous ont permis de répondre à notre question de recherche, il est toutefois nécessaire de considérer notre étude dans le cadre des limites qui pourraient affecter notre collecte de données, l'analyse de nos résultats et nos conclusions. Tel que spécifié dans la méthodologie (point 3.3.2), une de ces limites est relative à la position du chercheur-participant. Bien que cette position permette au chercheur d'obtenir des informations de première main et d'avoir un point de vue interne qui aide à l'interprétation des résultats, la présence du chercheur pourrait exercer des effets sur le comportement du groupe observé. Comme remarqué par Bonner et Tolhurst, il n'est jamais facile de restaurer une culture « locale » lorsque les membres constatent l'arrivée du chercheur au sein de leur communauté (2002). Or, comme le corpus a été formé de manière rétroactive, cette limite ne s'est pas appliquée. Néanmoins, à l'inverse, le chercheur risque lui-même d'être influencé par le groupe observé, jusqu'au point de manquer d'objectivité et de distance par rapport au sujet étudié. Lors de l'analyse du corpus, nous avons gardé en tête ce risque et nous sommes resté vigilant quant à nos biais possibles.

Ensuite, contraint par la période de temps visée, nous n'avons participé qu'à un seul projet de traduction amatrice de jeux vidéo : il aurait été intéressant de participer à deux ou trois projets de traduction amatrice dans le groupe *Deeptrans* pour enrichir nos interprétations et faire état des changements dans l'organisation et dans la méthode de travail ou, au contraire, d'identifier les régularités et constances au sein de ce groupe.

En ce sens, une troisième limite réside dans le manque de généralisation des résultats en ce qui a trait au fonctionnement du groupe à l'étude et aux rôles tenus par les participants. Vu la nature qualitative de l'étude de cas, il est impossible de procéder à des généralisations à l'ensemble du phénomène de traduction amatrice de jeux vidéo. Les résultats obtenus suite au travail de recherche resteront propres et liés à ce groupe spécifique. Néanmoins, en formulant des questionnements conclusifs plus généraux sur la base de nos analyses, nous croyons que ce mémoire offre un point de départ pour faire découvrir la dynamique d'un groupe de traduction amatrice de jeux vidéo.

Pour conclure, nous proposons des pistes de réflexion qui méritent d'être considérées dans des recherches futures. Tel que mentionné, restreint par les contraintes liées au mémoire et l'ampleur du corpus à collecter, nous n'avons pu analyser qu'un projet de traduction amatrice de jeux vidéo accompli par le groupe *Deeptrans*. Il serait intéressant de réaliser une comparaison entre plusieurs de leurs projets pour évaluer le développement du groupe et l'évolution des pratiques de travail. Il serait aussi pertinent d'interroger les membres du groupe *Deeptrans*, notamment le chef du groupe, pour connaître les raisons pour lesquelles ils ont décidé de participer à ce projet et leurs réflexions sur le mode de fonctionnement du groupe. Enfin, il serait

intéressant de comparer les rôles et l'organisation structurelle du groupe *Deeptrans* avec ceux d'un autre groupe de traduction amatrice de jeux vidéo afin d'examiner en profondeur les éléments fondamentaux et communs aux groupes de traduction amatrice de jeux vidéo.

Le phénomène de traduction amatrice pour les jeux vidéo est plus complexe qu'il n'y paraît et il n'est pas près de disparaître. Nous avons constaté une tendance de professionnalisation de la traduction de jeux vidéo en Chine : de plus en plus des compagnies de jeux vidéo confient la traduction chinoise à des agences de traduction professionnelle. Dans cette perspective, il serait intéressant d'aborder cet aspect pour étudier l'impact de la professionnalisation sur la traduction amatrice. Il pourrait également être pertinent d'analyser, dans une future étude, la réaction et l'attitude des joueurs et des traducteurs amateurs envers cette tendance.

## ANNEXE A

## APPEL À PARTICIPATION POUR UN PROJET DE RECHERCHE

**ANALYSE D'UNE COMMUNAUTÉ DE PRATIQUE : LE CAS D'UN  
GROUPE DE TRADUCTION AMATRICE DE JEUX VIDÉO**

Bonjour,

C'est Dakai, ceci est un appel à participation pour un projet de recherche portant sur la traduction amatrice de jeu vidéo en Chine. Ce projet est mené par moi, Dakai Wei, étudiant à la maîtrise en communication à l'UQAM, sous la direction de madame Maude Bonenfant, professeure du département de communication sociale et publique à l'UQAM. Ce projet s'intéresse particulièrement à notre groupe Deeptimes, et vise à comprendre et à analyser l'organisation et les pratiques collectives du groupe Deeptimes.

Votre participation au projet consisterait à nous donner le consentement pour collecter et analyser dans notre recherche tous les courriels et les échanges sur le groupe de discussion de Deeptimes sur *QQ* dans la période entre 25 mai 2018 et 31 mars 2019. Toutes les informations personnelles seront protégées. Votre pseudonyme sera remplacé par un pseudonyme codé, restera confidentiel et ne sera en aucun cas transmis à un autre individu ou organisme que de la chercheuse et l'étudiant chercheur.

Si vous êtes intéressé à participer, vous pouvez me contacter indiquant votre pseudonyme dans le groupe de Deeptimes et signer le formulaire de consentement que vous pouvez trouver ci-joint.

Votre collaboration est précieuse. Je l'apprécie et vous en remercie.

Dakai Wei

Étudiant à la maîtrise en communication

UQAM

## ANNEXE B

## FORMULAIRE DE CONSENTEMENT

## TITRE DU PROJET DE RECHERCHE

Analyse d'une communauté de pratique : Le cas d'un groupe de traduction amatrice de jeux vidéo

## Étudiant-chercheur

Dakai Wei

Maîtrise en communication recherche générale

[wei.dakai@courrier.uqam.ca](mailto:wei.dakai@courrier.uqam.ca)

## Direction de recherche

Maude Bonenfant

Département de communication sociale et publique

[bonenfant.maude@uqam.ca](mailto:bonenfant.maude@uqam.ca)

## Préambule

Nous vous demandons de participer à un projet de recherche qui implique la collecte de courriels, messages textes et publications de forum auxquels vous avez participé. Avant d'accepter de participer à ce projet de recherche, veuillez prendre le temps de comprendre et de considérer attentivement les renseignements qui suivent.

Ce formulaire de consentement vous explique le but de cette étude, les procédures, les avantages, les risques et inconvénients, de même que les personnes avec qui communiquer au besoin.

Le présent formulaire de consentement peut contenir des mots que vous ne comprenez pas. Nous vous invitons à poser toutes les questions que vous jugerez utiles.

## Description du projet et de ses objectifs

Notre projet de mémoire s'inscrit dans le cadre un mémoire de maîtrise menée à l'Université du Québec à Montréal. Nous nous intéressons au phénomène de la traduction amatrice, et particulièrement à un groupe de traduction amatrice de jeux vidéo en Chine. L'objectif est de comprendre et d'analyser l'organisation et l'engagement mutuel des membres de ce groupe à l'aide du concept de communauté de pratique.

## Nature et durée de votre participation

La participation à cette recherche prend la forme de la constitution d'un corpus de documentation à partir d'échanges communicationnels passés. Tous les échanges par courriels et sur *QQ* entre les membres du groupe Deeptimes dans la période entre 25 mai 2018 et 31 mars 2019, soit la durée du projet de traduction amatrice pour le jeu vidéo *X4 : Fondation*, seront collectés ainsi que des publications publiques sur le forum de Deeptimes.

## Avantages liés à la participation

Notre projet de recherche ne vous offre pas de bénéfices directs. Cependant, en participant à cette recherche, vous pourrez contribuer à une meilleure compréhension de l'organisation et les pratiques collectives d'un groupe chinois de traduction amatrice de jeux vidéo.

### Risques liés à la participation

En principe, aucun risque et avantage ne sont liés à la participation à cette recherche.

### Confidentialité

Toutes les informations personnelles ne seront connues que de l'étudiant chercheur et de la chercheuse responsable et ne seront pas dévoilées lors de la diffusion des résultats. Votre pseudonyme sera remplacé par un pseudonyme codé, restera confidentiel et ne sera en aucun cas transmis à un autre individu ou organisme que de la chercheuse et l'étudiant chercheur. Les données collectées seront numérotées et seuls les chercheurs auront la liste de correspondances entre le nom des participants et le numéro qui leur aura été attribué. Tout le matériel de recherche (les échanges par courriels et sur QQ) sera exclusivement accessible par la chercheuse responsable et l'étudiante chercheur, conservé sur un disque dur externe et protégé par un code que seul ce dernier connaîtra. L'ensemble des documents seront détruits cinq ans après le dépôt du mémoire de recherche : les informations du disque dur seront effacées, puis reformaté.

### Participation volontaire et retrait

Votre participation est entièrement libre et volontaire. Vous pouvez refuser d'y participer ou vous retirer en tout temps sans devoir justifier votre décision. Si vous décidez de vous retirer de l'étude, vous n'avez qu'à aviser Dakai Wei verbalement ou par écrit ; toutes les données vous concernant seront détruites.

### Indemnité compensatoire

Aucune indemnité compensatoire n'est prévue.

### Des questions sur le projet ?

Pour toute question additionnelle sur le projet et sur votre participation, vous pouvez communiquer avec les responsables du projet : [Maude Bonenfant, [bonenfant.maude@uqam.ca](mailto:bonenfant.maude@uqam.ca). 514-987-3000 poste 3392 ; Dakai Wei, [wei.dakai@courrier.uqam.ca](mailto:wei.dakai@courrier.uqam.ca)].

Des questions sur vos droits ? Le Comité d'éthique de la recherche pour les projets étudiants impliquant des êtres humains (CERPE) a approuvé le projet de recherche auquel vous allez participer. Pour des informations concernant les responsabilités de l'équipe de recherche au plan de l'éthique de la recherche avec des êtres humains ou pour formuler une plainte, vous pouvez contacter la coordination du CERPE: [vrignaud.caroline@uqam.ca ou 514-987-3000, poste 6188]

### Remerciements

Votre collaboration est essentielle à la réalisation de notre projet et l'équipe de recherche tient à vous en remercier.

### Consentement

Je déclare avoir lu et compris le présent projet, la nature et l'ampleur de ma participation, ainsi que les risques et les inconvénients auxquels je m'expose tels que présentés dans le présent formulaire. J'ai eu l'occasion de poser toutes les questions concernant les différents aspects de l'étude et de recevoir des réponses à ma satisfaction.

Je, soussigné(e), accepte volontairement de participer à cette étude. Je peux me retirer en tout temps sans préjudice d'aucune sorte. Je certifie qu'on m'a laissé le temps voulu pour prendre ma décision.

Une copie signée de ce formulaire d'information et de consentement doit m'être remise.

---

Prénom Nom

---

Signature

---

Date

### Engagement du chercheur

Je, soussigné(e) certifie

(a) avoir expliqué au signataire les termes du présent formulaire ; (b) avoir répondu aux questions qu'il m'a posées à cet égard ;

(c) lui avoir clairement indiqué qu'il reste, à tout moment, libre de mettre un terme à sa participation au projet de recherche décrit ci-dessus ;

(d) que je lui remettrai une copie signée et datée du présent formulaire.

---

Prénom Nom

---

Signature

---

Date

## BIBLIOGRAPHIE

Anadón, M. (2006). La recherche dite «qualitative»: de la dynamique de son évolution aux acquis indéniables et aux questionnements présents. *Recherches qualitatives*, 26(1), 5-31.

Barra, L. (2009). The mediation is the message: Italian regionalization of US TV series as co-creational work. *International Journal of Cultural Studies*, 12(5), 509-525.

Bernal-Merino, M. Á. (2007). Challenges in the translation of video game. *Tradumàtica*, (5).

Blanchot-Courtois, V. et Ferrary, M. (2009). Valoriser la R&D par des communautés de pratique d'intrapreneurs. *Revue française de gestion*, (5), 93-110.

Bonin, G. A. (2007). Introduction aux méthodes de recherche en communication. *Canadian Journal of Communication*, 32(2), 311.

Bonneville, L., Lagacé, M., Grosjean, S. et Lagacé, M. (2007). *Introduction aux méthodes de recherche en communication*. Montréal : G. Morin.

Boyko, D. (2012). A Study of Organizational Structure and Practices of Fansub Groups in China and Russia (Tesis de posgrado no publicada). *Shih Hsin University, Taiwan*.

Brown, J. S. et Duguid, P. (1991). Organizational learning and communities-of-practice: Toward a unified view of working, learning, and innovation. *Organization science*, 2(1), 40-57.

Cao, Y. et Downing, J. D. (2008). The realities of virtual play: video games and their industry in China. *Media, culture & society*, 30(4), 515-529.

Cintas, J. D. et Sáchez, P. M. (2006). Fansubs: Audiovisual translation in an amateur environment. *JoSTrans: The Journal of Specialised Translation*, (6).

- Consalvo, M. (2016). *Atari to Zelda: Japan's videogames in global contexts* MIT Press.
- Cubbison, L. (2005). Anime Fans, DVDs, and the Authentic Text. *Velvet Light Trap*, 45-57.
- Daele, A. (2009). Les communautés de pratique. *Encyclopédie de la formation*, 721-730.
- Dameron, S. et Josserand, E. (2007). Le développement d'une communauté de pratique. Une analyse relationnelle. *Revue française de gestion*, 174(5), 131-148.
- De Bonville, J. (2000). L'analyse de contenu des médias. De la problématique au traitement statistique. *Canadian Journal of Communication*, 25, 4.
- Denison, R. (2011). Anime fandom and the liminal spaces between fan creativity and piracy. *International Journal of Cultural Studies*, 14(5), 449-466.
- Dibiaggio, L. et Ferrary, M. (2003). Communautés de pratique et réseaux sociaux dans la dynamique de fonctionnement des clusters de hautes technologies. *Revue d'économie industrielle*, 103(1), 111-130.
- Giordano, Y. (2003). *Conduire un projet de recherche. Une perspective qualitative* Editions Management et Société.
- Golub, A. et Lingley, K. (2008). "Just like the qing empire" internet addiction, MMOGs, and moral crisis in contemporary China. *Games and Culture*, 3(1), 59-75.
- González, L. P. (2007). Fansubbing anime: Insights into the 'butterfly effect' of globalisation on audiovisual translation. *Perspectives*, 14(4), 260-277.
- Hamaoui, N. et Lebon, D. (2019). La nécessité et les difficultés de la traduction et de la localisation des jeux vidéo. *Institut de recherche en sciences et technologies du langage (Langage)*.
- Hatcher, J. S. (2005). Of otakus and fansubs: A critical look at anime online in light of current issues in copyright law. *Scripted*, 2, 514.
- He, T. (2014). Fansubs and market access of foreign audiovisual products in China: The copyright predicament and the use of No Action Policy. *Or. Rev. Int'l L.*, 16, 307.

- Henry, P. et Moscovici, S. (1968). Problèmes de l'analyse de contenu. *Langages*, (11), 36-60.
- Hu, K. (2005, 2005/06/01). The power of circulation: digital technologies and the online Chinese fans of Japanese TV drama. *Inter-Asia Cultural Studies*, 6(2), 171-186.
- Kimble, C. et Hildreth, P. (2005). Dualities, distributed communities of practice and knowledge management. *Journal of Knowledge Management*.
- Kshetri, N. (2009). The evolution of the Chinese online gaming industry. *Journal of Technology Management in China*.
- L'Écruyer, R. (1988). L'analyse de contenu: notions et étapes. J.-P. Deslauriers, *Les méthodes de la recherche qualitative*, 49-65.
- Laferrière, T., Benoit, J. et Campos, M. (2004). *Apprendre au quotidien dans l'organisation québécoise: le cas des communautés de pratique virtuelles: projet Modes de travail et de collaboration à l'ère d'Internet: rapport de recherche présenté au CEFRIO Cefrio*.
- Laperrière, A. (2009). *Recherche sociale, 5e édition: De la problématique à la collecte des données* PUQ.
- Latzko-Toth, G. (2009). *L'étude de cas en sociologie des sciences et des techniques* CIRST.
- Latzko-Toth, G. (2010). Metaphors of synchrony: Emergence and differentiation of online chat devices. *Bulletin of Science, Technology & Society*, 30(5), 362-374.
- Lave, J. et Wenger, E. (1991). *Situated learning: Legitimate peripheral participation* Cambridge University Press.
- Leroy, J. (2008). Gestion de la relation avec une communauté virtuelle dans une stratégie de co-création: les leçons du cas Fon. com. *Décisions marketing*, 41-50.
- Liao, S. X. (2016). Japanese console games popularization in China: Governance, copycats, and gamers. *Games and Culture*, 11(3), 275-297.

Lièvre, P., Bonnet, E. et Laroche, N. (2016). XXI. Etienne Wenger. Communauté de pratique et théorie sociale de l'apprentissage. Dans *Les Grands Auteurs en Management de l'innovation et de la créativité* (p. 427-447). Caen : EMS Editions.

Liu, Q. (2011). *A game of poaching: a study of the fansub culture in Chine*. Northwest University, China.

Liu, X. (2014). *Apprentissage dans une communauté de pratique: fansubbing et compétence linguistique* (Mémoire). Université de Montréal.

Luc, E. (2004). *Le leadership partagé: modèle d'apprentissage et d'actualisation PUM*.

Martin, D. (2005). Communities of practice and learning communities. *Beyond communities of practice*, 139-157.

Mayrowetz, D. (2008). Making sense of distributed leadership: Exploring the multiple usages of the concept in the field. *Educational Administration Quarterly*, 44(3), 424-435.

Mongeau, P. (2000). *Réaliser son mémoire ou sa thèse : Côté jeans et côté tenue de soirée*. Quebec, CANADA : Presse de l'Université du Québec.

Muscar, J. E. (2006). A Winner Is Who-Fair Use and the Online Distribution of Manga and Video Game Fan Translations. *Vand. J. Ent. & Tech. L.*, 9, 223.

Newzoo. (2019). *Global games market report 2019*. Récupéré le 13 avril 2021 de <https://resources.newzoo.com>

O'Hagan, M. (2007). Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience. *Tradumàtica: traducció i tecnologies de la informació i la comunicació*, (5).

O'Hagan, M. (2009). Evolution of user-generated translation: Fansubs, translation hacking and crowdsourcing. *The Journal of Internationalization and Localization*, 1(1), 97.

O'Hagan, M. (2009). Putting pleasure first: localizing Japanese video games. *TTR: traduction, terminologie, rédaction*, 22(1), 147-165.

O'Hagan, M. (2017). Seeking delocalization: Fan community and game localization in the age of user empowerment. *The Journal of Internationalization and Localization*, 4(2), 183-202.

Orr, J. E. (1996). Talking about Machines: An Ethnography of a Modern Job.

Paquet, M.-J., Leprohon, J. et Cantin, L. (2004). La communauté virtuelle de pratique en santé du cœur. *Perspective infirmière*, 21.

Paquiénéguy, F. (2016). *Pratiques d'écran brouillées: le fansub d'anime en France* L'Harmattan.

Paré, G. et Francoeur, K. (2016). Les communautés de pratique (CoP) : un modèle émergent de gestion des connaissances. *Marie-Hélène Chastenay Bureau Recherche Développement Valorisation*.

Petrů, J. (2012). Video Game Translation in the Czech Republic—from Fan Era to Professionalism. *Unpublished MA thesis, English-language translation, Masaryk University. Brno. , 23.*

Prévost, P. et Roy, M. (2012). Les études de cas: un essai de synthèse. *Revue Organisations & Territoires*, 21(1), 67-82.

Quintin, J.-J. (2012). Approches et démarches de la recherche en sciences de l'éducation. *Université Lumière Lyon*, 2(2012), 15.

Reynolds et Thoër, C. (2018). Développer et animer une communauté de pratique virtuelle en contexte de ressources limitées. *Montréal: Service aux collectivités de l'UQAM*.

Rong, L. Z. et Omar, H. C. (2018). Understanding Fansub as One of the Audiovisual Translation Methods. *KEMANUSIAAN: The Asian Journal of Humanities*, 25(2).

Rush, A. (2009). Otaku creations: The participatory culture of fansubbing. *Kinephanos Journal*, 1, 1-17.

Sabourin, P. (2003). *L'analyse de contenu* Presse de l'Université du Québec.

Sánchez, P. M. (2009). Video game localisation for fans by fans: The case of romhacking. *The Journal of Internationalization and Localization*, 1(1), 168-185.

Savoie-Zajc, L. (2010). Les dynamiques d'accompagnement dans la mise en place de communautés d'apprentissage de personnels scolaires. *Éducation et formation*, 293, 9-20.

Schreier, J. (2021). *How three kids with no experience beat square and translated final fantasy v*. Récupéré le 7 mai 2021 de <https://kotaku.com/how-three-kids-beat-the-odds-and-translated-final-fanta-1794628286>

Snyder, W. M. et Wenger, E. (2010). Our world as a learning system: A communities-of-practice approach. Dans *Social learning systems and communities of practice* (p. 107-124). Springer.

Sole, D. et Huysman, M. (2000). Knowledge, practice and the role of location. Dans *Communities of practice: A special issue of trends in communication*. Boom.

Tessier, N., Bourdon, I. et Kimble, C. (2014). Participer à une communauté de pratique virtuelle: retours d'expériences dans une multinationale de l'ingénierie. *Recherches en sciences de gestion*, (1), 121-140.

Tian, Y. (2011). *Fansub cyber culture in China*. Georgetown University.

Tull, S. (2012). A matrix for sustainable online community development. *Future Challenges, Sustainable Futures Proceedings ascilite Wellington 2012*, 936-938.

Vazquez-Calvo, B., Shafirova, L., Zhang, L. T. et Cassany, D. (2019). An overview of multimodal fan translation: fansubbing, fandubbing, fan translation of games, and scanlation. Dans (p. 194).

Wang, P. (2009). Secret popularity : Where is the future? The translation of fansub. *Movie Review*, 17, 63.

Wenger, McDermott, R. A. et Snyder, W. (2002). *Cultivating communities of practice: A guide to managing knowledge* Harvard Business Press.

Wenger, E. (1998). La théorie des communautés de pratique: apprentissage, sens et identité (F. Gervais, trad.). *Québec: PUL*

Wenger, E. (1999). *Communities of practice: Learning, meaning, and identity* Cambridge university press.

Wenger, E. (2011). *Communities of practice: A brief introduction*.

Yahia, I. B. et Guiot, D. (2010). Effets de la participation de l'entreprise dans les activités de sa communauté virtuelle de support sur sa relation avec les membres. *Management Avenir*, (2), 113-131.

Yin, R. K. (2003). *Case Study Research: Design and Methods* (vol. 5) SAGE.

Zheng, H. (2016). *A Report on the Fan Localization Group of Video Games in Chinese Mainland*.