



universität
wien

MASTERARBEIT

„La traduction des jeux vidéo dans le cadre de la francophonie“

Verfasserin

Laura McQuiston, BA

angestrebter akademischer Grad

Master of Arts (MA)

Wien, im Oktober 2013

Studienkennzahl lt. Studienblatt:
Studienrichtung lt. Studienblatt:
Betreuer:

A 060 331 342
Übersetzen
Univ.-Prof. Mag. Dr. Gerhard Budin

Ich versichere, die vorliegende Arbeit selbständig verfasst zu haben. Ich habe keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt. Alle von mir für direkte und indirekte Zitate benutzten Quellen sind nach den Regeln des wissenschaftlichen Zitierens angegeben. Mir ist bekannt, dass beim Verstoß gegen diese Regeln eine positive Beurteilung der Arbeit nicht möglich ist. Ich habe die Arbeit bzw. Teile davon weder im In- noch im Ausland zur Begutachtung als Prüfungsarbeit vorgelegt.

Mir ist bekannt, dass die in der vorliegenden Arbeit Verwendung gefundene Abbildungen der Zustimmung zu Benützung durch die RechteinhaberInnen bedurft hätten. Aufgrund des zur Erstellung der Arbeit vorgegebenen begrenzten zeitlichen Rahmens war mir doch war mir jedoch eine Einholung dieser Rechte nicht möglich. Da die vorliegende Arbeit weder publiziert noch sonst anderweitig kommerziell genutzt wird, befand ich die Nennung der UrheberInnen bzw. RechteinhaberInnen als ausreichend.

Ich habe mich bemüht, sämtliche Inhaber der Bildrechte ausfindig zu machen und ihre Zustimmung zur Verwendung der Bilder in dieser Arbeit eingeholt. Sollte dennoch eine Urheberrechtsverletzung bekannt werden, ersuche ich um Meldung bei mir.

Wien, im Oktober 2013

Laura McQuiston

Abstract

The following diploma thesis is a critical analysis of the translation of video games in French-speaking countries. The focus is placed on France, Belgium, Switzerland and Canada, countries where French is a mother tongue or an official language of its inhabitants. These countries all share a certain cultural background related to their common language, which was once of international significance before it was completely replaced by English. This cultural specificity can still be felt in those countries, which makes them important targets for the localization of foreign products.

As such, it is important to define a certain theoretical basis for video game translators to work with. In the last decades, German-speaking linguists and translators have come up with functional approaches to translation: the theory of text types introduces four different types of texts and offers solutions for the translation of each of them. The theories of translational action and skopos both create a structure within which the translator acts as a competent transcultural expert while cooperating and communicating with all parties involved in the translation.

Such theories are to be applied to the translation of video games. However, translation is only a small part of the process of localization. This process needs careful planning and the involvement of many people. Translators are responsible for the wording of the version of the game they are working on. Their tasks are varied: they must translate actual dialogs from the game, but also adapt strings of code and translate game manuals, which often contain legal and medical texts. This is why video game translators must have many different skills: creativity as well as profound technical knowledge in many fields. There are many pitfalls in the translation of video games that must be overcome by communicating with the localization team and the game studio as well as by working in a consistent manner with glossaries and style sheets.

The thesis analyses different aspects of game translations into French, so as to draw certain conclusions considering what French-speaking players want their games to feel and look like, and how translators can influence this and work on producing the best localization they can.

Zusammenfassung

Diese Masterarbeit ist eine kritische Analyse der Übersetzung von Videospielen in französischsprachigen Ländern. Der Schwerpunkt wird auf Frankreich, Belgien, die Schweiz und Kanada gelegt, da dies Länder sind, die Französisch als Muttersprache oder als eine offizielle Sprache haben. Außerdem teilen sie einen bestimmten kulturellen Hintergrund, der aus ihrer gemeinsamen Sprache stammt. Diese wurde früher als internationale Sprache verwendet. Diese kulturelle Besonderheit lässt sich in diesen Ländern immer noch spüren, was sie zu wichtigen Zielen für die Lokalisierung von Produkten macht.

Es ist also wichtig, einige theoretische Grundlagen für die Übersetzung von Videospielen zu bestimmen. In den letzten Jahrzehnten haben deutschsprachige Linguistinnen und Linguisten und Übersetzerinnen und Übersetzer einen funktionalen Ansatz für die professionelle Übersetzung entwickelt: die Texttypologie von Reiss stellt vier unterschiedliche Texttypen vor und schlägt Lösungen für die Übersetzung der jeweiligen Texttypen vor. Die Theorien des translatorischen Handels sowie die Skopostheorie erzeugen eine Struktur, in welcher der Übersetzer oder die Übersetzerin als transkultureller Experte oder Expertin handeln kann, indem er bzw. sie mit allen an der Übersetzung beteiligten Parteien kommuniziert und kooperiert.

Solche Theorien werden im Idealfall zur Übersetzung von Videospielen angewandt. Übersetzung ist jedoch nur ein Teil des Prozesses der Lokalisierung. Die Lokalisierung muss vorsichtig geplant werden, und es sind viele Personen beteiligt. Übersetzer und Übersetzerinnen sind für die Fassung der Spielversion verantwortlich, an der sie arbeiten. Ihre Aufgaben sind vielfältig: sie müssen Dialoge aus dem Spiel übersetzen, sowie Reihen von Codes adaptieren und Spielanleitungen übersetzen. Diese beinhalten Texte aus unterschiedlichen Fachgebieten, wie Recht oder Medizin. Deswegen müssen Übersetzer und Übersetzerinnen von Videospielen viele Fähigkeiten besitzen: Kreativität sowie weitreichendes Fachwissen in vielen Feldern. Es gibt bei der Übersetzung von Videospielen viele schwierige Situationen, die bewältigt werden müssen, unter anderem durch Kommunikation mit dem Lokalisierungsteam und dem Spielentwickler und die Verwendung von Glossaren und Formatvorlagen.

In der Masterarbeit werden unterschiedliche Aspekte der Übersetzung von Videospielen ins Französische analysiert, um zu bestimmen, was französischsprachige Spieler und Spielerinnen von lokalisierten Spielen erwarten und wie Übersetzer und Übersetzerinnen dies beeinflussen und wie sie die bestmögliche Lokalisierung liefern können.

Table des matières

ABSTRACT	
ZUSAMMENFASSUNG	
0. INTRODUCTION	1
1. PRÉSENTATION DES JEUX VIDEO	3
1.1. QU'EST-CE QU'UN JEU VIDÉO?	4
1.2. HISTOIRE DU JEU VIDÉO.....	6
1.3. GENRES	8
1.3.1. Action.....	8
1.3.2. Aventure	9
1.3.3. Course.....	10
1.3.4. Jeux de rôle.....	11
1.3.5. Réflexion	12
1.3.6. Rythme	12
1.3.7. Simulation	13
1.3.8. Stratégie.....	13
1.3.9. Sport.....	14
1.3.10. Conclusion	14
1.4. EVOLUTION ET AVENIR DE LA CONSOMMATION.....	14
1.4.1. Jeux vidéo de navigateur	16
1.4.2. MMORPG gratuits.....	17
1.4.3. Les jeux sur Smartphone et tablette	18
1.4.4. Conclusion	19
2. LA FRANCOPHONIE.....	19
2.1. PRÉSENTATION.....	20
2.1.1. Les institutions	20
2.1.2. Pays de la francophonie.....	23
2.1.3. Aspect culturel	23
2.2. LA TRADUCTION FRANCOPHONE.....	24
2.2.1. La langue française	24
2.2.2. Aperçu de la traduction francophone	25
2.3. JEUX VIDÉO ET FRANCOPHONIE	26
2.3.1. Histoire du jeu vidéo francophone.....	26
2.3.2. Contrôle et censure	28
2.3.3. Une industrie active	29
2.4. CONCLUSION	32
3. THEORIES DE TRADUCTION	33
3.1. LA THÉORIE DES TYPES DE TEXTES	33
3.1.1. Le texte informatif.....	34
3.1.2. Le texte expressif.....	34
3.1.3. Le texte opératif	35
3.2. LA THÉORIE DE L'ACTIVITÉ TRADUISANTE	36
5.2.1. Les actions	37

5.2.2.	<i>La communication.....</i>	37
5.2.3.	<i>Responsabilité et action d'expert.....</i>	38
3.3.	LA THÉORIE DU SKOPOS.....	38
3.3.1.	<i>Le skopos</i>	39
3.3.2.	<i>Le processus.....</i>	39
3.3.3.	<i>Les thèses</i>	40
3.4.	CONCLUSION	40
4.	LOCALISATION ET TRADUCTION	41
1.1	QU'EST-CE QUE LA LOCALISATION?	41
4.1.1.	<i>Description de quelques étapes.....</i>	41
4.1.2.	<i>La notion de culture.....</i>	43
4.1.3.	<i>Le concept d'internationalisation</i>	48
4.1.4.	<i>Aperçu de la localisation des jeux vidéo.....</i>	49
1.2	TRADUCTION EN TANT QUE PART DE LA LOCALISATION DES JEUX VIDÉO	51
1.2.1	<i>Types de textes rencontrés.....</i>	52
1.2.2	<i>Problèmes fréquents.....</i>	68
1.2.3	<i>Compétences du traducteur.....</i>	79
1.3	DIGRESSION : TRADUCTION AMATRICE DE JEUX VIDÉO	81
1.4	CONCLUSION	82
5.	ANALYSE D'EXEMPLES CONCRETS.....	83
5.1.	ETUDE DE CAS: THE ELDER SCROLLS.....	83
5.1.1.	<i>Présentation des jeux.....</i>	83
5.1.2.	<i>Théories</i>	85
5.1.3.	<i>Problèmes rencontrés</i>	89
5.1.4.	<i>Conclusion</i>	91
5.2.	ETUDE DE CAS : LE TEXTE EXPRESSIF DE WORLD OF WARCRAFT	92
5.2.1.	<i>Brève présentation du jeu</i>	92
5.2.2.	<i>Analyse des noms propres.....</i>	93
5.2.3.	<i>Analyse de dialogues.....</i>	97
5.3.	ETUDE DE CAS : LE LANGAGE DU JEU VIDÉO	101
5.3.1.	<i>Vocabulaire du jeu vidéo</i>	101
5.3.2.	<i>Vocabulaire du joueur</i>	102
5.3.3.	<i>Mesures prises contre ce phénomène.....</i>	102
6.	CONCLUSION.....	103
	BIBLIOGRAPHIE.....	107
	CURRICULUM VITAE.....	120

0. Introduction

Dans un monde moderne où la globalisation a mené à un échange d'idées et de produits de toutes sortes et où différentes cultures interagissent en permanence, la localisation de biens matériels et intellectuels n'a fait que gagner en importance au cours des dernières années. Cela se manifeste principalement par un grand travail de localisation et de traduction dans de très nombreux domaines. Les moyens de communication évoluent constamment et deviennent plus efficaces et rapides chaque année, reliant entre elles différentes régions du monde. Si les échanges se font souvent dans la lingua franca qu'est l'anglais, il n'en reste pas moins que le moyen le plus à même de toucher un grand nombre de personnes est de les rendre disponibles dans leur propre langue maternelle et dans un packaging, un format, qui leur est familier.

Depuis l'invention et la propagation d'internet et de toutes sortes de produits informatiques pour le grand public, des efforts de grande envergure ont été investis dans leur traduction, adaptation et localisation. Les jeux vidéo et *apps* notamment sont souvent créés en anglais, et doivent être traduits en fonction du marché visé. Cela peut être constaté dans la plupart des pays développés et en voie de développement, dont font partie la France et près de la moitié des pays de la francophonie¹. Il serait même correct de dire que la France, en tant que pays possédant une histoire et une culture riches, ainsi qu'une certaine fierté en ce qui concerne son patrimoine et sa langue, a attaché une importance particulière à une traduction adéquate et fiable, autant dans le sens que dans le rendu stylistique, des produits venus de l'étranger. Le contraire peut également être constaté ; il est considéré important de promouvoir la culture française à l'étranger, notamment pour ne pas être submergé par les vagues culturelles venant des Etats-Unis et de l'Asie. Cette tendance est particulièrement présente en France, en Belgique et au Québec, mais peut également être observée à travers le globe dans de nombreux pays de la Francophonie. Cette dernière fait partie des organisations qui œuvrent à protéger l'intégrité culturelle de la langue française et de l'identité francophone, alors que la pureté de la langue et son emploi correct sont assurés par l'Académie Française.

Une grande partie des efforts de localisation sont ainsi consacrés aux médias, aux logiciels et aux biens informatiques. Cela comprend le domaine des jeux vidéo. La consommation de jeux vidéo ne fait que grandir depuis leur conception dans les années 50, et représente aujourd'hui une part extrêmement importante du marché mondial. Le besoin de traductions de qualité se fait donc ressentir depuis quelques dizaines d'années. Cela est également dû au fait qu'au XXI^e siècle, les jeux vidéo ne sont plus un passe-temps réservé exclusivement aux enfants ou aux adolescents, majoritairement de sexe masculin. Les joueurs, de plus en plus nombreux et âgés, aux profils très variés, ont en effet des attentes particulières et il est important de les prendre en compte.

¹ Un classement de l'IDH datant de 2011 a montré que 39 pays de la Francophonie possédaient un développement humain « très élevé » ou « élevé », les 36 autres un développement humain « moyen » ou « faible » (voir presse-francophone.org).

Les jeux vidéo, comme la majorité des produits informatiques, viennent de l'étranger et représentent donc souvent un bien culturel autre. Si la France est elle-même active dans le domaine, avec notamment l'entreprise Ubisoft², elle n'est aujourd'hui plus qu'acteur de second plan. Ce sont donc les Etats-Unis et l'Asie qui mènent la danse. Il est par conséquent nécessaire de localiser cet apport culturel pour le rendre accessible au grand public. Or, le domaine du jeu vidéo apporte avec lui un grand nombre de néologismes et de termes spécifiques anglo-saxons ou autres qui doivent également être adaptés. C'est là que se trouve l'un des plus grands défis dans la traduction et localisation de ce type de biens, en France tout particulièrement en raison de l'importance qui est accordée à sa culture et sa langue : est-il possible de concilier les valeurs de préservation traditionnelles avec les attentes plus décentralisées, plus modernes peut-être, du public ?

Traditionnellement, les publications et études consacrées aux jeux vidéo sont exclusivement de nature sociologique ou psychologique, souvent liées à la consommation de jeux vidéo par les jeunes et l'effet qu'ils ont sur eux. Ce n'est que depuis le début du XXI^e siècle que, grâce à l'intérêt grandissant pour ce secteur et sa signification sur le marché mondial, de plus en plus d'études et d'ouvrages portant sur la localisation de logiciels (programmes informatiques), et plus précisément celle des jeux vidéo, font leur apparition : il existe aujourd'hui de la littérature abordant les principes de la localisation de programmes informatiques, offrant également une base pour la localisation de jeux vidéo. En 2011 sort la deuxième édition d'un ouvrage sur la localisation de jeux vidéo, donnant un premier véritable aperçu du processus complet appliqué à ce domaine. « The Game Localization Handbook » de Heather Maxwell Chandler, en collaboration avec Stephanie O'Malley Deming, propose des explications détaillées des tâches à accomplir et des différentes étapes de la planification de la localisation, ainsi que plusieurs exemples concrets et études de cas. L'ouvrage est avant tout destiné à un public anglophone, mais les conseils qui s'y trouvent sont applicables à tous les pays désireux de localiser leurs jeux vidéo. Le sujet de la traduction en tant que part de la localisation est adressé plus en avant dans le travail d'Yvonne Sanz López, intitulé « Videospiele übersetzen : Probleme und Optimierung ». Les points soulevés sont pertinents et recherchés, et font de l'ouvrage un point de départ idéal pour tout traducteur souhaitant se lancer dans le domaine de la traduction des jeux vidéo.

Les livres et études sur les jeux vidéo en français sont désormais très nombreux, comme le démontre la liste disponible sur le site de l'AFJV³, l'Agence Française pour le Jeu Vidéo. Cependant, il n'existe à ce jour pas de manuel exhaustif sur la traduction des jeux vidéo en langue française, s'intéressant aux particularités de cette activité dans l'univers francophone. Pour cette raison, et à cause de mon intérêt pour les jeux vidéo et mon aspiration à participer à des localisations de qualité pour l'univers francophone, je souhaite rassembler ici les informations existant déjà sur le sujet en les combinant avec des recherches sur les pays

² Ubisoft reste tout de même le troisième développeur mondial de jeux-vidéo.

³ Visible à l'adresse suivante : www.afjv.com/livres_jeux_video.php

de la francophonie, afin de découvrir ce qui fait une bonne traduction de jeux vidéo en langue française.

À ce jour, un très grand nombre de jeux ont été localisés avec succès. Afin de comprendre les bases et les enjeux de l'activité de localisation dans ce domaine, je vais tout d'abord donner une introduction des jeux vidéo, de leur histoire et des genres existants. Ces critères permettent de comprendre la grande variété de genres existants, et la complexité présentée par les différentes normes de chaque style de jeu, tout en situant ce média dans l'histoire (chapitre 1). Ensuite, une analyse du monde francophone et de ses attentes et valeurs permettra de rendre apparentes les difficultés potentielles que peuvent rencontrer un traducteur de jeux-vidéos de langue française. Les particularités culturelles des principaux pays de la francophonie seront mises en avant, ainsi que leur relation aux jeux vidéo (chapitre 2). J'énoncerai et approfondirai par la suite une sélection de théories de traduction pouvant servir de modèle lors de telles activités, afin de découvrir les plus concluantes s'il en existe (chapitre 3). Ces théories sont principalement connues et utilisées dans le monde germanique, elles s'appliquent pourtant à la traduction en général et peuvent être utiles pour des traducteurs de toutes langues ou cultures. Je procèderai ensuite à une analyse plus poussée de la localisation des jeux vidéo et ferai ressortir les aspects les plus importants de cette activité. Je soulignerai également l'importance de la traduction en tant que part de la localisation d'un jeu vidéo et rendrai apparents les défis à surmonter (chapitre 4). Enfin, une analyse de différents jeux vidéo et de certains aspects de leur traduction permettra de mettre en valeur les réussites et les échecs ainsi que les points forts et les points faibles, dans le but de pouvoir déceler les difficultés et points de contentieux potentiels plus rapidement, et de savoir comment les résoudre. De plus, je présenterai le vocabulaire spécifique aux jeux vidéo employé par les francophones (chapitre 5). Au terme de ce travail, il devrait être possible de dresser un bilan des pratiques de traduction des jeux vidéo dans le monde francophone, de ses particularités, des obstacles potentiels et des différentes façons de les surmonter.

1. Présentation des jeux vidéo

Avant d'aborder la spécifique liée à la francophonie, il est indispensable de définir l'objet de cette recherche : le jeu vidéo. Si aujourd'hui, presque personne n'ignore de quoi il s'agit, il est pourtant facile d'oublier d'où il vient, et ce qu'il signifie pour l'être humain ; sa raison d'être, peut-être. Une partie non négligeable de la société – certes de plus en plus minoritaire – voit encore en lui un démon, une entité qui éveille les agressions et la violence dans le joueur.

Il est donc important de démystifier le jeu vidéo afin de voir outre cette opinion populaire et de pouvoir s'intéresser à l'état actuel de son statut par rapport à la francophonie, et de voir en quoi il peut être amélioré.

1.1. Qu'est-ce qu'un jeu vidéo?

Définir ce qu'est un jeu vidéo est une tâche ardue, car il peut désigner des activités complètement différentes selon le produit : jeux de mémoire, jeux d'adresse, jeux de réflexion, jeux de simulation... Chacun offre une expérience qui lui est propre. Commençons donc par nous attarder sur la sémantique : Le mot en soi est composé de deux noms, « jeu » et « vidéo ». Le jeu vidéo est donc avant toute chose un jeu. Or au cours des années, de nombreux sociologues, philosophes et ludologues se sont efforcés à trouver des définitions du jeu et à définir quelles sont les motivations conscientes et inconscientes du joueur (voir Sanz López 2013).

L'historien néerlandais Johan Huizinga publie en 1938 une étude novatrice portant sur le jeu et intitulée « *Homo Ludens, proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur* », publiée en France en 1988 par Gallimard sous le titre « *Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu* ». Il avance que l'activité du jeu est une part importante de la société depuis les débuts de l'humanité ; que ce soient des jeux de cartes, de plateau ou de dé, sans oublier les jeux de hasard. Il définit le jeu comme suit :

« Le jeu est une action qui se déroule dans certaines limites, de lieu, de temps et de volonté, dans un ordre apparent, suivant des règles librement consenties, et hors de la sphère de l'utilité et de la nécessité matérielles. L'ambiance du jeu est celle du ravissement et de l'enthousiasme, qu'il s'agisse d'un jeu sacré, ou d'une simple fête, d'un mystère ou d'un divertissement. L'action s'accompagne de sentiments de transport et de tension et entraîne avec elle joie et détente » (voir Huizinga 1988: 217).

Dans son ouvrage, il attribue au jeu trois importantes caractéristiques. La première est celle du libre arbitre, de la liberté de jouer. Comme jouer n'est, à la base, ni une activité essentielle de la survie (telle que respirer ou manger), ni une activité « productive » (travailler pour gagner de l'argent pour pouvoir manger, etc), le joueur n'est en aucun cas forcé de jouer. On peut également dire qu'un jeu forcé n'est plus un jeu. Deuxièmement, le jeu est différent du monde réel, ce sont deux sphères séparées. Et troisièmement, Huizinga introduit l'expression « Magic circle », qui renforce cette notion de rupture entre monde réel et monde du jeu : les joueurs ont tendance à s'enfermer dans ce « cercle magique » qui isole leur jeu des règles banales du monde réel. Ce cadre est spatio-temporel : il délimite aussi bien la surface de jeu (plateau dans un jeu d'échec, terrain dans un jeu de football par exemple) que sa durée (temps d'une partie). Le début et la fin du jeu sont indiqués de façon claire, et dans ce cadre, seules les règles spécifiques au jeu en question sont valables. C'est avant tout cette notion de « Magic circle » qui est intéressante et pertinente dans le cadre du jeu vidéo (voir Sanz López 2013 et Rodriguez 2006).

De nombreux autres auteurs s'intéresseront à la question du jeu par la suite. Roger Caillois, écrivain et sociologue français, rédigera en 1958 lui aussi un essai sur la sociologie des jeux. Son livre « *Les jeux et les hommes* » aborde toutes sortes d'activités ludiques, et les classe selon les sensations procurées (voir Blachot 2011):

REPARTITION DES JEUX

	AGON — (compétition)	ALEA — (chance)	MIMICRY — (simulacre)	ILINX — (vertige)
PAIDIA ↑ vacarme agitation fou-rire	courses lutes } non réglées etc. athlétisme	pile ou face comptines	imitations enfantines jeux d'illusion poupée, panoplies masque travesti	manège « tournis » enfantin balançoire valso
cerf-volant solitaire réussites mots croisés	boxe escrime football	billard dames échecs		volador attractions foraines ski alpinisme voltige
LUDUS ↓	compétitions sportives en général	pari roulette loteries simples composées ou à report	théâtre arts du spectacle en général	
N. B. — Dans chaque colonne verticale, les jeux sont classés très approximativement dans un ordre tel que l'élément <i>paidia</i> décroisse constamment, tandis que l'élément <i>ludus</i> croît constamment.				

Image 1: Répartition des jeux par Roger Caillois (1958).

On constate que les jeux vidéo ne sont pas représentés dans ce tableau. En effet, cette forme du jeu était à cette époque encore dans son tout premier stade de développement. De plus, le jeu vidéo aurait pu être classifié dans chacune des catégories exposées selon son genre. Cependant, les catégories présentes ci-dessus ne conviendraient pas à une classification complète et exhaustive de l'éventail des genres disponibles.

Il est donc apparent que le jeu vidéo représente une classe à part dans la famille des jeux. Si de nombreux points sont partagés, il reste néanmoins une différence non négligeable : le support informatique. On en vient donc à se poser la question suivante : le jeu vidéo est-il une forme évoluée des médias classiques, de l'audio-visuel ? Ou bien des jeux « classiques » ? Ou encore, une forme mixte des deux ? La recherche en ce qui concerne les jeux vidéo étant encore très jeune, il est difficile de formuler une définition fixe, et il n'existe guère de consensus parmi les experts issus de différents domaines. Sanz López avance dans son essai sur la traduction des jeux vidéo l'explication suivante : les jeux vidéo comprennent toutes les caractéristiques propres aux jeux classiques. Il convient donc de compléter leur définition comme suit :

« Les jeux vidéo sont par conséquent une forme particulière du jeu sous forme de divertissement multimédia interactif, qui est opéré par un ordinateur et contrôlé par un clavier ou une souris (ou tout autre appareil de commande périphérique tels qu'une manette, une croix directionnelle ou un volant) et qui est affiché sur une sorte d'écran » (voir Sanz López 2013: 14).⁴

⁴ Traduction personnelle.

1.2. Histoire du jeu vidéo

Les prémices du jeu vidéo remontent aux années 50, mais il leur a fallu plusieurs dizaines d'années de développement pour arriver au succès commercial qu'ils sont aujourd'hui. Diverses découvertes et inventions techniques ont marqué la naissance du jeu vidéo. En 1951, un ingénieur américain du nom de Ralph Baer est chargé de concevoir le « meilleur téléviseur au monde » et pense à y intégrer un module de jeu. Cependant, même si l'idée n'est pas retenue par son employeur, elle reste toutefois la première évocation connue d'un futur jeu vidéo (voir National Museum of American History). Un an plus tard déjà, à l'université de Cambridge au Royaume-Uni, un étudiant réalise le premier jeu vidéo sur un ordinateur de l'époque, EDSAC. Ce jeu de morpion intitulé *OXO* se jouait contre l'intelligence artificielle de l'ordinateur (voir Winter 2013). En 1958, un physicien américain invente le prédécesseur du jeu vidéo de tennis sur un oscilloscope, qu'il nomme *Tennis for Two*. Les capacités très réduites de l'appareil permettaient tout de même à deux joueurs de s'affronter à l'aide de contrôleurs (voir Kalning 2008). Ces trois événements ne restent que les tous premiers pas en direction du jeu vidéo, mais sont tout de même significatifs, car ils posent des bases importantes pour son développement futur : la connexion à un téléviseur, l'utilisation de l'intelligence artificielle comme adversaire ainsi que l'emploi de contrôleurs externes. Il est également notable que ces événements proviennent exclusivement du monde anglo-saxon.

Au cours des années qui suivirent, de nombreux chercheurs et étudiants continuèrent à expérimenter. Au début des années 70, le prix des ordinateurs et autres appareils électroniques commençait à devenir abordable pour le grand public et la commercialisation massive des jeux vidéo débuta. En 1972, la première grande entreprise de jeux vidéo est fondée par l'ingénieur américain Nolan Bushnell : il s'agit d'Atari. Atari sort son premier jeu à succès, *Pong*, le célèbre jeu de tennis. Le jeu sort tout d'abord sous forme de borne d'arcade, le mode de jeu le plus répandu de l'époque. La même année, la première console de salon fait son apparition : l'Odyssey, basée sur les travaux de Ralph Baer. Elle ne rencontre toutefois pas le succès escompté. Toujours la même année, le premier jeu de rôle est transposé à l'ordinateur. Il s'agit d'un logiciel appelé *The Colossal Cave*, premier jeu d'aventure en mode texte (voir Adams 2013). En 1977, Atari sort sa première console de salon, connue aujourd'hui sous le nom d'Atari 2600. En 1979, la première compagnie d'éditeurs de jeux vidéo indépendante voit le jour : il s'agit d'Activision, formée par un groupe de programmeurs d'Atari mécontents. Enfin, Nintendo fait son apparition sur le marché du jeu vidéo en 1978 avec une borne d'arcade. Le célèbre jeu *Space Invaders* de la compagnie japonaise Taito sort la même année. Son succès est tel qu'il convainc des dizaines de constructeurs à rejoindre le marché des bornes d'arcade.

La forte popularité des bornes d'arcades continuera jusqu'en au krach du jeu vidéo de 1983⁵. Nintendo se fait alors une niche sur le marché, notamment avec sa licence *Donkey Kong* (en 1981), avant de sortir sa propre console de salon, la Famicom. Un an plus tard, Sega

⁵ Ce krach s'est étendu de 1983 à 1985, et est en partie dû à la concurrence des ordinateurs personnels.

sort sa concurrente, la Master System. Cependant, la Famicom, renommée NES aux Etats-Unis et en Europe, bénéficie du support de la plupart des éditeurs tiers et reste ainsi largement plus vendue. Les innovations de Nintendo et de ses titres phares tels que Mario, *Donkey Kong*, *Metroid*, *The Legend of Zelda* et *Dragon Quest* contribuent à la sortie des jeux vidéo de la crise. Enfin, en 1989, Nintendo sort la première console portable, la Game Boy.

A partir des années 90, la production de consoles et de jeux vidéo se diversifie et se complexifie encore d'avantage. Je vais ainsi seulement couvrir les événements majeurs survenus de cette période à aujourd'hui. De nombreuses entreprises tentent de s'imposer sur le marché des consoles de jeu, mais seul Sega y parvient. Sa Megadrive, sortie en 1988, connaît un succès considérable, en partie grâce à sa mascotte, Sonic le hérisson. En 1991, Nintendo sort sa nouvelle console de salon, la Super Nintendo et remporte à nouveau un immense succès. Parallèlement, les ordinateurs commencent à être très largement commercialisés et de nombreux foyers en possèdent un. Ainsi, de nombreux éditeurs se tournent vers ce nouveau support et une quantité de jeux de qualité de tous genres firent leur apparition : le premier jeu de tir en vue subjective⁶, *Wolfenstein 3D* ou le premier jeu de stratégie en temps réel⁷, *Dune II* (voir Manenti 2011). En 1994, Sony sort sa console de salon, la PlayStation, deux ans avant sa concurrente de Nintendo, la Nintendo 64. Toutes deux connaissent un fort succès. En 1996, la sortie de *Pokémon* marque une relance incroyable dans les ventes de Nintendo et de ses consoles portables. D'autres jeux cultes font leur apparition aussi bien sur console que sur ordinateur. La 3D devient un standard. En 2000, Sony sort sa PlayStation 2, qui propose également un lecteur de DVD intégré et s'impose en reine face à la GameCube de Nintendo et la Xbox de Microsoft, nouveau venu sur le marché des consoles. Les producteurs rivalisent en inventivité : Nintendo est pionnier dans de nombreux domaines avec sa console portable tactile, la 3DS, ainsi que la Wii et son détecteur de mouvement. Cela pousse ses deux grands concurrents à investir dans une technologie similaire.

Désormais, les consoles de salon sont de véritables centres multimédia aux nombreuses facettes, avec disque dur, lecteur de DVD/Blu-ray, accès à internet et plus encore. Depuis la fin des années 2000, un nouveau support s'est ajouté : les Smartphones. Si les jeux sur téléphone portable n'ont rien de nouveau, les capacités actuelles de ces appareils en ont fait la cible idéale pour les producteurs de jeux vidéo. On y trouve désormais de nombreuses adaptations d'autres jeux existants, ainsi que de nombreuses licences qui y sont spécialement dédiées. Du côté des ordinateurs personnels, la production n'est pas en reste et une grande quantité des jeux produits pour les consoles sortent aussi en version PC. Aujourd'hui, tout écran est bon à accueillir un jeu vidéo, et cette tendance ne semble pas sur le point de s'essouffler.

⁶ Terme anglais : FPS, First Person Shooter. Lorsque le jeu est à la troisième personne, on parle de TPS (Third Person Shooter).

⁷ Terme anglais: RTS, Real Time Strategy

1.3. Genres

J'aimerais à présent, avant de proposer une réflexion sur l'évolution et l'avenir de la consommation des jeux vidéo, m'attarder sur les différents genres existants et leur public cible. On appelle un genre ou type de jeu vidéo un ensemble de jeux vidéo qui ont un gameplay⁸ similaire. Il n'existe pas de normalisation des critères et la classification n'est donc pas toujours cohérente ou pertinente. Souvent, des jeux rentrent dans plusieurs catégories à la fois, et il existe un certain nombre de sous-classifications. Il faut également prendre en compte que les genres de jeux sont apparus au fur et à mesure de l'évolution des jeux vidéo, et il est probable que de nouveaux fassent leur apparition dans le futur. C'est même devenu un exercice de genre d'essayer de mixer des types de jeux auparavant bien distincts: un jeu de course mixé avec un jeu de shoot (*Wipeout*), ou bien un jeu de stratégie avec des éléments de jeu de rôle (*Warcraft 3*). Dans ce chapitre, je vais présenter les principaux genres, quelques titres représentatifs et le public cible.

1.3.1. Action

Les jeux d'actions font partie des premiers genres mis au point, et cette catégorie elle-même est très variée. Le jeu d'action met à contribution les réflexes et l'habileté du joueur, et est caractérisé par les mouvements et le temps réel. Le célèbre *Pong* de 1972 peut être considéré comme tel. Le public visé est souvent principalement de sexe masculin et jeune, adolescent ou jeune adulte. Les sous-catégories notoires sont :

Le jeu de combat, où un joueur incarne un personnage et peut faire face à un adversaire contrôlé par l'IA, ou à un autre joueur. Le but est donc de frapper son adversaire, à main nue ou avec une arme, jusqu'à réduire ses points de vie, ou PV⁹, à zéro. Souvent, il est nécessaire d'apprendre par cœur des combinaisons de touches qui représentent chacune un mouvement particulier. Des séries célèbres sont *Tekken*, *Street Fighter* ou *Mortal Kombat*.



Image 2: *Tekken*.

⁸ Cet anglicisme n'a pas d'équivalent français, à part au Canada, où on parle de « jouabilité ». Le terme désigne le ressenti du joueur lorsqu'il joue à un jeu vidéo.

⁹ Terme anglais: hit point, ou HP.

Le *beat them all*, version française du « beat them up » anglais, met en scène un personnage évoluant dans un niveau et devant affronter des vagues successives d'ennemis. Ce jeu peut être joué seul ou à plusieurs. Des titres populaires sont, en 2D, *Final Fight*, ou en 3D et par conséquent plus récents, *Devil May Cry* ou *Dynasty Warriors*.

Les *shoot them up* sont similaires aux beat them all, la différence principale réside dans la précision requise pour toucher l'ennemi. *Space Invaders* est un exemple typique.

Les jeux de tir en vue subjective (FPS) et objective (TPS) sont des types de jeux similaires, qui consistent en l'abattage d'ennemis à l'aide d'armes à distance dans un environnement en 3D. Des exemples sont *Halo*, *Half-Life* ou *Quake* pour la vue à la première personne, et *May Payne* ou *Gears of War* pour la vue à la troisième personne.

Les jeux d'infiltrations demandent au joueur de remplir des missions en mettant l'accent sur la furtivité plutôt que la confrontation directe. Les ennemis sont généralement éliminés de façon discrète, ou simplement évités. La série qui est à l'origine du genre est *Metal Gear Solid*, depuis d'autres franchises sont nées, telles que *Splinter Cell*.

Enfin, les jeux de plateformes sont un sous-genre très ancien des jeux d'action, dans lequel le joueur contrôle un personnage qui évolue dans des niveaux remplis d'obstacles qu'il doit éviter et contourner. Ces jeux existent principalement en 2D, et s'il en existe en 3D, ce n'est pas un type de jeu qui s'y prête très bien. Etant donné la domination de la 3D, les jeux de plateforme ont tendance à disparaître, même si la sortie de *New Super Mario Bros* sur DS en 2006 a remis la 2D au goût du jour (voir Leroux, 2008).

1.3.2. Aventure

Les jeux d'aventure se focalisent principalement sur l'exploration, la résolution d'énigmes et les dialogues. On peut les considérer comme des films ou bandes dessinées interactives, où tous les genres littéraires sont représentés. Ces jeux sont généralement conçus pour un joueur, et le public visé est vaste : joueurs de tous âges et des deux sexes. Les jeux de rôle peuvent être considérés comme des jeux d'aventure, mais au vu de l'importance de cette sous-catégorie, j'ai préféré la traiter comme catégorie à part entière.

Le premier jeu d'aventure inventé, *Colossal Cave Adventure*, est ce qu'on appelle un jeu d'aventure textuel. Ce type de jeu laisse beaucoup de place à l'imagination des joueurs, et donne une grande impression de liberté : le principe est de permettre au joueur de d'entrer une ligne de texte décrivant son activité face à la situation décrite dans le jeu. Il faut néanmoins que le jeu soit bien codé et prévoie assez d'activités possibles, sans quoi les actions ne sont pas reconnues. Aujourd'hui, ce type de jeu n'est plus très populaire, mais il existe toujours quelques jeux indépendants, en général accessibles gratuitement sur son navigateur internet.

Le successeur direct du jeu d'aventure textuel, ou fiction interactive, est le jeu d'aventure graphique. Le mode de jeu principal est appelé « point and clic », et sert de portemanteau pour le sous-genre. Des exemples sont les séries *Myst*, *Monkey Island*.



Image 3: *Myst*.

Le visual novel, littéralement « roman visuel », est une forme de jeu d'aventure très populaire au Japon. Les interactions du joueur sont limitées à un choix entre plusieurs réponses ou actions possibles. Les graphismes sont souvent de type manga, et représentent majoritairement des jeux à caractère érotique ou pornographique.

1.3.3. Course

Les jeux de course demandent au joueur de contrôler un véhicule. Le but est de se rendre le plus vite possible d'un point à un autre en évitant des obstacles, en restant dans un tracé de route précis et en battant des adversaires. Ce type de jeu met l'accent sur l'habileté à manier un véhicule malgré la grande vitesse, et la compétition avec l'IA ou d'autres joueurs. Avant tout populaire dans les bornes d'arcades, ce genre est maintenant largement adapté aux consoles de salon avant tout, et sans une moindre mesure, aux ordinateurs, car les manettes se prêtent en général mieux au contrôle de véhicules.

Il existe des jeux de Formule 1, de voitures classiques, de motos, de vaisseaux spatiaux, de karts. Certains jeux sont réalistes (comme *Gran Turismo* et la plupart des jeux de Formule 1), d'autres moins (*S.C.A.R.S*, avec des voitures possédant un physique d'animal). Certaines franchises ont été adaptées à des jeux de courses, notamment le toujours très populaire *Mario Kart*, qui met en scène les personnages de la série *Mario Bros*. s'affrontant dans des courses de kart.



Image 4: *Gran Turismo*.

Le public visé est principalement masculin, avec un éventail plus varié pour les jeux plus légers et les jeux basés sur des franchises connues.

1.3.4. Jeux de rôle

Le jeu vidéo de rôle, abrégé RPG (role playing game en anglais), est un genre très vaste et varié dans le domaine du jeu vidéo, et touche un public très large. Ces jeux se basent sur les règles des jeux de rôle sur table. Sous forme de jeu vidéo, les RPG se jouent en général seul, ou bien à plusieurs sur un réseau, plus couramment sur internet. Les RPG se jouant en ligne et permettant d'interagir avec d'autres joueurs partout sur le globe sont appelés des jeux de rôle massivement multijoueur, ou MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game).

Ces jeux sont caractérisés par un univers vaste que le joueur doit explorer, et suivent généralement un scénario complexe. Le héros gagne de l'expérience au cours de son aventure, que ce soit en tuant des ennemis ou en utilisant des compétences. Généralement, il part d'un niveau de puissance minimum, le niveau 1, qui augmente en fonction de l'expérience accumulée. A chaque niveau gagné, des attributs appelés « statistiques » augmentent eux aussi, de façon prédéterminée dans certains jeux, ou bien librement attribuables dans d'autres. Les statistiques de personnage classiques, telles qu'on peut les trouver dans *Donjons & Dragons*, sont les suivantes : force, dextérité, constitution, intelligence, sagesse et charisme. Ces statistiques, abrégées « stats », portent des noms différents selon le jeu, et d'autres y sont parfois ajoutées. Un autre aspect important dans l'évolution des personnages est la découverte et l'achat de nouvelles armes et armures plus performantes au cours du jeu.

Les mécanismes de jeu peuvent également être très différents, il peut s'agir de combat au tour par tour, mode très souvent employé dans les jeux de rôle japonais (par exemple, dans *Dragon Quest*, *Final Fantasy* ou même *Pokémon*). D'autres RPG, souvent occidentaux, incorporent des éléments de jeu d'action tels que le tir subjectif ou objectif, comme dans la série des *Elder Scrolls*.



Image 5: *Final Fantasy VII*.

1.3.5. Réflexion

Les jeux vidéo de réflexion, comme leur nom l'indique, sont caractérisés par la résolution d'énigmes et de casse-têtes. Certains sont de simples adaptations de jeux de réflexion sur papier, tels que le jeu d'échec, mahjong, le sudoku ou le sokoban. Les adversaires peuvent être contrôlés par l'ordinateur, ou bien il est souvent également possible de jouer à plusieurs, notamment sur internet. Il existe également sous des formes jusque-là inédites et devenues cultes sur console ou sur l'ordinateur, comme par exemple le très célèbre jeu de puzzle *Tetris*.

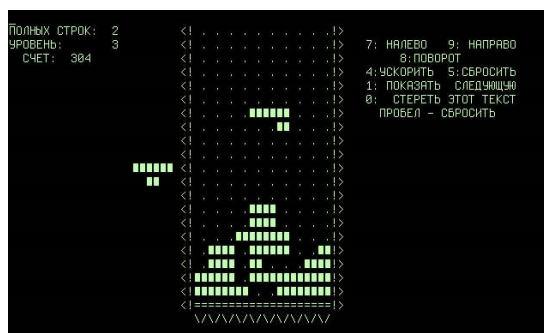


Image 6: *Tetris*.

On retrouve également des jeux de réflexion couplés à d'autres genres, par exemple le jeu d'action-réflexion (tel *Portal*), ou bien d'aventure-réflexion (*Myst*). Dans d'autres jeux, on trouve des éléments de réflexion sous forme de casse-tête et d'énigmes pour avancer à travers un niveau ou un donjon (comme dans les *Legend of Zelda*). Les jeux de réflexion sont populaires auprès d'un public très varié.

1.3.6. Rythme

Les jeux de rythme demandent au joueur de presser des boutons dans le bon ordre et selon le tempo d'un air de musique. Ce genre de jeu assez moderne a d'abord vu le jour dans les bornes d'arcade avec des jeux tels *Dance Dance Revolution*. Aujourd'hui, de tels jeux peuvent être joués à la maison entre amis, grâce aux consoles dotées de détecteurs de mouvement, ou bien de périphériques en forme d'instruments (*Guitar Hero* et *Band Hero*).



Image 7: *Guitar Hero*.

1.3.7. Simulation

Les jeux de simulation permettent au joueur de planifier et superviser différents aspects de la vie réelle. Dans un jeu tel que les *Sims*, le joueur « vit une seconde vie » sur son ordinateur, en construisant la maison de son ou ses *Sims*, la remplissant de meubles, puis en contrôlant les personnages pour remplir leur différents besoins et les faire vivre une vie similaire à la nôtre. C'est également ce que propose, à plus grande échelle et moyennant de l'argent réel, *Second Life*. Il existe également des simulateurs de parcs d'attraction ou animaliers, dont il faut gérer les revenus et l'infrastructure (*Roller Coaster Tycoon* ou *Zoo Tycoon*). On appelle aussi ces jeux des jeux de gestion. Enfin, on peut trouver des jeux de simulation de véhicule, qui sont toutefois différents des jeux de courses, car il ne s'agit pas de se faire concurrence en vitesse, mais de reproduire de manière réaliste l'expérience de la conduite d'un train, d'un poids lourd ou d'un avion.



Image 8: Les Sims.

1.3.8. Stratégie

Les jeux de stratégie sont souvent des jeux de guerre, où le joueur est à la tête d'une armée ou d'une civilisation, et doit planifier son ordre de production et ses mouvements afin de vaincre l'ennemi. Les premiers jeux de stratégie sortis fonctionnaient au tour par tour, un peu comme les jeux d'échec. Puis en 1990, le premier jeu de stratégie en temps réel (RTS) fait son apparition : *Dune II : La Bataille d'Arrakis*. Par la suite, ces jeux sont devenus extrêmement populaires et le sont toujours aujourd'hui. Actuellement, des tournois mondiaux sont régulièrement organisés pour *StarCraft 2*, un RTS futuriste de la compagnie Blizzard Entertainment. Un autre principe du RTS est la maîtrise de la macro et de la micro-gestion. La macro-gestion comprend la gestion des ressources dans leur ensemble : agrandissement de la base, création d'armée, gestion de l'économie. La micro-gestion correspond à la gestion plus précise des unités. Il s'agit donc de les déplacer dans une formation précise, de les amener à un point stratégique ou encore de les positionner de sorte à avoir une bonne vision du champ de bataille, ou d'autres endroits importants. Enfin, il existe également des jeux qui sont un croisement entre des jeux de stratégie et des jeux de gestion, telle la série des *Civilization*.

1.3.9. Sport

Les jeux de sport permettent d'incarner un athlète, réel ou fictif, dans différentes disciplines sportives. Il est également possible de jouer à des jeux d'équipe et de changer rapidement le point de vue du joueur et le personnage contrôlé au cours de la partie comme dans la série de jeux de football FIFA. Ce type de jeu est toujours très populaire aujourd'hui auprès des joueurs masculins. Certains visent cependant un public plutôt féminin, comme les jeux d'équitation. Enfin, l'arrivée de la détection de mouvement a permis de rendre les jeux de sports plus actifs, améliorant l'immersion dans le jeu.



Image 9: *FIFA 13*.

1.3.10. Conclusion

Cette liste des types de jeux vidéo n'est pas exhaustive, certains sous genres ont été omis, tels que le survival-horror, ou les jeux éducatifs. Cette énorme diversité des genres peut être comparée à des ouvrages venant de domaines complètement différents. Le vocabulaire employé, technique ou familier, le public visé, les contraintes dans la macro et la microstructure : tant de caractéristiques importantes qui doivent être prises en compte par le traducteur. Pourtant, ces différences rappellent celles présentes dans l'ensemble des textes auxquels sont confrontés les traducteurs tous les jours, et qui définissent les domaines d'expertise propre à chacun : le traducteur technique expert en textes juridiques ne sera pas le plus à même de traduire un texte littéraire. Pourtant, c'est ce qu'on attend d'un bon traducteur de jeu vidéo : qu'il soit capable de traduire un vaste ensemble de sujets différents et de niveaux de complexité. J'approfondirai cette question dans le chapitre 4.2.

1.4. Evolution et avenir de la consommation

Les jeux vidéo ont beaucoup évolué depuis leurs débuts dans les années 70. Différents genres et différentes plateformes ont vu le jour et se sont succédés, pour arriver à ceux présents aujourd'hui. Comme pour la plupart des domaines, des études de marché et les développeurs de jeux vidéo ont suivi l'évolution des demandes afin de proposer des offres appropriées. En effet, fin 2007, le marché du jeu vidéo a réalisé un chiffre d'affaire de plus de 41 milliards de dollars, une figure impressionnante qui dépasse les 33.4 milliards enregistrés par le secteur musical. De plus, ces nombres sont restés en hausse constante depuis, et une continuation de cette tendance est attendue (voir Crosignani, Ballista & Minazzi 2008).

Si le jeu vidéo était à l'origine un produit rare et cher, peu accessible et utilisé principalement par une petite part de la société, il est en quelques dizaines d'années devenu un bien de consommation extrêmement important et lucratif. Ceci est dû en partie à son évolution technologique ; il y a trente ans de cela, une simple manette pourvue d'un ou deux boutons permettait aux quelques passionnés de s'occuper pendant des heures, les yeux fixés sur des amas grossiers de pixels. Aujourd'hui, grâce aux avancées faites en matière de gameplay et de graphisme, les compagnies de jeux vidéo mettent au point des appareils capables d'offrir des images de haute qualité, proposant une interaction avec le monde virtuel bien plus diverse et poussée.

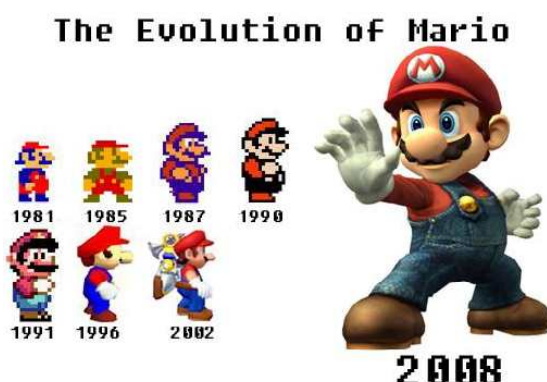


Image 10: Evolution graphique de Mario au cours des années.

Ces améliorations techniques, couplées avec une diversification des genres de plus en plus riche, a permis à l'industrie du jeu vidéo de toucher un nombre extrêmement large de joueurs. Au cours des dernières années, c'est également l'apparition et l'exploitation de nouvelles plateformes de jeu qui ont contribué à cela. L'amélioration de l'accessibilité et du jeu en commun grâce à internet a fait augmenter le nombre de joueurs de jeu en ligne de façon radicale au cours des dernières années, comme le démontre une étude récente :

« According to Online Gaming 2013, the latest report from global information company, The NPD Group, 72 percent of U.S. gamers report gaming online. This represents an increase in incidence of 5 percentage points among gamers from 2012.

Along with the rise in online gaming, there was also an increase in the number of hours spent playing games across the majority of devices surveyed. This led to an overall increase in the average number of hours played per week for gaming overall, up 9 percent, and for gaming online, up 6 percent » (voir Riley 2013).

Il n'est donc pas étonnant de constater que les genres et plateformes en hausse possèdent tous un aspect de jeu en ligne.

1.4.1. Jeux vidéo de navigateur

Aujourd'hui, internet est à la portée de chacun, ce qui rend la communication facile et instantanée. Cela se reflète dans les habitudes des consommateurs de jeux vidéo : de nombreuses études¹⁰ ont montré que la popularité des jeux en ligne est en constante augmentation. Ce mode de jeu est disponible sous un grand nombre de formats différents : les jeux de navigateur¹¹, ne nécessitant pas d'installation, sont accessibles partout très facilement. En général, il suffit simplement de créer un compte en entrant son adresse email et un mot de passe. Plus d'informations sont parfois nécessaires, telles que le nom et l'adresse postale du joueur. Selon les cas, des informations bancaires sont également requises. Ces jeux se retrouvent également, mais pas exclusivement, sur les réseaux sociaux tels que Facebook. Cette stratégie vise à toucher un plus grand nombre de consommateurs, qui souvent ne jouent pas aux jeux vidéo dans le sens traditionnel du terme. L'accès à ces jeux est en grande majorité gratuit, en contrepartie, on y trouve souvent beaucoup de banderoles publicitaires. Un autre système fréquemment employé dans de tels jeux est la diffusion de scores et activités du joueur, qui sont ainsi affichés sur son « mur ». Ces données sont affichées sur le réseau social, permettant au joueur d'exposer ses accomplissements, de se vanter auprès de ses amis et de les encourager à les rejoindre dans le jeu. Ce modèle permet au développeur de faire de la publicité pour son jeu tout en donnant au joueur la possibilité de communiquer avec d'autres personnes, c'est-à-dire d'autres clients potentiels.



Image 11: MMO par navigateur, Astérix & ses amis. Le jeu permet d'incarner un héros gaulois déterminé à reconstruire son village détruit par les romains (voir asterix-friends.com).

Ainsi, ce modèle de jeu touche un très public très varié : chaque personne ayant un contact plus ou moins régulier avec internet est un client potentiel. Les jeux étant à portée de souris, il est possible de se distraire rapidement, et de pouvoir interrompre l'activité à tout moment. Les utilisateurs de réseaux sociaux y sont encore plus exposés, que cela soit dû aux publicités quasiment omniprésentes, ou aux diffusions et invitations de leurs amis. Ici encore, l'accès au

¹⁰ De nombreuses études de marché sont régulièrement menées aux Etats-Unis et corréleront cette montée en importance du jeu vidéo en ligne.

¹¹ De l'anglais, browser games.

jeu est immédiat. Enfin, joueurs hardcore comme casual¹² sont touchés, tout en restant une forme de jeu principalement destinée aux joueurs casual.

1.4.2. MMORPG gratuits

Les MMORPG existent depuis plusieurs dizaines d'années déjà, et étaient à la base destinés à un public mature et plutôt hardcore. Depuis le succès phénoménal de *World of Warcraft*, un grand nombre de MMO ont vu le jour, mais aucun n'a su lui faire concurrence très longtemps. Le modèle économique de *World of Warcraft* est basé sur un abonnement coûtant approximativement 15€ par mois. Si son nombre d'abonnés a beaucoup chuté depuis son apogée en 2010, juste après la sortie de sa troisième extension, *Cataclysm*, il est toujours supérieur à celui de ses concurrents. Le jeu de Blizzard Entertainment occupe donc une niche qu'aucun autre n'a su tenir bien longtemps¹³.

La majorité des MMO ayant au préalable opté pour un modèle d'abonnement ont dû capituler en cours de route et se reconvertir à un modèle « F2P¹⁴ ». En revanche, dans la plupart des cas, il est possible d'acheter divers bonus. C'est là que le bât blesse : cette méthode permet dans certains cas aux joueurs d'acheter divers bonus qui peuvent potentiellement améliorer leurs performances en jeu. Or, dans un jeu multijoueur, il peut être considéré déloyal de s'approprier des avantages par ces moyens. Ainsi, le joueur qui l'emportera ne sera pas le plus doué, mais celui qui aura investi le plus d'argent. De tels jeux sont surnommés « P2W » (pay to win). Pour éviter cette tendance, ce sont généralement des bonus n'affectant pas le gameplay qui sont proposés dans les boutiques du jeu. Ceux-ci comprennent par exemple des bonus esthétiques, ou des bonus à la vitesse de gain d'expérience.

Cette reconversion est souvent signe de la perte de vitesse d'un jeu, mais est également indicateur du futur du MMORPG. D'un côté, les plus grands concurrents à *World of Warcraft* sont passés par ce changement de régime : *Lord of the Rings Online* en 2007, *Lineage II* en 2011, *Star Wars : The Old Republic* et *Aion* en 2012, et *Rift* en 2013. D'un autre côté, peu de développeurs optent encore pour un modèle d'abonnement, et lancent directement un jeu gratuit (la boîte de jeu doit être achetée, le fait de jouer en ligne est gratuit). Les deux opus de *Guild Wars* notamment ont connu un très important succès en se basant sur ce modèle.

Certaines compagnies espèrent cependant pouvoir encore s'installer sur le territoire jalousement gardé de *World of Warcraft*. Le nouvel opus de la série *Final Fantasy*, *Final Fantasy XIV*, a opté pour cette méthode. Dans une interview récente, Zenimax, le développeur d'*Elder Scrolls Online*, le futur successeur en ligne de la populaire série des *Elder Scrolls*, a annoncé que le jeu nécessiterait un abonnement de 13€ par mois. La compagnie estime que ce

¹² Ces termes viennent de l'anglais (hardcore and casual gamers) et désignent d'une part les joueurs assidus, investissant beaucoup de temps et d'argent dans leur hobby (hardcore), d'autre part les joueurs occasionnels (casual). Voir chapitre 5.3.

¹³ A la fin du deuxième trimestre de 2013, *World of Warcraft* possédait encore 7,7 million d'abonnés.

¹⁴ „Free to play“, c'est-à-dire que les joueurs peuvent y jouer gratuitement.

modèle permettrait à ses équipes de développement de pouvoir assurer un ajout de contenu et des mises à jour réguliers, ainsi qu'un meilleur support client. Même si cela est souvent correct, il semblerait qu'aujourd'hui, la majorité du public soit en faveur du modèle F2P, comme l'a démontré la très rapide et largement négative réaction qui a suivi cette annonce¹⁵. Il sera donc intéressant de voir si le modèle sera effectivement mis en place et tiendra, ou si Zenimax se pliera à la volonté du public, comme Microsoft et sa Xbox One avant lui¹⁶.

1.4.3. Les jeux sur Smartphone et tablette

Les performances des téléphones portables, ou Smartphones, comme s'appellent aujourd'hui les appareils téléphoniques capables de se connecter à internet et, à vrai dire, capables de faire à peu près tout ce qu'un ordinateur sait faire, ont tellement évolués au cours des dernières années, qu'ils se sont complètement ouverts au marché du jeu vidéo. Le simple jeu de « Snake » présent sur les premiers Nokia n'est plus qu'un lointain souvenir. Désormais, le joueur peut avoir accès au dernier cri en matière de jeu vidéo sur son téléphone mobile, et ce avec des qualités graphiques qui rivalisent avec la plupart des consoles de jeu portables. Le marché déborde maintenant de jeux développés exclusivement pour les Smartphones. Ces jeux sont en général peu coûteux, de quelques cents à quelques euros, et il suffit de se connecter à un fournisseur en ligne (iTunes Store pour Apple, ou Google Play pour Android), d'entrer ses coordonnées de carte de crédit, et de télécharger le jeu pour pouvoir y jouer après quelques dizaines de secondes. Cette façon rapide et facile d'accéder aux loisirs est très attrayante, et rares sont les possesseurs de Smartphone à ne jamais y avoir eu recours. Il existe même des applications destinées aux enfants en bas âge ou pour les animaux¹⁷. Grâce aux capacités grandissantes des Smartphones et à la baisse de leur prix, il est très probable que ce mode de jeu aie encore de beaux jours devant lui.



Image 12: Pou, jeu très populaire pour Smartphone de type tamagotchi.

¹⁵ Des centaines de messages de joueurs opposés à ce système ont été postés sur différents forums et sites de jeux vidéo.

¹⁶ Microsoft souhaitait obliger les joueurs à laisser la Kinect, la caméra détectrice de mouvements de la Xbox, allumée en permanence lors de l'utilisation de la console. Les très fortes protestations du public ont poussé la compagnie à faire marche arrière.

¹⁷ Il existe effectivement des jeux vidéo pour chats sur l'iPad. Voir <http://www.ipadgameforcats.com>.

1.4.4. Conclusion

Ces quelques exemples de jeux et modes de jeux modernes illustrent la tendance que prend le monde du jeu vidéo aujourd'hui : un accès plus rapide et plus facile aux jeux, un contact quasiment ininterrompu avec les autres par le biais d'internet. Les joueurs, de plus en plus jeunes, veulent se sentir connectés et pouvoir jouer quand ils le souhaitent, où ils le souhaitent. Et de surcroît, gratuitement, ou du moins, en payant le moins possible. C'est aussi pour cela qu'est utilisé le P2P, ou pair à pair (peer to peer en anglais), l'échange de fichiers et de données de particulier à particulier. Une grande quantité de jeux y sont téléchargeables en version piratée, malgré les mesures anti-piratages les plus modernes entreprises par les compagnies d'édition de jeux. D'autres plateformes légales telles que Steam ont su tirer profit du besoin d'interactivité et de sens de la communauté des joueurs, ainsi que de la réticence grandissante à investir beaucoup d'argent dans les jeux : la plateforme propose un accès à une grande communauté de joueurs, à des forums et des salles de chat, ainsi que la possibilité de jouer facilement avec des amis. Elle permet d'acheter un très grand nombre de jeux de tous éditeurs, et offre régulièrement d'importantes réductions sur toutes sortes de jeux (réductions allant jusqu'à 75% du prix). Ce principe de « Cloud games », ou « jeu à la demande », permet au joueur d'être connecté en permanence à internet et à avoir accès à un catalogue de jeux vidéo, qu'il peut acheter à tout moment et télécharger. La plupart de ces jeux ont accès au « cloud », c'est-à-dire que la progression dans le jeu est enregistrée en ligne, et le joueur peut y accéder à partir de n'importe quelle machine sur laquelle le jeu est installé, du moment qu'il se connecte à son compte (voir snjv.org).

Cette tendance à la dématérialisation est confirmée par de nombreuses études, notamment sur les marchés francophones : le communiqué de presse de janvier 2013 de la SIEA (Swiss Interactive Entertainment Association) indique que 41% des Suisses et 58% des Français ont joué à un jeu vidéo au cours de l'année 2012, les qualifiant de « gamers¹⁸ ». Parmi ceux-ci, 72% jouent sur un appareil mobile, et 89% jouent en ligne. De plus, environ la moitié des achats de jeux vidéo concernent un jeu mobile ou en ligne. Plus loin, l'étude offre des chiffres en baisse pour la vente physique de jeux (voir SIEA). Outre la dématérialisation des jeux, la crise économique et l'augmentation du piratage et du téléchargement illégal jouent certainement un rôle dans cette baisse.

2. La francophonie

Comme il l'a été mentionné plus haut, l'objectif de ce mémoire est d'analyser les méthodes de traduction dans le monde francophone. Afin d'y parvenir, il est indispensable de s'intéresser aux pays concernés et à leur position vis-à-vis de la langue française, de la traduction, de la culture et bien entendu, des jeux vidéo. Je vais avant tout présenter brièvement l'organisation de la Francophonie et l'Académie française, puis me concentrer sur les pays concernés et les

¹⁸ Terme anglais employé couramment dans le langage du jeu vidéo signifiant « joueur ».

principaux acteurs : les pays dont la langue officielle est le français, et qui produisent la plus grande part des traductions en langue française. J'élaborerai ensuite sur l'aspect culturel partagé par les pays de la francophonie.

Cela me permettra de donner un aperçu de la tradition de la traduction dans ce paysage culturel et linguistique, avant de m'attarder sur la position qu'ont pris les pays de la francophonie face aux jeux vidéo en soi¹⁹.

2.1. Présentation

Le terme francophonie est dérivé de l'adjectif francophone, lui-même venant du mot France. C'est après la Seconde Guerre mondiale, qu'on entendit pour la première fois parler d'une « conscience francophone ». En 1962, les mots « francophone » et « francophonie » furent admis dans le Petit Larousse et remplacent l'expression « francité ». La francophonie représente donc la « collectivité constituée par les peuples parlant le français » (voir Tétu 1992 :47). Il faut en outre faire la différence entre francophonie et Francophonie :

« FRANCOFONIE, n. f

XXe siècle. Dérivé de francophone.

☆1. Le fait de parler français. Les défenseurs de la francophonie.

☆2. L'ensemble des populations dont le français est la langue naturelle, officielle ou d'usage ; l'ensemble des individus pour qui le français est langue principale ou seconde. Le caractère mondial de la francophonie.

☆3. Avec une majuscule. Nom par lequel on désigne couramment, par abréviation, la Conférence des pays ayant le français en partage, et les diverses institutions qui s'y rattachent. Un État membre de la Francophonie » (voir Dictionnaire de l'Académie française 9^e édition 2013).

Dans ce mémoire, il sera en règle générale fait mention de la francophonie²⁰, donc des pays où les habitants utilisent le français au quotidien en tant que langue principale, unique ou non (c'est-à-dire la France, le Québec, la Belgique et la Suisse).

2.1.1. Les institutions

Je souhaite néanmoins offrir un aperçu de l'Organisation de la Francophonie, ainsi que de l'Académie française, en tant que deux institutions très actives dans la préservation de la langue et de la culture francophone.

2.1.1.1. L'Organisation internationale de la Francophonie

L'Organisation internationale de la Francophonie (OIF) est une institution de promotion de la langue française et de certaines valeurs universelles. Elle est composée de 77 états, eux-mêmes partagés entre 57 états membres et 20 observateurs. Cela dit, un grand nombre de pays

¹⁹ La particularité de la traduction francophone des jeux vidéo ne sera prise en considération que dans les chapitres 4 et 5.

²⁰ Ou pays de la francophonie.

membres ne possèdent pas le français comme langue maternelle, mais entretiennent souvent des relations diplomatiques avec les pays francophones.

L'OIF fut fondée le 20 mars 1970, et possède un siège à Paris. La plus haute instance de l'Organisation est le Sommet de la francophonie, tenu tous les deux ans dans différentes villes francophones. L'organisation a une portée politique et offre son aide aux Etats qui le souhaitent. Sur son site officiel, les quatre grandes missions de l'OIF sont définies comme suit :

- « • Promouvoir la langue française et la diversité culturelle et linguistique
- Promouvoir la paix, la démocratie et les droits de l'Homme
- Appuyer l'éducation, la formation, l'enseignement supérieur et la recherche
- Développer la coopération au service du développement durable » (voir francophonie.org 2013)

Également présent sur le site officiel, un répertoire des médias propose une liste de différents supports médiatiques en langue française dans le monde. On y trouve les liens vers les sites internet de divers journaux, de stations de radios et de télévision francophones. A ce jour, seule l'Amérique du Nord est représentée, mais il est indiqué que l'Amérique latine devrait également figurer dans le répertoire d'ici la fin de l'année. Un lien permettant de soumettre les informations d'un média supplémentaire est aussi inclus, permettant aux visiteurs d'enrichir le recueil (voir francophonie.org 2013).

Ce répertoire souligne l'importance des médias en tant qu'acteur et promoteur d'une langue. Internet étant une technologie encore relativement jeune, il est appréciable de voir un réseau virtuel de l'information se former de la sorte. Cela mène à se demander si dans un futur proche, les jeux vidéo francophones figureront dans une liste similaire.

2.1.1.2. L'Académie française

Les débuts de l'Académie française remontent au XVI^e siècle, lorsqu'elle fut fondée en 1635 par le cardinal de Richelieu, sous Louis XIII. Cette date marque ainsi que pour la première fois en France, on accordait de l'importance aux débats entre personnes lettrées, considérant qu'elles puissent jouer un rôle dans l'avenir du pays et de la société (voir academie-francaise.fr 2013).

L'Académie française est composée de quarante membres élus par leurs pairs. L'objectif de l'institution était à l'origine de normaliser la langue française, la rendre pure, et donc d'établir des règles fixes et claires afin de la rendre compréhensible par tous. C'est dans le cadre de cette mission qu'a été élaborée la première édition du Dictionnaire de l'Académie française²¹. Cet ouvrage se démarque des dictionnaires et encyclopédies ordinaires par sa focalisation sur l'aspect grammatical et sémantique du mot, et non sur l'objet.

²¹ Actuellement, la 9^e édition est en cours d'élaboration.

« Le but du Dictionnaire de l'Académie était d'informer sur la nature grammaticale des mots, leur orthographe, leurs significations et acceptions, leurs usages syntaxiques, leurs domaines d'emploi, le niveau de langue qui en détermine lui aussi l'emploi » (voir academie-francaise.fr, 2013).

Aujourd'hui, l'Académie française veille au maintien de la langue, et influe sur les modifications et évolutions de la syntaxe. En 1996, un décret de la délégation générale à la langue française et aux langues de France (DGLFLF) mis en place un dispositif d'enrichissement de la langue française, en réaction au rapide développement des sciences et des techniques qui favorisent la langue anglaise. L'Académie française participe aux travaux des diverses commissions spécialisées où sont proposés des néologismes « franco-français » dans toutes sortes de domaines (voir academi-francaise.fr 2013). Ceux-ci peuvent être consultés en ligne sur le site FranceTerme, et leur usage devient dès lors obligatoire au sein des administrations et services publics (voir culture.gouv.fr 2013 et culture.fr/franceterme 2013). Au Canada, l'Office québécois de la langue française (OQLF) a lancé une initiative similaire (voir gdt.oqlf.gouv.qc.ca 2013). L'utilisation de ces glossaires dans le contexte des jeux vidéo est abordée au chapitre 5.

2.1.1.3. Conclusion

Depuis leur création, ces deux institutions ont grandement influencé le patrimoine linguistique francophone. Si leur champ d'action ne vise pas directement le traitement des jeux vidéo, il est cependant aisé de tirer des conclusions en se basant sur leurs activités. L'Organisation internationale de la Francophonie s'intéresse avant tout à la coopération intergouvernementale entre les pays membres. Mais elle promeut également la culture francophone, notamment par le biais des médias. Il n'y aurait donc qu'un pas à faire pour que la production de jeux vidéo française, qui comme il l'a été mentionné plus haut, n'est pas insignifiante, soit incluse. Cela permettrait l'établissement d'un meilleur réseau de contact entre les traducteurs francophones de jeux vidéo et avec les compagnies intéressées.

Dans le même ordre d'idée, l'Académie française et en particulier le dispositif d'enrichissement de la langue et la banque terminologique FranceTerme propose déjà un certain nombre de termes ayant un lien avec les jeux vidéo. Ceux-ci comprennent notamment *arrosage* pour *spamming*, *cache* ou *schéma* pour *frame*, *logement* pour *slot*, et d'autres encore (voir culture.fr/franceterme 2013). Il n'existe pas de partie entièrement dédié aux jeux vidéo, et de nombreux mots importants dans le quotidien du traducteur dans ce domaine sont omis. Cela dit, il n'est pas exclu qu'au vu de l'importance grandissante des jeux vidéo dans la société, elle ne soit ajoutée dans le futur. En revanche, un glossaire dédié aux jeux vidéo a été publié par l'OQLF et distribué en fichier PDF sur son site internet. Celui-ci sera analysé plus précisément au chapitre 5.3.

2.1.2. Pays de la francophonie

Je vais à présent m'intéresser aux pays de la francophonie, c'est-à-dire, comme l'indique la définition plus haut, les pays dont la langue naturelle, officielle ou de travail est le français. Plus précisément, on distingue les pays où le français est la langue maternelle de la majorité ou bien du moins d'une grande partie de la population (France, Belgique, Suisse, Québec pour ne citer que les plus grands pays), et ceux où elle est une langue administrative (de nombreux pays d'Afrique subsaharienne et du Maghreb). Enfin, dans de nombreux pays, la langue française est apprise par une partie importante de leur population. Bien entendu, dans les deux derniers cas, cela est souvent dû au passé colonial de la France. Plus précisément, Laure Bianchini indique dans son article sur l'usage du français au Maghreb :

« Officiellement, l'usage du français n'est mentionné dans aucune des constitutions de ces pays, la langue arabe étant la langue unique reconnue ; il n'est pas plus mentionné dans les textes de loi, sauf dans le domaine de l'éducation pour la Tunisie, qui possède des lois situant le français uniquement dans l'enseignement. Cependant, cette situation ne confirme pas ce qui est dans l'usage, la langue française ayant une longue tradition au Maghreb : elle y est présente depuis 1907 au Maroc (qui deviendra protectorat en 1912), depuis 1840 en Tunisie (qui deviendra protectorat en 1881) et depuis 1830 date du débarquement en Algérie, qui sera, quelques années plus tard, annexée à la France » (voir Bianchini 2007).

On estime que le nombre de personnes ayant une bonne maîtrise orale et écrite du français avoisine les 220 millions. Ce chiffre atteint les 900 millions en comptant les personnes possèdent un niveau élémentaire (voir Nadeau et Barlow 2011 :11). Même s'il est difficile d'effectuer un recensement précis, il semblerait que le nombre de francophones soit en légère hausse dans de nombreux pays membres de l'OIF (voir francophonie.org 2013).

Dans ce mémoire seront avant tout pris en compte les pays de la francophonie « principaux », c'est-à-dire ceux où le français est la langue maternelle de la majorité ou bien du moins d'une grande partie de la population, donc la France, le Québec, la Belgique et la Suisse, en tant que principaux consommateurs potentiels de jeux traduits en français.

2.1.3. Aspect culturel

En règle générale, la culture française et par extension, la culture francophone, est associée au romantisme éclairé du XVIII^e siècle et de l'époque des Lumières. D'un point de vue plus moderne, on associe à la France une certaine légèreté, un amour pour le bon vin et la bonne cuisine. Les exemples de particularités culturelles ne manquent pas, quel que soit le domaine.

Cependant, l'apogée de l'influence de la culture française remonte également à cette époque. Actuellement, c'est la pensée Anglo-Saxonne, menée par les États-Unis, qui se trouve largement en tête. Les principaux pays francophones sont par conséquent d'ardents défenseurs de la diversité culturelle et linguistique : en France, cela se traduit par une opposition au communautarisme et aux langues régionales et une grande promotion des biens d'origine française, notamment dans des domaines dominés par les États-Unis et l'Angleterre. Cela

comprend le monde cinématographique et musical, sans oublier, à moindre mesure, le domaine du jeu vidéo. Dans des pays comme le Canada, la Belgique et la Suisse, le français n'est pas l'unique langue maternelle et officielle, et est pour ainsi dire limitée à une partie géographique du pays. Dans de tels états, il n'est pas rare qu'une certaine rupture ait lieu au sein de la population. Ainsi, en Belgique, les relations entre la partie flamande et la partie wallonne restent tendues. En Suisse, une certaine bonne-entente distante règne entre les trois communautés, mais il n'existe pas forcément de fort sentiment d'unité. Au Canada, les relations se sont améliorées dans les dernières années, mais le Québec, plus petit et isolé entre le Canada anglophone et les États-Unis, n'est pas satisfait de la balance du pouvoir (voir Perreux 2011). Dans les anciennes colonies françaises, les avis sont souvent partagés : les couches sociales supérieures sont globalement ouvertes à la langue et à la culture française, qu'elles perçoivent comme un signe d'ouverture au monde moderne (et souvent, capitaliste) et de supériorité par rapport au reste de la population. Les étudiants préfèrent aussi souvent le français, qui peut leur ouvrir des portes hors de leur pays plus aisément. D'un autre côté, les groupes conservateurs vont avoir tendance à rejeter l'emploi du français. La question est notamment encore tendue en Algérie, un des pays ayant le plus souffert de l'occupation française (voir Bianchini 2007).

Tous ces éléments et conflits identitaires et culturels se retrouvent bien entendu dans de nombreux autres pays n'ayant rien à voir avec la francophonie. Cependant, on peut retrouver dans les efforts de préservation de la culture française une certaine volonté de vouloir prouver qu'elle est encore bien présente, malgré son déclin lors des siècles derniers.

2.2. La traduction francophone

Je vais maintenant aborder le sujet de la traduction francophone dans son ensemble. Avant cela, je vais introduire la langue française, son évolution de sa naissance à aujourd'hui. Je vais ensuite entrer plus dans le détail de l'histoire de la traduction francophone, et enfin définir les attentes et les standards auxquels elle aspire.

2.2.1. La langue française

Comme la plupart des langues modernes, le français mit plusieurs siècles à devenir une langue fixe et parlée de façon commune sur une large partie de territoire. Longtemps, le latin constituait la langue principale dans tout l'ensemble européen. Cependant, des variétés de langues régionales étaient parlées dans différentes régions. Ces langues n'avaient souvent rien en commun, et les habitants d'un village se retrouvaient dans l'incapacité de converser avec ceux d'un village voisin. La Gaule était avant tout peuplée de tribus gauloises qui parlaient des langues celtiques. L'un des premiers textes écrits en langue d'oïl²², est celui des serments de Strasbourg datant du 14 février 842, dans une langue dérivée du Bas-Latin.

Mais ceci n'est que le premier pas, et la France ne possède pas d'unité linguistique avant 1539, lorsque François Ier proclame l'ordonnance de Villers-Cotterêts qui impose le

²² C'est l'ensemble des langues romanes développées dans la partie Nord de la Gaule à partir du Latin.

français comme langue du droit et de l'administration à la place du latin. Avant cela cependant, cette jeune langue séduit déjà de nombreuses personnes à l'étranger : elle fait son apparition en Angleterre en 1066, laissant des marques profondes dans le vocabulaire anglais actuel. Au XIIe siècle, elle commence à influencer la littérature médiévale italienne. En 1250, la première traduction de la Bible en français est commandée par Saint Louis. Les premières œuvres littéraires font leur apparition et en 1464, le Catholicon²³ paraît. Il s'agit là du premier dictionnaire trilingue en langue bretonne, française et latine.

Dès lors, le français continue sa montée en importance et signification internationale. Le français s'impose en tant que langue scientifique et langue d'éducation. Enfin, au XVIIe siècle, le français remplace définitivement le latin en tant que langue internationale. Lors de l'ère des grandes conquêtes coloniales, la France apporte la langue française à de nombreux pays en Afrique et en Asie, sans oublier le Québec. Enfin, la langue conserve son statut de première langue internationale jusqu'à la fin de la Seconde guerre mondiale, lorsque l'anglais prend sa place. Le français reste malgré tout une langue importante et très parlée, comme en témoigne la très active Organisation internationale de la Francophonie.

2.2.2. Aperçu de la traduction francophone

La traduction n'est pas appelée à tort le deuxième plus ancien métier du monde. La pierre de Rosette, datant d'environ 200 avant J-C, est l'une des plus anciennes œuvres traduites qui nous soit parvenue. Il est donc naturel que le français, en tant que langue nationale d'un pays comptant longtemps parmi les plus puissants en Europe et en tant que langue de portée internationale, ait vite servi de langue de traduction. S'ajoute à cela la certaine fierté ainsi qu'une réticence à apprendre une langue autre, mal qui touche aujourd'hui principalement les anglophones.

Un ouvrage sorti l'an dernier intitulé « Histoire des traductions en langue française », le premier tome d'une série de quatre, entreprend la tâche difficile de faire un rapport des traductions en français au cours des siècles. Le premier tome se concentre sur le XIXe siècle. Il s'agit là du premier recueil en son genre en langue française.

« C'est au XIXe siècle que se répand plus largement en France l'intérêt pour les textes étrangers, le romantisme mettant à mal la suprématie du français en Europe. Tandis que la notion même de littérature étrangère acquiert reconnaissance et statut, notamment dans le monde universitaire, ce recul du gallocentrisme érige la comparaison en ressort fondamental de la réflexion critique ; il entraîne le réexamen et la remise en cause des valeurs consacrées. La traduction est donc au cœur des interrogations du siècle » (cité par Éditions Verdier 2013).

C'est donc à cette époque que la traduction francophone prend son essor en France, principalement dans le but d'enrichir le patrimoine français par des écrits étrangers. Parallèlement, les pays tels que la Suisse, la Belgique et le Canada se sont vus forcés d'entreprendre des travaux de traduction de plus grande envergure bien avant cela. Dans ces

²³ Du grec Καθολικόν, universel.

pays possédant plus d'une langue nationale officielle, il était très vite nécessaire de rédiger tous les documents officiels dans chacune des langues concernées. Tout message à portée nationale, tout produit commercialisé ; chaque aspect de la vie courante a dû être adapté. Ces pays voient donc quotidiennement un très grand transit de traductions aussi bien des autres langues nationales vers le français que dans l'autre sens.

Enfin, dans les pays issus de la colonisation, la traduction vers le français est devenue plus rare et tendrait à disparaître dans certains pays. En effet, si le français reste considéré comme la langue des élites par beaucoup, la langue maternelle du pays est partagée par toutes les classes de la société et permet donc une meilleure communication en son sein, ainsi qu'une façon de s'émanciper du passé colonial. Les ouvrages en français qu'on y trouve sont donc généralement des importations de France, plutôt que des traductions locales. La traduction du français vers la langue nationale est bien plus répandue.

2.3. Jeux vidéo et francophonie

Le jeu vidéo connaît un fort succès dans le monde entier. Qu'en est-il sur les marchés francophones, quelles sont ses particularités ? Je vais avant tout commencer par résumer l'histoire du jeu vidéo francophone sur ses principaux marchés, c'est-à-dire en France/Europe et au Québec, puis vais aborder la situation actuelle du jeu vidéo, francophone et comme non-francophone, dans les pays de la francophonie.

2.3.1. Histoire du jeu vidéo francophone

Si le jeu vidéo est né dans les années 50 et a fait ses premiers pas dans un univers anglo-saxon, puis japonais, ce n'est qu'à partir des années 80 que les compagnies francophones commencent à s'intéresser à ce marché. Le krach du jeu vidéo de 1983 touche avant tout les États-Unis, laissant la porte ouvertes aux cerveaux français, premiers francophones à s'intéresser à ce nouveau support médiatique et à vouloir se lancer dans la production de jeux vidéo. Des créateurs indépendant décident de collaborer et forment Delphine Software en 1988, pour sortir leur premier jeu, *Bio Challenge*, en 1989 sur Atari ST. Mais avant cela déjà, des compagnies célèbres voient le jour, comme Infogrames en 1983, qui a fusionné avec Atari en 2001 et pris son nom en 2009, et Ubisoft en 1986, qui est aujourd'hui le 3^e éditeur indépendant en Europe et aux États-Unis ainsi que le 3^e développeur mondial (voir ubisoftgroup.com 2013). En 1992, *Alone in the Dark* d'Infogrames révolutionne le jeu vidéo d'action et donne vie à un nouveau sous-genre, le survival horror. La même année sort *Flashbach : The quest for identity* par Delphine Software qui continue de sortir des jeux très inspirés par la science-fiction. Ce jeu reste longtemps le jeu français le plus vendu au monde avec 1,25 million d'exemplaires vendus selon le Guinness Book (voir Platon 21 2010). En 1995, Ubisoft crée un jeu, *Rayman*, dont le personnage parvient à s'imposer en tant que mascotte de la PlayStation au côté de Crash Bandicoot. Ubisoft gagne une réelle renommée mondiale. D'anciens employés de Delphine Software montent le studio de développement Amazing Studio en 1992 pour produire *Heart of Darkness* sur PlayStation, un jeu d'aventure

en 2D qui remporte un très grand succès commercial avec plus de 1,5 million de jeux vendus. Le succès des jeux vidéo français pousse Electronic Arts à s'allier à Delphine Software, tandis que d'autres sont rachetés par de plus grosses entreprises internationales (voir Platon 21, 2010).

Le début du nouveau millénaire marque le déclin des productions françaises. Cela est en partie dû aux nouveaux standards technologiques qui demandent un bien plus grand effectif, un capital de départ plus grand et de plus longues durées de développement (voir Platon 21 2010). Le jeu vidéo devient un produit de masse. Delphine Software ferme en 2004. Aujourd'hui, peu de studios français connaissent un véritable succès mondial. Pourtant, Quantic Dream est l'un d'entre eux, et propose des jeux à ambiance science-fiction et fantastique, pour une public mature, tel que *Fahrenheit* en 2005 sur Xbox et PS2. En 2010, le studio sort *Heavy Rain* sur PS3, un jeu à la production monstrueuse qui se vend à un million d'exemplaire en cinq semaines (voir Platon 21, 2010).

Aujourd'hui, la production de jeux vidéo française n'est plus l'activité à succès qu'elle était. Malgré tout, de petites perles arrivent sur le marché et se créent une place. De son côté, Ubisoft vit toujours, entre autres grâce à son inépuisable mascotte, Rayman. Paul Cuisset, ancien vice-président de Delphine Software, donne son avis sur le jeu vidéo actuel :

« On a eu la chance de connaître l'époque où l'on pouvait concevoir et fabriquer un jeu tout seul. C'était génial parce que rien n'était impossible. Les jeux de l'époque avaient une qualité qu'on retrouve de moins en moins aujourd'hui : la sincérité. Aujourd'hui, ce sont souvent les commerciaux les véritables game designers » (cité par Platon 21 2010).

Au Québec, l'industrie du multimédia et de l'animation 3D se développe un peu plus tard. MegaToon, une compagnie québécoise, décide en 1991 de créer le premier dessin animé interactif au monde, et son succès mène à sa fusion en 1996 avec une autre compagnie pour former Behaviour Interactive, qui crée le premier jeu québécois pour la Playstation. Dans les années qui suivent, d'autres compagnies voient le jour. Ubisoft, déjà très actif, s'implante à Montréal en 1997, et y connaît un très grand succès : son premier titre à portée mondiale sort en 2002, il s'agit du jeu d'infiltration *Tom Clancy's Splinter Cell*. Un an plus tard, Electronic Arts est également attiré à Montréal. L'industrie du jeu vidéo continue de s'étendre, et emploie aujourd'hui plus de 3500 personnes dans pas moins de 70 entreprises différentes au Québec, dans toutes sortes de domaines (voir macarriereenjeux.com 2013).

Du côté de la Belgique, l'intérêt pour la création de jeux vidéo est venu tardivement. Le plus grand studio actuel, Larian Studios, est fondé en 1996 et se spécialise dans les jeux de rôle et les jeux éducatifs. Après quelques tentatives peu fructueuses, le studio se lance dans le développement d'un nouveau projet, un RPG qui voit le jour en 2002 sous le nom de *Divine Divinity*. Deux ans plus tard, Ubisoft s'intéresse au studio belge et publie l'extension du jeu, *Beyond Divinity*. Enfin, en 2009, le deuxième opus sort sur les marchés : *Divinity 2 : Ego Draconis* est le plus gros jeu jamais produit en Belgique. Entre-

temps, de petits studios voient également le jour et proposent des jeux indépendants parfois surprenants, tels *The Path* du studio Tale of Tales en 2009, ou bien les innombrables jeux pour Smartphones du studio Fishing Cactus (voir fishingcactus.com 2013).

En Suisse, l'essor de l'industrie vidéo-ludique est seulement en train de démarrer. Au vu du succès mondial de ce milieu, la Suisse commence à lancer des programmes d'appel aux créateurs locaux : le Swiss Arts Council Pro Helvetia, du Neuchâtel International Fantastic Film Festival et de la Fondation Suisa ont lancé un appel à projet le 4 septembre 2012, intitulé « Call for project : Swiss games 2012/2013 ». Comme son nom l'indique, il s'agissait d'inviter des créateurs à faire entrer leurs projets dans un concours dans le but de gagner des subventions pour leur développement (voir imagingthefuture.ch 2013). En outre, la Suisse compte désormais plusieurs dizaines de studios et d'innombrables créateurs indépendants, avant tout dans le domaine du jeu vidéo sur réseaux sociaux et Smartphones. Certains studios, tels Everdreamsoft, parviennent également à s'imposer sur le marché japonais et européen. Pour cette compagnie romande, le marché phare est la France, car il s'agit de l'un des pays comptant le plus de joueurs en Europe (voir kmu.ch).

2.3.2. Contrôle et censure

Sur le marché francophone comme ailleurs, l'une des inquiétudes principale liée aux jeux vidéo, surtout en ce qui concerne les enfants, est traditionnellement le caractère violent de certains titres. Sur tous les marchés du jeu vidéo, des systèmes d'évaluation des jeux sont en place pour informer les consommateurs sur chaque type de jeu à l'aide de logos affichés sur les boîtiers. En Europe, c'est le PEGI, Pan European Game Information, créé en 2003, qui en est chargée.



Image 13: Pictogrammes pour la classification par âge

S'ajoutent à cela 8 logos indicateurs de contenu, pour la violence, la grossièreté du langage, la peur, le sexe, les drogues, les jeux de hasard, la discrimination et la présence d'un mode de jeu en ligne. En France, le PEGI est officiellement implanté, alors qu'en Suisse et en Belgique, les jeux sont officiellement évalués par le PEGI mais les pays ne possèdent aucune législation officielle. Au Québec, c'est également le PEGI qui se charge de l'évaluation des jeux, alors que le système américain ESRB (Entertainment Software Rating Board) est responsable du territoire canadien anglophone (voir pegi.info 2013).

Il n'est pas rare de voir les médias et les politiques dénoncer les jeux vidéo, les rendant responsables de tout acte de violence dans la vie réelle :

« Il est dramatique que cette violence règne. Elle a plusieurs raisons, plusieurs motivations et d'abord l'égarément idéologique de l'extrême-droite et celui de l'extrême-gauche. Il faut aussi rappeler l'existence de tous ces jeux hyper violents mis à la disposition des enfants qui, lorsqu'ils deviennent adultes, ont cette culture dramatique. On ne peut qu'être révolté par ce type d'action hyper violente » (voir Debré 2013).

De nombreux chercheurs et psychologues ont pourtant souvent démontré dans des études que les jeux vidéo sont rarement le facteur décisif dans de tels actes. Paradoxalement, une chercheuse canadienne parvint même à la conclusion que laisser jouer des enfants et des adolescents à des jeux multijoueur leur permettaient de mieux se rendre compte de l'importance de la collectivité et de la façon dont leurs décisions individuelles affectent le monde autour d'eux. D'autres ont d'ores et déjà vanté les mérites des jeux en ce qui concerne la dextérité et certaines facultés cognitives (voir Champeau 2013).

En France, l'association conservatrice Familles de France, qui propose toutes sortes d'événements et soutiens aux familles, est l'une des principales opposantes aux jeux vidéo, affirmant entre autres établir une corrélation entre les drogues et les jeux vidéo. Elle crée également son propre label de classification des jeux vidéo en 2006, attribué « à ceux qui ne présentent pas d'actes de violence et ne portent pas atteinte aux "bonnes mœurs" » (voir unaf.fr). Le dossier sur les jeux les plus polémiques de l'histoire présent sur le site jeuxvideo.com contient une partie nommée « Les victimes de familles de France », qui présente certains titres qui seront censurés après avoir fait face au lobbying de l'association. Malgré cela, il est rare que de tels jeux aient été définitivement retirés de la vente, et la portée de l'association se limite au territoire français, malgré des efforts pour une portée internationale²⁴.

2.3.3. Une industrie active

Le public francophone jeune est très ouvert aux biens culturels étrangers, tendance qui se manifeste aujourd'hui de plus en plus grâce à l'ouverture au monde et à internet. Les joueurs sont des habitués des séries télévisées américaines, et beaucoup sont fascinés par le glamour américain. Parallèlement, la popularité très répandue dans l'univers francophone de la bande dessinée a ouvert l'accès aux comics américains, et, dans une envergure encore plus grande, aux mangas japonais. Tous ces supports médiatiques ont aidé à ouvrir la voie aux jeux vidéo et à ces cultures étrangères. D'autres supports sont également concernés, comme la musique²⁵.

La France, en tant que pays francophone pionnier dans l'industrie vidéo-ludique, est aujourd'hui encore la première consommatrice francophone de jeux vidéo, et la deuxième consommatrice d'Europe après le Royaume-Uni. Plusieurs associations et syndicats protègent

²⁴ En 2007, Familles de France attaque Linden Lab, la société à l'origine du jeu *Second Life*. « A titre subsidiaire », une dizaine de fournisseurs d'accès à internet français sont également attaqués en justice. Finalement, Familles de France est déboutée par le tribunal de grande instance de Paris (voir Devillard 2007 et Rees 2007).

²⁵ La musique pop et rock américaine connaît depuis de nombreuses années un immense succès partout dans le monde ; son équivalent oriental est également en hausse depuis quelques temps, notamment avec des hits internationaux tels que « Gangnam Style » du chanteur Sud-Coréen Psy.

les droits des joueurs et les représentent, notamment le SNJV, le Syndicat National du Jeu Vidéo, et l'AFJV, l'Agence Française pour le Jeu Vidéo. Le SNJV est créé en 2008 et rassemble les entreprises de production de jeux vidéo, les créateurs et éditeurs indépendants et autres entreprises qui contribuent régulièrement au domaine, ainsi que les associations ayant un lien avec le développement du marché du jeu vidéo. Ses buts sont aussi bien de défendre les intérêts de ce milieu, que de promouvoir la production française et de communiquer avec l'extérieur. Le site internet du SNJV, www.snjv.org, propose également des dossiers divers sur le jeu vidéo français, des études de marché et des statistiques, ainsi que des offres d'emploi. Le SNJV fait part de la situation changeante actuelle qui affecte la France aussi bien que la plupart des autres pays, le processus de dématérialisation des jeux, avec la multiplication des jeux pour Smartphones, des portails de vente tels Steam, des jeux en Free to Play (voir snjv.org). L'AFJV agit quant à lui plutôt en tant que portail d'informations professionnelles pour les industries du jeu vidéo, et propose un grand nombre d'études et d'analyses de marché.

La compagnie Bons-de-réduction.com a publié une infographie nommée « la guerre des consoles²⁶ », qui propose une analyse du marché du jeu vidéo français en 2012. Selon cette étude, l'industrie du jeu vidéo représente en 2012 22% de l'industrie ludique française, avec un chiffre d'affaire estimé à 3,3 milliards d'euros pour la fin 2012²⁷. La France est toujours en deuxième place sur le marché européen, derrière le Royaume-Uni et devant l'Allemagne. Elle est également le 7^e pays producteur de jeux vidéo dans le monde. L'analyse propose aussi des explications pour la récente baisse du marché traditionnel, comme le coût élevé des consoles et des jeux sur plateformes, la déception des joueurs vis-à-vis de certains titres, et l'utilisation plus importante de jeux dématérialisés et de supports mobiles types Smartphones. Mais il est estimé que le marché remontera avec l'apparition de nouvelles consoles et la progression du jeu dématérialisé, qui devrait atteindre 50% du chiffre d'affaires d'ici 2015. Les statistiques concernant les joueurs correspondent également à ce que montrent d'autres études actuelles : près de 50% de la population joue aux jeux vidéo, et un joueur sur deux est une femme. L'âge moyen du joueur français est de 34 ans (voir Bons-de-Reduction.com).

Si l'on compare ces résultats avec ceux avancés par l'ISFE, l'Interactive Software Federation of Europe, on parvient à des conclusions similaires. Cette fédération, créée en 1998, représente les intérêts des compagnies de logiciels de toute l'Europe, ainsi que de compagnies de jeux vidéo non européennes, telles Nintendo ou Sega. C'est elle qui fonde la PEGI en 2003. D'après les études du marché du jeu vidéo européen de 2012, c'est en France²⁸ que se trouvent la majorité des joueurs francophones, avec 57% de la population, suivie par la Belgique et ses 53%, puis par la Suisse avec seulement 41% de joueurs. Dans ces trois pays,

²⁶ Cette infographie est visible à l'adresse suivante : <http://www.bons-de-reduction.com/presse/infographie-la-guerre-des-consoles.html> (vue en septembre 2013).

²⁷ Chiffre d'affaire d'environ 3 milliard d'euros confirmé par le SNJV dans son bilan de 2012 (voir snjv.com).

²⁸ Dans le classement de la fréquence de jeu, la France est classée 3^e en Europe.

ce sont les jeux en ligne qui sont le plus joué. On constate également qu'en France, pas loin des trois quarts de la population en ligne reconnaît les symboles PEGI concernant l'âge conseillé, contre environ la moitié seulement dans les deux autres pays francophones (voir isfe.eu).

De l'autre côté de l'Atlantique, le Canada se situe en 3^e place mondiale dans le domaine de l'industrie du jeu vidéo en 2011, selon des données publiées par l'ESAC, l'Entertainment Software Association of Canada (voir Michelin 2011). Ce succès est attribué au soutien public important au niveau provincial et fédéral, ainsi qu'à la formation professionnelle de haut niveau. L'étude insiste sur le fait que des jeux d'éditeurs français ou nord-américains à capitaux français figurent en tête des ventes de 2010/2011, tels Activision et Ubisoft. Contrairement à ses homologues européens, le marché québécois est encore très focalisé sur la production de jeux vidéo dits traditionnels, c'est-à-dire de jeux de console. Cela dit, la production de jeux en ligne, de jeux pour réseaux sociaux, pour Smartphones et en « cloud » font leur apparition. Les compagnies diversifient, mais ont encore de gros investissements dans les supports classiques. Le Québec est le siège le plus actif et comprenant les plus importantes entreprises au Canada, réunissant 70% d'entre elles et plus de la moitié des emplois. L'auteur souligne également qu'un très grand nombre d'entreprises étrangères sont installées en raison de son régime fiscal favorable, mais que cela devrait changer au cours des années à venir (voir Michelin 2011). Dans son étude de 2012, l'ESAC indique que le nombre de joueurs s'élève à 58% au Canada, avec une part presque égale d'hommes et de femmes (54% contre 46%), et l'âge moyen est de 31 ans (voir ESAC 2012).

Ainsi, le profil des joueurs francophones²⁹ est plutôt similaire, avant tout entre le Québec et la France, qui s'imposent en tant que pays très importants aussi bien dans la production de jeu vidéo que dans la consommation. La Belgique et la Suisse sont en retard au niveau de la production, mais s'intéressent de plus en plus aux nouvelles plateformes de jeu telles que les Smartphones et les réseaux sociaux. Il semblerait que la Suisse possède le moins de joueurs de tous les pays de la francophonie pris en compte ; ce qui pourrait s'expliquer par sa politique et ses mœurs plus conservatrices et réservées sur le plan international.

Enfin, je souhaite adresser rapidement ici le cas des jeux vidéo dans les pays du Maghreb. Comme nous l'avons vu plus haut, la langue française est très présente dans le quotidien des habitants du Maroc, d'Algérie et de Tunisie, surtout chez les jeunes et dans les classes plus aisées. Dans ces pays, une partie des médias est en français et une autre en arabe, et la quasi-totalité des produits culturels étrangers se retrouvent avant tout sur le marché noir, en version piratée. Les jeux vidéo ne font pas exception. Si les magasins spécialisés dans les jeux vidéo et les grands magasins tels la Fnac font peu à peu leur apparition dans les grandes villes, il n'en reste pas moins que beaucoup préfèrent acheter leurs consoles et jeux (tout comme les films et CDs) chez les revendeurs pirates, qui proposent des prix beaucoup plus

²⁹ Les études de l'ESAC n'offrent pas de statistiques distinctes pour les joueurs du Québec et du Canada anglophone, je pars donc du principe que les données ne changeraient que peu en ce qui concerne le profil joueur.

bas. L'importance du piratage est telle qu'elle freine l'implantation de filiales compagnies de jeux vidéo dans ces pays, et l'émergence d'un réel marché qui serait intéressant pour la localisation. Toujours est-il que les jeux vidéo trouvés dans les pays du Maghreb, que cela soit sur le marché noir ou dans des magasins légaux, sont exclusivement les versions françaises importées. Les particularités culturelles de ces pays ne sont donc pas prises en compte, il est tout au plus possible que les traducteurs aient considérés la population issue de l'immigration maghrébine en France. Cela dit, Ubisoft possède depuis 1999 une filiale de développement à Casablanca, ce qui semble indiquer l'ouverture progressive du Maghreb aux jeux vidéo et pourrait donner lieu à l'implantation de plus de studios dans le futur.

2.4. Conclusion

La francophonie, l'ensemble des pays dont l'une des langues officielles ou maternelles est le français, forme un ensemble varié qui pèse sur la politique, l'économie et l'industrie mondiale. Des institutions telles que l'Organisation Internationale de la Francophonie et l'Académie française veillent à la préservation des valeurs liées à la francophonies, et au bon emploi de la langue. Avec environ 220 millions de personnes ayant une bonne maîtrise orale et écrite du français, et 900 millions possédant une connaissance de base, il est indéniable que le marché francophone représente une part importante du marché mondial, et qu'il est important pour toute entreprise souhaitant s'imposer sur le marché international de s'intéresser aux particularités francophones. Ses principaux acteurs d'après le point de vue représenté dans ce mémoire sont la France, la Belgique, la Suisse et le Québec. Les trois premiers sont des pays européens possédant chacun une identité nationale forte et distincte. Si la France peut être considérée comme lieu de naissance du français et ainsi de la francophonie, elle n'en est pas l'unique défenseur. Le Québec, qui semble bien plus petit et moins puissant que son homologue anglophone, reste un ardent promoteur de la francophonie et propose de nombreuses plateformes et programmes pour les francophones.

En ce qui concerne les jeux vidéo, si l'industrie mondiale tourne principalement autour des États-Unis et du Japon, les pays de la francophonie ont su s'imposer aussi bien sur le plan de la production et de la publication, que sur celui de la consommation. La France a énormément participé au développement du jeu vidéo dans les années 80 et 90, et le Québec semble avoir pris le relais après cela, avec un afflux de compagnies et de talents à Montréal et ailleurs. Le joueur francophone est globalement très actif, avec des chiffres dépassant les 50% de joueurs en France et au Canada. Cela confirme donc l'importance de l'industrie du jeu vidéo sur le marché francophone, et ainsi la localisation de ces jeux pour les adapter à ce marché.

3. Théories de traduction

Les théories de traduction servent à former le cadre théorique de l'activité de traduction, donner une base au traducteur, un fil d'Ariane qu'il puisse suivre. Je vais présenter quelques théories de traduction pouvant être utiles à la traduction des jeux vidéo, les adapter aux conditions particulières de ce genre d'activité et en découvrir les spécificités.

Je vais commencer par présenter la théorie des types de textes selon Katharina Reiss, linguiste et traductologue allemande, qui stipule que l'identification des types de textes permet de trouver leur fonction plus facilement, menant ainsi à une traduction meilleure et plus adéquate. Puis, je vais m'intéresser aux deux grandes théories fonctionnelles de la traduction, qui se sont fortement inspirées de la typologie de Reiss. La première fut introduite par la traductologue finnoise Justa Holz-Mänttari, il s'agit de la théorie de l'activité traduisante (*translatorisches Handeln* en allemand). La seconde théorie, la théorie du skopos (de l'allemand « Skopostheorie », elle-même se basant sur le mot grec « skopos » signifiant but), se base sur le principe de l'activité traduisante. La théorie du skopos fut établie par le linguiste allemand Hans Vermeer, et a influencé énormément de traducteurs et linguistes au cours des dernières années, surtout dans le monde germanique. Cette théorie est avant tout intéressante pour la traduction de textes techniques, mais est également applicable aux textes littéraires.

3.1. La théorie des types de textes

Katharina Reiss évoque pour la première fois l'importance d'une définition claire du type de texte pour l'élaboration de la stratégie de traduction en 1971. A l'époque, il s'agit de la fonction dominante du langage, basée sur le modèle de Bühler : dans une situation de communication, il y a toujours un émetteur, un récepteur et un objet qui est transmis entre les deux. L'intention du message varie. En se basant sur ce modèle (appelé « Organon-Modell et datant de 1934), elle formule les trois catégories de base de sa typologie des textes. Elle y ajoute un quatrième type, qui couvre les textes possédant des éléments médiatiques, c'est-à-dire qu'au simple texte écrit s'ajoutent d'autres éléments visuels (images, vidéos), et sonores (voix, musique) (voir Reiss 1971). Le texte multimédia est le plus intéressant du point de vue de la traduction de jeux vidéo. Cela dit, sa particularité est simplement due à ces éléments supplémentaires ; or le genre du texte en soi entre forcément dans une des trois catégories de base. Pour cette raison, je partirai du principe dans ce mémoire que tous les textes apparaissant dans un jeu vidéo, quelle que soit leur forme, sont des textes multimédia en plus d'être un autre type. Pour plus de précisions sur le texte multimédia dans les jeux vidéo, voir le chapitre 4.2.1.

Il serait donc correct de dire que tous les types de textes selon Reiss sont représentés dans ce domaine. Dans son ouvrage de 1976, elle retravaille sa typologie, et la fonction du langage est remplacée par la fonction du texte. La classification est effectuée comme suit :

1971	1976	Méthode de traduction
texte dans lequel l'accent est mis sur le contenu	texte informatif	contenu correct forme acceptable
texte dans lequel l'accent est mis sur l'expression	texte expressif	contenu correct forme correspondante
texte dans lequel l'accent est mis sur l'appel	texte opératif	contenu et forme sont secondaires, le plus important est l'effet
texte présentant des éléments médiatiques	texte multimédia	forme multimédia importante

Figure 1: Classification des types de texte selon Reiss.

3.1.1. Le texte informatif

L'objectif d'un texte informatif, comme son nom l'indique, est d'apporter des informations objectives. Le style doit être neutre, clair et précis, et lors de la traduction, le contenu doit être correct, et la forme acceptable (voir Reiss 1971: 20). Dans les cas des jeux vidéo, on trouve des textes informatifs dans les modes d'emplois imprimés qui accompagnent le jeu, mais également dans le jeu lui-même. Ces éléments informatifs se retrouvent souvent sous forme d'info-bulles qui apparaissent au cours du jeu, en particulier au début, lors d'une nouvelle partie. Elles expliquent au joueur comment le jeu fonctionne ou quels sont les différentes commandes possibles (à la manette ou au clavier). Ces informations peuvent en général être désactivées si le joueur n'en a pas besoin. Elles ne font pas partie du jeu en tant qu'élément ludique, mais lui sont périphériques.

Certains jeux possèdent un mode d'emploi ou un lexique intégré. Dans le cas de jeux inclus avec Windows, tels que le démineur ou les jeux de cartes, une simple pression de la touche F1 affiche le menu d'aide du jeu. Dans *Civilization V*, un lexique (adéquatement appelé *Civilopedia*) est disponible dans le jeu, où le joueur peut trouver toutes les informations dont il a besoin concernant le gameplay ou les unités en jeu.

En périphérie du jeu, il est également important de mentionner les manuels d'utilisation (bien que les formes physiques aient tendance à disparaître, remplacées par des formes plus interactives) et les aides en ligne, qui apportent toutes sortes d'informations aux joueurs pour qu'ils puissent maîtriser le jeu.

3.1.2. Le texte expressif

Le texte expressif permet de transmettre un contenu de façon artistique et subjective. L'auteur exprime de façon consciente des sentiments, des souhaits, des valeurs qui lui sont propres, etc. C'est donc l'auteur qui est au centre du texte. L'élément important à prendre en compte lors de la traduction est la forme du langage (voir Reiss 1971: 18). La forme esthétique doit impérativement être conservée, pour que l'effet sur le lecteur dans la langue originale soit le même dans la langue du texte traduit.

Ce type de texte est particulièrement important dans la traduction de jeux vidéo. Il se retrouve dans tous les jeux où le joueur incarne un personnage qui interagit avec d'autres

personnages fictifs. Il peut s'agir des dialogues entre personnages non joueurs (PNJ)³⁰, entre des PNJ et le personnage principal (donc le joueur), qui servent à entretenir la trame de l'histoire et qui, tout comme un médium classique tel un livre, doivent retransmettre une atmosphère et des émotions. Les jeux vidéo incluent également des scènes cinématiques qui servent à rendre le jeu plus vivant. Ces scènes contiennent souvent des passages parlés avec des personnages animés, comme dans un film (ou un dessin animé), avec ou sans sous-titres. Mais selon les cas, seule une musique ou des sons peuvent être entendus, sans qu'il n'y ait de dialogue à proprement parler.

Il existe dans les jeux vidéo une forme mixte de textes expressifs et informatifs (voir Sanz López 2013). Il s'agit là de tout texte à valeur informative dans le jeu qui rapporte un contenu exclusivement fictif dans le but d'informer le joueur en tant que personnage faisant partie du monde du jeu, et non en tant que joueur extérieur. On trouve ainsi par exemple dans les dialogues de quêtes une description de l'endroit où le personnage doit se rendre. Dans un tel cas, il est important que le joueur comprenne exactement ce qui est attendu de lui (« Retrouver une bague perdue par un personnage dans une grotte »). Toutefois, pour que l'immersion dans le jeu reste intacte, la directive doit être formulée de façon originale, propre au personnage dont elle provient.

Un autre élément très important est ce qu'on appelle en anglais les « flavor texts », ou « texte atmosphérique ». Il s'agit là de textes qui donnent des informations sur le passé des personnages, sur certaines particularités que possèdent des créatures, sur des armes ou bien encore sur des régions du jeu, de sorte à ce qu'il paraisse que ces informations proviennent non du monde extérieur au jeu (le monde réel), mais bien de l'intérieur (du monde fictif). Ces textes n'ont en général aucune influence sur le gameplay, mais ajoutent une dimension de réalisme supplémentaire au jeu, pour intensifier l'immersion. Dans la série des Elder Scrolls, le joueur peut découvrir des livres disséminés à travers le monde, lesquels peuvent être lus et sont considérés comme des œuvres littéraires propres au monde du jeu. Peu d'entre eux ont une utilité particulière outre la curiosité du joueur et son envie d'en savoir plus sur le « lore » du jeu, c'est-à-dire sur l'histoire du monde fictif dans lequel il évolue et les traditions qui y existent.

3.1.3. Le texte opératif

Il n'existe que très peu de textes opératifs dans sa forme simple dans les jeux vidéo. Un texte opératif essaie d'influencer le lecteur, que ce soit à réagir de façon particulière, ou à agir. Lors de la traduction de tels textes, il faut que l'effet de l'appel présent dans le texte soit conservé (voir Reiss 1993 :22). La réaction du lecteur doit donc être la même quelle que soit la langue dans laquelle se trouve le texte. Ainsi, dans certains cas, on peut apercevoir de la publicité dans les jeux vidéo : en 2008 par exemple, Barack Obama faire inclure des bannières électorales dans le jeu de course *Burnout Paradise*.

³⁰ De l'anglais „non-player character“, ou NPC.

En revanche, il est fréquent de voir des textes opératifs incorporant des éléments expressifs dans les jeux vidéo : dans les jeux de rôle par exemple, le joueur engagera très souvent des conversations avec des PNJ. Ceux-ci s'efforceront parfois de le convaincre, de le faire agir d'une façon ou d'une autre. Cela peut être fait de manière visible ou subtile, par la menace ou en suscitant de la pitié, par exemple. Ces procédés sont mis en place dans le jeu pour mener le joueur dans des endroits où il ne serait de lui-même peut-être pas allé, afin de découvrir tout ce que le jeu a à offrir (voir Sanz López 2013).

3.2. La théorie de l'activité traduisante

Holz-Mänttari décrit une nouvelle approche de l'activité de traduction dans son livre « Translatorisches Handeln. Theorie und Methode », paru en 1984. Elle définit sa théorie comme suit :

« Durch ‚translatorisches Handeln‘ als Expertenhandlung soll ein Botschaftsträger ‚Text‘ im Verbund mit anderen Botschaftsträgern produziert werden, ein Botschaftsträger ‚Text‘, der in antizipierend zu beschreibender Rezeptionssituation zwecks kommunikativer Steuerung von Kooperation über Kulturbarrrieren hinweg seine Funktion erfüllt » (Holz-Mänttari 1986: 366).

L'activité traduisante, comme elle la qualifie, est donc considérée comme une activité professionnelle d'expert et sous-entend une série d'actions menant à la production d'un texte qui remplit ses fonctions. Afin de développer sa théorie, Holz-Mänttari introduit de nouvelles expressions : l'« activité traduisante » (translatorisches Handeln) remplace le mot plus polyvalent et moins précis de « traduction ». Le message (Botschaft) représente l'ensemble des informations transmises d'une personne à une autre dans le cadre de l'activité traduisante. Les porteurs de messages (Botschaftsträger) définissent les textes (à traduire, ou bien le résultat de la traduction) de façon plus large, ne se limitant pas aux écrits.

Ainsi, la traduction devient part entière d'une véritable situation de travail. Une systématique est alors développée et rend plus tangibles les différents facteurs de l'activité traduisante :

« Translatorisches Handeln wird in der anstehenden Theoriebildung als Produktionsprozess eines Handelnden dargestellt mit der Funktion, Botschaftsträger einer näher zu bestimmenden Art zu produzieren, die in übergeordneten Handlungsgefügen zur Steuerung von aktionalen und kommunikativen Kooperationen eingesetzt werden können » (Holz-Mänttari 1984:17).

L'activité traduisante permet donc de répondre aux questions suivantes : « Qui a besoin, quand, où et pourquoi, de traductions ? » (voir Holz-Mänttari 1984:26). Pour ce faire, nous allons à présent analyser les différentes actions.

3.2.1. Les actions

L'activité du traducteur est considérée comme une partie d'un complexe ensemble d'actions. Plusieurs « actant » y prennent part : ce sont des personnes qui agissent dans le but d'atteindre un objectif commun (voir Holz-Mänttari 1984:29). Elles entretiennent différentes relations, qui peuvent être décrites par des rôles caractéristiques. L'attribution de ces rôles sous-entend que les personnes en question possèdent un certain nombre de compétences particulières, et qu'elles acceptent d'assumer des responsabilités les uns envers les autres. Voici une liste des actants et de leurs rôles dans une telle action coopérative, ainsi que l'application à la traduction des jeux-vidéos :

Le demandeur	a besoin d'un texte traduit	Le développeur du jeu
Le mandant	commande le texte auprès du traducteur	Le service de localisation de l'entreprise, souvent de l'éditeur du jeu
Le producteur du texte d'origine	produit le texte sur lequel se base le traducteur	Le service de documentation, les écrivains du développeur
Le traducteur	produit le texte-cible	Indépendant ou membre d'une compagnie de traduction/ localisation
L'applicateur (du texte-cible)	travaille avec le texte-cible	Le service de localisation de l'entreprise
Le récepteur (du texte-cible)	reçoit le texte-cible	Les joueurs

Figure 2: Les actants et leurs rôles, selon Ortner (2003).

L'objet de l'action fait partie de l'état actuel, qui est mis en opposition avec un état prescrit (voir Holz-Mänttari 1984: 41).

La coopération est un aspect important de l'activité traduisante, comme l'indique Holz-Mänttari (1984): « Wenn ein Aktant eine Handlung oder einen Handlungskomplex nicht mehr allein bewältigt, weil er ihn nicht in allen Teilen funktional ausführen kann, entsteht der Bedarf nach Kooperation ». Les actants travaillent ensemble pour atteindre un but commun, et se coordonnent grâce à une coopération communicative.

3.2.2. La communication

La traduction est nécessaire, d'après Holz-Mänttari, lorsqu'une personne souhaitant communiquer n'est plus capable de rédiger un porteur de message (texte) pour une culture et dans une langue qui n'est pas la sienne (voir Holz-Mänttari 1984: 82). Toutes sortes de porteurs de message peuvent être traduits. Ces messages contiennent des éléments propres à une culture. Ainsi, on peut dire que la traduction en tant qu'activité traduisante obtient sa fonction de la culture cible, afin de produire des porteurs de message pour un transfert de message transculturel. C'est cette barrière culturelle qui influence la création de messages. La réception de ces messages fait partie de la communication et est seulement réussie lorsque le

message et le porteur de message sont conçus de façon spécifique à la culture cible (voir Holz-Mänttari 1984: 82-83).

3.2.3. Responsabilité et action d'expert

Holz-Mänttari décrit le traducteur en tant qu'expert pour la production de porteurs de message transculturels, qui peut être inclus dans des actions communicatives par un ou des demandeurs (voir Holz-Mänttari 1986: 354). Comme tous les actants concernés par l'action communicative sont des partenaires coopératifs égaux, le traducteur est, au même titre que les autres actants, responsable pour son action : sa traduction est considérée comme sa propriété intellectuelle, ce qui signifie qu'il conserve les droits sur elle, mais en contrepartie, on attend de lui qu'il livre un bon produit, et il est responsable en cas de problème lié à son texte. Cela dit, le mandant partage une part de responsabilité : Il doit donner au traducteur toutes les informations possibles en ce qui concerne l'objectif du texte-cible et les récepteurs (voir Holz-Mänttari 1986).

Cependant, il est important de se rappeler que le mandant n'est pas un expert pour la production de texte-cible. C'est pourquoi il est impératif de communiquer et de coopérer pour que l'action soit une réussite. Holz-Mänttari appelle cette différence entre le mandant et le traducteur « la distance d'expert ». Afin de surmonter ce manque, le traducteur doit analyser les conditions de la commande de très près, pour pouvoir élucider les potentiels problèmes et incertitudes. C'est ce qu'on appelle dans ce contexte une « action d'expert » (voir Holz-Mänttari 1986). Enfin, il est également important de régulièrement acquérir et renouveler ses compétences communicatives, culturelles et sociales, afin de pouvoir imaginer et reproduire fidèlement la situation d'action du récepteur.

3.3. La théorie du skopos

Les linguistes et traductologues ont longtemps tenté de définir plus précisément ce qu'est une traduction, ainsi que ce qu'implique le procédé de traduire. Généralement parlant, on peut dire que les affirmations suivantes sont valables :

« Wir verstehen daher unter Übersetzen die Translation eines fixierten und demzufolge permanent dargebotenen bzw. beliebig oft wiederholbaren Textes in der Ausgangssprache in einen jederzeit kontrollierbaren und wiederholt korrigierbaren Text der Zielsprache.

Unter Dolmetschen verstehen wir die Translation eines einmalig (in der Regel mündlich) dargebotenen Textes der Ausgangssprache in einen nur bedingt kontrollierbaren und infolge Zeitmangels kaum korrigierbaren Text der Zielsprache » (Kade 1968: 35).

Tout comme Holz-Mänttari et Reiss, avec qui il a également collaboré, Vermeer s'est concentré sur l'approche fonctionnelle de la traduction, et a ainsi développé la théorie du skopos. Comme il s'agit d'une théorie, Vermeer décrit un ensemble de suppositions et de phénomènes présentés de façon académique, théorétique et scientifique. Il faut cependant

noter qu'une « science » est toujours spécifique à une certaine culture (voir Vermeer 1996: 3). C'est pourquoi ces suppositions ne sont pas vues comme des faits objectifs.

3.3.1. Le skopos

Le terme skopos vient du grec skopós, ce qui signifie « intention », ou en anglais : « purpose, aim, goal, finality, objective, intention ». A cet égard, la théorie du skopos est donc bien une approche fonctionnelle de la traduction (voir Vermeer 1996:4).

Le terme allemand « Skopostheorie », signifiant « théorie du skopos », a été repris par de nombreux autres traducteurs et linguistes, rendant sa définition difficile à cerner. D'après Freihoff (1992), deux définitions en particulier sont souvent mentionnées. Vermeer les énonce ainsi : le skopos est considéré soit du point de vue du mandant³¹ ou du traducteur et concerne ainsi le procédé de traduction, ou bien du point de vue du récepteur, dans quel cas il concerne le texte traduit.

Pour éviter toute confusion, il est important de séparer les deux cas de façon terminologique. Vermeer confirme ainsi que la définition correcte est la première : le skopos décrit l'intention du traducteur (voir Vermeer 1996: 5).

3.3.2. Le processus

Vermeer décrit un prototype de processus de traduction, en introduisant une terminologie typique : Le mandant a besoin d'une traduction et engage un traducteur³² pour créer le texte-cible. L'action de traduction est vue ainsi : c'est un processus introduit par un mandat et consistant d'une multitude d'instructions qui, en préparant un texte-cible à partir d'un texte-source, mène à une action commune transculturelle (voir Vermeer 1996:6).

L'approche fonctionnelle est expliquée comme suit : lorsqu'un mandant a besoin d'une traduction, il la confie à un traducteur. Le mandant a besoin de cette traduction dans un but précis. La traduction doit donc remplir son rôle dans la culture-cible le mieux possible pour le récepteur. Une bonne traduction est ainsi déterminée par le contexte du moment (voir Vermeer 1996:6).

Un texte est toujours produit pour un objectif plus ou moins direct. D'après Holz-Mänttari, le traducteur est un expert bi-culturel qui sait comment produire un texte culturellement adapté. La culture-cible et le récepteur doivent être pris en compte. Pour cela, il est particulièrement important que le traducteur et le mandant se soient mis d'accord sur le but et la stratégie de la traduction, c'est-à-dire le skopos du texte. Il est conseillé de le définir clairement, afin que les destinataires³³ sachent pour quel skopos le texte a été traduit. Le skopos d'un texte peut être déduit par un récepteur en analysant les caractéristiques textuelles internes et externes ainsi que les caractéristiques liées à la situation (voir Vermeer 1996: 7).

³¹ Commissioner dans la version originale.

³² La théorie du skopos s'applique également aux textes oraux, dans quel cas le traducteur est remplacé par un interprète.

³³ Les récepteurs directs et explicites d'un texte sont appelés les destinataires ; « Adressate » en allemand.

Comme il l'a été mentionné plus haut, le skopos est défini par le traducteur. De son côté, le récepteur définit la fonction du texte. La fonction dépend de plusieurs facteurs, tels que l'arrière-plan socio-culturel du récepteur. Il est donc tout à fait possible que la fonction et le skopos prévu soient incompatibles. C'est pourquoi Vermeer fait la différence entre le skopos, l'intention et la fonction (voir Vermeer 1996:8). L'intention peut aussi bien être consciente qu'inconsciente. Elle peut être attribuée au producteur du texte ou au mandant par le but de son texte, ou bien être devinée par le récepteur à partir des propriétés du texte. Vermeer rappelle également que le producteur du texte et le mandant ne sont pas forcément la même personne, ce qui arrive fréquemment dans le domaine de la traduction.

3.3.3. Les thèses

Vermeer décrit les axiomes principaux, les définitions et les suppositions sous forme de thèses. Il en présente huit : la première présuppose que chaque action possède un point de départ. Cela signifie que l'actant a une position qui définit sa façon d'agir. La deuxième thèse affirme que toute action est focalisée sur un objectif. La troisième explique que l'action jugée la plus pertinente des conditions du moment sera choisie parmi toutes celles possibles. L'actant, comme le stipule la thèse quatre, tente d'atteindre son but de la meilleure façon possible (voir Vermeer 1996:12). Les thèses ci-dessus sont ensuite appliquées à la traduction dans la cinquième thèse, et la sixième élargit sa portée à tous les types de traduction. La septième explique que lors d'une action de traduction, tous les facteurs pertinents sont pris en compte, du moment que cela est autorisé ou demandé par le skopos (voir Vermeer 1996:13).

Vermeer considère ces thèses correctes et valables de façon circulaire. En se basant sur ces thèses, la règle de base de la théorie du skopos est décrite en tant que thèse huit : « The skopos of (translational) acting determines the strategy for reaching the intended goal » (Vermeer 1996: 15).

3.4. Conclusion

Les théories de traduction ont été mises au point pour servir de base aux traducteurs, pour leur donner des outils de travail. Il est d'une importance primordiale pour un traducteur d'être capable d'expliquer et de justifier ses choix et ses stratégies dans le cas où on son employeur le lui demanderait. Comme le démontre la théorie de l'activité traduisante, le traducteur entretient une relation de responsabilité avec les autres actants prenant part à l'action. Le traducteur est responsable de sa traduction. En cas de conflit, il doit être capable de prouver que ses décisions reposent sur des théories et des réflexions justifiées.

La théorie des types de textes est une bonne base pour la traduction des jeux vidéo pour mettre au point une stratégie de départ selon le texte à traduire : lorsque le type de texte a été identifié au préalable, les lignes directrices à suivre sont claires. La difficulté vient plutôt de cette identification qui n'est pas toujours aisée dans un jeu vidéo, ce qui est dû à l'entrecouplement fréquent de plusieurs types de texte.

Le traducteur est donc un actant parmi d'autres dans une grande activité traduisante. En tant qu'actant et expert, il se doit de livrer un produit adapté au skopos du texte. La communication est donc centrale : le traducteur doit tirer au clair toute incertitude avec le mandant, dans cas-ci, avec les compagnies de jeu vidéo et les équipes de localisation. Le skopos, et donc le public cible, doivent être clairement définis. Lorsqu'il s'agit de traduire des jeux vidéo, le public cible est l'ensemble des joueurs. Plus précisément, dans le cadre de ce mémoire, les joueurs francophones. Bien souvent, l'aspect culturel va primer sur la fidélité parfaite du texte-cible par rapport au texte-source.

4. Localisation et traduction

La localisation et la traduction d'un produit sont deux processus très importants de la commercialisation d'un produit sur le marché international. Ces termes sont souvent utilisés dans le contexte de l'adaptation de logiciels, de programmes informatiques, à une nouvelle culture. La traduction dans ce domaine n'est qu'une partie de l'effort total, et un très grand nombre de personnes œuvrent à son accomplissement. Dans ce chapitre, je vais m'intéresser de plus près au processus de localisation, des jeux vidéo avant tout, avant de me focaliser sur la partie la plus importante dans le cadre de ce travail : la traduction en soi.

4.1 Qu'est-ce que la localisation?

D'un point de vue général, la localisation représente l'adaptation d'un produit et de sa documentation à la culture d'un marché étranger concret, dans le but de le commercialiser. C'est donc un processus indispensable pour toute compagnie souhaitant voir son produit s'imposer sur le marché mondial.

Le terme localisation vient du mot « local », ce qui qualifie traditionnellement une petite zone. Aujourd'hui, une « localité » représente une combinaison spécifique de langue, région et de codage de caractères. Dans la plupart des cas, on fait la différence entre le français de France (et par extension, d'Europe) avec le français canadien (voir Esselink 2000).

L'association des standards de l'industrie de localisation, LISA (Localization Industry Standards Association), qui était basée en Suisse jusqu'en 2011, a défini la localisation comme suit : « Localization involves taking a product and making it linguistically and culturally appropriate to the target locale (country/region and language) where it will be used and sold » (cité par Esselink 2000).

4.1.1. Description de quelques étapes

Le processus de localisation est donc un effort de grande envergure qui englobe une multitude de tâches. D'après Esselink (2000), un projet de localisation comprend généralement les activités suivantes :

- Gestion du projet
- Traduction et conception de software

- Traduction, conception et test d'aides en ligne ou de contenu web
- Traduction et publication assistée par ordinateur de documentation
- Traduction et assemblage de multimédias ou d'éléments de formation informatiques
- Tests de fonctionnalité du software localisé ou des applications web

Le gestionnaire (manager) du projet est à la tête de la coordination de l'ensemble de la localisation. Selon la taille du projet, le gestionnaire peut être assigné à un ou plusieurs clients ou projets. Il a un certain nombre de responsabilités, telles créer des devis et des propositions de nouveaux projets, coordonner la mise en place du projet, le planifier, surveiller les finances gérer les ressources et assurer la qualité, ainsi que gérer les changements. Cependant, beaucoup de petites compagnies ne possèdent pas de gestionnaires attitrés, et ce sont souvent des traducteurs confirmés qui assurent ce rôle en plus de la traduction.

La conception du software est prise en charge par des ingénieurs, qui évaluent et mettent en place le projet, développent le programme, le testent et soutiennent les traducteurs et le gestionnaire. Le concepteur devra donc intégrer le langage traduit dans le programme et potentiellement éditer les graphismes. Pour cela, il doit être capable d'utiliser toutes sortes de programmes informatiques, aussi bien de traitement de texte que de retouche d'image ainsi que des programmes spécifiques à la localisation.

La traduction du software est généralement la première étape dans le projet de localisation. Il est conseillé de finaliser et de tester la traduction du programme dans son intégralité avant de traduire l'aide en ligne ou le contenu web, car on y trouve bien souvent des références à des composants du software, il est donc important que la terminologie soit fixée. La traduction est donc une partie importante du procédé. Esselink (2000) souligne que la traduction dans le cadre de la localisation est plus centrée sur l'utilisation d'outils de traduction et de la technologie (CAT tools, ou outils de TAO) que la traduction « classique ». Ces programmes sont importants, car ils permettent au traducteur de rapidement mettre la main sur des parties de texte, des phrases ou des termes qu'ils ont déjà traduit au préalable et qui se répètent. Souvent, les textes à traduire ne sont pas complètement nouveaux, mais sont basés sur des versions précédentes et seuls quelques passages sont modifiés. C'est là l'intérêt des mémoires de traduction ou « translation memories » (TM): des unités de traduction sont enregistrées, aussi bien dans la langue source que dans la langue cible, et peuvent être rapidement retrouvées et insérées dans la nouvelle traduction (voir Stolze, p159). Les textes à traduire dans un software peuvent être classifiés comme suit : textes destinés à la prise en main du programme et à l'interface utilisateur, textes d'information optionnels, et ceux générés de façon automatique. Une fois ces éléments traduits, ils sont réintégrés dans le programme et forment la version localisée (voir Sanz López, 2012).

4.1.2. La notion de culture

4.1.2.1 Aperçu général

Après avoir parlé du côté technique de la localisation, j'aimerais m'intéresser de plus près à une notion devenue très importante au cours des dernières années pour les traducteurs et ainsi, pour la localisation de produits en général. Il s'agit de la notion de culture, une notion qui aujourd'hui encore est difficile à définir. Dans le journal en ligne « futura-sciences », Christophe Verdure lui voit ces trois définitions :

- « Dans son sens restreint de culture savante.

Elle désigne le développement de certaines facultés de l'esprit par des exercices intellectuels appropriés (voir dictionnaire « Le petit Robert », édition 1998).

- Dans son sens courant.

Elle évoque généralement la connaissance des œuvres de l'esprit : littérature, musique, peinture, etc. Certains estiment que la culture serait inégalement distribuée : en ce sens, certaines personnes auraient de la culture tandis que d'autres n'en auraient pas ou peu. Or, la culture est inhérente à chaque groupe humain, elle est donc chargée d'une forte connotation ethnocentriste. Ce qui constitue la culture pour un groupe humain n'est pas nécessairement le même pour un autre groupe et réciproquement.

- Dans son sens anthropologique et sociologique.

Le mot « culture » a un sens à la fois plus large et plus neutre. Il sert à désigner l'ensemble des activités, des croyances et des pratiques communes à une société ou à un groupe social particulier » (voir Verdure 2003).

On se rend donc compte que le mot culture a un sens assez large et qu'il peut signifier différentes choses à la fois. Or, le but d'une traduction est d'adapter un texte à la culture correspondant à la langue dans laquelle on l'a traduit. C'est pourquoi de nombreux linguistes et traductologues ont également avancés leurs définitions de ce terme : Heinz Göhring (1978) définit la culture du point de vue de la communication interculturelle comme suit :

« Kultur ist all das, was man wissen, beherrschen und empfinden können muß, um beurteilen zu können, wo sich Einheimische in ihren verschiedenen Rollen erwartungskonform oder abweichend verhalten, und um sich selbst in der betreffenden Gesellschaft erwartungskonform verhalten zu können, sofern man dies will und nicht etwa bereit ist, die jeweils aus erwartungswidrigem Verhalten entstehenden Konsequenzen zu tragen » (voir Göhring 1978: 10).

L'être humain crée la culture, et est influencé par la culture. La culture se manifeste sous différentes formes, des phénomènes que l'on retrouve partout dans le monde : la religion, les valeurs morales, les chiffres, les noms, les coutumes d'enterrement, les habitudes vestimentaires, casanières, alimentaires, ainsi que la langue (voir Vermeer 1986). Le traducteur doit être en mesure de reconnaître les particularités locales inhérentes à une culture pour pouvoir les retranscrire correctement dans sa traduction. Le traducteur est donc un médiateur entre les cultures. Un individu est influencé par la culture et la société dans laquelle il vit, souvent de façon complètement inconsciente. Cela lui donne une vision du monde qui a

été bâtie dans cet environnement, ce qui forme les critères avec lesquels il peut juger ce qui est « normal » pour lui, c'est-à-dire ce qui est conforme à sa culture. C'est ce qu'on appelle l'ethnocentrisme (voir Maletzke 1996).

4.1.2.2 La culture dans les jeux

Les jeux vidéo, en tant que produits issus d'une certaine culture, contiennent bien entendu énormément d'éléments propres à la culture dont ils proviennent. Ces éléments peuvent être inclus délibérément et de façon consciente, mais des éléments inconscients s'y glissent également. De plus, ces éléments peuvent aussi bien être textuels que graphiques, ou autre. Il revient au traducteur de les identifier, et de les traduire convenablement. Certains jeux peuvent servir à transmettre des informations sur une certaine culture de façon ludique, comme par exemple le dernier Tomb Raider en date, sorti en 2013 et édité par la célèbre compagnie japonaise Square Enix. Le jeu suit à nouveau les aventures de Lara Croft, une archéologue britannique. Ses aventures l'emportent cette fois-ci sur une île mystérieuse se trouvant près de l'archipel japonais. Square Enix profite donc de l'occasion pour parsemer l'île de reliques historiques que l'aventurière va pouvoir découvrir, afin d'en apprendre plus sur le passé de l'endroit et d'ajouter de la profondeur au scénario. Ces objets sont des représentations réalistes de véritables reliques, principalement asiatiques. Ainsi, le joueur apprendra à mieux connaître le passé nippon au cours de la partie. Mais la culture retrouvée dans un jeu est bien entendu souvent inventée de toutes pièces. Lorsque la trame du jeu a lieu dans un monde différent du nôtre, il est normal que les repères culturels soient altérés, justement pour plonger le joueur dans une expérience dépayssante. Cependant, malgré le caractère fictif de l'environnement inventé, des langues et décors, des us et coutumes, des races peut-être, il est rare de ne pas identifier une base culturelle réelle dans le jeu. Malgré tout, les concepteurs de jeux vidéo sont eux-mêmes des êtres humains ancrés dans un cadre socio-culturel qui leur est propre. Même en voulant consciemment créer une culture neuve, distincte de la leur, il est bien souvent impossible de s'en détacher complètement. Ainsi, le jeu *World of Warcraft* est indubitablement ancré dans la culture anglo-saxonne, se basant sur les mythes traditionnels concernant les elfes et les nains. Le jeu vidéo est donc un porteur de culture qui peut servir à sensibiliser les membres d'une autre communauté. C'est pourquoi il est important que le traducteur puisse faire la différence entre les éléments culturels à adapter, à transformer, et ceux qui doivent être laissés tels quels, afin de les apporter au public cible.

Malheureusement, comme il l'a été mentionné plus haut, la langue n'est pas le seul facteur porteur de culture dans un jeu vidéo ; les graphismes, les sons et même le gameplay, jouent également un très grand rôle. Ainsi, beaucoup de jeux sont modifiés avant d'atteindre un nouveau marché. Cela arrive souvent sous forme de modifications graphiques en Asie. En Chine, les jeux vidéo n'ont pas le droit d'afficher des images d'os nus. Ainsi, la race de morts-vivants de *World of Warcraft* n'a pas d'os saillants dans la version chinoise, ou bien le personnage de *Karthus* dans le jeu *League of Legends*, qui est un squelette, est redessiné pour qu'on n'aperçoive de lui que des yeux flamboyants sous une capuche (voir

leagueoflegends.wikia.com 2013). Au Japon, le personnage de Crash Bandicoot fut transformé pour le marché japonais : la taille de sa bouche fut réduite, pour qu'il ait l'air moins agressif, ses yeux verts devinrent noirs, et les piques sur sa tête rapetissées (voir Gavin 2011).



Image 14: Boîtier du jeu *Crash Bandicoot* dans sa version originale américaine.



Image 15: Boîtier du jeu *Crash Bandicoot* dans sa version japonaise. Les modifications graphiques sont visibles.

Toutes les musiques d'ambiances et voix furent également changées. Lors de l'adaptation de jeux vidéo japonais pour le public occidental, le rendu est généralement plus actif, voir violent. Cela est particulièrement bien illustré par la vidéo d'introduction du jeu de rôle *Nier*, publié par Square Enix. La version japonaise est une succession de clips vidéo de personnages, accompagnée par une musique puis des dialogues calmes. La version américaine contraste fortement avec cette atmosphère paisible : dès la première seconde, on peut entendre une voix féminine en plein monologue au cours duquel elle agresse verbalement une personne inconnue (voir Ashcraft 2010). Cette tendance se retrouve souvent lors de localisations de jeux japonais, et explique en partie pourquoi les jeux vidéo américains ne connaissent pas un très grand succès au Japon, où ils sont souvent jugés trop violents et réalistes. Si le marché européen a généralement moins de problèmes de censure, il arrive que certains soient tout de même modifiés pour diverses raisons. *Call of Duty : World at War* par exemple, un FPS qui reprend le thème de la deuxième guerre mondiale, a été modifié avant d'entrer sur le territoire allemand : les swastikas ont été remplacés par des croix de fer, et les représentations d'Hitler par un simple officier allemand. Ces censures ne sont cependant pas toujours très cohérentes : certaines scènes jugées trop gores aux États-Unis sont acceptables au Japon, et vice-versa, ce qui peut être dû aux politiques propres à chaque compagnie de jeux vidéo. Toujours est-il qu'elles s'efforcent d'adapter leur produit aux préférences de l'audience locale, donc de leur habitude culturelle, que ce soit du point de vue du vocabulaire, des graphismes en jeu ou du boîtier et des bandes sonores : c'est ce qu'on appelle la culturalisation d'un jeu. Il s'agit

d'analyser le jeu dans ses assumptions de base et dans le choix de son contenu, et d'évaluer leur effet dans les cultures-cible (voir Chandler & O'Malley Deming 2012). Cette étape est indispensable lors de la localisation, et son omission peut entraîner toutes sortes de conséquences néfastes pour le jeu ou son studio de développement. Pour illustrer cela, Chandler et O'Malley Deming (2012) mentionnent le cas d'un jeu de combat nommé *Kakuto Chojin* datant de 2002. Le jeu contenait dans sa version originale un court morceau chanté du Coran en langue arabe. Il avait été prévu de le retirer avant de le sortir sur le marché mondial, mais comme l'erreur ne fut repérée qu'après la production d'un grand nombre de copies du jeu, il fut décidé de les envoyer aux États-Unis, supposés « sans risque ». Cependant, l'erreur fut vite connue mondialement, et la conséquence redoutée de ce « faux-pas » ne put être évitée : l'histoire fit la une des journaux dans de nombreux pays au Moyen-Orient, et le jeu fut banni en Arabie Saoudite et dans d'autres pays musulmans. Cela démontre qu'une simple petite erreur dans la culturalisation d'un jeu peut défaire tout le travail d'un studio. De plus, cela mène en général à une mauvaise presse aussi bien pour le jeu que pour les compagnies d'édition et de développement, et dans le pire des cas comme ici, au bannissement du jeu vidéo dans certains marchés (voir Chandler & O'Malley Deming 2012). Les traducteurs, en tant que spécialistes experts en langues et en la culture des pays-cibles, jouent un très grand rôle dans la culturalisation du jeu. Il est indispensable qu'ils soient en mesure d'analyser le contenu du jeu et de détecter tout élément susceptible de causer un problème culturel sur le marché visé. Ainsi, comme Chandler et O'Malley Deming (2012) l'indiquent dans leur ouvrage, même si certains marchés sont typiquement sensibles et plus à même de ne pas accepter un contenu qui leur serait offensif, comme l'Asie et le Moyen-Orient, il est important de sensibiliser toute l'équipe de développement pour qu'ils soient conscients du matériel employé dans le jeu et de sa réception potentielle dans certains pays. Ainsi, le problème rencontré par *Kakuto Chojin* aurait pu être évité si l'équipe s'était interrogée sur la signification du passage en arabe.

Deux concepts sont mis en avant par Chandler & O'Malley Deming (2012) : la proximité conceptuelle, et l'indépendance conceptuelle. Le premier stipule simplement que plus un élément s'approche d'un concept existant, que ce soit en personne, en lieu, en temps ou en forme, plus le risque de sensibilité culturelle est élevé (voir Chandler & O'Malley Deming 2012). Il existe d'innombrables jeux basés sur des faits historiques pouvant être mal perçus par le public. Dans la série de jeux de stratégie *Command & Conquer : Red Alert*, deux camps s'opposent dans une course à la domination mondiale dans un univers parallèle au nôtre : il s'agit des Alliés (USA et pays d'Europe de l'Ouest) contre les Soviétiques (URSS). Au cours des conflits entre les deux camps, la tour Eiffel et la statue de la Liberté sont détruites, le président des États-Unis est assassiné et le mont Rushmore anéanti. Ou encore, dans la campagne japonaise du jeu d'action-stratégie *Battlestations*, le joueur doit bombarder Pearl Harbor. De tels éléments peuvent être perturbateurs dans un jeu vidéo, car ils se rattachent à un passé réel. Cependant, des événements vieux de plusieurs dizaines d'années sont

généralement moins sensibles que des événements actuels, comme le démontre le scandale autour du nouveau *Medal of Honor*. Dans la version originale du jeu parue en 2000, le scénario se passe lors de la Seconde Guerre mondiale, ce qui n'a à l'époque pas soulevé de critiques particulières. Or, le nouveau titre datant de 2010 se déroule lors de la guerre d'Afghanistan, qui est encore d'actualité. La possibilité de jouer des Talibans fut lourdement critiquée, et le jeu fut qualifié d'antipatriotique par Liam Fox, un ministre britannique (voir Le Monde.fr 2010). Cela poussa Electronic Arts, éditeur du jeu, à renommer cette faction « Opposing Force ». Le second concept, celui d'indépendance conceptuelle, stipule que certains éléments sont tellement connotés que leur apparition même hors contexte peut être offensante. Cela est par exemple le cas de la croix gammée nazie, qui est une représentation du svastika pointant vers la droite, alors qu'il est à l'origine utilisé dans la mythologie hindoue et bouddhique. Aujourd'hui, dans le monde occidental, toute représentation du svastika risque d'être interprétée comme un symbole fasciste : il est important de savoir cela lorsque ce symbole est employé dans un jeu.

4.1.2.3 La francophonie et la culture des jeux

Le public francophone est, comme je l'ai mentionné plus haut, traditionnellement plutôt conservateur en ce qui concerne la langue et la culture. Du point de vue des médias, une grande partie des médias francophones sont produits en France et exportés dans les autres grands pays francophones (le Canada étant le seul à adapter la langue). Ainsi, une enquête de l'UDA, l'union des artistes, un syndicat représentant les artistes francophones au Canada, remarque que très peu de séries d'animation pour jeunes sont produites en langue française au Québec ; elles sont principalement traduites de l'anglais, ou bien proviennent de France. Le communiqué s'achève sur la phrase suivante : « Le jeune public francophone est dépossédé de sa culture et de ses artistes et il mérite qu'on se préoccupe de cet enjeu majeur pour son avenir, l'avenir de notre culture, de nos artistes et de notre langue » (voir uda.ca 2005). Ces craintes sont généralement partagées par les pays francophones, qui luttent contre les afflux de biens culturels venant de l'étranger. Malgré cela, le public francophone jeune est très ouvert aux biens culturels étrangers, tendance qui se manifeste aujourd'hui de plus en plus grâce à l'ouverture au monde et à internet. Comme nous l'avons déjà établi au chapitre 2.3.3, les joueurs sont des habitués des séries télévisées et comics américains ainsi que des mangas japonais. Le marché francophone est partagé par les biens culturels propres à son pays, et les biens culturels étrangers. Sachant que dans les pays dont la langue maternelle est le français autres que la France, beaucoup de produits francophones sont bien souvent en réalité des biens français. Cela est peut-être moins vrai au Québec, qui a une particularité culturelle plus prononcée que des pays comme la Belgique et la Suisse³⁴, et qui est bien plus éloignée géographiquement parlant.

³⁴ Cela peut être dû aussi bien à la proximité géographique qu'aux plus grandes différences d'accent et de vocabulaire, qui en sont le résultat.

En ce qui concerne les tabous, les pays de la francophonie principaux traités dans ce mémoire sont tous des pays occidentaux démocratiques, où l'influence religieuse n'est pas excessive. En règle générale, peu de jeux sont réellement censurés, du moment qu'une classification PEGI correspondante leur est accordée. Certaines modifications sont tout de même souvent apportées, comme la réduction de sang dans de nombreux jeux. En France, seul un jeu a été retiré de la vente complètement, notamment à cause du lobbying de Familles de France : il s'agit de *Sanitarium*, un jeu d'aventure mettant en scène un thriller psychanalytique datant de 1999. Pour rassurer les parents anxieux et leur permettre de mieux comprendre les jeux vidéo, deux sites sont disponibles : PédaGoJeux (www.pedagojeux.fr) et Jeux Vidéo Info Parents (www.jeuxvideoinfoparents.fr). Ce dernier explique clairement quels sont les éléments soumis au marquage PEGI, comme la violence ou l'horreur. En Belgique, la situation est similaire. En Suisse par contre, les procédures de censure pour les jeux vidéo violents sont bien plus strictes. En 2010, la Commission des affaires juridiques du Conseil des États a voté deux motions visant à interdire tous les jeux contenant de la violence. Il semblerait cependant que l'initiative n'ait finalement pas été passée (voir Assemblée générale du parlement suisse 2008). Enfin, au Québec comme au Canada en général, la situation est également similaire, et le pays est plutôt réputé pour sa liberté d'expression. En règle générale, tous les pays mentionnés ont tendance à se fier aux marquages PEGI pour protéger les jeunes de la violence et des contenus matures.

4.1.3. Le concept d'internationalisation

Pour qu'un produit puisse avoir du succès sur le marché mondial, il est indispensable de le localiser. Mais avant de se lancer dans toute la procédure de localisation, il existe une autre étape tout aussi importante : il s'agit de l'internationalisation du produit. Il s'agit là de préparer le produit pour qu'il ait du succès sur un marché étranger. Cette étape est donc part de la production du software. L'association des standards de l'industrie de localisation, LISA, a également proposé une définition de l'internationalisation : « Internationalization is the process of generalizing a product so that it can handle multiple languages and cultural conventions without the need for re-design. Internationalization takes place at the level of program design and document development » (cite par Esselink 2000).

L'internationalisation d'un programme a deux objectifs principaux : rendre le produit fonctionnel et acceptable sur le marché international, et vérifier que le produit est localisable. Le software doit pouvoir être techniquement capable de comporter certaines fonctions, telles que les caractères internationaux, les agencements de claviers, les formats de dates et de temps ainsi que les monnaies. Les aides en ligne doivent être claires et concises, et dénuées de contenu spécifique à une culture qui ne peut être compris par des membres d'une autre culture. Enfin, l'internationalisation du produit permettra d'économiser les frais de la localisation. Par exemple, en exportant tous les composants traduisibles afin que les traducteurs y aient accès plus facilement, ou bien en utilisant des images et exemples suffisamment neutres, pouvant être employés dans diverses cultures (voir Esselink, 2000: 26).

Ce procédé très important fait aujourd'hui presque toujours partie du processus de production d'un jeu vidéo, afin que sa localisation et donc son apparition sur tous les marchés mondiaux soient effectuées plus rapidement et efficacement.

4.1.4. Aperçu de la localisation des jeux vidéo

Le jeu vidéo est un produit important sur le marché mondial : on estime que le marché génère annuellement plus de 31.6 milliards de dollars, et une étude du GIA (Gaming Intelligence Agency) prévoit que ce chiffre approche les 92 milliards en 2015 (voir Chandler & O'Malley Deming 2012). Beaucoup de jeux sortent de façon simultanée dans le monde entier. Il est donc évident que la localisation des jeux vidéo soit une activité très importante, voire indispensable pour les studios et compagnies désireuses de sortir leur jeu sur le marché mondial.

Comme pour tous les logiciels, il est important que les développeurs de jeu internationalisent leur produit, afin que la localisation soit plus rapide et moins compliquée, et donc coûte moins cher. Le code du jeu, ses propriétés et son interface utilisateur doivent être suffisamment génériques pour que leur adaptation aux différentes langues se fasse facilement : accents, formats des claviers, dates et monnaies internationales doivent être interchangeables sans nécessiter un recodage entier. Il doit également être possible d'apporter des modifications graphiques qui sont parfois requises pour un marché précis. Généralement, le code du jeu doit être capable de supporter tous les caractères et accents latins : les 26 lettres de l'alphabet latin ainsi que tous les accents situés sur ou sous ces caractères. De plus, il doit pouvoir afficher les symboles en Unicode, le standard informatique compatible avec le jeu universel de caractères (JUC). L'entrée du texte doit être possible aussi bien de la gauche vers la droite que de la droite vers la gauche. Tout cela permet une localisation dans une langue possédant un système d'écriture fondamentalement différent telle que le japonais ou le russe bien plus facile. En ce qui concerne l'interface utilisateur, il est important de prendre en compte la différence de longueur entre le texte-source et sa traduction. En effet, l'interface est composée de différentes informations, dont des fenêtres contenant du texte, ou bien des messages écrits qui s'affichent à différents endroits. Ceux-ci ne doivent pas s'entrecouper, ou bien le jeu devient brouillon et le texte illisible. Une bonne solution est l'emploi d'icônes, du moment qu'elles sont compréhensibles dans toutes les langues et dans toutes les cultures. Un exemple typique d'icône inventive et originale dans sa version d'origine qui devient incompréhensible si laissée telle quelle lors de la localisation est l'emploi d'une patte de chien pour indiquer le bouton de mise en pause du jeu : un public anglophone comprendra le symbole, basé sur l'homophonie des mots « pause » et « paws ». Il est indispensable de changer une telle icône lors de la localisation. Une solution simple et efficace serait l'emploi du symbole de contrôle média classique, les deux courts traits verticaux. Bien entendu, il est également possible de raccourcir des mots, mais c'est en général déconseillé, car cela peut rendre la lecture difficile et désagréable (voir Chandler & O'Malley Deming 2012).



Image 16: "Paws" fonctionne dans un milieu anglophone seulement.



Image 17: Le symbole international pour "pause" fonctionne dans toutes les cultures.

Le degré de localisation d'un jeu vidéo dépend de plusieurs choses, notamment du budget alloué et du profit escompté, mais aussi des attentes du public. En règle générale, les jeux prévus pour le marché mondial proposent des localisations en français, allemand et espagnol, et de plus en plus souvent en italien, car ce sont des langues importantes pour le marché européen et sud-américain. Mais de nos jours, il est également habituel de localiser les jeux en russe, chinois, japonais et coréen. La localisation complète du jeu est la plus coûteuse et la plus risquée, mais celle la plus à même de générer un grand chiffre d'affaire. Ce sont avant tout les jeux à grand budget qui sont localisés en entier. Le dernier opus de la série *Grand Theft Auto* (abrégiée *GTA*), *GTA V*, est sorti en septembre 2013 dans le monde entier de façon simultanée. Le jeu a dépassé le milliard de dollars de chiffre d'affaire 3 jours plus tard (voir Karmali 2013). Le jeu a été entièrement localisé en 11 langues (voir Rockstar Games.com 2013). En général, le travail de localisation dans chacune des langues prévues est pris en charge par des petites équipes qui coopèrent avec l'équipe de développement, pour s'assurer que tous les aspects de la localisation fonctionnent. Le travail de localisation prend du temps, c'est pourquoi il est important de commencer très tôt, afin que toutes les versions soient terminées au même moment, ou du moins sans décalage trop important. Il arrive sinon que les versions localisées sortent quelques mois après la version originale (voir Chandler & O'Malley Deming 2012).

Dans d'autres cas, la politique de localisation diffère et seule l'interface est traduite, les dialogues restent dans la langue originale et sont uniquement sous-titrés. Ceci permet d'économiser les coûts de traduction des textes parlés, d'enregistrement et d'emploi des acteurs. De plus, dans certains cas, l'animation des lèvres doit être retravaillée pour un meilleur rendu. Il arrive également que tout soit traduit sauf les noms propres, comme ce fut le cas de *World of Warcraft* pendant la première année du jeu. De telles localisations partiales sont souvent proposées sur les marchés secondaires, tels que l'Italie ou la Hollande. Alternativement, des compagnies possédant un petit budget ou bien n'étant pas encore persuadées du succès commercial de leur jeu, ou pressés par le temps peuvent adopter de telles politiques de localisation. Un autre type de localisation partielle, fréquemment utilisée sur les marchés secondaires est la localisation du boîtier et du manuel de jeu uniquement. Cette méthode est connue sous le nom de « box and docs », et permet de proposer un jeu aux joueurs d'un marché secondaire dans un boîtier traduit dans leur langue. Cela les encourage plus à acheter le jeu que si la boîte était dans une autre langue, et le manuel, également traduit, leur permet de parfaitement comprendre comment le jeu fonctionne. En revanche, le jeu reste dans sa version originale, l'expérience risque donc de ne pas être aussi immersive. Cette méthode de localisation n'est pas excessivement chère, car le code du jeu n'est pas modifié, et

de plus, toutes les versions pour les différents marchés peuvent être commercialisées rapidement et même simultanément. Il arrive également que de telles compagnies décident de ne pas localiser leur jeu du tout, et le sortent dans leur version originale sur un autre marché. Cette façon de faire est la moins risquée pour les compagnies, car elle ne nécessite pas d'efforts et d'investissements supplémentaires (voir Chandler & O'Malley Deming 2012). En revanche, le jeu en question risque de remporter un succès bien plus réduit, surtout dans les pays à forte identité culturelle.

La localisation d'un jeu vidéo comporte trois phases principales, comme le soulignent Chandler et O'Malley Deming (2012) : il s'agit de la planification, de la production et de la conclusion. Ces phases plutôt génériques comportent chacune un grand nombre d'étapes intermédiaires. Lors de la première phase, la planification, le jeu est en général lui-même toujours en cours de planification et de pré-production. Les questions à prendre en compte concernent avant tout les besoins techniques et dépendent grandement du travail d'internationalisation des développeurs : le code source sera-t-il capable de supporter l'Unicode et le formatage des différentes spécificités culturelles de la langue cible ? Quels genres de textes seront à traduire ; sous-titres, dialogues audio ? Est-il possible de changer la taille de l'interface utilisateur, de l'adapter à la longueur de la traduction si besoin est ? Des questions pragmatiques : Quel est le budget prévu pour la localisation, quel degré de localisation est souhaité, quel est le délai ? Une fois ces questions précisées, il est possible de commencer la phase de production (voir Chandler & O'Malley Deming, 2012: 11).

La production de la localisation consiste concrètement en la traduction de tous les éléments textuels, puis de leur intégration dans le code du jeu avant de tester le jeu traduit pour régler les problèmes éventuels. Cette phase est plutôt simple et les questions à se poser concerne les trois étapes exposées ci-dessus : comment extraire les textes à traduire, et le réintégrer dans le code du jeu ? Quand la localisation doit-elle être finalisée ? De plus, il faut s'assurer que les traducteurs possèdent les connaissances et compétences requises pour comprendre ce qu'ils ont à traduire, et puissent le faire correctement (voir Chandler & O'Malley Deming, 2012 11).

Enfin, la localisation du jeu en soi est finalisée et le code source du jeu a été modifié en conséquence. La phase de post-production consiste en la localisation des manuels, des boîtiers et des démos, et en la prise de contact avec les éditeurs et compagnies de marketing en vue de préparer la publicité pour le jeu.

4.2 Traduction en tant que part de la localisation des jeux vidéo

Comme je l'ai exposé dans le chapitre précédent, la traduction fait partie du processus de localisation, et peut se retrouver dans la seconde phase, celle de la production de la localisation.

4.2.1 Types de textes rencontrés

Les textes auxquels les traducteurs sont confrontés lors de la traduction de jeux vidéo sont variés, et se retrouvent sous toutes sortes de formes. On y retrouve les types de textes, définis selon Reiss, souvent de façon combinée et presque exclusivement en tant que texte multimédia. Le traducteur doit pouvoir les reconnaître et les traduire de manière appropriée. Un texte présent dans un jeu vidéo est affiché sur un écran et accompagné, en règle générale, d'images fixes ou mobiles, et de sons. Pour simplifier la détection des différents types de textes, je propose un aperçu des différentes formes sous lesquelles ils peuvent apparaître dans un jeu vidéo en me basant sur les catégories définies dans le chapitre 4.1.1. A celles-ci s'ajoute bien entendu une catégorie spécifique aux jeux vidéo, celle des textes présents en jeu, qui contribuent à l'évolution de l'action en jeu.

4.2.1.1 Textes de prise en main et UI ³⁵

Ces éléments regroupent tous les textes présents dans la structure du jeu, qui se trouvent dans les menus et sur les boutons et listes déroulantes de l'interface utilisateur. Le menu est une partie intégrante d'un jeu vidéo : il permet au joueur d'accéder à diverses options, de démarrer une partie, et de la sauvegarder. Selon les jeux, deux sortes de menus sont distinguables : le menu de démarrage, qui permet principalement de lancer une partie, et le menu en jeu, qui donne accès aux différentes options. Les menus peuvent avoir différents aspects : les plus basiques se retrouvent sous forme de simple menu déroulant, comme pour les jeux Windows tels le Solitaire :



Image 18: Menu déroulant du jeu Solitaire.

Les jeux plus anciens ont également un menu traditionnellement épuré, qui ne laisse que peu de liberté de configuration au joueur. Ainsi, *The Elder Scrolls : Arena*, sorti en 1994, propose le menu suivant lorsque le jeu se lance :

³⁵ Abréviation anglaise de « user interface », correspondant à l'interface utilisateur.



Image 19: Menu de démarrage de *The Elder Scrolls: Arena*.

Les seules actions possibles sont de charger une partie sauvegardée, de commencer une nouvelle partie, ou de quitter le jeu. Cela n'est généralement pas problématique lorsqu'il s'agit du menu de lancement, car c'est là l'une de ses uniques utilités : lancer le jeu. Le joueur n'a donc pas envie de perdre de temps. Aujourd'hui, si l'aspect de la plupart des menus va de pair avec les améliorations graphiques qu'ont connu les jeux vidéo au cours des dernières années, le menu de lancement est souvent similaire à celui d'*Arena*, avec en général l'ajout de la possibilité de changer la configuration du jeu, ou bien d'accéder à des contenus téléchargeables, à un mode multijoueur, à des extras divers (galeries de personnages, vidéos).

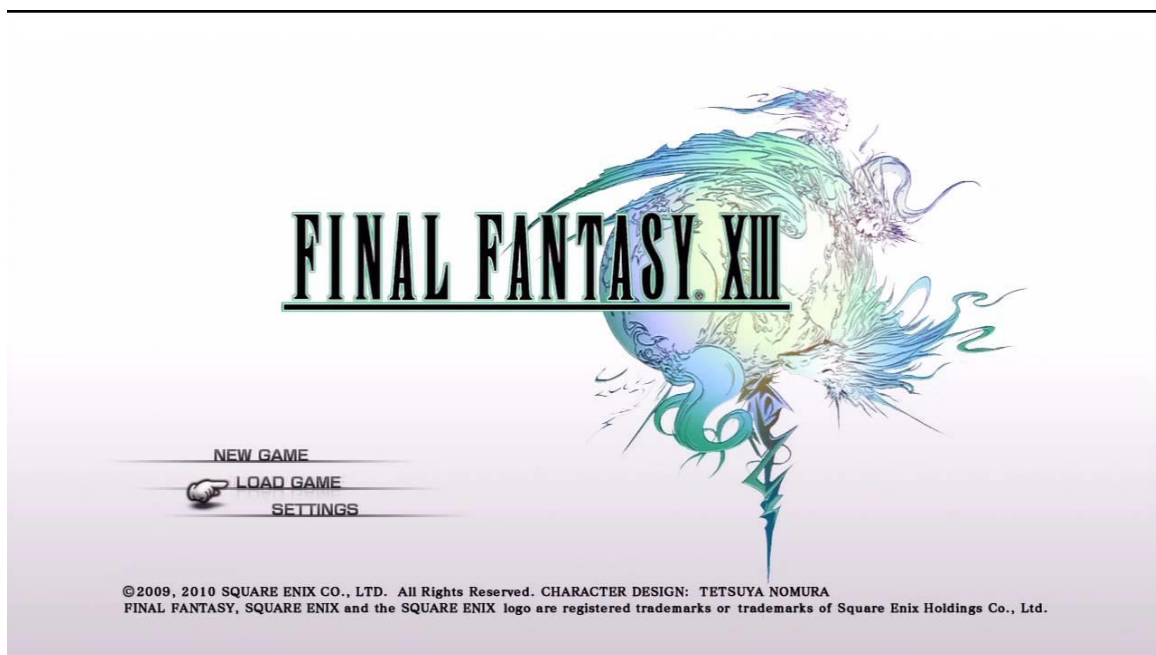


Image 20: Menu de lancement de *Final Fantasy XIII*.

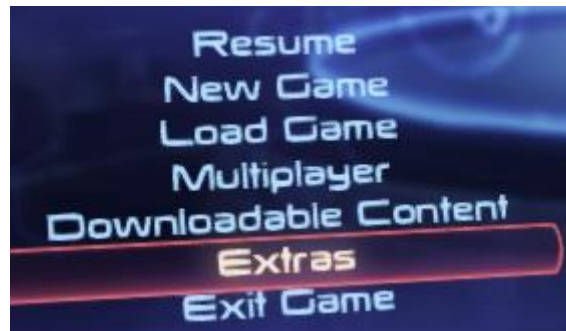


Image 21: Menu de lancement de *Mass Effect 3*.

Le menu en jeu offre en général plus d'options ayant un impact direct sur le jeu, permet de consulter toutes sortes d'informations sur le personnage, sur l'histoire, les missions (quêtes), et le background. C'est aussi là que le jeu peut être sauvegardé, lorsque le jeu permet une sauvegarde à tout moment, et que le jeu peut être quitté.



Image 22: Menu en jeu basique de *Camelot* sur iPhone.

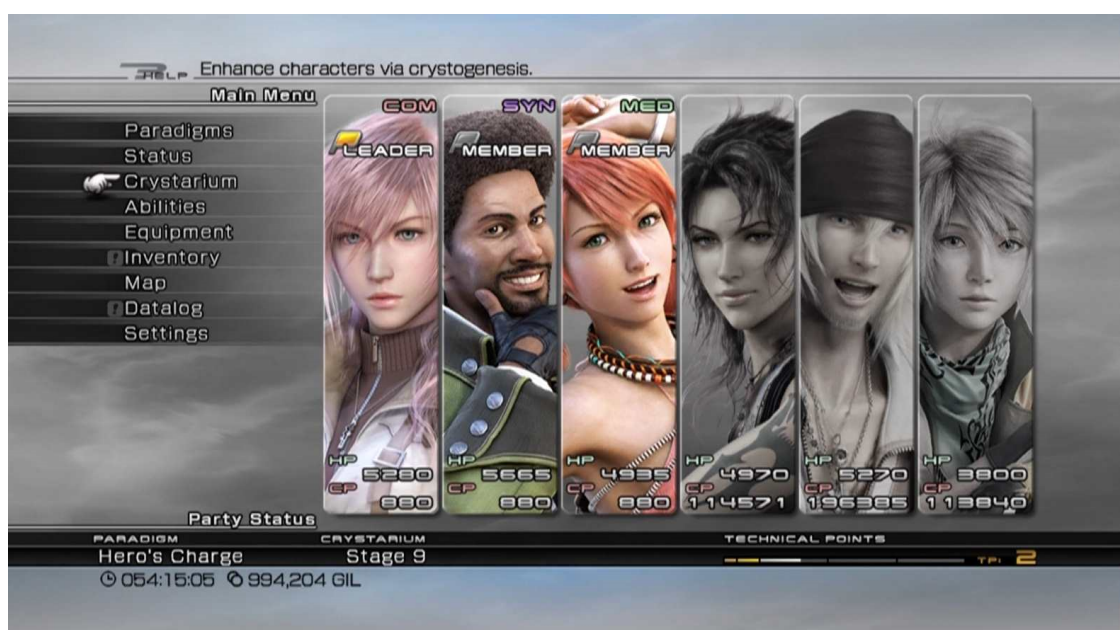


Image 23: Menu en jeu de *Final Fantasy XIII*.

Comme il est visible sur l'image ci-dessus, certains jeux, les RPG avant tout, donnent accès à une grande quantité d'information dans leurs menus. Les capacités graphiques de la PlayStation 3 (comme toutes les consoles et les PCs modernes) permettent la conception de menus très esthétiques.

Lors de la traduction des menus, l'aspect principal à prendre en compte est l'emploi de mots courts très descriptifs, et l'utilisation du verbe-objet en anglais. De plus, les catégories consistent rarement à plus de trois mots. En français, qui est souvent plus long que l'anglais, cela signifie trouver des mots évoquant le même contenu, au risque d'avoir un problème de place. Ce compromis peut-être évité, ou tout du moins réduit, lorsque l'internationalisation du produit a été effectuée correctement, et que les menus offrent suffisamment de place aux différentes catégories. Autrement, il peut être nécessaire d'abrégé certains noms de catégories, ce qui dérange bien souvent la lecture et donne une impression de travail mal fait. L'utilisation des termes n'ayant pas de réelle signification, comme ci-dessus le « crystarium », est une façon de parer à ce problème, car il peut être repris dans toutes les localisations, à condition que le néologisme n'ait pas de connotation négative dans une langue particulière. Pour ce qui est des actions, telles que « load game » ou « quit game », le verbe doit être employé à l'infinitif en français, comme lorsque l'on donne des instructions. C'est la deuxième forme largement acceptée, avec l'impératif, mais elle est aussi en principe la plus courte, donc la plus convenable dans le cas d'un menu de jeu vidéo. Le texte trouvé dans les menus étant de type informatif, il est important de conserver le contenu et d'entrer en contact avec le mandant pour clarifier toute incompréhension, surtout dans le cas de catégories de menu moins communes (voir Sanz López, 2012).



Image 24: Menu en français du jeu *The Elder Scrolls III: Morrowind*. Notez l'absence de l'article « de » dans l'option « fichiers (de) données », qui pourrait ressembler à une faute d'accord.

En plus du menu, l'interface utilisateur est le deuxième élément informatif dont le joueur a besoin lorsqu'il joue. Comme je l'ai établi plus haut, il est courant de remplacer des éléments verbaux par des icônes, pour gagner de la place avant tout, et pour améliorer l'aspect

esthétique de l'interface. Plus le jeu et sa prise en main sont basiques, plus l'interface sera épurée, et contiendra peu d'éléments visibles.



Image 25: Interface épurée de *Super Mario Bros.*

L'interface de *Super Mario Bros* vue ci-dessus présente quelques simples informations en haut de l'écran : le nom du personnage et les points accumulés au cours de la partie, suivis par le nombre de pièces récoltées, le numéro correspondant au monde (niveau) dans lequel le joueur se situe, ainsi que le temps (en secondes) restant pour terminer le niveau. La quantité d'informations affichée n'est pas excessive, l'utilisation de texte ne surcharge donc pas l'écran. L'icône des pièces est tout de même utilisée, ainsi que le symbole x (fois), pour un petit gain de place et une identification plus rapide de l'objet concerné. L'image suivante montre l'interface du jeu de rôle *Baldur's Gate*, entièrement composée d'icônes. Le joueur doit apprendre ce que chacune d'entre elle signifie, ce qui est facilité par le fait que les images choisies sont explicites. De plus, lorsque le curseur de la souris est placé au-dessus d'une icône, la légende apparaît, expliquant de quoi il s'agit. Seule une fenêtre de dialogue comprend du texte écrit.



Image 26: Interface plus complexe, entièrement composée d'icônes, de *Baldur's Gate*.

L'apparence de l'interface utilisateur est souvent assez similaire entre jeux du même type. Ainsi, les jeux d'action simples tels les jeux de plateforme (tels *Mario*) comprennent presque toujours un indicateur des points de vie ou des vies restantes. Dans le cas des FPS s'ajoutent les munitions disponibles, et parfois une minimap (une petite carte indiquant la position du personnage dans son environnement immédiat) est également présente. Les jeux de rôles et MMORPG possèdent généralement des interfaces bien plus complexes, en raison de nombre d'informations et d'actions disponibles. Le jeu ayant posé le standard des interfaces de MMORPG aujourd'hui est *World of Warcraft*, dont s'inspirent la presque totalité des nouveaux titres apparaissant sur le marché.



Image 27: Interface du MMORPG *World of Warcraft*.



Image 28: Interface du MMORPG *Star Wars: The Old Republic*.

Les points à retenir lors de la traduction des éléments de l'interface sont une fois encore la concision et le respect de la taille impartie, dans les mesures du possible. Chaque élément, comme peut être observé ci-dessus, entre dans un cadre précis. L'utilisation d'icônes doit être compréhensible pour la culture-cible, et s'il ne s'agit pas là de traduction à proprement parler, le traducteur peut tout de même faire part de son avis d'expert dans cette culture et indiquer si nécessaire que les icônes, images et autres aspects non-textuels ne sont pas compatibles avec le marché visé (comme, je le rappelle, l'utilisation d'une icône de patte pour représenter la commande « pause »).

4.2.1.2 Textes d'information optionnels

Les textes d'information optionnels sont tous ceux que le joueur peut consulter s'il le souhaite. Il s'agit du manuel utilisateur, du manuel et informations en ligne ainsi que des conditions d'utilisation. Ces dernières apparaissent aussi parfois dans l'écran de chargement du jeu, comme dans le FPS *Bioshock*, qui affiche les mentions légales et les clauses de non-responsabilité sur le premier écran, dès le jeu lancé, en 5 langues. Ces textes sont de type informatif et contiennent des éléments juridiques. Comme pour tout texte technique, le contenu doit être correct et le vocabulaire doit correspondre au vocabulaire employé dans ce domaine dans la langue source. Ainsi, le traducteur doit avoir connaissance du jargon juridique et du format, souvent très normé, de ce type de textes. Ces mentions sont assez basiques et courtes lorsqu'il s'agit de jeux sur console ou jeux solo sur le PC, en revanche, pour des jeux en ligne tels les MMORPG, elles font souvent plusieurs pages de long. Cela est dû à l'interaction du joueur avec le monde extérieur, à internet, à travers le jeu. La compagnie du jeu doit donc s'assurer que le joueur ne commettra pas d'actions à caractère illégal par le biais du jeu. De plus, la compagnie doit s'assurer que les règles du jeu restent les mêmes pour tous, et qu'il n'y ait pas de triche. La vente d'objet ou d'argent virtuel pour du véritable argent est généralement strictement prohibée. Toutes ces conditions de jeu se retrouvent dans des conditions d'utilisation que le joueur doit accepter avant de pouvoir jouer. Ici aussi, il est important que le traducteur connaisse le vocabulaire adéquat, et qu'il s'informe éventuellement sur les lois en vigueur dans le ou les pays cibles.

Les informations en ligne sont composées du site internet du jeu, qui contient généralement des informations sur les différents éléments du jeu et propose souvent une FAQ. Comme je l'ai précisé dans le chapitre 4.1.1, il est conseillé de localiser entièrement le contenu du jeu avant de passer au contenu en ligne. Les textes présents sur le site se retrouvent parfois intégralement dans le jeu, dans ce cas une simple copie du texte est possible. Cela n'est toutefois pas toujours le cas, et il est possible qu'il faille adapter le texte. Il existe également des informations en jeu, comme indiqué dans le chapitre 3.1.1 de ce mémoire. La série des *Civilization* comprend des lexiques intégrés proposant une description poussée de tous les éléments du jeu et explique comment ils les utiliser (*Civilopedia*). Dans le même esprit, *Final Fantasy XIII* contient un « datalog », ou journal d'événements, qui enregistre automatiquement des informations sur toutes les zones, les créatures et personnages

rencontrés ainsi qu'une description de tous les événements importants ayant eu lieu. Dans d'autres jeux, on peut trouver des descriptions d'objets, d'armes ou d'armures. Ces descriptions apparaissent souvent dans une fenêtre qui apparaît en survolant ces éléments avec le curseur ou en les sélectionnant. De tels lexiques, aides en jeu et informations sur des objets sont bien entendu des textes informatifs, mais ils comprennent une large proportion d'expressivité. Pour cela, le traducteur doit aussi bien prendre en compte le contenu que la forme : les informations doivent être transmises et comprises, et les éléments expressifs doivent éveiller les sentiments chez le joueur qu'ont prévu les développeurs. Le traducteur doit donc également faire particulièrement attention à la terminologie : si elle ne correspond pas, le joueur sera perdu et ne comprendra pas de quoi il s'agit. Cela est également valable pour les info-bulles et tutoriels en jeu, qui apparaissent à l'écran lors des premiers pas du joueur, afin de lui expliquer les commandes du jeu.

Enfin, un grand travail de traduction est attendu pour les manuels d'utilisation. Ce sont de petits livrets trouvables dans le boîtier du jeu, mais ils peuvent aussi être trouvés sous forme de fichier .pdf sur le CD-Rom du jeu, ou en téléchargement sur le site des compagnies de développement ou d'édition. Il semblerait qu'actuellement, les manuels d'utilisation de jeux vidéo modernes deviennent de plus en plus courts, jusqu'à parfois disparaître complètement des boîtiers de jeu. Et bien sûr, lorsqu'on achète un jeu dématérialisé, on ne reçoit pas de manuel non plus. Cela pourrait s'expliquer par une volonté d'économiser en coûts d'impression, d'autant qu'une grande partie des informations peuvent se retrouver en ligne, et que les joueurs ont souvent tendance à préférer la rapidité et l'aisance de la recherche en ligne à celle dans un manuel. De plus, l'avantage de la version en ligne est qu'elle puisse être mise à jour, pour corriger d'éventuelles erreurs de traduction par exemple, ou retirer des éléments obsolètes dans le cas d'un jeu évoluant avec le temps. Mais on peut également avancer l'hypothèse que la plupart des joueurs contemporains sont des joueurs habitués, capables de prendre en main un nouveau jeu de manière instinctive. Les nouveaux jeux, même s'ils souhaitent innover et proposer de nouveaux gameplays, se résolvent bien souvent à adopter un mode de jeu que le public connaît déjà. Ainsi, dans tous les jeux d'action et d'aventure sur PC en 1^{ère} et 3^{ème} personne, les touches ZQSD (WASD sur les claviers internationaux) sont utilisées pour se déplacer respectivement en avant, vers la gauche, en arrière et vers la droite. La touche espace est souvent utilisée pour sauter. Un joueur non débutant connaît ces conventions, et n'a pas besoin qu'on les lui explique. Les touches plus spécifiques qui diffèrent sont expliquées lors des phases tutoriel. Les longs passages expliquant la trame de l'histoire, qui sont les personnages et présentant les différents éléments de lore ne sont plus obligatoires, tout se trouve dans le jeu, sous forme de cinématiques (cutscenes) ou d'écrans d'information, trouvables par exemple lors des chargements. Le manuel peut donc être considéré comme superflu de nos jours. Pourtant, certains joueurs apprécient tout de même le support physique pour les informations relatives au jeu, et les compagnies de jeux vidéo utilisent aussi ces manuels pour faire passer toutes sortes de messages légaux. Certaines

éditions « collector » ré-introduisent une version luxueuse du manuel, ainsi que d'autres accessoires physiques, comme un poster-carte du monde, qui doivent parfois être localisés eux aussi. Je vais maintenant proposer une présentation d'un prototype de manuel d'utilisation, les différentes catégories qu'il contient et les particularités des textes rencontrés, en me basant sur différents manuels d'utilisation de jeux contemporains³⁶.

Le manuel possède en moyenne entre vingt et quarante pages, avec certaines exceptions qui en possèdent encore moins (12 pages pour le manuel de *Zelda*) ou d'autres qui en possèdent plus, surtout pour les jeux un peu plus anciens. La première page est souvent dédiée aux avertissements de santé liés au risque de crises d'épilepsie et autres possibles effets néfastes, même si ils sont dans certains cas omis, ou placés à la fin du manuel. C'est également à cet endroit que peuvent être inclus les informations en rapport avec les classifications PEGI et autres. Après cela, on trouve généralement la table des matières (qui peut être absente dans le cas de très courts manuels). La première partie, lorsqu'il s'agit d'un manuel pour un jeu PC, est l'installation du jeu. Pour un jeu de console, il peut s'agir directement d'indications quant au lancement du jeu et du démarrage de la partie, ou bien une exposition de la configuration de la manette. Une fois que toutes les informations liées à la prise en main ont été présentées, le joueur peut se renseigner sur les mécanismes propres au jeu : ce sont des explications sur le contenu expressif du jeu ; telles que le lieu, les personnages, les compétences que le joueur possède ou peut apprendre, les modes de combat. Les informations pragmatiques de prise en main sont souvent séparées des informations liées au contenu imaginaire du jeu. Cela n'est pas toujours le cas, il arrive qu'elles soient mélangées, car il n'est pas toujours possible de faire une séparation claire entre les deux. Dans les manuels courts, c'est avant tout la prise en main qui est expliquée, le contenu pouvant être découvert en jeu. Les dernières pages du manuel sont utilisées pour présenter le générique, les mentions de garantie et des droits d'auteurs, ainsi que les informations pour contacter le service client. Une fois encore, les textes à traduire varient entre les textes informatifs à caractère juridique et médical, ainsi que purement techniques avec l'explication des différentes commandes. La terminologie ici encore doit être précise et exacte, et conforme aux normes de tels textes dans la langue source. Les explications sur la prise en main doivent être claires et simples et facilement compréhensibles. Les parties combinant textes informatifs et expressifs doivent être traitées avec le même respect pour le contenu comme pour la forme que les parties similaires trouvables au sein du jeu. La mise en page doit également être observée, les manuels contiennent souvent des images et des éléments graphiques qui doivent être conservés, la traduction doit s'intégrer correctement dans ces cadres, comme on peut le voir ci-dessous :

³⁶ Il s'agit des manuels pour les six jeux suivants: *Dishonored*, *Kingdoms of Amalur*, *Mass Effect 2*, *Need for Speed Shift 2 Unleashed*, *Star Wars: The Old Republic* et *The Legend of Zelda: Skyward Sword*.

COMMANDES

Les commandes par défaut de *Star Wars: The Old Republic* sont indiquées ci-dessous. Si vous voulez personnaliser vos assignations des touches, cliquez sur l'icône de rouage situé sur la barre d'outils, en haut de l'écran de jeu, pour accéder à la fenêtre Préférences. Dans le coin inférieur gauche, cliquez sur l'onglet Assignment des touches, puis définissez vos commandes personnalisées.

Commandes de déplacement et d'attaque

Déplacement	Z/Q/S/D + touche de direction
Pas de côté	A/E
Viser un ennemi	Clic gauche sur l'ennemi
Commandes d'attaque et de soutien	1 - 0,) ou =
Masquer/afficher l'interface	ALT + W
Commandes de partenaire	CTRL + 1 - CTRL + 0

Commandes générales

Choisir un menu/une option	Clic gauche sur l'option
Ramasser un objet ou un butin au sol	Clic droit sur la zone en surbrillance
Feuille de personnage	C
Inventaire	I
Pouvoirs	P
Journal des missions	L
Fenêtre de sociabilité	O
Guildes	G
Menu du jeu	ESC
Demande d'aide au service clientèle	CTRL + :

Commandes de discussion

Parler	/S
Crier	/Y
Murmurer pour envoyer un message privé à un autre joueur	/W suivi du nom du joueur
Canal de discussion général	/général ou /1
Canal de discussion JcJ	/jcj ou /2
Canal de discussion de troc	/troc ou /3
Discussion avec les membres du groupe	/P
Discussion avec seulement les membres de la guilda	/G
Recherche d'un joueur	/qui suivi du nom du joueur

11

Image 29: Extrait du manuel de jeu de *Star Wars: The Old Republic*.

4.2.1.3 Textes d'information générés de façon automatique

Les informations générées de façon automatique sont l'ensemble des messages qui s'affichent automatiquement à l'écran. Il s'agit souvent de messages d'erreur (voir ci-dessous), ou de messages de confirmation lors de la sauvegarde d'une partie par exemple, ou encore de message de victoire dans certains jeux basiques tels que ceux inclus avec Windows.



Image 30: Message d'erreur dans *Diablo III*.

Ces messages sont purement informatifs, et emploient souvent un vocabulaire très technique qui est propre à la compagnie de jeu. Il est donc particulièrement important lors de la traduction de se référer aux glossaires de la boîte et de communiquer avec le mandant. Ces messages apparaissent dans des fenêtres de dialogues, la place pour le texte est donc limitée ; ici encore il est important de trouver des formulations claires et concises pour que le texte ne dépasse pas. Il est bien entendu possible de retoucher le code pour agrandir les fenêtres de dialogue, mais cela entraîne des coûts et du travail supplémentaires. Cependant, ces messages peuvent également apparaître sous forme audio, que ce soit l'accompagnement du message d'erreur écrit par un son, ou bien son énonciation orale : dans *World of Warcraft*, les actions ne pouvant pas être effectuées sont annoncées à l'écrit par un message d'erreur rouge au milieu de l'écran, accompagnées par une ligne de texte audio prononcée par le personnage (par exemple « Le sort n'est pas utilisable », ou « Une autre action est en cours »). Ce principe est également présent dans *StarCraft* : les unités annoncent qu'elles ne peuvent pas construire de bâtiment à un certain endroit, ou que le joueur manque de ressources. Dans ces cas de figure, l'immersion du joueur est particulièrement importante et le texte est à traiter comme un texte à la fois expressif et informatif.

4.2.1.4 Textes en jeu

Les textes en jeu représentent une grande part du travail de traduction d'un jeu vidéo. Ils se présentent sous forme de texte narratif expliquant la trame de l'histoire ou certains événements, ou encore sous forme de dialogue entre le personnage contrôlé par le joueur et les PNJ (dans certains jeux, le personnage jouable ne parle pas, comme dans la série *The Legend of Zelda* par exemple). Les textes narratifs sont conçus pour informer le joueur sur la situation du jeu. Souvent, ils se retrouvent au lancement du jeu, lors de la page de chargement par exemple, pour rappeler les derniers événements au joueur. Il peut aussi s'agir de messages d'instruction dirigeant le joueur dans la direction qu'il est supposé prendre, ou lui indiquant un but. Souvent, les éléments narratifs servant à construire la trame du jeu et à envoyer le joueur accomplir une action sont intégrés dans des dialogues avec des PNJ, mais cela n'est pas toujours le cas. De tels messages d'instruction peuvent être vus comme un rappel, ou une explication plus claire de ce que le joueur aurait dû ou pu comprendre à travers les événements du jeu, mais aussi comme une forme mixte avec les informations générées automatiquement.

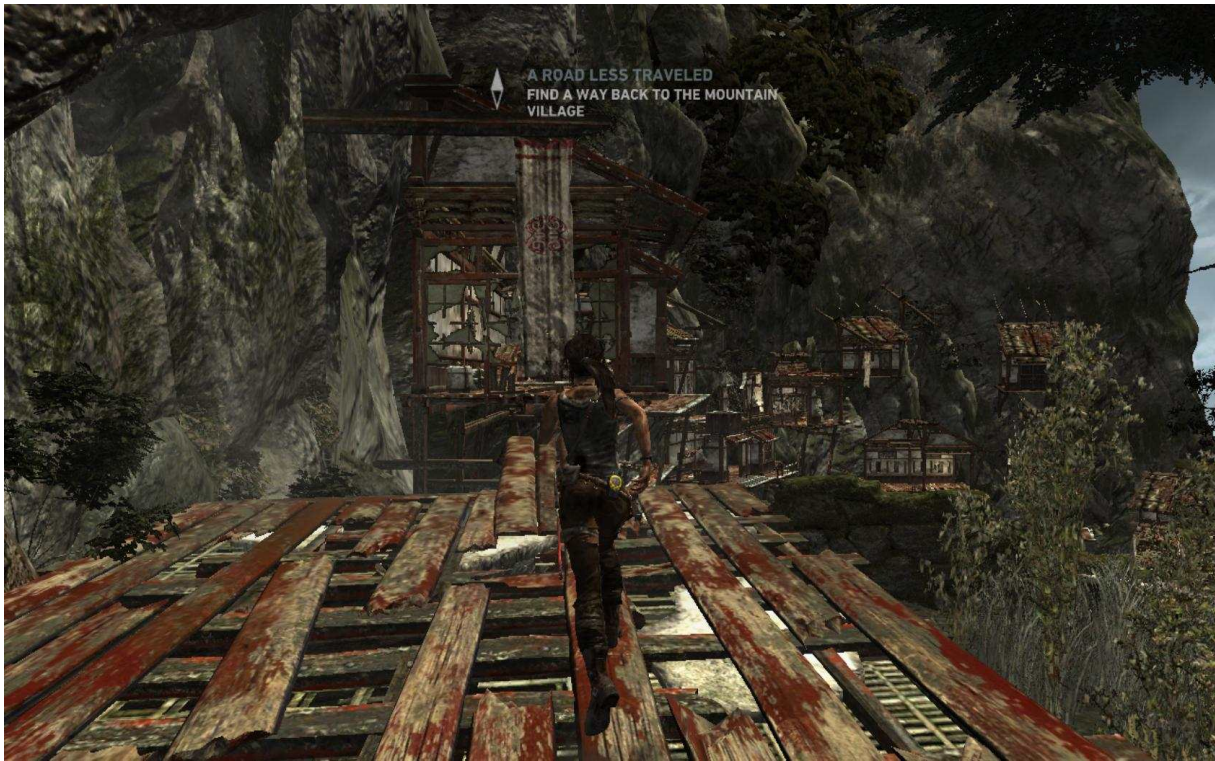


Image 31: Information sur l'objectif actuel dans le jeu *Tomb Raider*.

Les dialogues sont très présents pour faire progresser l'intrigue dans les jeux d'action et d'aventure, ainsi que les jeux de rôle. Traditionnellement, les capacités des machines de jeu étant trop faibles, les dialogues n'avaient lieu qu'à l'écrit, et la bande sonore se limitait à de la musique et des effets.



Image 32: Fenêtre de dialogue dans *The Legend of Zelda : Link's Awakening*.

Ce système se retrouve aujourd'hui encore dans quelques jeux, comme la série de *The Legend of Zelda*, où, même dans ses titres les plus récents, les dialogues restent exclusivement écrits, et les personnage ne parlent pas réellement mais émettent des sons.



Image 33: Fenêtre de dialogue entre personnages de *The Legend of Zelda: Skyward Sword*.

La plupart des jeux modernes profitent des énormes avancées techniques pour offrir des dialogues parlés, permettant une meilleure immersion dans le jeu ; cependant certaines franchises misent sur la nostalgie de l'ambiance traditionnelle, plus fantastique et plus prône au rêve et à l'évasion³⁷ que les jeux excessivement sombres et réalistes. Ces derniers nécessitent donc que des acteurs de doublage prêtent leur voix aux personnages. Certains jeux misent sur la popularité de certains acteurs pour faire une publicité supplémentaire pour le jeu (l'acteur américain Seth Green prête par exemple sa voix à un personnage de la série *Mass Effect*). Les voix ne sont pas toujours remplacées par un doublage local, mais dans ce cas-là, les sous-titres sont presque toujours traduits. Si la compagnie de développement décide de localiser un jeu complètement, il est nécessaire de trouver des acteurs de doublages dans la langue cible. Il faut dans ce cas trouver des acteurs dont les voix correspondent à l'image que donnent les personnages, et si le budget le permet, il peut être conseillé de trouver un acteur suffisamment connu dans la culture-cible pour remplacer un acteur connu dans la culture-source. Cependant, les doublages intégraux sont tout de même plutôt rares et souvent limités un ensemble très restreint de langues, tel que l'anglais, le français, l'espagnol et le japonais par exemple.

Les sous-titres de tels dialogues correspondent généralement mot à mot au texte parlé. Il ne faut pas oublier, lors de la traduction, qu'il s'agit de langage parlé, pouvant donc se différencier du langage écrit de diverses façons : la prime du verbe et de l'action sur le passif et l'adjectif, une diversité du vocabulaire moins riche à l'oral (voir Fraisse & Breyton 1959). Une des particularités du sous-titrage des jeux vidéo par rapport à celui des films est la vitesse de défilement entre les différentes parties de textes, et les différentes parties qui apparaissent à l'écran en même temps. Ces critères sont moins normés que dans le sous-titrage de films. De plus, il est commun d'indiquer le nom du personnage qui parle. Ces dialogues sous-titrés peuvent s'apparenter aux cinématiques, qui, même si elles ne permettent pas au joueur d'agir directement, comportent les mêmes éléments de dialogue : des sous-titres et un texte parlé. Il

³⁷ Caractéristique typique des jeux vidéo japonais.

est aussi possible de raccourcir les sous-titres ou de les modifier légèrement par rapport au texte parlé ; dans ce cas, il est préférable de se mettre d'accord préalablement avec le mandant.

L'objectif des dialogues est de simuler un contact entre le joueur et un univers fictif. Les personnages avec qui il échange des paroles agissent de façon scriptée, et le joueur peut agir de façon limitée seulement : selon les cas, il peut ne pas du tout influencer la conversation, et son personnage agit également de façon scriptée au dialogue. Certains jeux permettent un semblant d'interaction, qui n'a en vérité aucune influence sur la conclusion de la conversation, comme dans la série des *Golden Sun*, où le personnage principal peut acquiescer ou désapprouver certains passages de la conversation, mais cela ne change en rien l'issue du dialogue. D'autres jeux tels que les *Elder Scrolls* permettent au joueur de choisir parmi une liste de questions ou de réponses la manière dont ils réagissent au personnage qui leur parle, et peuvent interrompre la conversation à tout moment, et accepter ou refuser des quêtes. La plupart des jeux développés par *BioWare*, tels que *Star Wars : The Old Republic*, *Mass Effect* ou *Dragon Age*, permettent un plus grand panel de réponses possibles, qui peuvent avoir une réelle influence sur la suite du jeu. Dans le cas de *Dragon Age II*, chacune correspond à la personnalité que peut avoir le personnage principal (diplomatique et serviable, humoristique et charmant, ou agressif et direct). Dans *Mass Effect* et *Star Wars : The Old Republic*, certaines réponses influencent la moralité du personnage, de façon positive ou négative.



Image 34: Roue de dialogue utilisée dans *Mass Effect 2*. La réponse bleue (« Careful, now. ») rend le personnage plus moral et juste, la réponse rouge (« A dead man ») le rend plus immoral et violent.

Les dialogues permettent donc de faire avancer le scénario, d'accepter des quêtes ou tout simplement de divertir, d'apporter de la substance au jeu. Ce sont avant tout des textes expressifs, contenant des éléments informatifs. Comme je l'ai évoqué dans le chapitre 3.1.3, les dialogues peuvent également contenir des éléments opératifs : la façon dont le PNJ s'exprime peut influencer la décision du joueur. Le traducteur doit être conscient de cela, et rendre le contenu comme la forme de manière cohérente et compatible avec la culture-cible. Il faut également prendre en compte la façon de parler du personnage : dialecte, jargon, niveau de politesse, chaque aspect doit être reflété dans la traduction.

4.2.1.5 Les macros

Le dernier élément que je vais aborder est la macro. Une macro, ou macro-instruction, est une commande présente dans le code d'un programme. Larousse la définit comme suit : « En informatique, instruction complexe, définissant des opérations composées à partir des instructions du répertoire de base d'un ordinateur (Abréviation : macro) » (voir larousse.fr 2013). Dans un jeu vidéo, les macros permettent de générer toutes sortes de commandes, dont des commandes textuelles. Le traducteur de jeux vidéo est chargé de localiser ce type de commandes. Les macros textuelles servent à générer un texte qui s'adapte automatiquement aux conditions qui ont été définies dans sa ligne de code. Elles sont avant tout employées pour accorder toutes sortes de dénomination (de métiers, de races, de rang, etc.) avec le sexe d'un personnage, ou bien d'intégrer son nom ou le nom d'un autres personnage dans un texte (interaction avec un personnage par exemple). La macro se présente sous forme de succession de marqueurs de condition (de type *if*, *then*, *else*) présentant tous les cas de figure possibles, suivis du mot qui doit être inclus dans le texte.



Image 35: Info-bulle s'affichant lorsque le curseur est passé sur un personnage dans *World of Warcraft*, générée par une macro.

La macro employée pour l'info-bulle ci-dessus est similaire à celle exposée ci-dessous, sachant que le codeur a ici ajouté des informations permettant de mieux comprendre le fonctionnement de la macro pour des non-initiés (les informations sont indiquées par un symbole #, le programme ne les prend pas en compte lors du traitement du code) :

```
# You can change the value of each of this variable to change the displayed message
# In a bigger program, these values already exist, they are part of the character profile and are
used when needed

# Whatever name you wish
character_name = "Minuit"
# [H]unter, [P]riest or [R]ogue
character_class = "H"
# [F]emale or [M]ale
character_gender = "F"
# [en]glish or [fr]ench
language = "fr"
```

```

# this table contains the gender variations for the Hunter class and the English language
table_class_en_hunter = {"F":"Huntress", "M":"Hunter"}
# this table contains the gender variations for the Hunter class and the French language
table_class_fr_hunter = {"F":"Chasserresse", "M":"Chasseur"}
# this table contains the gender variations for the Priest class and the English language
table_class_en_priest = {"F":"Priestess", "M":"Priest"}
# this table contains the gender variations for the Hunter class and the French language
table_class_fr_priest = {"F":"Pretrresse", "M":"Pretrre"}
# this table contains the gender variations for the Rogue class and the English language
table_class_en_rogue = {"F":"Rogue", "M":"Rogue"}
# this table contains the gender variations for the Rogue class and the French language
table_class_fr_rogue = {"F":"Roublarde", "M":"Roublard"}

# this table contains redirection towards the different classes tables, for the English language
table_class_en = {
    "H":table_class_en_hunter,
    "P":table_class_en_priest,
    "R":table_class_en_rogue }

# this table contains redirection towards the different classes tables, for the French language
table_class_fr = {
    "H":table_class_fr_hunter,
    "P":table_class_fr_priest,
    "R":table_class_fr_rogue }

# this table contains redirection towards the different languages tables, for the 'character
class'.
table_class = {"en":table_class_en, "fr":table_class_fr}

# this is a simple table: the level depends only on the language, not on the character gender
table_level = {"en":"level", "fr":"niveau"}

# here we use the tables by giving language, type and gender information if necessary
print character_name + ": " + table_class[ language ][ character_class ][ character_gender ] \
    + ", " + table_level[ language ] + ": 90"

```

Figure 3: Exemple de code pour la génération d'une ligne de texte en anglais ou en français, écrite par Jonathan Brouillat.

Ce code permet de générer une ligne de texte à partir des variables caractérisant le personnage joué. La dernière ligne de code est celle déclenchant l'affichage du message. Elle contient les informations relatives au nom, à la classe et au sexe du personnage, et génère la phrase en anglais, en français ou en une autre langue selon la version jouée. La phrase générée par cette ligne de code est la suivante³⁸ : « Minuit: Chasserresse, niveau: 90 ». Lors du processus de localisation, les macros textuelles sont extraites du code du jeu et mises à disposition des traducteurs. Étant donné la complexité des macros, il est indispensable que le traducteur

³⁸ Pour s'en apercevoir, entrer le code tel quel sur le site suivant:
www.compileonline.com/execute_python_online.php.

comprenne leur fonctionnement, sans quoi elles pourraient être modifiées par mégarde et devenir inutilisables. Il doit pouvoir reconnaître les parties à traduire et les différencier du texte qui forme la structure de la macro. Il existe aussi des outils permettant aux traducteurs d'éviter d'avoir à plonger dans le code, par exemple en affichant simplement la liste de tous les messages ou variations possibles. Il est important dans ce cas de vérifier la manière dont ces messages ou variations interagissent ensemble.

4.2.2 Problèmes fréquents

Je vais à présent exposer les différents problèmes qui peuvent se présenter lors de la traduction de jeux vidéo, en me basant sur la classification proposée par Lopez dans son ouvrage sur la traduction des jeux vidéo (voir Sanz López, 2012) et en les illustrant d'exemples issus du MMORPG *World of Warcraft*.

4.2.2.1 Problèmes culturels

Comme je l'ai déjà mentionné plus haut, il est essentiel que le traducteur fasse usage de ses compétences d'expert transculturel lors de la traduction d'un jeu vidéo, afin de repérer les éléments propres à la culture-source qui ne seraient pas compréhensibles auprès du public de la culture-cible, ainsi que les éléments culturellement sensibles qui pourraient l'offenser.

Un autre point important est le fait que les localisations européennes viennent bien souvent des versions américaines : la localisation et traduction du japonais se fait vers l'anglais pour le marché américain, après quoi la version américaine est localisée pour le marché européen dans toutes les langues requises (voir Sanz López 2012 et Mangiron & O'Hagan 2006). Cela est dû en partie au nombre de traducteurs qualifiés : il est plus facile de trouver des bons traducteurs travaillant de l'anglais vers le français (et les autres langues concernées) que du japonais vers celles-ci. C'est pourquoi les compagnies de jeux vidéo japonaises implantées en France, par exemple, recherchent toujours des traducteurs compétents aussi bien pour le japonais que pour l'anglais. Cela fait de l'anglais une langue relai, ce qui ouvre la porte à toutes sortes d'erreur de traduction et de pertes d'information.

Dans le cas de jeux vidéo américains (ou autres, conçus en langue anglaise), la traduction est plus aisée, et la méthode de traduction dépend avant tout des besoins du studio de développement et des conventions de la culture-cible. Eldenea, une représentative de la localisation de *World of Warcraft* en français, aborde le sujet des particularités culturelles lors de la traduction des noms propres en particulier. Je reviendrai dessus plus loin (voir eu.battle.net, 2012).

4.2.2.2 Problèmes linguistiques

Le traducteur va rencontrer toutes sortes de problèmes linguistiques pouvant s'apparenter aux problèmes rencontrés traditionnellement par les traducteurs littéraires. Les dialogues devant être traduits représentent des paroles émises par des personnages, certes fictifs, mais auxquels on a inventé une personnalité, un passé parfois ; ils ont une identité qui leur est propre, et cela fait souvent partie de l'intrigue. Il est donc important de conserver cette identité, dans la

mesure du possible bien entendu. Sous bien des aspects, la traduction de dialogues dans les jeux vidéo est similaire aux traductions littéraires : le traducteur doit faire un choix esthétique qui soit cohérent avec l’histoire, et soit acceptable pour le public.

Un premier aspect à prendre en compte est l’utilisation de dialectes et sociolectes qui doivent être conservés ou modifiés et adaptés de façon sensible. Si l’on prend l’exemple de *World of Warcraft*, chaque race possède un accent ou une façon de parler qui lui est propre, basée dans certains cas sur des ethnies existantes :

Race	VO	VF
Humain	Accent neutre, américain	Neutre
Nain	Accent écossais	Accent difficile à définir, probablement d’origine écossaise britannique également, pour coller avec le stéréotype des nains amateurs de bière (roulement des r, langage peu châtié)
Elfe de la nuit	Vocabulaire à consonance elfique, façon de parler douce et soutenue, pas d’accent à proprement parler	Similaire à la VO.
Gnomes	Accent neutre, voix haut perchée, humoristique	Similaire à la VO.
Draenei	Accent oriental	Similaire à la VO.
Worgens	Accent britannique	Neutre
Orcs	Accent neutre, façon de parler directe et quelque peu grossière.	Similaire à la VO.
Morts-vivants	Accent neutre, texture de voix plus profonde (effet effrayant).	Similaire à la VO.
Trolls	Accent jamaïcain	Accent antillais
Taurens	Accent américain, façon de parler tribale.	Neutre
Elfes de sang	Accent américain, façon de parler soutenue et arrogante	Similaire à la VO.
Gobelins	Accent américain, possiblement de New York	Similaire aux voix gnomes.

Figure 4: Races de *World of Warcraft* et leurs façon de parler.

En plus des voix, chaque race possède des villes possédant une architecture spécifique qui leur est propre, et qui, avec leur façon de parler, forme leur identité. Ainsi, les taurens ont une architecture tribale rappelant celle des autochtones américains (totems, tipis), les villes trolles sont très inspirées par le cliché vaudou des Caraïbes, et les worgens vivent dans des manoirs et portent des chapeaux haut-de-forme, rappelant l’aristocratie britannique.



Image 36: Worgen sous forme humaine et lupine, habillé en lord anglais avec chapeau haut de forme et rapière.

Les traducteurs francophones se sont efforcés à trouver des accents convenables pour la localisation française, qui collent à l'image de la race en question et contribuent à l'ambiance voulue pour le jeu. Outre les voix et les décors, cela peut se constater également à l'écrit. Ainsi, une naine dans *World of Warcraft* propose une quête dans les termes suivants:

« Now while you're **runnin'** around **doin'** whatever the heck it is that you do, would you mind **helpin'** me out a bit?

See, I usually go out **huntin'** crocolisks down in the loch, but given certain circumstances, I'd rather sit here right now. Mighty polite of you not to give me grief over it, thanks!

So **seein'** as how you're such a lady, why don't you bring me back some crocolisk jaws and I'll give you some mostly-clean money in return » (voir *World of Warcraft*).

L'utilisation des apostrophes à la fin des verbes permet au lecteur/joueur d'imaginer l'accent du personnage, étant donné que les quêtes ne sont en général pas vocalisées dans *World of Warcraft*. Ceci est traduit en français de la sorte :

« Tant que vous êtes à courir partout pour faire ce que vous avez à faire, pourquoi vous ne m'aideriez pas un tantinet, hein ?

Vous voyez, en temps normal, je vais chasser le crocilisque dans le loch, mais étant donné les circonstances actuelles, je préfère rester ici. C'est d'ailleurs bien urbain de votre part de ne pas m'en tenir rigueur. Merci !

Et comme je vois que vous êtes une vraie lady, pourquoi vous ne me rapporteriez pas quelques mâchoires de crocilisque ? Je vous récompenserai en argent presque propre » (voir *World of Warcraft*).

Le traducteur a décidé de ne pas faire ressortir l'accent à l'écrit, car il est plus difficile à cerner en français. Cela vaut aussi pour l'exemple suivant:

« Alright, now just shut yer gob and lemme talk, 'cause here's the plan » (voir *World of Warcraft*).

Le vocabulaire rappelle clairement le dialecte du Royaume-Uni, qui est exotique pour les américains (gob), et la structure grammaticale insiste sur le caractère familier du langage des

nains, qui peut être également considéré comme un sociolecte. La version française est la suivante :

« Bon. Maintenant, fermez votre boîte à camembert et laissez-moi causer parce que voilà le plan » (voir *World of Warcraft*).

Ici aussi, le traducteur a opté pour une structure grammaticale correcte, en y incluant des éléments du registre familier qui caractérisent le parler nain (l'expression familière « fermer sa boîte à camembert », « causer »). Un autre exemple similaire est la façon dont parlent les Trolls dans le jeu. Voici un exemple de quête donnée par un Troll :

« 'Ey mon! You be new around 'ere, eh? Lemme ask a favor of ya.
Budd's been refinin' his forest troll disguise. Says that he be close now - just be needin' one last touch.
Tusks.
My skinnin' talents be wasted 'ere. Somethin' about yankin' troll tusks be makin me queasy.
Bring me back 10 troll tusks, eh mon? » (voir *World of Warcraft*).

Ici, la syntaxe est fortement modifiée afin de ressembler à l'accent jamaïquain cliché (h aspirés) et l'utilisation du mot « mon » (pour « man ») amplifie encore plus cet effet. De plus, on trouve des fautes de grammaires pouvant être assimilées à un locuteur non natif (verbes non conjugués).

« Hé mec! T'es nouveau dans l'coin, non ? Laisse-moi te d'mander une p'tite faveur.
Budd a figolé son déguisement d'troll des forêts. Y dit qu'il y manque plus qu'une dernière p'tite touche. Des défenses.
Je gâche mes talents d'dépeceur par ici. Arracher des défenses de troll, c't'un truc qui m'file la nausée.
Tu m'rapporterais une dizaine de défenses ? » (voir *World of Warcraft*).

En français, le seul signe distinctif dans le parler Troll à l'écrit se trouve dans les apostrophes servant à indiquer l'avalement de certaines syllabes, lui donnant un caractère familier et éventuellement peu éduqué (« Y dit » et non « Il dit », par exemple). Le terme « mec » remplace « mon », ce qui correspond bien à l'emploi du mot « man » dans le langage du jeune américain. Seulement, la nuance jamaïquaine (ou antillaise pour la version française) n'est plus ressentie. De telles décisions doivent être observées dans tout le jeu, afin de conserver une image cohérente de la race et de ses représentants.

Dans d'autres jeux, plus réalistes et directement basés sur le monde réel, des personnages venant d'une culture ou d'un pays différent de celle ou celui du joueur. Comme cela est traité dans un film par exemple, le personnage en question va souvent parler avec un accent distinctif, se comporter de façon qui peut paraître exagérée et clichée, à la fois pour insister sur son origine ainsi que pour créer un effet comique. Ainsi, des mots peuvent être conservés dans la langue maternelle du personnage en question s'ils sont largement

compréhensibles par les membres la culture-cible. Il est également possible de simuler un accent, pour donner l'impression que le personnage est un membre d'une autre culture. Dans *World of Warcraft*, une ligne entière de quêtes se veut une caricature du nazisme, et le langage utilisé par les protagonistes possède une forte connotation allemande :

« It would appear zhat anozher opportunity has arisen for you to redeem yourself, <race>.
Zhis little emergency has set me back a few tank gunnabs.
You zhink you have vhat it takes to fill in for vone of zhem?
My tanks are just vest of zhe camp. Get out zhere and put an end to zhis silliness! » (voir *World of Warcraft*).

« Foici une noufelle opportunité qui peut fous permettre de fous racheter, <race>.
Ch'ai eu une urchence qui m'a fait mettre en retrait quelques chars d'assaut.
Fous pensez afoir le cran nécessaire pour en conduire un ?
Mes chars sont chuste à l'ouest du camp. Allez-y et mettez un terme à ces bêtises ! » (voir *World of Warcraft*).

On peut constater que la traduction française³⁹ contient également ces éléments syntaxiques visant à faire associer le personnage avec la langue allemande. Ceux-ci sont bien entendu différents selon la langue.

Une autre catégorie de mots à observer lors de la traduction en général, et qui se retrouve avant tout dans la traduction littéraire, est celle des interjections et onomatopées. Larousse propose la définition suivante d'une interjection :

« Mot invariable, isolé, formant une phrase à lui seul, et exprimant le plus souvent une réaction affective vive. Certaines interjections procèdent de cris (Ah ! Il est enfin là.), ou d'onomatopées (Clac ! J'ai dit ce que je pensais.). D'autres sont devenues des formes invariables et figées, la signification particulière attachée aux mots qui les composent ayant disparu (Ciel ! Mon œil ! Tiens ! Tu vois !) » (voir Larousse.fr, 2013).

Chaque culture possède des interjections et des onomatopées qui leur sont propres. Certaines, les onomatopées surtout, se ressemblent dans plusieurs langues (« Ah », « oh »). Comme elles représentent des sons, il n'existe pas d'orthographe réellement fixe, et chacun les écrit de façon différente. En français, le son « o » en tant qu'onomatopée peut se retrouver ainsi : « ô, oh, ho ». Certaines initiatives ont été prises pour différencier les différentes écritures, comme on peut l'observer sur le site de référence sur le français www.espacefrancais.com. Si les interjections et onomatopées sont en grande partie les mêmes au sein d'une langue, il peut exister des différences selon le pays, ou même la région. Le Québec emploie notamment beaucoup de termes anglais, et de jurons à caractère religieux. Cependant, la localisation de jeux vidéo pour le public francophone est souvent orientée vers le français de France, ce sont donc avant tout les interjections et onomatopées françaises qui sont utilisées. Voici quelques

³⁹ Le texte de la version allemande est évidemment neutre.

exemples, version originale suivie par la version traduite en français, issus de *World of Warcraft* :

« Those gutless traitors are still lurking around here, **eh...** »
« Ces traîtres à foie jaune rôdent encore par ici, **hein ?** »

« Curse the powers of elementalism unchecked, **I say!** »
« La puissance déchaînée des éléments, **quelle plaie !** »

« **Hey pal!** »
« **Salut, camarade !** »

« Before building up his... **ehh...** workforce, he dealt in the furs of animals. »
« Avant de constituer sa... **euuh...** main-d'œuvre, il avait un commerce de fourrures animales. »

« **Well gosh**, we've cleaned up quite a bit here! »
« **Dites donc**, on a vraiment bien fait le ménage, par ici ! »

« And then...**BOOM!** No more bugs! »
« Et puis... **BOUM !** Plus d'insectes ! »

« **Psst! Hey!** Come closer, you fool, you expect me to read your mind or--**oh**. Come closer anyway! »
« **Psst ! Hé**, vous, là ! Approchez, <idiot/idiote>, vous ne vous attendez quand même pas à ce que je lise dans vos pensées ou que... Approchez, enfin ! » (voir *World of Warcraft*).

Les exemples ci-dessus montrent de quelles façons la traduction d'interjections et d'onomatopée peut être effectuée : « eh » ou « eh » en anglais ont une sonorité très similaire malgré un sens différent (dans ces cas-là), mais en français, ce ne sont plus du tout les mêmes mots. Le son lié au chuchotement est le même et s'écrit de la même façon (« psst »), alors que l'onomatopée pour exprimer une explosion (« boom » et « boum ») possède la même sonorité, mais pas la même orthographe. Une traduction correcte de tels mots est importante, car ils transmettent l'état d'esprit du personnage qui s'expriment, et contribuent à l'ambiance générée par le texte. S'ils ne sont pas traduits de façon appropriée, sous une forme que le public cible connaît et peut comprendre, le joueur sera troublé. Il ne reconnaîtra pas le son ou l'expression utilisée ; la traduction est un échec.

Enfin, en ce qui concerne les noms propres, il existe toutes sortes de stratégies envisageables selon le type de nom, le public visé et le support. Les noms propres dans les jeux vidéo concernent toutes sortes de personnages et de lieux fictifs. Dans certains jeux, ce sont des personnages existants ou ayant existé ; dans de tels cas de figure, il suffit de s'orienter aux normes de la culture cible en ce qui concerne les noms propres. Mais lorsque les noms sont inventés de toute pièce, plusieurs options se présentent. Friedelm Debus (2004) classifie les types de noms littéraires comme suit (cité par Sanz López 2012): noms suggestifs,

noms classificateurs, noms à sonorité symbolique et noms personnifiés⁴⁰. Les noms suggestifs emploient des éléments du vocabulaire commun et familier pour évoquer immédiatement des associations au lecteur. La plupart des noms propres présents dans *World of Warcraft* en font partie : le druide *Malfurion Hurlorage*, la ville de nains *Forgerfer*, le chef des taurens, *Baine Sabot-de-Sang* ou encore un dragon maléfique, *Dédain-du-Néant*. Les noms classificateurs sont des noms associés typiquement à une certaine culture, époque, religion, etc., pour indiquer l'appartenance du personnage à ce groupe. Cela se retrouve dans *World of Warcraft* par exemple dans la caricature nazie mentionnée plus haut : le protagoniste porte un nom à connotation allemande, *Commandant Schnottz*. La plupart des worgens, quant à eux, portent des noms à consonance britannique : *Seigneur Darius Crowley*, *Oliver Harris* ou encore *Scot Moore*. Les noms à sonorité symboliques emploient des onomatopées et sons spécifiques pour éveiller un certain sentiment dans le lecteur, provoquer une certaine association. Dans *World of Warcraft*, les démons ont souvent de tels noms : *Mal'Ganis*, *Kil'Jaeden*, *Mannoroth*, *Prince Malchezaar*. Enfin, les noms personnifiés reprennent des noms ayant atteint un statut officialisé dans la littérature, qu'ils soient fictifs ou non. Ils peuvent appartenir à la mythologie, ou à l'histoire. Il n'existe à proprement parler aucun nom de ce type dans *World of Warcraft*, en revanche, il existe des personnages dont le nom repose sur un jeu de mot basé sur le nom de personnes réelles : on retrouve par exemple la vendeuse de sacs *Haris Pilton*, ou l'aventurier *Harrison Jones*.

La stratégie de traduction des noms propres dépend donc de plusieurs facteurs. Il existe différentes solutions : les laisser dans leur version originale, ce qui d'un côté aide à conserver l'identité du personnage (ou du lieu), surtout si il est déjà connu sous son nom original dans le pays ou la culture-cible. Il est fréquent que, dans le cas de noms reposant sur des jeux de mots anglais (noms suggestifs surtout), les joueurs comprennent entièrement ou en partie ce qui est prévu. Ce n'est pas toujours le cas, comme le souligne la représentative de la localisation française de *World of Warcraft* sur son long post sur le forum du jeu. Elle rappelle également que dans la vraie vie, la coutume voulait autrefois que les noms de monarques et dirigeants soient traduits, c'est-à-dire que la version locale de leur prénom soit employée (François devient Francis en anglais et Franz en allemand). Cela est également valable pour les noms de certaines villes : Paris reste inchangée dans beaucoup de langues, Strasbourg est transformée en Straßburg en allemand, Marseille peut prendre un s à la fin en anglais. Dans un jeu fictif, les noms qui ont un sens ont été choisis pour une certaine raison, et il est important que le public le comprenne. *World of Warcraft* est sorti en version semi-localisée ; les noms propres étaient dans leur version originale. Les joueurs ont accepté cela et s'y sont habitués, de plus, ils les connaissaient déjà d'autres jeux basés dans le même monde (*Warcraft 1,2 et 3*). Lorsque la décision fut finalement prise de traduire les noms, énormément de joueurs s'y sont opposés (une pétition en ligne a même vu le jour⁴¹) et ont décrété que les

⁴⁰ Traduction personnelle des termes allemands employés.

⁴¹ Toujours visible à l'adresse suivante : <http://wowpetition.free.fr/>

noms francisés étaient mauvais ou ridicules, alors que d'autres accueillait la nouvelle favorablement. L'un des arguments contre les plus souvent relevés est le décalage entre la sortie du jeu et la traduction des noms propres, qui perturbe les habitudes des joueurs⁴². A cette remarque, Eldernea répond : « Entièrement d'accord. Sauf qu'à l'époque où nous aurions dû commencer, soit aux alentours de *Warcraft II*, très peu de choses étaient pensées pour la localisation » (voir Eldernea 2012). Aujourd'hui, les joueurs sont habitués, et beaucoup utilisent couramment les noms anglais aussi souvent que les noms français, alors que les plus jeunes joueurs sont rarement familiers avec les noms anglais.

4.2.2.3 Problèmes pragmatiques

Les problèmes d'ordre pragmatique que le traducteur peut rencontrer lors de la traduction de jeux vidéo sont avant tout les soucis liés à la situation de communication des dialogues, et ceux en rapport avec la place disponible à l'écran (voir Sanz López, 2012).

Les textes et dialogues dans un jeu vidéo sont accompagnés par une image, fixe ou animée, et par du son. Lorsque le traducteur travaille sur la localisation des différents textes, il n'a pas toujours directement accès aux images et sons, et doit donc se baser principalement sur le texte écrit. Il peut être difficile de comprendre complètement le contexte, étant donné que, comme dans la vraie vie, les personnages communiquent en face à face, et de nombreux éléments supplémentaires à la voix s'ajoutent à la conversation, aussi bien consciemment qu'inconsciemment. Les personnages peuvent donc également communiquer de façon non-verbale, par les gestes ou par des mimiques, et ainsi colorer leur discours sans que cela ne transparaissent dans les paroles. Il est également possible qu'un personnage fasse une allusion à un élément présent dans leur champ de vision ; un objet, un autre personnage, sans qu'il ne soit défini plus précisément. Dans ce cas, si le traducteur n'est pas mis au courant, il y a un risque de confusion et de traduction non appropriée. Il est important que le traducteur ait à disposition toutes les informations sur la situation de communication.

Le deuxième problème pragmatique est celui de la place disponible, déjà évoqué dans des chapitres précédents : les éléments textuels devant être affichés à l'écran sont organisés par les programmeurs et placés dans des fenêtres, des boutons ou des menus déroulants. Si l'internationalisation a été effectuée correctement, il doit être possible de modifier la taille des fenêtres afin que le texte traduit puisse s'y intégrer, sans qu'il ne dépasse ou bien au contraire, que la fenêtre soit beaucoup trop grande pour la taille du texte. Dans le cas de la traduction vers le français, il est généralement reconnu que le foisonnement (la variance du nombre de mots entre le texte original et sa traduction) augmente en français. Cela est entre autres dû au fait que la langue française emploie beaucoup d'articles (voir linguasveritas.com). Ce rapport entre la longueur des textes peut être observé aussi bien à partir de l'anglais que du japonais : le japonais emploie des *kanjis*, des symboles porteurs de sens. Ceux-ci peuvent se combiner

⁴² Voir <http://forum.reseau-js.com/topic/17593-localisation/> entre autres pour des réactions de joueurs.

de différentes façons, et deux ou trois symboles peuvent représenter un mot composé en français, qui est beaucoup plus long et prend ainsi plus de place dans la traduction.

Ce problème est donc rarement rencontré dans des jeux pour PC ou pour console de salon, car la place à l'écran est généralement suffisante pour accueillir tout le texte prévu. Bien évidemment, si l'internationalisation n'a pas pris en compte la différence de taille possible dans les versions traduites, il se peut que cela ne soit pas le cas (comme nous le verrons au chapitre 5 lors de l'analyse de jeux particuliers). Il est également possible que, même dans la version originale, un certain emplacement de texte ait une taille limite, obligeant le texte à être abrégé, comme dans l'exemple ci-dessous tiré de *World of Warcraft* ; il s'agit du texte situé au-dessus de la minimap et indiquant la zone dans laquelle se trouve le joueur. La boîte de texte ne pouvant par défaut pas être agrandie, il est nécessaire d'abrégé les noms de zones trop longs. En passant son curseur sur le nom, il apparaît en entier.



Image 37: Minimap de *World of Warcraft*.

En revanche, les jeux pour supports possédant un écran de taille plus limitée (consoles portables ou Smartphones) rencontrent ce problème plus fréquemment. Pour pallier aux problèmes de place, il est indispensable que le traducteur trouve des mots suffisamment courts, dans la mesure du possible, ou bien ait recours à des abréviations. Il est également possible de laisser le texte dépasser légèrement sur les côtés des boutons. Il n'y a malheureusement pas de solution idéale ; c'est au traducteur de prendre la décision, en se mettant d'accord avec le mandant et l'équipe de production.



Image 38: Menu de *Final Fantasy III*. Plusieurs mots sont abrégés pour pouvoir rentrer dans la place disponible.

4.2.2.4 Problèmes textuels

Enfin, les problèmes textuels regroupent d'après Sanz López (2012) tous ceux liés aux textes qui reposent sur des images, fixes ou mobiles. L'absence de contexte rend la traduction de jeux vidéo souvent ardue, et des difficultés peuvent apparaître à plusieurs niveaux.

Au niveau de la grammaire, plusieurs incertitudes peuvent compliquer le travail du traducteur, et il est impératif de prendre contact avec le mandant pour en savoir plus sur le contexte avant de prendre une décision. Si l'on observe les deux principaux cas de traduction de jeux vidéo vers le français, à partir de l'anglais en premier lieu mais également à partir du japonais, on se rend compte que des différences grammaticales majeures peuvent causer problème. En anglais, le pronom personnel « you » est employé pour exprimer aussi bien la deuxième personne du singulier que la deuxième personne du pluriel, et de plus, il n'existe pas de distinction de politesse comme en français entre le « tu » et le « vous ». Ainsi, il est important de savoir si un personnage disant « How are you » est suffisamment proche de la personne pour pouvoir dire « Comment vas-tu » plutôt que « Comment allez-vous ». De façon similaire, « What are you doing » peut se référer à une seule ou à plusieurs personnes. Sans connaître le contexte, il est impossible de prendre la bonne décision (voir Sanz López 2012). En japonais, il existe plusieurs registres de politesse possibles et si l'on ne connaît pas la relation entre deux personnages, il peut être difficile de décider du niveau de formalité à employer. De plus, en japonais, le sujet est souvent omis dans une phrase, et la marque du pluriel ne s'applique en règle générale pas aux noms communs. Ces informations sont à déduire du contexte. Dans tous les cas, la communication avec l'employeur et l'équipe de production est préconisée.

Les problèmes sémantiques liés à la polysémie de certains mots sont généralement causés par un manque de contexte (voir Sanz López 2012). Certains mots peuvent avoir des dizaines de sens différents, et selon les cas, il n'est pas possible de savoir avec certitude lequel est à choisir. Une fois encore, en cas de doute, il est important d'entrer en contact avec le mandant ou l'équipe de développement. Un tel cas de problème sémantique a été relevé dans

la traduction d'un objet de *World of Warcraft* : une relique nommée *Scales of Life* ont été traduites en *Ecailles de vie* lors de la sortie du contenu du jeu. « Scales » peut également vouloir dire « balance », mais le traducteur, qui n'avait probablement pas accès aux images, s'est décidé pour « écailles ». Or, en observant l'icône associée à l'objet, il s'agit indéniablement d'une balance et non d'écailles. De plus, l'effet associé à l'objet s'appelle « Le poids d'une plume » et fait référence à la mythologie égyptienne, où le cœur du mort était pesé pour lui permettre de se rendre dans l'autre monde. L'erreur étant été signalée sur le forum officiel de localisation de *World of Warcraft*, le nom a été corrigé lors de la mise à jour qui suivit (voir eu.battle.net 2011).



Image 39: Icône de la *Balance de la Vie*.

D'un point de vue sémiotique, les problèmes les plus courants sont liés à la nature fictive et souvent fantastique de certains jeux vidéo, comme les jeux de rôles. Les créatures imaginaires sont souvent basées sur des bêtes existant dans le monde réel, ou des bêtes mythologiques, mais possèdent des noms inventés, représentant par exemple leur espèce. D'autres sont des versions modifiées ou mutées d'animaux réels. *World of Warcraft* par exemple possède un bestiaire impressionnant : on y trouve des animaux issus de différents folklores (basilisks, chimères), des animaux basés sur des bêtes réelles, mais possédant un nom différent (des crocodiles nommés *crocilisks*, des scorpions nommés *scorpides*), des créatures issues de la vie réelle ayant muté (des *araignées de schiste*, des insectes géants appelés *silithides*), ainsi que des créatures inventées de toutes pièces (des créatures flottantes appelées *sporoptères*, des bêtes à trois pattes portant le nom de *ravageur*), et des dinosaures (du simple *raptor* au *diablosaure* plus inventif). Et bien entendu, toutes sortes d'animaux existants dans la vie réelle, portant des multitudes de noms d'espèces (des exemples de dénominations utilisées pour des loups sont *loup garde-sanglante*, *loup de Bor'gorok*, *loup musculeux*, *loup redoutable sire-tonnerre*).

Ainsi, il est important de faire preuve d'imagination dans la traduction de certains noms, car il peut s'agir d'un choix esthétique (*loup redoutable* pour dire *wolf*). L'essentiel est que le caractère ou les attributs associés au nom soient conservés. Dans le cas d'animaux complètement inventés, il est conseillé de demander des précisions à l'équipe de développement, car il peut être impossible de savoir à quoi la créature ressemble et comment traduire son nom. Dans le cas des noms d'armes et d'armures, il arrive également de trouver des noms génériques qui ne définissent pas exactement le type d'objet, ce qui peut également rendre la traduction difficile. Des noms tels que *Fal'inrush*, *Defender of Quel'thalas* ou *Cryptmaker* ne sont pas du tout explicites. Dans le cas du premier, la traduction française

est simple et littérale : *Fal'inrush, défenseur de Quel'Thalas*. Dans le cas du second, il s'agit d'une masse, information nécessaire pour sa traduction : *Creuse-crypte*. Le nom anglais suggère seulement que l'objet permet de construire/créer une crypte, pourtant, s'il s'agissait là d'une épée ou d'un bâton, il serait difficile d'associer de tels objets à l'action de creuser utilisée en français. De tels problèmes sont également communs pour les noms de techniques utilisées par les personnages (souvent des techniques de combat). Ces obstacles sont particulièrement grands lors de traduction de jeux japonais, car l'écart culturel est plus large et il peut être plus compliqué de saisir un précepte abstrait. Mangiron et O'Hagan (2006) mentionnent un tel exemple:

« [...] 花鳥風月 (*kachōfūgetsu*), the name of a 'katana' (Japanese sword), which allows the game characters who use it to triple the points they earn in a battle. This name literally stands for 'flower, bird, wind, and moon', an expression that means "beauties of nature in Japanese » (voir Mangiron & O'Hagan 2006).

La dernière catégorie de difficulté pragmatique mentionnée par Sanz López est celle liée à la forme du texte. Dans certains cas, les membres de l'équipe de localisation font usage de programmes qui leur permettent de séparer et compiler les textes, les organisant de sorte à ce qu'ils soient tous trouvables au même endroit. Cette étape de la localisation permet au traducteur de travailler plus efficacement, mais prend du temps à l'équipe de localisation. S'il a été décidé de ne pas utiliser de programmes de localisation pour la traduction, il est indispensable que le traducteur ait suffisamment de connaissances en informatique pour pouvoir extraire les parties à traduire (voir la partie sur les macros dans le même chapitre). Il peut également les réintégrer directement dans le code lui-même (voir Chandler, & O'Malley Deming 2012). Cependant, lorsque les textes sont compilés dans un programme, ils sont souvent organisés dans un ordre suivant de près ou de loin le jeu dans l'ordre de déroulement des actions, et que ces actions ne sont pas toujours chronologiques, il est difficile d'établir un contexte en se basant sur les morceaux de textes extraits (voir Sanz López 2012). Ceci est une complication supplémentaire qu'il est important de régler par la communication avec les partenaires de l'activité traduisante.

4.2.3 Compétences du traducteur

Je vais à présent m'intéresser aux compétences que doit posséder un traducteur de jeu vidéo afin d'assurer une localisation de qualité, en me penchant plus précisément sur le cas de figure francophone. Nous avons vu qu'un traducteur de jeux vidéo devait travailler sur toutes sortes de textes différents ; des textes pouvant être qualifiés de littéraires, de types variés. Tous les types de texte selon Reiss sont représentés, le traducteur doit connaître les spécificités et conventions de chacun. C'est-à-dire que dans la plupart des cas, la forme et le contenu ont autant d'importance. Lors de la traduction de tels textes, le traducteur fait preuve d'imagination et de créativité : « Creativity and a sense of fun are both crucial traits a game

translator must develop » (voir Chandler 2008). Ainsi, si les équipes de localisation emploient parfois un écrivain technique en plus du traducteur pour peaufiner le texte traduit, un bon traducteur de jeu vidéo est en principe capable de traduire et de produire un texte acceptable pour les besoins du jeu (voir Chandler & O'Malley Deming 2012). De plus, le traducteur doit également être capable de traduire des textes techniques issus de divers domaines comme les textes juridiques et médicaux. Selon le jeu, des connaissances spécifiques à une activité ou un centre d'intérêt particulier sont requises : les jeux de sport ou les jeux de courses, par exemple, emploient souvent des termes spécifiques, comme des parties de véhicules ou de moteur, ou bien des termes liés au règlement des matchs de football. Finalement, le traducteur doit être à l'aise avec le langage informatique, avec les commandes et macros rencontrées dans la structure d'un programme.

Outre ces compétences traductionnelles et linguistiques, le traducteur est bien évidemment un expert transculturel et doit avoir de solides connaissances des particularités de la culture source comme de la culture cible. Cependant, les jeux vidéo sont destinés à être distribués sur le marché mondial, ainsi, dans le cas de langues parlées dans plusieurs pays comme le français, différents pays sont concernés. Le traducteur doit donc être conscient des particularités culturelles de plusieurs pays parlant la même langue. Ceci est particulièrement important lorsque la culture diffère beaucoup, comme les pays d'Europe par rapport au Québec, ou bien même au sein de l'Europe, la Suisse se détachant de la France et de la Belgique. Il peut être intéressant d'également s'intéresser aux pays du Maghreb. En plus de ces compétences textuelles et culturelles, le traducteur doit être conscient qu'il se trouve dans une constellation d'experts œuvrant dans un même but, celui de la réussite de l'activité traduisante. Il doit donc rester en contact avec tous ses partenaires et encourager la communication afin d'obtenir toutes les informations dont il peut avoir besoin.

Le traducteur doit être très rigoureux dans l'emploi de sa terminologie, sans quoi le texte perd de sa cohérence et l'unité globale du jeu vidéo peut en souffrir. L'utilisation d'outils de TAO, comme les mémoires de traduction, simplifient grandement cet aspect du travail du traducteur, car chaque terme traduit est enregistré et intégré automatiquement dans le texte-cible. Il est également indispensable que la compagnie de production ou l'équipe de localisation fournisse au traducteur des glossaires et des codes typographiques⁴³ ainsi que toutes les informations possibles sur le jeu. Pour des grands projets, il est fréquent d'engager plusieurs traducteurs qui travaillent en équipe. Ils mettent alors leurs idées en commun et décident ensemble les termes à utiliser, et conservent même ceux qui n'ont pas été sélectionnés, au cas où ils pourraient être utiles plus tard (voir Chandler, & O'Malley Deming 2012).

Un autre aspect important à prendre en considération est de permettre au traducteur de se familiariser avec le jeu. Richard Honeywood, un ancien gestionnaire de localisation pour Blizzard Entertainment, propose que les traducteurs de jeux vidéo passent au moins trois jours

⁴³ Ensemble des règles typographiques à observer lors de la rédaction d'un texte.

à jouer au jeu et à lire la documentation et les informations sur le contexte du jeu. Dans le cas d'une série de jeux vidéo, deux jours supplémentaires doivent être consacrés à la familiarisation avec les anciens titres de la série dans leur version localisée. Ceci concerne avant tout les petits jeux, les jeux plus importants comme les MMORPG nécessitent d'après Honeywood au moins un mois de jeu préalable. Bien entendu, si le titre est encore en production et n'est donc pas encore jouable, le traducteur devra se contenter des versions provisoires et des documents de conception (cité par Chandler & O'Malley Deming 2012). Il peut être avantageux que le traducteur soit lui-même un joueur de jeux vidéo, car il lui sera plus facile de prendre en main le jeu et de comprendre son fonctionnement et de pouvoir s'y immerger.

4.3 Digression : traduction amatrice de jeux vidéo

Enfin, je souhaiterais aborder un cas spécial, celui de la traduction de jeux vidéo par des fans. Cette pratique était très courante aux débuts du jeu vidéo, lorsque les versions localisées étaient très rares et que tous les jeux sur le marché francophone étaient en anglais. Aujourd'hui encore, des joueurs traduisent régulièrement des jeux rares dont la localisation française n'est pas prévue. Cela est surtout vrai pour les jeux vidéo japonais ; il en existe énormément qui ne quittent pas l'archipel nippon. De plus, la plupart des joueurs francophones peuvent jouer à un jeu en anglais sans trop gros soucis de compréhension, ce qui n'est pas le cas avec les jeux en japonais. Il s'agit en principe de joueurs possédant de bonnes connaissances de l'anglais qui entreprennent de produire une traduction des textes du jeu, tandis que d'autres joueurs capables de programmer créent les patches⁴⁴ français. Ces patches sont ensuite mis à la disposition des joueurs intéressés sur internet. La qualité de telles traductions est discutable, sans compter l'aspect éthique et légal, la plupart des traductions amatrices représentant une infraction au droit d'auteur. Selon la taille et la popularité du jeu en question, il peut s'agir de l'initiative d'un seul fan, qui traduit les textes seul et les publie souvent sous forme de texte. Les dialogues sont alors présentés les uns après les autres et mis en contexte avec des annotations pour que le joueur sache où il en est. La traduction de grands jeux est en général le fruit du travail d'un groupe plus ou moins organisé de fans. Ceux-ci se coordonnent sur internet par le biais de forums et de sites internet qui leur sont dédiés, de sorte à ce que chaque personne intéressée puisse apporter sa propre contribution. Le système fonctionne ainsi comme un wiki.

Ainsi, tout comme dans le cas des wikis, il est difficile d'assurer la qualité du contenu quand n'importe qui peut le modifier à son gré. De plus, les fans ont rarement eu une éducation en rapport avec la traduction, et peuvent ne pas avoir les compétences attendues d'un expert en communication transculturelle : compétences techniques spécialisées dans plusieurs domaines, compétence méthodique, compétence sociale et communicative ainsi

⁴⁴ Patch informatique, correctif (terme proposé par la DGLFLF) ou rustine (terme proposé par l'OQLF). Il s'agit d'un fichier apportant des modifications au code d'un logiciel. Dans ce cas, le patch permet de changer la langue du jeu.

qu'une compétence individuelle éthique et affective (voir Kadric 2011). Un exemple typique de traduction amatrice ratée est celle d'une version piratée de *Final Fantasy VI* : les fans à l'origine de cette traduction ne possédaient pas les outils adéquats pour effectuer une localisation et ont dépassé la longueur maximum de certains dialogues. Le texte ne pouvant pas rentrer dans la fenêtre prévue, certaines options de dialogue entraînaient un plantage du jeu.

Cependant, certains fans peuvent faire preuve de ces compétences habituellement acquises au cours d'une éducation spécialisée, et livrer des traductions de qualité. En plus des sites regroupant les divers projets en cours, certains sites proposent des glossaires pour des jeux, comme le glossaire très complet sur le monde des *Elder Scrolls* présent sur wiwiland (voir <http://lagbt.wiwiland.net>). Si certaines traductions de fans peuvent être de qualité supérieure à une traduction professionnelle dans ce domaine, même si cela n'est pas forcément vrai d'un point de vue technique, cela doit avant tout être dû à un grand investissement personnel et émotionnel. C'est une activité qui ne leur apporte généralement aucune rémunération, et leur motivation est simplement l'enthousiasme qu'ils ressentent pour un certain jeu. Un traducteur qui ne s'investit pas du tout émotionnellement dans son travail ne pourra pas apporter cette dimension très importante dans la traduction⁴⁵. Certains cas illustrent ce fait : en 2010, la compagnie de publication anciennement connue sous le nom de *Xseed* achète la licence pour la traduction amatrice du jeu vidéo japonais *Ys: The Oath in Felghana* et l'utilise officiellement dans la version localisée du jeu (voir Winterhalter 2011). Dans d'autres cas, les compagnies de jeu vidéo ont décidé de poursuivre en justice les personnes responsables de traductions amatrices, mais c'est un fait plutôt rare.

4.4 Conclusion

La localisation est un procédé indispensable lorsqu'une compagnie souhaite que son produit ait du succès sur le marché international. Chaque culture possède ses propres critères en ce qui concerne la façon de se comporter, l'aspect que certains objets doivent avoir ou le langage utilisé selon les circonstances. De tels critères définissent la norme pour un membre de cette culture, c'est pourquoi il est important d'adapter un produit aux normes présentes sur chacun des marchés afin qu'il ait le plus grand succès possible. La localisation d'un software, ou d'un jeu vidéo dans le cas présent, est un processus complexe demandant les efforts de nombreuses personnes travaillant ensemble. Afin de simplifier ce processus, il est de bonne pratique de passer par une phase d'internationalisation durant les premiers temps de la programmation afin de rendre le jeu vidéo apte à recevoir les divers changements liés aux différentes langues et cultures dans lesquelles il sera localisées.

La localisation est composée de plusieurs étapes complexes, qui peuvent être résumées comme ceci : planification du projet, conception et traduction du jeu, conception et traduction des éléments périphériques (manuel, aide en ligne etc.), test du jeu (voir Esselink 2000 et

⁴⁵ Cela est en principe vrai pour toute traduction littéraire.

Chandler & O'Malley Deming 2012). La traduction est une partie essentielle du processus. Le ou les traducteurs travaillant sur la localisation d'un jeu vidéo sont amenés à traduire des textes extrêmement variés, de types différents et traitant de sujets parfois complexes. Leur créativité tout comme leurs connaissances techniques solides dans divers domaines sont mises à l'épreuve, et une certaine connaissance des mécaniques du jeu sont souvent souhaitées : de grandes compagnies de jeux vidéo telles Blizzard Entertainment attendent de leurs traducteurs qu'ils aient joué au jeu et soit à l'aise avec les commandes et le vocabulaire employé.

Nous avons également vu que la traduction amatrice de jeux vidéo était une pratique courante, et que, malgré un manque de formation professionnelle dans le domaine, certaines traductions pouvaient être de bonne qualité. Cela est avant tout dû à l'investissement émotionnel des fans. Ainsi, de nombreuses interviews avec des traducteurs francophones de jeux vidéo montrent qu'ils sont généralement des joueurs eux-mêmes⁴⁶. Dans le chapitre suivant, nous allons nous intéresser de plus près à des traductions françaises de jeux vidéo.

5. Analyse d'exemples concrets

5.1. Etude de cas: The Elder Scrolls

The Elder Scrolls est une série de jeux vidéo de style action-RPG développée par le studio américain Bethesda Softworks. Ces jeux sont très populaires auprès des amateurs de jeu de rôle, car les possibilités de personnalisation du personnage sont très variées et la progression dans l'univers du jeu n'est pas limitée par la trame de l'histoire : le joueur a la possibilité d'explorer le monde à sa guise et d'accomplir des quêtes dans l'ordre qu'il souhaite⁴⁷.

5.1.1. Présentation des jeux

A ce jour, la série compte 5 jeux : le premier, sorti pour MSDOS en 1994, est intitulé *The Elder Scrolls : Arena* et remporta un grand succès dès sa sortie. Le deuxième jeu s'appelle *The Elder Scrolls II : Daggerfall*, et sort également pour MSDOS en 1996. Alors que le premier jeu était encore très basique et peu imaginatif, le deuxième innove et offre un background très développé. Ces deux titres ne sont à l'époque pas localisés, il n'est possible d'y jouer que dans leur version originale, c'est-à-dire en anglais. Comme pour beaucoup d'anciens jeux, la localisation n'était pas encore systématique et des fans français décident de traduire ces deux titres. Deux initiatives en particulier rassemblent ces efforts de traduction française de ces jeux : il s'agit de *Project French Arena* et de *Project French Daggerfall*. Sur le site de référence francophone sur les *Elder Scrolls*, wiwiland.net, tous les fans francophones intéressés sont invités à participer à l'effort de traduction, et des liens sont

⁴⁶ Voir <http://polygamer.com/?Entretien-avec-Laurent-Jardin> et <http://frapstesjeux.xooit.com/t1028-Interview-de-Kortxero-traducteur-de-Gears-of-War-1-et-2.htm#p7992>

⁴⁷ Ce type de jeu très ouvert et où le joueur peut choisir d'effectuer les actions qu'il veut dans l'ordre qu'il souhaite est qualifié de « sandbox » en anglais (bac à sable).

proposés pour télécharger les patches requis pour jouer aux jeux en français (voir wiwiland.net).

Le troisième opus, *The Elder Scrolls III : Morrowind* sort en 2002. Il s'agit là du premier titre de la série à sortir sur Windows, ainsi que sur console (Xbox). Les améliorations graphiques et de gameplay du jeu continuent à assurer la popularité de la série. C'est aussi le premier à autoriser l'utilisation de mods⁴⁸ : les joueurs peuvent ainsi créer différents éléments qu'ils peuvent ajouter au jeu, comme des nouvelles armes et armures, de nouveaux personnages, et même de nouvelles quêtes, ou bien servent à corriger des bugs ou améliorer le gameplay de différentes façons. Les mods peuvent ensuite être mis à disposition sur internet pour les partager avec d'autres joueurs. La durée de vie du jeu est ainsi efficacement allongée. Lors de sa sortie en France, le jeu PC est tout d'abord proposé en version semi-localisée : le manuel et le boîtier sont traduits en français, mais le jeu reste en version originale. Quelques semaines plus tard, la version complètement localisée est commercialisée. Cette version cependant n'est pas compatible avec les mods anglais, ce qui pousse des fans à traduire et à localiser les mods les plus populaires pour qu'ils puissent être utilisés avec la version française du jeu. Pour sa version Xbox, Ubisoft s'est chargé de la publication et le jeu sort en mars 2003 en version française intégrale. Deux extensions, *Tribunal* et *Bloodmoon*, font plus tard leur apparition.

En mars 2006, le quatrième titre, *The Elder Scrolls IV : Oblivion* sort sur PC et Xbox 360, un an avant sa sortie sur PlayStation 3. Le jeu reste fidèle à la série des *Elder Scrolls*, tout en apportant de nouvelles améliorations graphiques. L'interface est optimisée pour pouvoir s'adapter aussi bien au PC qu'à la console. Les mods sont également supportés, et Bethesda propose même huit mods officiels payants en contenu téléchargeable (appelés DLC, pour downloadable content). Tout comme *Morrowind*, *Oblivion* obtient également deux extensions, appelées *Knights of the Nine* et *Shivering Isles*. Les DLC officiels sont disponibles dans toutes les langues localisées, mais la traduction des mods non officiels est à nouveau assurée par des fans et mis à disposition en ligne. *Oblivion* est malheureusement connu pour sa localisation française médiocre. Je rentrerai plus dans le détail dans la partie 5.1.3.

Enfin, le dernier jeu en date est sorti en 2011 sur PC, Xbox 360 et PlayStation 3 : il s'agit de *The Elder Scrolls V : Skyrim*. Le jeu a obtenu, comme à l'accoutumée, de très bonnes critiques dans la presse et une très bonne réception auprès du public. Le jeu possède deux extensions, *Dawnguard* et *Dragonborn*, ainsi qu'un DLC, *Hearthfire*. La version PC du jeu est téléchargeable sur Steam, et la plateforme de jeu a annoncé des chiffres record pour ce titre. L'accès aux mods est simplifié ; la plupart sont téléchargeables sur Steam et s'intègrent automatiquement au jeu. Des fans francophones continuent toujours de traduire des mods, et en créent même des originaux. Il existe un site français, géré par une communauté appelée La Confrérie des Traducteurs, qui est particulièrement active dans le domaine. De plus, [wiwiland](http://wiwiland.net)

⁴⁸ De l'anglais, mod est l'abréviation de modification, et définit dans ce contexte une modification d'un jeu original, généralement créé par des fans, pour modifier l'expérience du jeu.

est également toujours présent, et trois de leurs membres sont les auteurs d'un mod très apprécié par la communauté francophone : Il s'agit d'une amélioration de la localisation du jeu, qui modifie tous les textes d'ambiance (sur les bâtiments, les panneaux et affiches) qui avaient été laissés en anglais dans le jeu localisé (voir chapitre 5.1.3).

5.1.2. Théories

Je vais maintenant m'intéresser à l'application des théories de traduction analysées dans le chapitre 3 appliquées au cas de la série *The Elder Scrolls*. La théorie des types de textes stipule qu'il existe 4 types de textes distincts à prendre en compte, et que la stratégie de traduction doit être adaptée à chacun. Comme nous l'avons vu plus haut, tous les types de textes font leur généralement leur apparition dans un jeu vidéo, et sont souvent une combinaison de plusieurs types, et, avant tout, la plupart peuvent être considérés comme des textes multimédias. Chaque jeu physique, c'est-à-dire acheté dans sa version CD ou DVD-Rom (ou encore disquette dans le cas des deux premiers jeux) est accompagné par un manuel de jeu. Celui-ci comprend les catégories classiques des manuels de jeux vidéo : mentions de droits d'auteur, explications sur l'installation du jeu, description des raccourcis, de l'interface, informations sur les races et classes. Le manuel du premier jeu, *Arena*, présente quelques particularités du fait que lors de sa sortie en 1994, les jeux et leurs manuels étaient moins normalisés qu'ils le sont maintenant. Il comprenait ainsi un message du concepteur en chef donnant une explication du principe du jeu, le rattachant au concept des jeux de rôle sur papier (type *Dungeons & Dragons*). Il explique également qu'il s'agit là du premier jeu de rôle pour ordinateur (CRPG) conçu par Bethesda (le studio se concentrait avant cela plutôt sur les jeux de sport), et invite les joueurs à envoyer leur feedback. Je rappelle que les deux premiers jeux n'ont pas été localisés officiellement, mais que des fans francophones se sont lancés dans leur traduction, et que les manuels originaux sont également trouvables en langue française sur le site du projet French *Arena* et French *Daggerfall*. Cependant, Bethesda ayant rendu téléchargeable gratuitement la version DOS d'*Arena* et recommercialisé *Daggerfall* par le biais de versions pour collectionneurs, il est désormais également possible de trouver une version moderne de ces manuels traduits dans de nombreuses langues sur le site officiel du studio. Ces traductions officielles sont cependant grandement raccourcies: le manuel original d'*Arena* comporte 96 pages en anglais, 89 en français. La version officielle du manuel français est réduite à 20 pages, ne comprenant que les informations les plus importantes. La table des matières du manuel d'origine d'*Arena* (dans sa version traduite par les fans) comprend les parties suivantes : Avertissement sur l'épilepsie, accord de licence, crédits, note du concepteur, démarrage, création des personnages, la page 1 de la fiche de personnage, la page 2 de la fiche de personnage, les races, description des classes de personnages, équipement des personnages, tables d'expérience, condition des personnages, touches et commandes, les cités d'*Arena*, la magie et le livre de sorts connu (voir wiwiland.net). Ces 17 catégories ne semblent pas être organisées de façon très cohérente selon les standards actuels : il paraît étrange d'accorder un chapitre entier aux deux premières pages de la fiche de

personnages, plutôt que de ne dédier qu'un seul chapitre à la fiche complète. De plus, il est commun de séparer les parties typiquement informatives du manuel, telles que dans ce cas les cinq premiers chapitres, du reste. Cela est donc le cas ici, mais il aurait été plus judicieux de placer le chapitre sur les touches et commandes en transition entre la partie purement informative, et celle formée de textes à forte connotation expressive. Cela est pris en considération dans le manuel officiel, où le menu touches et commandes est placé après les options de démarrage, dès la quatrième page. On peut également constater qu'une grande partie des textes expressifs relatant de l'histoire et des différents éléments du monde dans lequel le jeu se déroule ont été retirés du manuel. Cette tendance se retrouve dans les manuels des jeux modernes : si *Daggerfall* possède encore un manuel de presque 100 pages, *Morrowind* descend à une quarantaine de pages, puis à une vingtaine pour *Oblivion* et *Skyrim*, formant ainsi le standard actuel. Ainsi, les catégories se trouvant dans le manuel français de *Skyrim* semblent au premier abord être aussi nombreuses que dans les énormes manuels des premiers jeux, avec 20 chapitres différents.

TABLE DES MATIÈRES	
Contrôle parental, installation et démarrage	1
Commandes de jeu, menu principal	2
Écran de jeu	3
Boussole, menu du personnage	4
Compétences, développer ses compétences et passer au niveau supérieur	5
Atouts	6
Menu des objets, favoris	7
Menu de magie	8
Cartes et voyage rapide	9
Journal	10
Dialogues, marchandage et compagnons provisoires	11
Combat	13
Furtivité, vol à la tire et crochetage	14
Crimes et châtements	15
Alchimie	16
Enchantement	17
Forgeage	18
Fonderie, tannage et cuisine	19
Chevaux, maisons, livres et contenants	20
Garantie, assistance technique et support client	21

Image 40: Table des matières du manuel de *Skyrim* pour PC.

Cependant, les informations comprises dans ces chapitres sont exposées de façon bien plus concise. La place sur les pages est également utilisée de façon plus optimale ; les marges sont petites et aucun espace n'est laissé vide. C'est avant tout le contenu expressif qui est retiré du manuel, en partant du principe que le joueur n'a pas besoin d'avoir toutes les informations sur le background de l'histoire dans le manuel, car il est d'une part plus agréable d'en faire directement l'expérience dans le jeu, et parce qu'il existe de nos jours des dizaines de sites et wikis en ligne comprenant toutes les informations nécessaires sur le lore. Enfin, cela

représente un gain de place considérable et permet d'économiser sur l'impression des manuels. Outre le manuel, il existe un menu aide dans *Skyrim* proposant des explications de différents aspects et fonctions du jeu. D'après Reiss, le style de tels textes doit être neutre, clair et précis, et lors de la traduction, le contenu doit être correct, et la forme acceptable. Cela se retrouve dans les manuels comme dans le menu d'aide dans une structure claire et une succession d'étapes qui doit guider le joueur, que ce soit dans l'installation du jeu ou dans la réalisation d'actions en jeu.

Les textes expressifs sont très présents dans les jeux de rôle tels que la série des *Elder Scrolls* : le joueur incarne un personnage qui voyage, rencontre d'autres personnages avec qui il interagit. On suit son histoire. Ces textes se rencontrent surtout sous forme multimédia : si l'on part du principe que le simple texte écrit n'est pas multimédia, dès qu'il est accompagné de sons, d'images ou de vidéos, il est considéré multimédia. Or, l'une des principales caractéristiques d'un jeu vidéo est la projection d'images sur un écran pouvant être contrôlées à l'aide de périphériques. Dès le premier *Elder Scroll* en version CD-Rom, un grand nombre de dialogues se retrouvent non seulement transmis à l'écrit, mais sont également accompagnés d'une bande vocale. Cette pratique étant coûteuse aussi bien en ressources informatiques qu'en dépenses liées aux acteurs et à l'intégration des bandes sonores dans le code du jeu, elle n'est employée qu'à certains passages clés de l'histoire. Ce n'est qu'à partir d'*Oblivion* que les dialogues deviennent entièrement doublés ; avant cela, ils sont exclusivement transmis par écrit, dans une fenêtre de dialogue. Dans *Morrowind*, seules certaines lignes de dialogues sont ajoutées en vocal. Ces passages audio sont donc pris en considération lors de la traduction du jeu, et il est important de trouver des acteurs dont la voix convient à l'atmosphère du jeu. Un autre élément important dans la série des *Elder Scrolls* est la présence de livres parsemés à travers *Tamriel* (le continent sur lequel le personnage évolue). Ces livres sont introduits dans *Daggerfall*, et se retrouvent depuis dans chaque jeu de la série. Le joueur peut ramasser et lire ces livres, qui peuvent faire quelques dizaines de pages de long dans certains cas. Leur contenu peut être historique, relatant des faits passés dans le monde du jeu, ou fictif, dans le sens où il s'agit d'histoires dans l'histoire, comme des mythes et légendes propres à la culture des habitants du jeu. Accessoirement, certains d'entre eux augmentent le niveau d'une compétence après avoir été lu. Ces textes possèdent un grand nombre d'allusions à des époques historiques, des événements et des personnages importants. Il est donc essentiel que la traduction des noms propres soit appropriée, et reste la même dans tous les titres de la série. Cette forme de « flavor text », une combinaison entre texte expressif et informatif dans bien des cas, se présente souvent comme un texte littéraire, et il est important de conserver aussi bien la forme que le contenu, pour transmettre le bon ressenti lors de la lecture de ces livres : immersion dans l'univers du jeu, sentiment d'appartenir à un monde au passé riche, tout en approfondissant ses connaissances du lore.

En ce qui concerne la théorie de l'activité traduisante, qui, je le rappelle, permet de répondre aux questions « Qui a besoin, quand, où et pourquoi, de traductions ? » (voir Holz-

Mänttari 1984: 26), les éléments de base sont similaires pour toute traduction de jeux vidéo, même si certains actants peuvent varier. Voici le tableau du chapitre 3 adapté à un jeu *Elder Scrolls* (basé sur les pratiques usuelles) :

Le demandeur	a besoin d'un texte traduit	Bethesda Game Studios
Le mandant	commande le texte auprès du traducteur	Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks
Le producteur du texte d'origine	produit le texte sur lequel se base le traducteur	Bethesda Game Studios, équipe de conception du jeu
Le traducteur	produit le texte-cible	Traducteur indépendant principalement
L'applicateur (du texte-cible)	travaille avec le texte-cible	Le service de localisation Morrowind : Ubisoft Oblivion : 2K Games
Le récepteur (du texte-cible)	reçoit le texte-cible	Les joueurs francophones

Figure 5: Les actants de l'activité traduisante dans le cas d'un jeu *Elder Scrolls*.

Un tel tableau serait attendu de la part de grandes compagnies telles que Bethesda Softworks. Divers interviews semblent indiquer que le studio ne possède pas de traducteurs attribués à la localisation des jeux, et qu'il emploie des traducteurs en freelance de façon ponctuelle avant la commercialisation du titre. Todd Howard, l'actuel directeur de jeu et producteur exécutif de Bethesda Game Studios, laisse également entendre dans une interview que le studio ne possède pas ses propres glossaires et consulte régulièrement les pages compilées par des fans :

« [Q:] Is it tough to keep track of the universe you've created and ensure everything in the games you create corresponds with the established canon?

[A:] It is, actually. We have some guys here who have been anointed "lore-masters", who can usually point out mistakes quickly. We actually use the fan wiki online a lot. It's pretty amazing. They did a better job cataloguing it than we did! (voir Channell 2011) ».

Le traducteur est responsable de sa traduction, et partage cette responsabilité avec ses collègues traducteurs dans l'équipe. Il se base sur un ensemble de termes et dénominations approuvées en groupe. Le skopos est défini par la compagnie de production et le traducteur. Dans le cas des *Elder Scrolls*, il s'agit de créer une localisation française qui soit en accord avec le genre du jeu (action-RPG) et convienne au marché francophone. Pour les derniers titres de la série, il est important de conserver le même vocabulaire. Le manque évident de glossaire fixe généré par le studio et d'équipe de traducteurs dédiés sont des manquements à la bonne pratique de la localisation des jeux vidéo. Ces conditions expliquent les problèmes récurrents se trouvant dans les différentes versions localisées des jeux de la série.

5.1.3. Problèmes rencontrés

The Elder Scrolls est une série relativement ancienne dans l'univers des jeux vidéo, et est toujours présente aujourd'hui. La localisation a débuté avec le troisième titre⁴⁹, ce qui fut donc le plus gros du travail : décider des noms propres, dénominations de créatures, sorts, techniques, armes et armures, en plus de la traduction des différents textes présents dans le jeu.

La localisation de *Morrowind* a été prise en charge par la compagnie Ubisoft. La traduction quant à elle a été effectuée par un seul traducteur, nommé Eric Holweck (voir *Morrowind*). La qualité des traductions est jugée correcte par beaucoup de joueurs, mais le choix des noms propres et noms de créatures ont été très largement critiqués. Lors de l'annonce d'Ubisoft de la sortie en deux temps de *Morrowind*, beaucoup de joueurs ont préféré attendre la version totalement localisée, espérant un jeu à la traduction de qualité pour améliorer leur compréhension du jeu et l'immersion dans son univers. La première déception fut la présence de très nombreux bugs, rectifiés par la suite à l'aide de différents patches téléchargeables sur le site d'Ubisoft. Très vite, les membres de wiwiland.net ont sorti leur propre patch non officiel corrigeant des centaines d'erreurs et de bugs, dont certains soucis de traduction. Beaucoup de joueurs l'estiment indispensable pour jouer à *Morrowind* en français dans de bonnes conditions (voir wiwiland.net).

Peu de temps après la sortie de *Redguard*, un membre de wiwiland.net avait débuté un projet de réunion de toutes les informations sur le lore des *Elder Scrolls* : la *Grande Bibliothèque de Tamriel*, qui est aujourd'hui encore régulièrement mise à jour. Lorsque *Morrowind* voit le jour, tous les noms propres se retrouvent traduits, et l'auteur de la bibliothèque se voit « forcé » à utiliser les nouveaux termes français. Il soulève les problèmes suivants : certains noms de pays sont traduits littéralement, alors que d'autres restent inchangés. Cela est le cas de *Skyrim* qui devient *Bordeciel* (traduction littérale), alors que *Morrowind* reste en version originale. Cela peut être dû au fait que le nom du pays sert de titre au jeu. D'autres villes sont traduites de façon maladroite et en contradiction avec le lore : *Hammerfell*, une province *Dwemer* (race naine des *Elder Scrolls*) autrefois connue sous le nom de *Volenfell*, est traduite en « *Lenclume* » en français. Pourtant, « *Volen* » signifie « marteau » en *Dwemer*. Une traduction plus logique selon ces termes serait « *Martelfell* », par exemple. Pourtant, il existe une ville nommée *Anvil* (enclume), qui reste en version originale dans le jeu français. Ceci ajoute encore aux confusions possibles.

La localisation d'*Oblivion* quant à elle a été prise en main par 2K Games. Dans la presse spécialisée, l'avis est unanime : le travail de localisation française est bâclé. De nombreux termes sont à nouveau modifiés, fracturant encore plus l'unité de la série en français. Le nom du jeu, *Oblivion*, représente un plan d'existence existant en parallèle du monde des mortels. En français, l'*Oblivion* se fait appeler « le Néant » dans *Morrowind*,

⁴⁹ La deuxième extension de *Daggerfall*, *Redguard*, fut le premier *Elder Scroll* semi-localisé : tous les noms anglais sont conservés.

pourtant, le titre du jeu reste en version originale. Ce phénomène, déjà observé dans le cas de l'opus précédent, cause des contradictions majeures. Ceci se répète à nouveau lorsque sort la deuxième extension d'*Oblivion*, *Shivering Isles*, nom qui est également conservé pour représenter les îles en question dans le jeu. Une fois de plus, traductions françaises et noms en anglais se côtoient dans le jeu.

Plusieurs bugs concernant la localisation sont également repérés dans la version française d'*Oblivion* : de nombreux passages apparaissent en anglais, notamment les dialogues avec les marchands. Plus curieux encore, une quête fait apparaître des esprits de gardes impériaux qui parlent allemand, et se nomment « Palastwache » (voir univers-oblivion.com 2006). Ou encore, un sort appelé « boule de feu » est en réalité un sort de soin. D'autres soucis sont également présents : de nombreux textes sortent des cadres, certaines phrases sont incohérentes et grammaticalement incorrectes. Voici quelques exemples issus du jeu :



Image 41: Phrase grammaticalement incorrecte dans la version française d'*Oblivion*.



Image 42: Abréviation malgré la place disponible dans la version française d'*Oblivion*.



Image 43: Mot sortant de sa case dans la version française d'*Oblivion*.

Beaucoup de joueurs ont préféré se tourner vers la version originale du jeu, ce qui est toujours un mauvais signe quant à la qualité de la version localisée.

Depuis, l'importance de la localisation est de plus en plus appréciée dans le monde, et *Skyrim*, le dernier titre en date, a su se démarquer de ses prédécesseurs et offrir une version française plus que correcte. Comme je l'ai mentionné plus haut, certains efforts de localisation graphique n'ont tout de même pas eu lieu, ce qui a mené au mod « *Skyrim localisation française complète* » ou SLFC (voir confrerie-des-traducteurs.fr 2011).



Image 44: Exemple des modifications apportées par le mod SLFC (gauche: avant, droite: après) à la version française de *Skyrim*.

Bien entendu, un problème est toujours présent : le titre du jeu ne correspond pas au nom du pays où se déroule l'histoire (*Skyrim – Bordeciel*).

5.1.4. Conclusion

Il existe des franchises de jeux vidéo ayant obtenu une telle renommée auprès des joueurs que chaque nouveau titre est attendu avec impatience. *The Elder Scrolls* en fait incontestablement partie. Le succès de la série a atteint les joueurs de tous pays, ayant même conquis le Japon, pays où les seuls RPGs à succès sont ceux créés sur place (voir Ashcraft 2011). C'est

pourquoi il est particulièrement décevant que Bethesda Game Studios ne se soit pas assuré que ses jeux aient une version localisée digne de ce nom. La cause principale peut être attribuée au fait que les traducteurs n'étaient pas suffisamment impliqués dans le jeu, ne communiquaient pas suffisamment avec l'équipe de développement, manquaient de temps et surtout, n'ont pas développé de stratégie claire et uniforme pour les différents titres de la série. Les noms traduits côtoient les noms localisés, parfois de façon maladroite, et toutes sortes de bugs qui ne sont pas présents dans la version originale apparaissent dans la version localisée.

En contraste avec ces traductions officielles médiocres, un grand nombre de membres de la communauté de joueurs francophones ont investi leur temps dans des compilations de glossaires et wikis du jeu, les adaptant et les enrichissant avec chaque nouveau titre traduit. Certains sont même allés jusqu'à traduire la totalité des deux premiers jeux de la série et de programmer des patchs afin de créer de véritables versions françaises.

Cette succession de mauvaises localisations a donné au studio et à sa franchise la réputation peu flatteuse de ne pas s'intéresser au marché international et à économiser sur la localisation au détriment des joueurs. Malgré tout, la richesse et la profondeur du jeu et de son lore, un univers ouvert où le joueur se sent libre de ses mouvements et un gameplay à la fois complexe et facile à prendre en main, plus perfectionné à chaque titre, assurent une base de fans déterminés, prêts à créer moult patchs et correctifs afin d'obtenir la quasi-perfection qu'ils attendent du jeu. *Skyrim* a fait un grand pas en avant en matière de localisation. Il ne reste qu'à espérer que les futurs *The Elder Scrolls Online* et *The Elder Scrolls VI* iront encore plus loin et offriront une localisation soignée, à la hauteur des espoirs de ses fans.

5.2. Etude de cas : le texte expressif de World of Warcraft

Nous avons vu dans le chapitre 4.2.2 quelques obstacles typiques pouvant se présenter au traducteur lors de la traduction d'un jeu vidéo, illustrés par des exemples issus de *World of Warcraft*. Avant d'analyser certains textes de quêtes et choix de noms, je vais offrir une courte présentation de ce jeu très populaire.

5.2.1. Brève présentation du jeu

World of Warcraft est un jeu de rôle en ligne massivement multijoueur développé par Blizzard Entertainment. Le jeu est sorti en 2004 et continue l'intrigue fantastique débutée avec la série de jeux de stratégie *Warcraft* reposant sur la guerre entre orcs et humains. Le jeu possède quatre extensions, et d'autres sont prévues dans le futur. *World of Warcraft* est aujourd'hui encore le MMORPG le plus joué dans le monde, même si son nombre d'abonnés a fortement baissé depuis son apogée en 2010 (12 millions d'abonnés possédant un compte actif, voir eu.blizzard.com 2010).

World of Warcraft (abrégé *WoW*) n'est pas le premier MMORPG du genre héroïc-fantasy, mais il est le plus populaire pour de nombreuses raisons : son gameplay est très fluide

et le jeu est facile à prendre en main, l'histoire repose sur un lore fouillé et ancien (le premier *Warcraft* est sorti 10 ans avant *WoW*), le support technique est efficace et les localisations sont de bonne qualité.

5.2.2. Analyse des noms propres

Comme je l'ai mentionné dans le chapitre 4.2.2, les noms propres de *World of Warcraft* ne furent traduits que quelques temps après la sortie du jeu en version française, ce qui mena à beaucoup de mécontentement de la part des fans : les premiers jeux *Warcraft*, dans leur version française, avaient conservé les noms propres en anglais. Il s'agit donc du problème classique qui a également touché la série des *Elder Scrolls*, celui de la cohérence dans les noms. Malgré les protestations, la traduction eut tout de même lieu.

Beaucoup de noms furent traduits de façon littérale, ce qui conduisit à une consonance étrange dans les noms. Cela peut être dû aux conventions de création des noms propres qui diffèrent quelque peu entre les deux langues : l'anglais se prête bien à l'agglomération de noms communs pour la création de noms propres, en employant des caractéristiques physiques (Armstrong) ou du caractère (Merryman) et l'ascendance par exemple (Jackson) (voir Gould 2004). En français, cette pratique est bien moins courante, ou du moins plus discrète : les caractéristiques physiques et morales sont simplement préposées d'un article défini (Leblanc, Lebon). D'autres emploient des analogies basées sur des éléments de la nature ou des animaux (Duchêne, Rosier, Renard) (voir espacefrancais.com). L'une des seules conventions partagées par ces deux langues est l'emploi du métier comme nom propre : Baker en anglais, Masson en français. En ce qui concerne la toponymie, les noms de villes françaises se basent sur les noms et conventions des différentes cultures ayant influencé le pays au cours de l'histoire (noms d'origine latine, celte, germanique, etc.). Beaucoup reposent également sur des éléments végétaux, sur des métiers, le genre d'habitation, ou encore une personnalité. Il est commun de trouver des tirets dans les noms de villes composés. Au Québec, des initiatives de préservation de la toponymie française ont permis à la province de conserver les noms de villes à caractère français (voir Plourdes et Georgeault, 2008). En principe, le Canada est contre la traduction de toponyme, à part quelques exceptions (voir toponymie.gouv.qc.ca). On peut donc en déduire que la traduction des noms propres et noms de villes et de zones dans la version française est contraire aux conventions en vigueur au Québec, et peut sembler étrange pour les joueurs québécois. La toponymie anglaise fonctionne de façon similaire, ses origines remontent à des noms celtes, latins, scandinaves et français. Les termes sur lesquels se basent les noms de villes ont tellement changé aujourd'hui qu'il est difficile de les interpréter, mais nous admettons que les principes de toponymie sont similaires à ceux trouvés dans l'univers francophone. Ainsi, les traductions de noms de villes peuvent paraître moins incongrues que celles des noms de personnages. Pour employer quelques exemples présents dans la vraie vie, Bordeaux signifie « bord de l'eau » et est donc un nom de ville descriptif, ou bien certaines villes conservent dans le langage courant leur nom francisé : la Nouvelle-Orléans, Aix-la-Chapelle, etc.

Voici donc une sélection de quelques noms propres et leurs traductions en français :

Nom original	Nom français
<i>Varian Wrynn</i> (humain)	<i>Varian Wrynn</i>
<i>Jaina Proudmoor</i> (humaine)	<i>Jaina Portvaillant</i>
<i>Thoras Trollbane</i> (humain)	<i>Thoras Trollemort</i>
<i>Ivar Bloodfang</i> (worgen)	<i>Ivar Croc-de-sang</i>
<i>Bolvar Fordragon</i> (humain)	<i>Bolvar Fordragon</i>
<i>Thrall</i> (orc)	<i>Thrall</i>
<i>Grom Hellscream</i> (orc)	<i>Grom Hurlenfer</i>
<i>Eitrigg</i> (orc)	<i>Eitrigg</i>
<i>Malfurion Stormrage</i> (elfe de la nuit)	<i>Malfurion Hurlorage</i>
<i>Broll Bearmantle</i> (elfe de la nuit)	<i>Broll Mantelours</i>
<i>Fandral Staghelm</i> (elfe de la nuit)	<i>Fandral Fortearmure</i>
<i>Sen'jin</i> (troll)	<i>Sen'jin</i>
<i>Wrathion</i> (dragon)	<i>Irion</i>
<i>Magni Bronzebeard</i> (nain)	<i>Magni Barbe-de-bronze</i>
<i>Murmur</i> (monstre élémentaire)	<i>Marmon</i>
<i>Tread Sparknozzle</i> (gnome)	<i>Chape Etincetuyère</i>
<i>Zhi-Zhi, the Dextrous</i> (singe)	<i>Zhe-Zhe l'agile</i>

Figure 6: Quelques noms de personnages dans World of Warcraft.

La plupart des noms de familles sont suggestifs et ont un sens. Ceux qui n'en ont pas (comme *Wrynn*) restent inchangés dans la version française. Les prénoms n'ont généralement pas de signification particulière, et pour cette raison, sont également conservés. Une exception à cette règle est *Tread Sparknozzle*, dont le nom comme le prénom ont un sens, tous deux en rapport avec l'ingénierie, compétence très répandue chez les gnomes. Le nom français, *Chape Etincetuyère*, peut paraître presque exagéré (sonorité étrange, double jeu de mot), mais peut convenir à un gnome, la race étant traditionnellement vue comme mignonne et un peu ridicule. Les noms descriptifs peuvent donc être traduits de différentes façons : littéralement, en conservant l'ordre des mots, comme dans *Sparknozzle – Etincetuyère*. Seulement, le mot étincelle étant plus long que le mot spark, il est raccourci au début du nom, et suivi par tuyère (nozzle). D'autres noms, qui comportent des termes dont l'équivalent français est difficilement utilisable dans un nom, offrent des approximations : *Trollbane* devient *Trollmort*, au sens suffisamment proche et qui conserve également l'ordre des mots. Dans le cas de *Proudmoor*, le mot « moor » peut signifier deux choses. Il peut être employé en tant que nom : il s'agit en français de la lande ; en tant que verbe, il signifie amarrer (un bateau). Les traducteurs se sont apparemment décidés pour la deuxième définition, tout en la modifiant pour ne garder que son thème naval. L'adjectif « proud » quant à lui est traduit en « vaillant ». Cependant, *Portvaillant* peut également évoquer une personne au port de tête vaillant, plutôt qu'un lieu d'appareillage de bateaux. Le nom français n'est donc pas plus explicite que son homologue anglais, même si cette ambiguïté s'exprime différemment.

Conformément aux habitudes grammaticales françaises par rapport à celles de l'anglais, les noms composés d'un adjectif ou d'un attribut suivi d'un nom sont généralement

inversés en français. Ceci concerne les noms suivants : *Portvaillant*, *Croc-de-sang*, *Hurlenfer*, *Hurlorage*, *Mantelours* et *Barbe-de-bronze*. *Croc-de-sang* et *Barbe-de-bronze* emploient des articles (de) et prennent donc des tirets entre chaque mot. Ceci donne un effet très naturel en français. *Hurlenfer* et *Hurlorage* ont une structure très similaire et partagent la première partie de leur nom (qui vient de hurlement, hurler). Pourtant, ce n'est pas le cas dans les versions originales de ces noms, où seul *Hurlenfer* (*Hellscream*) contient le terme « scream », hurlement. Le second est *Stormrage*, qui comprend le mot « rage » (colère, rage). Bien entendu, il est moins évident de construire un nom ayant une bonne consonance en utilisant le mot « colère ». Par exemple : Colère + orage = Colèrage, Oragecolère ? Quant à rage et orage, les mots sont tellement proches que le résultat ne peut que sembler humoristique. Cela ne conviendrait pas au personnage, un druide très ancien et respecté parmi les elfes de la nuit. Le choix de traduction n'est donc pas idéal, car il rappelle le nom *Hurlenfer*, qui est le nom porté par un orc. Or, orcs et elfes de la nuit sont ennemis, ce qui rend la similarité entre les deux noms plutôt étrange. Dans le cas de *Mantelours*, le terme français de mantel est aujourd'hui désuet, mais est suffisamment proche du mot manteau pour que l'association soit faite tout de même. Enfin, le nom *Fordragon* est conservé en français, car les deux mots qui composent le nom sont reconnaissables dans les deux langues et évoquent donc la même association.

Comme mentionné plus haut, les noms n'ayant pas de signification particulière en anglais sont conservés tels quel en français, comme ici *Thrall*, *Eitrigg* (deux orcs) ou *Sen'jin* (troll). Les noms de démons sont également conservés (par exemple *Archimonde*, *Sargeras*). Tous ces noms sont des noms à sonorité symbolique (voir chapitre 4.2.2), sensés représenter des noms typiques pour ces races ou ethnies.

Les trois derniers noms pris en compte dans cette analyse sont *Irion*, *Marmon* et *Zhe-Zhe*. Le premier est un dragon noir, dont le nom anglais, *Wrathion*, évoque incontestablement la colère, l'un des sept péchés capitaux. Sa traduction en *Irion* utilise le mot littéraire pour la colère, ire, directement repris du latin *ira*. Ce mot n'étant pas utilisé de façon courante, par rapport à *wrath* en anglais, il est probable que les joueurs plus jeunes ne comprennent pas le jeu de mot prévu. Pour un public averti, le nom est cependant très bien adapté de l'anglais, d'autant qu'il conserve la convention des noms de dragons noirs. Cette convention concerne l'ajout du suffixe *-ion* et *-ia* derrière tous les noms. Des conventions semblables existent pour chaque couleur de dragon : les noms de dragons rouges finissent en *-asz* et *-asza*, ceux de dragons bleus en *-gos* et *-gosa*, ceux de dragons de bronze en *-mu* et *-mi*, et ceux de dragons verts en *-us* et *-a*. Il existe quelques exceptions (le dragon bleu *Sapphiron*), mais en règle générale, ces normes sont respectées aussi bien dans les noms originaux que dans leurs traductions, d'autant que la plupart des noms de dragons ne sont pas traduits, hormis *Irion*. Quant à *Marmon*, il s'agit d'un boss (ennemi plus puissant, devant être tué à plusieurs) élémentaire, se trouvant dans un donjon (zone instanciée où se trouvent des ennemis puissants devant être tués à plusieurs, généralement cinq personnes). D'après une quête présente dans le donjon, *Marmon* serait « l'essence primordiale du son ». Il s'agit donc d'un monstre

ressemblant à une sorte de vortex, émettant des ondes sonores. Son nom anglais, « *Murmur* », évoque effectivement un son, et signifie « murmurer ». Sa traduction française est quelque peu étrange : « *Marmon* » a probablement été choisi pour évoquer le verbe « marmonner ». Pourtant, il faudrait prononcer le nom à l'anglaise pour que ce sens soit apparent. La raison pour laquelle le nom qui paraît évident, « *Murmure* », n'a pas été choisi est la suivante : une chauve-souris du nom de *Whisper* en anglais s'appelle *Murmure* en français. Ces deux PNJ (*Marmon* et *Murmure*) ont été introduits dans le jeu au même moment, lors de la mise à jour 2.2.0 (dans la première extension du jeu). Les traducteurs ont donc dû faire preuve de créativité lors du choix des noms des personnages qui, très différents en anglais, deviennent similaires voire identiques en français.

Enfin, le singe nommé *Zhi-Zhi* en anglais est rebaptisé *Zhe-Zhe* dans la version française, pour éviter l'association inévitable avec le mot enfantin et familier désignant le sexe masculin. Il n'est pas rare de trouver des noms ayant une connotation non voulue dans une autre langue, de par sa similarité avec un mot de celle-ci ou un concept culturel. Il est donc important de le changer, tout en conservant le but recherché avec le nom dans la langue d'origine.

Nom original	Nom français
<i>Stormwind City</i> (humains)	<i>Hurlevent</i>
<i>Darnassus</i> (elfes de la nuit)	<i>Darnassus</i>
<i>Ironforge</i> (nains)	<i>Forgefer</i>
<i>Exodar</i> (draeneis)	<i>Exodar</i>
<i>Orgrimmar</i> (orcs)	<i>Orgrimmar</i>
<i>Thunder Bluff</i> (taurens)	<i>Pitons-du-tonnerre</i>
<i>Undercity</i> (réprouvés)	<i>Fossoyeuse</i>
<i>Silvermoon City</i> (elfes de sang)	<i>Lune-d'argent</i>

Figure 7: Noms des capitales dans *World of Warcraft*.

Les noms de capitales peuvent être des noms classificateurs (*Darnassus*, *Exodar*) ou suggestifs (*Stormwind City*, *Ironforge*, *Thunder Bluff*, *Undercity* et *Silvermoon City*). Quant à *Orgrimmar*, il s'agit d'un nom à sonorité symbolique, associé au suffixe *-mar*, qui caractérise les villes construites près de marécages (voir Neuner 1999). Les noms classificateurs et les noms à sonorité symbolique ne sont pas traduits en français. En revanche, les noms suggestifs le sont : *Hurlevent* et *Forgefer* reprennent le principe de traduction littérale déjà mentionnée pour les noms. Dans le cas de *Hurlevent*, il s'agit là du troisième nom propre contenant le mot « hurlement/hurler » analysé dans ce mémoire, alors que le mot anglais utilisé est différent : il s'agit d'*orage*. « *Hurlevent* » est déjà connu dans la culture française en tant que traduction du célèbre roman d'Emily Brontë, *Wuthering Heights*. Cela a dû contribuer au choix des traducteurs : le nom étant déjà familier pour les joueurs, même si certains d'entre eux ne connaissent pas le roman, la transition entre les deux a dû être plus facile. *Pitons-du-tonnerre* et *Lune-d'argent* représentent également un processus de traduction littérale, avec l'ajout d'articles et de tirets. Enfin, *Undercity*, la capitale des réprouvés (race de morts-vivants), a

été traduite de façon libre. Son nom anglais vient du fait que la ville se trouve sous terre. En français, la combinaison de sous et ville ne donne rien de satisfaisant, et ferait penser à un dépréciatif en rapport avec la qualité de la ville plutôt qu'à sa situation géographique. Ainsi, la ville devait d'abord s'appeler *Malemort* (voir judgehype.com), avant d'être nommée *Fossoyeuse*. Le nom est suggestif, mais ne se base pas sur une agglomération de deux termes, ce qui lui donne un aspect plus naturel que beaucoup de villes ou de noms propres traduits en français.

5.2.3. Analyse de dialogues

World of Warcraft est un jeu très riche, contenant des milliers de quêtes : wowhead.com, un site répertoriant toutes sortes d'informations présentes en jeu, possède 12379 quêtes dans sa base de données (voir wowhead.com 2013). Toutes ces quêtes sont introduites par des lignes de texte représentant du dialogue, ou un texte lu dans un livre par exemple. Ces textes doivent être traduits entièrement dans la version localisée du jeu, il est donc important que le traducteur connaisse le *lore*, la façon de parler et d'agir des protagonistes, et la terminologie utilisée. Tout cela est généralement bien pris en compte dans les versions localisées, les erreurs repérées sont rapidement modifiées et intégrées dans le jeu lors des régulières maintenances et mises à jour. Les joueurs peuvent également contribuer à la correction d'erreurs grammaticales, de non-sens et autres en les indiquant sur les forums officiels. Je vais à présent analyser quelques extraits de quêtes et leurs traductions :

Blackrock invasion	L'invasion rochenoire
The orcs have begun burning down the forest, <name>! They have taken over the vineyard to the east and are planning their final assault against us! They must be stopped!	Les orcs ont commencé à incendier la forêt, <nom> ! Ils se sont emparés des vignes, à l'est, et se préparent à nous attaquer ! Il faut les arrêter !
Head east, across the river, and kill the rampaging Blackrock orcs. Collect their weapons as proof of their demise and return to me.	Dirigez-vous vers l'est, traversez la rivière, et tuez les orcs rochenoires déchaînés. Récupérez leurs armes et rappez-les-moi comme preuve de leur mort.
You're our only hope, <name>!	Vous êtes notre seul espoir, <nom> !

Figure 8: Exemple de quête humaine.

La quête est proposée aux humains de bas niveau, et requiert simplement de tuer des ennemis pour récupérer des objets qu'ils laissent tomber. Le titre de la quête fait allusion au clan auquel les orcs à tuer appartiennent, dont le nom a été traduit littéralement. Le ton est direct (usage de l'impératif), et l'emploi du nom du personnage contrôlé par le joueur, par deux fois, permet au joueur de se sentir personnellement concerné. Ceci est un élément opératif, également retrouvé dans la phrase de fin, classique, mettant le joueur dans une position de héros : « vous êtes notre seul espoir ». En français, le PNJ adresse le joueur à la deuxième personne du pluriel. Ceci se retrouve dans toutes les quêtes du jeu ; il n'en existe en principe aucune où le joueur est tutoyé. Bien entendu, il se peut que des erreurs se retrouvent dans le

jeu, comme dans le cas d'une quête où le PNJ s'adressait au joueur en le vouvoyant d'abord, avant de le tutoyer.

Maximillian de Comté-du-Nord dit : Nous nous élançons à la recherche de l'ignominieuse mère des couvées. Suivez-moi, écuyère !
 Maximillian de Comté-du-Nord dit : Tu devrais essayer d'utiliser le Piétinement de mon destrier. Ses puissants sabots vont ébranler le sol, au point d'étourdir les dragons alentours.

Image 45: Incohérences dans le texte d'une quête.

De plus, le joueur ayant relevé l'erreur jouait un personnage de sexe masculin, alors que le PNJ nommé Maximillian s'adressait à lui en employant le féminin du mot écuyer. Ces erreurs furent corrigées par la suite (voir eu.battle.net 2011).

Out of Gnoll-where	Passe-moi la gnoll
Well met, <class>. We've got a problem, and I'd ask you to lend a hand.	Bienvenue, <classe>. Nous avons un problème et j'aimerais vous demander votre aide pour le régler.
It's gnolls. There's a mess of the things west of town, roaming the hills. Not usually any cause for alarm, but we've not usually had gnolls here in Loch Modan.	Ce sont les gnolls. Ils pullulent à l'ouest de la ville, infestant les collines. D'habitude, ils se tiennent tranquilles, mais d'habitude, on ne voit aucun gnoll dans le loch Modan.
I'm curious where they came from, but not curious enough to bother asking the mangy things. Clear 'em out, I say. Bring back proof of your kills and I'll pay a solid bounty.	Je me demande bien d'où ils viennent, mais je ne suis pas assez curieux pour aller le leur demander. Éliminez-les et rapportez-moi la preuve de votre travail. Je vous donnerai une bonne prime.

Figure 9: Exemple de quête naine.

Cette quête est offerte par un nain dans une zone leur appartenant. Les *gnolls* sont une race de créatures humanoïdes ressemblant à des hyènes. Le titre de la quête (comme dans beaucoup de cas) est un jeu de mot sur le mot *gnoll* : en anglais, *Out of Gnoll-where* rappelle « out of nowhere », et fait allusion à l'apparition impromptue de ces créatures dans le secteur. En français, un jeu de mot fonctionnel a été trouvé : *Passe-moi la gnoll* pour « Passe-moi la gnole », où *gnoll* remplace ce terme populaire pour de l'eau-de-vie. Le jeu de mot est acceptable, car les nains sont souvent décrits comme amateurs de boissons fortes. Malheureusement, le double sens du jeu de mot est perdu. Le PNJ s'adresse au joueur de façon plus formelle ; il n'emploie pas son nom, mais sa classe pour s'adresser à lui (par exemple : Bienvenue, guerrier). Dans la version française, le langage est un peu plus châtié : « clear'em out, I say » est simplement traduit par « éliminez-les ». Autrement, certaines constructions syntaxiques sont modifiées, mais le sens est conservé et le texte est cohérent.

Le dernier exemple analysé ici est le monologue mené par un PNJ, lors de l'accompagnement du joueur dans une quête, appelée *Shadow of the Empire* en anglais et *L'ombre de l'empire* en français. Le nom de la quête fait allusion à un projet basé sur

l'univers de *Star Wars*, et fonctionne en français aussi bien qu'en anglais⁵⁰. Le protagoniste est mené dans une salle secrète des *Klaxxi*, une race d'insectes géants doués de parole. Le joueur accède à cette quête après avoir accompli toutes les autres quêtes proposées par ces créatures.

Kil'ruk the Wind-Reaver says: Waker, your deeds have earned you the trust of the Klaxxi.
[...]
Kil'ruk the Wind-Reaver says: Great was the Old One, and terrible was His wrath. He consumed hope and begat despair; He inhaled courage and breathed fear.
Kil'ruk the Wind-Reaver says: When the usurpers came - the ones you call "Titans" - Y'shaarj was destroyed.
Kil'ruk the Wind-Reaver says: His last terrible breath has haunted this land ever since, but the shadows he left behind are mere whispers of his former glory.
Kil'ruk the Wind-Reaver says: I tell you now, because you have earned this warning.
Kil'ruk the Wind-Reaver says: Your gods are not your gods, outsider.
Kil'ruk the Wind-Reaver says: If the Old Ones ever return, we mantid will once again stand by their side.
Kil'ruk the Wind-Reaver says: The wisest among you will do the same.

Figure 10: Extrait du monologue de la quête *Shadow of the Empire*.

Kil'ruk le Saccageur des vents dit : Somnifuge, vos actes vous ont valu la confiance des Klaxxi.
[...]
Kil'ruk le Saccageur des vents dit : Le Très ancien était grand, et terrible était Son courroux. Il consumait l'espoir et engendrait l'affliction ; Il inhalait le courage et exhalait la peur.
Kil'ruk le Saccageur des vents dit : Quand les usurpateurs arrivèrent, ceux que vous appelez « titans », Y'shaarj fut détruit.
Kil'ruk le Saccageur des vents dit : Son dernier souffle fut terrible, il hante ces terres depuis lors. Mais les ombres qu'il a laissées derrière lui ne sont plus que des murmures à sa gloire passée.
Kil'ruk le Saccageur des vents dit : Je vous le dis, car vous méritez cet avertissement.
Kil'ruk le Saccageur des vents dit : Vos dieux ne sont pas les nôtres.
Kil'ruk le Saccageur des vents dit : Si les Dieux très anciens reviennent, les mantides se dresseront de nouveau à leurs côtés.
Kil'ruk le Saccageur des vents dit : Les plus sages d'entre vous feront de même.

Figure 11: Extrait du monologue de la quête *L'ombre de l'empire*.

La première remarque concerne le titre donné par les *Klaxxi* au joueur (*Waker* en anglais, traduit par *Somnifuge* en français) après qu'il ait éveillé de leur sommeil des représentants importants de cette race. Ainsi, le terme anglais contient le mot « waken », qui veut dire « se réveiller », combiné avec le suffixe *-er*, pour indiquer qu'il s'agit d'une personne entreprenant l'action. En français, le titre a été construit en combinant « somni », du latin *somnium* et voulant dire rêve, songe (voir dicolatin.com 2013) et « fuge », suffixe exprimant « fuir » ou « faire fuir » (voir lexo.fr 2012). Le sens est donc conservé : *Waker* éveille, *Somnifuge* fait fuir le sommeil. Seulement, l'emploi du suffixe « -fuge » est plutôt rare en français dans son sens non-littéral. De plus, le terme est très proche du mot vermifuge, employé couramment en français, avec qui il partage les deux dernières syllabes (en omettant le « n » de *Somnifuge*), et peut lui donner une connotation quelque peu négative. Cela dit, son opposition avec le mot somnifère est également notable et donne l'effet voulu, même si le mot semble étrange et non habituel. Une solution plus classique aurait été *Eveilleur* par exemple, qui aurait également été un jeu de mot entre « éveiller » et « veilleur ».

⁵⁰ La seule différence vient du fait que nom du projet est au pluriel et non au singulier.

L'emploi des majuscules n'est pas le même dans les deux langues, et cela se reflète dans le texte ci-dessus. En français, seul le premier terme des noms composés est en majuscule, alors qu'en anglais, ils le sont tous (*Old Ones* par rapport à *Dieux très anciens*). Le mot titan est également en majuscule en anglais, car il désigne une race. En français, les noms de race restent généralement en minuscule (même si on voit ici une exception pour la race des *Klaxxi*).

En ce qui concerne les *Dieux très anciens*, il s'agit de la traduction des *Old Gods*, de mystérieuses et maléfiques créatures qui régnaient sur l'univers avant que les titans ne les vainquent. Ici, le PNJ parle d'*Old Ones* et non d'*Old Gods*, mais il est facile de comprendre de quoi il s'agit grâce au contexte. En français, *Old One* est traduit par *Très ancien*, ce qui permet également le rapprochement avec les *Dieux très anciens*. On en déduit ainsi que les mantides vénèrent les *Dieux très anciens*, mais ont leur propre nom pour eux : simplement les Très ancien. Pourtant, lorsque le mantide mentionne ces êtres une seconde fois, il emploie cette fois-ci le terme connu de *Dieux très anciens*. Ceci peut sembler incohérent si l'on part du principe que les mantides, qui n'ont jusqu'alors jamais eu de contact avec les autres races du monde, ne connaissent et n'emploient pas cette dénomination. Cet état de fait est souligné lorsque le PNJ dit « ceux que vous appelez « titans » ».

5.2.4. Conclusion

La localisation française de *World of Warcraft* s'est faite en plusieurs étapes, proposant tout d'abord un jeu dont tous les textes de quêtes et de menus nécessaires à la compréhension du jeu étaient traduits, avec des noms propres conservés dans leur version originale. Des changements ultérieurs causant l'interruption de la continuité entre différents jeux d'une série mettant en scène les mêmes personnages, lieux et histoire est généralement une mauvaise idée mal accueillie par les joueurs. Cependant, dans le cas de *World of Warcraft*, malgré des critiques en rapport avec les traductions parfois très littérales de certains noms, ces versions françaises sont désormais acceptées par la majorité des joueurs. Toutes sortes de stratégies sont employées pour permettre au joueur une meilleure immersion : noms de ville très parlants (*Fossoyeuse*), noms de personnages comiques, mais sans connotation non désirée (*Chape Etincetuyère* ou *Zhe-Zhe l'agile*). Cependant, beaucoup de joueurs plus âgés emploient toujours les noms anglais.

Lors des traductions de textes entiers tels les dialogues de quêtes, les traducteurs doivent prendre en compte les normes de la langue française, et prendre certaines décisions : les personnages doivent-ils vouvoyer ou tutoyer le joueur ? Quel niveau de langage doit être employé ? Les traducteurs et l'équipe de localisation restent en contact permanent avec les joueurs par le biais du forum officiel, permettant ainsi un feedback régulier et leur donnant les moyens d'améliorer la localisation du jeu grâce aux joueurs. Ce processus permet aux joueurs de se sentir impliqués, et de voir les erreurs relevées corrigées, afin de mener à un meilleur jeu pour tous : *WoW* a pu compter sur la bonne volonté de beaucoup de joueurs (parmi les

quelques millions qui jouent), et comme il s'agit d'un jeu en ligne, Blizzard a pu corriger aisément les erreurs. Ça n'est pas le cas pour les jeux qui sont « livrés » une seule fois, et qui ne reçoivent pas de patchs correctifs. Dans ces cas-là, il est indispensable de s'assurer de la qualité de la localisation au préalable.

5.3. Etude de cas : le langage du jeu vidéo

Le jeu vidéo s'étant développé avant tout dans l'univers anglophone et au Japon, il n'est pas étonnant qu'une grande partie des néologismes et termes spécifiques employés par les créateurs de jeux vidéo ou leurs joueurs soient basés sur l'anglais. Aujourd'hui, une grande partie des joueurs francophones emploient ce genre de langage régulièrement, sans toujours savoir exactement d'où le terme vient, ce qu'il signifie et parfois, comment l'utiliser correctement. Ce vocabulaire peut être séparé en deux grandes catégories : lexique général du jeu vidéo et langage du joueur.

5.3.1. Vocabulaire du jeu vidéo

Ce vocabulaire comprend tous les termes techniques tournant autour du jeu vidéo et de sa conception. Ils sont principalement basés sur la langue anglaise. De nombreux mots tirés de ce vocabulaire ont été employés dans ce mémoire, et sont utilisés tous les jours dans la langue française : ce vocabulaire a trouvé sa place dans le langage familier et spécialisé, même s'il n'est pas reconnu officiellement. Certains de ces termes font également partie du vocabulaire du joueur (voir jeuxonline.info).

Terme	Explication
Boss	Anglicisme, signifie « chef ». Ennemi particulièrement puissant dans un jeu vidéo.
Casual gamer, ou casu Antonyme : Hardcore gamer	Anglicisme, signifie « joueur occasionnel ». Contraire : signifie « joueur passionné, accro »
Cosplay	Néologisme japonais créé à partir des mots « costume » et « play » décrivant le fait de se déguiser en personnage de fiction (souvent, de jeu vidéo ou de manga).
Lag	Anglicisme, signifie « traîner ». Lorsque le jeu en ligne est perturbé par des problèmes de connexion internet.
PNJ	Abréviation de Personnage Non Joueur, traduction de NPC (non-playing character). Personnage contrôlé par le jeu, pouvant interagir avec le joueur.
PvE, PvP	Contraction de l'anglais <i>Player versus Environment</i> et <i>Player versus Player</i> ; deux modes de jeu différents : le premier permet d'affronter des ennemis contrôlés par l'ordinateur, le second d'autres joueurs.
Skill	Anglicisme, signifie « compétence ». Peut se référer à un joueur, ce qui correspond à son habileté à maîtriser un jeu, ou bien à un personnage, ce qui représente alors une technique qu'il peut utiliser dans le jeu, et souvent améliorer.

Figure 12: Exemples de mots de vocabulaire du jeu vidéo.

5.3.2. Vocabulaire du joueur

Les joueurs d'un jeu vidéo partagent des mots de vocabulaire et des expressions souvent difficilement compréhensibles pour un non-initié. Ce phénomène touche avant tout les joueurs en ligne, lorsqu'ils communiquent avec d'autres joueurs via le jeu ou d'autres plateformes tels des forums. Les mots composant ce vocabulaire et les expressions employées peuvent varier selon le type de jeu. Les principaux genres connus pour leur emploi d'anglicismes et néologismes sont les MMORPG et les FPS.

Terme	Explication
AOE	Contraction de l'expression anglaise « Area of effect », signifie « zone d'effet », et représente des attaques ou sorts pouvant toucher plusieurs ennemis présents dans la zone affectée.
Aggro	Désigne l'agressivité d'un ennemi, dans le langage des MMO, « prendre l'aggro » signifie attirer l'attention de l'ennemi sur soi.
CaC	Contraction de l'expression française « corps-à-corps ». Désigne le combat de mêlée.
Cast, Caster	Anglicisme, « to cast » veut dire « lancer [un sort] », et par extension, un « caster » est un lanceur de sorts.
Frag, to frag	Anglicisme, vient du mot « fragmentation ». Fait de tuer un ennemi, employé comme unité de score dans les parties multijoueur de FPS. Le verbe associé est « fraguer ».
GG	Contraction de l'anglais « Good Game », signifie « bon jeu ». En français, dans les MMO, le terme est utilisé exclusivement pour féliciter un joueur lorsqu'il a obtenu quelque chose de rare ou réussi quelque chose de difficile. A la base, cette expression est employée en anglais pour féliciter l'opposant après une partie. L'utilisation française est donc erronée de ce point de vue.
Main	Anglicisme, signifie « principal ». Représente le personnage principal, c'est-à-dire le plus joué par un joueur.
Wipe	Anglicisme, « to wipe » signifie littéralement « essuyer ». Employé dans un MMO, le mot exprime la défaite d'un groupe de joueurs, par exemple dans un donjon.

Figure 13: Exemples de mots de vocabulaire du joueur.

Le langage des joueurs se base sur des termes anglais et s'adapte dans chaque langue. Ainsi, en français, ces mots sont souvent accordés et déclinés d'après les règles grammaticales françaises, ou bien conservés tels quels. Par exemple, un groupe de joueurs ayant succombé à un boss dans un donjon pourra dire « On a encore wipé », ou bien « On a encore wipe ».

5.3.3. Mesures prises contre ce phénomène

Le français est une langue vivante qui évolue. Comme beaucoup d'autres, elle est très fortement influencée par les termes et néologismes anglais qui trouvent leur place dans le langage de tous les jours, surtout chez les jeunes. Pour lutter contre ce phénomène, comme il l'a été mentionné au chapitre 2.1.1, plusieurs mesures ont été prises par différentes

institutions. En France, la délégation générale à la langue française et aux langues de France (DGLFLF) a mis au point le site FranceTerme, qui propose un grand nombre d’alternatives franco-françaises aux termes anglais. Cependant, peu de mots directement liés aux jeux vidéo sont évoqués : ce sont plutôt les termes techniques et informatiques tels que software qui sont adressés.

En revanche, l’Office québécois de la langue française a publié en 2012 un glossaire du jeu vidéo, le premier de son genre en langue française. Cet ouvrage très complet propose un index regroupant la plupart des mots de vocabulaire de jeux vidéo ainsi que des joueurs, suivit par l’explication de ce vocabulaire. Dans sa préface, la présidente-directrice générale de l’OQLF explique le rôle de l’office dans la recherche terminologique en ce qui concerne les néologismes, et admet que le jeu vidéo est devenu un média à la portée internationale, et qu’il est important que les joueurs francophones puissent avoir les moyens de s’adonner à ce loisir en français (voir oqlf.gouv.qc.ca).

Terme d’origine	Terme traduit par l’OQLF
Boss	Chef, patron
Casual gamer	Joueur occasionnel
Cosplay	Costumade
Hardcore gamer	Joueur passionné
fraguer	Faire un frag, réaliser un frag

Figure 14: Quelques traductions proposées par l’OQLF.

Cependant, le langage spécifique aux jeux vidéo est tellement ancré dans les mœurs qu’il risque d’être difficile de faire accepter ces nouveaux termes, surtout ceux qui ont une sonorité pouvant paraître humoristique (tel costumade).

Néanmoins, ces mesures témoignent de l’intérêt qu’ont les institutions et organes de sauvegarde de la langue française face au vocabulaire lié aux jeux vidéo. Les termes proposés dans le glossaire québécois peuvent non seulement être utiles aux traducteurs de jeux vidéo lorsqu’un mot spécifique est recherché pour remplacer un mot anglais, mais ils offrent également des explications très complètes sur la signification de ces termes.

6. Conclusion

La création des jeux vidéo remonte à la seconde moitié du vingtième siècle, se présentant d’abord comme média peu accessible. Le contact avec le grand public s’est fait peu à peu, par le biais de bornes d’arcade tout d’abord, qui commençaient petit à petit à remplacer les flippers. Cependant, la localisation de ces produits était rare : les jeux anglais se retrouvaient tels quels sur le marché international, alors que les jeux japonais passaient par une traduction très sommaire⁵¹ vers l’anglais. Au cours des dernières années, le jeu vidéo a évolué à bien des

⁵¹ L’une des premières traductions de jeu du japonais fut celle du jeu *Zero Wing*. Il est devenu connu sur internet pour sa phrase grammaticalement erronée « All you bases are belong to us », devenue un mème dans les années 2000.

égards: autant sur le plan technique, dont les avancées furent fulgurantes et le sont toujours aujourd'hui, que sur la variété des genres de jeux. Le jeu vidéo est devenu un bien de consommation populaire, apprécié par pas moins de la moitié de la population des marchés concernés. Le chiffre d'affaire enregistré par le marché du jeu vidéo surpasse celui de tous les autres médias. Le joueur moyen est adulte, a la trentaine, et est un peu moins d'une fois sur deux une femme. Ainsi, le joueur a des attentes et des espoirs élevés en ce qui concerne la qualité du jeu dans lequel il investit du temps et de l'argent.

Le marché du jeu vidéo est très actif dans les pays de la francophonie : la France fut l'une des pionnières dans le développement du 3D et contribua à la création de jeux de qualité dans les années 80 et 90. Aujourd'hui, la France a fortement ralenti dans ce domaine, et c'est le Québec, en accueillant des filiales de compagnies majeures dans la création et la publication de jeux vidéo, qui prend la relève. Pourtant, l'émergence de nouveaux types de jeux sur de nouvelles plateformes a permis à de nombreux pays de se lancer dans la production de jeux vidéo, tels que la Suisse et la Belgique. Les plateformes sociales et Smartphones nécessitent moins de capital et des équipes de développement plus réduites, mais offrent tout de même les moyens de créer des jeux originaux et parfois révolutionnaires. Outre la création de jeux, le public francophone en consomme également énormément, d'un niveau similaire à celui des principaux marchés du jeu vidéo tels que les États-Unis ou le Japon. Si la Suisse reste encore quelque peu en reste, d'une part à cause de mœurs plus conservatrices en relation avec leur position politique de retrait et de neutralité, la France, la Belgique et le Québec sont de grands consommateurs. D'autres pays, tels que les pays du Maghreb, s'ouvrent doucement au marché du jeu vidéo, mais souffrent encore d'un manque d'intérêt des compagnies de développement et du haut taux de piratage. Le marché francophone, et par extrapolation le marché européen, est donc très important pour les développeurs de jeux vidéo.

Pour que le public achète un jeu, des critères essentiels dans l'évaluation de la qualité d'un jeu sont les graphismes, le gameplay, la prise en main et la fluidité des actions possibles. La qualité des textes est également extrêmement importante, et joue un grand rôle dans l'immersion du joueur dans le jeu. Si le jeu est joué dans la même langue et culture que celles dans lesquelles il fut conçu, la responsabilité en ce qui concerne la qualité des textes revient aux développeurs et écrivains du studio de développement. En revanche, lorsqu'il s'agit de localisations, c'est le traducteur ou l'équipe de traducteurs qui est responsable de la qualité du texte. En cela, la traduction d'un jeu vidéo peut être vue comme une activité traduisante classique. C'est pourquoi il est important que le traducteur soit conscient de ses responsabilités, et ait connaissance des caractéristiques de l'activité traduisante ainsi que des différents actants. Le traducteur ne doit pas hésiter à entrer en contact avec le mandant afin de recevoir le plus d'informations possibles ainsi que des glossaires et des codes typographiques. De plus, dans le meilleur des cas, le traducteur doit pouvoir avoir accès au jeu ou à des versions préliminaires du jeu afin de pouvoir le tester et le voir du point de vue des joueurs.

Malheureusement, nous avons vu que ceci n'est pas toujours possible. Le traducteur indépendant doit souvent travailler dans de mauvaises conditions, sans connaître ni comprendre le contexte, et est souvent pressé par le temps. Ceci mène alors généralement à des traductions de mauvaise qualité, tant dans le choix créatif que dans la réalisation globale de la localisation. Outre les problèmes d'information sur le jeu, les compétences du traducteur doivent être vastes et variés, afin de pouvoir traduire le large éventail de domaines techniques représentés (textes juridiques, médicaux, textes techniques). Une connaissance impeccable de la culture-cible et un sens créatif exacerbé sont bien entendu également indispensables.

Ainsi, le public francophone est traditionnellement fier de sa culture et de l'importance de sa langue, le français, dans le monde globalisé. Cela s'exprime au travers des multiples initiatives et projets de sauvegarde et promotion de la langue française, ainsi que des réticences à simplement reprendre des néologismes anglais. Les pays de la francophonie souhaitent faire partie du monde moderne tout en conservant l'intégralité de leur langue. Dans le domaine du jeu vidéo, la volonté de s'impliquer dans la production de jeux et ainsi de s'imposer sur un marché largement dominé par les Etats-Unis et le Japon fait que ces pays se démarquent du reste. Le traducteur francophone de jeux vidéo doit prendre en compte ces sensibilités afin de produire une traduction qui plaise aux joueurs, ce qui signifie que le joueur ne doit pas se rendre compte qu'il s'agit d'une traduction : beaucoup de joueurs francophones comprenant l'anglais préféreront jouer au jeu en version originale plutôt que d'investir dans un jeu mal localisé, qui briserait ainsi leur « cercle magique » (voir chapitre 1.1). C'est pourquoi il est important que les compagnies d'édition de jeux vidéo ainsi que leurs équipes de localisation soient conscients des conditions dans lesquelles les traducteurs doivent travailler pour livrer un bon travail. De leur côté, les traducteurs francophones doivent s'efforcer de produire des traductions à la hauteur du texte original, collant avec l'univers du jeu, avec des noms suggestifs créatifs et pas seulement traduits de façon littérale. De tels noms risquent de créer un effet ridicule, ce qui est extrêmement rebutant pour le joueur. Il est important que le traducteur sache comment traduire, ainsi que quoi traduire : les noms de jeux vidéo sont rarement changés en français, comme le prouve la série des *Elder Scrolls*. Enfin, dans le contexte de la traduction francophone, il peut être conseillé d'activement promouvoir la langue et les termes français modernes mis en avant par les différents organismes de protection de la langue française. Mais cela reste un choix à faire de la part du traducteur, et l'emploi d'expressions anglaises n'est pas exclu, tant que ce choix peut être justifié. La recherche dans le domaine de la traduction de jeux vidéo n'en est qu'à ses débuts, mais au vu des pronostics en ce qui concerne le futur de ce loisir, et la globalisation de plus en plus importante du monde, il est probable que la localisation des jeux vidéo et l'implication de traducteurs professionnels spécialement formés prennent de l'importance dans les années à venir, sur le marché francophone comme ailleurs.

Bibliographie

Adams, Rick. 2013. Colossal Cave Adventure page. Sur: <http://rickadams.org/adventure>, consulté le 18.10.2013.

Allan C. Hutchinson, Klaus Petersen. 1999. *Interpreting Censorship in Canada*. Toronto: University of Toronto Press.

Ashcraft, Brian. 2010. Found In Translation. Sur: <http://kotaku.com/5679476/found-in-translation>, consulté le 25.09.2013.

Ashcraft, Brian. 2011. Skyrim, Japan Likes You. Sur: <http://kotaku.com/5868301/skyrim-japan-likes-you>, consulté le 16.10.2013.

Bianchini, Laure. 2007. *L'usage du français au Maghreb*, Constellations francophones, Publiforum, n. 7. Sur: http://publiforum.farum.it/ezone_articles.php?id=77, consulté le 01.10.2013.

Blachot, Florent. 2011. LES JEUX ET LES HOMMES un essai de Roger Caillois. Sur: <http://ide-edu.net/2011/11/les-jeux-et-les-hommes-essai-de-roger-caillois>, consulté le 16.09.2013.

Caillois, Roger. 1958. *Les jeux et les hommes*. Paris: Gallimard.

Champeau, Guillaume. 2013. Les jeux vidéo feraient de bons citoyens. Dans: <http://www.numerama.com/magazine/26162-les-jeux-video-feraient-de-bons-citoyens.html>, consulté le 01.10.2013.

Chandler, Heather Maxwell. 2008. Practical skills for video game translators. *MultiLingual October/November 2008 #99 Volume 9 Issue 7*.

Chandler, Heather Maxwell & O'Malley Deming, Stephanie. 2012. *The Game Localization Handbook*. Burlington: Jones & Bartlett Learning.

Channell, Mike. 2011. Exclusive: Inside the Elder Scrolls. Sur: <http://www.oxm.co.uk/26165/interviews/exclusive-inside-the-elder-scrolls/?page=2>, consulté le 13.10.2013.

Crosignani, Simone/ Ballista, Andrea / Minazzi, Fabio. 2008. Preserving the spell in games localization. *MultiLingual October/November 2008 #99 Volume 9 Issue 7*.

Debré, Bernard. 2013. La mort d'un militant d'Extrême-gauche. Sur: http://www.bernarddebre.fr/actualites/la_mort_d_un_militant_d_extr__me_gauche, consulté le 01.10.2013.

Devillard, Arnaud. 2007. Second Life restera accessible aux internautes francais. Sur: <http://www.01net.com/editorial/353739/second-life-restera-accessible-aux-internautes-francais>, consulté le 01.10.2013.

Dorion, Henri. 2008. Une toponymie québécoise. Dans : Plourde, Michel & Georgeault, Pierre. *Le français au Québec: 400 ans d'histoire et de vie*. Anjou: Fides.

Esselink, Bert. 2000. *A Practical Guide to Localization*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamin.

Fraisse, Paul & Breyton, Madeleine. 1959. Comparaisons entre les langages oral et écrit. *L'année psychologique*. vol. 59, n°1. 61-71. Sur : http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/psy_0003-5033_1959_num_59_1_6596, consulté le 08.10.2013.

Gavin, Andy. 2011. Making Crash Bandicoot. Sur: <http://all-things-andy-gavin.com/2011/02/06/making-crash-bandicoot-part-5>, consulté le 25.09.2013.

Gould, Carolyne. 2004. Surnames: Where They Came From and What They Mean. Sur: <http://www.genealogytoday.com/articles/reader.mv?ID=421>, consulté le 14.10.2013.

Göhring, Heinz. 1978. Interkulturelle Kommunikation: Die Überwindung der Trennung von Fremdsprachen- und Landeskundeunterricht durch einen integrierenden Fremdverhaltensunterricht. Dans: *Kongressberichte der 8. Jahrestagung der GAL*. Stuttgart: Hochschulverlag. 9-14.

Holz-Mänttari, Justa. 1984. *Translatorisches Handeln. Theorie und Methode*. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia.

Huizinga, Johan. 1988. *Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris: Gallimard.

JudgeHype. 2006. Adieu Stormwind, Undercity, Thunderbluff... Sur: <http://worldofwarcraft.judgehype.com/news/adieu-stormwind-undercity-thunderbluff>, consulté le 15.10.2013.

Kade, Otto. 1968. *Zufall und Gesetzmäßigkeit in der Übersetzung*. Leipzig: Enzyklopädie.

Kadric, Mira. 2011. *Dialog als Prinzip*. Tübingen: Narr.

Kalning, Kristin. 2008. The anatomy of the first video game. Sur: <http://www.nbcnews.com/id/27328345>, consulté le 18.10.2013.

Karmali, Luke. 2013. GTA 5 Currently Holds Seven Guinness World Records. Sur: <http://au.ign.com/articles/2013/10/09/gta-5-currently-holds-seven-guinness-world-records>, consulté le 18.10.2013.

Leroux, Yann. 2008. Les types de jeu videos. Sur: <http://www.slideshare.net/rastofire/les-types-de-jeu-videos-presentation>, consulté le : 18.10.2013.

Maletzke, Gerhard. 1996. *Interkulturelle Kommunikation. Zur Interaktion zwischen Menschen verschiedener Kulturen*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Manenti, Boris. 2011. L'histoire du jeu vidéo en dix dates. Sur : <http://obsession.nouvelobs.com/jeux-video/20111108.OBS4109/l-histoire-du-jeu-video-en-dix-dates.html>, consulté le 16.09.13.

Mangiron, Carmen & O'Hagan, Minako. 2006. Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation. *The Journal of Specialised Translation*. Sur: http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.php, consulté le 09.10.2013.

Michelon, Thomas. 2011. Industrie du jeu vidéo au Canada – chiffres 2011 Sur: <http://mediamerica.org/jeux-video/industrie-du-jeu-video-au-canada-chiffres-2011>, consulté le 01.10.2013.

Nadeau, Jean-Benoît & Barlow, Julie. 2011. *Le français, quelle histoire!* Paris: Éditions Télémaque.

Neuner, Kornelia. 1999. Wie Ortschaften zu ihren Namen gekommen sind. Sur: <http://www.kreinberg-online.de/ortsname.htm>, consulté le 14.10.2013.

Ortner, Stefan. 2003. *Funktionale Ansätze der Translationswissenschaft – Translatorisches Handeln und Skopostheorie im Vergleich*. Karl-Franzens-Universität Graz: Seminararbeit.

Platon 21. 2010. La French Touch dans le jeu vidéo. Sur: <http://www.jeuxvideo.com/dossiers/00013256/jeux-video-la-french-touch-1-les-debuts-de-la-french-touch-comment-est-elle-nee-001.htm>, consulté le 25.09.2013.

Perreux, Les. 2011. Not two solitudes, but Quebec and Canada remain apart, poll shows. Sur: <http://www.theglobeandmail.com/news/politics/not-two-solitudes-but-quebec-and-canada-remain-apart-poll-shows/article600896>, consulté le 11.09.2013.

Rees, Marc. 2007. Second Life : Famille de France filtrée devant le tribunal. Sur: <http://www.pcinpact.com/archive/37378-famille-de-france-filtrage-second-life-mineu.htm>, consulté le 01.10.2013.

Riley, David. 2013. The NPD Group: Report Shows Increased Number of Online Gamers and Hours Spent Gaming. Sur: <https://www.npd.com/wps/portal/npd/us/news/press-releases/the-npd-group-report-shows-increased-number-of-online-gamers-and-hours-spent-gaming>, consulté le 18.10.2013.

Rodriguez, Hector. 2006. The Playful and the Serious: An approximation to Huizinga's Homo Ludens. Sur: <http://gamestudies.org/0601/articles/rodrigues>, vu le: 16.09.2013.

Sanz López, Yvonne. 2013. *Videospiele übersetzen – Probleme und Optimierung*. Berlin: Frank & Timme.

Tétu, Michel. 1992. *La Francophonie : histoire, problématique, perspectives*. Montréal: Guérin Universitaire.

Verdure, Christophe. 2003. La culture, reflet d'un monde polymorphe. Dans: <http://www.futura-sciences.com/magazines/sciences/infos/dossiers/d/philosophie-culture-reflet-monde-polymorphe-227/page/4>, consulté le 23.09.2013.

Vermeer, Hans J. 1996. *A skopos Theory of Translation (Some Arguments for and against)*. Heidelberg.

Winter, David. Noughts And Crosses - The oldest graphical computer game. Sur: <http://www.pong-story.com/1952.htm>, consulté le 18.10.2013.

Winterhalter, Ryan. 2011. Why the Golden Age of JRPGs is Over. Sur: <http://www.1up.com/features/golden-age-jrpgs-xenoblade-pandora-tower-last-story-xseed?pager.offset=2>, consulté le 16.10.2013.

Ouvrages de référence

Dicolatin. Sur: <http://www.dicolatin.com/FR/LAK/0/SOMNI/index.htm>, consulté le 15.10.2013.

Dictionnaire de français Larousse. Sur : www.larousse.fr, consulté le 18.10.2013.

Dictionnaire de l'Académie, neuvième édition. Sur : <http://atilf.atilf.fr/>, consulté le 18.10.2013.

Sources internet institutionnelles

Académie Française. <http://academie-francaise.fr/linstitution/lhistoire> (consulté le 11.09.2013).

Académie Française. <http://academie-francaise.fr/la-langue-francaise/terminologie-et-neologie> (consulté le 11.09.2013).

Agence française pour le jeu vidéo.

http://www.afjv.com/press1008/100811_etude_joueurs_jeux_video.php (consulté le 01.10.2013).

L'Assemblée fédérale. Le parlement suisse.

http://www.parlament.ch/f/suche/pages/geschaefte.aspx?gesch_id=20080316 (consulté le 01.10.2013).

Commission de toponymie Québec. 2013. Faut-il traduire les toponymes ?

<http://www.toponymie.gouv.qc.ca/ct/normes-procedures/regles-ecriture/traduire-toponymes.html> (consulté le 14.10.2013).

Délégation générale à la langue française et aux langues de France.

http://www.culture.gouv.fr/culture/dglf/terminologie/termino_sommaire_enrichissement.htm (consulté le 11.09.2013).

Département fédéral de l'économie, de la formation et de la recherche DEFR

<http://www.kmu.admin.ch/aktuell/00513/02951/03074/index.html?lang=fr> (consulté le 01.10.2013).

Entertainment Software Association of Canada. http://www.theesa.ca/wp-content/uploads/2012/10/ESAC_ESSENTIAL_FACTS_2012_EN.pdf

(consulté le 01.10.2013).

FranceTerme. <http://www.culture.fr/franceterme> (consulté le 01.10.2013).

Office québécois de la langue française.

http://www.oqlf.gouv.qc.ca/ressources/bibliotheque/dictionnaires/20120701_jeu_video.pdf (consulté le 17.10.2013).

Office québécois de la langue française. Le grand dictionnaire terminologique.

<http://gdt.oqlf.gouv.qc.ca> (consulté le 01.10.2013).

Organisation internationale de la Francophonie. <http://www.francophonie.org/-Qu-est-ce-que-la-Francophonie-.html> (consulté le 11.09.2013).

Organisation internationale de la Francophonie. <http://www.francophonie.org/-Repertoire-des-medias-.html> (consulté le 11.09.2013).

Pan European Game Information. <http://www.pegi.info/en/index/id/33> (consulté le 01.10.2013).

Syndicat National du Jeu Vidéo. <http://www.snjv.org/data/document/elements-cles-2012.pdf> (consulté le 01.10.2013).

Syndicat National du Jeu Vidéo. <http://www.snjv.org/fr/industrie-francaise-jeu-video> (consulté le 01.10.2013).

Swiss Interactive Entertainment Association. <http://siea.ch/fr/2013/01/29/gaming-etabliert-sich-in-der-schweiz> (consulté le 01.10.2013).

L'Union des artistes. <https://uda.ca/affaires-publiques-UDA-series-jeunesse-et-animation---le-jeune-public-francophone-depossede-de-sa-culture-et-prive-de-ses-artistes-----/uda> (consulté le 23.09.2013).

Sources internet jeux vidéo

Blizzard Entertainment. <http://eu.blizzard.com/en-gb/company/press/pressreleases.html?id=10007508> (consulté le 01.10.2013).

Fishing Cactus. <http://www.fishingcactus.com/mobile/index.html> (consulté le 01.10.2013).

Imaging the future symposium. <http://www.imagingthefuture.ch> (consulté le 01.10.2013).

Interactive Software Federation of Europe. <http://www.isfe.eu/videogames-europe-2012-consumer-study> (consulté le 01.10.2013).

JeuxOnline. <http://www.jeuxonline.info/article/lexique> (consulté le 17.10.2013).

La Confrérie des traducteurs. <http://www.confrerie-des-traducteurs.fr/forum/viewtopic.php?t=10124> (consulté le 01.10.2013).

La Grande Bibliothèque de Tamriel.
http://lagbt.wiwiland.net/wikibiblio/index.php/Lexique_de_traduction (consulté le 13.10.2013).

Ma Carrière en jeux. <http://www.macarriereenjeux.com> (consulté le 01.10.2013).

League of Legends Wikia. <http://leagueoflegends.wikia.com/wiki/Karthus/SkinsTrivia> (consulté le 17.10.2013).

Project French Arena. <http://www.projet-french-arena.org/wiki/> (consulté le 06.10.2013).

Projet French Daggerfall.

http://theelderscrolls.wiwiland.net/?title=Daggerfall:_Le_Projet_French_Daggerfall (consulté le 06.10.2013).

Rockstar Games. <http://support.rockstargames.com/hc/en-us/articles/200155736-Grand-Theft-Auto-V-Supported-Languages-and-Region-Lock-Information> (consulté le 01.10.2013).

Ubisoft. https://www.ubisoftgroup.com/fr-FR/a_propos_d_Ubisoft/chiffres_cles.aspx (consulté le 01.10.2013).

Univers Oblivion. <http://www.univers-oblivion.com/oblivion/modules.php?name=Forums&file=viewtopic&t=1095&postdays=0&postorder=asc&start=60> (consulté le 01.10.2013).

Video Game Sales Wikia. http://vgsales.wikia.com/wiki/Video_game_industry#cite_note-7 (consulté le 01.10.2013).

Wiwiland. <http://forum.wiwiland.net/> (consulté le 13.10.2013).

World of Warcraft Forums Officiels. <http://eu.battle.net/wow/fr/forum/topic/1776390217> (consulté le 01.10.2013).

World of Warcraft Forums Officiels. <http://eu.battle.net/wow/fr/forum/topic/2313682971> (consulté le 01.10.2013).

Wowhead. <http://www.wowhead.com/quests> (consulté le 15.10.2013).

Sources internet linguistiques

Éditions Verdier. <http://www.editions-verdier.fr/v3/oeuvre-htlf19.html> (consulté le 18.09.2013).

Espace Français. <http://www.espacefrancais.com/les-noms-propres> (consulté le 01.10.2013).

Espace Français. <http://www.espacefrancais.com/les-interjections> (consulté le 10.10.2013).
Lexo. <http://www.lexo.fr/suffixe-fuge-997> (consulté le 15.10.2013).

Lingua Veritas.

http://linguaveritas.com/Traduction,_d%C3%A9finition_du_taux_de_foisonnement (consulté le 01.10.2013).

Sources internet autres

Bons-de-réduction. <http://www.bons-de-reduction.com/presse/infographie-la-guerre-des-consoles.html> (consulté le 01.10.2013).

Le Monde. http://www.lemonde.fr/technologies/article/2010/08/23/medal-of-honor-un-jeu-antipatriotique_1401920_651865.html (consulté le 01.10.2013).

National Museum of American History. http://americanhistory.si.edu/collections/object-groups/the-father-of-the-video-game-the-ralph-baer-prototypes-and-electronic-games?ogmt_page=baer-biography (consulté le 16.09.2013).

Presse francophone. <http://www.presse-francophone.org/index.php/upf-agence-de-presse/culture/developpement-le-classement-francophone> (consulté le 11.09.2013).

Illustrations

Image 1. Répartition des jeux. Caillois, Roger. 1958. *Les jeux et les hommes*. Paris: Gallimard

Image 2. Tekken. 1994. © Namco. Sur :

http://images.wikia.com/tekken/en/images/9/99/Tekken_1_Fiji.png, consulté le 19.10.2013.

Image 3. *Myst*. 1993. © Cyan Worlds. Sur :

http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/d/d0/Myst-library_and_ship.jpg, consulté le 19.10.2013.

Image 4. *Gran Turismo 5*. 2010. © Polyphony Digital. Sur: <http://www.99-levels.fr/wp-content/uploads/2010/10/Gran-Turismo-5-Prologue-5.jpg>, consulté le 19.10.2013.

Image 5. *Final Fantasy VII*. 1997. © Square Enix. Sur:

<http://screenshots.fr.sftcdn.net/fr/scrn/3350000/3350759/final-fantasy-vii-07-700x484.png>, consulté le 19.10.2013.

Image 6. *Tetris*. 1984. Pajitnov, Alexey. Sur: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/7/7c/Tetris-VeryFirstVersion.png>, consulté le 19.10.2013.

Image 7. *Guitar Hero*. 2005. © Activision. Sur: <http://static.ddmcdn.com/gif/guitar-hero-5.jpg>, consulté le 19.10.2013.

Image 8. *Les Sims*. 2000. © Maxis. Sur: http://s2.e-monsite.com/2009/11/21/03/sims1_screen2.jpg, consulté le 19.10.2013.

Image 9. *FIFA 13*. 2012. © EA Canada. Sur: <http://actugaming.be/wp-content/uploads/2012/05/FIFA-13-4.jpg>, consulté le 19.10.2013.

Image 10. The Evolution of Mario. S.d. © Nintendo. <http://www.oddhubs.com/wp-content/uploads/2012/03/The-Evolution-of-Mario.jpg>, consulté le 19.10.2013.

Image 11. *Astérix et ses amis*. 2013 © Deutsche Telekom AG. Sur : http://www.jeuxparnavigateur.com/wp-content/uploads/asterix_screen03.jpg, consulté le 19.10.2013.

Image 12. *Pou*. 2012. © Zakeh. Sur: <http://descargarpou.es/wp-content/uploads/2012/12/minijuegos-pou.jpg>, consulté le 19.10.2013.

Image 13. Pictogrammes PEGI. 2013. © PEGI. Sur : <http://www.pegi.info/fr/index/id/75>, consulté le 19.10.2013.

Image 14. Version américaine du boîtier de *Crash Bandicoot*. 1996. © Naughty Dog. Sur: [https://webpace.utexas.edu/liaod2/images/Cover%20Art/Medium%20\(282x400\)/PSX/Crash%20Bandicoot%20%5BUS%5D.jpg](https://webpace.utexas.edu/liaod2/images/Cover%20Art/Medium%20(282x400)/PSX/Crash%20Bandicoot%20%5BUS%5D.jpg), consulté le 19.10.2013.

Image 15. Version japonaise du boîtier de *Crash Bandicoot*. 1996. © Naughty Dog. Sur: [https://webpace.utexas.edu/liaod2/images/Cover%20Art/Medium%20\(282x400\)/PSX/Crash%20Bandicoot%20%5BJPN%5D.jpg](https://webpace.utexas.edu/liaod2/images/Cover%20Art/Medium%20(282x400)/PSX/Crash%20Bandicoot%20%5BJPN%5D.jpg), consulté le 19.10.2013.

Image 16. Icône de bouton « paws ». Dans : Schmitz, Klaus-Dirk. 2003. Softwarelokalisierung – ein neues Arbeitsfeld für Übersetzerinnen und Übersetzer. In: Van Vaerenbergh, Leona (ed.)(2003): *Linguistics and Translation Studies - Translation Studies and Linguistics*. (=Linguistica Antverpiensia, New Series 1/2002), Antwerpen: Hogeschool Antwerpen, S. 375-392.

Image 17. Icône de bouton pause. 2010. Sur : http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/8f/Farm-Fresh_control_pause.png, consulté le 19.10.2013.

Image 18. Menu du jeu *Solitaire*. 2013. © Microsoft. Capture d'écran personnelle.

Image 19. Menu de démarrage de *The Elder Scrolls : Arena*. 1994. © Bethesda Softworks. Sur : <http://www.mobygames.com/images/shots/l/305890-the-elder-scrolls-arena-dos-screenshot-main-menus.png>, consulté le 19.10.2013.

Image 20. Menu de lancement de *FFXIII*. 2009. © Square Enix. Sur : http://v005o.popscreen.com/OVQ3Wlg5Ym42VFUx_o_final-fantasy-13-main-menu-hd.jpg, consulté le 19.10.2013.

Image 21. Menu de lancement de *Mass Effect 3*. 2012. © BioWare. Sur : http://www.ezvid.com/wp-content/uploads/2012/06/mass_effect3_extras.png, consulté le 19.10.2013.

Image 22. Menu de *Cameltry*. 2009. © Taito. Sur : <http://www.touchmyapps.com/wp-content/uploads/2009/04/review-game-cameltry-in-game-menu.jpg>, consulté le 19.10.2013.

Image 23. Menu en jeu de *FFXIII*. 2009. © Square Enix. Sur : <http://gametremor.com/wp-content/uploads/2010/12/FFXIII-Menu-300x167.jpg>, consulté le 19.10.2013.

Image 24. Menu de lancement de *The Elder Scrolls III : Morrowind*. 2002. © Bethesda Game Studios. Capture d'écran personnelle.

Image 25. *Super Mario Bros*. 1985. © Nintendo. Sur : http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/5/50/NES_Super_Mario_Bros.png, consulté le 19.10.2013.

Image 26. *Baldur's Gate*. 1998. © BioWare. Sur : http://storeimages.impulsedriven.com/product_gfx/bg1_ss1.jpg, consulté le 19.10.2013.

Image 27. *World of Warcraft*. 2004. © Blizzard Entertainment. Capture d'écran personnelle.

Image 28. *Star Wars: The Old Republic*. 2011. © BioWare. Sur: http://www.baraans-corner.de/wp-content/uploads/2011/12/swtor_erster_eindruck-screenshot_144443.jpg, consulté le 19.10.2013.

Image 29. Extrait du manuel de jeu de *Star Wars: The Old Republic*. 2011. © BioWare.

Image 30. Message d'erreur dans *Diablo III*. 2012. © Blizzard Entertainment. Capture d'écran personnelle.

Image 31. *Tomb Raider*. 2013. © Crystal Dynamics. Capture d'écran personnelle.

Image 32. *The Legend of Zelda : Link's Awakening*. 1993. Nintendo. Sur: http://www.oldiesrising.com/images_testsv3/Nintendo%20Game%20Boy/The%20Legend%20of%20Zelda%20-%20Link%20s%20Awakening/The%20Legend%20of%20Zelda%20-%20Link%20s%20Awakening2.jpg, consulté le 19.10.2013.

Image 33. *The Legend of Zelda : Skyward Sword*. 2011. © Nintendo. Sur: <http://static.jvn.com/files/data/media/1d/1df3/1df3f86d3d-zelda%20skyward%20sword%20wii-70527.jpg>, consulté le 19.10.2013.

Image 34. Roue de dialogue utilise dans *Mass Effect 2*. 2010. © BioWare. Sur : <http://everydaygamers.com/wp-content/uploads/2010/03/Mass-Effect-2-Dialogue.gif>, consulté le 19.10.2013.

Image 35. Info-bulle dans *World of Warcraft*. 2004. © Blizzard Entertainment. Capture d'écran personnelle.

Image 36. Worgens. 2010. © Blizzard Entertainment. Sur: <http://nightsongrp.files.wordpress.com/2011/08/gilneancitizenmale.png>, consulté le 19.10.2013.

Image 37. Minimap de *World of Warcraft*. 2004. © Blizzard Entertainment. Capture d'écran personnelle.

Image 38. Menu de *Final Fantasy III* dans sa version Nintendo DS. 2007. Square Enix. Sur : <http://www.gamekult.com/jeux/image-final-fantasy-iii-SU3010001571-ME3020807971i.html>, consulté le 19.10.2013.

Image 39. Icône de l'objet *Balance de la vie* dans *World of Warcraft*. 2011. © Blizzard Entertainment. Sur: http://wow.zamimg.com/images/wow/icons/large/ability_druid_balanceofpower.jpg, consulté le 19.10.2013.

Image 40. Extrait du manuel de jeu de *The Elder Scrolls V: Skyrim*. 2011. © Bethesda Game Studios.

Image 41. *The Elder Scrolls IV: Oblivion*. 2006. © Bethesda Game Studios. Capture d'écran personnelle.

Image 42. *The Elder Scrolls IV: Oblivion*. 2006. © Bethesda Game Studios. Capture d'écran personnelle.

Image 43. *The Elder Scrolls IV: Oblivion*. 2006. © Bethesda Game Studios. Capture d'écran personnelle.

Image 44. *Skyrim*, avant et après modification par le mod SLFC. 2011. © Bethesda Game Studios. Sur: http://www.confrerie-des-traducteurs.fr/forum/upload/Corax/Corax_1324686331_409_1_1321814518.jpg, consulté le 19.10.2013.

Image 45 : Capture d'écran de texte de quête incohérent dans *World of Warcraft*. 2010. © Blizzard Entertainment. Sur: <http://i20.servimg.com/u/f20/11/40/89/17/maximi10.png>, consulté le 19.10.2013.

Curriculum Vitae

Données personnelles

Nom :	McQuiston Laura
Date de naissance :	6.5.1987
Lieu de naissance :	Strasbourg (France)
Nationalité :	française
Adresse e-mail :	laura.mcquiston@gmail.com

Education

2010-2013	Master de traduction (Université de Vienne)
2006-2010	Licence de communication transculturelle (Université de Vienne)
2006-2010	Licence de Japonologie (Université de Vienne)
2005	Obtention du Baccalauréat Général Scientifique avec mention
2002-2005	Scolarité au Lycée Français de Vienne (Vienne)
1990-2002	École primaire et collège (Strasbourg, France)

Expériences professionnelles

2013	Diverses traductions pour Cleanworxx (freelance)
2013	Diverses traductions pour TouristMedia (freelance)
2008-2013	Contrats temporaires pour le service de conférence de l'UNOV
2007-2013	Traduction de brochures publicitaires pour le Parc National Thayatal, Autriche (freelance)
2012	Traduction du manuel d'instruction du software Open-Sankoré (freelance)
2011	Stage dans le service de traduction française au Conseil de l'Europe, Strasbourg, France
2009	Traduction d'un site internet de l'allemand vers le français et l'anglais pour Fontaine de Jouvence, institut de beauté (freelance)
2009	Traduction d'un site internet de l'allemand vers le français et l'anglais pour Dr. Dimitri Papas, chirurgien (freelance)

Langues

Français	Langue maternelle
Anglais	Langue B
Allemand	Langue B
Japonais	Connaissances de base