

## DORIAN LEBON, NAJWA HAMAOU

### La nécessité et les difficultés de la traduction et de la localisation des jeux vidéo

#### Abstract

*Since the 1960s, video games have gradually taken up more and more space in our societies to eventually get to the point of being one of the most leading means of communication in 2018. This phenomenon encouraged the human beings to think about video games and try to understand them. This non-exhaustive research is part of this context of understanding the video games while adding a fine detail that one easily forgets: translation. Moreover, this research aims to demonstrate that video games are more than simple toys used by children, but powerful tools that, helped by translation, have a highly important purpose in the world.*

*Keywords: video games, localization, adaptation, subtitling, dubbing, voice-over, communication.*

#### 1. Introduction

La localisation dans le domaine des jeux vidéo est une pratique de plus en plus nécessaire dans un monde en pleine évolution. Les jeux vidéo ne sont plus les petits jouets électroniques utilisés par une petite fraction de la société, mais bien des puissants supports de communication utilisés partout dans le monde.

Les jeux vidéo ont vu le jour il y a plus ou moins cinquante-six ans et sont un moyen de communication relativement récent. On pense souvent que les jeux vidéo sont simplement des jeux auxquels un joueur s'adonne sur une console de salon ou sur un ordinateur, mais ce terme s'étend à tout type de jeu électronique ou numérique que l'on peut trouver sur téléphone portable, tablette et navigateur internet. La nécessité de traduire les jeux vidéo est apparue simultanément à la diffusion du phénomène, ainsi que les difficultés liées au processus.

##### 1) La traduction et les jeux vidéo

Le tout premier jeu vidéo de l'histoire fut le jeu *Spacewar* créé en 1962. Après avoir connu des débuts relativement modestes jusqu'en 1975, les jeux vidéo ont commencé à gagner en notoriété

avec l'américain Nolan Bushnell et son entreprise visionnaire Atari. Entre 1975 et 1983, le secteur du jeu vidéo a commencé à prendre de l'ampleur, toujours grâce à Bushnell et Atari, mais aussi grâce aux nombreuses entreprises qui ont pris le train en marche, suivant les traces d'Atari. Le marché se retrouvant vite complètement noyé par une demande trop faible et une offre trop élevée, il finit par exploser en 1983 et provoqua sa propre chute. En 1985, une entreprise japonaise, Nintendo, ranima le secteur du jeu vidéo en créant et en appliquant les règles nécessaires du secteur. Dès lors, il faut attendre le début des années 90 pour que le jeu vidéo finisse par exploser sur la scène internationale. Au XXI<sup>e</sup> siècle, les jeux vidéo sont devenus le secteur générant le plus d'argent au monde, dépassant largement les industries cinématographique et musicale combinées. Le marché du jeu vidéo a pendant très longtemps été dominé par les États-Unis et le Japon qui l'ont façonné.

Même si des produits sont créés aux quatre coins de la planète dans des dizaines de langues, la grande majorité des jeux vidéo sont créés en anglais et en japonais.

Il faut aussi souligner que l'avènement et l'accessibilité des ordinateurs domestiques dans les années 90 ont également aidé à propulser le jeu vidéo dans nos foyers. Les jeux vidéo occupent désormais une place prépondérante dans nos sociétés et dans nos vies. Avec l'avènement du jeu vidéo et la mondialisation dans les années 90, des entreprises ont commencé à exporter leurs jeux vidéo partout dans le monde, et traduire ces jeux vidéo est vite devenu une nécessité. La traduction des jeux vidéo a donc progressivement commencé à se développer dans les années 90 pour devenir une discipline colossale en 2018. Cependant, la localisation de jeux vidéo est loin d'être une simple sous-discipline de la traduction. La localisation est une sorte de combinaison de la langue et de la technologie dans le but de dépasser les frontières culturelles et linguistiques (Esselink, 2000, p.4),

## 2) Multimodalité

Contrairement au cinéma, les jeux vidéo ont surpassé la passivité en permettant aux joueurs d'interagir avec l'histoire qui leur est présentée et de se sentir davantage impliqués (O'Hagan, 2005). Dans les jeux vidéo modernes, les développeurs combinent des cinématiques, de la musique et autres techniques narratives complexes pour amener l'histoire à se développer et dans laquelle le joueur n'est plus un spectateur passif, mais un participant actif. Cependant, les développeurs ont créé ces univers de jeu multimodaux dans le but de raconter une histoire particulière et veulent que tous les joueurs, peu importe leur culture et langue d'origine, puissent bénéficier de cette atmosphère pour comprendre l'arc narratif développé. C'est dans ce contexte que la localisation prend tout son sens.

Les premiers jeux vidéo étaient très rudimentaires avec des bruitages et des musiques très basiques. Ils ont progressivement évolué au cours du temps pour en arriver à la situation actuelle où un joueur peut repérer des bruits émis par des éléments de l'environnement de jeu grâce notamment à la profondeur des sons (TAVINOR 2009: 77). De plus, les bandes originales des jeux vidéo modernes sont maintenant souvent composées par des musiciens célèbres ou enregistrées par des orchestres renommés. Avant cette évolution, la traduction s'attelaient à traduire des lignes de dialogues courtes à cause des restrictions technologiques. Désormais, l'évolution audio des jeux vidéo a permis aux développeurs de supprimer ces dialogues écrits pour faire place aux dialogues parlés joués par acteurs dans des studios (CHANDLER 2005: 186; MANGIRON & O'HAGAN 2006). Une médiation interlinguistique plus pointue a commencé à être nécessaire pour traduire ces dialogues beaucoup plus fournis et offrant davantage de lien avec le contexte, le tout devant toujours permettre de bénéficier du niveau d'immersion initial pensé par les développeurs.

Auparavant, les restrictions technologiques ne permettaient pas aux développeurs de laisser totalement libre cours à leur imagination s'ils voulaient développer visuellement l'atmosphère ou le contexte d'un jeu vidéo. L'évolution des jeux vidéo permet aujourd'hui de créer des cinématiques qui sont utilisées comme une technique narrative pour développer la trame d'une histoire ou appuyer le développement d'un personnage (O'HOGAN 2009). Pourtant, l'arrivée des cinématiques ne présentait pas de réel défi à la traduction au tout début. Lorsque les cinématiques sont apparues, elles n'étaient pas encore assez fournies pour permettre aux développeurs de créer une labialisation parfaite lors des dialogues. Désormais, la technologie a suffisamment évolué pour créer des cinématiques très travaillées et très fournies où la labialisation est devenue quasi parfaite (CHANDLER 2005: 121). Dès lors, la traduction, outre le fait d'avoir davantage de tâches à accomplir puisque le contenu a considérablement augmenté, doit désormais faire face à la labialisation comme pour un film ou une série télévisée, et cela rajoute un nouveau degré de difficulté. Étant donné que, comme indiqué dans l'introduction, la plupart des jeux vidéo sont créés, à la base, en anglais ou en japonais, la traduction en français, ou tout autre langue, a commencé à devenir de plus en plus complexe, surtout si l'on prend en compte les normes et contraintes inhérentes au sous-titrage, doublage et *voice-over* (BERNAL-MERINO 2007; MANGIRON & O'HAGAN 2006), mais doit cependant permettre au joueur de pouvoir bénéficier du même niveau d'immersion.

En dehors du son et de l'image, les jeux vidéo modernes donnent désormais aux joueurs la possibilité d'activer des sous-titres qui s'affichent tout au long du jeu. Il existe deux types de sous-titres: tout d'abord les sous-titres intralinguistiques qui sont des sous-titres dans la langue du dialogue dit à l'écran, qui permettent aux personnes sourdes et malentendantes de comprendre le jeu

vidéo. Ensuite, les sous-titres interlinguistiques, les sous-titres sous leur forme la plus connue, qui sont dans une langue différente et existent pour permettre à une personne ne comprenant pas la langue des dialogues de comprendre le jeu vidéo (DÍAZ-CINTAS 2003: 200; GOTTLIEB 2001: 247). En ce qui concerne les sous-titres pour sourds et malentendants, les normes universelles de la langue concernée restent d'application. Les développeurs souhaitent de plus en plus que leurs jeux soient compris par les sourds et malentendants, c'est pourquoi la traduction pour sourds et malentendants vient rajouter une nouvelle difficulté, car ce domaine d'application est encore peu répandu.

L'introduction de ces nouveaux éléments audio et vidéo, ainsi que l'introduction de sous-titres pour sourds et malentendants ont pour objectif de créer des jeux vidéo toujours plus réalistes. Cependant, avec l'avènement des nouvelles technologies expérimentales, mais surtout avec la vitesse de l'évolution, la multimodalité des jeux vidéo pourrait se voir renforcée avec notamment la reconnaissance de mouvements et l'éventuelle possibilité d'en arriver à des cinématiques traduites par des interprètes en langue des signes. Dans ce contexte, la traduction est donc une discipline très importante pour adapter les jeux vidéo à d'autres cultures et pour préserver l'expérience vidéoludique. Dans le cas des jeux vidéo, la traduction n'est plus exclusivement liée aux éléments textuels d'antan. Les traducteurs doivent désormais faire face à la traduction d'éléments non textuels et sémiotiques (BERNAL-MERINO 2007). De plus, les jeux vidéo comportent des éléments culturels et légaux – par exemple, en Allemagne, le sang et les scènes «gores» dans un jeu vidéo doivent être supprimés ou modifiés pour respecter les lois allemandes (Chandler 2005: 26) – et même des éléments marketing – les licences, sites internet, bandes-annonces ou tout autre document qui doivent être traduits dans d'autres langues et qui ont d'énormes répercussions sur les ventes d'un jeu – sont également à prendre en compte dans la traduction.

### 3) Une technologie de pointe

Comme nous l'avons vu dans le paragraphe précédent, les jeux vidéo sont finalement devenus des produits logiciels très complexes et la nécessité de traduire ces produits demande donc un processus de traduction particulier développé autour de cette technologie. Généralement, le code source n'est pas pris en compte dans la traduction – sauf s'il ne supporte pas la police d'écriture d'une certaine langue étrangère ou si des changements doivent être apportés dans le jeu –, mais les traducteurs doivent pouvoir travailler autour de ce code pour pouvoir réaliser une traduction. Afin que la traduction soit la plus aisée possible pour le traducteur, des « chaînes de caractères » sont extraites du code source et sont ensuite placées dans une feuille de calcul avec des numéros qui permettent d'identifier les chaînes. Une fois traduites, les chaînes sont réintégrées au code source grâce à leur numéro. Cependant, dans les feuilles de calcul, le texte est très fréquemment mélangé avec des

parties de code et est souvent complètement dans le désordre, ce qui rend la compréhension plus compliquée et la traduction plus longue à exécuter (Tarquini 2014 :158).

Dans un premier temps, les traducteurs font face à un manque de mise en contexte, car ils reçoivent une (ou des) feuille(s) de calcul à traduire qui ne permet(tent) nullement d'avoir le contexte. Dans un deuxième temps, le fait que le texte soit complètement dans le désordre détruit la trame narrative et empêche le traducteur de comprendre totalement la trame, ce qui peut entraîner des traductions plus compliquées à réaliser. De plus, toutes les feuilles de calcul liées à un seul jeu vidéo peuvent être distribuées parmi plusieurs traducteurs, rendant la mise en contexte encore plus complexe. Dernièrement, les traducteurs faisant face à des parties de code dans le texte sont considérablement ralentis, à moins d'avoir quelques notions en programmation. Bien que les problèmes mis en avant précédemment ne soient pas réellement problématiques quand il s'agit de traduire un logiciel quelconque, la problématique est cependant plus prononcée dans le cadre de la localisation de jeux vidéo, car elle empêche le bon processus de traduction et altère la narration de l'histoire (BERNAL-MERINO 2015).

*As a game translator you have to be prepared to deal with materials in a nonlinear fashion. Sometimes this is due to certain parts of the game being completed faster than others. Other times, it is due to the grouping of text strings by type [...] Or the way the file is arranged. Or because certain text needs to be finished quicker because of development concerns. In our experience this just comes with the territory and is one of the reasons we prefer to submit all text at once, in a finished/checked state, rather than in chunks – quite often we come across something later that changes the way we translated something earlier.<sup>1</sup> (ALT 2009: 137)*

[En tant que traducteur de jeux vidéo, il faut être préparé à traduire des documents de manière non linéaire. Parfois, cela se produit parce que certaines parties du jeu sont achevées plus rapidement que d'autres. Parfois, cela se produit en raison du regroupement par le type des chaînes de caractère [...], de la manière dont est arrangé le fichier, ou parce que certaines parties du texte doivent être achevées plus rapidement, car le développement l'exige. D'après notre expérience, cela fait juste partie du métier et c'est une des raisons pour lesquelles nous préférons rendre toute la traduction terminée et révisée en une seule fois, plutôt que de la rendre morceau par morceau – la plupart du temps, nous tombons à un moment sur une chose qui modifie une autre chose que l'on a traduite plus tôt.]<sup>2</sup>

---

1 ALT *et al.* (2009), "Generations and Game Localization: An Interview with Alexander O. Smith, Steven Anderson and Matthew Alt", in *Par Darshana Jayemanne. Eludamos: Journal for Computer Game Culture* 3, n. 2, pp. 135-147. <http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol3no2-2/124>.

2 Proposition de traduction.

Les traducteurs sont évidemment responsables de la traduction qu'ils fournissent, mais sont aussi responsables de la fonctionnalité du jeu. Étant donné que les traducteurs peuvent tomber sur des parties de code dans les feuilles de calcul pendant qu'ils traduisent, il est souvent conseillé aux traducteurs d'avoir des notions en programmation pour éviter de modifier accidentellement les codes, ce qui pourrait provoquer des problèmes ou des bugs. De plus, si le traducteur insère des espaces quasi indétectables à l'œil nu, remplace un espace simple par un espace insécable, utilise des polices particulières ou utilise une certaine ponctuation inadéquate, cela peut faire planter le jeu et il faut des heures, voire des jours, pour repérer l'erreur, ce qui risque de retarder la sortie d'un jeu (SCHREIER 2013). La notion de qualité de la traduction prend un tout nouveau sens. Même si la traduction est parfaite au niveau de l'orthographe, de la grammaire, etc., cela ne changera rien si les problèmes mentionnés ci-dessus ne sont pas pris en compte.

De plus, les traducteurs sont évidemment restreints par les limitations d'espace, surtout quand il s'agit d'interfaces de jeu qui ont été, à la base, pensées pour être les plus conviviales possible. Les développeurs choisissent souvent d'écrire le moins de mots à l'écran dans les interfaces ou les boîtes de dialogues pour permettre aux joueurs de naviguer avec davantage d'aisance et de ne pas devoir lire trop de sous-titres qui empêcheraient le joueur de profiter de l'expérience de jeu. Dès lors, il convient de respecter cette volonté des développeurs et rendre l'interface et les sous-titres plus conviviaux en traduisant avec le moins, ou du moins la même quantité, de mots possibles. Cependant, il est de notoriété public que l'anglais est une langue synthétique qui utilise souvent peu de mots pour exprimer une idée, tandis que la langue française nécessitera davantage de mots pour traduire cette idée. Les traducteurs étant donc restreints par l'espace, la priorité est donnée aux idées résumées, aux ellipses, aux abréviations et aux simplifications (TARQUINI 2014: 159).

#### 4) La traduction au service de l'interactivité au sein du jeu vidéo

L'élément fondamental qui différencie le jeu vidéo des autres supports de communication est la notion d'interactivité au sein du jeu vidéo. Comme indiqué dans le point sur la multimodalité, le joueur n'est plus un observateur passif, mais un participant actif du jeu vidéo. Les joueurs prennent le contrôle d'un (ou de) personnage(s) dans un jeu vidéo et ont une influence directe sur la trame (BERNAL-MERINO 2015). Cette intégration du joueur dans un jeu vidéo provoque un niveau d'immersion très recherché par les développeurs, et c'est cette notion d'interaction qui rend les jeux vidéo si divertissants et, par extension, si célèbres.

La traduction a de réelles répercussions sur cette notion d'interactivité. En dehors du côté purement humain recherché par les développeurs, la traduction au service de l'interactivité est très importante.

En traduisant un jeu vidéo, les traducteurs doivent prendre conscience que leurs traductions doivent toujours permettre aux joueurs d'atteindre ce niveau d'interactivité recherchée par les développeurs. Des incohérences au niveau de la traduction vis-à-vis du jeu vidéo auquel un joueur joue peut en arriver à ruiner cette interactivité – par exemple, si un personnage vivant durant l'Antiquité ou au Moyen-Âge en arrive à faire référence à des concepts modernes ou utilise des expressions langagières qui n'existaient pas à ces époques – et amener le joueur à remettre en question l'univers de jeu dans lequel il évolue (BERNAL 2015). Lorsqu'un traducteur traduit un jeu vidéo, il doit bien garder à l'esprit que sa traduction doit servir l'arc narratif pour permettre une immersion et une interactivité optimales.

L'approche culturelle de la traduction est aussi un élément non négligeable de la notion d'interactivité. Comme dans la très grande majorité des traductions, le traducteur doit en arriver à trancher entre réaliser une traduction *sourcière*<sup>3</sup>, qui est une traduction qui respecte scrupuleusement la culture d'origine exposée dans une œuvre, et une traduction *cibliste*<sup>4</sup>, qui va au-delà de la culture d'origine en essayant de l'adapter à la culture cible dans laquelle l'œuvre traduite va être diffusée. Comme tous les traducteurs, les traducteurs de jeux vidéo doivent trouver un équilibre entre la terminologie et les concepts étrangers pour ne pas trop désorienter le joueur et donc altérer son interaction avec le jeu. Ce processus s'appelle «l'équilibre de la charge de communication<sup>5</sup>» (NIDA 1964: 140). Il n'est pas facile pour le traducteur de faire la part des choses en équilibrant bien sa traduction.

De plus, il arrive parfois que la qualité d'une traduction d'un jeu vidéo soit plus élevée et plus minutieuse au début d'un jeu vidéo que vers la fin. Dans un jeu vidéo, les développeurs misent davantage sur l'immersion et la jouabilité en début de jeu pour encourager les joueurs à jouer et à embrasser la trame. Une fois le joueur confortablement immergé dans la trame, les mécanismes de jeu ralentissent, car le joueur est pris dans la trame et continuera de jouer pour connaître le dénouement final. Dès lors, quand un jeu vidéo est traduit, les traducteurs doivent également prendre en compte cette spécificité en proposant une traduction impeccable qui ne risque pas d'interférer avec cette stratégie mise en place par les développeurs.

## 5) Implication du public

---

3 Berman (1999) *La traduction et la lettre ou l'auberge du lointain*, Paris: Éditions du Seuil.

4 Ibid.

5 Proposition de traduction.

Dans le domaine du jeu vidéo, les fans ont énormément de pouvoir quant à la manière dont un jeu sera développé et traduit, un peu comme toute œuvre artistique. Cependant, il semble que les fans de jeux vidéo possèdent un pouvoir supérieur et ont davantage leur mot à dire, sachant que les développeurs et traducteurs n'hésitent pas à modifier leur création en dernière minute si cela peut satisfaire les fans (FILS-AIME 2014).

La qualité d'une traduction a des répercussions directes sur la vente d'un jeu vidéo. Grâce à l'avènement d'internet et de la communication instantanée dans le monde entier, les traducteurs sont à même de pouvoir communiquer avec les fans pour s'assurer qu'ils comprennent bien les concepts exposés dans le jeu et que la terminologie utilisée est adéquate. En effet, les univers de jeu modernes sont gigantesques et font appel à des notions très abstraites que seuls les joueurs avides du jeu (ou de la franchise) peuvent comprendre. Dans ce cas, ils peuvent venir en aide au traducteur qui ne connaît pas toujours forcément tout l'univers. Durant le processus de traduction, des ajustements visuels, sonores ou artistiques mineurs peuvent être apportés pour correspondre à la langue utilisée dans la traduction et ainsi prouver aux fans que leurs attentes ont été prises en compte (SZCZEPANIAK 2009). Sachant qu'un jeu vidéo moderne demande énormément d'argent pour être créé, un refus de prendre l'avis des fans en compte pourrait nuire aux recettes.

De plus, de la même manière que les développeurs restent constamment à l'écoute des fans pour corriger d'éventuels problèmes une fois le jeu sorti, les traducteurs eux aussi restent à l'écoute des fans pour améliorer ou éventuellement réviser leur traduction.

*The fans have been the most unexpected part. I really appreciated the supportive responses. I used to receive all kinds of mail, illustrations, scripts, photos and random stuff.*<sup>6</sup> (SZCZEPANIAK 2009)

[Les fans ont le rôle le plus inattendu. Je suis vraiment reconnaissant pour leur soutien. J'avais l'habitude de recevoir toutes sortes de messages électroniques, d'illustrations, de scripts, de photos et autres.]<sup>7</sup>

Cependant, les fans peuvent avoir trop d'influence sur la traduction d'un jeu vidéo. Si une entreprise décide de ne pas traduire un de ces jeux vidéo, ce qui est rare, mais néanmoins assez fréquent quand il s'agit à la base de jeux japonais très complexes, les fans vont faire pression auprès de l'entreprise pour que le jeu soit bel et bien traduit. Les jeux vidéo sont très souvent traduits, mais il existe quelques perles rares qui ne bénéficient d'aucune traduction. Dès lors, les fervents

---

<sup>6</sup> SZCZEPANIAK, J. (2009) "Localization: Confessions by Industry Legends", in *Hardcore Gaming 101*, 31 août 2009. <http://www.hardcoregaming101.net/localization/localization1.htm>.

<sup>7</sup> Proposition de traduction.



admirateurs d'un jeu vidéo en arrivent parfois à se regrouper pour créer une traduction non professionnelle (CORRIEA 2014). Ce genre de traductions ne jouent pas forcément en faveur d'un jeu vidéo. La traduction non professionnelle, comme son nom l'indique, n'a pas été réalisée par un (ou des) traducteur(s) qui connaît(ssent) les principes de la traduction. L'œuvre est donc souvent mal adaptée et nuit aux principes d'immersion et d'interactivité discutés plus haut. De plus, les entreprises peuvent parfois se raviser quelques mois plus tard, car elles envisagent de sortir une suite du jeu vidéo concerné et estime que traduire le premier opus permettrait de toucher davantage de personnes par la suite. Les traductions non professionnelles sont un frein aux éventuelles traductions officielles futures, car bien qu'elles apportent quelque chose de nouveau, elles ne permettent pas de réaliser les ventes nécessaires attendues par l'entreprise, étant donné que les joueurs ont déjà pu s'essayer au jeu auparavant, et en sont parfois même déçus à cause la faible qualité de la traduction non professionnelle.

#### 6) Les exigences des développeurs

Les jeux vidéo, de par leur longueur et leur complexité – par exemple, le jeu *Animal Crossing: A New Leaf* comporte 2,4 millions de caractères japonais, soit plus d'un million de mots en anglais<sup>8</sup> –, ont souvent besoin de plusieurs traducteurs pour être traduits. Cela permet donc, dans un premier temps, de mettre plusieurs traducteurs à l'ouvrage, ce qui assure du travail à de plus en plus de traducteurs, mais permet également de créer une traduction de meilleure qualité, car plusieurs traducteurs vont discuter, appuyer et mettre en relief leur traduction pour harmoniser le résultat. Cependant, par manque de temps et de budget, les entreprises négligent souvent le fait d'utiliser plusieurs traducteurs en n'utilisant que quelques traducteurs, voire parfois un seul traducteur. Le fait de ne recourir qu'à un seul traducteur permet, certes, de gagner un peu de temps, mais force le traducteur à s'en remettre uniquement à ses connaissances et aux suggestions des fans pour construire sa traduction et donc risquer de créer une traduction qui nuirait aux points évoqués ci-dessus.

Les traducteurs créent aussi de nombreux glossaires et fiches terminologiques qui permettent de comprendre à l'avenir des concepts exposés précédemment dans des jeux, même si ce ne sont pas les mêmes traducteurs qui en arrivent à traduire la suite d'un jeu vidéo. De plus, les traducteurs s'utilisent les uns les autres comme source d'inspiration afin de créer une traduction adéquate.

Les traducteurs travaillent évidemment en étroite collaboration avec les développeurs pour éventuellement leur demander la véritable signification d'un concept. Il arrive parfois que les

---

8 SCHREIER, J. (2013) "Getting JRPGs Out in English is Harder Than You Think", 4 octobre 2013. <http://kotaku.com/getting-jrpgs-outin-english-is-harder-than-you-think-1441094168>.

développeurs ne soient pas d'accord avec une certaine traduction ou n'approuvent pas du tout certaines traductions. Cela est, certes, frustrant pour les traducteurs, mais cela force les traducteurs à creuser davantage les concepts exposés et leur traduction pour fournir la traduction la plus adéquate qui plaira aux développeurs. Cependant, les traducteurs conseillent également les développeurs pour éviter qu'une traduction ne nuise aux points évoqués précédemment.

## **Conclusion**

L'avènement des nouvelles technologies a permis de créer des jeux vidéo pouvant rivaliser avec les meilleurs livres et les plus grandes superproductions cinématographiques du monde.

Pour arriver à cette fin, les développeurs des jeux vidéo ont commencé de plus en plus à placer le joueur au centre du jeu et de la trame et à utiliser le processus d'immersion pour vendre toujours plus de jeux vidéo. Dès lors, le besoin de distribuer ces jeux vidéo dans le monde entier s'est vite fait ressentir et c'est dans ce contexte que la localisation de jeux vidéo trouve son sens.

La localisation doit prendre en compte:

- L'utilisation de plusieurs moyens narratifs pour immerger le joueur dans un jeu et traduire ces moyens de manière adéquate en respectant les normes en application dans les domaines (sous-titrage, doublage, *voice-over*, etc.);
- La technologie du texte mélangé au code source et le traduire de manière adéquate pour éviter que le jeu ne plante ou ne présente des problèmes, ce qui pourrait nuire au principe d'immersion du joueur;
- Comprendre et respecter les interactions entre le joueur et le jeu qui favorisent le principe d'immersion, selon une approche culturelle bien définie;
- Les demandes et les attentes des joueurs dans le processus de traduction afin de prendre les bonnes décisions pour créer une traduction nécessaire qui ne nuit ni au principe d'immersion recherché, ni aux recettes générées par le jeu vidéo;
- Les exigences des développeurs, c'est-à-dire l'étroite collaboration entre les développeurs des jeux vidéo et les traducteurs pour créer une traduction optimale qui répond aux exigences des développeurs qui est susceptible de façonner l'état d'immersion recherché par les développeurs.

## Bibliographie

ALT, M., ANDERSON, S. & A. SMITH (2009) "Generations and Game Localization: An Interview with Alexander O. Smith, Steven Anderson and Matthew Alt. Par Darshana Jayemanne", in *Eludamos: Journal for Computer Game Culture* 3, no. 2, pp. 135-147. <http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol3no2-2/124>, consulté le 4 mai 2018.

AGOST, R. & F. CHAUME (2001) *La traducción en los medios audiovisuales*, Castellón de la Plana: Universitat Jaume I.

ARNO, C. (2011) La traduction d'un jeu vidéo: contraintes et difficultés, 24 juin 2011, <http://www.gamalive.com/dossier/78-localisation-jeu-video-traduction-difficultes.htm>, consulté le 24/04/2018.

BERMAN, A. (1999) *La traduction et la lettre ou l'auberge du lointain*, Paris: Éditions du Seuil.

BERNAL-MERINO, M. (2006) "On the Translation of Video Games", in *The Journal of Specialised Translation*, Issue 6: pp. 22 – 36, [http://www.jostrans.org/issue06/art\\_bernal.php](http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php), consulté le 23/04/2018.

BERNAL-MERINO, M. (2007) "Challenges in the translation of video games", in *Revista Tradumàtica*, 5, <http://www.fti.uab.cat/tradumatica/revista/num5/articles/02/02art.htm>, consulté le 19/04/2018.

BERNAL-MERINO, M. (2015) *Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global*. New York: Routledge.

BURNHAM, V. (2003) *Supercade: A Visual History of The Videogame Age 1971–1984*, USA: MIT Press.

CHANDLER, H. (2005) *The Game Localisation Handbook*, Massachusetts: Charles River Media.

CORLISS, J. (2018) *All Your Base are Belong to Us! Videogame Localization and Thing Theory*, Columbia University, <http://www.columbia.edu/~sf2220/TT2007/web-content/Pages/jon1.html>, consulté le 21/04/2018.

CORRIEA, A. (2014) "A peek into the underground world of fan-translated games", in *Polygon*, 14 mai 2014, <http://www.polygon.com/2014/5/14/5335288/fan-translations-japanesewestern-localization-translation-games>, consulté le 10/05/2018.

DIAZ CINTAS, J. (2003) "Audiovisual Translation in the Third Millennium", in ANDERMAN-GUNILLA, M. & M. ROGER, *Translation Today. Trends and Perspectives*, Clevedon: Multilingual Matters.

- DIAZ CINTAS, J. (2004) *Teoría y práctica de la subtitulación*, Barcelona: Ariel.
- DIETZ, F. (2005) "A Translator's Perspective on Games Localization", in *MultiLingual Computing and Technology* 14, no. 5, pp. 21 - 24.
- DUGAIN, M. (2016) *L'Homme Nu, la Dictature invisible du Numérique*, (u. d. Editions Plon Éd.) Paris: Robert Laffont.
- ESSELINK, B. (2000) *A Practical Guide to Localization*, Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.
- FERNANDEZ COSTALES, A. (2012) "Exploring Translation Strategies in Video Game Localisation", *Monografías de Traducción e Interpretación* 4, pp. 385-408, <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=265125413016>, consulté le 26/04/2018.
- FILS-AIME, R. (2014) "Nintendo's Reggie Talks Wii U, Western Development and Operation Rainfall. Par Robert Ward", in *Siliconera*, 4 décembre 2014, <http://www.siliconera.com/2013/12/04/nintendos-reggie-talkswii-u-western-development-operation-rainfall>, consulté le 11/05/2018.
- FOLRAON, D. & Y. GAMBIER (2007) "La localisation: un enjeu de la mondialisation", in *Hermès, La Revue*, pp. 37 - 43, <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2007-3-page-37.htm>, consulté le 20/04/2018.
- GOTTLIEB, H. (2001), "Subtitling", in BAKER, M. *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*, London-New York: Routledge.
- HAMAOU, N. (2010) "Training and Methodology in Audiovisual Translation", in *Interpreting and Translation Studies*, Vol. 14 n. 1, Hankuk University of Foreign Studies, Seoul, pp. 343-369, consulté le 15/05/2018.
- HAMAOU, N. (2016) "Secularity and Spiritual Ethics on Digital Technologies" in, BRATOSIN, S. & M. A. TUDOR, *Religions, laïcités et sociétés au tournant des humanités numériques*, Actes du 3<sup>e</sup> colloque International ComSymbol les 9-10 novembre 2016, pp.111-122.
- HELGESON, M. (2015), "The Changing Definition of 'Gamer'", in *Game Informer*, 20 février 2015. <http://www.gameinformer.com/b/features/archive/2014/02/20/the-changingdefinition-of-39-gamer-39.aspx>, consulté le 5 mai 2018.
- HYTTINEN, M. (2010) *Bringing the Foreign into Play: Cultural Transfer in Video Game Localization*, TFE, University of Tampere. <https://tampub.uta.fi/handle/10024/81557>, consulté le 6/05/2018.

JUUL, J. (2001) "Games Telling stories?: A brief note on games and narratives", in *The international journal of computer game research*, vol. 1, issue 1 July 2001. <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>, consulté le 20/04/2018.

MACKIN, H.(2014) "Why Narrative Disconnect Is Worth Talking About", in *Game Informer*, 20 août 2014. <http://www.gameinformer.com/b/features/archive/2014/08/20/why-narrativedisconnect-is-worth-talking-about.aspx?PostPageIndex=2>, consulté le 6/05/2018.

MANDIBERG, S. (2009) "Translation (is) Not Localization: Language in Gaming", in *Digital Arts and Culture 2009*. UC Irvine: Digital Arts and Culture, <http://escholarship.org/uc/item/6jq2f8kw>, consulté le 19/04/2018.

MANGIRON, C. & M. O'HAGAN (2006) "Game Localisation: unleashing imagination with 'restricted' translation", in *The Journal of Specialised Translation* 6, pp. 10-21. [http://www.jostrans.org/issue06/art\\_ohagan.php](http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.php), consulté le 23/04/2018.

MEDIA CONSULTING GROUP (2011), *Etude sur l'utilisation du sous-titrage : Le potentiel du sous-titrage pour encourager l'apprentissage et améliorer la maîtrise des langues - Rapport final*, <https://publications.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/e4d5cbf4-a839-4a8a-81d0-7b19a22cc5ce/language-fr/format-PDF>, consulté le 15/05/2018.

NACHEZ, M. & P. SCHMOLL (2003) "Violence et sociabilité dans les jeux vidéo en ligne", in *Sociétés*, n. 82 (4), pp. 5-17, <https://www.cairn.info/revue-societes-2003-4-page-5.htm>, consulté le 30/04/2018.

NIDA, E. (1964) *Toward a Science of Translating*, Leiden: E.J. Brill.

O'HAGAN, M. (2005) "Multidimensional Translation: A Game Plan for Audiovisual Translation in the Age of GILT", plenary presentation at *EU High Level Scientific Conference Series: Multidimensional Translation (MuTra)* le 6 mai 2005 à Saarbruken en Allemagne, consulté le 30/04/2018.

O'HAGAN, M. (2007) *Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience*. *Revista Tradumàtica* 5, 2007. <http://www.fti.uab.cat/tradumatica/revista/num5/articles/09/09art.htm>, consulté le 19/04/2018.

O'HAGAN, M. (2009) "Towards a Cross-Cultural Game Design: an Explorative Study in Understanding the Player Experience of a Localised Japanese Video Game", in *The Journal of Specialised Translation* 11, pp. 211 - 233.

O'HAGAN, M. (2012) "Transcreating Japanese Video Games: Exploring a Future Direction for Translation Studies in Japan" in *Translation and Translation Studies in the Japanese Context*, New York: Continuum International Publishing Group, pp.183 - 201.

SAJNA, M. (2013) *Translation of video games and films – a comparative analysis of selected technical problems*, University of Wrocław, Homo Ludens 1(5). <http://ptbg.org.pl/dl/146/Mateusz%20SAJNA%20-%20Translation%20of%20video%20games%20and%20films%20-%20a%20comparative%20analysis%20of%20selected%20technical%20problems.pdf> (consulté le 4/05/2018).

SCHREIER, J. (2013) *Getting JRPGs Out in English is Harder Than You Think*. 4 octobre 2013. <http://kotaku.com/getting-jrpgs-outin-english-is-harder-than-you-think-1441094168> (consulté le 6/05/2018).

SISLER, V. (2005), "Videogames and Politics", in *EnterMultimediale 2*, International Festival of Art and New Technologies, Praha: CIANT, pp. 38 - 40. [http://uisk.jinonice.cuni.cz/sisler/publications/games\\_politics.htm](http://uisk.jinonice.cuni.cz/sisler/publications/games_politics.htm) (consulté le 18/04/2018).

SKOOG, K. (2012), "How Video Game Translation Differs From Other Types of Translation", in *LAI Blog: The Official Blog of Language Automation, Inc.*, 25/09/2012, <http://www.lai.com/blog/?p=146> (consulté le 15/05/2018).

SMITH, A. (2007) "Localization Tactics: A Conversation with Alexander O. Smith", Par Jeriaska, Square Haven, 27 avril 2007. <http://squarehaven.com/news/2007/04/27/Localization-Tactics-A-Conversationwith-Alexander-O-Smith/> (17/04/2018).

SZCZEPANIAK, J. (2009) "Localization: Confessions by Industry Legends", in *Hardcore Gaming 101*, 31 août 2009. <http://www.hardcoregaming101.net/localization/localization1.htm> (consulté le 10/05/2018).

TARQUINI, G. (2014) "Translating the Onscreen Text Blindfolded: Possibilities and Impossibilities", in MANGIRON, C., O'HAGAN, M. & P. ORERO (eds.), *Fun for All: Translation and Accessibility Practices in Video Games*, Berne: Peter Lang AG.

TAVINOR, G. (2009) *The Art of Videogames*. Oxford: Wiley-Blackwell.

TYMOCZKO, M. (1990) "Translation in Oral Tradition as a Touchstone for Translation Theory and Practice", in BASSNETT S. & A. LEFEVERE, in *Translation, History and Culture* (eds), New York: Pinter Publishers, pp. 46-55.

Dorian Lebon, Najwa Hamaoui, "La nécessité et les difficultés de la traduction", *CoMe III (1)*, 104-118

TYMOCZKO, M. (2007) *Enlarging Translation, Empowering Translators*, Kinderhook, NY: St. Jerome.

TYMOCZKO, M. (2010) "Translation, Resistance, Activism: An Overview", in TYMOCZKO M., *Translation, Resistance, Activism*, (ed.), Amherst, MA: University of Massachusetts Press, pp.1-22.