



GRADO EN LENGUAS MODERNAS

Trabajo de fin de grado de
Pamela Ainhoa Abadía Campos

Au-delà de la traduction
audiovisuelle : la localisation des jeux
vidéo. Étude de cas de l'exportation
de *Final Fantasy VII*

Director:
Dr. Javier Vicente Pérez

Universidad de Zaragoza
Facultad de Filosofía y
Letras
Curso 2022-2023
Convocatoria Noviembre

Résumé

Qu'est-ce que la traduction audiovisuelle ? Est-ce la même chose que la traduction de jeux vidéo ?

Ce travail tentera de donner des réponses à ces questions et à d'autres qui peuvent se poser sur la traduction audiovisuelle et, plus spécifiquement, sur la localisation des jeux vidéo. À partir des travaux de Roman Jakobson, Bernal Merino, Martínez Sierra et Carme Mangiron, entre autres, nous étudierons ces deux disciplines et verrons pourquoi il existe une distinction entre elles.

De plus, en nous concentrant sur le cas de la localisation du jeu vidéo *Final Fantasy VII*, nous verrons comment les erreurs produits pendant le processus de traduction, et qui affectent le résultat, peuvent nuire au développement du jeu vidéo.

Mots clé : traduction audiovisuelle, localisation, jeux vidéo, *Final Fantasy*

Resumen

¿Qué es la traducción audiovisual? ¿Es lo mismo que la localización de videojuegos?

Este trabajo tratará de dar respuesta a estas y otras preguntas que puedan surgir sobre la traducción audiovisual y, más concretamente, sobre la localización de videojuegos. A partir de los trabajos de Robert Jakobson, Bernal Merino, Martínez Sierra y Carme Mangiron, entre otros, estudiaremos estas dos disciplinas y veremos por qué hay una distinción entre ellas.

Además, centrándonos en el caso de la localización del videojuego *Final Fantasy VII*, veremos cómo los errores producidos durante el proceso de traducción, y que afectan a su resultado, pueden perjudicar al desarrollo del videojuego.

Palabras clave: traducción audiovisual, localización, videojuegos, *Final Fantasy*

TABLE DES MATIÈRES

1. INTRODUCTION:	3
2. LA TRADUCTION AUDIOVISUELLE.	4
2.1. QU'EST-CE QUE LA TRADUCTION AUDIOVISUELLE ? À LA RECHERCHE D'UNE DEFINITION.....	4
2.2. EN QUOI CONSISTE LA TRADUCTION AUDIOVISUELLE ?	6
2.3. LA DIFFÉRENCE ENTRE LA TRADUCTION ET L'ADAPTATION	6
2.4. TYPES DE TRADUCTION AUDIOVISUELLE	8
2.5. DIFFÉRENCES PAR RAPPORT À D'AUTRES MODALITÉS DE TRADUCTION	9
3. LA RELATION ENTRE LES JEUX VIDÉO ET LA TRADUCTION	10
4. LA LOCALISATION DES JEUX VIDEO	11
5. LE CAS DE <i>FINAL FANTASY VII</i>	16
5.1. <i>FFVII</i> : L'HISTOIRE	18
5.2. EXPORTATION DU JEU A L'OUEST : PREMIER ARRET, LES ÉTATS-UNIS.....	18
5.3. MAIS QU'EN EST-IL DE LA TRADUCTION DE <i>FINAL FANTASY VII</i> ?	19
5.4. EXEMPLES D'ÉCHECS DE TRADUCTION DU JAPONAIS EN ANGLAIS	19
5.5. LA TRADUCTION DE L'ANGLAIS EN FRANÇAIS.....	21
5.6. À LA RECHERCHE DE LA BONNE TRADUCTION EN FRANÇAIS : L'ÉQUIPE DE TRADUCTEURS APPELÉ NÉO-MIDGAR.....	25
5.6.1. PRÉSENTATION	25
5.6.2. HISTORIQUE DU PROJET	26
5.6.3. EXEMPLES DES CHANGEMENTS DE TRADUCTION	27
6. QU'EST-IL ARRIVÉ AU JEU VIDÉO <i>FINAL FANTASY VII</i> MALGRÉ TOUT ?	28
7. CONCLUSION	29
BIBLIOGRAPHIE ET SITES EN LIGNE	30

1. INTRODUCTION:

Dans le vaste univers des médias de divertissement numériques, les jeux vidéo occupent une place prépondérante en tant que forme d'expression artistique et narrative qui dépasse les barrières culturelles et linguistiques. Alors que l'industrie du jeu vidéo se développe et atteint des publics du monde entier, une question fondamentale se pose : comment transmettre avec précision les expériences et les récits d'un jeu d'une langue à l'autre ? La réponse à cette question se trouve dans le domaine de la localisation de jeux vidéo, un processus qui va au-delà de la simple traduction et se concentre sur l'adaptation complète d'un jeu afin qu'il trouve un écho auprès du public d'un marché spécifique.

Dans ce travail, nous explorerons en profondeur le monde de la localisation de jeux vidéo et analyserons la différence fondamentale par rapport la traduction audiovisuelle. À travers une étude de cas spécifique, le jeu vidéo *Final Fantasy VII*, nous examinerons comment la localisation devient une tâche de précision qui influence considérablement la perception du jeu et l'expérience du joueur. Nous parlerons de son processus de développement et de la façon dont il a été exporté du Japon vers les États-Unis et l'Europe. Mais nous nous concentrerons principalement sur le processus de localisation et, plus précisément, sur la traduction du japonais en anglais de ce jeu vidéo, célèbre parmi les fans de jeux vidéo pour les multiples bugs qu'il contient, et la traduction ultérieure de l'anglais vers le français. Enfin, nous mentionnerons le travail d'une équipe de traducteurs français, adeptes de la saga Final Fantasy, qui se sont consacrés, pendant des années, à la retraduction du jeu vidéo.

Avec ce travail, nous montrerons que la localisation de jeux vidéo n'est pas seulement une tâche de conversion de mots, mais une forme d'art en soi, qui cherche à captiver les joueurs du monde entier en leur offrant des expériences enrichissantes et authentiques. Et nous démontrerons également comment le résultat du processus de localisation peut affecter un jeu vidéo.

2. LA TRADUCTION AUDIOVISUELLE.

Nous savons que maîtriser une langue ne consiste pas seulement à connaître sa grammaire et son vocabulaire. Pour pouvoir dire que nous avons ce niveau de maîtrise, nous devons également gérer tout ce qui concerne la culture, les manières et le langage non-dit : gestes, regards, tons de la voix, etc. Ce n'est qu'avec ce niveau de connaissance que nous pourrions faire une traduction complète et correcte du message avec lequel nous devons travailler.

Lorsque nous sommes confrontés à la traduction d'un texte, dans n'importe quelle langue, il y a des détails, comme des mots ou des expressions. Lorsque l'auteur ne précise pas le sens qu'il veut donner à un mot ou à une expression, le traducteur doit prendre la décision de donner un sens spécifique à la phrase basé sur son propre critère. Ce type de situation, dans laquelle il y a différentes interprétations possibles d'un même texte, peut entraîner une bonne traduction dans laquelle le traducteur réussit à interpréter le texte original ou, au contraire, un échec de traduction, car le message ou la volonté de l'auteur ne sont pas transmis.

Si la traduction de textes implique déjà une série de difficultés pour le traducteur, imaginons qu'à cette tâche nous ajoutons non seulement des mots, mais aussi une vitesse de parole, une intonation spécifique, etc. Ces détails et tous ceux qui appartiennent à l'univers audiovisuel qui accompagne les mots seront ceux que le responsable d'une traduction audiovisuelle devra prendre en compte pour réussir à transférer un message avec son intention communicative correspondante d'une langue à l'autre.

2.1. QU'EST-CE QUE LA TRADUCTION AUDIOVISUELLE ? À LA RECHERCHE D'UNE DEFINITION

Avant de pouvoir définir la traduction audiovisuelle, nous devons d'abord aborder le travail de traduction de manière plus globale. Jakobson a été le premier à établir trois types de traduction différents dans son livre *Essais de linguistique générale* (1963 : 79) :

Nous distinguons trois manières d'interpréter un signe linguistique, selon qu'on le traduit dans d'autres signes de la même langue, dans une autre langue, ou dans un système de symboles non linguistique. Ces trois formes de traduction doivent recevoir des désignations différentes :

1. La traduction intralinguale ou reformulation (rewording) consiste en l'interprétation des signes linguistiques au moyen d'une autre langue.

2. La traduction interlinguale ou traduction proprement dite consiste en l'interprétation des signes linguistiques au moyen d'une autre langue.
3. La traduction intersémiotique ou transmutation consiste en l'interprétation des signes linguistiques au moyen de systèmes de signes non linguistiques.

De ces trois variétés, la traduction interlinguale est celle que nous considérons actuellement comme la traduction proprement dite.

En ce qui concerne la traduction audiovisuelle, Martínez Sierra (2004) mène une enquête intéressante à la recherche d'une définition de celle-ci. Sur son chemin vers cette définition, il cite Chaume (2000a : 47-48 ; *apud* Martínez Sierra, 2004 : 30) qui rappelle qu'il existe même une nomenclature très diverse en ce qui concerne ce domaine. Martínez Sierra nous dit que le terme le plus accepté en Espagne est celui de *la traducción audiovisual* et propose d'autres termes utilisés pour désigner cette technique. Martínez Sierra cite les termes que Chaume énumère et qui sont utilisés pour désigner cette activité, tels que *film dubbing* (Fodor, 1976), *constrained translation* (Titford, 1982), *film translation* (Snell-Hornby, 1988), *film and TV translation* (Delabastita, 1989), *screen translation* (Mason, 1989), *media translation* (Eguíluz et al., 1994), *comunicación cinematográfica* (Lecuona, 1994), *traducción cinematográfica* (Hurtado, 1994-95), *traducción fílmica* (Díaz Cintas, 1997), *multimedia translation* (Mateo, 1997). Nous jugeons appropriée la remarque de Mayoral (2002 : 126), qui justifie le remplacement terminologique de *traduction cinématographique* par *traduction audiovisuelle* ou *traduction d'écran* à cause de l'incorporation sur le marché de produits télévisuels ou vidéo, ainsi que de produits informatiques. Chaume propose également le terme plus moderne de traduction *multimédia*, pour englober un plus grand nombre de domaines dans lesquels ce type de traduction s'exerce (Martinez : 32).

Alors, comment pouvons-nous définir la traduction audiovisuelle ? Pour ce travail, et après une enquête approfondie, nous choisissons la définition donnée par Martínez Sierra (2004 : 25) :

Modalidad general de traducción que se ocupa de los textos audiovisuales, los cuales se caracterizan porque se transmiten a través de dos canales simultáneos y complementarios (el acústico y el visual) y por presentar una combinación, también simultánea y complementaria, de varios códigos de significación (lingüístico, paralingüístico, visual, etc.) cuyos signos interactúan y construyen

el entramado semántico del texto audiovisual. Se trata de una variedad de traducción que presenta una serie de características propias que la definen frente a la traducción escrita y a la interpretación, y que tienen que ver principalmente con los condicionantes (internos y externos) que dicha modalidad presenta y las estrategias que requiere

2.2. EN QUOI CONSISTE LA TRADUCTION AUDIOVISUELLE ?

Comme le dit Bernal Merino (2002 : 44) :

Las palabras son solo la forma física que adoptan momentáneamente ciertas ideas que pueden, o no, ser comprensibles fuera de la comunidad que las ha generado, con lo que, si el texto no está bien construido, nos encontramos con un problema de comprensión y, por tanto, un error de traducción. Si a ese texto le ponemos imágenes, estamos añadiendo un nuevo canal informativo a la ecuación: los signos paralingüísticos pertenecientes a la quinésica y la proxémica propia de cada cultura. Por último, si añadimos sonido a este texto con imágenes, entra en juego una nueva incógnita, la prosodia.

Il dit également que la résolution de cette équation consiste à « decodificar correctamente el mensaje, para codificarlo en una nueva lengua » (2002 : 44). Si le texte original n'est pas bien construit et que son interprétation est erronée, il en résultera une erreur dans le travail de traduction. Si avec le texte seulement nous risquons de faire des erreurs dans notre travail, on peut comprendre ce qui se passe si nous ajoutons également le canal visuel (images) et le canal auditif (son).

C'est-à-dire, le travail de la traduction audiovisuelle consiste à couvrir ces trois canaux, à maintenir la cohérence et la cohésion entre les trois et à parvenir à construire le message avec son intentionnalité dans une langue et une culture différente de celle d'origine.

2.3. LA DIFFÉRENCE ENTRE LA TRADUCTION ET L'ADAPTATION

Avant de poursuivre la théorie de la traduction audiovisuelle, nous pensons qu'il est important de clarifier la différence entre le concept de traduction et la notion d'adaptation, définie par le dictionnaire Larousse en ligne, comme « action d'adapter une œuvre, un texte pour un public, une technique artistique différents ; œuvre ainsi réalisée ». Pour ce faire, nous suivrons l'exemple de Martínez Sierra (2004 : 24), et nous citerons les

présentations de quatre auteurs sur ce sujet pour arriver à une conclusion qui est en ligne avec le concept de traduction que nous voulons décrire dans cet ouvrage.

En premier lieu, nous avons Díaz Cintas (2001a : 23), qui souligne que certains auteurs, lorsqu'ils parlent du domaine audiovisuel et en raison des limites qu'il pose, préfèrent utiliser le terme adaptation à celui de *traduction*. Delabastita (1989 : 214), en ce qui concerne l'opinion des auteurs qui considèrent le concept de *traduction* comme limité, répond que cette perception de la traduction peut amener à appliquer le terme *traduction* à un petit nombre de cas et il ne serait pas valable alors pour une description de la plupart des œuvres. Pour en revenir à Díaz Cintas (2001a : 24), il défend la nécessité de comprendre la traduction d'un point de vue flexible et hétérogène, et il défend aussi l'usage du terme *traduction audiovisuelle*, car c'est un terme qui a l'avantage de considérer la dimension sémiotique.

Chaves (2000 : 79), qui part d'une conception plus large, conçoit la traduction comme un double acte de communication, qui consiste en deux actes de parole différents qui se produisent dans des circonstances socioculturelles qui déterminent la communication et, par conséquent, la traduction. Le traducteur a deux rôles à remplir : d'une part, celui de médiateur interculturel, et d'autre part, celui de destinataire du texte source et d'expéditeur du texte final. Chaves (2000 : 91) souligne également que la conception de la traduction comme « le remplacement d'un message qui a été énoncé dans une langue donnée par un autre message équivalent énoncé dans une langue différente est exclusive, imprécise et insuffisante », et justifie cette affirmation en disant que « cette définition n'inclut pas, par exemple, la traduction faite d'une langue à cette même langue ou la possibilité de transférer le sens d'un système de signes à un autre ».

En ce qui concerne le doublage et en ce qui concerne notre travail, nous sommes d'accord avec l'opinion de Chaves, étant donné que nous considérons le doublage non seulement comme une activité de traduction, mais aussi comme un phénomène social, économique et même technico-artistique (2000 : 80). Chaves (2000 : 92-93) affirme qu'il n'est pas facile d'établir la différence entre les concepts de *traduction* et d' *adaptation* dans le domaine du doublage, car il est courant de trouver des auteurs qui utilisent le terme *adaptation cinématographique* lorsqu'ils parlent du travail de *traduction cinématographique*. L'auteur affirme que, d'un point de vue large sur l'adaptation, elle pourrait être identifiée à la traduction, puisque toute traduction implique l'adaptation ou l'adaptation à certains paramètres tels que la langue cible, le destinataire, le contexte socioculturel, la situation spatio-temporelle, etc. Bien que l'auteur donne ce

raisonnement, elle préfère continuer à parler de traduction, même dans le doublage, et justifie que bien que dans le travail de traduction il y ait un grand nombre d'adaptations, cela ne justifie pas que le processus lui-même soit appelé adaptation, ajoutant qu'elle préfère utiliser le terme adaptation cinématographique dans le cas où un roman est transféré au théâtre ou au cinéma.

Enfin, nous mentionnerons Nord (1991a : 25), qui dit qu'il sera parfois nécessaire d'adapter le texte source pour se conformer aux normes de la culture cible. En ce qui concerne notre travail, nous sommes intéressés par son indication que l'adaptation est une pratique courante dans la traduction professionnelle, et l'auteur estime qu'il est nécessaire d'inclure le concept d'adaptation dans le même champ d'application de la traduction, afin que les gens comprennent en quoi consiste réellement la traduction.

En tenant compte de toutes ces considérations, comme le dit Martínez Sierra (2004 : 26), le terme *traduction* peut être utilisé à la fois pour désigner le processus (l'action de traduire ou le travail de traduction) et le résultat de ce processus (la traduction en tant que texte ou produit d'un processus de travail). Nous considérerons l'adaptation, comme une stratégie ou une technique du processus de traduction.

2.4. TYPES DE TRADUCTION AUDIOVISUELLE

Pour connaître les différents types de traduction audiovisuelle, Bernal Merino (2002 : 49) propose une division de cette pratique qui consiste en 6 types différents de traduction, en marquant comme point différentiel le résultat final de la traduction qui est optimisé en fonction de la façon dont le spectateur recevra le résultat. Bernal Merino établit ce classement par ordre de « popularité », de la plus élevée à la plus faible.

1. Doublage : C'est la substitution, partielle ou totale, de l'audio original en maintenant la synchronie image/son.
2. Sous-titrage : Il consiste en l'incorporation de deux ou trois lignes de texte, généralement situées au bas de l'image, dans lesquelles les dialogues du film sont traduits. L'audio que nous entendons est la version originale, c'est-à-dire que les voix ne sont pas traduites.¹
3. Voix off : Dans ce mode, le son original est conservé, mais son volume est diminué et, avec une seconde de retard, l'audio déjà traduit est introduit. Ici, la synchronie

¹ Actuellement, nous avons la possibilité, au sein d'un large catalogue de séries et de films, de pouvoir modifier les options de visionnage afin que nous puissions faire correspondre la langue de l'audio et les sous-titres d'une vidéo.

labiale n'est pas prise en compte, mais la durée des interventions. Cette forme est préférée pour les documentaires, les interviews et les vidéos promotionnelles de l'entreprise.

4. Sous-titrage électronique : Le sous-titrage électronique est généré en temps réel par des sténographes ou des logiciels de reconnaissance vocale qui transcrivent les dialogues ou les informations audio en texte. Ce texte est ensuite synchronisé avec le contenu visuel et affiché sur l'écran, permettant ainsi aux téléspectateurs de suivre le contenu.

5. Sous-titré en projection : Le sous-titrage en projection, également appelé sous-titrage cinématographique, est une méthode de présentation de sous-titres dans une projection de film. Lorsque le film est projeté dans une salle de cinéma, les sous-titres sont affichés sur l'écran pour traduire les dialogues ou les informations du film dans une autre langue. Le sous-titrage en projection utilise généralement une technique de surimpression, où les sous-titres sont superposés sur la partie inférieure de l'écran de projection, permettant aux spectateurs de lire les traductions tout en regardant le film.

6. Interprétation simultanée. Nous l'appelons ainsi parce qu'il faut un interprète pour son développement, plutôt qu'un traducteur. Dans celui-ci, un interprète traduira le film avec le micro à la main, pendant qu'il est projeté devant le public.

2.5. DIFFÉRENCES PAR RAPPORT À D'AUTRES MODALITÉS DE TRADUCTION

Nous avons déjà vu que la principale différence par rapport aux autres types de traduction et, à son tour, la difficulté rencontrée par la traduction audiovisuelle est la subordination du son/texte à l'image.

Outre cette différence principale, Bernal Merino (2002 : 50) souligne plusieurs caractéristiques qui différencient la traduction audiovisuelle des autres spécialités.

a. L'image est en mouvement, elle exige donc une synchronisation entre les actions qui apparaissent sur l'écran, en particulier le mouvement des lèvres, et le son. La tâche de la synchronisation du texte et de l'image dépend de la technique et du directeur de doublage, plutôt que du traducteur.

b. Étant donné qu'il s'agit presque toujours de dialogues ou de monologues, le registre de la parole a tendance à être familier, il faut donc traduire en pensant que la traduction doit sonner aussi « naturelle » que possible, il faut imaginer comment un locuteur natif de cette langue dirait les choses.

c. Dans le cas de la traduction d'images dont le contenu serait comique, il faut conserver les effets d'humour en traduisant correctement, en s'adaptant à la culture de destination et sans entrer en conflit ni avec l'argument ni avec l'information visuelle.

d. Le traitement des accents, dialectes, argot, etc., dont l'information nous parvient par le canal acoustique, est culturellement marqué et il est pertinent pour l'interprétation de l'œuvre. Le traitement d'autres aspects typiquement culturels (tels que les blagues, histoires, chansons et poèmes) lorsqu'ils sont soutenus par les canaux visuels et acoustique, est aussi primordial.

f. Dans les programmes multimédias et, surtout, dans les jeux de rôle sur ordinateur (anciennement appelés jeux conversationnels) le dialogue est toujours présenté sur dialogue écrit (en utilisant des techniques de bande dessinée pour l'écriture). Parfois, les personnages sont doublés et le traducteur doit traduire ce que dit le personnage, et doit respecter sa propre façon de parler.

S'il est vrai que ce type de difficulté peut être trouvé dans la traduction d'autres types d'œuvres, telles que la traduction de romans ou de pièces de théâtre, Bernal Merino (2002 : 50) souligne que le point qui fait la différence entre ces œuvres et la traduction audiovisuelle est que, dans le cas de celle-ci, nous sommes limités par le type de plan, par sa durée sur l'écran, par les dialogues des acteurs et par les paramètres du conduit auditif et visuel que nous ne pouvons pas altérer.

3. LA RELATION ENTRE LES JEUX VIDÉO ET LA TRADUCTION

L'industrie du jeu vidéo a évolué de manière vertigineuse depuis l'apparition du jeu vidéo *Nought and Crosses* (OXO), développé par Alexander S. Douglas en 1952. Le secteur a fait ses premiers pas dans notre monde avec les premières consoles de salon (ceux qui sont achetés pour un usage domestique et qui doivent être connectés à un écran ou à une télévision pour pouvoir jouer) telles que le *Magnavox Odyssey* (1971), et les consoles récréatives (qui sont un meuble complet qui a intégré tous les composants nécessaires, tels que l'écran et les contrôleurs, pour pouvoir jouer à la console intégrée à l'intérieur) comme le mythique *Pong* de l'entreprise Atari, ou *Space Invaders* en 1972. Le marché intérieur (nous parlons du secteur des appareils électroniques à usage domestique) serait sans aucun doute l'endroit où ce secteur du divertissement aurait le plus de possibilités de se développer, et Atari a été rejoint par de nouvelles sociétés désireuses de créer leur propre système de divertissement. C'est ainsi qu'est apparu

Odyssey 2 (Philips), l'Intellivision (Mattel), l'Atari 5200(Atari). Il faut savoir que les entreprises qui développent les machines ne sont pas nécessairement les développeurs de jeux vidéo (bien qu'il y en ait qui étaient dédiées et qui se consacrent actuellement aux deux tâches. En tant que développeurs de jeux vidéo, nous avons, dans le passé, Namco (*Pac-Man*), l'Atari susmentionné avec *Battle Zone*, ou Sega avec *Zaxxon*.

Depuis cette époque jusqu'à aujourd'hui, il y a eu de nombreux changements dans ce monde : des entreprises qui ont émergé et d'autres qui ont disparu, la création de différents modèles de consoles, le développement de jeux dans différents formats en fonction de la plate-forme à laquelle ils sont destinés (PC, console de bureau, console portable, etc.) et, surtout, de grandes avancées technologiques à la fois dans les consoles et dans le développement de jeux vidéo.

Les jeux vidéo les plus primitifs étaient quelques pixels à l'écran, une ligne de texte et rien d'autre. De là, il est passé par différentes phases dans lesquelles des images de plus en plus complexes commencent à être créées à l'écran, en passant par des jeux 2D jusqu'à atteindre 3 dimensions, des commandes de texte pour pouvoir se déplacer à travers les différents écrans du jeu et, même, il commence à incorporer de la musique, des effets sonores et, enfin, voix au jeu.

Il est important de connaître ce processus afin de comprendre comment le travail de traduction audiovisuelle a dû s'adapter aux jeux vidéo alors qu'ils évoluaient et se diversifiaient dans différents genres, thèmes et modes de jeu (tels que RPG, shooter, aventures, etc.). La traduction audiovisuelle doit relever le défi difficile de s'adapter à toutes ces variables dans chaque projet de traduction de jeux vidéo.

4. LA LOCALISATION DES JEUX VIDEO

« Localisation is a necessary evil ».

Nolan Bushnell, fondateur d'Atari

Chandler (2005 : 49) *définit* le processus de localisation comme suit :

Game localisation consists of making a game suitable to be sold in other territories, and it involves complex technical, linguistic, cultural, legal, and marketing processes. Games are made up of different assets, such as the in-game or on-screen text, the audio and cinematic assets, the art assets and the manual and packaging.

La localisation de jeux vidéo est un travail qui a besoin d'un processus de recherche complexe à la fois sur la culture d'origine du jeu vidéo et sur les cultures vers lesquelles on va exporter le projet. Ce type de projet nous conduira à un processus dans lequel nous devons traduire les éléments textuels, mais il est également nécessaire d'adapter les éléments non-textuels. Cela est nécessaire pour garantir que l'intentionnalité du produit est comprise par le public cible.

Un jeu vidéo est un produit à but récréatif, et dans ce but est incluse sa capacité à susciter différentes émotions chez le joueur (par exemple, la peur s'il s'agit d'un jeu vidéo d'horreur ou l'émotion dans un jeu vidéo d'aventure). Pour atteindre l'objectif d'atteindre émotionnellement le joueur, le joueur doit être capable de comprendre correctement le jeu.

Cela implique non seulement la compréhension des dialogues ou des textes, mais aussi que le joueur doit être capable de comprendre les gestes, les clins d'œil culturels et, bien sûr, les effets

Carme Mangiron, qui est chercheur et professeur du Département de Traduction et d'Interprétation et d'Études Est-asiatiques de l'Université autonome de Barcelone et qui a travaillé dans la traduction et la localisation en espagnol des jeux vidéo *Final Fantasy VIII, IX, X, X-2 et XII*, nous a rappelé, lors de son intervention à l'Université de Saragosse (2016), que la décision de traduire un jeu vidéo est, avant tout, une décision marketing et économique. Surtout, dans le cas des jeux vidéo japonais. En effet, si les Japonais ne croient pas que le jeu sera bien accueilli par le public étranger, ils n'effectuent pas le processus de localisation, car il s'agit d'un travail coûteux qui a besoin d'un investissement économique important.

Il existe deux façons de travailler dans la localisation des jeux vidéo :

- Modèle interne : C'est le modèle de travail préféré par les développeurs japonais. S'il est vrai qu'avec cette méthode, il y a un décalage temporel entre la sortie du jeu original et la version traduite, puisqu'avec cette méthode le traducteur travaille avec le jeu vidéo fini, il est vrai aussi que le résultat du travail est de meilleure qualité par rapport à celui de l'autre modalité que nous verrons ci-dessous. Comme il est capable de travailler avec le jeu vidéo fini, le traducteur peut jouer au jeu et ainsi voir dans quels contextes se trouvent les textes à traduire. Cette méthode permet également de raccourcir le processus de contrôle de la qualité, car il y a moins de choses à corriger. Le grand inconvénient au niveau

économique de ce modèle de travail est que, puisque toutes les versions du produit ne sont pas lancées en même temps, les campagnes de marketing doivent être répétées à chaque lancement, sinon il existe un risque que le consommateur ne veuille pas attendre la version traduite et qu'il décide d'acquérir l'original, ce qui se traduirait par une perte de ventes de la version adaptée dans laquelle tant d'argent a été investi.

- Modèle externe (sim-ship = *simultaneous shipment*) : Cette méthodologie de travail est privilégiée par les développeurs européens et américains et, entre autres, permet la publication simultanée des versions originale et traduite. Dans ce cas, on donne au traducteur un *kit de localisation*, qui peut être composé d'images du jeu vidéo, de textes avec quelques explications, des feuilles de texte à traduire, etc. C'est-à-dire que plus ces éléments contiennent d'information sur le jeu vidéo, mieux c'est pour le traducteur. Cependant, ils se limitent parfois à un fichier Excel et à partir de là, le traducteur doit faire son travail. Dans ce travail, le traducteur n'a pas accès au projet original, c'est-à-dire qu'il travaille totalement à l'aveuglette. Et tout cela conduit à un processus de contrôle de la qualité plus coûteux et plus long.

Il y a quelques années, lorsque la technologie n'était pas aussi avancée qu'aujourd'hui et qu'un jeu vidéo sortait, c'était sa version finale et non modifiable ; ces erreurs ne pouvaient pas être corrigées après la date de sortie. Cependant, actuellement, grâce au fait que les consoles sont connectées à Internet et qu'une partie des jeux vidéo sont installés dans la mémoire interne de la console, il est possible, grâce à l'installation de correctifs et de mises à jour que les développeurs téléchargent sur Internet, de corriger les erreurs pouvant survenir après le lancement du jeu vidéo, telles que les erreurs de traduction, problèmes de lecture de jeu, etc. Ces avancées ont leur côté positif et leur côté négatif. D'une part, elles permettent au processus de contrôle de la qualité d'être effectué après le lancement du produit et de corriger les défaillances qui apparaissent avec son utilisation, mais il est également vrai que, souvent, nous acquérons un produit défectueux et nous sommes ensuite à la merci des développeurs et de l'étude qui peuvent, ou non, corriger le produit.

Dans le processus de localisation d'un jeu vidéo, nous devons garder à l'esprit que ce travail couvre divers domaines qui se croisent tout au long du projet. Scholand (2002) indique que ces domaines sont :

- Localisation technique : couvre des aspects tels que la compatibilité du système, la conversion de *double byte*², etc.
- La localisation nationale : destinée à l'adaptation des alphabets, des conventions de symboles et de formats. Ce processus ne se limite pas à la traduction de l'interface utilisateur.
- Localisation culturelle : C'est le processus d'adaptation du logiciel et de la documentation aux caractéristiques culturelles du lieu de destination du lieu de travail (coutumes, histoire, conventions linguistiques, etc.).

Il faut garder à l'esprit que, selon le projet auquel nous sommes confrontés, nous n'aurons peut-être pas à faire une localisation totale, c'est-à-dire que tous les éléments du jeu vidéo n'ont pas besoin d'être traduits. Il existe des jeux vidéo dans lesquels une localisation partielle est possible voire nécessaire. Cela dépendra du degré de localisation que l'on souhaite atteindre. Par exemple, il existe de nombreux jeux vidéo dans lesquels seuls les textes et les instructions sont traduits de la langue originale vers la langue cible, laissant inchangées la partie sonore telle que les dialogues du jeu.

Pour s'assurer que le processus de localisation est aussi « fluide » que possible, il est important que les jeux vidéo soient développés en tenant compte du processus de localisation, même dans leurs premiers stades de développement. Grâce à cela, le jeu peut être facilement adapté à d'autres cultures sans avoir besoin d'apporter des modifications substantielles à sa conception. Ce processus est connu sous le nom d'« internationalisation » : c'est le développement d'*objets* flexibles et facilement remplacés par un objet du *territoire cible* (langage, expressions, objets, etc.). Dans l'image que nous trouverons ci-dessous, nous pouvons voir un exemple de la façon dont un jeu peut être différent selon le pays auquel sa localisation est destinée.

² Un jeu de caractères codés sur deux octets (DBCS), également appelé « jeu de caractères 8 bits étendu », est un jeu de caractères étendu codé sur un octet (SBCS), implémenté sous forme de page de codes. Les DBCS ont été développés à l'origine pour étendre la conception SBCS afin de gérer des langues telles que le japonais et le chinois (Microsoft, 2023).

SOMETIMES, SLIGHT CHANGES ARE MADE IN A GAME TO MAKE SURE IT WILL BE PROPERLY RECEIVED BY DIFFERENT CULTURES.

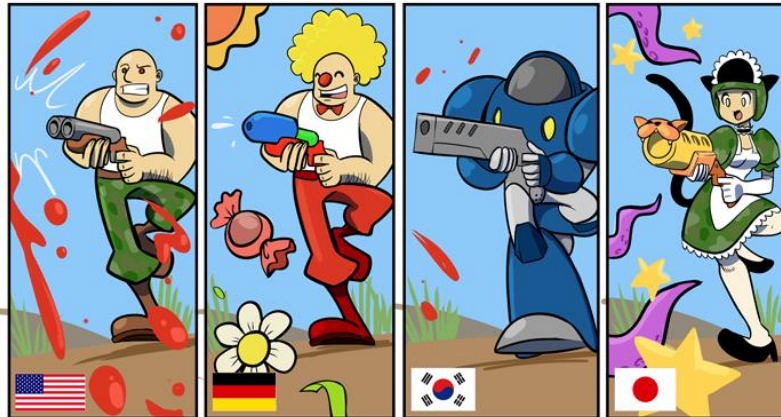


Figure 1. Exemple de localisation : même jeu, protagonistes différentes
<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/CulturalTranslation>

Au cours du processus de développement d'un jeu vidéo, il est conseillé aux développeurs d'éviter les éléments culturels trop spécifiques qui peuvent être mal interprétés ou offensants dans d'autres pays dans le cas où il y aurait une intention de procéder à l'internationalisation du jeu, afin d'éviter autant que possible d'avoir à faire trop de modifications qui puissent mettre en danger l'essence originale du produit.

O'Hagan et Mangiron (2013 : 141) et Chandler (2005 : 12-14) affirment que le travail de localisation est généralement divisé en 3 niveaux, qui sont déterminés par des stratégies marketing

- a. Couverture et documents : Ce niveau comprend la traduction de l'emballage du jeu (image et textes de la couverture), la traduction du manuel de jeu/d'utilisation, les consignes de sécurité et de santé, etc. Il est particulièrement applicable aux jeux avec peu de texte et qui ne sont pas censés être vendus à un grand nombre d'exemplaires, ou aux territoires dans lesquels le public est censé avoir une bonne maîtrise de la langue originale du jeu vidéo.
- b. Localisation partielle : Ce niveau implique la traduction de la pochette et des documents texte, mais inclut également les textes du jeu vidéo (menus, dialogues, etc.) tout en conservant l'audio et les cinématiques dans la langue originale, sans réenregistrer les voix et sans ajouter de sous-titres.
- c. Localisation complète : Dans ce niveau, on effectue une traduction complète du jeu vidéo : on traduit tous les éléments qui le composent y compris

un nouveau doublage des voix dans la langue du public cible. Ce type de localisation est réservé aux titres AAA³

En ce qui concerne la langue à partir de laquelle nous effectuerons notre travail de traduction, nous devons garder à l'esprit que nous ne partons pas toujours de la *langue maternelle* du jeu vidéo. Par exemple, dans le cas des jeux vidéo japonais, nous devons tenir compte du fait qu'il n'y a pas beaucoup de professionnels (bien qu'il y en ait de plus en plus) qui maîtrisent le japonais et d'autres langues, donc, en général, la traduction du jeu vidéo japonais en anglais est généralement effectuée par des traducteurs japonais parlant couramment l'anglais et, à partir de la version en anglais, on traduit dans le reste des langues vers lesquelles le jeu vidéo va être exporté. Cependant, ce processus est à haut risque : si le traducteur japonais n'a pas une très grande maîtrise de la langue anglaise, il est possible qu'il fasse des erreurs dans l'exercice de son travail, et ces erreurs passeront au reste des travaux effectués qui commenceront à partir de cette version. Et si le traducteur est anglophone et que sa connaissance du japonais n'est pas suffisante, on peut aussi trouver des erreurs, ou aussi s'il juge nécessaire de modifier les références culturelles parce que dans son pays, par exemple, les États-Unis, elles ne seraient pas comprises, et qu'il les remplace par des références locales, quiconque doit utiliser cette version pour exporter le jeu vidéo dans sa langue court le risque de trop s'éloigner du sens original du jeu. Pour éviter cela, si un deuxième traducteur pense qu'il s'éloigne trop de l'original, il devra faire un travail de recherche et annuler le chemin de traduction effectué par le traducteur précédent pour atteindre l'original.

5. LE CAS DE *FINAL FANTASY VII*

Une fois que nous avons discuté de la théorie de la traduction et, plus spécifiquement, de la localisation des jeux vidéo, il est temps de se concentrer sur l'étude d'un cas particulier. Pour ce travail, nous avons décidé d'examiner le processus de développement et de localisation du jeu vidéo *Final Fantasy VII*. Ce cas de localisation est connu des amateurs du secteur car, même si le résultat des différentes traductions du jeu a été un « échec », en termes de correction linguistique, grammaticale, et même de mise en page et de ponctuation des textes, tout cela n'a pas empêché le jeu de devenir un

³ Jeux vidéo produits et distribués par une grande entreprise du secteur à laquelle un budget de développement et de marketing important est alloué. Elle s'applique également aux jeux vidéo qui génèrent des revenus supplémentaires après leur vente, tels que l'acquisition de packs d'extension, de passes de saison, etc.

succès de vente et d'être toujours considéré aujourd'hui comme l'un des meilleurs jeux vidéo de l'histoire de ce secteur. Les informations pour ce point de l'œuvre ont été extraites du documentaire YouTube *How FF7 Became a Masterpiece. 25th Anniversary Documentary* y del vídeo *La traduction RATÉE de FINAL FANTASY VII*.

Après le succès du dernier opus de la saga *Final Fantasy*, *Final Fantasy VI* (2 Avril, 1994), l'équipe de l'entreprise Squaresoft chargée des jeux de la saga s'est trouvée confrontée à un nouveau défi : faire le saut du développement 2D à 3D de ses jeux vidéo et créer un produit totalement révolutionnaire et qui réponde aux attentes de plus en plus de fans de cette série de jeux vidéo.

Jusqu'à ce moment-là, Squaresoft avait sorti ses jeux vidéo avec l'entreprise Nintendo et ses jeux étaient conçus en 2D (graphiques basés sur des *sprites*⁴). Mais, pour ce nouveau projet, l'équipe de Squaresoft voulait aller plus loin. Ils ont fait un test avec une scène de *Final Fantasy VI*, qu'ils ont développée en 3D et, après avoir vu le résultat, ils ont décidé que le prochain jeu à développer suivrait ce design de formes et d'environnements 3D à base de la construction en polygones et qu'ils utiliseraient la capture de mouvements à l'aide de la technologie *CGI*⁵ pour donner vie aux personnages.

Ce saut de génération a entraîné la nécessité de se demander s'il fallait continuer à travailler avec Nintendo et ses plateformes (à l'époque, la dernière génération de consoles était la Nintendo 64) ou chercher une alternative. C'est là qu'apparaît la possibilité de transférer son projet à l'entreprise Sony et de développer le jeu vidéo pour la nouvelle console de l'entreprise, la PlayStation One (PSX ou PSONE).

Après avoir étudié les caractéristiques des deux options et comparé les pour et le contre, Hironobu Sakaguchi⁶, créateur et concepteur de la saga *Final Fantasy*, et son équipe ont décidé de transférer le développement de *Final Fantasy VII* à Sony.

⁴ Le « sprite » est un élément graphique, d'abord utilisé dans les jeux en 2D, mais également depuis plusieurs années dans les jeux en 3D. Il s'agit d'une image rectangulaire (dont certaines parties peuvent être transparentes), animée ou non, permettant d'afficher des personnages et des objets sur un fond d'écran, constituant le décor, etc.

⁵ Acronyme signifiant « Computer-Generated Imagery », et désignant autrement dit l'ensemble des images, séquences, animations 3D, effets spéciaux etc. générés sur ordinateur.

⁶ Hironobu Sakaguchi est un concepteur et développeur de jeux vidéo. Il est le créateur de la série *Final Fantasy* depuis le premier jeu de la série en 1987. En 1991, il est nommé vice-président exécutif de Square. En 2004, il crée le studio Mistwalker et quitte Square.

5.1. FFVII: L'HISTOIRE

Pour parler de l'histoire du jeu, nous pensons que la chose la plus correcte est de citer le synopsis officiel du jeu, qui apparaît dans le livre *Final Fantasy, Ultimania Archive Volume 2* (2018 : 14)

Mako energy: the Planet's spiritual resource, indispensable to the lives of its people. By controlling Mako, the Shinra Company exploded into a corporate giant overnight and eventually came to dominate the world. But Mako is the Planet's life energy and using it to fuel an industrial society chips away at the world's very essence. Sensing a looming crisis, a group of rebels formed an anti-Shinra movement called Avalanche in the city of Midgar and began to oppose the company's efforts. Despite being hired by the resistance group, the master mercenary known as Cloud remains indifferent to the Planet's fate. But when he meets Aerith- the last of the Ancients able to commune with the Planet- he learns that the former hero Sephiroth has returned and now threatens the entire world. Cloud's experiences begin to reshape his cynical beliefs. After his comrades band together to save the world, Cloud chases after Sephiroth, seeking revenge for his lost hometown. On this journey, he is forced to come to terms with a subconscious truth he had long been avoiding: his true self, and his true reason for fighting. Cloud strives to uncover these secrets, even as he battles alongside his friends to determine the fate of the world.

5.2. EXPORTATION DU JEU A L'OUEST : PREMIER ARRET, LES ETATS-UNIS

Final Fantasy VII est le premier jeu de la série à dépasser les frontières du marché japonais et à être publié à l'étranger. Pour ce faire, l'équipe marketing a dû prendre une série de décisions pour attirer un public qui n'était pas aussi familiarisé avec ce genre de jeux vidéo que le marché japonais. L'une de ces décisions était de ne pas annoncer le jeu comme un RPG⁷, mais comme un jeu de stratégie en temps réel ou RTS⁸, car les annonceurs pensaient que le public étranger serait moins familiarisé avec le genre RPG

⁷ De l'anglais *Japanese Role Playing Game*

⁸ De l'anglais *Real-Time Strategie*

et que cela pourrait créer un rejet initial (le genre RPG⁹ était plus étendu au Japon grâce à la culture anime). Pour mener à bien cette campagne internationale, la société Squaresoft a créé une nouvelle division, Squaresoft USA.

5.3. MAIS QU'EN EST-IL DE LA TRADUCTION DE *FINAL FANTASY VII* ?

C'est la première fois que l'entreprise décide de publier un titre à l'étranger, elle ne dispose pas d'une équipe spécialisée dans la localisation du jeu. Michael Baskett a assumé la responsabilité et, surtout, l'excellent travail qui a été fait dans la traduction de tous les textes du jeu vidéo (la traduction fait partie du processus de localisation)

Il ne disposait pas de beaucoup de temps et d'aide pour faire ce projet. Le résultat de cette immense charge de travail pour une seule personne a été une traduction pleine d'erreurs mais, compte tenu de l'effort énorme qu'il a dû faire pour traduire seulement tous les éléments textuels du titre, et que malgré les erreurs, le titre a remporté un grand succès lors de son départ aux États-Unis, personne ne pourrait jamais lui reprocher quoi que ce soit sur son travail.

5.4. EXEMPLES D'ÉCHECS DE TRADUCTION DU JAPONAIS EN ANGLAIS

Nous avons extrait ces exemples de la vidéo de YouTube *Final Fantasy VII's English Localization Was A Success*, posté par Hagane, alias @localizationaddict7703, qui se décrit comme « an aspiring videogame translator and localizer. I analyze Japanese games with a focus on the language they use and how they got translated into English. »

On a décidé de citer ses exemples car, en tant que locutrice native japonaise, elle illustre très bien quels sont les erreurs de traduction que nous pouvons trouver dans *FFVII* et quelle aurait été l'interprétation correcte des textes. Elle nous donne également une alternative correcte à la traduction erronée en anglais.

1. Premier exemple : Dans ce premier exemple, nous voyons une scène dans laquelle les personnages de Cloud, Tifa, et Aerith interrogent Don Corneo, qui

⁹La différence entre RPG et RTS : La différence la plus caractéristique entre les jeux vidéo qui sont RPG et lesquels sont RTS est leur manière de traiter les temps. Dans un RPG, le temps est divisé en phases ou tours et chaque joueur ou adversaire de l'IA (Intelligence Artificielle) se voit attribuer des créneaux horaires pour exécuter sa stratégie. C'est-à-dire, si vous devez jouer à tour de rôle, il s'agit de jeux de stratégie au tour par tour. Au contraire, sur un RTS, le temps coule comme dans le monde réel et tous les joueurs peuvent jouer au même temps. Dans ce cas, toutes les décisions sont prises sous la pression et la menace constante d'attaque, et il n'y a pas de pause.

collabore avec la société Shinra¹⁰ et, par conséquent, c'est un ennemi des protagonistes du jeu. Dans ce cas-ci, les protagonistes ont acculé Don Corneo dans ses appartements et lui demandent qui lui a ordonné d'aller contre eux. Don Corneo répond « Shinra no haidekkaa da », qui se traduirait littéralement par « Heidegger of Shinra » en anglais. Comme la traductrice Hagane souligne, cette construction grammaticale fonctionne parfaitement en japonais, puisque la particule *no* qui est placée entre le sujet et le complément en japonais indique l'appartenance.

Cependant, en anglais, pour indiquer d'où vient quelqu'un on utilise *from*, donc nous pouvons voir que dans la traduction anglaise, il y a une erreur dans le choix de la préposition correcte. L'explication de cet échec peut être que le traducteur a fait une traduction trop littérale du texte sans penser à la construction correcte de la phrase dans sa propre langue, l'anglais. Heureusement, cette erreur grammaticale n'a pas affecté la traduction française puisque le message a été compris. Dans la version française, le texte a été traduit par « C'était Heidegger de la Shinra » .

2. Deuxième exemple: L'erreur suivante se trouve dans la même scène. Dans ce cas-ci, Don Corneo explique le plan que la société Shinra a contre le groupe Avalanche, auquel Cloud et le reste de son équipe appartiennent. Dans cette scène, Don Corneo dit « Shinra wa abaranchi tokaiu chikkoi urasoshiki o tsubusu tsumori da, ajito morotomo na ». La traductrice Hagane nous dit que la traduction du japonais vers l'anglais serait « Shinra is planning on crushing a small terrorist/rebel group called Avalanche. Hideout and all ». Dans la traduction anglaise, on peut voir que Don Corneo dit « Shinra's trying to crush a small rebel group called Avalanche and want to infiltrate their hideout ». Comme le souligne Hagane, dans la version originale du jeu il n'y a aucune mention à une infiltration *dans la tanière*, donc on peut voir que, le traducteur, dans ce cas, n'a pas bien compris le sens de la phrase et a cherché sa propre ressource pour lui donner le

¹⁰ La Shinra Electric Power Company (神 罗 电 气 动 力 株 式 会 社, Shinra Denki Kabushiki-Doryoku gaisha) aussi connue sous le nom de Shinra inc. (神 羅 カ ン パ ニ ー, Shinra Kanpanī lit. "Compagnie Shinra") est une société dans le monde de Final Fantasy VII. Il s'agit d'abord d'une compagnie d'électricité, fournissant de l'énergie Mako à travers le monde et produisant de l'électricité accessible à tout le monde. Cependant, la Shinra exploite aussi le génie génétique, l'exploration spatiale, et possède un grand pouvoir militaire, avec le groupe d'élite SOLDAT dirigé par Lazard Deusericus. Cette puissance militaire, combinée à son monopole de l'énergie Mako, donne à la Shinra un immense pouvoir sur la population du monde entier (https://finalfantasy.fandom.com/fr/wiki/Shinra_Electric_Power_Company).

sens qu'il a interprété. Dans ce cas-ci, l'échec de traduction anglaise a affecté la première version du jeu traduite en français. Dans cette scène, dans le jeu vidéo en français on peut lire : « La Shinra essaie d'écraser un groupe de rebelles appelé Avalanche et veut infiltrer leur cachette ».

5.5. LA TRADUCTION DE L'ANGLAIS EN FRANÇAIS

Pour le lancement du titre en Europe, comme pour son lancement aux États-Unis, la société Squaresoft n'avait pas l'équipement nécessaire pour traduire le titre dans d'autres langues. La traduction de *Final Fantasy VII* a été confiée à Sony EU, qui a constitué différentes équipes de traducteurs pour accomplir cette tâche. Les problèmes rencontrés par ces traducteurs étaient divers : pour commencer, la version des textes qui leur a été fournie pour la traduction était celle déjà réalisée par M. Baskett en anglais. Ils partaient donc d'une version des textes avec des fautes de grammaire, de ponctuation et de sens. Un autre gros problème était que ces équipes de traducteurs travaillaient de manière indépendante, c'est-à-dire qu'il n'y avait pas de coordination entre eux et qu'ils ne pouvaient donc pas mettre en commun des idées ou des versions de la traduction. Et comme si cela ne suffisait pas, ils n'avaient pas le jeu pour mettre en contexte les textes qu'ils traduisaient, mais seulement les lignes de texte, ce qui a conduit à une multitude d'erreurs de traduction liées au mauvais choix de termes, ne sachant pas dans quel contexte ils apparaissaient.

Nous allons maintenant aborder la traduction de la version anglaise du jeu en français. Nous avons déjà parlé du processus de localisation que le jeu a subi depuis le lancement de sa version originale japonaise jusqu'à son exportation aux États-Unis et, plus tard, en Europe. Maintenant on va parler de la traduction du jeu vidéo de l'anglais vers le français. On a déjà fait remarquer que la traduction du japonais vers l'anglais contient plusieurs erreurs de traduction et de structuration du texte, et qu'il y a également eu des complications lors du processus de localisation du jeu de la version anglaise vers le reste des langues européennes dans lesquelles *Final Fantasy VII* a été traduit. À ce stade, on examinera certaines des erreurs qui se sont produites dans la traduction de l'anglais en français. On parlera également d'un processus de retraduction effectué par une équipe de traducteurs amateurs pour améliorer le gameplay et la compréhension du jeu vidéo en français, mais ce sujet sera abordé dans une section postérieure.

Pour montrer les erreurs de traduction que l'on peut voir dans la version française de FFVII, on va faire une comparaison entre des scènes du jeu de la

version anglaise et de la version française. De cette façon, on peut comparer les deux scènes, analyser les dialogues et donner une explication possible de ces erreurs de traduction.

➤ Premier cas:

Contexte de la scène : Dans cette scène, Cloud, Red XIII/Nanaki et Tifa sont dans les souvenirs de Tifa. Elle se souvient de l'époque où une équipe de la Shinra était composée de deux combattants en uniformes bleus et casques et de deux hommes sans uniforme. Cloud est convaincu qu'il est l'un des hommes qui n'ont pas d'uniforme bleu, mais il découvre que ce n'est pas vrai. Le personnage qui parle dans cette scène est Red XIII/Nanaki. Dans ce cas-ci, nous pouvons voir que la traduction est mal faite principalement parce qu'elle n'est pas entièrement traduite.

Dialogue de la scène :

- Version en anglais :

Red XIII : « Cloud's not here...I wonder who.....this is...? »

- Version en français :

Nanaki : « Clad's not here...Je me demande qui.....ça peut bien être... ? »

➤ Problèmes de traduction et de transcription:

1. Premier erreur : Traduction incomplète.

La première partie du texte est en anglais et la phrase suivante en français.

2. Deuxième erreur: Utilisation abusive des signes de ponctuation.

Une autre erreur que nous voyons répétée dans les deux versions du jeu est que les signes de ponctuation sont mal écrits. Les points de suspension ne doivent être que 3. Il est possible que l'auteur ait voulu marquer le rythme de la phrase en utilisant les points comme séparation entre les mots de la phrase, mais

ils ne sont pas bien écrits au niveau orthotypographique.

➤ Deuxième cas :

Contexte de la scène : Cloud est arrivé à l'auberge de sa ville natale, Nibelheim. Lui et d'autres collègues de travail ont été envoyés là-bas en mission pour l'entreprise Shinra. L'entreprise a réservé toutes les chambres de l'auberge pour ses travailleurs.

Dialogue en scène :

- Version en anglais :

Le réceptionniste : « It's all reserved for you Shinra people, so I don't mind. But, wouldn't you feel more comfortable staying at home? »

- Version en français :

Le réceptionniste : « a a dà é payé. Vas-y, repose-toi un peu. »

➤ Problèmes de traduction et de transcription:

1. Erreur d'écriture du texte

Il s'agit d'un exemple clair de ce qui peut arriver si un travail est effectué non seulement dans un délai très serré, mais aussi dans des conditions où le résultat n'est pas soumis à un contrôle de qualité ou à un examen pour la correction d'erreurs. Grâce à la comparaison avec la scène dans la version anglaise, nous pouvons deviner ce que signifie la scène dans la version française. Sans la référence anglaise, il serait presque impossible de déchiffrer entièrement les dialogues de cette scène.

2. La suppression d'une partie de texte sans justification

Dans cette même scène, on peut aussi voir qu'il manque beaucoup d'informations dans la version française par rapport à la version anglaise. Dans la

version française, on ne trouve que deux lignes de dialogue : la première, dans laquelle on peut deviner qu'il veut dire quelque chose comme « tout est déjà payé » et la seconde « vas-y, repose-toi un peu ». On n'a trouvé aucune information sur la raison pour laquelle tout est payé (parce que l'entreprise Shinra l'a fait) et aucune référence au fait que Cloud pourrait aller se reposer dans sa maison, qui est également située dans le village.

Ces exemples de problèmes dans la traduction de *Final Fantasy VII* en français ne sont qu'un petit échantillon des erreurs que l'on peut trouver tout au long du jeu. Ci-dessous, nous en citerons d'autres collectés sur le site <https://ff7.fr/neo-midgar/perles.html>, qui a été créé et géré par une équipe de traducteurs fans du jeu vidéo *Final Fantasy VII*. Dans cette section de leur site web, les éditeurs donnent un peu de contexte où l'erreur de traduction apparaît et font leurs commentaires personnels sur la traduction de manière humoristique.

Barret qui dit à Cloud, après la première mission, qu'il aura son argent une fois arrivé à la planque	
If it's about your money, wait 'til we get back.	Si c'est pour ton argent, mets-le dans la cachette jusqu'à notre retour.
Euh...	
Tifa qui dit bonjour à Cloud après la nuit au Septième Ciel	
Good Morning! Cloud! Did you sleep well?!	Viens. Descendons ! Tu as bien dormi ?
Bah quoi ? Vous ne dites pas bonjour aux gens comme ça, vous ?	
Nom du magasin d'objets du Secteur 7 dans le menu	
Sector 7 Item Store	7ème rue Magasin d'éléments
En fait, Midgar c'est New York. Le magasin est au croisement de la 7ème et de Broadway.	
Le tutoriel sur les coffres à trésor au Hall des débutants du Secteur 7	
Now listen, hidden in these treasure chests are a lot of items. There are box types and bag types, make sure you don't overlook any.	Maintenant écoute, de nombreux éléments ont été cachés dans ces coffres à trésor. Ces coffres contiennent toutes sortes de boîtes et de poches. Fais attention à les repérer toutes.
Les coffres du jeu sont en fait des tiroirs à double-fond contenant tout un tas d'objets.	

Figure 2 Compilation d'autres erreurs dans la traduction de l'anglais vers le français du jeu vidéo FFVII

Dans la prochaine et dernière partie de notre travail, on parlera plus en détail de ce groupe de traducteurs dont l'amour pour le jeu Final Fantasy les a amenés à créer une nouvelle traduction non seulement en corrigeant les erreurs de la première version, mais en essayant de créer une traduction qui serait plus proche du joueur francophone.

5.6. À LA RECHERCHE DE LA BONNE TRADUCTION EN FRANÇAIS : L'ÉQUIPE DE TRADUCTEURS APPELÉ NÉO-MIDGAR

5.6.1. PRÉSENTATION

Comme on l'a déjà dit dans le point précédent de notre travail, on va parler dans cette section d'une équipe de traducteurs français qui, unis par leur amour pour le jeu vidéo *Final Fantasy VII*, ont travaillé sur une retraduction du jeu en français, afin de corriger les erreurs de la première version du jeu en français en 1997. Nous les présentons à continuation.

Le 30 janvier 2008, en France, une équipe de traducteurs amateurs connue sous le nom de Néo-Midgar¹¹ a commencé un projet de retraduction du jeu vidéo. La motivation qui pousse ces fans de la saga à se lancer dans ce projet, comme ils le racontent dans leur histoire sur leur site web, découle de leur passion pour ce jeu et de la nécessité d'améliorer une traduction qui, pour eux, en tant que joueurs de la première édition traduite au français du titre, les empêchait de comprendre pleinement tous les dialogues du jeu. Le sentiment d'insatisfaction qu'ils ont ressenti en jouant à un jeu mal traduit les pousse à commencer à créer leur propre traduction, en essayant non seulement de corriger les erreurs grammaticales ou d'écriture, mais aussi de rendre le jeu plus accessible pour une meilleure compréhension de l'histoire et un plus grand plaisir de l'expérience du jeu.

Sur le site de Néo-Midgar, nous pouvons trouver le mémoire historique du projet, que nous citerons ci-dessous, afin de savoir comment le travail a été structuré et quelles phases il a dû surmonter pour atteindre le résultat souhaité. L'équipe de traducteurs de Néo-Midgar se fait connaître sur son site web sous des pseudonymes ou des surnoms en ligne.

¹¹ Le nom Néo-Midgar fait référence à un projet de l'entreprise Shinra dans le jeu vidéo *Final Fantasy VII*.

Contributions principales	
Acro	Chef de projet, traducteur principal
myst6re	Programmeur, créateur du patch et du logiciel Makou Reactor
Sharleen	Traductrice de textes japonais
ghneu	Traductrice de textes anglais, correctrice, initiatrice du patch annexe
Aavock	Retoucheur de textures de dialogues, de combat et de mini-jeux
Menencia	Concepteur et créateur du wiki Néo-Midgar pour la première phase du projet
Squall78	Créateur des logiciels Loveless, Teioh et Hojo

D'autres contributions
Antoine211, azertyuiop2, butz1906, KartSeven, RienSama, satsuki_yatoshi, Scrane, shadowman13f, Sugiura

5.6.2. HISTORIQUE DU PROJET

Ci-dessous, nous allons énumérer les phases par lesquelles le projet de retraduction de *Final Fantasy VII* est passé.

1. *Début du projet (février 2008) .*
2. *Lancement du wiki Néo-Midgar (septembre 2009)*
3. *Phase 1 : Retraduction à partir de l'anglais (fin 2009 - fin 2010)*
4. *Phase 2 : Copie des textes retraduits dans le fichier (fin 2010)*
5. *Phase 3 : Retraduction à partir du japonais (début 2011 - fin 2012)*
6. *Phase 4 : Travail de mise en page (fin 2012 - avril 2014)*
7. *Phase 5 : Tests en jeu et repositionnement des fenêtres (juin 2014 - mars 2015)*
8. *Phase 6 : Finalisation du patch et du site (avril 2015 - juin 2015)*

Grâce au travail effectué par cette équipe de traducteurs amateurs, les joueurs francophones ont la possibilité de jouer à Final Fantasy VII avec une traduction correcte

et compréhensible. Ci-dessous, nous verrons quelques exemples des changements que l'on peut voir dans les textes du jeu grâce au patch d'installation (qui modifie les textes du jeu) publié par l'équipe Néo-Midgar.

5.6.3. EXEMPLES DES CHANGEMENTS DE TRADUCTION

- Première exemple de changement de traduction : Une option qui rend le sens du texte de la scène plus clair

Contexte de la scène : Cloud s'est infiltré dans le bâtiment de la Tour de la Shinra (qui était son ancien lieu de travail). Après avoir traversé plusieurs étages de l'immeuble, il atteint l'ascenseur. Une fois qu'il est entré dans l'ascenseur, deux agents de Les Turcs entrent¹² et coincent Cloud. C'est un piège, les agents savaient que Cloud et son équipe étaient dans le bâtiment et ils l'ont capturé. Tseng, l'un des agents, demande à Cloud : « Quelle sensation tu as dû avoir... ça t'a plu ? » Cette phrase n'a pas de contexte clair dans le jeu original, elle ne fait référence à rien de ce qui s'est passé avant ou après la scène, nous ne savons donc pas exactement à quoi Tseng fait référence avec cette phrase.

Dans la version en anglais du jeu, Tseng dit à Cloud : « This must have been a real thrill for you, did you enjoy it? » La vérité est que cette traduction n'indique pas non plus très clairement à quoi Tseng fait référence.

Et si nous revenons à la version japonaise originale du jeu, nous constatons que le dialogue se lit comme suit :

- Tsu~on : `suriringuna kibun o ajiwaeta to omouga ... Tanoshinde moraeta ka na?
」 (Tseng : « Je pense que cela vous a donné un sentiment excitant... Est-ce que ça vous a plu ? »)

En d'autres termes, dans aucune des versions du jeu, le sens de la phrase n'est pas très clair.

Comme on peut le voir, dans cette scène, dans toutes les versions du jeu, il y a un problème de clarté du message. En tant que joueurs et fans de la série, les traducteurs de Néo Midgar proposent une traduction alternative qui inclut plus d'informations et aide à mieux comprendre le message :

- Tseng : « Cette petite balade a dû être une vraie partie de plaisir...ça vous a plu ?

¹² Les Turcs est le nom d'une équipe d'agents qui apparaît dans le jeu

Ici, nous pouvons voir clairement que Tseng fait référence à ce que Cloud doit ressentir après son expédition à la Tour de la Shinra car, comme il faut le rappeler, Cloud y a travaillé dans le passé.

- Deuxième exemple de changement de traduction : Correction d'un malentendu de la phrase originale japonaise dans la traduction à l'anglais.

Pour ce deuxième exemple, nous reviendrons sur la scène à partir du point 5.4 de notre travail. Dans cet exemple, nous avons vu comment, dans la traduction anglaise, une phrase a été ajoutée qui n'existait pas dans la version originale et qui montrait un manque de compréhension de la phrase traduite. Dans la version de Néo Midgar du japonais vers le français, on peut voir que cette erreur a été corrigée. Dans la version de Néo Midgar, Don Corneo dit : « La Shinra veut débusquer et écraser un groupe de rebelles appelé Avalanche ».

6. QU'EST-IL ARRIVÉ AU JEU VIDÉO *FINAL FANTASY VII* MALGRÉ TOUT ?

Tout au long de ce travail, nous avons vu comment le processus de localisation et, en particulier, la traduction des textes de *Final Fantasy VII*, a enchaîné les erreurs au fur et à mesure qu'il est passé par différentes langues, et que même une équipe de traducteurs, dont les membres voulaient améliorer la compréhensibilité du jeu, s'est mise au travail pendant des années afin de créer une traduction correcte du jeu en français.

Malgré tout cela, *Final Fantasy VII* est, considéré par beaucoup, comme le meilleur *Final Fantasy*. Ce jeu vidéo, son histoire, ses personnages et sa méthode de jeu ont révolutionné le monde des jeux vidéo. Il est si célèbre et aimé par tant de gens qu'en dehors du jeu principal, *Final Fantasy VII*, l'histoire de ce jeu a été prolongée avec la publication d'un film. *FFVII: Advent Children* en 2005, un nouveau jeu qui continue l'histoire pour PlayStation2, *Dirge of Cerberus* en 2006, et une préquelle pour la console PlayStation Portable(PSP), le jeu vidéo *Crisis Core FFVII*, sorti en 2007. En 2020 est sorti, après des années d'attente, le remake de la saga, *Final Fantasy VII Remake*, pour PlayStation4 et PlayStation5. Ce nouveau jeu vidéo est une relance du jeu original dans laquelle il y a plusieurs changements dans l'histoire des personnages par rapport à l'original. Cette nouvelle vision de l'intrigue permet de vivre une expérience totalement nouvelle en jouant à ce titre de la saga Final Fantasy. La version originale pour PSONE de *Final Fantasy VII* occupait 3 disques dû à sa durée, de manière que cette relance, qui est beaucoup plus complexe au niveau technique et qui creuse plus profondément dans l'intrigue des personnages, sera aussi lancée en plusieurs livraisons. La prochaine

livraison de cette nouvelle réinvention de l'histoire sortira en février 2024 sous le titre de *Final Fantasy VII Rebirth*.

7. CONCLUSION

Tout au long de ce travail, nous avons exploré un aspect fascinant du monde de la traduction et de la communication : la localisation des jeux vidéo, et nous avons analysé sa différence fondamentale par rapport à la traduction audiovisuelle. Dans le but de transmettre non seulement des mots, mais aussi des expériences et des émotions entières à travers l'écran, la localisation de jeux vidéo se distingue comme un processus qui dépasse la simple traduction. L'adaptation d'un contenu d'une langue à une autre devient une véritable immersion culturelle et linguistique, où le contexte, la culture et les sensibilités du public cible deviennent des facteurs cruciaux.

Le cas du jeu vidéo *Final Fantasy VII* est un exemple clair des défis auxquels est confrontée la localisation de jeux vidéo. De la version originale japonaise aux traductions successives en anglais et en français, nous avons été témoins de la façon dont les erreurs et les mauvaises interprétations peuvent déformer le message et l'expérience du jeu. Cependant, nous avons également appris l'importance de la communauté de fans passionnés et dévoués, comme l'équipe de Néo Midgar, qui a relevé le défi de relire et d'améliorer la traduction.

Cette étude met en évidence que la localisation de jeux vidéo n'est pas une tâche qui puisse être abordée à la légère ou simplement comme une extension de la traduction audiovisuelle. Il s'agit d'un processus unique qui demande une compréhension culturelle, des compétences linguistiques et un profond respect pour l'œuvre originale et son public. La traduction n'est qu'une pièce du puzzle de la localisation de jeux vidéo, et le succès d'un jeu sur les marchés internationaux dépend en grande partie de la qualité de cette adaptation.

BIBLIOGRAPHIE ET SITES EN LIGNE

- Adell (2014, 02 10). *Los errores de traducción en los rpgs*. Récupéré sur Destino RPG : <https://www.destinorpg.es/2014/02/los-errores-de-traduccion-en-los-rpgs-3.html?m=1> . Consulté le 02 février 2023
- Almodóvar, I. G. (2016). *La localización de videojuegos japoneses al español : Análisis de las estrategias de traducción en los videojuegos de la saga Final Fantasy*. Trabajo fin de Grado. Université de Salamanca.
- Bartelt-Krantz, M. (2011). « Game localization management: balancing linguistic quality and financial efficiency ». *TRANS: revista de traductología* (15), 83-88., Récupéré sur Dialnet : <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4134551> . Consulté le 21 novembre 2022
- Belli, S., & López, C. (2008). « Breve historia de los videojuegos ». *Athenea Digital*, 14, 159-179. Récupéré sur: <https://atheneadigital.net/article/view/n14-belli-lopez/570-pdf-es> . Consulté le 12 décembre 2022
- Bernal Merino, M. Á. (2002). *La traducción audiovisual*. Alicante : Publicaciones universidad de Alicante.
- Bernal Merino, M. Á. (2006). « On the Translation of Video Games ». *The Journal of Specialised Translatio*, 4, 22-36., Récupéré sur JosTrans.org: https://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php . Consulté le 12 février 2023
- Bernal Merino, M. Á. (2007). *On the Translation of Video Games* . Récupéré sur JSTOR : https://jostrans.org/issue06/art_bernal.php . Consulté le 10 avril 2023
- Cánovas, A. J. (2014). *La traducción audiovisual: el proceso de localización de videojuegos*. Trabajo fin de Grado . Université de Murcia
- Docs, V. (2022, 7 septembre). *How FF7 Became a Masterpiece | 25th Anniversary Documentary* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ycRc3TXBIJ8&t=1705s> . Consulté le 09 septembre 2023
- Fandom, F. F. (2023, 10 21). *Information sur Shinra Electric Power Company*. Récupéré sur Final Fantasy Fandom : https://finalfantasy.fandom.com/fr/wiki/Shinra_Electric_Power_Company Consulté le 19 septembre 2023

- FinalFantasy, V. (2023, 22 avril). *La traduction RATÉE de FINAL FANTASY VII* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=JxNgc0V8WAs&t=1s> . Consulté le 05 septembre 2023
- Forum Final Fantasy VII (2015). *Le Guide Ultimate du Jeu*. Récupéré sur Forum Final Fantasy VII : <http://ff7.fr/equipe.php> . Consulté le 15 septembre 2023
- Gamer, L. E. (2015, 21 janvier). *Final Fantasy VII - EP. 4 - Troll au Wall Market*. [Vidéo]. <https://www.youtube.com/watch?v=sqG4meNjl0U&list=PLiyaYaCt8aOp0gQ9WeZLrqVK3bAOoMsbV&index=5> . Consulté le 24 octobre 2023
- Jakobson, R. (1963). « Aspects linguistiques de la traduction ». Dans R. Jakobson, *Essais de linguistique générale*. Paris: Éditions de minuit, 78-125.
- Japonesca (2023). *Romaji : Escritura occidental de palabras japonesas*. Récupéré sur Japonesca: <https://japonesca.com/romaji/>. Consulté le 18 mai 2023
- Local gaming penetration by localization*. (2014, 08 02). Récupéré sur Laborange: <https://www.laborange.com/local-gaming-market-penetration-by-localization/> Consulté le 15 décembre 2022
- Localization Addict, H. (2022, 11 janvier). *Final Fantasy VII's English Localization Was A Success : Here's Why | Localization Addict* [Vidéo]. Youtube : <https://www.youtube.com/watch?v=qKH1XXUDR28&t=297s> . Consulté le 01 septembre 2023
- Magiron, C. (2013, 25 mars). *Entrevista a Carme Mangiron - Especial Final Fantasy*. (WeTAVofficial, Intervieweur [Vidéo]. YouTube : <https://www.youtube.com/watch?v=KI5KLpGXIFc> . Consulté le 22 mai 2023
- Magiron, C. (2016, 05 mai). *Traducir para divertir: La localización de videojuegos*. (P. U. Zaragoza, Intervieweur) [Vidéo] YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Z-XUGIuoJUY> . Consulté le 15 mai 2023
- Mangiron, C. (2015). « Games without borders: the cultural dimension of game localisation ». *Hermeneus*, 118, 87-208. Récupéré sur Hermeneus : chrome-extension://efaidnbnmnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www5.uva.es/hermeneus/wp-content/uploads/arti06_18.pdf . Consulté le 05 mars 2023
- Mangiron, C. (2021, 06 janvier). *Found in Translation: Evolving Approaches for the Localization of Japanese Video Games*. Récupéré sur MDPI : <https://www.mdpi.com/2076-0752/10/1/9> . Consulté le 16 décembre 2022

- Mangiron, C., & O'Hagan, M. (2006). « Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation ». *The Journal of Specialised Translation*, 6, 10-21. Récupéré sur Portalrecerca.uab : <https://portalrecerca.uab.cat/en/publications/video-games-localisation-unleashing-imagination-with-restricted-t> . Consulté le 14 janvier 2023
- Martínez Sierra, J. J. (2005). « Estudio descriptivo y discursivo de la traducción del humor en texto audiovisual. El caso de Los Simpson ». *Puentes*, 6, 53-60. Récupéré sur : <chrome-extension://efaidnbnmnnibpcajpcglclefindmkaj/https://wpd.ugr.es/~greti/revista-puentes/pub6/06-Juan-Jose-Martinez.pdf>
- Midgar, N. (2008). *Néo Midgar Rétraduction Française Final Fantasy VII*. Récupéré sur FF7.fr : <https://ff7.fr/neo-midgar/perles.html> . Consulté le 21 décembre 2022
- Neveu, L. (2016). *Perles de traduction française de Final Fantasy VII*. Récupéré sur Néo-Midgar : <https://ff7.fr/neo-midgar/perles.html> . Consulté le 20 décembre 2022
- Oustinoff, M. (09, 11 2017). *La clé des langues*. Récupéré sur La clé des langues: <https://cle.ens-lyon.fr/plurilingues/traduction/pour-une-approche-moderne-de-la-traduction#section-1> . Consulté le 22 février 2023
- Scholand, M. (2002). « Localización de videojuegos ». *Tradumàtica: traducció i tecnologies de la informació i la comunicació*, 1, 1-9. Récupéré sur Fti.uab : <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista> . Consulté le 03 mai 2023
- Squallrukawa (2017, 20 septembre). *Entrevista a Carme Mangiron*. Récupéré sur La capital olvidada : <http://www.lacapitalolvidada.com/blog/2017/09/20/entrevistamos-carme-mangiron-traductora-de-los-final-fantasy-viii-xii/> . Consulté le 15 mai 2023
- Statusko (2020). *Localization of it products*. Récupéré sur Statusko : <https://statusko.ua/en/localization-of-it-products/localization-of-video-games> . Consulté le 11 décembre 2022
- SuperAcro (2010, 10 octobre). *Néo-Midgar, Retraduction FF7 : Comparaison jeu original et retraduit*. Récupéré sur Youtube : <https://www.youtube.com/watch?v=hweyqpHphBw> . Consulté le 15 avril 2023
- Tucker, I. (2018). *Final Fantasy Ultimania Archive Vol.2*. Milwaukee: Dark Horse Books.

Zavala, L. (2009). « La traducción intersemiótica en el cine de ficción ». *Ciencia ergo sum*, 16(1), 47-54. Récupéré sur Biblat :
<https://biblat.unam.mx/es/revista/ciencia-ergo-sum/articulo/la-traduccion-intersemiotica-en-el-cine-de-ficcion> . Consulté le 20 décembre 2022