



**Universidad
Zaragoza**

TRABAJO FIN DE GRADO

**Les défis de la traduction des jeux vidéo : erreurs dans la traduction
du français à l'espagnol de "Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande
Guerre".**

**The challenges of video game translation : errors in the translation
from French to Spanish of "Valiant Hearts: The Great War".**

Autora

Laura Ramírez Carrillo

Directora

Ana Soler Pérez

Facultad de Filosofía y Letras/ Grado en Lenguas Modernas

Junio de 2021

Table des matières

Introduction.....	page 2
Chapitre 1 Caractéristiques générales des jeux vidéo.....	page 3
1.1 Introduction aux jeux vidéo.....	page 3
1.2 Types de jeux vidéo.....	page 5
Chapitre 2 Soldats Inconnus: Mémoires de la Grande Guerre.....	page 7
2.1 Caractéristiques.....	page 7
2.2 Côté universel de la partie audiovisuelle.....	page 9
2.3 Histoire, faits historiques, journaux et objets.....	page 10
2.4 Éléments non traduits.....	page 12
Chapitre 3 Traduction et localisation.....	page 14
3.1 La traduction des jeux vidéo.....	page 14
3.1.1 La traduction amatrice.....	page 15
3.2 La localisation.....	page 15
3.3 Les difficultés de la traduction des jeux vidéo.....	page 16
3.3.1 Exemples du jeu vidéo choisi.....	page 18
Chapitre 4 Erreurs et explications des choix dans la traduction de Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre.....	page 20
4.1 Adaptation.....	page 20
4.2 Ajout.....	page 23
4.3 Omission.....	page 23
4.4 Erreurs mineures.....	page 24
Conclusion.....	page 29
Bibliographie.....	page 31

Introduction

Le choix du sujet de ce travail s'explique par notre attirance envers les jeux vidéo depuis notre enfance. Si nous connaissons les règles et la dynamique de ces jeux, il nous a paru intéressant de travailler sur leur traduction. En effet, il s'agit d'un sujet plutôt récent et, sur lequel, il n'existe pas beaucoup d'études.

Les objectifs de notre analyse sont, d'une part, de faire connaître le contexte et les caractéristiques principales des jeux vidéo et, d'autre part, de sonder le monde de la traduction de ce type de supports et d'en étudier les défis.

Notre travail se compose de quatre chapitres. Dans le premier, nous avons étudié les caractéristiques générales ainsi que l'évolution des jeux vidéo au long des années, leur typologie et deux points de vue différents sur les jeux vidéo, un négatif et un autre positif. Le deuxième aborde le jeu vidéo choisi pour notre analyse, appelé "Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre" Nous en dégagerons tous les éléments intéressants, tels que le rôle important du côté audiovisuel, les composantes à traduire et les parties du jeu qui n'ont pas été traduites.

Le troisième chapitre parle de la traduction et la localisation et se centre sur les difficultés de ce type de support, et plus particulièrement il présentera des exemples à l'appui, tirés de notre jeu vidéo.

Finalement, le quatrième chapitre traite certaines erreurs trouvées dans la traduction de "Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre" avec des explications sur le choix des traducteurs.

Concernant la bibliographie, nous avons consulté surtout des articles et des mémoires de fin de licence en anglais, en espagnol et en français qui se trouvaient sur Internet. À propos de ce type de documents, nous avons dû faire preuve d'une grande rigueur quant à la sélection de notre matériel, afin de vérifier la fiabilité de nos sources.

De plus, par rapport aux documents imprimés, nous avons utilisé des livres sur la traduction en général et, plus spécifiquement, sur la catégorie audiovisuelle.

Chapitre 1 Caractéristiques générales des jeux vidéo

Dans ce chapitre nous allons aborder plusieurs concepts qu'il faut connaître par rapport aux jeux vidéo. Nous donnerons une définition, nous parlerons des différents types et des caractéristiques des jeux vidéo. Après nous traiterons de l'évolution de ce mode de divertissement. Finalement, nous parlerons du jeu vidéo choisi et de quelques points clés à connaître.

Nous allons nous centrer sur le jeu vidéo appelé "Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre", auquel nous ferons référence tout au long de notre travail.

1.1 Introduction aux jeux vidéo

Si nous cherchons dans le dictionnaire Larousse, nous allons rencontrer la *définition* de jeu vidéo en tant que "programme informatique permettant de jouer seul ou à plusieurs, conçu surtout en 3D et installé le plus souvent sur une console électronique ou un micro-ordinateur". Par contre, cette définition n'exprime pas toutes les caractéristiques des jeux vidéo et les différents types qu'il existe.

Les jeux vidéo sont très complexes aujourd'hui, parce qu'il y a eu un grand changement dans cette industrie depuis le début des années 70 avec les premières bornes d'arcade dans des salles d'arcade. Actuellement, les jeux vidéo continuent à évoluer avec les nouvelles technologies de réalité virtuelle et, c'est pourquoi, nous disons qu'une subculture s'est développée autour d'eux. Nous avons de plus en plus de gens qui jouent aux jeux vidéo et c'est une industrie qui est en plein essor. Il s'agit d'une référence culturelle au monde. Les jeux vidéo constituent une forme d'expression audiovisuelle qui a un grand impact sur le marché mondial. Ils génèrent de grands bénéfices. Alors, nous allons essayer de donner une description plus exacte de ce que ce mot signifie.

Les jeux vidéo font partie de la *production audiovisuelle* même si nous avons tendance à penser directement aux films en parlant de ce concept. Pourtant, nous trouvons beaucoup de points communs entre les jeux vidéo et le cinéma. Dans une production audiovisuelle, le côté visuel est très important et, des fois, nous trouvons que les images, la musique ou la cinématique sont plus pertinentes que le texte.

Par rapport à *l'impact* des jeux vidéo, c'est un marché qui génère plus d'argent par an que l'industrie du cinéma et de la musique. Ce bénéfice mondial augmente de plus en plus, et, après le confinement de mars dû au coronavirus, en 2020, il s'est élevé à 139,9 milliards de dollars (Brugat, 7 janvier 2021). En effet, les jeux vidéo représentent actuellement le premier choix de divertissement audiovisuel en Espagne et dans le monde (Mainer Blanco, 18 février 2020).

Cela se produit du fait de la distribution facile du produit, du caractère accessible économiquement parlant et du grand groupe de population auquel ils sont dirigés. De plus, ils ont une grande diversité de thématiques, de modes de jeu ou de plateformes où nous pouvons jouer. De plus, nous trouvons l'initiative de la part des créateurs des jeux vidéo, appelée l'internationalisation, par laquelle les compagnies font une généralisation du produit pour qu'il puisse s'adapter aux différentes langues sans avoir besoin de remodeler le software (Vázquez Rodríguez, 2018, p. 11-12).

Cela permet de minimiser les problèmes lorsqu'il est traduit ou vendu dans un autre pays avec une culture différente.

Par contre, pendant très longtemps, il y a eu un mouvement de dénigrement contre les jeux vidéo de la part de groupes religieux, de nombreux médias autant de la télé que de la presse écrite. On disait même qu'en jouant à la Nintendo¹, les enfants souffraient d'épilepsie, et plus récemment, que jouer aux jeux vidéo peut inciter à la violence. Ce phénomène a provoqué une grande inquiétude parmi les parents des jeunes qui jouent aux jeux vidéo et a généré une méfiance envers les compagnies des jeux vidéo.

Or, nous voyons qu'il y a eu des études sur l'utilisation des jeux vidéo dans l'apprentissage, parce qu'ils tendent à être très immersifs. C'est pourquoi ils peuvent être un bon outil pédagogique et une façon de faire apprendre l'histoire aux enfants qui n'arrivent pas à se concentrer en cours. De plus, il y a beaucoup d'enfants aujourd'hui qui apprennent ou améliorent leur anglais à travers les jeux vidéo coopératifs où la langue commune est presque toujours l'anglais.

¹ Une console portable créée par Nintendo, compagnie japonaise de consoles et jeux vidéo située à Kyoto.

1.2 Types des jeux vidéo

Il existe une grande diversité thématique touchant les jeux vidéo, aussi, nous allons aborder la typologie de ceux-ci. Il est difficile de cerner chaque jeu vidéo dans un genre concret parce que, normalement, les jeux ont plusieurs caractéristiques qui les font entrer dans plus d'une catégorie. Il y a beaucoup d'articles et d'études qui établissent des catégories différentes même si les auteurs de ces textes coïncident dans quelques-unes qui sont indispensables.

Nous allons prendre comme exemple la classification de Michael Scholand (2002), qui fait une différenciation selon les caractéristiques spécifiques de chaque genre en prenant en compte des particularités historiques, quelque chose essentiel pour le travail de traduction. Ainsi, nous trouvons huit genres principaux :

- Jeux d'aventures. Dans cette catégorie, nous avons trois sous-genres. Aventures conversationnelles (Classic Adventure), aventures graphiques (Final Fantasy) et jeux de rôle (Diablo et Fallout), aussi appelés RPG (role-playing game).
- Jeux d'action (Asteroids et Mortal Kombat).
- Jeux de réaction ou de dextérité (Pac-Man, Mario Bros. et Sonic).
- Puzzles et jeux de logique (Tetris).
- Simulateurs. Il y a cinq sous-genres dans cette catégorie. Simulateurs de vol (MS Flight Simulator), simulateurs de courses (Formula I), simulateurs d'économie et écologie (SimCity), simulateurs de sport (FIFA et NBA) et jeux de stratégie (Civil War, Age of Empires et Civilisation).
- *Infotainment*. Ce nom vient des termes "information" et "entertainment". Ce ne sont pas réellement des jeux, mais des programmes qui montrent de l'information de manière ludique.
- *Edutainment*. Ce nom vient des termes "education" et "entertainment". Ce sont des programmes éducatifs en même temps que ludiques.
- *Autres genres ou types de jeu* (Flipper, jeux de musique et jeux pornographiques).

Donc, nous observons qu'ils sont classifiés selon leur objectif et leur différente mécanique lorsqu'il s'agit de jouer.

Après avoir donné quelques indications importantes sur les jeux vidéo, nous devons faire la différence entre les *jeux indépendants* et ceux qui ne le sont pas. Cela est défini pour la compagnie qui va créer le jeu et, selon les moyens qu'elle a pour sa création. Ainsi, nous parlerons des jeux *indie* ou *pas indie*. Ce terme est déjà utilisé dans l'industrie de la musique et du cinéma. Cette abréviation sert à identifier les deux types de compagnies et de jeux vidéo. Parfois, il y a eu des controverses à ce sujet. Certaines compagnies célèbres de développement de jeux vidéo ont essayé de vendre leur produit, réalisé avec un faible budget, en présentant leur jeu comme indépendant ou *indie* pour ne pas devoir répondre aux attentes d'un jeu vidéo à gros budget fait par une grande compagnie. Cela leur a apporté, des fois, des critiques parce qu'il est malhonnête de faire passer un jeu vidéo édité par une grande compagnie comme un jeu vidéo fait par un studio indépendant.

En conclusion, nous avons vu qu'il y a beaucoup de variables à tenir en compte en ce qui concerne les jeux vidéo et, même si nous parlons de quelque chose d'assez récent, nous trouvons qu'il y a eu une évolution constante. En effet, avant il fallait aller dans des salles spécifiques dotées de bornes d'arcade pour pouvoir jouer alors qu'actuellement nous pouvons le faire chez nous avec des gens du monde entier. Par conséquent, les jeux vidéo ont un marché mondial et cela a donné lieu à des points de vue opposés. D'une part, il y a ceux qui pensent qu'ils sont dangereux et d'autre part, il existe ceux qui les voient comme une forme d'apprentissage.

Chapitre 2 Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre

Après avoir vu quelques considérations générales sur les jeux vidéo, nous allons donner à présent les caractéristiques principales de “Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre”, jeu vidéo sur lequel nous allons centrer notre analyse.

2.1 Caractéristiques

L’histoire traite de la Première Guerre mondiale en France et se centre dans la vision de cinq personnages principaux qui racontent ce qui arrive et comment se développent leurs vies pendant la guerre. Ces *personnages* s'appellent Émile, Freddie, Anna, Karl et Marie. Alors, nous avons différentes perspectives sur la guerre à travers ces personnages.

Émile est le père de Marie et il est envoyé comme soldat au début de la guerre, pendant que sa fille reste chez elle à la ferme. Karl est l’époux allemand de Marie, Anna est une infirmière volontaire de Belgique et Freddie est un soldat américain qui va lutter avec les groupes internationaux.

Nous suivons toute l’histoire depuis divers points de vue et nous voyons le problème existant dans la lutte entre les Français, où Émile se trouve, et l’armée allemande, où Karl est envoyé. De cette façon, nous observons les deux côtés de la guerre. Nous avons l’opportunité de jouer avec quatre personnages (Émile, Freddie, Karl et Anna), car le seul personnage non joueur est Marie. Chaque personnage garde un journal intime sur lequel il parle de ses sentiments et de son quotidien.



2 Image extraite du Soir.be. (19 novembre 2018). <https://geeko.lesoir.be/2018/11/19/test-soldats-inconnus-la-commemoration-de-la-grande-guerre-sur-switch/>

Voici un tableau où nous avons les caractéristiques principales du jeu que nous allons analyser.

Caractéristiques	
Titre	Soldats Inconnus: Mémoires de la Grande Guerre. En anglais → Valiant Hearts: The Great War.
Date de sortie	25 juin 2014
Développeur	Ubisoft Montpellier
Langue originale	Français
Doublage en espagnol	Juan Arroyo, Carlos Kaniowsky et Laura Pastor
Traduction et localisation en espagnol	Synthesis Global Solution/ Synthesis Iberia Traduction: Amparo Ortega et Pablo Trenado. Adaptation culturelle: Sergio Hernández.
Plateformes	Android, PlayStation 4, Nintendo Switch, iOS, Microsoft Windows, Xbox 360, Xbox One, PlayStation 3
Genre	Aventure historique et réflexion
Mode de jeu	Solo en troisième personne/ Échanges entre quatre personnages principaux.

Ce jeu vidéo a été fait avec un autre but que celui de créer un amusement et d'avoir du succès dans l'industrie des jeux vidéo, comme nous allons le voir.

Dans l'étude faite par José-Louis de Miras (2019, p. 14), nous trouvons l'explication sur *l'objectif* du jeu vidéo :

Soldats Inconnus a été développé en partenariat avec la Mission du Centenaire, association dévouée à la commémoration de cette période historique, c'est précisément parce qu'il a été intégré dans un travail de réflexion dont le but est de parler des faits historiques autrement. Yoan Fanise, directeur du contenu, apporta un tas de lettres et de documents historiques qu'il avait hérités de sa grand-mère...de son arrière-grand-mère.

Alors, l'objectif de ce jeu vidéo n'est pas totalement ludique mais didactique aussi. Cela provoque une division d'opinions dans la communauté où certains pensent que les jeux

vidéo sont seulement une forme de divertissement alors que d'autres pensent que certains servent comme apprentissage. Nous pouvons dire que, dans ce cas, le jeu vidéo fonctionne comme un médiateur de savoirs historiques basés sur des événements réels et avec des informations contrastées par des historiens (De Miras, 2019, p. 5).

Par la suite, nous allons voir comment le jeu vidéo fait face au côté audiovisuel. Ensuite, nous aborderons la problématique par rapport aux éléments qui n'ont pas été traduits, ainsi que quelques précisions sur l'aspect technique du jeu vidéo et, finalement, nous verrons les fonctions et l'apparition des textes à traduire et des informations données.

2.2 Côté universel de la partie audiovisuelle

Nous avons déjà mentionné le jeu vidéo comme un produit qui fait partie de la production et du divertissement audiovisuel.

Tout au long du jeu vidéo choisi, nous voyons des éléments visuels faits pour leur *internationalisation* en vue d'un marché global. Nous retrouvons des exemples d'autres jeux vidéo de cette compagnie (Ubisoft) réalisés dans un premier temps en anglais pour pouvoir cibler un public plus large, comme par exemple la saga d'*Assassin's Creed*. Cette compagnie n'est pas la seule à avoir utilisé cette technique pour avoir plus de bénéfices.

En ce qui concerne notre jeu vidéo, nous avons plusieurs références connues universellement parce que, même si l'histoire se passe la plupart du temps en France (nous voyons quelques scènes en Belgique), nous allons jouer avec un personnage allemand et un autre américain.

De plus, nous allons nous retrouver dans certains chapitres dans un camp de prisonniers allemands (le héros est un prisonnier français) et dans un camp de prisonniers français (il s'agit alors d'un prisonnier allemand). Cela fait que, pour donner une sensation de vraisemblance, les textes apparaissent sans traduction. Donc, nous avons des images pour renforcer la signification et pour aider le public à comprendre. Voyons quelques exemples par rapport à la partie visuelle.

Quand Émile, le personnage principal, rencontre pour la première fois Freddie, venu des États-Unis pour intégrer les Brigades Internationales, il y a plusieurs boîtes de dialogue avec des images. Nous observons une image de la terre avec un point d'interrogation de la part d'Émile et un drapeau des États-Unis comme réponse de la part de Freddie. À ce moment-là, nous comprenons qu'un personnage demande d'où il vient et l'autre répond des États-Unis.

Il y a aussi des flèches de direction pour marquer où le joueur doit aller ou pour désigner les destinations des personnages, lorsque l'histoire se déroule pendant qu'une carte avec les villes apparaît pour nous situer géographiquement.

Aussi, il y a des images qui montrent une action ou une réaction des personnages, comme l'exemple de l'image de la dynamite, qui nous dit ce que le héros va faire (exploser un pont).

Nous avons également l'image de *SOS* en anglais dans une boîte de dialogue quand nous devons sauver quelqu'un, mais, en même temps, nous entendons le personnage crier "à l'aide !". Cela n'est pas traduit mais nous retrouvons ce besoin d'internationalisation ou d'aide au joueur afin qu'il comprenne mieux.

Il y a d'autres formes de communication non verbale qui sont représentées dans ce jeu vidéo comme par exemple, le fait de se serrer la main pour se saluer, même si pour certaines cultures il peut y avoir une barrière de compréhension, parce qu'on se salue à l'occidentale.

À partir de ces formes représentatives, nous comprenons la conversation quelle que soit notre langue maternelle. Nous pouvons dire que l'objectif est d'aider à savoir ce qu'il faut faire et de montrer cet objectif d'une manière simple et rapide.

2.3 Histoire, faits historiques, journaux et objets

Il faut mentionner certains aspects que nous allons trouver par rapport aux documents à traduire dans ce jeu vidéo, à la fois sonores et écrits (y compris les sous-titres). Nous en trouvons quatre types.

L'**histoire** en cinématiques nous est montrée à travers la voix d'un homme, doublée en espagnol, et la voix de deux personnages, Émile et Marie, quand ils racontent certains événements importants de leur vie. En plus, dans les cinématiques, nous avons l'option au début du jeu vidéo de mettre des sous-titres dans la langue que nous avons choisie pour jouer. Quant aux voix du doublage, nous voyons qu'elles sont bien intégrées avec les images et n'ont pas de décalage.

En ce qui concerne les **faits historiques**, nous avons des documents dans chaque chapitre qui nous donnent des informations par rapport au moment de la guerre où le personnage se trouve et des précisions historiques sur des aspects à savoir. Dans ces textes, nous avons la référence au partenariat avec l'association Mission Centenaire 14-18, qui a un site web où nous trouvons plus d'informations contrastées sur la Première Guerre mondiale (<https://www.centenaire.org/fr>), et à Apocalypse : la 1^{re} Guerre mondiale, une série de films documentaires historiques sur la Première Guerre mondiale.

Quant aux **journaux**, ils montrent l'histoire de chaque personnage depuis une perspective plus personnelle et intime. Ils écrivent sur leurs sentiments, leurs pensées, leurs inquiétudes ou leurs désirs, selon ce qui leur arrive dans l'intrigue. Cela nous aide à mieux comprendre les intentions des personnages et nous rapproche d'eux, de telle manière que nous avons plus d'empathie envers leur souffrance.

Finalement, nous trouvons des **objets** cachés sur le parcours des personnages et c'est à nous de les chercher et de les trouver. Ces objets nous donnent des informations supplémentaires qui n'ont pas d'importance pour l'histoire principale, mais qui rendent l'expérience du joueur plus interactive et immersive. En effet, ils nous racontent des détails sur les soldats de l'époque, sur la religion, à travers une miniature religieuse, sur leurs vêtements, avec la référence au shako belge, sur des éléments quotidiens comme la gourde, le masque de gaz, le rasoir à lame de sécurité, etc. Ils nous renseignent à propos du contenu des lettres qu'ils envoyaient ou même des nouvelles inventions de l'époque, comme l'appareil photo stéréoscopique.

2.4 Éléments non traduits

Il y a aussi des moments de dialogue entre les personnages qui ne sont pas traduits, où ces derniers parlent en français et en anglais comme, par exemple, dans le cas du personnage américain.

En ce qui concerne la vraisemblance de laquelle nous avons parlé, nous voyons des affiches dans le camp de prisonniers allemands où nous entendons les officiers parler allemand et où il y a des images telles que “*wursthaus*”. Nous voyons cette affiche qui signifie “la maison de saucisses”, quand nous devons cuisiner pour les Allemands. De plus, au-dessus, nous avons trois éléments, de l’eau, du feu et une saucisse pour nous indiquer dans quel ordre nous devons cuisiner ces éléments.

Les officiers nous donnent des ordres en allemand et nous ne serions pas capables de comprendre ce qu’ils disent sans ces boîtes de dialogue, qui ont des images explicatives telles qu’un officier mangeant une saucisse ou un chien avec un récipient d’eau.



Dans ce camp, Émile rencontre Karl et ils échangent quelques mots qui ne sont pas traduits comme la phrase : “Marie ? Est-ce que ça va ?”. De la même façon, toutes les fois que les personnages appellent le chien et lui donnent des ordres, ce n’est pas traduit.

3 Image extraite du jeu vidéo “Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre”.

Voici quelques exemples : en français : très bien, bon chien, merci mon ami, vas-y ; et en anglais : *come here, go, now, go away*.

Nous avons déjà vu plusieurs cas de non-traduction dans ce jeu vidéo et parfois nous perdons certaines informations à cause de cela, mais ce ne sont pas des informations importantes pour le déroulement et la compréhension de l'histoire.

Aussi, nous croyons que, à part la recherche d'une meilleure immersion dans le jeu vidéo, le manque de traduction de ces parties est dû au besoin de garder l'*esthétique* visuelle sans avoir à mettre des traductions sur l'image et sans avoir à changer les affiches ou à ajouter des voix pour les dialogues.

Quelquefois, traduire des affiches ou des éléments qui sont intégrés à l'image du jeu vidéo implique changer le graphisme et les codes informatiques. De plus, des problèmes dans les commandes peuvent se produire et il faudrait chercher l'erreur et la réparer. C'est pourquoi, la plupart du temps, les traducteurs ne changent pas directement le cadre de texte où l'information se trouve mais ce qu'ils font c'est ajouter la traduction dessus ou dessous, ou simplement, ils ne le traduisent pas s'il y a très peu d'informations.

Chapitre 3 Traduction et localisation

Dans ce chapitre, nous allons nous centrer sur la traduction et la localisation en expliquant les traits principaux et les défis de la traduction d'un jeu vidéo, du fait des caractéristiques spécifiques de ce genre.

3.1 La Traduction des jeux vidéo

Concernant la traduction, nous précisons que nous avons plusieurs éléments à traduire dans les jeux vidéo. En effet, il existe plusieurs formats de texte à traduire.

D'une part, nous avons les textes de dialogues, les textes narratifs, les textes de l'interface, les textes des bases de données, etc. D'autre part, nous avons différentes formes d'enregistrement, les archives de son, comme les conversations entre personnages (doublage) ou les textes subordonnés aux cinématiques.

En ce qui concerne la traduction de Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre, nous verrons qu'il n'y a pas une traduction totale et qu'il y aura certaines parties dans la langue originale (le français) et d'autres en anglais pour son internationalisation.

De plus, nous devons mentionner les deux modalités de traduction qui sont souvent utilisées dans les jeux vidéo, appelées TAV ou traduction audiovisuelle et GILT ou globalisation, internationalisation, localisation et traduction. (Vázquez Rodríguez, 2018). Comme nous l'avons déjà mentionné, les jeux vidéo font partie de la production audiovisuelle, c'est pourquoi le TAV apparaît dans la traduction.

Le TAV possède les mêmes caractéristiques dans la traduction que la production audiovisuelle standard et aussi que le "*fandubbing*", la traduction par un groupe de fans sur laquelle nous allons approfondir plus tard.

Ce type de traduction n'est pas officiel et on fait, normalement, une traduction du japonais à l'anglais parce que la sortie du jeu dans cette langue n'était pas prévue. À partir de cette traduction, il était beaucoup plus facile de traduire aux autres langues et la traduction

amatrice en anglais, qui commence en 1993, ouvrira la voie aux autres traducteurs, comme ceux de la communauté hispanique. (Creativity, 12 novembre 2017).

Nous parlons aussi du terme GILT parce que, comme nous l'avons déjà expliqué, les compagnies de jeux vidéo prennent en compte la distribution sur le marché global, surtout avec la croissance en popularité de nouvelles plateformes pour la vente de jeux vidéo digitalisés, tels que *Steam* ou *Epic Games*.

De plus, il faut remarquer que la traduction de produits audiovisuels comprend le sous-titrage, le surtitrage, le doublage et la *voice over*.

3.1.1 Traduction amatrice

Une des particularités de la traduction des jeux vidéo est qu'elle dépend de la communauté qui traduit les jeux vidéo. Normalement, il n'y a pas une équipe de traduction qui va travailler exclusivement pour une compagnie de jeux vidéo, nous trouvons plusieurs traducteurs indépendants ou groupes de traduction qui se sont spécialisés dans ce genre. Par contre, il y a un phénomène qui grandit dans la communauté, c'est celui des traducteurs amateurs. Ce sont des personnes anonymes, souvent sans une formation réglée dans le domaine de la traduction, qui se prêtent à traduire un jeu vidéo sans compensation économique parce qu'ils aiment un certain jeu et veulent le voir dans leur langue maternelle.

3.2 Localisation des jeux vidéo

Parallèlement à la traduction, nous devons tenir compte de la localisation, un concept qui est devenu très célèbre et que nous pouvons définir comme l'adaptation des jeux vidéo pour les rendre plus accessibles à une autre culture (Scholand, 2002). Cette adaptation n'est pas purement linguistique mais symbolique et visuelle. La localisation va au-delà de la traduction, en changeant des personnages, des couleurs ou certains éléments pour passer la censure d'un pays ou les normes de bienséance ou culturo-sociales locales. Par exemple, aux États-Unis il est commun de voir du sang dans les jeux vidéo, mais les

scènes de sexe sont mal vues. Par contre, au Japon, c'est l'inverse. En plus, chacun a un système de classification des jeux vidéo par âge et a des critères différents.

Michael Scholand fait la différence entre trois types de localisation (2002). Il parle de la localisation technique, nationale et culturelle. Le premier type fait référence à la compatibilité de systèmes du jeu vidéo, cela veut dire, le changement de certains codes informatiques pour que le jeu fonctionne aussi bien dans d'autres pays que dans le pays d'origine. Le deuxième fait référence à l'adaptation de l'alphabet, des symboles et des formats parce qu'il existe des claviers différents, le QWERTY, le QWERTZ et le AZERTY principalement. Le troisième se centre sur l'adaptation du software et les caractéristiques spécifiques d'un endroit (coutumes, histoire, faits linguistiques, etc.).

En ce qui concerne le jeu vidéo sélectionné, nous pouvons déduire qu'autant les codes informatiques que le software ainsi que l'alphabet et le clavier ont été bien adaptés parce que le jeu vidéo fonctionne parfaitement sans avoir besoin d'aucun réglage dans le système. Le jeu vidéo nous montre les contrôles qu'il faut utiliser en nous donnant l'option entre l'utilisation de la commande ou le clavier. Par rapport à l'adaptation de l'endroit dans le jeu vidéo, nous n'avons que des adaptations au niveau de la traduction parce que, pour que le jeu vidéo arrive à être immersif, il garde tous les éléments de l'histoire et des personnages de la version originale.

3.3 Les difficultés de la traduction des jeux vidéo

Un des principaux problèmes pour traduire un jeu vidéo est le *manque de contexte* sur ce qu'il faut traduire. Cela arrive souvent quand nous parlons d'une grande compagnie de jeux vidéo qui veut une traduction mais qui ne désire aucune fuite d'information car elle a beaucoup à perdre si cette situation se présente. Les bénéfices que rapportent les jeux vidéo mènent les entreprises à ne remettre aux traducteurs que le texte sans images et presque sans contexte sur le sujet principal du jeu pour éviter ces fuites.

Cette difficulté fait qu'il se produise des erreurs telles que des fautes ou des désynchronisations au doublage. De plus, le *manque de place* est un problème à tenir en

compte lorsque nous allons traduire. Il existe des restrictions de caractères parce que nous aurons le même espace pour écrire que dans la langue d'origine et, si nous ne respectons pas le nombre de caractères donnés, le cadre peut se déformer et créer des imperfections avec l'image ou les autres éléments. Cela pose surtout des problèmes quand nous traduisons du japonais qui a très peu de caractères face aux langues latines et où, des fois, il faut avoir un informaticien pour changer le cadre où le texte se trouve.

La *pluralité d'éléments* à traduire fait aussi que ce soit compliqué pour un traducteur d'aborder un jeu vidéo. Il y a des textes variés suivant leur forme, c'est pourquoi chacun exige une approche différente. Par exemple, nous ne pouvons pas traduire de la même façon quelque chose qui est accompagné d'une musique et du mouvement des personnages qu'un texte explicatif où il n'y a que des informations à lire.

Alors, habituellement, lorsqu'il faut traduire un jeu vidéo, nous trouvons une équipe formée par un traducteur, un localisateur, un éditeur graphique et un ingénieur du son. L'éditeur graphique a la fonction d'incorporer les caractères pertinents de la langue d'arrivée, comme par exemple en espagnol où il faut ajouter, normalement, á, í, ó, ú, ü, ñ, ï, ð, et aussi les majuscules correspondantes. Cela arrive parce que dans chaque langue il y a des caractères différents et, surtout avant, il fallait les taper manuellement pour qu'ils apparaissent sur l'écran pour écrire le nom du personnage ou d'autres informations. Maintenant, nous trouvons, presque toujours, un clavier donné par le jeu-même et des restrictions dans le nombre de lettres du nom.

Une autre contrainte que nous trouvons est le fait que, normalement, *le jeu vidéo n'est pas encore fini* quand les traducteurs commencent à travailler sur sa traduction. Cela provoque des ajouts de dernière minute, des changements sur la traduction quand ils ont une vision d'ensemble, etc. C'est très commun de ne pas avoir beaucoup de temps avant la sortie du jeu vidéo pour faire des changements ou d'avoir des extraits du texte à traduire au fur et à mesure que le jeu vidéo se développe et cela produit parfois des erreurs.

Il faut aussi tenir compte des *spécificités terminologiques* parce qu'aucun jeu vidéo ne se traduit de la même manière. Il y a une grande différence dans les termes que nous trouvons dans les divers types de jeux vidéo comme dans un jeu vidéo sportif, historique ou dans

un de courses automobiles. C'est pourquoi, il y a certains traducteurs qui sont spécialisés dans une catégorie de jeux vidéo. Et, dans le cas contraire, le traducteur doit faire une recherche sur le jeu vidéo et le vocabulaire utilisé.

3.3.1 Exemples sur le jeu vidéo choisi

Il faut mentionner que nous rencontrons ces défis de la traduction dans le jeu vidéo que nous avons choisi. Nous trouvons deux cultures différentes, la française, pour laquelle le jeu a été conçu, et l'espagnole, c'est pourquoi il faut faire quelques changements à la fois techniques et culturelles.

De plus, nous voyons qu'il y a divers éléments à traduire comme par exemple des cinématiques, des journaux, des cadres de texte informatif sur des événements historiques ou des éléments sonores (voix *off* et sous-titres). Dans les cinématiques, nous avons la difficulté de mettre la traduction bien intercalée avec l'audio (le doublage) et les images qui passent en même temps.

Dans ce jeu, il y a une bonne progression des images avec les sous-titres et l'audio. Par contre, par rapport aux textes, nous trouvons une adaptation particulière, que nous allons mentionner et sur laquelle nous parlerons plus tard. Dans ce cas, en essayant de localiser le jeu vidéo en Espagne, les traducteurs ont ajouté de l'information sur la situation de l'Espagne pendant la Première Guerre mondiale dans quelques textes, sans traduire ce qu'il y avait dans les textes originaux.

Un autre problème que nous rencontrons du fait de la pluralité des éléments à traduire est marqué par les différences dans la traduction faite par deux personnes au lieu d'une. Dans le chapitre 4, nous dégagerons avec plus de détails quelques points qui font que ce ne soit pas une traduction totalement régulière.

Et, même si nous ne savons pas si les traducteurs ont eu des problèmes dus au manque de contexte ou parce que le jeu vidéo n'était pas fini, nous retrouvons beaucoup de termes techniques sur la guerre et sur l'histoire que nous rencontrons tout au long du jeu vidéo.

Ainsi, nous allons apprécier une bonne spécificité dans la traduction des textes, comme par exemple avec des termes tels que les armes.

Chapitre 4 Erreurs et explications des choix dans la traduction de “Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre”

Nous avons déjà évoqué que les jeux vidéo supposent des difficultés spécifiques lorsque nous les traduisons telles que le manque de temps précédent la sortie du jeu vidéo ou la confidentialité de la compagnie pour que des informations ne soient pas divulguées avant son apparition sur le marché. Cela est très important parce que nous parlons d'un produit digital, qui serait très facile à distribuer sur Internet. Aussi, la traduction d'un jeu vidéo n'a pas les mêmes limites ni les mêmes attentes qu'un tout autre texte. La méthode de travail du traducteur peut être frustrante et démotivante et, dans ce type de traduction, la créativité est sa meilleure alliée.

C'est pourquoi, nous allons trouver beaucoup d'adaptations, d'ajouts et d'omissions dans le texte de notre jeu vidéo. Par rapport aux attentes, les joueurs ne cherchent pas un langage complexe ou des tournures compliquées, ils s'attendent à trouver un texte de compréhension facile et correcte.

Dans ce chapitre, nous allons souligner certaines erreurs de traduction que nous avons trouvées dans “Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre” et nous essayerons de donner des explications au choix des traducteurs, dans certaines situations traductologiques.

Les termes des erreurs que nous allons nommer sont extraits de *Terminologie de la Traduction* de Delisle, Lee-Jahnke et Cornier.

4.1 Adaptation

Premièrement, nous allons commenter l'erreur la plus significative, qui se présente dans *l'adaptation*, qui est une “stratégie de traduction qui donne préséance aux thèmes traités dans le texte de départ, indépendamment de sa forme.” (Delisle, Lee-Jahnke et Cornier. 1999, p. 9).

Dans ce jeu vidéo, nous voyons plusieurs adaptations au niveau de la traduction. Ainsi, nous allons rencontrer des fragments qui ne sont pas traduits mais qui ajoutent des

informations sur les événements qui sont arrivés en Espagne pendant la Première Guerre mondiale.

Voici des exemples dans la partie des faits historiques, premièrement avec le texte original en français et après avec la traduction à l'espagnol :

Exemple 1 :

La caserne et son régiment

En France, chaque caserne abrite un régiment d'infanterie de 3.600 hommes. Il est divisé en 3 bataillons de 4 compagnies, chacune composée de 5 sections de 5 escouades de 12 hommes.

Le 2 août, la mobilisation s'effectue pour tous les hommes âgés de 20 à 48 ans. Mais certains plus vieux ou plus jeunes s'engagent spontanément. Deux millions d'hommes sont ainsi mobilisés en quelques jours. L'ampleur d'une guerre démesurée se dessine.

Neutralidad española

El atraso militar en España fue una de las principales razones de la neutralidad española en la Gran Guerra, con una armada seriamente diezmada tras el conflicto cubano, un ejército pobremente armado con una versión española del rifle Mauser de 1893 (sin apenas ametralladoras y con poca artillería), y una sección aeronáutica que se había fundado en 1913 (por lo que al comienzo del conflicto aún no constaba de muchas unidades). Además, la decadente economía española provocó que el gasto destinado al ejército sirviera para poco más que para pagar los sueldos de los oficiales, cuyo número estaba muy por encima de la media de otros ejércitos.

Exemple 2 :

La vie en ville pendant la guerre

La guerre mobilise quasiment tous les hommes sur le front. Les femmes, les enfants et les personnes âgées doivent faire fonctionner les usines pour assurer la production d'armes et de munitions afin de pouvoir continuer la guerre. Les femmes remplacent les hommes dans les fermes, les usines, et les administrations. Elles accèdent aussi à des postes à responsabilité, ce qui changera la condition de la femme après la guerre. L'armée réquisitionne la nourriture, le vin et le bétail, le rationnement est mis en place pour assurer de la nourriture à tout le monde.

Economía española

Superado el impacto negativo inicial, la Primera Guerra Mundial produjo un gran despegue económico en España gracias a la declaración de neutralidad. Los países beligerantes necesitaban

alimentos, armas, uniformes, metal y carbón. Además, la competencia extranjera desapareció. El crecimiento fue notable sobre todo en las industrias del sector textil catalanas, la minería del carbón asturiana, la siderurgia vasca y la agricultura de cereales. Crecieron también la industria química y la construcción naval por la seguridad que proporcionaba viajar o transportar mercancías en barcos con bandera de un país neutral.

Dès le début, nous pouvons voir que le sujet duquel le texte parle n'est pas le même. La thématique change et la traduction n'exprime pas ce que le texte original dit. Cela pourrait être dû aux instructions données par la compagnie, par Ubisoft, qui voulait faire un jeu adapté à chaque pays et culture. Or, nous avons une perte d'information historique sur le contexte du jeu vidéo à cause de la non-traduction du texte et la présence d'informations sur le pays de la langue d'arrivée. Donc, on peut dire que le traducteur a adapté le texte en fonction du pays auquel le jeu est destiné. Cela est justifié par un excès de liberté dans la traduction des jeux vidéo.

Dans le cas de l'histoire de l'Espagne, il n'y a pas eu beaucoup de changements à l'époque parce que, pendant la Première Guerre mondiale, le pays était neutre face au conflit. C'est pourquoi, les textes nous expliquent l'essor économique et social du pays, même si ces informations n'ont rien à avoir avec le jeu vidéo.

D'autre part, nous rencontrons un changement de termes du texte original comme dans l'exemple : "La ciudad de Ypres, en Bélgica, era un punto estratégico sobre todo para los británicos. Era la puerta de entrada al norte y, por lo tanto, a Inglaterra.", où les termes britanniques et Grande-Bretagne sont inversés : "Ypres est une ville clé en Belgique, c'est la porte vers la mer et donc la Grand-Bretagne. Cette position est capitale pour les Britanniques...".

Dans ce cas, nous pouvons dire que l'inversion est causée par l'excès de liberté de cette traduction, ainsi que par une révision rapide du texte avant la sortie du jeu.

Cette liberté de créativité dans la traduction provoque à la fois des ajouts et des omissions, et fait que des erreurs telles que le calque ne se produisent pas souvent.

4.2 Ajout

Une autre erreur que nous trouvons dans la traduction et qui s'oppose à l'omission, que nous mentionnerons plus tard, est *l'ajout*. Celui-ci peut être défini comme le fait "d'introduire de façon non justifiée dans le texte d'arrivée des éléments d'information superflus ou des effets stylistiques absents du texte de départ". (Delisle, Lee-Jahnke et Cornier, 1999, p. 10).

Ainsi, nous avons plusieurs informations qui apparaissent ajoutées dans les textes, surtout à la fin de ceux-ci. Par exemple, dans la partie des journaux, nous trouvons la phrase de Karl en français : "Tiens bon mon petit Victor.", qui est traduite comme "Aguanta, Victor, estoy de camino.". Cet ajout à la fin est superflu parce que, dans l'histoire, nous savons déjà qu'il est en chemin. Il est probable que le traducteur voulait mettre l'accent sur le mouvement rapide du personnage et le rendre plus naturel à l'espagnol.

Dans les faits historiques, nous trouvons aussi des additions d'informations qui ne se trouvent pas dans le texte de départ, tels que "Entre 1914 y 1918 hubo más de 6 millones de prisioneros, incluidas 1,2 millones de tropas alemanas y 200000 inglesas.". Le texte français ne mentionne, quant à lui, ni les derniers chiffres ni les nationalités : "L'expérience de la captivité fut massive entre 1914 et 1918. Plus de 6 millions d'hommes furent prisonniers."

L'ajout des nationalités pourrait se justifier parce que les traducteurs avaient comme soutien pendant le processus un adaptateur culturel, et ils ont pu penser que, de cette façon, l'information était plus complète et spécifique.

4.3 Omission

L'*omission* est une faute qui provoque une perte d'information en éliminant des éléments du texte original dans la traduction sans une raison valable. (Delisle, Lee-Jahnke et Cornier, 1999, p. 60).

Nous en trouvons plusieurs exemples. Ainsi, nous pouvons voir dans la phrase “le génie français travaille rapidement à la création d’un équivalent” qui est supprimé des faits historiques sur le lance-flamme.

Un autre exemple, sur l’occupation de Saint-Mihiel se trouve dans la phrase : “Plusieurs tentatives seront menées en vain par les Alliés jusqu’à l’arrivée des troupes américaines en 1918 qui reprendront la ville.” traduit par “Antes de la llegada de las tropas estadounidenses en 1918, los aliados fracasaron varias veces en sus intentos por liberar la ciudad.”. Dans cette traduction, nous avons l’élimination du verbe “reprendre” qui donne une perte d’information par rapport à la récupération de la ville.

De plus, nous rencontrons des omissions telles que : “...qu’est-ce que je vais dire à Émile ? il faut que je l’avertisse.” “¿Cómo voy a contárselo a Émile ?”, où nous croyons que le traducteur pensait que sa traduction était assez claire sans la deuxième phrase, comme nous le verrons plus tard dans l’action.

Il faut dire que, dans les jeux vidéo, il y a des omissions dans la traduction parce que nous voyons des éléments qui accompagnent le texte et qui nous donnent un complément d’information comme les images, les signes, etc. Cela peut s’expliquer aussi parce que les traducteurs rendent parfois leurs traductions dans des tableaux Excel et certaines nuances ou textes peuvent se perdre dans le processus. (Roh, 2011).

4.4 Erreurs mineures

Plusieurs éléments utilisés dans ce type de traduction ne le seront pas dans une traduction littéraire, où celle-là doit être plus fidèle par rapport au texte original.

Alors, nous allons dégager des erreurs qui ne se présentent pas aussi fréquemment que celles déjà mentionnées. Par ordre d’apparition elles vont être : l’ambiguïté, l’anglicisme, le faux sens, la répétition, la variation des termes et la sous-traduction.

Nous avons vu, par exemple, l’usage de tournures qui se rapprochent plus de l’espagnol et qui présentent une *ambigüité*, c’est-à-dire une interprétation qui s’éloigne du sens original (Delisle, Lee-Jahnke et Cornier, 1999, p. 11).

Par exemple, dans la phrase : “eres tú desde ahí arriba, que me iluminas y me muestras el camino.”, traduit de la version originale “De là-haut je sais que tu veilles sur moi ”.

Dans ce fragment, l’expression en espagnol peut donner lieu à une ambiguïté parce que nous pouvons penser que sa défunte femme lui montre le chemin qu’il doit suivre. Le joueur peut croire qu’il voit sa femme comme si elle était un fantôme qui apparaîtrait devant lui ou comme une vision du personnage indiquant qu’il devient fou, alors que la phrase originale mentionne seulement qu’elle veille sur lui.

Le traducteur cherchait, peut-être, une expression plus littéraire du point de vue stylistique, mais cela prête à confusion, parce que dans le monde du jeu vidéo nous pouvons rencontrer des scénarios impossibles et cela ne serait pas étonnant pour le joueur. Cela pourrait être dû à un malentendu de la part du traducteur parce que, comme il n’a pas d’images ou de contexte clair, pour sauvegarder la confidentialité du jeu, la compagnie peut ajouter des notes au texte dont il ne dispose pas. C’est pourquoi, il peut y avoir des lacunes d’information.

De plus, nous avons trouvé des *anglicismes* en français mais qui ne se donnent pas dans la traduction à l’espagnol. L’anglicisme est une “expression propre à la langue anglaise, sans équivalent littéral dans une autre langue.” (Delisle, Lee-Jahnke et Cornier, 1999, p. 12).

Nous avons l’exemple de “*Lucky* Freddie” où les traducteurs auraient pu employer le terme “chanceux”, qui existe en français. Nous pensons que cela est justifié parce que ce surnom fait référence au personnage américain. De cette façon, il est plus cohérent avec l’histoire et le contexte. Par contre, dans la traduction à l’espagnol, nous trouvons le terme “Freddie el afortunado”.

“*Lucky* ” aurait tout à fait pu être conservé également dans le texte en espagnol, car il est compréhensible aussi bien pour le public espagnol que français. Par contre, le public espagnol, en général, n’est pas si habitué à l’anglais quand il choisit la traduction à la version originale. C’est pourquoi, les traducteurs ont décidé de traduire cette expression à l’espagnol, pour éviter des malentendus.

Nous aimerions commenter également le terme “*no man’s land*”, conservé en français, qui est remplacé en espagnol par “*tierra de nadie*”. Ce terme est normalement utilisé dans la langue française où il ne provoque aucun problème, mais dans le cas de l’espagnol, il est traduit pour ne pas donner lieu à une incompréhension.

Nous avons trouvé, également, des exemples de *faux sens* où des expressions vont être traduites de telle façon que le sens original ne se trouve pas dans la traduction, même si nous voyons que cela n’arrive pas à cause d’une mauvaise compréhension de l’original.

Voici quelques exemples trouvés dans les journaux d’Émile :

“Quelle histoire cette déclaration de guerre.” → “La declaración de guerra ha causado estragos.”.

“ Je n’ai pas hâte de devoir tuer l’un des leurs.” → “No quiero matar a nadie.”.

Dans les deux cas, nous voyons qu’il y a un sens qui s’approche de l’original mais ce n’est pas la signification que le texte original voulait transmettre.

Un autre exemple est celui de la traduction de “trouver” par le verbe “*buscar*” qui apparaît dans les journaux : “...j’essaierai de trouver la ferme de Marie.” traduit par “Voy a intentar buscar la granja de Marie.”, ou encore l’emploi du verbe “*desaparecer*” pour traduire “atténuer” : “Cela atténuera peut-être un peu ma peine.” est traduit comme “Quizá así desaparezca parte del dolor que llevo dentro.”.

Ces exemples s’expliquent parce que les traducteurs cherchent à faire des tournures plus compliquées afin de trouver une forme plus naturelle en espagnol. Cela provoque l’oubli du sens principal des phrases. Cela peut aussi être dû au manque de contexte présent souvent dans la traduction des jeux vidéo pour qu’il n’y ait pas de divulgation d’aucune de ses parties avant sa sortie.

Nous rencontrons d’autres exemples dus au manque de contexte et où la créativité se voit très présente.

Par exemple, le titre d’un chapitre de l’histoire en français s’appelle “En avant”. Or, il est traduit en espagnol comme “*Tierra rota*”. Cela pourrait se voir comme une adaptation à

l'histoire de ce chapitre qui, de cette façon, définirait mieux de quoi il va parler, mais ce n'est pas le cas ici.

Cette erreur peut s'attribuer à une révision rapide due au manque de temps des traducteurs avant la sortie du jeu vidéo ou à une simple confusion d'un des deux traducteurs chargés de cette partie.

En outre, nous trouvons un autre exemple qui nous a semblé intéressant parce que nous voyons le changement à la fois des noms communs par des noms propres et la conjonction de coordination utilisée : "Il n'a plus de nouvelles de sa fille et son petit-fils depuis des mois." "Lleva meses sin recibir noticias de Marie o Victor...".

Il serait impossible pour Victor d'envoyer une lettre parce que, dans l'histoire, à ce moment-là, il a un an.

Nous pouvons attribuer la spécification des noms propres à une volonté d'identification des personnages pour ne pas confondre le joueur, ainsi, de cette façon, il sait à qui l'on fait référence. Dans le cas de la conjonction, nous pouvons penser que l'erreur est due à une traduction rapide et, en relisant, le traducteur n'a pas réalisé que Victor était un bébé, et donc se trouvait dans l'impossibilité de rédiger une lettre. Il n'avait certainement pas d'images des personnages du fait de l'accord de confidentialité d'Ubisoft et donc ne savait pas que Victor était un bébé, même s'il savait qu'il était le fils de Marie.

Une autre erreur rencontrée est la *répétition* de phrases, ce qui donne un énoncé inutilement long.

Ainsi, "Je n'ai pas pu le faire. J'avais sa vie entre mes mains..." apparaît traduit par "No he sido capaz de hacerlo. Su vida estaba en mis manos y no he sido capaz de hacerlo.". Cela marcherait mieux si nous le trouvions dans la partie des cinématiques parce que cela lui donnerait une meilleure adéquation à la langue orale, mais, dans ce cas, nous le rencontrons dans la partie des journaux où la répétition n'est pas nécessaire pour la compréhension.

Dans ce cas, le traducteur cherche à reproduire à l'écrit la situation énonciative de l'oral en espagnol, mais cela provoque une saturation lorsque nous lisons le texte. (Navarro Domínguez. 2000).

Un autre cas qui a attiré notre attention est la *variation des termes* dans la traduction. Dans le texte, nous trouvons des acceptions variées pour des vocables comme “casernes”, qui dans certains cas n’est pas traduit, ou d’autres fois apparaît sous un terme qui s’adapte au contexte du moment.

Parfois, il y a des variations dans la façon de citer les noms propres des villes comme “Saint-Mihiel”, tantôt employé avec le trait d’union tantôt sans.

Nous pouvons penser que, puisqu’il y a eu deux traducteurs impliqués dans cette traduction, chacun a pu avoir une partie des textes et, sans se consulter, ils ont décidé de traduire, individuellement, leur partie. Cela explique les différences entre les textes et la perte d’équilibre de l’ensemble.

Finalement, nous aborderons un type d’omission appelée *sous-traduction* qui se définit par la suppression de compensations, étoffements ou explications nécessaires pour la compréhension entière du texte. (Delisle, Lee-Jahnke et Cornier, 1999, p. 77).

Par exemple la phrase : “C’est sûrement à cause des Allemands. Saint-Mihiel est coupé du monde.”, traduite comme “...seguramente porque Saint-Mihiel está aislado del mundo.” présente un manque d’explication sur qui a pris la ville et, donc, nous perdons le sens initial du texte original.

Nous pouvons penser que cette sous-traduction est due au contexte qui entoure la phrase ainsi qu’aux journaux de Marie où nous voyons plusieurs références aux Allemands.

Pour conclure, nous pouvons affirmer qu’il y a beaucoup d’éléments en jeu dans la traduction des jeux vidéo et que les erreurs commises sont dues à la grande créativité du traducteur. De plus, le fait que le destinataire ne soit pas exigeant, parce qu’il ne cherche pas un langage soigné, explique que les traducteurs de ce type de textes prennent plus de libertés et s’éloignent du texte original. Cela produit, comme nous l’avons évoqué, des pertes de sens ou des incohérences, parfois.

Conclusion

Ce travail nous a permis de remarquer les variables à tenir en compte concernant les jeux vidéo, surtout par rapport à des concepts tels que leur internationalisation et leur évolution. En effet, depuis les années 70, avec l'apparition des premières bornes d'arcade, jusqu'à aujourd'hui, avec la présence des consoles portables, un long chemin a été parcouru.

Ce développement croissant a produit un marché global qui a mis en évidence le besoin de traduction et localisation des jeux vidéo. Cet essor a, d'autre part, provoqué une division d'opinions quant aux bienfaits des jeux vidéo. En effet, certains vont même jusqu'à les considérer comme nocifs pour la santé.

Concernant la traduction, notre étude nous a permis de déceler les difficultés qu'elle engendre et les erreurs commises dans "Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre", jeu vidéo sur lequel nous avons centré notre analyse. Ces dernières se justifient par l'existence de plusieurs facteurs qui peuvent influencer ce genre de traduction, comme par exemple le manque de temps dont disposent les traducteurs.

Or, les conséquences ne sont pas banales, car une mauvaise traduction peut entraîner un manque d'investissement dans le jeu vidéo ou une déficience dans la compréhension.

Sur ce point, il faut remarquer que l'objectif de la traduction d'un jeu vidéo est de donner la même expérience dans une autre langue et, dans ce cas, cette tâche a été accomplie à moitié. Cela se doit surtout aux adaptations faites avec des textes qui parlent de l'Espagne alors que nous nous trouvons face à un jeu vidéo qui se déroule en France pendant la Première Guerre mondiale.

Par contre, la liberté dans ce genre de traduction et la grande créativité mise en place et renforcée par le manque de contexte, ne provoquent pas de problèmes insurmontables. En effet, le public ne s'attend pas à des traductions fidèles, mais désire uniquement un texte qui soit facile à comprendre.

Pour conclure, nous voudrions souligner le fait que la traduction des jeux vidéo devrait être aussi valorisée que d'autres types de traduction et qu'il faudrait mettre en œuvre des mécanismes pour contribuer à cette valorisation. Dans ce sens, l'initiative entreprise par certaines compagnies qui ont mis en marche un processus de spécialisation nous paraît une excellente mesure pour développer cette industrie, de plus en plus prospère de nos jours.

Bibliographie

Bernal Merino, MA. (2007). Challenges in the translations of video games. Revista Tradumàtica – Traducció i Tecnologies de la Informació i la Comunicació, 05. Extrait de: <http://www.fti.uab.cat/tradumatica/revista/num5/articles/02/02.pdf>

Bernal Merino, MA. (11 janvier 2007). Localization and the Cultural Concept of Play. Game Career Guide. Extrait de: http://www.gamecareerguide.com/features/454/localization_and_the_cultural_.php?print=1

Brugat, M. (7 janvier 2021). Los videojuegos 'Free-to-Play' generan casi el 80% de los ingresos. Journal La Vanguardia. <https://www.lavanguardia.com/videojuegos/20210107/6172128/videojuegos-free-to-play-ingresos-warzone-call-of-duty-superdata.html#:~:text=Los%20juegos%20digitales%20han%20generado,la%20pandemia%20y%20los%20confinamientos.>

Buseyne, J. (25 janvier 2018). Jeu vidéo et traduction. Étude d'une relation humain-machine. Thèse de doctorat de l'Université Paris-Saclay préparée à l'université d'Évry-Val-d'Essonne École doctorale n°578 : sciences de l'homme et de la société (SHS) Spécialité de doctorat : langues étrangères appliquées. Extrait de: <https://www.biblio.univ-evry.fr/theses/2018/2018SACLE001.pdf>

Cabezas, N. (10 novembre 2017). La traducción audiovisual. Breve contextualización de la especialidad. Universidad de Valencia. Valencia. Extrait de: <https://www.universidadviu.com/es/actualidad/nuestros-expertos/la-traduccion-audiovisual-breve-contextualizacion-de-la-especialidad#:~:text=Dentro%20de%20la%20TAV%20encontramos,parte%20inferior%20de%20la%20pantalla.>

Creativity. (12 novembre 2017). Fan translation of video games. European Interest Group on Creativity and Innovation. Extrait de: <https://www.creativity-innovation.eu/fan-translation-video-games/>

Dalin, M. (2017). Les spécificités de la localisation de jeux vidéo: aspects techniques et traductologiques. *ことばの世界: 愛知県立大学通訳翻訳研究所年報*, (9), 35–47. Extrait de: https://aichi-pu.repo.nii.ac.jp/?action=repository_action_common_download&item_id=4207&item_no=1&attribute_id=22&file_no=1

Delisle, J; Lee-Jahnke, H; Cornier, MC. (1999). *Terminologie de la traduction. Translation Terminology. Terminología de la traducción. Terminologie der Übersetzung*. FIT Monograph Series/Collection, 1. John Benjamins Publishing Company.

De Miras, JL. (2019). Le jeu vidéo « historique » comme objet de recherche. La représentation vidéoludique de la Grande Guerre en question. *Essais*, 15. Extrait de: <https://journals.openedition.org/essais/1371>

Díaz Montón, D. Wordlab Translation & Localisation Services, Founder. (2011). *La traducción amateur de videojuegos al español*. *Trans. Revista de Traductología* 15. Extrait de: <https://revistas.uma.es/index.php/trans/article/view/3196/2946>

Dussarps, C. (2020). Le jeu vidéo médiateur de savoirs en histoire : l'exemple de Crusader King 2 et Europa Universalis. *Sciences du jeu*, 13. <https://journals.openedition.org/sdj/2696>

Forsans, E. (26 août 2013). Les genres de jeux vidéo sur support physique. Extrait de l'étude du CNC "Le marché du jeu vidéo en 2012". Agence Française pour le Jeu Vidéo. Extrait de: https://www.afjv.com/news/2802_les-genres-de-jeux-video-sur-support-physique.htm

Larousse. Informatique. Extrait de:

<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jeu/44887#526743>

Gouvernement français. (2012). Représentants de six ministères, six établissements publics, de deux associations nationales et d'une mutuelle, le CARAC. Extrait de:

<https://www.centenaire.org/fr>

Mainer Blanco, B. (18 février 2020). El 'boom' del videojuego: una industria que factura más que el cine y la música juntos. Journal The conversation.

<https://theconversation.com/el-boom-del-videojuego-una-industria-que-factura-mas-que-el-cine-y-la-musica-juntos-131871>

Méndez González, R. (2016). Localización y cultura: comprender los videojuegos como referentes culturales. Universidad de Vigo. Galicia. Entreculturas 7-8. Extrait de:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5655675>

Navarro Domínguez, F. (2000). *Introducción a la teoría y práctica de la traducción. Ámbito hispanofrancés*. Editorial Club Universitario.

Nintendo of Europe GmbH. (2021). Extrait de: <https://www.nintendo.es/Empresa/La-historia-de-Nintendo/La-historia-de-Nintendo-625945.html>

Palacios Cánovas, AJ. (2014). *La traducción audiovisual: el proceso de localización de videojuegos*. (Mémoire de fin de licence). Universidad de Murcia. Murcia. Extrait de:

https://www.academia.edu/37820412/LA_TRADUCCI%C3%93N_AUDIOVISUAL_E_L_PROCESO_DE_LOCALIZACI%C3%93N_DE_VIDEOJUEGOS

Pascaline, M. (2009). Traduire un jeu n'est pas un jeu d'enfant. In: *Équivalences*, 36e année-n°1-2. pp. 125-143. DOI : <https://doi.org/10.3406/equiv.2009.1420> Extrait de:

https://www.persee.fr/doc/equiv_0751-9532_2009_num_36_1_1420

Roh, Florence. (2011). Les effets des erreurs de traduction dans la localisation des jeux vidéo (L'exemple de The Elder Scrolls : IV Oblivion). (Mémoire de fin de Master).

Université de Genève. Extrait de: <https://archive-ouverte.unige.ch/unige:17295>

Sarapuk, A. (2019). Réflexions sur la traduction du jeu vidéo en tant que nouveau média de représentation littéraire. *Między Oryginałem a Przekładem*, 25. Université de Lille.

Nord-Pas de Calais. Extrait de: <https://doi.org/10.12797/MOaP.25.2019.46.04>

Scholand, M. (2002). Localización de videojuegos. *Revista Tradumàtica – Traducció i Tecnologies de la Informació i la Comunicació*. Traduction de l'allemand de Lúdia Cámara. Extrait de:

<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articles/mscholand/mscholand.PDF>

Serón Ordóñez, I. (2011). La traducción de videojuegos de contenido histórico, o documentarse para traducir historia. Universidad Pablo de Olavide de Sevilla.

Andalucía. *Trans. Revista de Traductología* 15. Extrait de:

http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_15/103-114.pdf

Soir.be. (19 novembre 2018). Test – Soldats inconnus : la commémoration de la grande guerre sur Switch. Extrait de: <https://geeko.lesoir.be/2018/11/19/test-soldats-inconnus-la-commemoration-de-la-grande-guerre-sur-switch/>

Rubio Méndez, M. (2017). *Comunidad, género y videojuegos*. (Thèse du doctorat).

Universidad de Salamanca. Castilla y León. Extrait de:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=151406>

Vázquez Rodríguez, A. (2018). *El error de traducción en la localización de videojuegos estudio descriptivo y comparativo entre videojuegos indie y no indie*. (Thèse du doctorat). Universidad de Valencia. Valencia. Extrait de:

<https://roderic.uv.es/handle/10550/66788>

