



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Grado

La traducción et localisation des jeux vidéo :
problèmes et difficultés, censure et privilèges de
l'anglais par rapport aux autres langues

Autor

Iván Moreno Blázquez

Director

Josep Marqués Meseguer

Facultad de Filosofía y Letras de Zaragoza
2022-2023

Résumé : Actuellement l'industrie des jeux vidéo est une des plus lucratives du monde grâce au grand développement qu'elle a eue au cours des années. Un des éléments qui a aidé ce développement est la traduction et localisation des jeux vidéo. La localisation d'un jeu vidéo présente des problèmes différents à ceux qu'on trouve dans d'autres produits. Ces localisations ont évolué et amélioré depuis les années 80 jusqu'à l'actualité. Ce travail montre cette évolution et explique les différents problèmes de traduction au cours des années, les divers éléments à traduire d'un jeu ainsi que la censure qu'on peut trouver dans l'industrie.

On peut remarquer que l'anglais a une position privilégiée dans l'industrie et à cause de cela plusieurs œuvres ne sont pas traduites directement de leur version originale mais de la traduction anglaise. Ce travail explique les raisons pour lesquelles l'anglais est la langue dominante de l'industrie. Finalement, le travail fait une comparaison entre les versions française, espagnole et anglaise du jeu français *Soldats Inconnus* avec l'objectif de déterminer si la version espagnole se ressemble plus à la version française ou à l'anglaise.

Mots-clés : jeux vidéo, traduction, localisation, censure, doublage, sous-titres.

Sommaire

1. Introduction	5
2. Évolution des jeux vidéo et leurs traductions	8
3. Éléments à traduire des jeux vidéo et problèmes de traduction	12
4. Les différentes versions et la censure des jeux vidéo	23
5. Importance des différentes langues et privilèges de l'anglais	29
6. Comparaison entre les versions française, espagnole et anglaise du jeu Soldats Inconnus	33
7. Conclusions	40
8. Bibliographie	41

1. Introduction

Pendant les derniers 50 ans on a eu l'occasion de voir comment une petite forme de divertissement, au début presque de niche, a évolué et grandi jusqu'à devenir une des plus grandes industries du monde. Une industrie qui, depuis plusieurs années, a un chiffre d'affaires plus grand que les industries du cinéma et de la musique combinées. Il s'agit d'une industrie qui fait des produits qui ont été sujet de plusieurs polémiques et scandales mais elle a aussi fait que beaucoup de gens se demandent si on parle d'une nouvelle forme d'art qui peut faire des choses irréalisables pour le cinéma ou la littérature. L'industrie de laquelle je parle c'est celle des jeux vidéo.

Une fois que les œuvres de cette nouvelle industrie sont sorties de leur pays d'origine et qu'elles ont devenu de plus en plus complexes, un besoin fondamental est né : adapter les jeux aux pays étrangers. Pour faire cela on a employé les outils déjà employés dans d'autres champs et disciplines : la traduction et la localisation. Mais on va voir comment de nouvelles difficultés ont apparu, les vieux problèmes sont encore présents et diverses circonstances on fait qu'une langue en particulier, l'anglais, soit la bénéficiaire plus évidente des avantages de cette industrie.

Dans ce travail on va voir l'évolution et problèmes des jeux vidéo, expliquer les problèmes de traduction exclusive aux jeux et finalement on va essayer d'analyser et répondre à la question : pourquoi l'anglais a une position privilégiée par rapport aux autres langues dans l'industrie des jeux vidéo ?

Notre premier objectif est définir et établir la différence entre la traduction et la localisation. Si bien dans quelques contextes on peut penser que les deux sont la même chose, il y a des différences importantes parmi les deux.

La traduction peut être décrite comme le remplacement d'un matériel textuel d'une langue d'origine par un matériel textuel équivalent dans une autre langue. C'est un procès d'adaptation et changement linguistique. Il faut bien dire que non seulement les textes écrits sont traduits mais aussi les dialogues, discours, conversations, etc. Après tout, l'information orale est aussi importante que l'écrite.

De son côté la localisation est un procès d'adaptation non seulement linguistique mais aussi culturel. Quelques fois le nom d'une chose ou personnage peut avoir un sens très différent dans une autre langue, par exemple dans le film japonais *Le Château dans le ciel* (1986). Le nom du château est Laputa, ce nom a été changé dans la version espagnole du film puisqu'en espagnol « *la puta* » est la façon vulgaire de dire la prostituée. Une œuvre peut faire référence à un élément très connu dans la culture de son pays mais l'élément peut être complètement inconnu pour le public d'un autre pays. Un exemple de ceci peut être trouvé dans le film français *La Haine* (1995) où un personnage est appelé Astérix, une claire référence au personnage gaulois de la bande dessinée *Astérix*, mais puisque les BD francophones ne sont pas trop connues aux pays

anglophones, dans la version anglaise le nom Astérix a été remplacé par Snoopy (personnage aussi de BD qui est connu pour le nouveau public anglophone du film).

Mais une localisation ne s'arrête pas seulement dans le changement des références par d'autres équivalentes, on peut trouver l'omission de quelques parts d'une œuvre qui dans quelques occasions peuvent être remplacées par des nouveaux parts. Dans les produits audiovisuels le processus de localisation peut faire des changements visuels et musicaux. Dans le cas des jeux vidéo il faut faire une adaptation de hardware et software. On peut trouver un exemple de cela quand avant l'apparition des écrans d'haute définition dans le marché, les écrans de télévision européens employaient un système de codification PAL (« *phase alternating line* ») tandis que les écrans américains et japonais employaient un système de codification NTSC (« *national television system committee* »). La différence parmi les deux était que le PAL avait une meilleure définition de couleur tandis que le NTSC avait une quantité plus grande d'images par seconde ou fps (*frames per second*). Par conséquent, à l'époque la plupart des versions européennes des jeux vidéo étaient un peu plus lentes que les versions américaines (Fernández, 2020).

Il faut souligner que toute traduction est une localisation linguistique. En bref, on peut dire que la localisation est le processus d'adaptation générale et que la traduction est une des plusieurs aspects qui composent la localisation.

Consideramos, pues que la localización consiste, en términos generales, en el proceso de adaptar tanto lingüística como culturalmente cualquier producto informático, página web o producto multimedia, así como toda la documentación que lo acompaña, a la cultura meta en la que va a ser comercializado, con el fin de que el usuario meta perciba el producto creado originalmente en su idioma y en su contexto cultural y geográfico. (Pérez Fernández, 2010, p. 63)

Maintenant on va répondre à la question : qu'est-ce que c'est un jeu vidéo ? Pour commencer il faut dire qu'un jeu vidéo est un software qui a besoin d'un hardware pour pouvoir fonctionner, ce hardware peut être un ordinateur, une console, un téléphone, une borne d'arcade, etc. Un jeu vidéo est une œuvre audiovisuelle qui fait un retour visuel après un commande de l'utilisateur ou joueur, cela permet une interaction (normalement ludique) où le joueur peut contrôler un ou plusieurs personnages dans un environnement virtuel. Cette interaction est l'élément le plus important des jeux vidéo et on l'appelle jouabilité ou *gameplay*.

Comme dans la littérature ou dans la musique, on peut trouver plusieurs genres de jeux vidéo avec des différentes caractéristiques. Les plus importants et connus sont les suivants :

- Les jeux d'action : ce genre se centre principalement dans l'emploi des différents ressources et armes pour affronter des nombreux groupes d'ennemis

- Les jeux de tir : ils ressemblent les jeux d'action mais on emploie des armes de feu, donc les combats sont à distance. On peut faire une différence entre les jeux de tir en première personne et les jeux de tir en troisième personne.
- Les jeux de plateformes : se déplacer en sautant est l'essence du genre. Dans ce genre le joueur doit arriver à la fin du niveau ou trouver un objet en employant l'agilité de son personnage.
- Les jeux de sports : ils simulent des sports réels comme le football, basket, golf, etc.
- Les jeux de rôle ou RPG (*Role Playing Game*) : dans ce type de jeux le joueur a une grande liberté pour personnaliser les caractéristiques de son personnage en élevant son niveau, en trouvant des objets, etc. De la même façon normalement il y a multiples formes d'affronter les situations.
- Les jeux de combat : c'est simplement un combat singulier.
- Les jeux d'horreur : ce genre veut faire peur. Normalement le joueur a peu de ressources et doit traverser des endroits terrifiants.
- Les jeux de stratégie : dans ce genre le joueur doit construire des structures et des armées pour défendre et/ou conquérir des terres.
- Les jeux d'aventure : ici il faut explorer l'environnement au même temps qu'on résout plusieurs puzzles. Normalement il n'y a pas trop de combat mais dans les cas où l'action est importante on parle du genre d'aventure d'action.

Il y a encore plusieurs genres de jeux vidéo et on peut trouver des éléments de différents genres dans un jeu, par exemple actuellement beaucoup des jeux ont des systèmes de statistiques qu'on trouve normalement dans les jeux de rôle.

Il faut dire que dans tous les genres on peut trouver des jeux multijoueur où plus d'une personne peuvent jouer, soit de façon locale, soit en ligne à travers l'internet.

2. Évolution des jeux vidéo et leurs traductions



Figure 1. Évolution graphique de la saga *Metal Gear* depuis 1987 jusqu'à 2015. Source : Konami.

L'évolution des jeux vidéo depuis leurs origines jusqu'à l'actualité a été considérable. Les jeux vidéo ont été créés aux Etats-Unis pendant les années 50 mais il ne sera pas jusqu'aux années 70 qu'ils feront contact avec le grand public dans les bornes d'arcade. Un peu après les premières consoles de jeux ont apparu et elles ont offert la possibilité de jouer à la maison, la console la plus populaire de l'époque était l'*Atari 2600*. Au début des années 80 les premiers ordinateurs personnels ont ouvert une nouvelle possibilité pour jouer, mais leur public était de niche. En 1983 le marché américain rentre dans une grande crise économique : le krach du jeu vidéo de 1983. Une des causes de cette crise était l'absence d'un control de qualité dans l'industrie et l'apparition de plusieurs jeux cloniques. Cela a eu comme conséquence la chute d'Atari comme entreprise leader de l'industrie. Cependant au Japon l'entreprise Nintendo lance sur le marché la console *Famicom* avec grande succès. 2 ans plus tard sa version américaine et internationale la NES (*Nintendo Entertainment System*) a eu un grand succès au marché grâce en grande partie au jeu *Super Mario Bros* (1985). À partir de ce moment-là le marché est dominé par des productions et consoles japonaises.

Jusqu'à ce moment les jeux sont assez simples et n'ont pas trop de texte, les jeux antérieurs à la NES sont des jeux normalement d'arcade où le texte consiste seulement en plusieurs éléments de l'interface comme les points du joueur. À cause de cela il n'y avait pas vraiment un besoin de traduction à l'époque puisque le texte du jeu était seulement 2 ou 3 mots qui ne communiquaient pas une information importante au joueur. Cette interface était normalement en anglais, même dans les jeux qui n'étaient pas anglophones comme le japonais *Space Invaders* (1978).

Avec l'arrivée de la NES les jeux continuaient à être simples mais ils avaient un manuel d'instructions où il y avait une explication narrative qui justifiait le *gameplay* et les explications par rapport au control et interface. Contrairement aux éléments du jeu, le manuel contenait information importante qui devait être traduite, spécialement dans le cas des manuels japonais qui étaient dans une langue avec une diffusion globale beaucoup plus petite que l'anglais. En Europe on pouvait trouver normalement des manuels qui avaient des traductions en plusieurs langues comme l'anglais, français, espagnol, etc. Grâce à cette pratique le même manuel était utilisé dans toute le continent. Les éléments narratifs étaient changés dans les traductions anglaises des manuels japonais pour être plus attractive pour le public américain, cette version était normalement la base des traductions des autres langues, devenant de cette façon la version internationale. Vers la fin des années 80 des jeux de rôle comme *Final Fantasy* (1987) avaient beaucoup de texte à cause de l'importance de leur histoire, des descriptions des commandes utilisés dans un combat au tour par tour et les divers objets. Ce type de jeu était plus complexe et sa traduction prenait plus de temps. À cause de cela quand le premier *Final Fantasy* arrivait en Amérique, au Japon il y avait déjà deux séquelles et quand la décision de traduire *Final Fantasy IV* (1991) a été prise, le titre a été changé par *Final Fantasy 2*. Il y avait aussi un problème d'espace, les cartouches de l'époque ne permettaient pas de contenir trop d'espace (comme trop de texte) et le langage japonais emploie des idéogrammes qui peuvent dire beaucoup d'information dans un peu de texte. À cause de cela la traduction des jeux de rôle japonais devait simplifier et omettre des informations. On peut voir cela dans la version américaine de *Final Fantasy IV* où l'habileté d'un personnage a disparu pour pouvoir réduire la taille du texte.

En 1989 la Game Boy, une console portable, débute et permet jouer n'importe où, devenant très populaire. Pendant la première moitié des années 90 la situation de l'industrie est la même, mais quelques jeux étaient traduits en français et en allemand à cause des grands chiffres de ventes en Allemagne et France. Il y avait même quelques jeux qui avaient une traduction française et non anglaise. Ces jeux normalement étaient parti d'une licence qui n'était pas encore populaire aux États-Unis comme le jeu *Dragon Ball Z : La Légende Saien* (1993). Malgré tout, les jeux avec beaucoup du texte comme *Final Fantasy 6* (1994) ou *EarthBound* (1994) étaient seulement traduits en anglais et n'avaient même pas une commercialisation en Europe.

Dans la deuxième moitié des années 90 l'industrie a vu son changement le plus important, je parle du saut aux 3 dimensions. Les jeux vidéo avec un grand budget utiliseront des graphiques polygonaux au lieu des pixels. Pendant cette époque les jeux commencent à utiliser l'audio pour leurs dialogues. Sony, une société multinationale japonaise, débutera dans le marché des jeux avec un grande succès grâce à la console PlayStation. Sony a eu une grande importance dans les traductions puisqu'à partir de 1997 la plupart des jeux développés par Sony pour la PlayStation sont traduits avec un doublage en plusieurs langues comme l'espagnol, français, italien, entre autres (chose qui avant était seulement faite dans quelques jeux d'ordinateur), ceci était très

estimée par les critiques professionnels de l'époque et augmentait le potentiel commerciale des jeux. Il faut dire que finalement les jeux avec beaucoup de texte sont traduits et les jeux commencent à être doublés, même si la qualité des doublages n'était pas aussi grande que les doublages du cinéma. Pendant cette époque il y a des grandes productions européennes de jeux vidéo comme *Golden Eye 007* (1997) d'Angleterre ou *Rayman* (1995) de France. L'âge du joueur devient plus grand et on peut voir des jeux qui ont un public plus adulte comme *Metal Gear Solid* (1998) ou *Silent Hill* (1999).

Le début du nouveau siècle voit l'apparition de la console *Xbox* de l'entreprise américaine Microsoft avec grand succès chez les Américains. Pendant la première décennie du XXI siècle le Japon perd sa position dominante à cause de plusieurs raisons. Grandes productions occidentales comme *Grand Theft Auto 3* (2001) ou *Halo* (2001) deviennent très populaires globalement et ils appartiennent à des genres presque pas développés au Japon comme les jeux de tir. Des productions américaines qui ont été traditionnellement lancées seulement pour les ordinateurs comme *Fallout 3* (2008) commencent à apparaître dans les consoles avec un grand succès critique et commerciale. À cela il faut ajouter que vers la moitié/fin de la première décennie du XXI siècle les productions japonaises ont des crises créatives. De plus, les ordinateurs deviennent une option de plus en plus populaire pour jouer grâce à la plateforme de distribution numérique Steam, laquelle avec Xbox Live (la plateforme de distribution numérique de Microsoft pour ses consoles Xbox) a aidé à populariser les jeux indépendants. Le jeu en ligne devient de plus en plus commun. La localisation en plusieurs langues est la norme mais il y a beaucoup de jeux qui n'ont pas des doublages en langues qui ne soient pas l'anglais, la plupart des jeux japonais ont un doublage en anglais qui est employé internationalement. Pendant la deuxième décennie du siècle la plupart des grandes productions permettent de joueur en choisissant la langue du texte et audio qu'on préfère (avant on ne pouvait pas changer de langue). On commence aussi à voir plusieurs traductions dans la même langue comme *Gears of War* (2006) qui a eu une traduction espagnole et doublage pour l'Espagne et une autre traduction et doublage pour l'Amérique latine.

Actuellement le Japon a encore une grande importance dans l'industrie mais une grande partie des grandes productions sont occidentaux, malgré cela les consoles plus populaires sont japonaises (Playstation et Switch). Les productions japonaises appartiennent à une grande franchise qui a eu toujours un grand succès comme Pokémon et il y a peu de temps *Zelda Tears of the Kingdom* (2023) a vendu 10 millions de copies en seulement 3 jours. Les jeux pour les téléphones portables ont devenu très populaires pour le public plus occasionnel.

L'industrie des jeux vidéo est actuellement une des plus grandes du monde car en 2019 elle a eu un chiffre d'affaires mondiale de 145,7 milliards de dollars (Gaudiaut, 2021). Comparativement, dans la même année, l'industrie cinématographique a eu un chiffre d'affaires mondiale de 42,5 milliards de dollars. Depuis la pandémie du Covid-19 le marché digital a eu une grande croissance.

Le marché français a eu un chiffre d'affaires de 2,749 milliards d'euros en 2021 tandis que le marché espagnol a eu un chiffre d'affaires de 1,795 milliard d'euros.

Comme on peut voir, l'industrie a un grand succès économique et commercial dans les deux pays, mais le succès de l'industrie n'est pas seulement économique mais aussi artistique. Depuis 2006 le ministère de la Culture français reconnaît les jeux vidéo comme une expression artistique et plusieurs créateurs ont reçu des insignes de Chevalier dans l'Ordre des Arts et des Lettres (Dummons, 2006). De son côté, le gouvernement espagnol reconnaît les jeux vidéo comme un patrimoine culturel (Zucarelli, 2022).

Actuellement il y a des jeux espagnols qui ont un grand succès critique comme *Gris* (2018) ou *Blasphemous* (2019) mais il n'y a pas trop de super productions, l'exception principale étant les jeux développés par Mercury Steam comme *Castlevania Lords of Shadows* (2010) ou *Metroid Dread* (2021), même si ce sont des jeux qui utilisent une licence étrangère.

En France il y a plus de grandes productions grâce en grande partie à Ubisoft, une des plus grandes entreprises du marché (Rüegg, 2022), qui est responsable des franchises connues au niveau globale comme *Rayman*, *Far Cry* ou *Assassin's Creed*. Il y d'autres grandes productions qui ont eu du succès dehors de celles d'Ubisoft comme *Dishonored* (2012). Grâce à ce type de jeux la France est un des plus grands producteurs de jeux vidéo.

Au présent les grandes productions des jeux vidéo ont un budget de plus en plus grand et, en conséquence, les entreprises doivent exporter presque obligatoirement un jeu pour pouvoir avoir un profit économique. À cause de cela la localisation est un élément de plus en plus important dans l'industrie.

3. Éléments à traduire des jeux vidéo et problèmes de traduction

Maintenant on va parler des difficultés qu'on peut trouver dans la traduction des jeux vidéo. Premièrement il faut dire qu'il y a deux à deux modèles de localisation des jeux-vidéo : le modèle interne et externe (Mangiron, 2016).

Le modèle interne est plus employé par les entreprises japonaises. Dans ce modèle le traducteur peut avoir accès au jeu ce qui lui permet d'avoir une vision plus générale du produit. Mais le côté négatif c'est qu'il y a un décalage temporel entre la version originale et la version étrangère.

Le modèle externe est plus employé par les entreprises américaines et européennes. Dans ce modèle le traducteur n'a pas accès au jeu car il commence à traduire du moment où le jeu commence à être développé. Ceci lui peut poser plusieurs difficultés et il traduit à partir d'un kit de développement où il peut voir les textes que le jeu va à avoir, comme par exemple un glossaire pour voir les différentes terminologies du monde du jeu. Le problème c'est que les textes peuvent changer en plein développement et dans ce cas le traducteur doit refaire plusieurs traductions. Ce modèle est employé pour faire une sortie simultanée.

L'un des plus grands problèmes du traducteur est l'accès aux dialogues sans contexte car les dialogues ne sont pas ordonnés d'une façon chronologique. Cela peut faire que traduire un mot simple comme *open* devienne une tâche difficile car sans le contexte on ne peut pas savoir si le *open* veut dire que quelque chose est ouverte ou si quelqu'un est en train de dire qu'on ouvre la porte (Granell, Mangiron & Vidal Castellet, 2015, p. 93- 94).

À cause de cela le contrôle de qualité a une durée plus grande dans le modèle externe que dans l'interne. Le contrôle de qualité est la dernière étape du développement d'un jeu vidéo où il faut corriger les erreurs. Dans le cas de la localisation ces erreurs peuvent être fautes d'orthographe ou de grammaire et même de cohérence et terminologie. Il faut dire que de nos jours les jeux vidéo peuvent s'actualiser à travers l'internet, ce qui permet de corriger les erreurs même après la sortie d'un jeu. Cependant cette caractéristique est utilisée pour corriger des erreurs visuelles ou de performance et non les erreurs de traduction ; « El control de calidad es la ultima fase de localización del juego. Consiste en comprobar que la traducción de todos los assets del juego es correcta y funcional en contexto.» (Granell, Mangiron & Vidal Castellet, 2015, p. 165)

De nos jours il y a un problème du point de vue de la traduction, car de plus en plus les joueurs exigent aux entreprises qu'elles publient les jeux au même temps dans tout le monde en faisant des sorties simultanées. Actuellement la grande majorité des

grandes productions ont une sortie mondiale, chose qui n'arrivait pas avant. Par exemple, *Super Mario 64* (1996) est sorti le 23 juin 1996 au Japon, le 26 septembre de la même année aux États-Unis et le 1^{er} mars de 1997 en Europe. En revanche, *Super Mario Odyssey* (2017) est sorti dans tout le monde au même temps. Même si par hasard une grande production n'a pas une sortie simultanée, il ne peut pas y avoir un grand décalage temporel parmi les différentes régions.

Le problème de cela est que les traducteurs ont moins de temps pour traduire et les contrôles de qualités doivent être faites assez vite. Une des premiers et pires exemples de cette pratique est la version espagnole de *Zelda Ocarina of Time* (1998), qui a eu une traduction espagnole mais il n'y avait pas de temps pour l'intégrer dans le jeu. Comme conséquence le jeu est sorti sans traduction mais avec une traduction des dialogues dans un manuel qui accompagne le jeu.

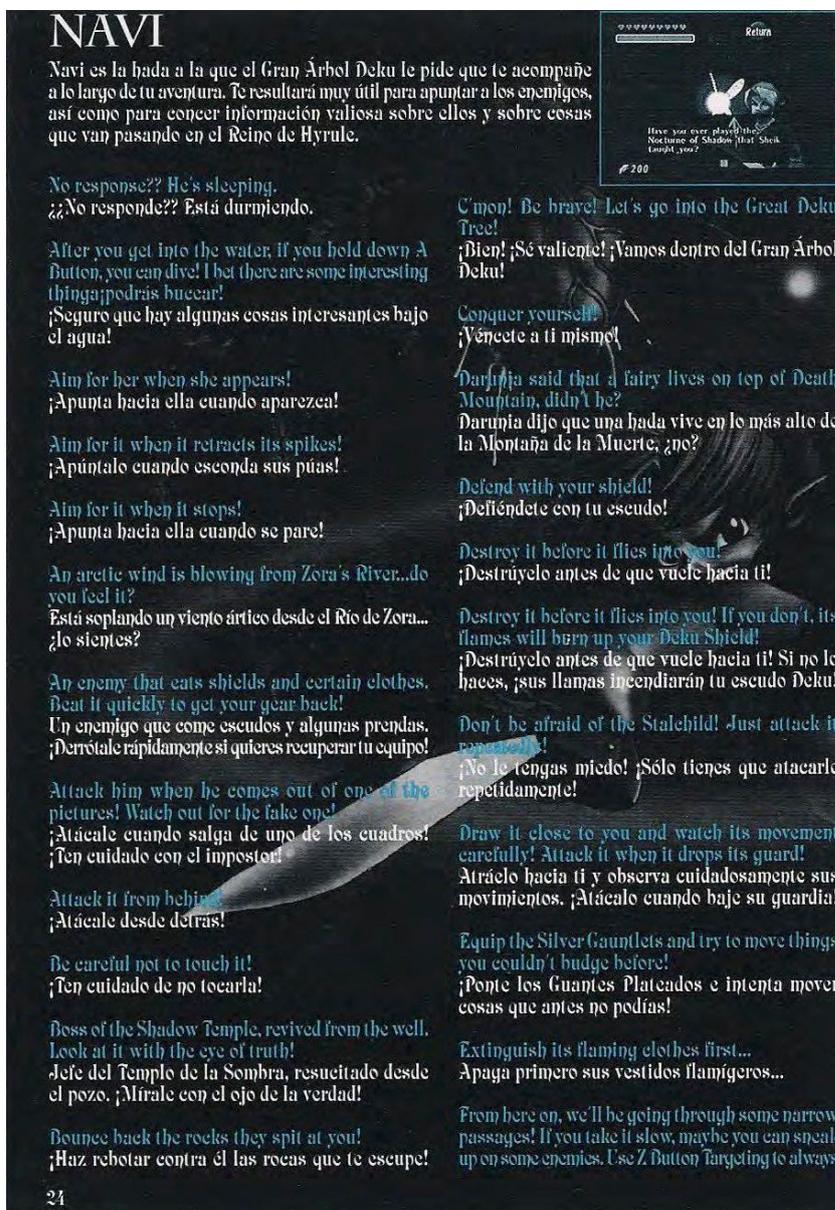


Figure 2. Extrait du guide des textes de la version espagnole de *Zelda Ocarina of Time*. Source : *The Legend of Zelda : Ocarina of Time* (Nintendo, 1998).

Il faut dire que pendant un temps quand les jeux sortaient plus tard en Europe la version européenne avait quelques extras exclusives comme de nouveaux niveaux ou des modes de difficultés extra comme c'est le cas de *Metal Gear Solid 3* (2004). Mais dans le monde plus globalisé et informatisé la sortie simultanée est plus rentable.

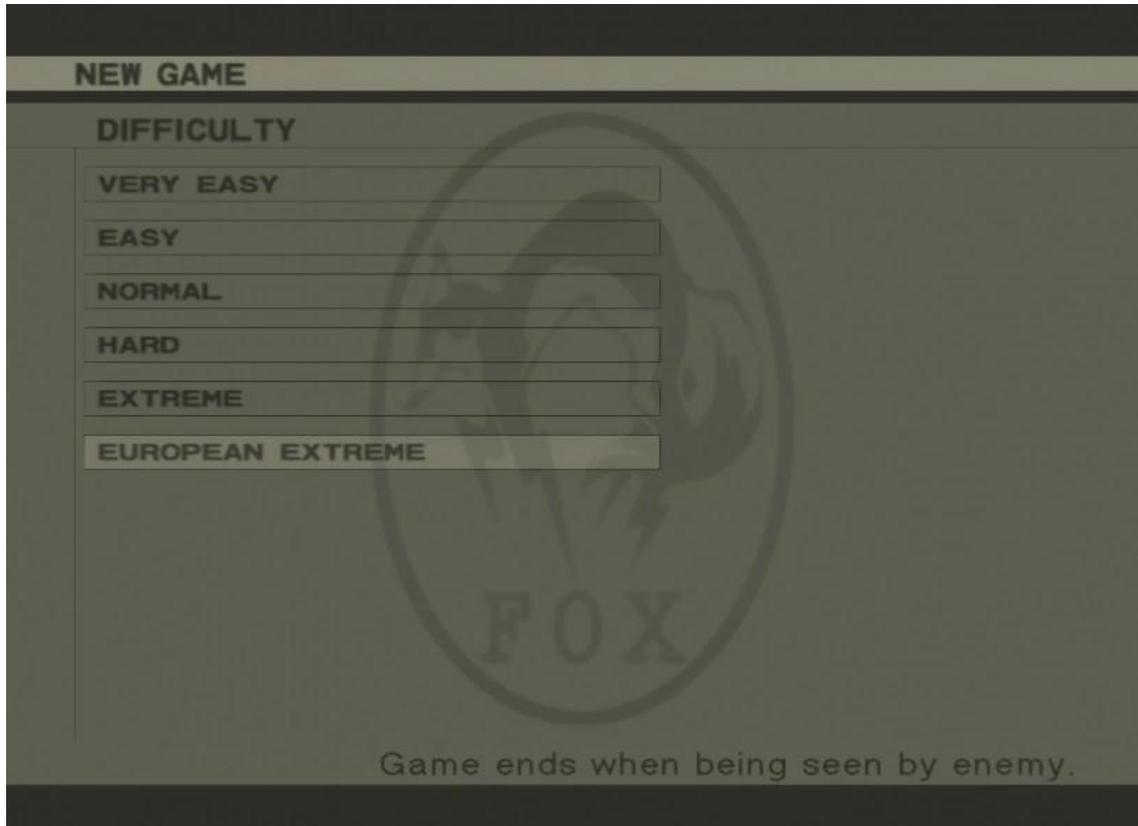


Figure 3. Sélection des difficultés de la version européen de *Metal Gear Solid 3*. Source : *Metal Gear Solid 3 Snake Eater* (Kojima Productions, 2004).

Il faut tenir compte que les jeux vidéo sont un produit audiovisuel et il faut non seulement traduire le texte écrit mais aussi les dialogues oraux. Pour traduire le texte oral on peut employer deux outils : le doublage et les sous-titres.

Les sous-titres sont tout texte qui apparait dans l'image et qui représente l'information orale. Il y a plusieurs types de sous-titres (De Pablos, 2013) :

- Le sous-titrage interlinguistique où l'on traduit dans une langue différente à celle de l'œuvre original.
- Le sous-titrage intralinguistique qui est fait pour les personnes malentendantes. Les sous-titres intralinguistiques doivent montrer non seulement les conversations mais tout bruit qui peut communiquer une information importante comme une explosion, le bruit d'un téléphone, etc. Il faut aussi indiquer le personnage qui parle si celui-ci est dehors l'image.
- Le sous-titrage simultané qui traduit presque à l'instant une émission en direct, ce type de sous-titrage n'est pas utilisé dans les jeux vidéo mais on peut le trouver dans des conférences de l'industrie.

Les sous-titres sont normalement dans la partie en bas du centre de l'image. Ils ont deux lignes au maximum au même temps (78 caractères environ) pour permettre une grande clarté visuelle et ne pas cacher l'image. Les sous-titres apparaissent dans l'écran pendant 1-6 secondes, temps suffisant pour être lus une seule fois. La couleur des sous-titres est normalement blanche.

La plupart des sous-titres des jeux vidéo suivent ces règles de sous-titrage mais il y a quelques exceptions, actuellement quelques jeux permettent au joueur de configurer la couleur et taille des sous-titres. D'autres jeux ont des sous-titres dans la partie haut de l'image (normalement pour ne pas interférer avec l'interface du jeu). Il y a des jeux comme *Assassin's Creed Odyssey* (2018) ou *Mass Effect 2* (2010) qui montrent le nom des personnages dans les sous-titres interlinguistiques. Finalement, quelques jeux comme *The Witcher 3* (2015) montrent des sous-titres sur la tête des personnages secondaires. Ces personnages offrent des informations sans une grande relevance qui peuvent apparaître au même temps qu'une conversation parmi deux personnages principaux (dans ce cas, les sous-titres sont en bas de l'image). Malheureusement beaucoup de jeux n'ont pas des sous-titres intralinguistiques, probablement à cause de la grande difficulté d'indiquer dans les sous-titres toute l'information comme les explosions qui peuvent arriver constamment pendant le jeu.

Le doublage consiste à remplacer l'audio des dialogues originaux des personnages d'une œuvre par un enregistrement avec des dialogues dans d'autres langues qui traduisent le contenu original. La traduction des doublages est généralement moins littéral que celles des sous-titres car le nouveau audio doit avoir une synchronisation labiale avec les bouches des personnages et il ne peut pas avoir une durée différente à l'audio original (isochronie). À cause de cela, les dialogues traduits ont quelques modifications pour pouvoir respecter ces limites (mais le sens original doit être respecté) (Granell, Mangiron & Vidal Castellet, 2015, p. 107-111).

On peut trouver des difficultés exclusives du doublage comme la déjà nommé synchronisation labiale. Une autre de ces difficultés arrive quand dans la version originale il y a un personnage qui parle dans la langue à laquelle on veut traduire une œuvre, par exemple une œuvre anglaise où un personnage parle en espagnole : grâce à cela les autres personnages ne comprennent pas ce qu'il dit. Dans ces cas, la version espagnole peut faire deux choses : remplacer l'espagnol original par une autre langue ou le remplacer par une variation de l'espagnol différente à l'espagnol employé dans le reste du doublage. La première option a normalement un meilleur résultat car le spectateur peut trouver bizarre qu'un personnage ne comprenne pas sa propre langue, tandis que si le personnage ne comprend pas une langue étrangère le spectateur ne va pas trouver ce problème.

Les personnes qui enregistrent le nouveau dialogue sont les acteurs de doublage, ces personnes ne lisent pas seulement les lignes mais, étant donné qu'ils sont des comédiens, ils jouent les dialogues. Chaque personnage doit être joué par un

acteur de doublage différent qui a une voix appropriée, même si celle-ci ne ressemble pas la voix originale.

Dans le cas des jeux vidéo, les acteurs de doublage rencontrent plus de difficultés pour doubler car ils n'ont pas de référence visuelle pour doubler leurs personnages et ils doivent employer les voix des comédiens originaux comme guide. Ceci arrive puisque le doublage est fait quand le jeu n'a pas fini son développement. Il faut dire que la synchronisation labiale n'est pas aussi importante dans les jeux vidéo que dans les films car dehors les cinématiques dans un jeu vidéo les visages des personnages ne sont pas en premier plan.

Un nouveau problème du doublage est l'emploi des célébrités pour jouer un rôle. Ceci est fait pour attirer plus de public mais normalement le résultat final a un niveau plus faible que le travail fait par un acteur de doublage. Dans quelques occasions ces célébrités sont des comédiens du cinéma et le résultat est plus ou moins correct comme le cas de Santiago Segura qui joue le rôle du personnage principal dans la version espagnole de *Brutal Legend* (2010). Pourtant quand ces célébrités sont des influenceurs, des youtubeurs ou des présentateurs de TV le niveau de l'interprétation est vraiment mauvais comme le cas de Rubén Doblas, plus connu comme ElRubius, qui joue le rôle d'un personnage dans *Sunset Overdrive* (2014).

Le doublage n'est pas encore employé dans tous les jeux, il y a plusieurs jeux japonais qui arrivent dans notre continent avec seulement un doublage en anglais car ces jeux peuvent être de niche et l'entreprise ne veut pas faire une grande inversion dans le doublage. Il faut aussi dire qu'une grande quantité d'entreprises japonaises ne produisent pas de doublages non anglaises (avec l'exception principale de Sony et Nintendo). Des franchises japonaises avec un succès critique et commerciale comme Dark Souls ou Final Fantasy n'ont jamais eu un doublage non anglais ; d'autres comme Resident Evil ont eu des doublages non anglais seulement à partir de 2012 (16 ans après la sortie du premier jeu). Il y a aussi des jeux avec un grand succès qui sortent seulement avec des sous-titres comme *Grand Theft Auto 5* (2013) ou *Red Dead Redemption 2* (2018) ; ceci est l'équivalent au succès de Marvel ou de Star Wars sans doublage. La raison de cela est que Rockstar (l'entreprise qui a les droits de Grand Theft Auto et de Red Dead Redemption) ne veut pas faire des doublages de la version originale et ils croient que cela détruirait l'ambiance du jeu. Il y a des jeux qui peuvent avoir un doublage portugais mais pas espagnol comme *The Witcher 2* (2012) et *The Witcher 3* (2015), lesquels, contrairement à *The Witcher* (2007), n'ont pas de doublage espagnol mais si portugais. La raison de cela est que le premier jeu a eu plus du succès en Portugal qu'en Espagne et que le doublage espagnol du jeu original était très critiqué. Il y a aussi des jeux qui ne sont pas doublés car les dialogues originaux du jeu sont dans une langue inventée comme c'est le cas de *Shadow of the Colossus* (2006).

Quelquefois un jeu est doublé mais malgré tout il y a des parts qui ne le sont pas comme c'est le cas de *Uncharted 2* (2009), où le joueur peut débloquent des vidéos qui racontent le développement du jeu. Ce type de contenu n'est pas doublé de la même façon que les extras d'un DVD ne sont pas normalement doublés.

Si on compare le doublage avec le sous-titrage on peut dire que le dernier permet écouter l'audio original. En revanche les sous-titres captent une partie de l'attention du spectateur. Ceci est spécialement important dans le cas des jeux vidéo où les personnages peuvent parler quand le joueur est train de jouer une partie qui demande grande concentration et, à cause de cela, le joueur doit diviser son attention entre jouer correctement et lire les sous-titres.

Il faut aussi dire que faire un doublage prend plus de temps et coute plus que le sous-titrage. À cause de cela plusieurs jeux qui n'ont pas un grand budget sont seulement sous-titrés.

Les chansons qui sont part de la bande sonore d'un jeu ne sont pas normalement doublées mais si la chanson est une part importante de la narrative elle peut être sous-titrée. Par exemple, pendant les crédits de *Metal Gear Solid 3* la chanson *Way to Fall* (2001) a été sous-titrée. Cette chanson montre les conseils d'un père à son fils, ce qui a une relation thématique avec le jeu car il montre la relation de Snake (le protagoniste) avec sa figure maternelle.

Il faut aussi traduire des textes qui montrent plusieurs contenus associés aux lois. Ces textes légaux sont normalement part d'un accord du client et peuvent être modifier selon les lois de chaque pays. Ce type de texte peut être traduit par une équipe différente à celle qui traduit le jeu.

En los casos en los que los textos de carácter legal hagan referencia a artículos legales, éstos deberán ser adaptados en función de la legislación de la cultura meta. Además, en el caso de que la distribuidora del videojuego posea una filial en el mercado meta, tanto los datos de contacto como la información relativa al soporte técnico deberán ser adaptados. (Pérez Fernández, 2010, p. 199)

Il faut aussi traduire des éléments qui ne sont pas partie du jeu comme la boîte du jeu et les manuels d'instructions. Comme dans le cas des textes légaux l'équipe de traduction principale n'est pas chargée de traduire ces éléments et à cause de cela on peut voir quelques inconsistances parmi les traductions. On peut trouver un exemple dans la version espagnole d'*Assassin 's Creed : Brotherhood* (2010), où les assassins sont traduits comme « *asesinos* », tandis que la boîte et manuel les appelle assassins. De nos jours la plupart des jeux n'ont pas un manuel d'instructions à cause de deux raisons : c'est moins cher ne pas faire de manuel et ne pas fabriquer les manuels pollue moins l'environnement. Cette perte ne suppose pas un grand problème du point de vue du joueur parce que les jeux modernes ont normalement un tutorial qui explique les contrôles.

Une des grandes difficultés de la traduction sont les textes variables (Mangiron, 2010). Ce type de texte fait référence aux objets et éléments que le joueur peut trouver dans le monde du jeu. Quand ce type de texte est traduit par le traducteur il a la forme suivante :« you found a "item" », dans ce cas le traducteur traduit toute la phrase sauf "item" car la plupart de la phrase sera employée chaque fois que le joueur trouve quelque chose tandis que l'autre mot n'est pas traduit, car, grâce aux

informatiques il sera remplacé chaque fois par un des objets qui sont dans des fichiers informatiques et traduits dans un autre moment. Mais il y a un grand problème parce qu'en français et en espagnol il faut respecter les concordances de genres et si on traduit « you found a » par « tu as trouvé un » il peut y avoir des problèmes si l'objet est féminin comme par exemple une épée ; une possible solution est employer « tu as trouvé : "item " » et, de cette façon, on n'emploie pas le "un" et il n'y a aucun problème de concordance car les deux points servent à éliminer l'article. Si bien l'emploi d'un article est grammaticalement meilleur que les deux points, dans ces cas c'est préférable pour éviter des problèmes de concordance. Cela arrive aussi quand on traduit en anglais un jeu car on emploie les articles "a" ou "an" selon le début du substantif.

Beaucoup des jeux vidéo sont de séquelles qui font partie d'une grande franchise et quelque fois cette franchise peut ne pas avoir seulement des jeux vidéo sinon aussi des films, des romans, des bandes dessinées, etc. On parle des sagas transmédia et elles peuvent poser des problèmes pour la traduction car il faut non seulement traduire le jeu mais il faut aussi essayer de respecter les différentes terminologies de la saga qui ont été déjà traduits dans un produit antérieur. Un exemple très évident de ceci sont les jeux vidéo de Star Wars comme la version espagnole de *Star Wars Battlefront 2* (2017). Ces jeux respectent les terminologies, prononciation et même les acteurs de doublage des films. Mais à cause de la grande dimension de ce type de franchises, ceci est difficile de faire normalement comme on peut voir dans la version espagnole de *Avengers* (2020) où le nom de l'équipe des héros est en anglais, tandis que dans les films et bandes dessinées il est traduit comme « *Vengadores* » et le doublage du jeu est fait par des acteurs de doublage différents à ceux des films.

Un autre problème qui est présent dans la localisation des jeux vidéo est l'espace disponible. Comme j'ai déjà mentionné ceci était un problème pendant les années 90 mais aujourd'hui il n'est pas si grand, grâce à la grande quantité d'espace de gigas que les jeux ont, on peut traduire sans simplifier le texte mais il y a encore quelques problèmes. Les éléments de l'interface et des menus des jeux ont des limites de caractères pour des raisons visuelles (le joueur doit pouvoir lire rapidement ces éléments) et ceci peut être un problème quand on traduit des jeux japonais qui peuvent dire beaucoup de choses dans un petit espace grâce aux idéogrammes. Par exemple, le numéro maximum de caractères pour le nom de chaque arme dans *Final Fantasy X* (2001) était de 16 et comme conséquence le traducteur doit trouver des équivalences et abréviations pour pouvoir traduire sans dépasser la limite de caractères (Granell, Mangiron & Vidal Castellet, 2015, p. 82-85).

Mais ce qui occupe considérablement plus de gigas que le texte est l'audio. Cela peut poser des problèmes quand le jeu a plusieurs audios en plus de l'original. Il y a plusieurs solutions au problème comme, éditer le jeu dans deux disques au lieu d'un seul, ou effectuer un travail de programmation pour utiliser l'espace d'une façon plus effective. Une autre solution est celle qui a été faite dans *Assassin's Creed Origins*

(2017), où le jeu contient seulement l'audio en anglais et les joueurs ont l'option de télécharger gratuitement les autres audios à travers l'internet.

Un problème qui présente la traduction des jeux est la traduction amateur et la traduction automatique. La traduction amateur est celle faite par des fans et normalement c'est quelque chose de positif puisqu'elle permet de jouer dans notre langue des jeux qui n'ont pas eu une traduction ou sortie officielle dans notre pays. Néanmoins, malheureusement il y a des entreprises qui pour épargner de l'argent emploient ces traductions au lieu d'utiliser des traducteurs professionnels. Par conséquent, on peut trouver plusieurs fautes d'orthographe et inconsistances qu'on ne trouverait pas autrement. La traduction automatique est celle qui est faite par une intelligence artificielle et elle est utilisée avec le même objectif que la traduction amateur : économiser de l'argent. Un jeu qui a été traduit avec ces types de traduction est *Hades* (2018) (Rodríguez, 2021). Dans la version espagnole du jeu on peut trouver des erreurs des phrases en anglais sans traduire, des phrases qui mélangent des mots en anglais et en espagnol, des mots qui commencent en majuscule en moitié d'une phrase, etc.



Figure 4. Traduction espagnole de *Hades*. Source : *Hades* (Supergiant Game, 2018).

Un autre problème qui est présent dans l'industrie est l'absence d'accréditation aux traducteurs. Dans plusieurs cas le nom des traducteurs n'apparaît pas dans les crédits du jeu et d'autres fois l'accréditation consiste seulement à mentionner le nom de l'entreprise de traduction au lieu des noms des traducteurs. Une des raisons de ceci est l'absence des organisations syndicales dans l'industrie, l'absence

d'accréditation n'est pas exclusive des traducteurs car toute personne qui a travaillé dans un jeu pendant moins d'un 25% de son développement, n'apparaît pas dans les crédits (Crimental, 2023).

La musique d'un jeu peut changer pendant sa localisation à cause de plusieurs raisons. Elle peut changer à cause d'un problème de copyright comme les jeux de *Dragon Ball* de la première décennie du XXI^e siècle. Ces jeux avaient la même musique que la série anime *Dragon Ball Z* (1989-1996) mais les droits internationaux de cette musique appartenaient à une entreprise étrangère qui n'a pas participé dans le développement des jeux, comme conséquence une nouvelle musique a été composée pour les versions étrangères. D'autres fois la musique est changée pour essayer de plaire à un nouveau public comme c'est le cas de la version japonaise de *Crash Bandicoot* (1996) où il y a quelques musiques différentes, ou la version américaine de *Sonic CD* (1993) qui a une bande sonore complètement différente à l'originale. Malgré tout dans la plupart d'occasions il n'y a pas de changement de musique.

Dans le monde de la localisation il faut parler de comment les couvertures des jeux vidéo peuvent être différentes selon la version. Par exemple, la couverture japonaise du jeu *Dragon Quest* (1986) avait une esthétique très proche du anime. En revanche, la couverture américaine montrait une esthétique plus proche de quelque chose comme la saga *Donjons et Dragons* et en plus le titre changeait de *Dragon Quest* à *Dragon Warrior*. Il y a une énorme quantité de changements similaires et les raisons de ces changements étaient pour des raisons commerciales. À cette époque l'esthétique du anime semblait bizarre et cependant l'esthétique de *Donjons et Dragons* semblait plus attractive. Une des raisons de ceci était que les graphiques des jeux de l'époque étaient plutôt primitifs et un peu abstraits et on pouvait vraiment imaginer une version plus détaillée comme on voulait. Cependant changer l'esthétique de la couverture d'un jeu actuel est plus difficile car dans le cas de par exemple *Dragon Quest XI* (2017) on peut voir l'esthétique anime dans les graphiques du jeu, chose qui n'arrivait pas avec le premier jeu. Malgré tout, même actuellement les couvertures d'un jeu changent selon la région pour des raisons culturelles et commerciales. Par exemple, les jeux de Kirby (une petite boule rose très mignonne) changent un peu la couverture selon la version car dans les versions américaines Kirby a toujours une expression plus active et combative, tandis que dans les versions japonaises il a une expression calme et heureuse. Cela est fait parce que traditionnellement le marché japonais préfère les créatures mignonnes tandis que le marché occidental préfère les créatures plus agressives. On peut trouver un autre exemple de différences selon les pays dans les jeux sportifs comme les « *Fifa* » où le joueur de la couverture sera un joueur populaire dans le pays. Il faut dire que si bien dans ces cas les couvertures sont différents il n'y a pas une différence esthétique comme celle de l'exemple de *Dragon Quest* et *Dragon Warrior*. Il y a aussi des cas où la différence de couverture est née à cause d'une sortie prématurée dans le marché Ceci est le cas d'*Ico* (2001) un jeu d'aventure japonais qui a une couverture inspirée dans les peintures de Giorgio de Chirico mais la couverture américaine est différente car le jeu est apparu dans ce

marché 4 mois avant la sortie japonaise et en ce moment la couverture japonaise n'était pas finie.



Figure 5 Couverture japonaise (gauche) et américaine (droit) de *Dragon Quest*. Source : *Dragon Quest* (Enix, 1986).



Figure 6. Couvertures japonaise et américaine de *Kirby Air Ride*. Source : *Kirby Air Ride* (HAL Laboratory, 2003).



Figure 7. Couvertures internationale (droit) et américaine de *Ico*. Source : *Ico* (Team ICO, 2001).

4. Les différentes versions et la censure des jeux vidéo

Un élément important des jeux vidéo est le système de classification des jeux selon l'âge. En Europe on a le système PEGI qui classe les jeux selon l'âge minimum qu'on doit avoir pour jouer un jeu (3,7,12,16 et 18 ans) et le contenu pour lequel le jeu a cette classification (violence, drogues, discrimination, entre autres) (AEVI, 2020). En Amérique le système que fait cela est le ESRB mais la différence avec le PEGI est qu'il classe l'âge d'une façon plus générale (petits enfants, tout le monde, adolescent et adultes). Au Japon le système qui classe les âges et contenu est le système CERO qui classe d'une façon similaire au PEGI. Il faut dire qu'un jeu que dans le system CERO a une classification pour adultes peut avoir une classification 16 dans le système PEGI. Il y a des occasions où à cause des changements culturels et sociaux un jeu peut avoir des différentes classifications dans le même pays si le jeu a eu un relancement. Cela est arrivé avec *Super Mario 64 DS* (2004), qui a eu un relancement digital en 2015 avec une classification PEGI 12 (plus haute que l'antérieur PEGI 3) à cause de la possibilité de jouer au poker et autres jeux similaires dans le jeu et l'évolutions de lois liées aux jeux d'hasard.



Figure 8. Symboles de la classification PEGI. Source : AEVI.

On a dit que la classification PEGI est employée en Europe mais il y a un pays européen qui ne l'emploie pas : l'Allemagne. Allemagne emploie le système USK qui dans la théorie est identique au PEGI mais dans la pratique il ne l'est pas. Allemagne est un des pays occidentaux où il y a une plus grande censure des jeux vidéo. Les éléments que jusqu'à 2018 étaient toujours censurés étaient les nazis et les crois

gammées. La raison de cela est évidente : on ne veut pas reproduire des symboles de l'Allemagne nazi de Hitler mais il y a de la censure dans les jeux où ce qu'on fait c'est enlever ses symboles comme la plupart des jeux qui ont lieu dans la deuxième guerre mondiale. Un cas de censure vraiment curieux est celui de *Wolfenstein 2* (2017) où on peut voir Hitler sans moustache dans la version allemande (Good, 2017). Cela a été très critique car dans le cinéma on permet la représentation des symboles de l'Allemagne nazi d'une façon historiquement fidèle. En conséquence il semble une double morale de ne pas permettre une chose aux jeux vidéo mais si le permettre au cinéma. Heureusement, après plusieurs années de critiques en 2018, le USK a permis de représenter tout cela mais après avoir étudié chaque cas individuellement (ABC, 2018), ce qui n'est pas la meilleure possibilité mais c'est une amélioration par rapport au passé.



Figure 9. Hitler dans la version originale (à gauche) et allemande (à droite) de *Wolfenstein II : The New Colossus* (MachineGames, 2017).

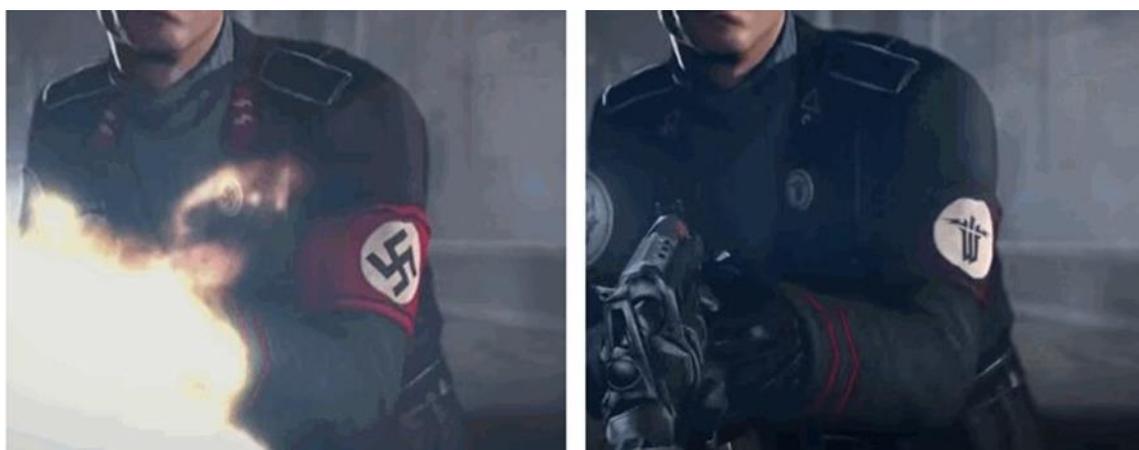


Figure 10. Soldat nazi dans la version originale et allemande de *Wolfenstein II : The New Colossus* (MachineGames, 2017).

Un autre cas très connu de la censure de l'Allemagne est le cas du sang. Dans plusieurs jeux allemands le sang n'est pas rouge mais vert (Vida extra, 2015). En plus, les cadavres qu'on peut voir dans un jeu sont remplacés par des objets comme des tables cassées. Cette censure peut affecter négativement le gameplay, comme dans le cas de *Fallout 3* (2008). Dans la version allemande on ne peut pas lancer un coup de feu vers une tête pour finir un combat rapidement. Cela rend le jeu plus difficile. Il y eu même des cas des jeux qui n'ont pas été distribués en Allemagne par leur contenu violent qui n'est pas considéré apte par le USK comme *Call of Duty Black Ops* (2010).



Figure 11. Sang vert dans la version allemande de *Mortal Kombat*. Source : *Mortal Kombat* (Midway Games, 1992).

En dehors de l'Allemagne, les changements et modifications visuels des jeux sont moins communs. Ce type de changements peut être dû à la censure mais ce n'est pas toujours le cas. Pendant les années 80 et 90 c'était plus ou moins habituel de trouver un changement visuel soit pour des raisons commerciales soit par la censure. À cette époque la plupart des changements étaient faites dans les versions américaines qui avaient une grande censure (surtout sexuelle) et une élimination des références religieuses. On peut voir cela dans des jeux comme *Super Castlevania 4* (1991), où dans un niveau on peut voir une statue d'une femme avec sa poitrine découverte, tandis que dans la version américaine cette statue a sa poitrine couverte avec une toile. On peut trouver un exemple d'élimination de références religieuses dans *Zelda A Link To The Past* (1991), où il y a une église que dans la version américaine devient un sanctuaire. Un cas où on peut voir un cas de censure pour des raisons culturelles c'est dans *Wario Land 2* (1998, un jeu de plateformes relativement similaire à *Super Mario*). Dans le jeu il y a un ennemi qui lance des bouteilles d'alcool vers Wario, ce qui a

comme résultat qu'il devient ivre et difficile de contrôler. Dans la version américaine la bouteille est remplacée par une boule et Wario ne devient pas ivre mais fou. Cela a été fait parce que dans la société japonaise un adulte ivre est utilisé d'une façon comique dans plusieurs séries destinées aux enfants mais dans la culture américaine il n'y aura pas de mention à l'alcool dans un produit qui a un enfant comme destinataire. Il y avait aussi des censures qui étaient exclusivement européennes comme dans le cas de *Castlevania Bloodlines* (1994) qui devient *Castlevania The New Generation* et où il n'y a pas de sang.



Figure 12. Version japonaise (à gauche) et internationale (à droite) de *Wario Land 2*. Source : *Wario Land 2* (Nintendo, 1998).

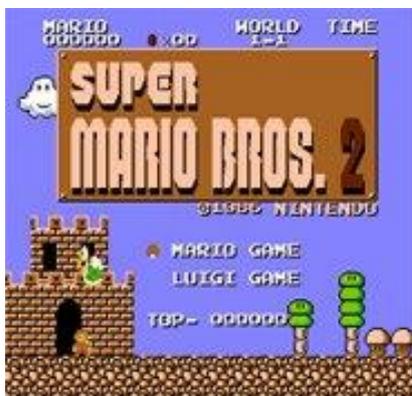


Figure 13. Version américain (gauche) et européen (droite) de *Castlevania Bloodlines*. Source : *Castlevania Bloodlines* (Konami, 1994).

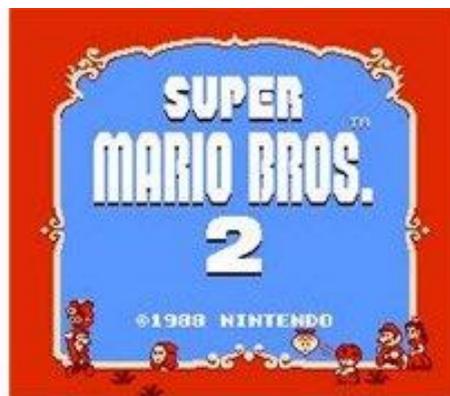
L'origine de plusieurs de ces censures était Nintendo qui à l'époque avait un très grand pouvoir et ne voulait pas donner une image polémique et pour cette raison elle ne permettait pas la publication des jeux dans sa console (la plus populaire du marché) si le jeu ne réunissait pas les caractéristiques que la compagnie trouvait désirables. Il faut dire que cela arrivait même avec les jeux de la propre Nintendo car ces décisions étaient faites par la division américaine de Nintendo pour le marché américain (qui affectait aux versions européennes).

Le cas probablement le plus étonnant d'une différence entre la version américaine et la version japonaise est le cas de *Super Mario Bros 2*, les deux versions n'ont rien en commun sauf la présence de Mario. La version japonaise était un jeu visuellement identique au première Super Mario et avec les mêmes contrôles, la

nouveauté principale était une difficulté très haute. Le fait que le jeu était essentiellement une version difficile du jeu original a eu comme conséquence que la division américaine de Nintendo demande à la division japonaise de faire un autre jeu pour le marché non japonais. Les raisons pour cela étaient une peur pour répéter le Krach de 1983, une crise économique du marché des jeux vidéo qui a apparue à cause de l'énorme quantité de jeux cloniques et d'une qualité très faible. C'est pour cela que Nintendo a fait une version internationale qui était basé sur le jeu *Doki Doki Panic*, un jeu de Nintendo qui n'était pas sortie de Japon. La différence entre ce jeu et le *Mario 2* international est simplement que les personnages contrôlés par le joueur sont remplacés par Mario et compagnie. Le *Mario 2* original est sorti du Japon plusieurs années plus tard avec le nom *Super Mario Bros The Lost Levels* et comme part d'une recompilation (comme curiosité la version japonaise de cette recompilation avait la version américaine du *Mario 2* avec le nom *Super Mario Bros USA*).



Japan



United States

Figure 14. Version japonaise et américaine de *Super Mario Bros 2*. Sources *Super Mario Bros.: The Lost Levels* (Nintendo, 1986) et *Super Mario Bros.2* (Nintendo, 1988).

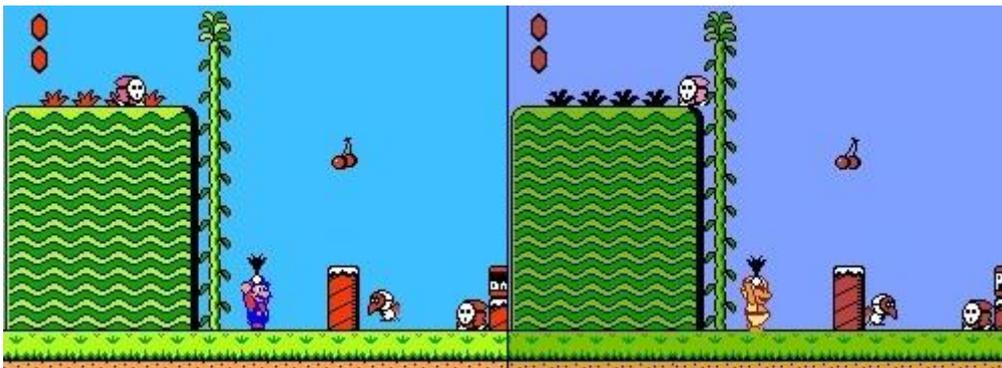


Figure 15. Version américaine de *Super Mario Bros 2* et le jeu qu'il a copié *Doki Doki Panic*. Sources : *Doki Doki Panic* (Nintendo, 1987) et *Super Mario Bros.2* (Nintendo, 1988).

Il y avait aussi des changements commerciaux comme c'est le cas du jeu *Bomberman Gb* (1994), qui fut commercialisé dehors le Japon comme *Wario Blast* pour générer plus de ventes grâce au personnage Wario et les graphiques du jeu ont remplacé le personnage Bomberman par Wario.

On peut trouver aussi des jeux occidentaux qui sont changés et censurés en dehors de leurs pays. Un des changements plus ridicules qui ont été faits peut être trouvé dans les jeux de la franchise *Crash Bandicoot*, où Crash qui avait 4 doigts dans chaque main originalement passe à avoir 5 doigts dans chaque main dans la version japonaise. La raison de cela est qu'au Japon une personne avec une main de 4 mains est généralement liée avec les Yakuza, et en plus le 4 est le numéro de la mort au Japon. Un autre exemple de censure peut être trouvé dans *Fallout 3*. Dans le jeu il y a une mission secondaire où si on veut on peut détoner une bombe nucléaire ; cette mission n'est pas disponible dans la version japonaise. La raison de cela est que montrer une détonation nucléaire comme une chose amusant n'est pas bien vu au Japon à cause des bombes d'Hiroshima et Nagasaki. Un aspect curieux de quelques jeux japonais des dernières années est que dans quelques occasions il y a de la censure dans la version originale mais pas dans les versions internationales. On peut observer cela dans *Metal Gear Solid Peace Walker* (2010), où il y a une scène de torture qui n'est pas présente dans la version originale. La raison de cela peut être que dans les dernières années il y a eu une diminution de la violence dans les produits japonais destinés aux jeunes.

Même en Europe il y a de la censure dans quelques occasions comme dans le cas de *God of War* (2005), où dans un niveau il faut sacrifier un prisonnier humain pour continuer mais dans la version européenne il faut sacrifier un monstre.



Figure 16. Version américaine (gauche) et européenne (droite) de *God of War*. Source : *God of War* (Santa Monica Studio, 2005).

Une chose étonnante est qu'on peut trouver un jeu censuré seulement dans la version d'une console mais pas dans une autre. *South Park : Le Bâton de la vérité* (2014) a quelques scènes censurées dans les versions européennes de PlayStation et Xbox, mais pas dans la version d'ordinateur. Pour pouvoir publier un jeu dans une console il faut que le fabricant de cette console permette de publier le jeu et c'est possible que les divisions européennes de Sony et Microsoft ont exigé une censure, ce type de problème n'arrive pas dans les versions d'ordinateur. Il faut aussi dire que dans l'ordinateur on peut faire des modifications plus facilement pour éliminer la censure ou modifier le jeu comme on veut.

5. Importance des différentes langues et privilèges de l'anglais

Dans l'industrie il y a des langues qui ont plus d'importance que d'autres. Jouer dans une langue avec une énorme diffusion globale comme l'espagnol ou le français c'est très facile mais jouer dans une langue qui a une diffusion globale beaucoup moins grande comme le catalan c'est presque impossible et on doit employer des traductions amateurs pour pouvoir le faire. Les entreprises font leurs traductions avec un objectif : vendre. Pour faire cela ils considèrent le numéro de parlants de chaque langue mais aussi l'état économique de l'industrie dans chaque pays. À cause de ce type de raisons on a vu plus de traductions en espagnol de l'Espagne qu'en espagnol américain, même si la population espagnole est moins nombreuse que celle de l'Amérique latine. Cela cause un problème car la traduction espagnole qui est exportée pour l'Amérique latine ne plait pas autant qu'une traduction faite dans l'Amérique latine car il y a plusieurs expressions qui n'ont aucun sens dans l'espagnol latin et il y a des mots qui ont un sens pas présent en Espagne comme le mot « *coger* » (ce mot veut dire prendre en Espagne mais en plusieurs pays d'Amérique le mot veut dire baiser). Cela a fait que plusieurs joueurs latins préfèrent jouer en anglais au lieu de le faire avec la traduction espagnole. Le cas contraire est arrivé quand le jeu *Halo 2* (2004) a eu un doublage en espagnol neutre au lieu d'un doublage fait en Espagne. Heureusement les traductions des jeux vidéo et le doublage dans l'espagnol américain sont de plus en plus nombreux et maintenant les latino-américains peuvent jouer dans une version qui est plus pensée pour eux même s'il y a encore des titres importants qui arrivent là-bas avec la traduction espagnole comme les derniers jeux de *Pokémon*. La demande de plus d'une traduction dans la même langue n'est pas un phénomène exclusif de l'Espagne car cela arrive aussi avec le français du Canada et celui de la France. Les Canadiens hésitent de jouer avec la traduction de France dans des jeux comme *Pokémon* car tous les produits de cette saga qui ont été traduits au Canada emploient les noms internationaux des pokémons mais la traduction de France a changé la plupart des noms et par exemple Charizard devient Dracaufeu. À cause de cela, les Canadiens rejettent la version de France qui en plus emploie une variante de la langue française différente à celle du Canada.

Il faut parler de l'importance et privilège que l'anglais a par rapport à d'autres langues dans l'industrie. Pour commencer, il y a plus de jeux en anglais que dans d'autres langues. C'est plus ou moins logique car l'anglais est la langue la plus parlée du monde et il y a une énorme quantité des jeux dont leurs versions originales sont en anglais. Cela n'est pas un problème si grave mais il y a un problème plus grand quand la version anglaise d'un jeu est la version traduite dans d'autres langues au lieu de la version originale. À cause de cela les versions espagnoles ou françaises ont des changements culturels qui peuvent avoir de sens pour les États-Unis mais pas pour

eux. Ce processus non seulement aide à américaniser les œuvres mais en plus les versions originales deviennent plus obscures. Parfois cela est fait parce que c'est moins cher et plus facile de trouver un traducteur d'anglais qu'un de français ou japonais (Méndez, 2015).

D'autres fois le jeu est traduit de l'anglais parce qu'il apparaîtra avec un doublage anglais (ou au moins c'est l'option par défaut), donc les sous-titres doivent traduire la version anglaise et non la version originale. Si les sous-titres traduisent la version originale au lieu de l'anglaise, plusieurs joueurs qui parlent anglais vont croire que les sous-titres sont mal traduits.

Il faut dire que la plupart des jeux ont un doublage en anglais qui est employé comme doublage international car l'anglais est la langue globale et si un jeu n'a pas de doublage en français la France recevra le doublage en anglais par défaut.

Le problème ne s'arrête pas ici, l'audio original d'une grande quantité des jeux est l'audio anglais même si le jeu n'est pas anglophone. Cela arrivé pour des différentes raisons selon le budget du jeu.

Le jeu indépendant espagnol *Blasphemous* est sorti originalement avec un audio seulement en anglais. Pourquoi cela arrive-t-il ? À cause des raisons économiques, le studio responsable du jeu avait seulement l'argent suffisant pour payer un doublage et il a été décidé de faire un doublage en anglais et pas en espagnol car les perspectives économiques étaient plus grandes avec l'audio en anglais qu'en espagnol. Après avoir eu du succès le studio a pu faire un doublage espagnol qui était téléchargé gratuitement (García & Ortega, 2020). Malgré cela quand j'ai pu jouer au jeu la langue d'audio par défaut était l'anglais et j'ai dû configurer les options pour jouer avec un doublage en espagnol.

Le cas des grandes productions est différent, ces jeux emploient de plus en plus des acteurs célèbres pour faire la capture de mouvement des personnages pour les graphiques (un procès similaire à celui qui a été utilisé avec Gollum dans les films du *Seigneur des Anneaux*) et l'audio. Les acteurs les plus connus globalement sont ceux des séries et films américaines. À cause de ces raisons l'audio original d'un jeu non anglophone peut être l'anglais. Un exemple est le jeu japonais *Death Stranding* (2019) qui utilise des acteurs connus comme Norman Reedus (*The Walking Dead*).



Figure 17. Mads Mikkelsen et Norman Reedus dans *Death Stranding*. Source : *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019).

Encore un privilège de l'anglais est le titre des jeux qui ne se traduisent pas de l'anglais. Cela est fait parce que si la communauté parle du jeu, celui-ci puisse être tendance dans les réseaux sociaux, chose bien plus compliquée si les joueurs utilisent des titres différents. Ce qui se traduit quelques fois est le sous-titre du jeu. Il faut dire que la non-translation des titres anglais date d'avant les réseaux sociaux, dans les années 80 il n'y avait pas une traduction du jeu, les titres n'étaient pas traduits pour ne pas faire une inconsistance entre le jeu et le manuel. Il faut dire que traduire ou non traduire un titre ne dépend pas des traducteurs mais des entreprises.

Les jeux non anglophones ont dans la plupart des cas des titres anglais par les raisons déjà expliquées. Si un jeu a originalement un titre pas anglais le titre est traduit en anglais et le titres anglais est utilisé internationalement.

Il faut aussi dire que quand une saga non anglophone commence à être traduite dans une langue après beaucoup de temps la traduction peut employer des terminologies qui ont eu leur origine dans la version anglaise. Un exemple c'est la traduction de *Persona 5* (premier jeu de la licence à être traduit en espagnol) qui a respecté quelques terminologies des traductions anglaises précédentes car la communauté fane espagnole utilisait cette terminologie depuis plusieurs années (Lloret, 2020).

Un autre avantage de l'anglais est produit dû aux bêtas. Une bêta est une version non encore finie d'un jeu vidéo mais c'est de plus en plus commun que les jeux multijoueur en ligne permettent aux joueurs de jouer à un jeu dans sa version bêta. Ces versions bêta sont souvent en anglais et quand le jeu sort sa version finale traduite dans d'autres langues, la communauté sera déjà familiarisée avec la version anglaise et c'est possible que la terminologie provenant d'autres versions puisse générer un rejet.

La communauté est aussi responsable des privilèges de l'anglais. Quand les joueurs interagissent pour parler dans les réseaux sociaux, forums, etc. Ils le font dans leur propre langue s'ils parlent avec quelqu'un de son pays. Ils parlent aussi en anglais s'ils interagissent avec des joueurs étrangers (Ballan, 2023). Cela est vraiment notable dans les jeux exclusivement en ligne. De cette façon, l'anglais devient la langue par défaut et les terminologies anglaises deviennent de plus en plus communes dans des communautés non anglophones.

Au cours des années des mots anglais pour parler des jeux vidéo sont chaque fois plus employés. Des mots comme *boss*, *power up*, *gameplay*, *new game plus* ou *post game* sont même employés dans quelques traductions officielles. D'ailleurs quelques mots partialement adaptés de l'anglais par les communautés non anglophones, permettent de trouver des mots comme *farmear*, *nerfear*, etc. Les publications et revues de jeux vidéo emploient ces mots anglais. Il faut remarquer que cet argot est utilisé par des célébrités comme les youtubeurs, ce qui aide à populariser les anglicismes. Pour éviter que le jargon des jeux vidéo soit dominé par des mots anglais le gouvernement français a obligé aux fonctionnaires à utiliser des mots français, et de cette façon « streamer » devient « joueur-animateur » (Pesquer, 2022).



Figure 18. Site web spécialisé en jeux vidéo Vandal qui emploie des mots comme *nerfear*. Source: *Wo Long: Fallen Dynasty se actualiza para nerfear a su primer jefe* (Vandal, 2023).

Il faut ajouter que les conférences globales, où les entreprises font des annonces destinées au grand public, sont en anglais.

Cette grande importance et privilèges de l'anglais dans l'industrie provoque plusieurs problèmes : une modification des œuvres non anglophones qui rend difficile la projection des œuvres originaux, un manque de diversité culturelle (au moins du point de vue linguistique) et une grande difficulté pour que les personnes qui ne parlent pas anglais puissent socialiser s'informer et suivre les événements importants. Finalement, il faut dire que les entreprises allouent plus d'argent aux localisations anglaises qu'aux autres, ce qui peut faire qu'une localisation non anglaise ait une qualité déficiente.

6. Comparaison entre les versions française, espagnole et anglaise du jeu *Soldats Inconnus*

Je vais faire une comparaison entre les traductions anglaise et espagnole du jeu français *Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre* (2014) pour voir si la version espagnole a été traduite de la version originale ou de la version anglaise.



Figure 19. Image extrait de *Soldats Inconnus : Mémoires de La grande Guerre*. Source : *Soldats Inconnus : Mémoires de la grande Guerre* (Ubisoft Montpellier, 2014).

Soldats Inconnus est un jeu d'aventure et puzzles développé par Ubisoft Montpellier qui est aussi responsable de la saga *Rayman*. Les événements du jeu se développent pendant la Première Guerre mondiale. Le jeu montre le point de vue des événements de 4 personnages (qui sont contrôlés par le joueur) : le français Émile, Karl un Allemand expulsé de France, Freddie un soldat américain et Anna une infirmière belge. Le jeu emploie un style graphique qui ressemble les dessins des BD franco-belges comme *Tintin* ou *Astérix*. Le jeu a eu un succès critique et a gagné les prix du meilleur jeu innovant et de la meilleure narration lors des Game Awards 2014.

Le jeu n'emploie pas de textes ou de voix quand les personnages parlent entre eux mais il y a un narrateur qui raconte et donne contexte aux événements du jeu, et plusieurs personnages font des monologues.

Dû à la taille et duration du jeu (entre 6 et 9 heures), la comparaison parmi les différentes versions du jeu montrera seulement le prologue du jeu mais cela est une

quantité de texte suffisante pour déterminer si la version espagnole a traduit l'originale française ou la version anglaise.

Version française	Version anglaise	Version espagnole	Commentaire
« Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre »	« Valiant Hearts: The Great War »	« Valiant Hearts: The Great War »	La traduction a changé le titre au lieu de faire une traduction directe. Le titre original était plus mélancolique tandis que le titre anglais est plus générique. La traduction conserve la grande guerre mais omise le mots mémoires. La version espagnole ne traduit pas le titre et emploie le titre anglais.
« Librement inspiré des événements du front Ouest entre 1914 et 1918 »	« Freely inspired by the events unfolding on the Wester front between 1914 and 1918 »	« Inspirado libremente en hechos acontecidos en el Frente Occidental entre 1914 y 1918 »	Les deux traductions sont fidèles à la version français
« 1 ^e août 1914 Suite à l'assassinat de François-Ferdinand, prince héritier de l'Empire austro-hongrois l'Empire germanique déclare la guerre à la Russie. Par le jeu des alliances, la France se prépare à entrer en conflit. Quelques heures après l'annonce de la mobilisation générale. Les Allemands vivant en France sont priés de quitter le pays. Karl, est l'un d'entre eux. »	« August 1st, 1914 After the assassination of the prince Franz Ferdinand of the Austro Hungarian Empire, The German declares war on Russia. Because of established alliances, France is preparing for conflict. A few hours after the announcement of the general mobilization, German civilians living in France are asked to leave the country. Karl, is one of them. »	« 1 de agosto de 1914 Tras el asesinato del archiduque Francisco Fernando del imperio austro-húngaro, el imperio alemán declara la guerra a Rusia. Por alianzas establecidas, Francia se prepara para el conflicto. Horas después del anuncio de la movilización general, se pide a los civiles alemanes residentes en Francis que salgan del país. Karl es uno de ellos. »	Le prénom de Ferdinand est traduit dans chaque version car c'est un personnage historique qui est connu avec des différents prénoms dans tout le monde. La version anglaise ne nomme pas l'Allemagne comme un empire. La phrase espagnole concernant les alliances parait traduite de la version anglaise au lieu de la française car elle omit le mot « jeu » de la version française et à sa place emploie « <i>establecidas</i> » (une traduction du mot anglais « <i>established</i> »).
« Saint-Mihiel-France 1 ^{er} août 1914 »	« August 1st, 1914 Saint Mihiel-France »	« 1 de agosto de 1914 Saint-Mihiel, Francia »	La version française mentionne le lieu et après la date. Les versions anglais et espagnole font le contraire, ceci n'est pas très important mais c'est curieux comme les deux traductions utilisent un ordre différent à l'original.

« Quelques jours plus tard »	« Several days later »	« Pasados unos días »	La traduction est correcte mais il faut dire que « quelques » normalement fait référence à des quantités pas trop grandes, tandis que « <i>several</i> » ne le fait pas. De la même manière l'option espagnole est plutôt ambiguë parmi le temps. Les traductions plus littérales seraient <i>algunos días</i> et <i>a few days later</i>
« Quelques jours après que Karl ait été reconduit à la frontière, la guerre vint réclamer un nouveau tribut et enleva son père à Marie. »	« A few days after Karl was deported, the war was hungry for more and took away Emile as well. »	« Días después de la deportación de Karl, la guerra tenía sed de más, y se llevó también a Emile. »	Le message principal du texte est conservé dans les traductions mais il y a plusieurs différences si on les compare avec la version française. Dans les traductions il y a une référence explicite à la déportation au lieu d'implicite. Le personnage Émile est nommé avant dans les traductions que dans la version française et sa relation familiale avec Marie n'est pas mentionnée. Les versions anglaise et espagnole sont presque identiques, elles omettent la même information de la version française et tous les deux utilisent un vocabulaire lié à la nourriture (« <i>hungry</i> », « <i>sed</i> ») pour personnifier la guerre.

<p>« Le cœur serré, Émile quitta la ferme pour se rendre à la caserne de Saint-Mihiel. Comme des millions d'autres, il n'avait aucune idée de ce qui l'attendait. »</p>	<p>« A heavy-hearted Emile was called up to fight and left the farm for Saint Mihiel. Like so many others, he had no idea what fate had in store for him. »</p>	<p>« Un compungido Emile fue llamado a la lucha y dejó la granja para ir a Saint Mihiel. Como tantos otros, no tenía idea de lo que le deparaba el destino. »</p>	<p>Encore une fois les versions anglaise et espagnole sont presque identiques. Cette fois elles sont proches à la version française mais il y a quelques différences comme changer millions par plusieurs d'autres (ce qui reste de l'impact) et la mention du destin. Les traductions ne mentionnent pas la caserne. Les deux traductions disent qu'Émile fut appelé pour se battre tandis que la version française ne dit pas explicitement qu'Émile fut appelé.</p>
<p>« Caserne de Saint-Mihiel 13 août 1914 »</p>	<p>« August 13th, 1914 Saint Mihiel barracks »</p>	<p>« 13 de agosto de 1914 Barracones de Saint-Mihiel »</p>	<p>Encore une fois l'ordre des lieux et dates sont différents entre la version française et les autres.</p>
<p>« Ma chère Marie, Nous voici vers la capitale. Il règne un enthousiasme communicatif et une fraternité que j'aurais aimé voir plus souvent en temps de paix. Je t'écrirai à nouveau dès que je connaîtrai mon affection afin que nous puissions correspondre. Embrasse mon petit-fils pour moi. »</p>	<p>« My dear Marie, We are on our way to Paris. The atmosphere here is strangely cheerful. I hope that the harvest goes well. Rely on our neighbors for help They've always been gracious and charitable people. I'll write again as soon as I get my assignment. Please kiss my little grandson for me. »</p>	<p>« Mi querida Marie: Nos dirigimos a París. Aquí el ambiente es extrañamente jovial. Espero que la cosecha vaya bien. Pide ayuda a nuestros vecinos. Siempre han sido personas amables y caritativas. Volveré a escribir tan pronto reciba mi misión. Por favor, besa a mi nietecito por mí. »</p>	<p>Les traductions ont inventé plusieurs informations nouvelles qui n'apparaissent pas dans la version française comme la récolte et les voisins. Les traductions ne mentionnent pas la fraternité. Les versions anglaise et espagnole sont plus proches entre elles que vers la version française.</p>
<p>« En cherchant à rejoindre son régiment sur le quai 21, Émile allait rencontrer celui qui deviendrait son frère d'armes, son compagnon de route, son ami... »</p>	<p>« At the train depot in Paris, trying to reach his regiment at platform 21, Emile would meet the man he would soon meet the man he would soon fight alongside, the man who would come to be his truest friend. »</p>	<p>« En la estación de trenes de París, intentando llegar a su regimiento en el andén 21, Emile conoce al hombre junto a quien pronto lucharía, el hombre que se convertiría en su mejor amigo. »</p>	<p>Dans les traductions on peut trouver une mention à la gare de train, ce qui est redondant parce que le joueur peut voir visuellement cela dans l'image du jeu. Les traductions transforment l'ami d'Émile en son meilleur ami.</p>

« Gare de L'Est 14 août 1914 »	« August 14th, 1914 Gare de l'Est train station-France »	« 14 de agosto de 1914 Estación de tren Gare de l'Est, Francia »	La date et lieu sont encore une fois dans un ordre différent au français. On peut aussi remarquer le choix de ne pas traduire « Gare de l'Est » et d'ajouter d'une façon pas trop nécessaire « train station » / « estación de tren » avec le terme français. De cette façon les traductions répètent deux fois la même information en deux langues différentes et cela peut sembler bizarre au joueur qui joue avec une des traductions (spécialement s'il a des connaissances du français).
« 21 août 1914 Le régiment d'Émile fut envoyé pour affronter la 71ème division, dirigée par le baron Von Dorf... À l'enthousiasme des premiers instants succéda l'anxiété des premiers combats. »	« August 21st, 1914 Emile's regiment was sent to fight against the 71st German division led by Baron Von Dorf. The general cheer of the first hours dissipated into fear of first combat. »	« 21 de agosto de 1914 El regimiento de Emile fue enviado a luchar contra la 71ª división alemana liderada por el barón Von Dorf. El júbilo general de las primeras horas se disipó con el temor del primer combate. »	Dans cette occasion les traductions sont très fidèles à la version française.
« Crusnes – France 21 août 1914 »	« August 2st, 1914 Crusnes – France »	« 21 de agosto de 1914 Crusnes, Francia »	Comme d'habitude l'ordre des lieux et dates est changé.
« Mademoiselle Marie Chaillon, Le soldat Émile Chaillon, du 150e régiment d'infanterie est tombé, le 21 août 1914, sous le feu de l'ennemi. Blessé, il a été fait prisonnier par l'armée allemande Nous espérons que vous recevrez bientôt de ses nouvelles »	« Miss Marie Chaillon, Private Emile Chaillon from the 150th infantry regiment was wounded by enemy fire on August 21st. He has been captured by the enemy, hopefully you shall receive news from him soon. »	« Señorita Marie Chaillon: El soldado Emile Chaillon, del 150º regimiento de infantería, fue herido por fuego enemigo el 21 de agosto. Ha sido capturado por el enemigo. Esperamos que pueda recibir noticias tuyas pronto. »	Les deux traductions sont fidèles à la version française. Mais il y a un petit changement quand l'armée allemande est simplement mentionnée comme l'ennemi dans les traductions.

Après avoir fait cette comparaison, on peut arriver à la conclusion que probablement la version espagnole a été traduite à partir de la version anglaise. Ces deux versions se ressemblent plus entre elles que ces deux-ci avec la version française : elles omettent et ajoutent la même information, chose qui serait difficile si les deux avaient été traduites directement de la version française. Pour cette raison on peut conclure qu'une des deux traductions a traduit l'autre au lieu de la version originale. Puisque le titre des deux traductions est en anglais (qui est la langue la plus employée de l'industrie) on peut conclure que la version espagnole a traduit l'anglaise. Dans ce cas spécifique, ce n'est pas trop grave puisque la traduction anglaise est une bonne traduction. Même si elle prend quelques libertés, il n'y a pas de changements de noms, des modifications visuelles ou musicales ou de la censure. Malgré tout, les éléments introduits par la version anglaise seront vus par la plupart de joueurs en dehors la France tandis qu'ils ne verront pas les éléments français omis ou changés par la localisation anglaise. Il faut dire que le jeu permet de jouer avec l'audio français mais les sous-titres utilisent la même traduction que le doublage, c'est-à-dire, ils traduisent la version anglaise et non la française.

7. Conclusions

Comme on a pu voir pendant ce travail, la localisation des jeux vidéo est devenu indispensable pour la grande majorité des jeux, spécialement les grandes productions. Actuellement il y a un nombre plus grand de traductions qu'il y a 20 ans et les traductions sont généralement meilleures que celles du passé. Il y a beaucoup moins de censure et des problèmes visuels que pendant les années 90. Mais il y a de nouveaux problèmes comme l'utilisation des traductions automatiques pour épargner de l'argent. Il y a une grande quantité de jeux qui arrivent dans notre pays sans un doublage et c'est presque impossible de pouvoir jouer à un jeu dans une langue pas globale. Ceci a l'effet de ne pas pouvoir développer une diversité culturelle et linguistique dans l'industrie. En relation avec cela on trouve la situation de l'anglais qui est devenu la langue par défaut dans l'industrie grâce en grande partie aux effets de la globalisation et l'internet. C'est une situation sur laquelle je ne vois pas un changement pendant les prochaines années mais malgré cela il faut exiger une localisation faite à partir de la version originale et non pas l'anglaise. Cela devrait être intolérable que de grandes productions avec un budget de millions d'euros puissent être développées et donc traduites à partir de l'anglais.

8. Bibliographie

ABC (2018). « Las esvásticas nazis vuelven a los videojuegos alemanes. » Source : https://www.abc.es/tecnologia/videojuegos/abci-esvasticas-nazis-vuelven-videojuegos-alemanes-201808111658_noticia.html

AEVI (2020). « ¿Qué es el Sistema PEGI? » Source : <http://www.aevi.org.es/documentacion/el-codigo-pegil/>

Ballan, D. (2023). « Exploring the Role of English in the Global Gaming Community: Language and Cultural Insights. » Source : <https://englishpluspodcast.com/exploring-the-role-of-english-in-the-global-gaming-community-language-and-cultural-insights/>

Crimental, E. (2023). « Invisibles en los créditos: los traductores de videojuegos reclaman aparecer en pantalla. » Source : https://www.eldiario.es/cultura/videojuegos/invisibles-creditos-traductores-videojuegos-reclaman-aparecer-pantalla_1_9936679.html

De Pablos, C. (2014). « La traducción audiovisual y sus retos: subtitulando culturas. » Source : <https://www.youtube.com/watch?v=fplLEfF9jzk>

Dumons, O. (2006). « Le jeu vidéo acquiert ses lettres de noblesse. » Source : https://www.lemonde.fr/technologies/article/2006/03/13/le-jeu-video-acquiert-ses-lettres-de-noblesse_750369_651865.html

Fernández Y. (2020). « NTSC y PAL: qué son y cuáles son las diferencias. » Source : <https://www.xataka.com/basics/ntsc-pal-que-cuales-diferencias>

García, M. & Ortega M. (2020). « 'Blasphemous' fue escrito en español. Ahora sus personajes finalmente lo hablan. » Source : <https://www.vice.com/es/article/88977a/blasphemous-fue-escrito-en-espanol-ahora-sus-personajes-lo-hablan>

Gaudiaut, T. (2021). « Le jeu vidéo, plus que jamais roi du divertissement. » Source : <https://fr.statista.com/infographie/22382/chiffre-affaires-mondial-industrie-du-divertissement-jeux-video-cinema-musique-enregistree/>

Good, O.S. (2017). « Here's how Wolfenstein 2 censored that Hitler scene for the German release. » Source : <https://www.polygon.com/2017/10/29/16566774/wolfenstein-2-censorship-in-germany-video>

Granell, X., Mangiron, C., & Vidal Castellet, N. (2015). « La traducción de videojuegos. » Editorial Bienza.

Lloret, J. (2020). « Persona 5 Royal: Así se hizo su traducción al español. » Source : <https://vandal.elespanol.com/reportaje/persona-5-royal-asi-se-hizo-su-traduccion-al-espanol>

Mangiron, C. (2016). « Traducir para divertir: La localización de videojuegos. » Source : <https://www.youtube.com/watch?v=Z-XUGluoJUY>

Méndez, R. (2015). « El arte de traducir videojuegos (entrevista a Ramón Méndez). » Source : <https://www.europapress.es/portaltic/videojuegos/noticia-arte-traducir-videojuegos-entrevista-ramon-mendez-20150525155736.html>

Pesquer, M. (2022). « ESport devient "jeu vidéo de compétition" : La France traduit les mots anglais du gaming. » Source : <https://www.rtb.be/article/esport-devient-jeu-video-de-competition-la-france-traduit-les-mots-anglais-du-gaming-11003500>

Pérez Fernández, L. M. (2010). « La localización de videojuegos (inglés-español): aspectos técnicos, metodológicos y profesionales. » Thèse doctorale. Source : <http://hdl.handle.net/10630/4040>

Rodríguez, V. (2021). « La traducción de Hades desata la polémica: trabajo amateur y sin remuneración. » Source : <https://areajugones.sport.es/videojuegos/la-traduccion-de-hades-desata-la-polemica-trabajo-amateur-y-sin-remuneracion/>

Rüegg, P. (2022). « Les 21 plus grandes entreprises du jeu vidéo. » Source : <https://www.digitec.ch/fr/page/les-21-plus-grandes-entreprises-du-jeu-video-22597>

Vida extra (2015). « Sangre verde y otras formas de esconder lo que no gusta. » Source : <https://www.vidaextra.com/industria/sangre-verde-y-otras-formas-de-esconder-lo-que-no-gusta>

Zucarelli, S. (2022). « España reconoció por ley que los videojuegos son patrimonio cultural. » Source : <https://www.infobae.com/latinpower/gaming/2022/03/24/espana-reconocio-por-ley-que-los-videojuegos-son-patrimonio-cultural/>