

Title	Localisations et traductions françaises de jeux vidéo japonais : vers une indépendance vis-à-vis de la localisation américaine
Sub Title	日本のデジタルゲームのフランス語ローカライゼーションと翻訳：北米向けローカライゼーションからの自立に向けて
Author	Rauber, Laurent
Publisher	慶應義塾大学日吉紀要刊行委員会
Publication year	2025
Jtitle	慶應義塾大学日吉紀要. フランス語フランス文学 (Revue de Hiyoshi. Langue et littérature françaises). No.80 (2025. 3) ,p.145- 174
JaLC DOI	
Abstract	本論文では、日本のゲームのフランス語ローカライゼーションを論じる。テキスト量が多い日本のロールプレイングゲーム (JRPG) の代表作である『ゼルダの伝説 神々のトライフォース』『ファイナルファンタジーVII』『グランディア』『スターオーシャン2R』『ファイナルファンタジーX』『ドラゴンズドグマ』『ファイナルファンタジーXV』のフランス語ローカライゼーションを例に挙げながら考察する。この30年間、フランス語話者はフランス語ローカライゼーションのおかげで多様な日本のRPGをプレイし、楽しんできたが、日本のゲームのフランス語版の多くはオリジナルの日本語版ではなく、英語ローカライゼーションを元に作成されている。日本語から英語、英語からフランス語という2段階の翻訳を介していることで、不自然な文章、また理解しにくい箇所が多く含まれていることがあり、そのことがフランス語ローカライゼーションの評判自体に悪影響を及ぼしている。しかし近年、『ドラゴンズドグマ』『ファイナルファンタジーXV』のフランス語版のように優れたフランス語ローカライゼーションが出現した。本論ではこうした事例を通して、英語版を元にしたフランス語ローカライゼーションの時代が終わり、自立したフランス語ローカライゼーションの時代が到来したことを示したい。
Notes	
Genre	Departmental Bulletin Paper
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AN10030184-20250331-0145

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

Localisations et traductions françaises de jeux vidéo japonais : vers une indépendance vis-à-vis de la localisation américaine

Laurent RAUBER

要約

本論文では、日本のゲームのフランス語ローカライゼーションを論じる。テキスト量が多い日本のロールプレイングゲーム（JRPG）の代表作である『ゼルダの伝説 神々のトライフォース』『ファイナルファンタジー VII』『グランディア』『スターオーシャン 2R』『ファイナルファンタジー X』『ドラゴンズドグマ』『ファイナルファンタジー XV』のフランス語ローカライゼーションを例に挙げながら考察する。この 30 年間、フランス語話者はフランス語ローカライゼーションのおかげで多様な日本の RPG をプレイし、楽しんできたが、日本のゲームのフランス語版の多くはオリジナルの日本語版ではなく、英語ローカライゼーションを元に作成されている。日本語から英語、英語からフランス語という 2 段階の翻訳を介していることで、不自然な文章、また理解しにくい箇所が多く含まれていることがあり、そのことがフランス語ローカライゼーションの評判自体に悪影響を及ぼしている。しかし近年、『ドラゴンズドグマ』『ファイナルファンタジー XV』のフランス語版のように優れたフランス語ローカライゼーションが出現した。本論ではこうした事例を通して、英語版を元にしたフランス語ローカライゼーションの時代が終わり、自立したフランス語ローカライゼーションの時代が到来したことを示したい。

Nés dans les laboratoires scientifiques et les universités, les jeux vidéo sont aujourd'hui devenus un loisir de masse. Les jeux vidéo, qui coûtent de plus en plus cher à concevoir, peuvent compter sur un large public de consommateurs. Pour élargir leur public et donc augmenter leur profit, les éditeurs doivent distribuer leurs jeux dans le plus grand nombre de pays, ou de zones géographiques, possibles¹⁾. Cela signifie rendre les jeux accessibles à des populations parlant des langues différentes et ayant des cultures, lois et technologies diverses.

Dans certains pays, plusieurs langues sont employées selon les populations et inversement, les langues supranationales possèdent des variantes selon les régions (l'anglais américain est différent de l'anglais britannique, etc.) Les populations du globe ne partagent pas non plus les mêmes valeurs et acceptent plus ou moins certaines choses, notamment concernant ce qui est exprimé ou décrit dans les œuvres artistiques ou commerciales, qu'elles soient littéraires, cinématographiques ou vidéoludiques. Ainsi, cultures et législations sont également très variées. Les technologies employées dans ces différentes zones géographiques peuvent elles aussi être bien différentes.

Ainsi, pour faire profiter un maximum de monde de son produit ludique, et ainsi engendrer un profit maximum, l'éditeur d'un jeu vidéo doit adapter ce produit à de nombreux marchés. Ce processus qui conduit à adapter un jeu vidéo à d'autres marchés que celui dans lequel il a été développé s'appelle la localisation. Cette localisation comporte de nombreux aspects différents. Du point de vue de la quantité de travail à effectuer, la traduction figure sans doute en tête de liste si le jeu possède beaucoup de textes, mais des remaniements graphiques et des changements divers sont souvent apportés au jeu pour s'adapter aux cultures, aux législations et à la technologie des publics visés.

1) Selon Heather Chandler, en 2006, le profit de certains jeux provient à moitié des ventes extérieures (« Taking Video Games Global », en ligne, https://byte-level.com/global/game_globalization.html, consulté le 23.12.2024).

Comme il est question dans cet article du problème de la traduction des jeux japonais en français, détaillons un peu plus cet aspect de la localisation et laissons de côté les autres. La traduction d'un jeu vidéo s'avère être bien différente de celle d'une œuvre littéraire.

D'une part, le jeu vidéo étant un média audiovisuel, la traduction d'un jeu vidéo doit s'afficher dans un espace limité à la fois par le programme (code), visuellement (l'écran et les assets visuels) et auditivement (les dialogues doublés). Cela s'apparente à combiner les contraintes de la traduction de mangas, où celle-ci doit être inscrite dans les bulles originales ou très légèrement modifiées, et celle d'animés ou de films, où les tirades traduites doivent correspondre au mouvement des lèvres des personnages et à une certaine longueur de temps.

D'autre part, les jeux vidéo, comme nous l'avons dit plus haut, sont adaptés pour correspondre aux normes culturelles et législatives de différentes régions géographiques. Ainsi, transformer le contenu du jeu à cette fin d'adaptation à un marché cible fait aussi partie du travail des traducteurs : le texte doit être changé à chaque fois qu'un contenu est trop obscur, offensant ou simplement inintéressant pour le public cible de la localisation. Ainsi, la localisation a pour idéal de donner l'illusion au joueur qu'il a été créé dans sa propre langue²⁾. Cette action transformative de la part des traducteurs, qui impacte directement le contenu du jeu et prend le contrepied de la traduction « fidèle » d'une œuvre de littérature (des adaptations y sont parfois apportées mais en moins grand nombre), est caractérisée par les termes de transcréation³⁾, de cultururation (culturalization⁴⁾), de domestication ou d'étrangéisation

2) Carmen Mangiron, « Localizing Final Fantasy – Bringing Fantasy to Reality », in *LISA Newsletter Global Insider*, XIII, 2004.

3) Carmen Mangiron, Minako O'Hagan, « Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation », in *Journal of Specialised Translation*, 2006.

4) Kate Edwards, « Culturalization: The Geopolitical and Cultural Dimension of

(foreignisation⁵⁾) par les spécialistes. « Transcréation » met en avant le travail créatif de l'équipe de traducteurs qui réécrit une partie des textes, « cultureuration » et « domestication » pointent toutes deux les transformations qui rapprochent un produit de la culture cible d'une localisation. Ajoutons que la « domestication » trouve sa forme extrême dans la « censure », qui entraîne la suppression ou la transformation de certains contenus, indépendamment de la volonté des créateurs, des localisateurs et des joueurs. Il est important de noter qu'une localisation mettant trop l'accent sur la domestication peut être jugée décevante par les joueurs, car aliénant trop l'œuvre originale et gênant l'immersion, et qu'une localisation axée sur une anti-domestication, c'est-à-dire une « étrangéisation », proposant un certain exotisme aux joueurs, peut au contraire être la clé du succès commercial d'un jeu vidéo.

Enfin, si à l'origine le travail de localisation intervenait à la suite de la sortie domestique d'un jeu vidéo, la tendance aujourd'hui est de réfléchir à la localisation au cours du développement du jeu, d'une part pour permettre au jeu de sortir simultanément dans tous les territoires concernés, et d'autre part, pour produire un jeu « international », c'est-à-dire sans un caractère culturel particulier trop prononcé, susceptible de contenir trop de difficultés de localisation vers certains territoires.

Voilà pour les informations essentielles concernant les aspects spécifiques de la traduction de jeux vidéo. On aura remarqué que la traduction de jeu vidéo, partie spécifique d'une plus large entreprise de localisation d'un produit, tire sa spécificité de cette tension qui existe entre une grande liberté de traduction et de transformation textuelle, et de fortes contraintes « techniques » liées au média audiovisuel interactif. Entrons maintenant dans le su-

Game Content », in *TRANS. Revista de Traductologia*, numéro 15, 2011.

5) Carmen Mangiron, « Games without borders: the cultural dimension of game localization », in *Hermeneus*, numéro 18, 2015.

jet propre à cet article, le cas des traductions françaises de jeux vidéo japonais.

1. *La Légende de Zelda - A link to the past* (Nintendo, 1991)

La légende de Zelda - A link to the past (Zelda 3) sur Super Nintendo est sans doute l'un des tout premiers RPG japonais localisés en français. Ce jeu, localisé d'abord en anglais par Nintendo of America puis dans d'autres langues européennes, souligne l'avance de Nintendo en termes de vision marketing par rapport à ces concurrents, par l'investissement mis en œuvre dans les localisations de son jeu. Cet effort a sans aucun doute contribué à asseoir définitivement la notoriété de Nintendo en territoire francophone et ailleurs. Cependant, la localisation de *Zelda 3* est déjà marquée par le problème fondamental qui étendra son ombre sur la plupart des localisations françaises à suivre.

En effet, cette version française utilise l'anglais et non le japonais comme langue source. Ainsi, toutes les modifications opérées lors de la localisation en anglais sous la direction de Nintendo of America se retrouvent dans la version française. En guise d'exemple, je vais citer les premières lignes du livret qui accompagne le jeu et qui sert d'introduction à l'univers et à l'aventure. Voici la version originale japonaise, puis une traduction fidèle de ce passage :

ゼルダの伝説の舞台、ハイラルの歴史を語るには、まずトライフォースの神話にふれなければなりません。ハイラルに残る三神崇拝の古い神話です。かつて神に最も近い民族とされたハイリア人（ハイラルの語源でもあります）が、ハイラルの子孫に残した書物の中に三人の神々「力の神」「知恵の神」「勇気の神」による天地創造の様子が書かれています。

Traduction fidèle en français :

Pour raconter l'histoire d'Hyrule, où se déroule la légende de Zelda, il faut d'abord parler du mythe de la Triforce. Il s'agit du vieux mythe à l'origine du culte des 3 divinités, qui subsiste encore à Hyrule. Ce nom provient des Hyliens, le peuple qui fut, dit-on, le plus proche des dieux, et qui ont également légué à leurs descendants des textes où est racontée la création du monde par la triade composée du Dieu de la puissance, du Dieu de la sagesse et du Dieu du courage.

Voici maintenant comment le livret commence dans la version française officielle, qui est une traduction fidèle du livret américain :

Il est instructif, pour planter le décor de l'aventure du légendaire héros d'Hyrule, d'étudier le mythe de la Triforce, ancienne épopée de la création du monde à laquelle les habitants du pays d'Hyrule croient toujours. Les origines de chaque culture reposent sur des théories et des mythes qu'il peut être bénéfique et intéressant d'analyser en détail car la structure sociale actuelle en est souvent le reflet. D'après la légende, le peuple hylien constituait le peuple élu des dieux légendaires d'Hyrule. Les rouleaux de parchemin laissés par cette ancienne ethnie sont la source principale des légendes.

En lisant ces deux fragments l'un après l'autre, on se rend compte à quel point le ton change entre la version originale et les versions américaines et françaises. D'un côté, nous avons une présentation assez sommaire d'un mythe fictif, qui s'inspire d'éléments religieux divers, et d'un autre côté, nous avons un texte qui présente cette mythologie sous la forme d'un discours scientifique. Le discours pseudo-ethnographique a pour effets, d'une

part, de mettre à distance cette mythologie, mais sert également à nous la faire considérer plus sérieusement car sous le regard scientifique. Ce changement de ton s'inscrit dans la politique de localisation de Nintendo of America, qui s'efforçait de censurer avec une attention particulière tout motif religieux présent dans les jeux vidéo Nintendo destinés au marché extérieur. Cette « censure » s'est étendue au titre du jeu lui-même, puisqu'en version originale, ce jeu s'appelle 『ゼルダの伝説 神々のトライフォース』, soit « La légende de Zelda – La triforme des dieux ».

Tout l'art d'une bonne localisation étant de faire comme si le jeu avait été créé chez le public cible lui-même, la localisation de *Zelda 3* est une grande réussite, au moins du point de vue du joueur américain. Cependant, la localisation française étant une traduction de la localisation américaine, le joueur français, lui, recevait entre ses mains un produit adapté pour la morale et les lois américaines, et non françaises. Heureux d'enfin disposer de jeux volumineux traduits dans la langue de Molière, le joueur français s'incline de bonne grâce. Mais comme nous le verrons, bien que l'attention à la localisation se soit grandement généralisée, et que des développeurs comme Square Enix proposent des localisations françaises de grande qualité, les localisations françaises sont restées longtemps sous l'influence de la localisation américaine, et le sont encore souvent.

2. *Final Fantasy VII* (Squaresoft, 1997)

Final Fantasy VII (FFVII) est le premier des Final Fantasy à avoir été traduit en français. Si ce JRPG (jeu de rôle japonais) est culte, la traduction française est elle aussi devenue une légende à cause de sa qualité exécrable... Si la localisation du jeu est saluée unanimement par la presse française de l'époque (la série existait depuis 10 ans au Japon et n'avait été que partiellement localisée en anglais), la qualité de la traduction est dès le départ pointée du doigt. Le joueur, qui a déjà fort à faire avec un scénario à la profondeur

alors sans pareil, se voit mettre sur son chemin des erreurs de traductions, des changements textuels pas toujours très logiques ni justifiables, un vocabulaire opaque. Jamais corrigée, cette traduction reste aujourd'hui la version officielle du jeu disponible sur le PS Store ou Steam.

La localisation française officielle de *FFVII*, même si elle a le grand mérite d'exister en 1997, ne rend donc pas justice à la qualité de l'œuvre originale. L'histoire et les événements de cette œuvre sont comme brouillés par des traductions inexactes. Un certain mécontentement a poussé des fans à retraduire le jeu en français, projet qui s'est étalé sur 7 ans, avant d'être distribué sous forme de patch en 2015. Le projet est toujours en cours puisque de nouvelles corrections sont encore apportées aujourd'hui. Cette nouvelle traduction non-officielle faite par des fans, même si elle n'est pas dénuée de quelques problèmes et reprend parfois les versions anglaises sans revenir à l'original japonais, corrige la plupart des erreurs de la version française officielle, rendant le jeu bien plus agréable et compréhensible.

Voici quelques exemples de problèmes qui abondent dans la version française officielle de *FFVII*.

Le protagoniste Cloud, après être tombé dans l'église du Secteur 5, retrouve Aeris, un autre des personnages principaux qu'il avait déjà croisé une fois dans la rue, alors qu'elle vendait des fleurs. Cloud reprend conscience, se réveille et il dit en japonais 「おちてきた？」 Demandant comme pour lui-même ce qu'il fait ici. La traduction anglaise traduit correctement cette phrase par « I came crashing down? » Mais dans la traduction française officielle, cette phrase est rendue par « Tout s'est effondré... ». Il est vrai qu'autour de Cloud se trouvent des débris du toit qu'il a traversé pendant sa chute, mais le sujet de la phrase, ici omis en japonais, est bien lui-même. Un peu plus tard, pendant que Cloud se remet de sa chute, Aeris part un peu plus loin s'occuper de ses fleurs, sur lesquelles est tombé Cloud en traversant le toit de

l'église. Enfin, lorsque Cloud va engager la conversation avec elle, celle-ci lui dit en japonais 「また会えたね」. Mais dans la traduction française officielle, ce texte est rendu par : « Alors, à bientôt. » En anglais, la traduction est correcte : « So, we meet again. »

On constate qu'en ces deux cas, la traduction française ne suit pas du tout la traduction anglaise, et qu'en plus, les passages sont à chaque fois mal traduits. On pourrait alors penser que les erreurs proviennent uniquement de la traduction française, mais les trois exemples suivants montrent que des erreurs et transformations existent aussi dans la version anglaise, et que le plus souvent, elles sont répercutées dans le texte français.

Alors que Cloud et Aeris se trouvent dans l'église, une organisation armée, les Turks, fait soudainement irruption et essaye de s'emparer d'Aeris. Aeris et Cloud tentent alors de s'enfuir. Après avoir gravi des escaliers, ils parviennent à une coursive intérieure dont une partie du sol s'est effondrée, laissant un trou béant. Cloud saute l'espace sans problème mais Aeris hésite. Cloud s'adresse alors à Aeris en lui disant 「だいじょうぶだ。俺が受け止めてやる」. Ce qui se traduirait par : « Ça va aller ! Je vais t'attraper. » Il cherche à la rassurer pour qu'elle saute. En français, ce texte est remplacé par « Très bien. Je vais les tenir à distance. » Cette différence tire son origine de la version anglaise, dans laquelle il est écrit également : « All right ! I'll hold them off. » Ainsi, en français et en anglais, Cloud ne parle plus de réceptionner Aeris mais de s'occuper des assaillants.

L'instant suivant, Reno, le chef des Turks, voyant Aeris et Cloud proches de s'échapper, déclare à ses acolytes 「撃て！撃て！」 (« Tirez ! Tirez ! ») avant de se raviser 「あ、撃つな！」 (« Ne tirez pas ! »). Demandant d'abord à ses hommes d'abattre les deux fugitifs, il revient sur son ordre en se rendant compte qu'il devait capturer Aeris et non la tuer. Or, en français, ce texte est rendu par « A l'attaque ! A l'attaque ! A l'attaque ! », une erreur qui provient une nouvelle fois de la version anglaise, où il est écrit : « Attack!

Attack! Attack! »

Plus tard, les Turks ont cette fois-ci reçu pour mission de faire exploser le pilier qui soutient une portion de la ville haute de Midgar pour la faire s'écraser sur le quartier populaire qui se trouve en dessous, et éliminer du même coup le groupe activiste Avalanche, auquel appartient le protagoniste, en leur faisant porter la responsabilité de cette catastrophe. Cloud, Tifa et Barret (le protagoniste et deux des personnages principaux) arrivent au sommet du pilier sur lequel est posée la bombe, et essaient de la désamorcer. Tifa la manipule mais n'arrive pas à la désamorcer. Elle demande à Cloud d'essayer, et celui-ci lui répond que ce n'est pas une bombe à retardement ordinaire. Juste à ce moment-là, un nouveau membre des Turks, Tseng, fait son apparition sur un hélicoptère. Il dit au groupe 「そのとおり。それを操作するのは難しい。」 Ce qui est traduit en français par : « C'est vrai. Tu vas avoir du mal à la désamorcer ». Il ajoute ensuite (c'est le passage qui nous intéresse) 「どこかのバカ者が勝手にふれると困るからな。」 En français, on lit : « Elle explosera à la tête du premier imbécile qui la touchera. » En anglais : « It'll blow the second some stupid jerk touches it. » La version française provient donc d'une traduction littérale de l'anglais. Mais ce que dit le personnage en japonais est bien différent. En version japonaise, Tseng, dit à peu près la chose suivante : « On serait embêté si n'importe quel imbécile pouvait manipuler la bombe comme il veut ». Et effectivement, Tifa a essayé de désamorcer la bombe en appuyant sur tous les boutons et rien ne s'est produit. Cette bombe est faite pour exploser à un moment déterminé, et personne ne peut la reprogrammer, excepté ceux qui en ont l'autorisation et qui savent le faire.

On le voit, cette traduction à ceci d'original que les deux traductrices françaises citées dans les crédits du jeu se sont référées tantôt à la version anglaise du jeu, tantôt à la version japonaise (puisque de nombreuses tirades

sont différentes en anglais et en français). La traduction de *FFVII* est donc hybride, en ce qu'elle est construite à partir de deux sources, la version originale japonaise et la localisation anglaise. Cela s'explique sans doute par le fait que cette traduction a été confiée à une équipe indépendante de l'éditeur Squaresoft (aujourd'hui devenu Square Enix), et n'est donc pas une localisation interne, avec des directives cohérentes. La version espagnole a elle aussi été vivement critiquée⁶⁾, témoignant des déboires liés à ces premières tentatives de proposer des jeux japonais dans de nouveaux territoires linguistiques. Les opus suivants seront donc confiés à des équipes de localisation *in house*, pouvant collaborer plus facilement avec les équipes de développement, pour un résultat de plus en plus satisfaisant. Pourtant, comme nous le verrons avec *Final Fantasy XV*, l'hybridité reste un caractère fondamental des localisations françaises.

3. *Grandia* (Game Arts/Enix, 2000, puis Game Arts/Square Enix, 2019)

Grandia figure parmi les rares jeux à posséder deux traductions françaises officielles, l'une depuis le japonais, l'autre depuis l'anglais.

Sorti initialement sur Sega Saturn en 1997 au Japon, dans l'ombre du succès de *FFVII* et de la PlayStation de Sony, il lui a fallu 2 ans pour être porté sur PlayStation et localisé en anglais (1999). Ce jeu est sorti une première fois en France en 2000, distribué par Ubisoft sur Playstation, et possédait une traduction française faite à partir du japonais et d'une bonne qualité. Or, *Grandia* est ressorti en version HD en 2019, et à cette occasion, l'ancienne traduction française a été remplacée par une nouvelle localisation qui est cette fois une traduction fidèle de la localisation anglaise de 1999... Elle hérite donc des censures et transformations ciblant le public américain, ren-

6) Minako O'Hagan, Carmen Mangiron, « Games Localization: When "Arigato" gets lost in translation », in *Proceedings of New Zealand Game Developers Conference Fuse*, 2004.

dant cette version bien inférieure à la précédente pour un public francophone.

Voici un cas de censure absent de la version française de 2000 et apparu dans la version française de 2019. Justin, le protagoniste de ce jeu et un aventurier en herbe, cherche à se rendre en bateau sur un autre continent. Pour se faire, il doit obtenir un passe lui permettant de monter sur le ferry qui fait la traversée. Il va chercher des renseignements au port, et rencontre un marin qui lui apprend qu'il peut tout aussi bien utiliser le passe de quelqu'un d'autre. Il lui donne également le nom d'une personne qui pourrait lui céder son passe :

Version originale japonaise :

「そういや こないだ 北パームの酒場に古っくせえパスを見せながら
冒険の話をしているジイさんがいたっけな」「たしか ジンとかいう名
前だったぜ」

Ancienne traduction française (2000) :

« Il y a un vieillard dans un bar de Parm Nord qui raconte ses aventures
et montre à tous son passe tout usé. Il s'appelle Java, je crois. »

Version anglaise (1999) :

« I remember an old man in the café in North Parm telling adventure
stories showing everyone a smelly old pass. I think his name was Java. »

Dans l'ancienne traduction française, si le nom du vieil aventurier est changé en Java comme dans la version anglaise (à la place de Gin), le bar reste un bar et ne devient pas un café. Mais voici la nouvelle traduction française (2019) :

« J'ai vu un vieil homme au café de Parme Nord raconter des aventures en montrant un vieux billet puant. Je crois qu'il s'appelait Java. »

Ce changement a pour conséquence de rendre un passage suivant assez étrange, puisque Justin va se rendre dans cet endroit à la recherche de Java pour obtenir son passe. Or, dans les versions originales japonaises et françaises de 2000, Justin, adolescent, et son amie Sue, encore une enfant, sont donc amenés à entrer dans un bar, ce qui entraîne un passage assez osé, mais qui s'inscrit dans l'esprit de l'histoire racontée par *Grandia*, c'est-à-dire celle d'un fils d'un explorateur et d'une pirate qui a soif de découvertes et d'aventures hors du commun. Ce bar dans lequel doit entrer l'adolescent pour obtenir son passe s'apparente à la terre inconnue pour l'aventurier, qui en y pénétrant, brise une sorte d'interdit. Voici donc ce que Justin et Sue se disent juste avant d'entrer.

En japonais :

ジャスティン「ここだ ここだ オレ 酒場に入るの はじめてなんだ ちょっとドキドキするなあ」
スー「だいじょうぶ だいじょうぶ！ だれも おこらないわよ 平気だから 入っちゃいませよ！」

Et dans l'ancienne version française (2000) :

Justin - Le voilà ! Je ne suis jamais entré dans un bar. C'est plutôt impressionnant.

Sue - Tout va bien. Ne t'en fais pas ! Personne ne dira rien. Entrons !

Cependant, la traduction anglaise (1999) et la retraduction française (2019), à cause de la censure dans la version américaine, rendent ce passage

absurde :

Justin - Here it is! I've never been to a café before. Sorta exciting.

Sue - It's OK. Don't worry! No one is going to get mad. Let's go in!

Justin - Et voilà ! Je ne suis jamais entré dans un café. C'est assez excitant.

Sue - Tout va bien. Pas de panique ! Personne ne va se mettre en colère.

Entrons !

On voit combien la scène est dénaturée par la censure, qui n'avait pourtant pas eu lieu en français en 2000. Dans le bar en question, qui devient un café dans la version anglaise et la version française de 2019, toutes les commandes d'alcool sont également remplacées par des commandes de café (un double whisky devient un double cappuccino, etc.). Les adolescents y apprennent que Gin/Java vit actuellement ailleurs : ils repartent de l'endroit avec des *otsumamis* – des amuse-gueules pour accompagner l'alcool – dans la version japonaise, mais avec des grains de café dans la version anglaise et la nouvelle version française...

Voici un autre exemple, qui concerne cette fois une différence de traduction, et non de censure. Dans une scène, Justin, le protagoniste, est assis à table avec sa mère Lilly (ex-pirate) et son amie Sue. Alors qu'ils sont tous les trois en train de dîner, la mère de Justin lui demande où ils sont allés jouer puisque les deux enfants sont rentrés à la maison « encore plus sales que d'habitude ». Le dialogue suivant a ainsi lieu en japonais.

リリー「ところで ジャスティン 今日はいつもよりドロコだけど
いったいどこで 遊んでたんだい？」

ジャスティン「遊んでたんじゃないさ！ 館長さんの招待でサルト遣

跡に行ってガクジュツケンキュウしてたんだぜ！」

リリー「ぶっ あははははっ！ おまえが学術研究だってえ！? あっはっはっはっ！ あ～ おかしい！」

ジャスティン「そ そんなにおかしいかなあ う～ん ガクジュツケンキュウってどういう意味だったんだろう？」

Justin répond donc à sa mère qu'ils ne sont pas allés jouer, mais qu'ils sont allés, avec l'autorisation du conservateur du musée, explorer les ruines de Sult pour faire des « gakujutsukenkyû ». Comme cette expression est écrite en katakana dans son texte, et non en kanjis, le joueur/lecteur comprend que Justin ne sait pas ce que cela veut dire. Justin a entendu cette expression quelque part, mais il ne sait pas ce qu'elle signifie réellement, d'où l'absence de kanjis dans son texte. Au contraire, dans la tirade de sa mère, le mot est bien inscrit en kanjis (学術研究 « recherches scientifiques ») puisqu'elle comprend le sens de ces mots. Il s'agit donc d'un petit gag qui utilise cette propriété du japonais qui est d'avoir plusieurs écritures : deux syllabaires phonétiques et des idéogrammes (sans parler de l'alphabet occidental aussi couramment utilisé). Finalement, la réaction de Justin valide le sentiment de sa mère, qui pensait bien qu'il ne savait pas ce qu'il disait : il avoue qu'il ne comprend pas ce que signifie « gakujutsukenkyû ».

Comment ce passage a-t-il été rendu dans la nouvelle traduction française ? En se basant sur la version anglaise, les traducteurs ont fait prononcer bizarrement les mots « recherches scientifiques » par Justin, mais pas par sa mère, indiquant par un effet visuel que lui ne comprend pas ce qu'il dit, mais qu'elle, oui. C'est-à-dire qu'ils ont traduit la différence de graphie en différence phonétique, car l'anglais et le français n'ont qu'un alphabet et une seule graphie pour chaque mot. Voici les versions anglaises et françaises (nouvelle traduction).

Version anglaise (1999/2019) :

Lilly - Anyway, Justin. Today you're dirtier than usual. Where exactly were you playing?

Justin - Not playing! With an introduction from the curator, we went to the Sult Mines and were doing si-untific resurch!

Lilly - Whoo. Ah, ha, ha, ha, ha! You, doing scientific research!? Ah, ha, ha, ha! Now that's funny!

Justin - What's so funny? Hmm, I wonder what si-untific resurch means anyway?

Nouvelle traduction française (2019) :

Lilly - Au fait, Justin. Tu es encore plus sale que d'habitude. Où as-tu été jouer ?

Justin - Je jouais pas ! Grâce au conservateur du musée, on a pu aller aux Ruines de Sult pour y faire des recherches chiantifiques !

Lilly - Oooh. Ha ha ha ha ha ! Toi ? Des recherches scientifiques ? Ha ha ha ha ! Ça c'est amusant !

Justin - Qu'y a-t-il d'amusant ? Hmm, de toute façon c'est quoi des recherches chiantifiques ?

Bien que cela soit une façon de localiser le gag, c'est-à-dire de mettre un gag au même endroit dans le dialogue tout en l'adaptant, il me semble que le gag n'est pas naturel en français. D'abord, quand Justin dit « recherche chiantifique », cela sous-entend plus ou moins que lui, il trouve ça « chiant », c'est-à-dire « ennuyeux », « inintéressant », « rébarbatif ». Or, il s'en vante plutôt, lui qui se voit comme un futur explorateur de grand renom. Ensuite, Justin n'est pas totalement inculte, et même s'il n'est qu'un adolescent, il connaît sans aucun doute le mot « scientifique ». Même s'il ne sait pas ce que signifie exactement faire des recherches scientifiques, il devrait pouvoir

prononcer correctement cette expression. La transformation phonétique qui se calque sur la version anglaise me semble questionnable.

Et en effet, dans l'ancienne traduction en français, lorsque le jeu a été distribué par Ubisoft sur la première Playstation, les traducteurs avaient laissé « recherches scientifiques » correctement écrit dans le texte de Justin. Donc oui, Justin sait prononcer « recherches scientifiques », bien qu'il ne sache pas ce que ça veut dire. Ce que sa mère devine, avant d'éclater de rire. Et donc le gag fait son effet un peu plus tard, dans l'ancienne traduction française. Il faut attendre que sa mère éclate de rire et que Justin, démasqué, se pose la question à propos du sens de « recherches scientifiques ». Ainsi, il me semble que le gag tel qu'il est rendu dans la nouvelle traduction perd tout son comique, car il n'est pas naturel, alors que dans l'ancienne traduction, cette conversation fait sourire car elle est plus adaptée à la langue française, où il est facile de bien prononcer des mots sans toutefois en comprendre le sens.

Ancienne traduction française (2000) :

Lilly - A part ça, Justin, te voilà plus sale que d'habitude. Où avez-vous joué exactement ?

Justin - On ne jouait pas ! Avec une lettre du conservateur, on a fait des recherches scientifiques aux Ruines de Sult !

Lilly - Ho ho. Ha, ha, ha, ha, ha ! Toi, des recherches scientifiques ! ?
Ha, ha, ha, ha ! Ça, c'est drôle !

Justin - Qu'est-ce qu'il y a de drôle ? Hum, en fait, je me demande ce que veut dire recherches scientifiques ?

Cette traduction naturelle ne peut être obtenue que si les traducteurs partent de la version originale japonaise, car le texte anglais est déjà transformé par une autre équipe ayant une autre vision. Malheureusement, la nou-

velle traduction française est une traduction littérale de la version anglaise, lourde de changements étranges d'un point de vue francophone (sans parler des erreurs de traduction).

4. *Star Ocean 2 R* (tri-Ace/Gemdrops/Square Enix, 2023)

Voici un autre exemple assez anecdotique, mais qui a le mérite d'être très parlant, tiré du remake récent de *Star Ocean 2, Star Ocean The Second story R*.

L'histoire de ce jeu commence alors que Claude, le protagoniste, s'approchant trop près d'un artefact technologique, se retrouve téléporté sur une autre planète beaucoup moins avancée technologiquement. Sur cette planète, les habitants font face depuis quelque temps à des troubles liés à l'apparition soudaine de monstres, et une prophétie annoncerait la venue d'un sauveur, à l'attirail atypique et armé d'une épée de lumière, qui y mettrait fin. Claude, qui pour sauver une habitante de cette planète, utilise son pistolet laser, est vite la cible de l'attention de la population...

Alors que Claude se fait accueillir par la mère (Westa) de celle qu'il a sauvée (Rena), celle-là s'adresse à lui en lui disant « Monsieur le héros » (勇者様 , yûsha-sama), ce qui surprend Claude, ignorant qu'il est à ce moment-là de la prophétie sur laquelle reposent les espoirs des habitants. Confuse, elle laisse Claude où il est et, dans une autre pièce de la maison, confesse à sa fille – toujours dans la version originale japonaise – qu'elle s'est adressée à lui en disant « héros » (勇者 , yûsha). Or dans la version anglaise, Westa ne mentionne pas explicitement le mot « héros » mais avoue à sa fille qu'elle a utilisé « the H-word » (le mot commençant par un « h », pour « héros »). On se demande pourquoi les traducteurs anglais ont changé cette phrase, puisque Claude, dans cette scène en haut des escaliers, n'est pas censé entendre ce qu'elle dit. Elle n'a donc aucune raison de s'autocensurer... De plus, cette manière de dire est réservée plutôt à des mots tabous, qu'il ne faut pas dire en public car politiquement incorrects ou choquants (comme le « N-word » par

exemple). Ce qui ne s'applique vraisemblablement pas non plus ici, puisque le « héros » est quelqu'un d'attendu par tous, ce n'est donc pas un mot tabou... En revanche, il est beaucoup plus logique ici qu'elle dise à sa fille (les deux sont en bas des escaliers) « je l'ai appelé 'héros' » ou quelque chose de semblable, fidèlement à la version japonaise. Cependant, comme la traduction française a été réalisée à partir de l'anglais, on obtient aussi en version française : « Le mot en H. », ce qui fait encore moins sens puisqu'en français on n'a peu l'habitude d'utiliser cette façon de parler pour s'autocensurer.

5. *Final Fantasy X* (Squaresoft, 2001)

La localisation française de *Final Fantasy X* (FFX) se trouve être, comme celle de *FFVII*, hybride, mais pour une autre raison : les textes et les dialogues non-doublés ont été traduits en français à partir de la version originale japonaise, mais dans le cas où les dialogues entre les personnages ont été doublés (en japonais et en anglais), la traduction française prend pour source la version anglaise de ces dialogues. Ainsi, les sous-titres français ne s'éloignent pas trop de ce que les personnages disent à voix haute en anglais.

En version originale japonaise, dans la scène qui conclut l'aventure des personnages, l'héroïne Yuna dit au protagoniste Tidus, alors qu'ils sont sur le point de se séparer pour de bon, 「ありがとう」 (« merci »). Comme il s'agit d'une scène avec cinématique et doublage, avec un gros plan sur son visage, les localisateurs de la version anglaise ont changé ce qu'elle dit d'une part pour que les paroles en anglais correspondent mieux au mouvement des lèvres du personnage, mais aussi pour donner plus d'impact à la scène, tout en essayant de véhiculer *mutatis mutandis* un message comparable d'un point de vue américain, culture dans laquelle « merci » aurait paru selon l'équipe de localisation, trop « froid »⁷⁾. Ainsi, ils ont transformé son texte en

7) Carmen Mangiron, « Localizing Final Fantasy – Bringing Fantasy to Reality », op. cit.

« I love you ». Par conséquent, le sous-titre de la version française est devenu lui aussi « Je t'aime. » à la place de « Merci. » Du point de vue de la localisation et du joueur, il aurait été malvenu d'entendre Yuna dire « I love you » alors que le sous-titre indiquait « Merci. »

6. Réflexion intermédiaire : la traduction française des jeux japonais à partir de la localisation anglaise

Jusqu'ici, nous avons vu des exemples de localisations françaises qui, traduisant directement de l'anglais plutôt que du japonais, proposent aux joueurs francophones une expérience de jeu et de lecture bien en dessous du niveau de la version originale japonaise. Non seulement les erreurs de traduction, mais aussi les transformations intentionnelles qui entrent dans le cadre de la localisation en anglais principalement à destination du public américain sont reprises telles quelles en version française.

Le cas de *FFVII*, version française hybride issue des sources anglaises et japonaises, se retrouve finalement dans le même cas, car des erreurs supplémentaires sont commises dans les traductions depuis le japonais, erreurs qui ne se trouvent pas dans la version anglaise. Avec *FFX*, autre traduction hybride, seule une partie de la traduction française est assujettie à la localisation anglaise, mais la dépendance reste importante.

Ci-dessous, nous allons présenter deux réussites dans le domaine de la localisation française de jeux vidéo japonais. A notre avis, ces succès tiennent en grande partie à la prise d'indépendance vis-à-vis de la localisation anglaise (sans que celle-ci ne soit tout à fait ignorée).

7. La version française de *Dragon's Dogma* (Capcom, 2012)

Au lancement de l'aventure de *Dragon's Dogma*, on peut voir s'afficher à l'écran une citation en français. Voici cet exemple : « Le plaisir délicieux et

toujours nouveau d'une occupation inutile ». Cette phrase, elle-même un exergue à la partition des huit *Valses nobles et sentimentales* du compositeur français Maurice Ravel (1875-1937), est signée Henri de Régnier (1864-1936), poète contemporain de Ravel, et est tirée de l'un de ses romans, *Les Rencontres de Monsieur de Bréot*, publié en 1904. Cette phrase figure donc dans la version japonaise originale de *Dragon's Dogma*, et est traduite dans les différentes langues en sous-titres.

Non seulement parce que c'est une phrase en français dans un jeu japonais, elle retient d'abord l'attention parce qu'on s'engage effectivement dans une occupation considérée comme inutile. Elle nous invite explicitement à jouir d'un moment de loisir. Effectivement, le temps passé à jouir des œuvres d'art, qu'il s'agisse d'une œuvre musicale ou d'un jeu vidéo, n'est pas productif. Mais cette phrase, qui nous rappelle que le temps non productif peut être aussi plaisant, nous permet de mieux profiter du temps de loisir, ici de jeu, et d'être plus réceptifs à l'épanouissement proposé par le gameplay, la fiction et la virtualité. Enfin, l'expérience de jeu terminée, on s'aperçoit que le temps passé fut certes improductif ou inutile si on veut, mais que, d'un autre côté, il n'était pas sans valeur.

Ainsi, on découvre (ou l'on se rappelle), que c'est nous-mêmes, en définitive, qui sommes responsables de la valeur que nous donnons à notre temps, et que c'est donc à nous de juger comment utiliser notre temps. Un temps passé à faire quelque chose d'« inutile » n'a pas forcément moins de valeur qu'un temps passé à « produire quelque chose ».

Soulignons que dans *Dragon's Dogma 2*, sorti en 2024, une autre citation française, cette fois-ci tirée de Balzac, figure au seuil de l'aventure. Ces exergues ne sont donc pas une simple fantaisie ou un hasard, mais bien une volonté esthétique. Voici l'exergue de *Dragon's Dogma 2* : « La conviction est la volonté humaine arrivée à sa plus grande puissance ». Cette phrase

provient du roman *Le curé de village* d'Honoré de Balzac (1799-1850), publié en 1841.

La phrase elle-même est souvent citée. Voici le passage d'où elle est extraite :

Les gens à qui les miracles de la Pensée, de la Foi, de l'Art sont connus, pouvaient seuls adorer ce regard enflammé du martyr, cette pâleur de la constance et cette voix de l'amour qui distinguaient le curé Bonnet. Cet homme, digne de la primitive Église qui n'existe plus que dans les tableaux du seizième siècle et dans les pages du martyrologe, était marqué du sceau des grandeurs humaines qui approchent le plus des grandeurs divines, par la Conviction dont le relief indéfinissable embellit les figures les plus vulgaires, dore d'une teinte chaude le visage des hommes voués à un Culte quelconque, comme il relève d'une sorte de lumière la figure de la femme glorieuse de quelque bel amour. La Conviction est la volonté humaine arrivée à sa plus grande puissance. Tout à la fois effet et cause, elle impressionne les âmes les plus froides, elle est une sorte d'éloquence muette qui saisit les masses.⁸⁾

Cette conviction qui, chez le curé Bonnet, est soutenue par sa croyance en Dieu, est semblable à celle qui naît chez l'Arisen, « celui qui s'est levé », le protagoniste des jeux de la série *Dragon's Dogma*, qu'incarne le joueur.

Quoiqu'il en soit du sens profond de ces citations en regard du contenu du jeu, l'important est que la phrase française en exergue de *Dragon's Dogma* premier du nom a servi d'inspiration pour la localisation française du jeu.

Sur les écrans de chargement du jeu, c'est-à-dire ces écrans statiques

8) Honoré de Balzac, *Œuvres complètes de H. de Balzac, La Comédie humaine*, tome 13, A. Houssiaux, 1855, p. 585.

qui sont affichés quelques secondes pour indiquer au joueur que sa machine charge la prochaine zone de jeu, il y a dans la version originale japonaise et dans toutes les autres versions (anglaise, italienne, espagnole, allemande...) des phrases qui expriment des conseils liés au gameplay de *Dragon's Dogma* et qui aident le joueur à bien se débrouiller dans le jeu.

On y lit par exemple qu'il faut utiliser des lanternes pour s'éclairer la nuit, que dormir à l'auberge permet de faire passer le temps dans le jeu plus rapidement, que si l'ennemi est trop fort, il ne faut pas hésiter à fuir, que si les personnages sont trempés par l'eau, divers effets négatifs s'appliquent ; on y lit encore diverses explications à propos des failles, espaces interdimensionnels accessibles via des pierres qui permettent de recruter des pions, c'est-à-dire des membres d'équipes gérés par l'intelligence artificielle.

En revanche, dans la version française du jeu, ces phrases ont pour la plupart été remplacées par des citations célèbres de personnalités, comme des philosophes (Platon, Aristote, Marc-Aurèle, Rousseau, Descartes), des écrivains et dramaturges (Homère, Phèdre, Tolkien, J. K. Rowling), des hommes politiques (Jules César, Napoléon) ou des scientifiques (Léonard de Vinci). Nous avons pu compter environ 35 citations différentes.

L'équipe de localisation française, séduite par la citation en français en exergue du jeu, a sans doute eu l'idée de proposer des phrases célèbres également pendant les écrans de chargement. Une idée qui n'aura pas déplu à It-suno Hideaki, le directeur du jeu, sans quoi nous n'aurions vraisemblablement pas vu ces citations dans la localisation finale.

Je voudrais de surcroît attirer l'attention sur le fait qu'il y a plusieurs citations tirées de *Bilbo le Hobbit* ou du *Seigneur des anneaux*, romans de J. R. R. Tolkien, qui est le fondateur principal de la fantasy médiévale à l'occidentale, genre esthétique auquel appartient également *Dragon's Dogma*. Ensuite, on trouve beaucoup de citations d'auteurs et de philosophes de la Grèce antique, ce qui est également intéressant puisque la fantasy médiévale à l'occi-

dentale de *Dragon's Dogma* se distingue des autres productions du genre en s'inspirant beaucoup de la mythologie grecque (bestiaire et architecture).

Enfin, j'ai pu trouver une citation qui a été un peu modifiée pour coller encore plus au monde original du jeu. Il s'agit d'une phrase de Guy de Maupassant, tirée d'un texte à propos de Venise (*Venise*) et qui est à l'origine : « Aucun coin de la terre n'a donné lieu, plus que Venise, à cette conspiration de l'enthousiasme. »

Or, l'une des phrases affichées pendant les chargements dans *Dragon's Dogma* a pour fonction d'indiquer au joueur que la ville de Gran Soren est la plus grande ville du territoire qu'il explore (nommé Gransys), et qu'elle est le lieu le plus important de son aventure. La voici en version originale japonaise 「領都グラン・ソレン…この半島では最もにぎやかな街です」. Cette phrase traduite fidèlement en français donnerait : « La capitale du territoire, Gran Soren, est la ville la plus animée de cette péninsule ». Dans la version anglaise, la phrase est rendue comme suit : « Gran Soren, the beating heart of all Gransys ».

Cependant, les personnes en charge de la localisation et de la traduction françaises ne se sont pas contentées de traduire la phrase en lui donnant une belle tournure. Ils l'ont sublimée par la citation de Guy de Maupassant, qu'ils ont un peu modifiée : « Aucun coin de la terre n'a donné lieu, plus que Gran Soren, à cette conspiration de l'enthousiasme ». En remplaçant Venise par Gran Soren, les localisateurs ont obtenu une phrase qui exprime l'idée de la phrase en version originale mais avec un style unique, issu de la plume d'un grand auteur, s'inscrivant dans le style propre à la version française, élaborant à partir de la citation française en exergue du jeu.

8. *Final Fantasy XV* (Square Enix, 2016)

Lorsque le joueur prend le contrôle de l'histoire de *Final Fantasy XV*

(*FFXI*), les quatre personnages qui composent son équipe se trouvent à l'arrêt sur la route, leur voiture s'étant retrouvée à court d'essence. Le protagoniste, le prince Noctis, et ses trois amis doivent donc pousser la voiture qui les transportait jusqu'à la prochaine station essence.

La politique de localisation des jeux de la série *Final Fantasy* chez Square Enix est aujourd'hui de traduire les jeux en chaque langue depuis le japonais, mais on constate néanmoins que parfois les versions anglaises et françaises se ressemblent alors qu'elles s'écartent de la version originale. Voici un petit extrait révélateur.

Version japonaise :

グラディオラス「ふう ダメだな こいつが外の厳しさか」

イグニス「仕方ないさ」

グラディオラス「さあて また押してくしかねえな」

プロンプト「はあ？ オレもう喉かわいて死にそう」

グラディオラス「おい 起きろ ほれ 働け」

プロンプト「つか 車って乗るもんだよね？」

ノクティス「乗るもんだろ」

Traduction fidèle du passage ci-dessus :

Gladiolus – Pff, ça marche pas... C'est donc ça la difficulté du monde extérieur...

Ignis – On n'y peut rien.

Gladiolus – Bon, il reste plus qu'à continuer de pousser.

Prompto – Hein ? Je meure de soif...

Gladiolus – Allez, debout, hé, au travail !

Prompto – Au fait, une voiture, c'est fait pour y monter, non ?

Noctis – Normalement, ouais.

Version anglaise :

Gladiolus - I think we can forget about hitching our way there...

Thought people were friendly outside the city.

Ignis - You can only count so far on the kindness of strangers.

Gladiolus - Just gonna have to push her all the way.

Prompto - I've already push myself... to the brink of death.

Gladiolus - Oh, get up. C'mon, car isn't gonna move itself.

Prompto - I thought the car was supposed to move us.

Noctis - Wouldn't that be nice...

Version française :

Gladiolus - On avance pas... Pas cool, la vie à la campagne...

Ignis - Plus dure que je le pensais...

Gladiolus - Pas le choix, faut continuer à pousser !

Prompto - Hein ? Si je continue vous aurez ma mort sur la conscience.

Gladiolus - Bouge tes fesses ! Dépêche ! Magne-toi le train !

Prompto - Ça va, j'ai compris ! Dites, c'est pas la voiture qui doit nous transporter ?

Noctis - Ouais, ce serait beau.

Alors que dans les lignes 1 et 2 on constate que la version française traduit plus fidèlement le texte japonais original, on observe qu'à la dernière ligne, les versions anglaises et françaises sont identiques, tout en s'écartant de la version originale. Cela se reproduit ailleurs, comme par exemple un peu plus loin :

プロンプト「ああ 手 痛い」(Oh là là, j'ai mal aux mains)

グラディオラス「おい 手抜くなよ」(Hé, je t'interdis de lâcher la voiture !)

プロンプト「はいはいはい」(Oui oui oui...)

Prompto - My hands are killing me.

Gladiolus - You rather I kill you with mine?

Prompto - Easy there, tough guy.

Prompto - Oh, j'ai trop mal aux mains !

Gladiolus- Hé ! Tu veux la mienne sur la tronche ?

Prompto - Calme-toi, c'est bon !

En revanche, parfois, c'est la traduction anglaise qui est plus fidèle au texte original et la traduction française qui prend des libertés. Voici la version japonaise avec une traduction fidèle entre parenthèses, puis les localisations anglaises et françaises) :

イグニス「さっきの地図のとおりだが」(C'est bien comme sur la carte de tout à l'heure)

ノクティス「すげー近所だったよな」(C'était vraiment juste à côté)

プロンプト「ああ かなりね」(Ouais, carrément)

グラディオラス「世界地図で見りゃあな」(Si on regarde la carte du monde, oui)

ノクティス「ああ 世界広いわ」(Oh là là, le monde est grand !)

イグニス「実感できるな」(Ça, on s'en rend bien compte)

プロンプト「この実感いやでしょ」(J'aurais préféré m'en rendre compte autrement !)

Ignis - I assure you the map is correct.

Noctis - The map said Hammerhead was right there.

Prompto - Literally next door.

Gladiolus - Looks that way on a map of the world.

Noctis - The world's a big old place

Ignis - Filled with wonders.

Prompto - Tell that to my legs.

Ignis - Je t'assure que la carte est correcte.

Noctis - Elle indiquait qu'Hammerhead était à deux pas.

Prompto - Ben ouais, pas loin du tout !

Gladiolus - Ha ! La prochaine fois vérifie l'échelle...

Noctis - Je vois. Le monde est plus grand qu'on l'imagine.

Ignis - Et plein de merveilles aussi.

Prompto - Pouah ! Ça me fait une belle jambe !

Comme c'était le cas pour *FFVII*, la version française de *FFXV* semble s'appuyer sur deux sources, la version originale japonaise et la version anglaise. Cependant, la qualité est bien différente entre le jeu de 1997 et celui de 2016. La localisation de *FFXV* fait ainsi passer le jeu pour un jeu français, au moins du point de vue textuel, tout en respectant autant que possible le contenu du jeu original japonais. Par rapport à la localisation anglaise qui vole un peu de ses propres ailes, comme c'était déjà le cas pour *Final Fantasy XIV*, au risque de dénaturer les personnages et les dialogues⁹⁾, la localisation française de *FFXV* conserve un équilibre entre respect du sens de l'œuvre originale et transcréation, sans plus se limiter à reproduire la localisation an-

9) Jérémie Kermarrec, « Entre anglais et français, le cas des traductions divergentes de Final Fantasy XIV », en ligne, <https://www.ffworld.com/2022/05/01/entre-anglais-et-francais-le-cas-des-traductions-divergentes-de-final-fantasy>, consulté le 23.12.2024.

glaise. Tout en gardant vraisemblablement un œil sur la localisation anglaise, la localisation française prend son indépendance par rapport à celle-ci.

Conclusion

Beaucoup de jeux vidéo japonais localisés pour le public francophone sont traduits de l'anglais et non du japonais, comme si les FIGS (initiales anglaises pour le français, l'italien, l'allemand et l'espagnol) étaient des sous-catégories de la culture américaine. Ainsi, la localisation française se base en général sur une traduction anglaise produite dans le cadre d'une localisation pour le public américain. On obtient ainsi un produit qui est passé par une localisation pour une autre culture et par deux traductions successives, deux étapes donc où des erreurs sont commises et des changements sont apportés.... En conséquence, les versions francophones s'éloignent souvent de la qualité de l'œuvre originale, ne remplissant donc pas l'objectif, en tant que localisation, de fournir une qualité d'expérience au moins égale à ce que propose l'œuvre au public japonais. Elles suscitent le mécontentement d'une part des joueurs, qui vont parfois se lancer dans des entreprises de retraduction ou de corrections non-officielles, au statut légalement problématique, mais légitimes dans le cœur des fans.

De plus, il faut souligner que ce processus introduit dans la version française un « goût » ou une « odeur » américaine, qui ne se trouve pas dans la version japonaise. Ceci influence la réception et dénature en quelque sorte le rapport entre l'œuvre japonaise et le joueur français. Il y a là, invisible, une orientation allogène à l'œuvre japonaise et au joueur francophone, qui va néanmoins influencer leur rapport. Il faudrait analyser plus avant l'impact de la transition par l'anglais dans les traductions françaises de jeux vidéo japonais.

Si les localisations anglaises ont permis par le passé de proposer plus

facilement des jeux japonais traduits en français, cette période de transition par l'anglais a aussi apporté de nombreux problèmes et déficits en termes de qualité, entachant pour un temps la légitimité littéraire des jeux de rôle japonais, mais aussi l'image des traductions françaises de jeux vidéo japonais. Il est dommage que certaines localisations françaises actuelles soient toujours créées sur ce modèle.

D'un autre côté, de bonnes localisations françaises sont élaborées en prenant leur indépendance par rapport à la localisation anglaise, tout en s'en inspirant vraisemblablement. Ces tentatives devraient être considérées comme des canons de localisations françaises, car elles proposent au public francophone des textes naturels, qui, bien que s'éloignant parfois du texte original japonais, le font pour se rapprocher de la culture francophone. Ces localisations mettent en balance respect pour l'œuvre originale et ses textes, et transcréation, afin de donner l'illusion d'un jeu écrit dès l'origine dans la langue de Molière. Par ces exemples, la localisation française a prouvé qu'elle peut enfin proposer les jeux japonais dans une version d'une qualité semblable voire supérieure à la localisation américaine, en ce sens qu'elle transmet fidèlement, tout en l'adaptant sans plus d'intermédiaire, l'esprit de l'œuvre japonaise originale aux joueurs francophones. Une nouvelle norme voit donc le jour, illustrée par quelques localisations françaises de très bonne qualité.