

The Elder Scrolls IV

# OBLIVION<sup>®</sup>

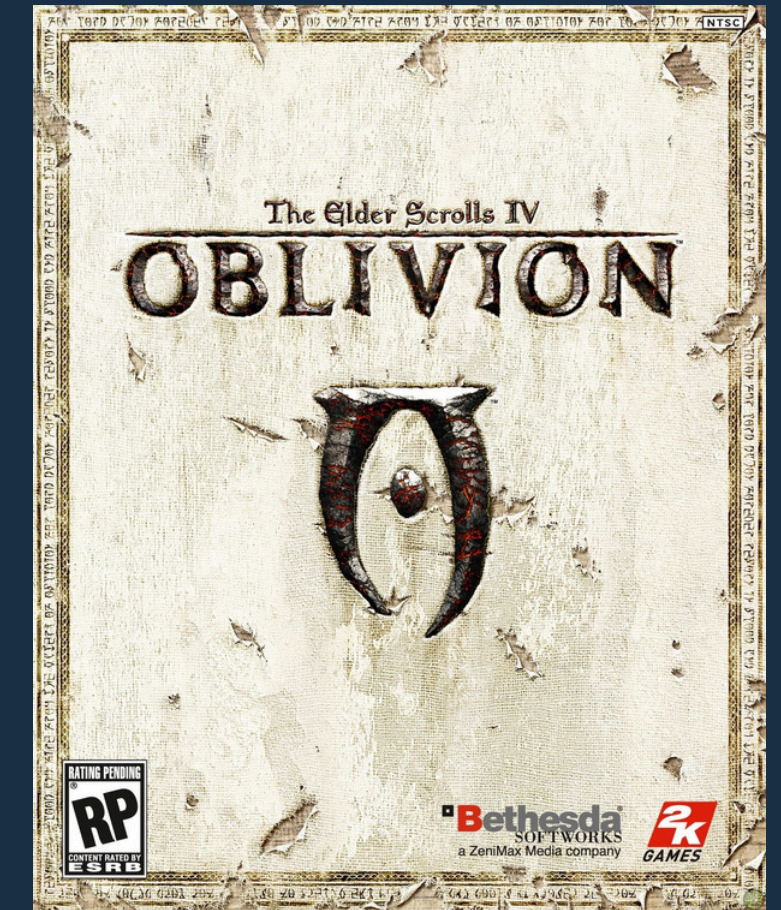
“WAIT A MINUTE, LET ME DO THAT ONE AGAIN” :  
NÉGOCIER LA NOSTALGIE ET L'ORIGINALITÉ  
DANS LA RETRADUCTION DU JEU VIDÉO  
THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

SIMON COPET, DAMIEN HANSEN & ALICE RAY

# CORPUS

## THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION (TES IV)

- Développé par Bethesda Game Studios et édité par Bethesda Softworks
- Date de sortie : 2006 (PC et Xbox), 2007 (PS3)
- Remaster en 2025
- Type de gameplay : Role Playing Game (RPG) dans un monde ouvert
- Genre narratif : fantasy médiévale
- Réception : succès critique et commercial
  - 17 récompenses (dont “Game of the Year” par GameSpy et le Golden Joystick Award du “Ultimate Game of the Year”)



Platform ▼	Critics	Players	Moby Score
<b>Overall</b> Ranked #284 of 27972 games	92% 190 ratings	★★★★★ 322 ratings	8.6
PlayStation 3 Ranked #13 of 1068 games	91% 65 ratings	★★★★★ 29 ratings	8.8
Windows Ranked #459 of 9733 games	91% 71 ratings	★★★★★ 215 ratings	8.2
Xbox 360 Ranked #3 of 1405 games	94% 122 ratings	★★★★★ 75 ratings	9

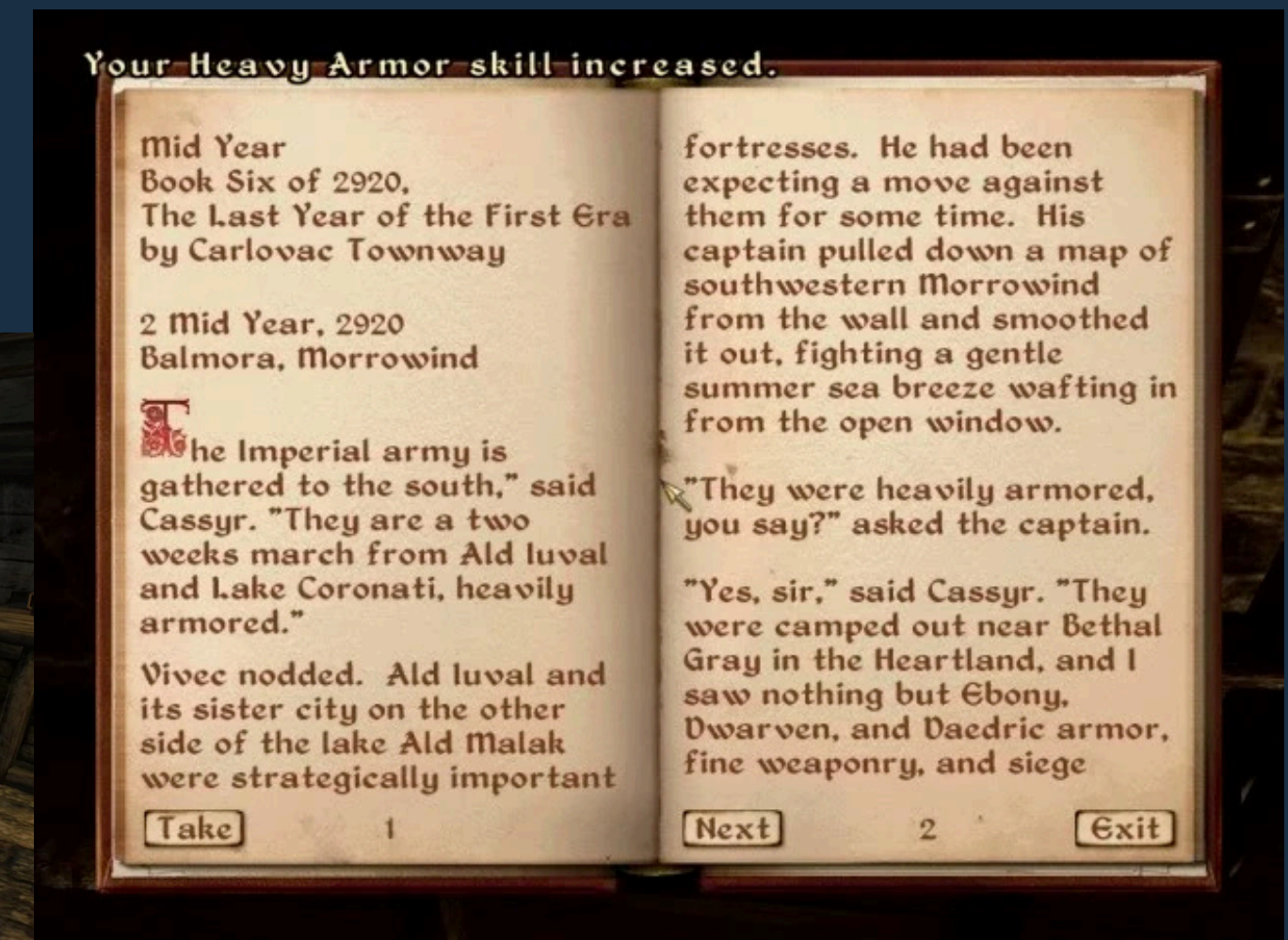
# Caractéristiques textuelles

## JEU TRÈS RICHE SUR LE PLAN TEXTUEL (ÉDITION GOTY)

- Plus de 200 quêtes
- 58000 segments (1 159 342 mots) en LS
- Différents types de contenu : littérature intradiégétique, dialogues, interface, etc.

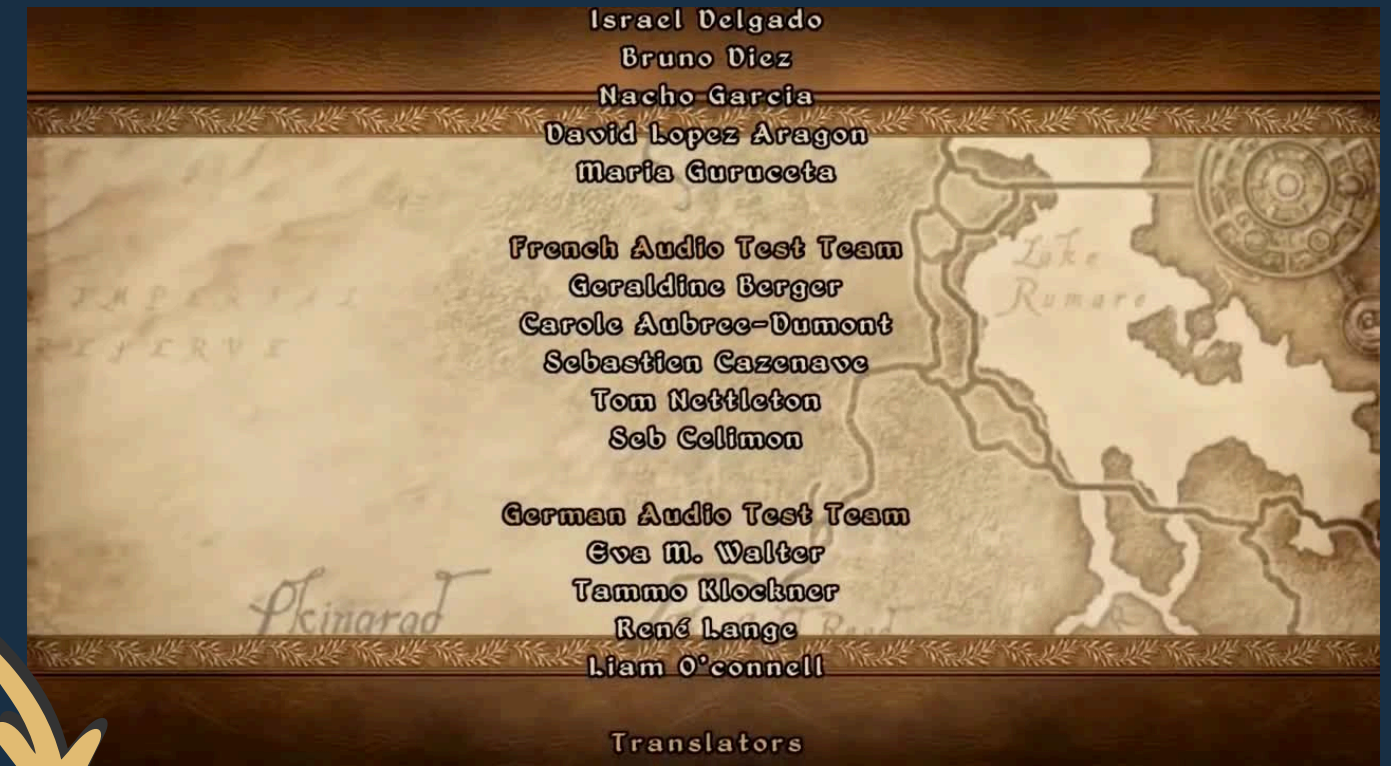
The Elder Scrolls IV: Oblivion - Game of the Year Edition	
Main Story	31 Hours
Main + Extra	83 Hours
Completionist	174 Hours

Add to Profile



# Localisation de TES IV (2006) en français

- Nombre de localisateurs : difficile à déterminer
- Conditions inadéquates (manque de contexte audiovisuel & non-linéarité textuelle)
- Nombreuses erreurs dans les LC connues par les joueurs => patch correctif par des amateurs



# The Elder Scrolls IV: Oblivion Remastered (2025)



- De nombreux changements de traduction
- Sur 42843 segments, 36225 sont différents entre les deux versions (~85 % de modifications)
- Phénomène rare dans le jeu vidéo (peu de retraduction - patch correctif)
- Peu de temps entre les deux versions (moins de 20 ans) et seulement deux nouveaux opus (*The Elder Scrolls V: Skyrim* et *The Elder Scrolls Online*)



# Question(s) de recherche

- 1) Les éléments fictionnels sont-ils touchés par la retraduction ?
- 2) Si oui, touche-t-elle des éléments spécifiques ?
- 3) De quelle nature sont les modifications apportées ?
- 4) L'hypothèse de la retraduction se vérifie-t-elle ?

# Methodologie



## Alignement selon la similarité morphologique des deux LS

Peu/pas de changement entre les deux versions pour la LS. Permet d'exclure les paramètres non concernés par la retraduction (ex. nouveaux paramètres graphiques), mais légères pertes (livres) en raison des changements de balises.

## Analyse des irrealia

Irrealia = éléments propres à un monde fictif (Loponen, 2009)  
Analyse des types d'irrealia selon la typologie de Copet et Ray (2026)

## Analyse interlinguale et intralinguale

Analyse comparative entre La LS et la T1, puis entre la LS et la T2 selon une typologie définie  
Comparaison entre la T1 et la T2 selon les changements morphosyntaxiques et sémantiques relevés

# Les types d'irrealia

TYPE D'IRREALIA → CHANGEMENT ↓	INDIVIDUAL REFERENCES	COLLECTIVE REFERENCES	SKILLS & ABILITIES	TOPOGRAPHY	OBJECTS & RESOURCES	META	CULTURAL ASPECTS
Modifiée entre T1 et T2	56	7	30	64	92	6	2
Non modifiée entre T1 et T2	148	9	12	36	31	0	7
Total	204	16	42	100	123	6	9
Pourcentages d'éléments modifiés	28,45%	43,75%	<b>71,43%</b>	<b>64%</b>	<b>74,8%</b>	<b>100%</b>	22,22%

Les IR ont fait l'objet d'un traitement à part pour différencier les "caractéristiques" de l'onomastique (noms ou surnoms)

# Comparaison intralinguale

## Les changements morphosyntaxiques

Type de changement	Exemple	Fréquence relative
Pas de changement	Pantin décadent > Clone corrompu	55,59%
Typographie	la Salle sanglante > la Salle Sanglante	16,79%
Autres	Changement de préposition ou de détermination Etoffement Transposition partielle Condensation Changement de langue ...	27,61%

# Les changements sémantiques

Type de changement	Exemple	Fréquence relative
Pas de changement	la Salle sanglante > la Salle Sanglante	58,50%
Glissement sémantique	Pantin décadent > Clone corrompu	13,16%
Hyperonymie ou hyponymie	Heaume nyctalope maud. > Casque de Fendrombre maudit Formation à la lame > Formation en Lames	8,4%
Parasynonymie	Berserk gobelin > Berserker gobelin	1,09%
Autres	Méronymie ; Correction ; Idiomatisme ; Registre ; Traduction ; Ajout...	18,82%

# Comparaison interlinguale

## Typologie

### Neutralisation

Aucun changement dans la réception : les éléments sémantiques (dénotatifs et connotatifs) ne sont pas impactés par le transfert de langue. Les joueurs et joueuses ont accès au même niveau d'information

### Modulation

Les joueurs et joueuses ont accès au même niveau d'information, mais via une perspective quelque peu différente.

### Technicisation ou généralisation

L'irrealis est reçu différemment en langue cible: soit elle est plus techniques et donne des informations d'un autre niveau, soit, au contraire, elle est plus générale et toutes les informations ne sont pas présentes

### Cohérence médiatique

Certaines irrealia apparaissent être plus en cohérence avec les mécanismes de gameplay ou l'univers narratif : ici la traduction prend plus en compte l'aspect visuel ou la mécanique de jeu que l'original

### Domestication ou foreignisation

L'irrealis est soit complètement adaptée, effaçant toute trace de l'étrangeté et de l'étranger, soit au contraire met en avant sa nature de traduction

### Omission ou erreur

l'irrealis est omise de la localisation, soit par une non traduction absolue soit en étant remplacée par un terme qui n'est pas une irrealis.  
Ou l'irrealis montre une erreur de traduction (contre-sens)

# Comparaison LS et T1

Changement dans la réception	Exemple	Fréquence relative
Neutralisation	Azura shrine > sanctuaire d'Azura	75,74%
Erreur	Fort Roebeck Winter Station > Salles ténébreuses de Fort Roebeck	9,34%
Généralisation	Gauntlets of the Weaponmaster > Gants du Maîtres d'armes	4,37%
Foreignisation	Weatherleah > Weatherleah	3,97%

# Comparaison LS et T2

Changement dans la réception	Exemple	Fréquence relative
Neutralisation	Arcane University > l'Université Arcanique	80,4%
Cohérence médiatique	Turning a Blind Eye > Au royaume des aveugles	8,4%
Généralisation	Orcish armorers > Orques	2,6%
Technicisation	Black Horse Courier > Messagers de l'Étalon Noir	2,4%
Modulation	Shadowstep > Foulée d'ombre	2,4%

# Point de vue macro

- Un travail conséquent de retraduction (rappel, plus de 85 % de modifs)
- Très majoritairement des irrealia conservées telles quelles (sur les 500 segments analysés, seuls 3 dialogues très courts, témoignant du travail et d'une volonté de mise à jour)
- Correction, explicitation, modernisation : corriger un travail précédent réalisé dans des conditions visiblement difficiles, offrir une version remise au goût du jour, et rester cohérent avec de nouveaux titres et avec un univers en constante évolution
- L'existence de deux opus (une suite et un MMO) entre les deux parutions impose un autre enjeu : ~90 % des modifications d'irrealia présentes dans ces deux OPUS répondent à un souci de cohérence terminologique

# Cohérence inter-titres

Original	T1	T2
wayshrine Stamina	pierre sanctuaire endurance	oratoire Vigueur
Grand Elven	grand d'Elfe	grandiose elfique
Greaves Wither	jambières Anémie	grèves Flétrissure
Cropsford Hackdirt	Cropsford Coupeterre	Gué-les-Champs Tailleterre

- Répond à une stratégie plus générale de correction, d'explicitation et de modernisation, pas uniquement sur des éléments évidents, mais aussi pour certains détails de trad. (révélateur d'une réflexion globale portée à la localisation, aux ressources linguistiques et aux conditions de travail)
- Modifications également jusque dans les très nombreux (+ d'une centaine) livres fictifs au sein de la fiction : autant pour les livres de quêtes, que pour les ouvrages appréciés de la communauté (*Le voleur de vertu*) ou des exemplaires probablement peu lus (vol. 2 de la *Biographie de Barenziah*)

Abrégé de la vie d'Uriel Septim VII par Rufus Hayn  
3E 368-389 : Stratège et médiateur

Les premières décennies de la vie de l'empereur Uriel furent marquées par une expansion agressive et une consolidation de l'influence impériale dans tout l'empire, particulièrement à l'est, à Morrowind et dans le Marais Noir. Dans ces régions, en effet, l'emprise de l'Empire était limitée et la culture impériale ne rayonnait que faiblement. Pendant cette période, Uriel bénéficia du soutien et des conseils éclairés de son proche conseiller, le mage de guerre impérial Jagar Tharn.

Abrégé de la vie d'Uriel Septim VII  
Par Rufus Hayn  
3E 368-389 - Stratège et médiateur

Les premières décennies de la vie de l'empereur Uriel furent marquées par une expansion agressive et une consolidation de l'influence impériale dans tout l'Empire, particulièrement à l'Est, à Morrowind et dans le Marais noir. Dans ces régions en effet, l'emprise de l'Empire était limitée. La culture impériale ne rayonnait que faiblement. Les us et coutumes locaux étaient fortement ancrés et résistaient à toute tentative d'assimilation. Pendant cette période, Uriel bénéficia du soutien en coulisse et des conseils éclairés de son proche conseiller, le mage de guerre impérial Jagar Tharn.

# Et les fans dans tout ça ?

- Patch correctif pour la traduction AVANT le remaster (TM)
  - Coexistence de la T1, du patch des moddeurs et de la T2
- Analyse préalable (en cours) :
  - La TM a tendance à étoffer en ajoutant des éléments et en clarifiant les irrealia par rapport à la T1
  - pas de frottements entre la TM et la T2.
  - Une plus grand volonté de cohérence multimodale (image-texte) par rapport au texte source



# Conclusion ?

- En s'attelant à cette nouvelle version d'*Oblivion*, Virtuos s'attaque à un monument du jeu vidéo particulièrement apprécié pour son aspect parfois idiot, coloré et décalé
- L'attachement à ce ridicule assumé est notable dans le maintien de gaffes pleinement intégrées au remaster
- Dénote le soin apporté à l'exercice, remet en question la retraduction comme pratique secondaire, et illustre l'importance de la localisation pour la réception des joueur·euses



# CREDITS - THE GAME

STARRING

OUR LOVELY FAMILIES  
DANIEL, THE PIZZA GUY  
YOU, OUR FANS! ❤️

LOCALIZATION

?????? 🧑

On remarquera néanmoins que l'industrie du jeu vidéo a encore du progrès à faire en matière de valorisation des localisations :

- Pas de doublage FR. Or, on sait que les joueur·euses peuvent avoir une influence directe sur le succès commercial d'un jeu ou les pratiques de l'industrie (nombreux appels au boycott de la communauté francophone)
- Pas de crédit accordé aux traducteur·ices (#TranslatorsInTheCredits)

---

<https://locdandloaded.net/games-industry-credits/>

# Conclusion



- Certaines irrealia sont plus affectées par les changements entre la T1 et la T2 : objets et ressources, topographie
- On observe des changements substantiels entre les stratégies de la T1 et de la T2 : le remaster propose une nouvelle expérience de jeu en corrigeant les erreurs, en traduisant les éléments précédemment laissés en anglais et en assurant une continuité médiatique entre le texte et l'image
- Equilibre entre correction des erreurs ou reprise d'éléments et conservation de ce que les "fans" connaissent > rapport à l'image mieux pris en compte

# MERCI

- Afrouz M. and Asgari Vartooni, N. (2025) 'The Retranslation Hypothesis revisited: A meta-analytical study', *trans-kom*, 18(2) [online]. Available at: [https://www.trans-kom.eu/bd18nr02/trans-kom\\_18\\_02\\_12\\_Afrouz\\_Asgari\\_Retranslation.20251208.pdf](https://www.trans-kom.eu/bd18nr02/trans-kom_18_02_12_Afrouz_Asgari_Retranslation.20251208.pdf) (Accessed: 11 February 2026)
- Albachten, Ö.B. and Gürçağlar, Ş.T. (2020) 'Retranslation and multimodality: introduction', *The Translator*, 26(1) [online]. Available at: <https://doi.org/10.1080/13556509.2020.1755944> (Accessed: 7 February 2026)
- Arsenault, D. and Picard, M. (2008). 'Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique' in *Proceedings of HomoLudens : Le jeu vidéo : un phénomène social massivement pratiqué* [online]. Available at: [https://www.ludov.ca/wp-content/uploads/2024/05/arsenault-picard-le-jeu-video-entre-dependance-et-plaisir-immersif\\_0.pdf](https://www.ludov.ca/wp-content/uploads/2024/05/arsenault-picard-le-jeu-video-entre-dependance-et-plaisir-immersif_0.pdf) (Accessed: 7 February 2026)
- Berman, A. (1990) 'La retraduction comme espace de la traduction', *Palimpsestes*, (4) [online]. Available at: <https://doi.org/10.4000/palimpsestes.596> (Accessed: 7 February 2026)
- Bernal-Merino, M. Á. (2008) 'Creativity in the translation of video games', *Quaderns de Filologia-Estudis Literaris*, 13 [online]. Available at: <https://doi.org/10.7203/qf-elit.v13i0.4068> (Accessed: 7 February 2026)
- Bywood, L. (2019) 'Testing the retranslation hypothesis for audiovisual translation: the films of Volker Schlöndorff subtitled into English', *Perspectives*, 27(6), pp. 815–832. [online]. Available at: <https://doi.org/10.1080/0907676X.2019.1593467> (Accessed: 11 February 2026)
- Copet, S. and Ray, A. (2026). 'Are Irrealia Really Determined by Genres... for Real? A Corpus-Based Study on the Impact of Gaming Genres on the Localisation of Fictional Worlds', *Mutatis Mutandis: Revista Latinoamericana de Traducción*, 19(1).
- Deane-Cox, S. (2014). *Retranslation: Translation, Literature and Reinterpretation*. London: Bloomsbury.
- Díaz Montón, D. (2007) 'It's a Funny Game', *The Linguist*, 46(3) [online]. Available at: [http://www.wordlabtranslations.com/download/its\\_a\\_funny\\_game\\_EN.pdf](http://www.wordlabtranslations.com/download/its_a_funny_game_EN.pdf) (Accessed: 7 February 2026)
- Desmidt, I. (2009). (Re)translation Revisited. *Meta*, 54(4), pp. 669–683. [online]. Available at: <https://doi.org/10.7202/038898ar> (Accessed: 11 February 2026)
- Gallagher, R. Jong, C. and Sinervo, K.A. (2017) 'Who Wrote the Elder Scrolls? Modders, Developers, and the Mythology of Bethesda Softworks', *Loading*, 10(16) [online]. Available at: <https://kclpure.kcl.ac.uk/portal/en/publications/who-wrote-the-elder-scrolls-modders-developers-and-the-mythology-/> (Accessed: 7 February 2026)
- Gambier, Y. (2011). 'La retraduction : ambiguïtés et défis' in Monti, E. and Schnyder, P. (eds.) *Autour de la retraduction. Perspectives littéraires européennes*. 1st edn. Paris: Orizons, pp. 49-66.
- Houlmont, P-Y. (2025). *La localisation vidéoludique au prisme de la contingence : pour un changement de paradigme*. Doctoral thesis. University of Liège. Available at: <https://orbi.uliege.be/handle/2268/335487> (Accessed: 7 February 2026)
- Peeters, K. (2016). 'Traduction, retraduction et dialogisme', *Meta*, 61(3) [online]. <https://doi.org/10.7202/1039222> (Accessed: 7 February 2026)
- Leroy, Clarisse. (2023). *Translation in videogames : Translating Immersion A translation study of The Elder Scrolls and Outer Wilds*. Master's thesis. Lumière University Lyon 2. Available at: <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.25869.31200> (Accessed: 7 February 2026)
- Loponen, M. (2009). 'Translating Irrealia – Creating a Semiotic Framework for the Translation of Fictional Cultures', *Chinese Semiotic Studies*, 2(1) [online]. Available at: <https://doi.org/10.1515/css-2009-0117> (Accessed: 7 February 2026)
- Massardier-Kenney, F. (2015). 'Toward a Rethinking of Retranslation', *Translation Review*, 92(1) [online]. Available at: <https://doi.org/10.1080/07374836.2015.1086289> (Accessed: 11 February 2026)
- Moreno Paz, M. del C. (2023). 'Les termes fictionnels ou irrealia dans la littérature et leur relation avec les néologismes: vers une étude des procédés de formation de nouveaux mots dans les traductions françaises de "The Lord of the Rings"', *Estudios Franco-Alemanes. Revista internacional de Traducción y Filología*, 10 [online]. Available at: <https://doi.org/10.21071/estfa.v10i.15858> (Accessed: 7 February 2026)
- O'Hagan, M. and Mangiron, C. (2013). *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*. 1st edn. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.
- Pettini, S. (2021). *The Translation of Realia and Irrealia in Game Localization: Culture-Specificity between Realism and Fictionality*. 1st edn. Routledge Advances in Translation and Interpreting Studies [online]. Available at: <https://doi.org/10.4324/9781003001935> (Accessed: 7 February 2026)
- Purnomo, S. L. A. Purnama, S. L. S. and Untari, L. (2019) 'Prosthetic Translation: Retranslations of video game remakes and remasters refute retranslation hypothesis', *Humanus: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Humaniora*, 18(1) [online]. Available at: <https://doi.org/10.24036/humanus.v18i1.103507> (Accessed: 7 February 2026)
- Roh, Florence. (2011). *Les effets des erreurs de traduction dans la localisation des jeux vidéo (L'exemple de The Elder Scrolls : IV Oblivion)*. Master's thesis. University of Geneva. Available at: <https://archive-ouverte.unige.ch/unige:17295> (Accessed: 7 February 2026)
- Theroine, S., Rivas Ginel, M.I. and Perrin, A. (2021) 'Au cœur de la terminologie du jeu vidéo. L'absence de ressources, frein majeur pour les traducteurs', *Traduire*, (244) [online]. Available at: <https://doi.org/10.4000/traduire.2285> (Accessed: 7 February 2026)
- Venuti, L. (1995) *The Translator's Invisibility: A History of Translation*. 1st edn. London and New York: Routledge.
- Venuti, L. (2004) 'The Creation of Value', *Bucknell Review*, 47(1), pp. 25-38.