

Quand les localisateurs rivalisent avec les moddeurs

Une analyse traductologique de la (re)traduction
de *The Elder Scrolls IV: Oblivion*



Simon Copet – ULB-UMons
Alice Ray – Univ. Orléans
Damien Hansen – ULB



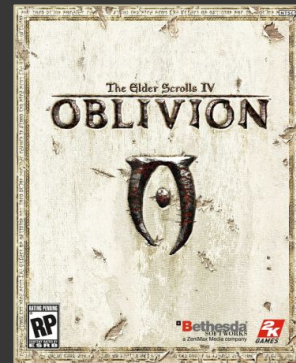
Contexte

Contexte de production

Développé par Bethesda Game Studios et édité par Bethesda Softworks

Sortie initiale en 2006 (PC/Xbox) et 2007 (PS3)

Remaster en 2025



Gameplay et narration : role playing game (RPG) dans un monde ouvert de fantasy médiévale

Réception : succès critique et commercial marqué par 17 récompenses

(dont un prix GOTY par GameSpy et un Golden Joystick Award du « Ultimate Game of the Year »)

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

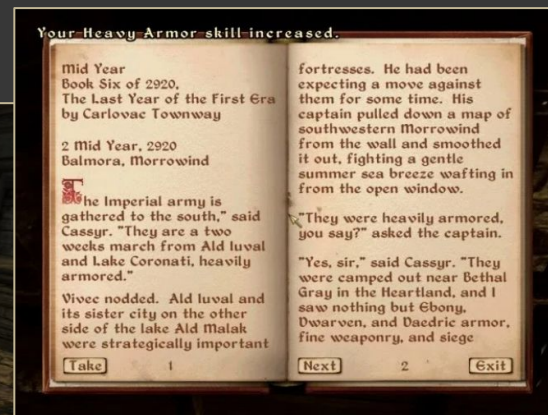
Caractéristiques du corpus

Jeu très riche sur le plan textuel :

- plus de 200 quêtes ;
- 58 000 segments (1 159 342 mots) en langue source ;
- différents types de contenu : interface, dialogues, littérature intradiégétique, 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	



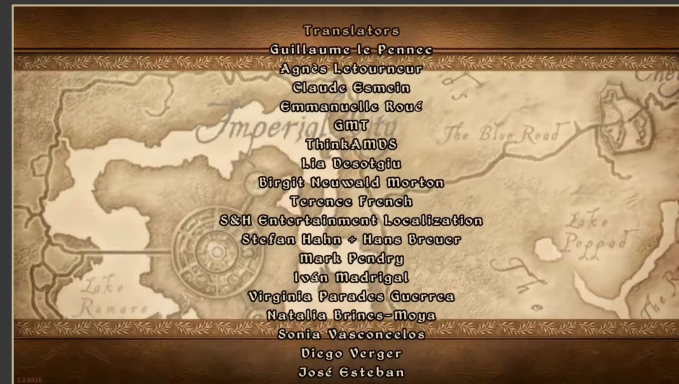
Localisation en français (2006)

Nombre de localisateurs difficile à déterminer

Conditions inadéquates dues au manque de contexte audiovisuel,
à la non linéarité textuelle et à des conditions de production
notoirement difficile (Bernal-Merino 2008)

Nombreuses erreurs dans les langues cibles

⇒ patch correctif par les amateurs



Remaster (2025)



De nombreux changements de traduction (phénomène rare dans le JV)

Sur 42 843 segments, 36 225 sont différents entre les deux versions (~85 % de modifications)

Original particulièrement apprécié pour son esthétique colorée/son ridicule ⇒ grosses attentes de la communauté vis-à-vis du respect de l'original

Deux opus parus entre les deux versions :

- *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011)
- *The Elder Scrolls Online* (2014)

Peu de communication officielle sur le développement, si ce n'est que le projet est confié à des « fans » de la licence (moins encore sur la localisation)

Point de départ : la retraduction

Changements substantiels entre l'original et la retraduction, mais certaines *irrealia* sont plus affectées par le changement (objets et ressources, topographie)



- ⇒ Le remaster propose une nouvelle expérience de jeu en corrigeant les erreurs, en traduisant les éléments précédemment laissés en anglais, en assurant une meilleure continuité entre le texte et l'image et en offrant une version plus moderne (y compris dans les nombreux livres fictifs et jusque dans les biographies et traités complets en 3 à 12 volumes)

Équilibre entre correction des erreurs et reprise d'éléments ou conservation de ce que les fans connaissent

- ⇒ La parution de deux opus entre les deux traductions impose un autre enjeu : ~90 % des modifications d'*irrealia* aussi présentes dans ces deux opus répondent à un souci de cohérence terminologique

Volonté de prendre en compte les communautés de modding, dont le rôle a historiquement joué une influence directe sur l'évolution de la franchise et les pratiques de l'industrie (Gallagher et al. 2016)

- ⇒ Prise en compte du patch correctif publié AVANT le remaster et de la coexistence de ces 3 versions du jeu



Questions de recherche

- 1) À quelle stratégie répondent les choix effectués dans la traduction moddée ?
- 2) Existe-t-il une différence de traitement notable entre la retraduction officielle et celle de la communauté ?
- 3) Y a-t-il des liens perceptibles entre cette retraduction et celle de la communauté ?

Méthodologie

Méthodologie



Alignement selon la similarité morphologique des deux langues sources

Peu/pas de changements 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, Pettini 2021).

Analyse des types d'*irrealia* selon la typologie de Copet et Ray (2026).

Analyse interlinguale et intralinguale

Analyse comparative entre l'original, la moddée et la retraduction selon une typologie définie.

Comparaison selon les changements morphosyntaxiques et sémantiques relevés, ainsi que du point de vue des effets de réception.

Observations

Typologie : les effets de réception

Neutralisation

L'effet de réception est équivalent entre les deux langues

➡ *The Grey Mare* > la Jument Grise (T1)

Cohérence multimodale

Le texte cible prend en considération de manière plus explicite le lien entre le texte, l'image ou les mécaniques de jeu

➡ *Unpolished Amber Mace* > Masse d'arme d'ambre rêve (TMo)

Pas de changement

Aucun changement d'effet de réception est observé entre les deux versions en langue cible

➡ Clé d'Arvena Thelas (T1) > Clé d'Arvena Thelas (TMo)

Domestication

L'*irrealis* du texte cible est naturalisée, son niveau d'étrangeté est amenuisé par des changements morphosyntaxiques ou sémantiques

➡ *Cursed Darksplitter Helmet* > Casque maudit du nyctalope (TMo)

Typologie : les effets de réception

Étrangéisation

L'*irrealis* conserve des traces de la langue source dans le texte cible

➡ *West Weald Bear Fang* > Croc d'ours du Weald occidental (TMo)

Généralisation

L'*irrealis* du texte cible est moins précise

➡ *Goblin Skirmisher* > Fantassin léger gobelin (T1)

Modulation

Le texte en français propose un changement de perspective par rapport à la langue source

➡ *Touch of Order* > Présence de l'ombre (T1)

Technicisation

L'*irrealis* du texte cible est plus précise

➡ *City-Swimmer's Key* > Clé : maison de Nageur-de-ville (TMo)

Typologie : les effets de réception

Erreur

Le texte cible contient une erreur de traduction, qui peut aller jusqu'à un changement de type d'*irrealia*

➡ *Fountainhead* > Eaux vives (T1)

Omission

L'*irrealis* du texte cible n'est pas traduite, ou certaines informations ne sont pas traduites

➡ *Ysmir's dragon blood* > sang d'Ysmir (TMo)

Stratégies de la localisation moddée

Principales modifications :

Explicitations systématiques

➡ *War Axe of Jinxing* > Hache gu. guigne (T1) > Hache de guerre de guigne (TMo)

Volonté de cohérence multimodale

➡ *Blower's Cuirass* > Cuirasse de souffleur (T1) > Cuirasse en verre de souffleur (TMo) [accord texte/image/gameplay]

Correction de la traduction originale (non systématique, surtout en cohérence multimodale) :

Segments jugés erronés

➡ *Ring of Eidolon's Edge* > Anneau du Bord d'Eidolon (T1) > Anneau d'esquive (TMo)

Stratégies de la localisation moddée

Mais pas toujours opportun :

Introduction d'erreurs

➡ *Blades Boots* > Bottes de Lames (T1) > Bottes de Lame (TMo)

De manière plus marginale :

Des efforts de domestication relativement ciblés

➡ *Dive Rock* > Dive Rock (T1) > PlongeRock (TMo)

Quelques prises de liberté

➡ *Necklace of the Sea* > Collier de la mer (T1) > Collier du plongeur (TMo)

Réception

Les trois localisations montrent plus de « neutralisations » : il y a une volonté claire d'être au plus proche du texte source et d'apporter toutes les informations interactionnelles ou narratives des *irrealia*.

Première traduction (T1)

La T1 comporte un certain nombre de termes laissés en anglais :

↳ *The Serpent's Wake* faction ; *Weatherleah*

et de « généralisations » :

↳ « Chef Arc noir » pour « *Black Bow Ringleader* »

La T1 comporte également un certain nombre d'erreurs de traduction :

↳ « Ring of Eidolon's Edge » traduit par « anneau du Bord d'Eidolon »

Réception

Traduction moddée (TMo)

La TMo tend à domestiquer les *irrealia* conservées en langue source, mais ce n'est pas systématique (hypothèse : compétence linguistique des moddeurs) et on en retrouve encore certaines :

➡ Shivering Isles ; Anvil

De même pour les erreurs, certaines sont **corrigées** :

➡ *Open Average Lock* > Ouverture serrure fac. (T1) > Ouverture de serrure moyenne

d'autres non :

➡ *Prisoner of Hackdirt Brethren* > Prisonnier Frères Coupeterre (T1 et TMo)

quelques-unes sont ajoutées ou transformées par rapport à la T1 (peu cependant) :

➡ *Russet Felt Shirt of Blade Turning* > Tun. feutre Russet lame > Tunique en feutre Russet renforcé

Réception

Traduction moddée (TMo)

Par contre, on observe une vraie tendance à la **cohérence multimodale** avec une prise en compte du lien texte-image et des mécaniques de jeu, ce que ne faisait pas du tout la T1, et même si la source ne le fait pas :

- ➡ *Gauntlets of the Weaponmaster* > Gants du Maîtres d'armes (T1) > Gants en acier de maître d'armes (TMo)
- ➡ *Warmage's Helmet* > Casque de mage de guerre (T1) > Heaume dwemer de mage de guerre (TMo)

La T2 le fait également, mais ne se concentre pas sur les mêmes éléments (objets et ressources et topographie pour la T2 et systématiquement sur les objets, armure et armes notamment, pour la TMo).

Retraduction(s) en bref

Le remaster a tendance à étoffer en ajoutant des éléments et en clarifiant les *irrealia* par rapport à l'original.

Pas de frottements entre la localisation moddée et la retraduction, si ce n'est une volonté d'explicitation et une plus grande volonté de cohérence multimodale (image-texte) par rapport au texte source, mais sur des éléments distincts.

La traduction proposée par les fans pousse cette volonté de cohérence bien plus loin (avantage de travailler sur un jeu accessible) en prenant en compte non seulement le visuel, mais également le gameplay, voire le genre du jeu lui-même ainsi que les autres opus de la saga. (Ces explicitations visuelles systématiques deviendront d'ailleurs la norme dans *The Elder Scrolls V: Skyrim*.)

Néanmoins, là où la T2 corrige et enlève toutes les occurrences laissées en anglais dans la T1, la TMo ne se concentre pas particulièrement sur les défaillances traductives de la T1, mais sur une meilleure prise en compte de l'expérience de jeu : certaines erreurs persistent et certaines *irrealia* sont conservées en langue source.



Réception

La retraduction répond, comme la remasterisation, au principe de « marchandisation de la nostalgie », (fournir une nouvelle expérience de jeu en conservant les souvenirs originaux), mais elle s'écarte des entreprises classiques de retraductions habituellement motivées (outre par la volonté de modernisation) par un retour à la source originale, en se concentrant dans le cas du jeu vidéo sur la réception, sur la correction, sur l'adaptation à une nouvelle génération de machines et sur une meilleure prise en compte de la cohérence multimodale, notamment avec les différents opus de la saga (Purnomo et al. 2019).

Volonté déjà observée de manière plus prononcée encore dans les communautés de modding, bien que l'on n'y distingue pas de recouvrement entre la retraduction et la localisation de la communauté, qui pêche évidemment par les lacunes de la traduction amateur (O'Hagan 2008).

Conclusion



Vers une amélioration des pratiques ?

Coexistence de plusieurs versions visant des stratégies et des publics différents, mais un attachement marqué pour l'objet dans chacun des cas et l'importance d'une bonne cohérence multimodale pour le processus de localisation (et donc de bonnes conditions de travail et d'une valorisation de ce travail).

⇒ Voir Theroine et al. 2021, Houlmont 2025

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.

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 joueuses et joueurs.

Thank you! But our princess is in another castle!

Du progrès reste à faire en matière de valorisation des localisations :

- pas de doublage FR dans le remaster ⇒ appel au boycott de la communauté FR
- pas de crédit accordé aux traductaires (#TranslatorsInTheCredits)

CREDITS - THE GAME

STARRING

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

LOCALIZATION

?????? 🧑

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

Bibliographie

- Bernal-Merino, M.-Á. « Creativity in the translation of video games », *Quaderns de Filologia-Estudis Literaris*, vol. 13, 2008, p. 57–70.
- Copet, S. et Ray, A. « 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*, vol. 19, n° 1, 2026, p. 9–38.
- Gallagher, R., Jong, C. et Sinervo, K. A. « Who Wrote the Elder Scrolls? Modders, Developers, and the Mythology of Bethesda Softworks », *Loading...*, vol. 10, n° 16, 2016, p. 35–52.
- Houlmont, P.-Y. *La localisation vidéoludique au prisme de la contingence : pour un changement de paradigme*. Thèse de doctorat, Université de Liège, 2025.
- Loponen, M. « Translating Irrealia – Creating a Semiotic Framework for the Translation of Fictional Cultures », *Chinese Semiotic Studies*, vol. 2, n° 1, 2009, p. 165–175.
- O'Hagan, M. « Evolution of User-generated Translation: Fansubs, Translation Hacking and Crowdsourcing », *The Journal of Internationalization and Localization*, vol. 1, n° 1, 2009, p. 94–121.
- Pettini, S. « The Translation of Realia and Irrealia in Game Localization: Culture-Specificity between Realism and Fictionality ». Routledge, 2021.
- Purnomo, L. A., Purnama, L. S. et Untari, L. « Prosthetic Translation: Retranslations Of Video Game Remakes And Remasters Refute Retranslation Hypothesis », *Humanus*, vol. 18, n° 1, 2019, p. 12–24.
- Theroine, S., Rivas Ginel, M. I. et Perrin, A. « Au cœur de la terminologie du jeu vidéo. L'absence de ressources, frein majeur pour les traducteurs », *Traduire*, n° 244, 2021, p. 27–40.

Merci ! Questions ?

