

Analyse des stratégies de traduction en  
français des sous-titres du jeu vidéo  
*Trine*

Romaanisen filologian pro gradu -tutkielma  
Jyväskylän yliopisto  
lokakuu 2012

Miika Hämynen



# JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

<b>Tiedekunta - Faculty</b> Humanistinen tiedekunta	<b>Laitos - Department</b> Kielten laitos
<b>Tekijä - Author</b> Miika Hämynen	
<b>Työn nimi - Title</b> Analyse des stratégies de traduction en français des sous-titres du jeu vidéo <i>Trine</i>	
<b>Oppiaine - Subject</b> Romaaninen filologia	<b>Työn laji - Level</b> Pro gradu -tutkielma
<b>Aika - Month and year</b> lokakuu 2012	<b>Sivumäärä - Number of pages</b> 62 + liitteet
<b>Tiivistelmä - Abstract</b> <p>Tutkielmassani sovellan Richard Dawkinsin (1976) teoretisoimaa memetiikkaa käännöstieteeseen sen mukaan, miten Andrew Chesterman (1997) on sen tuonut esille. Chesterman tarjoaa kolmekymmentä eri käännösstrategiaa luokiteltuna kolmeen pääluokkaan : kieliopilliset, semanttiset ja pragmaattiset strategiat.</p> <p>Tutkimus tarkastelee suomalaisen <i>Trine</i>-videopelin ranskankielistä käännöstä ja niitä käännösstrategioita, joita sen yhteydessä on käytetty. Käännöksen on toteuttanut englannista ranskalainen Studio Anatole pelin julkaisijan, Nobilis'n, koordinoimana.</p> <p>Korpukseni koostui 324 käännösparista, jotka luokittelin Chestermanin kolmeen kymmeneen käännösstrategiaan. Koska samassa käännösparissa saattoi esiintyä useampi strategia, korpuksen analyysi kattoi 525 erillistä tapausta, joista suurin osa (253 tapausta eli 48,2 %) kuului kieliopillisiin strategioihin. Tämän jälkeen tulivat semanttiset (175 tapausta, 33,3 %) ja pragmaattiset strategiat (93 tapausta, 17,7 %). Neljä tapausta (0,8 %) sijoitin luokkaan "muut", koska niissä ei esiintynyt joko lähde- tai kohdekielen muotoa.</p> <p>Käytetyin käännösstrategia oli suoran käännöksen strategia (110 tapausta, 21,0 %), jota seurasivat lausekkeen muodon muutoksen (51 tap. / 9,7 %), troopin muutoksen (47 tap. / 9,0 %), tiedon lisäyksen tai poiston (41 tap. / 7,8 %) ja parafrasoin (32 tap. / 7,2 %) strategiat.</p> <p>Koska videopelien kääntämisen tutkimus on vasta alkuvaiheessa, tutkimusta voisi jatkaa ja laajentaa monin tavoin. Muidenkin suomalaisten pelien, kuten <i>Trine 2:n</i> tai <i>Alan Waken</i>, käännöksiä voisi analysoida. Myös tekstityksen ja kerronnan välisten erojen esille tuominen olisi relevanttia AV-kääntämisen näkökulmasta.</p>	
<b>Asiasanat - Keywords</b> käännöstiede, kääntäminen, ranskan kieli, englannin kieli, meemit, tietokonepelit, tasohyppelypelit	
<b>Säilytyspaikka - Depository</b> Kielten laitos	
<b>Muita tietoja - Additional information</b> Teosta saa jakaa Creative Commons Nimeä-Tarttuva 3.0 Muokkaamaton -lisenssin mukaisesti.	



# Table des matières

<b>1. Introduction.....</b>	<b>7</b>
1.1. But et méthode.....	7
1.2. Corpus : Trine.....	7
1.3. Terminologie.....	9
1.4. La mémétique.....	10
1.4.1. Remarques préliminaires.....	10
1.4.2. Le même en traductologie.....	11
1.4.3. Les normes.....	12
1.4.4. Les lois de la traduction.....	14
1.4.5. Les contraintes de traduction.....	15
1.5. Les stratégies traductionnelles.....	16
1.5.1. Remarques préliminaires.....	16
1.5.2. Les stratégies grammaticales.....	16
1.5.3. Les stratégies sémantiques.....	20
1.5.4. Les stratégies pragmatiques.....	23
1.6. Classement adopté.....	25
<b>2. Analyse.....</b>	<b>26</b>
2.1. Remarques préliminaires.....	26
2.2. Les stratégies grammaticales.....	26
2.2.1. Traduction littérale.....	27
2.2.2. Emprunts et calques.....	27
2.2.3. Transposition.....	28
2.2.4. Changement d'unité.....	30
2.2.5. Modification de la structure du syntagme.....	31
2.2.6. Modification de la structure de la proposition.....	34
2.2.7. Modification de la structure de la phrase.....	34
2.2.8. Modification au niveau de la cohésion textuelle.....	35
2.2.9. Modification du niveau de représentation.....	35
2.2.10. Modification de figure de style.....	36
2.3. Les stratégies sémantiques.....	37
2.3.1. Synonymie.....	38
2.3.2. Antonymie.....	40
2.3.3. Hyponymie.....	41
2.3.4. Inversion sémantique.....	43
2.3.5. Modification du niveau d'abstraction.....	43
2.3.6. Modification de la distribution des sèmes.....	44
2.3.7. Modification du degré d'intensité.....	46
2.3.8. Paraphrase.....	47
2.3.9. Modification de trope.....	47
2.3.10. Autres modifications sémantiques.....	49

2.4. Les stratégies pragmatiques.....	50
2.4.1. Filtrage culturel.....	50
2.4.2. Modification d'explicitation.....	51
2.4.3. Ajout ou omission d'information.....	52
2.4.4. Modification interpersonnelle.....	54
2.4.5. Modification illocutionnaire.....	54
2.4.6. Modification au niveau de la cohérence textuelle.....	54
2.4.7. Traduction partielle.....	55
2.4.8. Modification de visibilité.....	55
2.4.9. Réécriture.....	55
2.4.10. Autres modifications pragmatiques.....	55
2.5. Autres.....	56
<b>3. Conclusion.....</b>	<b>57</b>
<b>Bibliographie.....</b>	<b>60</b>
Corpus.....	60
Ouvrages consultés.....	60
<b>Appendice 1 : Correspondance avec Frozenbyte.....</b>	<b>63</b>
<b>Appendice 2 : La classification du corpus.....</b>	<b>64</b>



# 1. Introduction

## 1.1. But et méthode

Le but de ce travail est d'examiner les stratégies de traduction en français des sous-titres du jeu vidéo *Trine* de Frozenbyte, en prenant pour base la théorie des mèmes de Richard Dawkins (p. 10) et son application à la traductologie présentée par Andrew Chesterman (p. 11). Le choix du sujet est motivé par la quasi-absence de recherche sur la traduction des jeux vidéo.

Notre analyse portera sur la traduction en français des sous-titres du jeu. Nous classerons le corpus, c'est-à-dire les 324 unités de traduction, selon la ou les stratégies traductionnelles utilisées. Les trente stratégies distinguées par Chesterman seront réparties en trois catégories : les stratégies grammaticales, sémantiques et pragmatiques. Nous avons ajouté la stratégie *autres* pour rendre compte de cas particuliers.

Notre hypothèse de départ est la suivante : le traducteur aura utilisé le plus souvent la stratégie de traduction littérale.

## 1.2. Corpus : *Trine*

Le choix du corpus, le texte de *Trine* (version 1.09 du 10 mars 2011),<sup>1</sup> est justifié pour trois raisons :

- 1) il s'agit d'un jeu vidéo finlandais rédigé en anglais,
- 2) il a été localisé en français et
- 3) les sous-titres sont facilement accessibles dans les fichiers du jeu.<sup>2</sup>

---

1 Kinnunen 2011a. Le jeu a été publié pour les ordinateurs PC et Macintosh, ainsi que pour les consoles PlayStation 3 et Xbox 360. Nous nous sommes servi de la version PC, téléchargée sur la plate-forme de distribution de contenu numérique Steam. La suite du jeu, *Trine 2*, a été publié le 7 Décembre 2011 et est disponible pour les mêmes plates-formes. Anonyme 2012a

2 Les sous-titres de *Trine 2* sont plus conformes aux normes finlandaises de la

L'analyse portera sur des lignes, que nous appellerons unités de traduction, repérées dans les fichiers subtitles\_dialogue.txt, qui se rencontrent dans le répertoire comportant les fichiers dans chacune des langues de publication du jeu. La forme des unités de traduction est la suivante :

1.

intro\_01\_narrator\_once\_upon\_a = Once upon a time, in a land far, far away, a kingdom was prospering.

Ces textes constituent les sous-titres du jeu. Chaque unité de traduction est affichée dans son intégralité pendant la durée de la narration. Il s'agit ainsi plutôt de transcription que de sous-titrage. La narration orale est assez fidèle à ces unités de traduction, à quelques rares exceptions près.<sup>3</sup> Les fichiers comportent des unités non utilisées dans le jeu mais dont la traduction a été toutefois incluse.

Le jeu a d'abord été rédigé en anglais, puis traduit, en plus du finnois, dans les langues européennes dans lesquelles sont normalement traduits les jeux vidéo (français, allemand, espagnol, italien).<sup>4</sup> La compagnie Nobilis, chargée de la publication du jeu, s'est aussi occupée de la traduction. La version française a été traduite par SDI Media, puis enregistrée par Studio Anatole.<sup>5</sup> En plus de ces traductions officielles, des traductions d'enthousiastes ont été créées en roumain, en turc et en portugais.<sup>6</sup> Les langues disponibles dépendent de la version du jeu.<sup>7</sup>

Le corpus anglais contient 321 unités de traduction avec un total de 4443 mots. Le corpus français contient 323 unités de traduction avec un total de 4476 mots. Notre analyse portera sur un total de 324 unités de traduction.

---

traduction audiovisuelle, mais ne sont pas accessibles dans les fichiers du jeu. C'est cette raison qui nous a poussé à choisir le premier jeu.

3 La problématique des sous-titres qui suivent fidèlement la narration orale est une question que nous n'allons pas aborder dans ce travail.

4 Chandler 2005 : 45

5 Kinnunen 2011b

6 Kinnunen 2010 (2011), Kinnunen 2011a

7 Anonymes - Hyvärinen - Kinnunen 2011



### 1.3. Terminologie

Dans le domaine du jeu vidéo, la *localisation*, c'est-à-dire le processus d'adaptation du jeu en différentes langues,<sup>8</sup> ne peut pas être considérée comme une simple question de traduction. Un jeu vidéo est en effet bien différent d'un roman ou d'un film. Un concept souvent utilisé est celui de *transcréation*, où le traducteur est libre de modifier des éléments du jeu pour le rapprocher du joueur.<sup>9</sup> Pour éviter les problèmes de compréhension dans le contexte des langue et culture cibles, le traducteur doit souvent procéder à d'importantes modifications dans le jeu.<sup>10</sup> À titre d'exemple, citons la localisation du jeu *Monkey Island* de LucasArts,<sup>11</sup> où un casse-tête a dû être entièrement recréé.<sup>12</sup>

Le niveau de localisation du jeu peut varier. Il se peut qu'un jeu soit localisé pour certaines langues, tandis que pour d'autres seul le manuel soit traduit.<sup>13</sup> Le jeu *Trine* est partiellement ou totalement localisé selon la langue choisie. Ainsi, la version finnoise présente la bande sonore en anglais sous-titrée en finnois. La version française, par contre, dispose d'une bande sonore et de sous-titres en français, conformément à la loi Toubon de 1994, qui impose l'emploi de la langue française dans les jeux vidéo distribués en France.<sup>14</sup> En Finlande, seul le mode d'emploi doit être traduit dans les deux langues nationales, le finnois et le suédois.<sup>15</sup>

---

8 Chandler 2005 : 12

9 Bernal 2006 (2011) : 32, Mangiron - O'Hagan 2006 (2011) : 20

10 Mangiron - O'Hagan 2006 (2011) : 15

11 LucasArts est une compagnie de développement de jeux vidéo américaine fondée en 1982 par le réalisateur George Lucas. Voir <http://www.lucasarts.com/company/about/page1.html>, le 10 mai

12 Un catalogue d'objets forme le point de départ de ce casse-tête. Les noms des objets, caractérisés par ailleurs de jeux de mots humoristiques, doivent être mis en ordre alphabétique, opération impossible en traduction, Chandler 2005 : 56

13 Chandler 2005 : 12-15

14 Chandler 2005 : 47 ; voir aussi Mitterrand - Balladur - Pasqua - Méghainerie - Juppé - Bayrou - AlphanDéry - Bosson - Giraud - Toubon - Sarkozy - Fillon 1994 (2011), article 2

15 Halonen - Mönkäre 2003 (2011), §34

La localisation diffère de l'*internationalisation*, qui réfère aux méthodes utilisées par les créateurs pour faciliter la reprise du jeu dans des environnements autres que le leur.<sup>16</sup> Il s'agit surtout de choix relatifs au code et à l'interface du jeu pour une localisation plus aisée, mais aussi de questions techniques comme le nombre d'images par seconde affichées à l'écran de télévision dans différents pays.<sup>17</sup> Si ces questions sont abordées dès le début du projet, la localisation sera plus facile.<sup>18</sup> Un jeu qui n'est pas totalement internationalisé, par ex. *Trine*, ne peut pas être localisé pour certaines langues, comme le chinois, dont l'alphabet compte plus de signes que l'alphabet latin.<sup>19</sup>

## 1.4. La mémétique

### 1.4.1. Remarques préliminaires

La mémétique,<sup>20</sup> parallèle à la génétique, fut introduite par Richard Dawkins (1941-), biologiste évolutionnaire, éthologiste et écrivain américain,<sup>21</sup> en 1976.<sup>22</sup> Sa théorie, calquée sur celle du darwinisme, applique la sélection naturelle à l'univers des idées.<sup>23</sup> Selon lui, l'unité minime de transmission culturelle est le mème, similaire au gène transmetteur d'information génétique.<sup>24</sup>

Selon la théorie, les idées considérées comme supérieures aux autres, ou mêmes mutualistes,<sup>25</sup> par exemple la mode des jeans, se

---

16 Chandler 2005 : 4-5

17 Chandler 2005 : 5-12

18 Chandler 2005 : 12

19 Hyvärinen 2011

20 Angl. *memetics* < *meme*, forme abrégée de *mimeme*, du grec *μίμημα*, 'ce qui est imité' ; formations analogues à l'angl. *genetics* et *gene*, Dawkins 1976 (2006) : 192, Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. 'meme, n.'

21 Anonyme 2008 (2012), Anonyme 2012b

22 Dawkins 1976 (2006)

23 Chesterman 1997 (2000) : 5

24 Dawkins 1976 (2006) : 192

25 'Qui relève du mutualisme', Dendien 2004 (2012), s.v. 'mutualiste' ; 'Association de deux animaux ou de deux végétaux d'espèces différentes qui tirent mutuellement profit de cette situation', Dendien 2004 (2012), s.v. 'mutualisme'

propageront et survivront.<sup>26</sup> Par contre, les mauvaises idées ou mêmes parasites ne vivront pas longtemps. Pour survivre, le même doit battre les autres de façon similaire à la sélection naturelle.<sup>27</sup> Les mêmes qui deviennent dominants pour des raisons pratiques, politiques ou culturelles, par exemple, se constitueront en normes.<sup>28</sup>

#### 1.4.2. Le même en traductologie

Selon Chesterman, on peut distinguer cinq supermèmes de traduction, c'est-à-dire des mêmes de grande influence en traductologie, qui ont contribué à l'évolution de cette dernière.<sup>29</sup> À partir de ces supermèmes ont été formés des mêmes plus concis qui cherchent à résoudre des problèmes plus précis.<sup>30</sup> Souvent, ces problèmes sont des résultats d'idées, de mêmes, proposés précédemment pour résoudre un autre problème.<sup>31</sup> Chesterman cite Karl R. Popper pour formaliser cette évolution :

$$P_1 \rightarrow TT \rightarrow EE \rightarrow P_2^{32}$$

Selon Popper, une théorie tentative (TT) est proposée pour résoudre un problème  $P_1$ . Cette théorie est alors soumise à une phase d'élimination d'erreurs (EE) qui, invariablement, produit un nouveau problème  $P_2$ .<sup>33</sup>

À la suite d'une historique de l'évolution des mêmes en traductologie,<sup>34</sup> Chesterman conclut qu'aucune idée ne surpasse les autres au

---

26 Dawkins 1976 (2006) : 192, Chesterman 1997 (2000) : 6

27 Dawkins 1976 (2006) : 194, Chesterman 1997 (2000) : 6

28 Chesterman 1997 (2000) : 51 ; 'Règle, loi dans un domaine artistique, scientifique, technique; conditions que doit respecter une réalisation; prescription qu'il convient de suivre dans l'étude d'une science, la pratique d'une activité, d'un art', Dendien 2004 (2012), s.v. 'norme'

29 Les supermèmes sont les suivantes : la métaphore source-cible, l'idée de l'équivalence, le mythe de l'intraduisibilité, l'argument libre ou littéral et l'idée que toute écriture est traduction, Chesterman 1997 (2000) : 8-14

30 Chesterman 1997 (2000) : 19-49

31 Chesterman 1997 (2000) : 16-17, 19-20

32 Chesterman 1997 (2000) : 16, Popper 1972 (1979) : 287. Karl R. Popper (1902-1994) est considéré comme un des philosophes des sciences les plus importants du XX<sup>e</sup> siècle, Thornton 2011 (2012)

33 Popper 1972 (1979) : 287, Chesterman 1997 (2000) : 16-17

34 Chesterman 1997 (2000) : 19-49

moment de l'écriture de son ouvrage et que l'hétérogénéité semble être la norme.<sup>35</sup>

### 1.4.3. Les normes

Comme nous l'avons constaté ci-dessus p. 6-7, les mêmes qui deviennent dominants se constituent en normes.<sup>36</sup> Chesterman propose deux genres de normes, en s'inspirant du travail de normatization de Toury (voir Diagramme 1) :<sup>37</sup>

- 1) les *normes d'attente*, qui recouvrent ce qu'attendent les lecteurs de la traduction d'un texte de ce type.<sup>38</sup>
- 2) les *normes professionnelles*, qui portent sur le processus de traduction,<sup>39</sup> divisées en trois normes de base :
  - 1) la norme de responsabilité,
  - 2) la norme communicationnelle et
  - 3) la norme relationnelle.<sup>40</sup>

---

35 Chesterman 1997 (2000) : 42-43

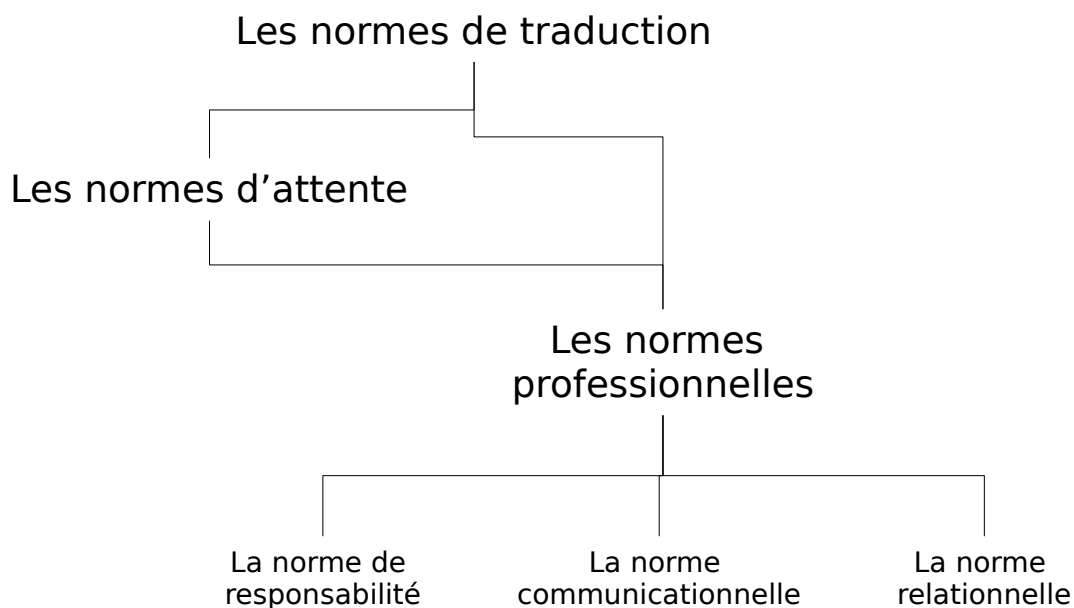
36 Chesterman 1997 (200) : 51

37 Toury propose trois genres de normes : 1) les *normes préliminaires*, qui définissent le choix de ce qui est traduit dans une langue et si, par exemple, une langue intermédiaire peut être utilisée ; 2) les *normes opérationnelles*, qui portent sur les choix faits par le traducteur pendant le processus de traduction ; ainsi que 3) la *norme initiale*, qui présente un choix que le traducteur doit faire au départ : doit-il suivre la langue du texte original et ses normes, ou de le transformer selon les règles et normes de la langue cible ?  
Toury 1980 : 51-62

38 Chesterman 1997 (2000) : 64-67

39 Chesterman 1997 (2000) : 67

40 Chesterman 1997 (2000) : 67-69



**Diagramme 1. Les normes de traduction**

*Les normes d'attente* définissent les éléments plus ou moins acceptables pour une traduction d'un genre de texte donné.<sup>41</sup> Elles permettent ainsi de faire des jugements sur la qualité de la traduction : les traductions qui suivent de près les normes d'attente sont perçues comme plus correctes que celles qui ne les suivent qu'imparfaitement.<sup>42</sup> Les lecteurs s'attendent à ce que les traductions de certains types de textes comme les manuels d'usage ou les publicités suivent fidèlement le texte original, tandis que d'autres, par ex. celles de textes littéraires ou de poésies, gardent des marques de traduction comme des formes de politesse ou des structures étranges à la langue cible.<sup>43</sup> Cette catégorie peut être comparée à la *norme initiale* de Toury.<sup>44</sup>

*Les normes professionnelles* forment, du point de vue du traducteur, une catégorie définie par et ainsi subordonnée aux normes d'attente.<sup>45</sup> Elles correspondent aux *normes opérationnelles* de Toury.<sup>46</sup> Elles présentent trois normes de base :

41 Chesterman 1997 (2000) : 64-65  
 42 Chesterman 1997 (2000) : 65  
 43 Chesterman 1997 (2000) : 65  
 44 Toury 1980 : 54-55  
 45 Chesterman 1997 (2000) : 67  
 46 Toury 1980 : 54

- 1) *La norme de responsabilité* : une norme éthique, selon laquelle le traducteur est responsable de sa traduction et doit faire preuve de loyauté vis-à-vis de l'auteur, de celui qui a commandé la traduction, des lecteurs et des autres parties concernées.<sup>47</sup>
- 2) *La norme communicationnelle* : une norme sociale, selon laquelle le traducteur agit en médiateur-communicateur, optimisant le message pour en assurer la compréhension.<sup>48</sup>
- 3) *La norme relationnelle* : une norme linguistique, assurant la ressemblance entre le texte source et le texte cible.<sup>49</sup>

#### **1.4.4. Les lois de la traduction**

Les normes d'attente, y comprises les trois normes professionnelles de base, forment ce que Chesterman appelle les *lois de la traduction*, soit des *formes de conduite régulières et observables*. Elles peuvent être formalisées comme suit :

Sous les conditions X, les traducteurs font (ou semblent faire, ou ne font pas) Y.<sup>50</sup>

Les lois en question peuvent par exemple expliquer les choix opérés par les traducteurs quand ceux-ci rendent certains genres de textes dans une certaine culture, ou répondre à des questions plus générales comme *pourquoi les traducteurs font-ils X ?*<sup>51</sup> Chesterman propose quatre lois, selon lesquelles

les traducteurs professionnels ont tendance à suivre les normes d'attente, [...] la norme de responsabilité, [...] la norme communicationnelle [et] la norme relationnelle.<sup>52</sup>

---

47 Chesterman 1997 (2000) : 68-69

48 Chesterman 1997 (2000) : 69

49 Chesterman 1997 (2000) : 69-70

50 'We can gloss "law" in this sense as "observable behavioural regularity"', Chesterman 1997 (2000) : 70-71

51 Chesterman 1997 (2000) : 74

52 Chesterman 1997 (2000) : 76-77

### 1.4.5. Les contraintes de traduction

Les normes posent aussi des contraintes au traducteur. Chesterman renvoie à Lefevere, qui en propose cinq :<sup>53</sup>

- 1) *Le patronage*, qui est formé de pouvoirs, de personnes et d'institutions influant sur la lecture, l'écriture et la réécriture.<sup>54</sup> Cette contrainte n'est pas aussi directement liée aux normes de Chesterman présentées précédemment p. 8 qu'aux normes préliminaires de Toury (cf. p. 5).<sup>55</sup> Le patronage peut modifier les normes d'attente selon ses propres idées sur la traduction.<sup>56</sup>
- 2) *La poétique*, constituée d'un inventaire des formes littéraires, genres, motifs, personnages types et lieux communs, ainsi que du rôle de la littérature dans le système social.<sup>57</sup> La contrainte est ainsi solidement liée aux normes d'attente.<sup>58</sup>
- 3) *L'univers du discours*, qui contient l'ensemble des termes qui décrivent les objets, les coutumes et les croyances du texte.<sup>59</sup> Le traducteur peut choisir de ne pas traduire certains de ces termes, qui pourraient être inacceptables dans la culture cible et condamnés par les lecteurs.<sup>60</sup> Cette contrainte se rattache partiellement aux normes d'attente, en particulier à la norme de responsabilité.<sup>61</sup>
- 4) *Les langues source et cible* dont les caractéristiques ont un effet sur la ressemblance de la traduction au texte source.<sup>62</sup>

---

53 Chesterman 1997 (2000) : 78, Lefevere 1992. André Lefevere (1945-1996) fut un traductologue belge. En plus de la traductologie, il contribua à l'étude de littérature comparée, Denton 1996 (2012)

54 Lefevere 1992 : 14

55 Toury 1980 : 53, Chesterman 1997 (2000) : 78

56 Chesterman 1997 (2000) : 78

57 Lefevere 1992 : 26

58 Chesterman 1997 (2000) : 79

59 Lefevere 1992 : 87

60 Chesterman 1997 (2000) : 78, Lefevere 1992 : 87

61 Chesterman 1997 (2000) : 79

62 Lefevere 1992 : 78

Les choix linguistiques du traducteur sont limités par la norme relationnelle.<sup>63</sup>

5) *L'idéologie* du traducteur,<sup>64</sup> ses valeurs et attitudes aussi bien personnelles que celles relatives aux autres contraintes.<sup>65</sup> Elle est liée aussi bien à la norme de responsabilité qu'à la norme communicationnelle : le traducteur choisit ce qu'il va traduire et comment.<sup>66</sup>

## 1.5. Les stratégies traductionnelles

### 1.5.1. Remarques préliminaires

Les lois et contraintes que nous avons présentées ci-dessus p. 8-10 donnent naissance à de nouveaux mêmes, les stratégies traductionnelles. Ces stratégies, utilisées par la majorité des traducteurs, sont communiquées de génération en génération.<sup>67</sup> Chesterman répartit les stratégies en trois catégories :

- 1) les stratégies grammaticales,
- 2) les stratégies sémantiques et
- 3) les stratégies pragmatiques.

Les catégories, qui se chevauchent partiellement, contiennent chacune dix stratégies principales.<sup>68</sup>

### 1.5.2. Les stratégies grammaticales

Cette catégorie comporte les choix du traducteur en regard de la forme du texte.<sup>69</sup>

---

63 Chesterman 1997 (2000) : 79

64 Lefevre 1992 : 41

65 Chesterman 1997 (2000) : 78

66 Chesterman 1997 (2000) : 79

67 Chesterman 1997 (2000) : 87

68 Chesterman 1997 (2000) : 93

69 Chesterman 1997 (2000) : 94



### 1) Traduction littérale

Une traduction aussi proche que possible de la forme de la source, tout en maintenant la grammaticalité de l'expression.<sup>70</sup>

- 2. courtyard1\_09\_knight\_look\_at\_that
- a. Look at that! It must be the tomb!
- b. Regardez ça ! Ça doit être la tombe !

### 2) Emprunts et calques

La traduction comporte des emprunts ou des néologismes formés à partir d'emprunts.<sup>71</sup>

- 3. loadingscreen\_castle1\_03\_the\_wizard\_could
- a. [...] the object was called the **Trine**.
- b. [...] l'objet s'appelait le **Trine**.
- 4.
- a. Wir wünschen Ihnen einen guten Flug mit **Austrian Airlines**.
- b. We wish you a pleasant flight with **Austrian Airlines**.<sup>72</sup>

### 3) Transposition

La traduction comporte des changements de parties du discours, par ex. nom → verbe, adjectif → adverbe.<sup>73</sup> Dans l'ex. 5, le verbe *was prospering* a été rendu par l'adjectif au superlatif *très prospère*.

- 5. intro\_01b\_narrator\_once\_upon\_a
- a. Once upon a time, in a land far, far away, a kingdom **was prospering**.
- b. Il était une fois dans un très lointain pays, un royaume **très prospère**.

### 4) Changement d'unité

La traduction comporte des changements au niveau des unités constituantes, c'est-à-dire du morphème, du mot, du syntagme, de la proposition, de la phrase et du paragraphe.<sup>74</sup> Dans la traduction de l'ex. 6, deux phrases sont juxtaposées au moyen de la conjonction de coordination *car*.

---

70 Chesterman 1997 (2000) : 94

71 Chesterman 1997 (2000) : 94-95

72 Chesterman 1997 (2000) : 94

73 Chesterman 1997 (2000) : 95

74 Chesterman 1997 (2000) : 95-96

6. loadingscreen\_forest1\_01\_narrator\_with\_great\_enthusiasm

- a. Of particular interest were the last pages. The King told of how they had found the ancient ruins, abandoned long ago. [...]
- b. Les dernières pages étaient particulièrement intéressantes, car le Roi expliquait comment ils avaient découvert les anciennes ruines abandonnées depuis longtemps. [...]

5) Modification de la structure du syntagme

La traduction apporte des modifications soit au genre et au nombre etc. dans un syntagme nominal, soit à la personne, au temps ou au mode dans un syntagme verbal.<sup>75</sup> Dans l'ex. 7, le prétérit *could last* est rendu par l'imparfait de la construction *aller* + infinitif, au sens du futur dans le passé (*allait durer*).

7. intro\_02\_narrator\_but\_peace\_would

- a. But peace **could** only **last** so long.
- b. Mais la paix n'**allait** pas **durer**.

6) Modification de la structure de la proposition

La traduction comporte des modifications portant par ex. sur l'ordre des éléments de la proposition, la diathèse (voix active et passive), la transitivité ou l'intransitivité etc.<sup>76</sup> Dans l'ex. 8, l'ordre complément + sujet + verbe est changé en sujet + verbe + complément.

8. outro\_07\_narrator\_a\_few\_years

- a. A charmed moment, many said.
- b. Beaucoup dirent que ce fut un moment enchanteur.

7) Modification de la structure de la phrase

La traduction comporte des modifications du type de phrase, par ex. une proposition principale est rendue par une proposition subordonnée.<sup>77</sup> Dans l'ex. 9, nous avons affaire à la traduction d'une proposition relative par une proposition indépendante coordonnée.

9. intro\_10\_narrator\_but\_something\_was

- a. But... Something was about to happen **that would change** the course of history.
- b. Mais... Quelque chose était sur le point de se produire **et allait changer** le cours de l'histoire.

---

75 Chesterman 1997 (2000) : 96

76 Chesterman 1997 (2000) : 96-97

77 Chesterman 1997 (2000) : 97-98

## 8) Modification au niveau de la cohésion textuelle

La traduction comporte des modifications portant sur les références intratextuelles. Il s'agit d'ellipse, de substitution, de pronominalisation et de répétition.<sup>78</sup> Dans l'ex. 10, la traduction accentue l'adverbe *prochainement* avec la marque du superlatif *très* (voir aussi la *Modification du degré d'intensité* p. 21) ; l'article défini *the* est traduit par le pronom démonstratif *ce*.

10. tutorial1\_02\_narrator\_everything\_was\_perfect

- a. [She] would **soon** lay her hands on **the** treasure [...]
- b. [Elle] obtiendrait **très prochainement ce** trésor [...]

## 9) Modification du niveau de représentation

La traduction peut modifier le niveau de représentation d'éléments du texte. Par ex. au lieu du niveau phonologique de l'original la traduction se sert du niveau morphologique, syntaxique ou lexical.<sup>79</sup>

## 10) Modification de figure de style

La traduction comporte des modifications portant sur les tropes, par ex. le parallélisme, la répétition, l'allitération, le rythme etc.<sup>80</sup> La traduction de l'ex. 11 garde l'allitération de l'original. Par contre, la personnification de la tour de l'ex. 12 n'est pas présente dans la traduction.

11.

- a. The Astral Academy
- b. L'Académie Astrale

12. loadingscreen\_castle5\_01\_narrator\_our\_heroes\_broke

- a. **Looking down** on them, the Evil Tower **stood** tall and menacing.
- b. La Tour avait l'air gigantesque et menaçante.

---

78 Chesterman 1997 (2000) : 98-99

79 Chesterman 1997 (2000) : 99

80 Chesterman 1997 (2000) : 99-100

### 1.5.3. Les stratégies sémantiques

#### 1) Synonymie

La traduction comporte un synonyme, non pas un équivalent exact du mot présent dans le texte source, au but d'éviter par exemple la répétition.<sup>81</sup>

|| 13. cemetery1\_01\_wizard\_it\_all\_makes

- a. Our souls are entwined in this artifact, and our physical **beings** are mere images of our soul!
- b. Nos âmes sont liées dans cet artéfact et nos **enveloppes** physiques ne sont que de simples images de nos âmes !

#### 2) Antonymie

La traduction comporte la négation d'un antonyme (ou vice-versa) de l'équivalent exact du mot présent dans le texte source.<sup>82</sup>

|| 14. loadingscreen\_forest1\_02\_narrator\_the\_kings\_journal

- a. The King's journal **did not** contain **much** on the artifacts [...]
- b. Le journal du Roi contenait **peu** d'informations sur les artéfacts [...]

#### 3) Hyponymie

La traduction comporte des modifications du niveau hiérarchique des termes, en échangeant un hyponyme (mot au sens plus spécifique) avec l'hyperonyme (mot au sens plus général) ou vice-versa, ou encore un hyponyme avec un autre hyponyme (du même hyperonyme).<sup>83</sup>

Dans l'ex. 15, la traduction française transforme les *trousers* ('pantalon') en *chapeau*, tous deux appartenant à la catégorie des vêtements.

|| 15. tutorial1\_10\_wizard\_by\_my\_trousers

- a. By my **trousers**, I must escape!
- b. Par mon **chapeau**, je dois m'échapper !

---

81 Chesterman 1997 (2000) : 102

82 Chesterman 1997 (2000) : 102

83 Chesterman 1997 (2000) : 102-103

#### 4) Inversion sémantique

La traduction se sert d'un terme au sens opposé à celui du texte source, par ex. *vendre* et *acheter*, avec d'autres modifications pour maintenir le sens de la phrase.<sup>84</sup> Dans l'ex. 16, le passif *was offered* est traduit à l'actif *reçut*.

- 16. outro\_05\_narrator\_the\_thief\_was
- a. The Thief **was offered** riches [...]
- b. La Voleuse **reçut** des richesses [...]

#### 5) Modification du niveau d'abstraction

La traduction modifie le niveau d'abstraction d'éléments textuels.<sup>85</sup> Dans l'ex. 17, la traduction est plus concrète et moins poétique que le texte source.

- 17. loadingscreen\_castle1\_02\_finally\_the\_wizard
- a. [...] the Guardian, whose **earthly remains** had been buried [...]
- b. [...] du Gardien, dont le **corps** avait été enterré [...]

#### 6) Modification de la distribution des sèmes

La traduction comporte des modifications de la distribution des sèmes dans les mots.<sup>86</sup> Dans l'ex. 18, l'action d'avancer est rendue en trois mots en anglais, mais en un seul mot en français.

- 18. tutorial1\_03\_narrator\_the\_gentle\_moon
- a. [...] as she **made her way** towards the shrine [...]
- b. [...] alors qu'elle **avançait** vers le sanctuaire [...]

#### 7) Modification du degré d'intensité

La traduction comporte des modifications du degré d'intensité ou de la mise en relief.<sup>87</sup> Dans l'ex. 19, la traduction ne porte pas de jugement sur la profondeur. La traduction de l'ex. 20 met l'accent sur la personne du locuteur.

- 19. loadingscreen\_castle1\_02\_finally\_the\_wizard
- a. [...] **deep underneath** the Astral Academy [...]
- b. [...] **sous** l'Académie Astrale [...]

---

84 Chesterman 1997 (2000) : 103

85 Chesterman 1997 (2000) : 103

86 Chesterman 1997 (2000) : 104

87 Chesterman 1997 (2000) : 104

20. darkcrypt1\_05\_knight\_i\_can\_light  
 a. I can light the torches too!  
 b. **Et moi**, je peux faire de la lumière aussi !

## 8) Paraphrase

La traduction est plus libre, ne comportant pas tous les sèmes de la phrase source. C'est la ressemblance pragmatique qui est mise en relief.<sup>88</sup>

Dans l'ex. 21, la précision du texte source quant à l'objet d'intérêt du Magicien est perdue dans la traduction. Dans l'ex. 22, la traduction omet la description des statues et de l'architecture.

21. tutorial1\_17\_narrator\_for\_once\_the  
 a. For once, the Wizard was **more** interested in magic **than anything else**.  
 b. Pour une fois, le Magicien s'intéressa **davantage** à la magie.

22. loadingscreen\_forest1\_01\_narrator\_with\_great\_enthusiasm  
 a. Statues **of virtue** and architecture **beyond imagination** had **clearly** impressed the old King.  
 b. Les statues et l'architecture avaient impressionné le vieux Roi.

## 9) Modification de trope

Cette stratégie est utilisée pour la traduction de tropes rhétoriques, c'est-à-dire les figures de style, de façon similaire à la stratégie grammaticale portant sur la traduction des figures de style (cf. p. 19).<sup>89</sup> Dans l'ex. 23, la métaphore est similaire dans les deux langues.

23. forest1\_03\_knight\_i\_feel\_like  
 a. I feel like **a boulder has lifted** from my shoulders.  
 b. J'ai l'impression d'avoir été **libéré d'un grand poids**.

## 10) Autres modifications sémantiques

Ces changements peuvent inclure par exemple des modifications au niveau de la traduction des sens physiologiques, comme la vision, le toucher ou l'ouïe.<sup>90</sup> L'ex. 24 présente un changement du sens oral à l'ouïe.

<sup>88</sup> Chesterman 1997 (2000) : 104

<sup>89</sup> Chesterman 1997 (2000) : 105-107

<sup>90</sup> Chesterman 1997 (2000) : 107

24. loadingscreen\_forest1\_01\_narrator\_with\_great\_enthusiasm  
a. [...] the Wizard **absorbed** the contents of the King's journal.  
b. [...] le Magicien **lut** le contenu du journal du Roi.

#### 1.5.4. Les stratégies pragmatiques

##### 1) Filtrage culturel

Ce filtrage regarde l'adaptation de la terminologie de la langue source à celle de la langue cible.<sup>91</sup>

25. wizard\_oneliner\_sweetheart  
a. Sweetheart...  
b. Ma chérie...

##### 2) Modification d'explicitation

La traduction comporte des modifications au niveau de l'implicite ou de l'explicite dans le texte.<sup>92</sup> Dans l'ex. 26, l'action de faire la boule de feu est explicitée.

26. misc\_conversation03\_03\_wizard\_no\_i\_was  
a. No! I was practicing my fireball.  
b. Non ! Je m'entraînais **à faire** une boule de feu.

##### 3) Ajout ou omission d'information

Soit la traduction comporte de l'information qui n'est pas présente dans le texte original, soit une partie de l'information du texte original est omise.<sup>93</sup> Dans l'ex. 27, *young* ('jeune') disparaît, tandis que la traduction de l'ex. 28 omet le mot *tower* ('tour').

27. loadingscreen\_cemetery1\_01\_narrator\_as\_the\_wizard  
a. [...] had quietly helped raise **young**, good-hearted wizards in the Astral Academy.  
b. [...] avaient aidé à instruire en silence les bons magiciens de l'Académie Astrale.

28. castle5\_05\_wizard\_we\_must\_climb  
a. We must climb **the tower**...  
b. Nous devons monter...

---

91 Chesterman 1997 (2000) : 108

92 Chesterman 1997 (2000) : 108

93 Chesterman 1997 (2000) : 109-110

#### 4) Modification interpersonnelle

Le style général de la traduction et la relation entre le texte et le lecteur sont modifiés, engendrant par ex. des changements du niveau de formalité ou du vocabulaire technique.<sup>94</sup> Dans l'ex. 29, la traduction omet la référence directe au lecteur.

- || 29. tutorial1\_08\_narrator\_of\_course\_that  
a. For **you** see, [...]  
b. En fait, [...]

#### 5) Modification illocutionnaire

La traduction comporte des changements au niveau des actes de langage. Par exemple, le remplacement du mode indicatif par le mode impératif déclenche la modification illocutionnaire d'une affirmation en une demande.<sup>95</sup> Dans l'ex 30, le sujet change, transformant l'accusation en constatation.

- || 30. misc\_conversation04\_01\_wizard\_you\_have\_brought  
a. You have brought upon us a terrible curse!  
b. A cause de vous, nous sommes frappés par une terrible malédiction !

#### 6) Modification au niveau de la cohérence textuelle

La traduction comporte des modifications au niveau de l'ordre logique de l'information présentée dans le texte. Par exemple, deux paragraphes du texte source peuvent être combinés en un seul dans le texte cible.<sup>96</sup> Dans l'ex. 31, l'ordre des phrases change.

- || 31. darkcrypt1\_07\_wizard\_this\_is\_the  
a. We're close to the dungeons. This is the way to the castle.  
b. C'est le chemin pour le château. Nous sommes proches des donjons.

#### 7) Traduction partielle

La traduction n'est par exemple qu'un résumé ou une transcription des phonèmes du texte original.<sup>97</sup>

---

94 Chesterman 1997 (2000) : 110

95 Chesterman 1997 (2000) : 110-111

96 Chesterman 1997 (2000) : 111

97 Chesterman 1997 (2000) : 111-112



## 8) Modification de visibilité

La traduction comporte des modifications au niveau de la visibilité de l'auteur ou du traducteur, par ex. par des notes de bas de page expliquant des jeux de mots.<sup>98</sup>

## 9) Réécriture

Si le texte original est mal écrit ou fautif, le traducteur n'a d'autre option que de faire de grandes modifications, c'est-à-dire avoir recours à la réécriture.<sup>99</sup>

## 10) Autres modifications pragmatiques

Ces modifications peuvent porter par exemple sur la mise en page ou dans le choix du dialecte de la langue cible.<sup>100</sup> Par exemple, la traduction française change la manière de parler du chevalier, plus simple d'esprit en anglais.

32. village1\_03\_knight\_save\_village\_or

a. Save village or crush bones, it **don't** matter! Let me go first!

b. Sauver un village ou écraser des os, peu importe ! Laissez-moi y aller d'abord !

## 1.6. Classement adopté

Nous avons choisi ce classement de Chesterman, car elle prend en compte l'aspect grammatical, lexical et pragmatique de la traduction. En addition des trente catégories de Chesterman, nous avons classé les unités de traduction sans forme de départ ou de traduction dans une ultime catégorie 'autres'.<sup>101</sup>

Comme les stratégies traductionnelles se chevauchent, une unité de traduction peut se retrouver dans plusieurs catégories. La seule catégorie qui ne peut être utilisée avec les autres est celle de la traduction littérale.

---

98 Chesterman 1997 (2000) : 112

99 Chesterman 1997 (2000) : 112

100 Chesterman 1997 (2000) : 112

101 Ces unités de traduction peuvent provenir de changements dans le texte du jeu ayant lieu après la complétion de la traduction.

## 2. Analyse

### 2.1. Remarques préliminaires

Bien que le corpus ne comporte que 324 unités de traduction, nous avons relevé un total de 525 occurrences d'usage de différentes stratégies traductionnelles (v. Tableau 1), ce qui s'explique par le fait qu'une unité de traduction peut comporter plusieurs stratégies.

	<b>Occurrences</b>
Stratégies grammaticales	253
Stratégies sémantiques	175
Stratégies pragmatiques	93
Autres	4
<b>Total</b>	<b>525</b>

**Tableau 1: La distribution des occurrences par stratégies traductionnelles**

### 2.2. Les stratégies grammaticales

	<b>Occurrences</b>
Traduction littérale	110
Emprunts et calques	9
Transposition	18
Changement d'unité	17
Modification de la structure du syntagme	51
Modification de la structure de la proposition	9
Modification de la structure de la phrase	16
Modification au niveau de la cohésion textuelle	10
Modification du niveau de représentation	0
Modification de figure de style	13
<b>Total</b>	<b>253</b>

**Tableau 2: La distribution des occurrences par stratégies grammaticales**

### 2.2.1. Traduction littérale

Le corpus comporte 110 occurrences de ce type, faisant de cette catégorie la stratégie la plus fréquemment utilisée.

33. darkcrypt1\_01\_wizard\_this\_darkness\_is  
a. This darkness is unbearable.  
b. Cette obscurité est insupportable.

### 2.2.2. Emprunts et calques

Le corpus comporte neuf occurrences de ce type. Elles sont formées d'unités de traduction comportant le mot *Trine*, objet fantastique liant les âmes des personnages principaux du jeu,<sup>102</sup> qui a été adopté tel quel en français. L'anglais ne comportant pas de genre,<sup>103</sup> le traducteur aura choisi d'utiliser le masculin dans la traduction. Dans l'ex. 34, *Trine* est le sujet de la phrase complexe.

34. loadingscreen\_mines1\_03\_narrator\_the\_trine\_was  
a. **The Trine** was the only thing that could bring back balance to the world.  
b. **Le Trine** était la seule chose qui permettrait de ramener l'équilibre dans ce monde.

---

102 Kokkonen - Kinnunen - Hyvärinen 2009, s.v.  
loadingscreen\_castle1\_02\_finally\_the\_wizard

103 Quirk - Greenbaum - Leech - Svartvik 1985 (1986) : 314

### 2.2.3. Transposition

Nous avons relevé 18 occurrences de transposition dans le corpus, classées comme suit.

Type de transposition	Occurrences
Nom → verbe	5
Nom → adjectif	2
Verbe → nom	6
Verbe → adjectif	2
Adjectif → verbe	2
Préposition → verbe	1
<b>Total</b>	<b>18</b>

**Tableau 3: La distribution des occurrences de la stratégie grammaticale de transposition**

#### 1) Nom → verbe

Dans cinq occurrences, un nom du texte source est rendu par un verbe dans la traduction. Dans l'ex. 35, *pile*<sup>104</sup> ('tas') est rendu par le verbe *empiler*.

- || 35. castle3\_05\_knight\_look\_bones\_in  
a. Look! Bones. In **a pile**.  
b. Regardez ! Des os. **Empilés**.

Le changement peut engendrer des modifications supplémentaires comme l'ajout d'un pronom réfléchi, *nous* dans l'ex. 36.<sup>105</sup>

- || 36. courtyard1\_04\_wizard\_sorry\_my\_darling  
a. We haven't had the time for **introductions**.  
b. Nous n'avons pas eu le temps de **nous présenter**.

#### 2) Nom → adjectif

Dans deux occurrences, un nom du texte source est rendu par un adjectif dans la traduction. Dans l'ex. 37, *fire*<sup>106</sup> ('feu') est rendu par

104 'A heap or stack of things [...]', Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. pile, n.5

105 Grevisse - Goosse 2011 : 881, 1037

106 'The natural agency or active principle operative in combustion', Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. fire, n.

*enflammé*, ‘qui est en flammes’.<sup>107</sup> Ceci remonte au fait que le mot composé *fire arrows* est rendu en français par *flèches enflammées*.

- | 37. darkcrypt1\_04\_thief\_i\_shouldve\_known
- a. [...] with **fire** arrows.
- b. [...] avec des flèches **enflammées**.

Une modification similaire se rencontre dans l'ex. 38, où *terror*<sup>108</sup> ('terreur') est rendu par *terrifiant*. En utilisant cette stratégie, le traducteur a supprimé une répétition du mot *place* ('endroit').

- | 38. loadingscreen\_castle3\_02\_narrator\_over\_the\_decades
- a. This once magnificent place had been transformed into a place of **terror**.
- b. Cet endroit si magnifique était devenu **terrifiant**.

### 3) Verbe → nom

Dans six occurrences à un verbe du texte source correspond un nom dans la traduction. Dans l'ex. 39, la traduction du verbe *ended*<sup>109</sup> ('finir' au *simple past*)<sup>110</sup> par le nom *fin* a un effet sur la forme de la proposition (sujet + verbe → sujet + verbe + COD).

- | 39. narrator\_alternative\_the\_castle\_grounds
- a. The castle grounds **ended** [...]
- b. Ce fut **la fin** des terres du château, [...]

Dans l'ex. 40, *moving*<sup>111</sup> ('bouger') est rendu par *mouvements*.

- | 40. loadingscreen\_mines1\_02\_narrator\_even\_worse\_it
- a. [...] brought to life creatures of bones and dust, capable of **moving** but lacking soul and meaning.
- b. [...] donna vie à des créatures d'os et de poussière, capables de **mouvements**, mais sans âme ni dessein.

### 4) Verbe → adjectif

Le corpus comporte deux occurrences où un verbe du texte source est rendu par un adjectif dans le texte cible (v. ex. 5 p. 17).

---

107 Dendien 2004 (2012), s.v. enflammé

108 'The state of being terrified or extremely frightened', Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. terror, *n*.

109 'To finish, conclude', Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. end, *v.1*

110 Quirk - Greenbaum - Leech - Svartvik 1985 (1986) : 184-185

111 'To change position or posture; to exhibit motion or physical activity', Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. move, *v*.

## 5) Adjectif → verbe

Le corpus comporte deux occurrences où un adjectif du texte source est rendu par un verbe dans le texte cible. Dans l'ex. 41, l'adjectif *shiny*<sup>112</sup> ('brillant'), épithète du nom *something* ('quelque chose'), est rendu par le verbe *briller* à l'infinitif.

41. thief\_oneliner\_hey\_i\_see

- a. Hey, I see something **shiny**.
- b. Hé, j'ai vu quelque chose **briller**.

## 6) Préposition → verbe

Le corpus comporte une occurrence où une préposition du texte source est rendue par un verbe dans le texte cible. Dans l'ex. 42, *with*<sup>113</sup> ('avec') exprime la possession, rendue par le participe présent du verbe *posséder* dans la traduction.

42. loadingscreen\_cemetery1\_01\_narrator\_as\_the\_wizard

- a. There had once been three Guardians, each **with** an artifact to protect.
- b. Il y avait jadis trois Gardiens, chacun **possédant** un artéfact à protéger.

### 2.2.4. Changement d'unité

Nous avons relevé 17 occurrences de changement d'unité dans le corpus. Dans l'ex. 43, une locution prépositionnelle est rendue par un verbe dans la traduction.

43. outro\_06\_narrator\_as\_for\_the

- a. **As for** the Wizard...
- b. **Concernant** le Magicien...

Le groupe nominal de l'ex. 44 est traduit par une proposition relative périphrastique.<sup>114</sup>

---

112 'Full of light or brightness', Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. shiny, *adj.*

113 'In the possession [...] (of a person)', Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. with, *prep.*

114 'Les relatives périphrastiques constituent formellement l'expansion d'un pronom démonstratif, *ce* ou *celui* [...], de manière à former avec lui l'équivalent d'un GN' 'Elles sont introduites par *ce*, invariable, suivi d'un pronom relatif : *qui, que, [...] Je ferai ce que vous me direz (de faire).*' Riegel - Pellat - Rioul 2009 : 814-815

44. castle1\_02\_wizard\_did\_you\_not

- a. Did you not understand **a word I said**?
- b. N'avez-vous pas compris **ce que je viens de dire** ?

Dans l'ex. 45, l'adjectif *painful*<sup>115</sup> ('douloureux') est rendu par le syntagme prépositionnel *de douleur*.

45. tutorial1\_14\_wizard\_my\_darling\_why

- a. [...] the **painful** look [...]
- b. [...] cette expression **de douleur** [...]

### 2.2.5. Modification de la structure du syntagme

Nous avons relevé 51 occurrences de modification de la structure du syntagme dans le corpus, classées comme suit.

Unité modifiée	Occurrences
Syntagme verbal	34
Nom (caractère défini)	8
Nom (nombre)	8
Nom (caractère défini et nombre)	1
<b>Total</b>	<b>51</b>

**Tableau 4: La distribution des occurrences de la stratégie grammaticale de la modification de la structure du syntagme**

#### 1) Syntagme verbal

Le corpus comporte 34 occurrences de changements portant sur le syntagme verbal. Il s'agit surtout de changements de temps ou de mode. Dans l'ex. 46, le *past progressive*<sup>116</sup> *was waiting*<sup>117</sup> ('attendre') est rendu par le futur simple *attendrait*. L'effet est le suivant : le narrateur nous présente les faits objectivement dans le texte original, mais la traduction nous rapporte la pensée et la volonté de s'échapper de la Voleuse.

<sup>115</sup> 'Causing or accompanied by mental pain or suffering', Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. *painful*, *adj.*

<sup>116</sup> Quirk - Greenbaum - Leech - Svartvik 1985 (1986) : 197

<sup>117</sup> 'To remain in a place [...] until something happens', Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. *wait*, *v.*

46. castle1\_05\_narrator\_the\_thief\_remained  
 a. She **was waiting** for the right moment [...]  
 b. Elle **attendrait** le bon moment [...]

Le *present perfective*<sup>118</sup> modifié par l’auxiliaire modal *must*<sup>119</sup> (‘devoir’) de l’ex. 47 est rendu par l’imparfait du verbe *devoir* et l’infinitif *être*, ce qui change ce que le Magicien veut dire sur l’artéfact. Dans le texte original, l’objet a été à l’endroit donné à un moment quelconque du passé, mais dans la traduction, il aurait dû y être au moment d’arrivée du Magicien.

47. castle3\_08\_wizard\_the\_artifact\_must  
 a. The artifact of Body **must have been** here.  
 b. L’artéfact du Corps **devait être** ici.

## 2) Nom (caractère défini)

Le corpus comporte huit occurrences de modifications portant sur le caractère défini ou indéfini du nom. Dans l’ex. 48, ces modifications rendent l’indéfini du texte source par un défini en traduction. Dans le texte original, le sort peut avoir plusieurs moyens d’inversion dont ils devront trouver un selon le Magicien, tandis qu’un seul moyen est possible dans la traduction.

48. castle1\_06\_wizard\_now\_we\_have  
 a. We have to find **a way** to reverse the spell, [...]  
 b. Maintenant, nous devons trouver **le moyen** d’inverser le sort, [...]

Dans l’ex. 49, c’est l’inverse qui se passe : la forme définie est rendue par un indéfini dans la traduction. La voix est donnée plus d’importance dans le texte original, tandis que la traduction ne la monte pas au-dessus des autres.

49. loadingscreen\_bossarea1\_01\_narrator\_as\_our\_heroes  
 a. And then, they heard **the voice**...  
 b. Puis, ils entendirent **une voix**...

## 3) Nom (nombre)

Le corpus comporte huit occurrences de modifications portant sur le nombre du nom. Dans l’ex. 50, il s’agit d’une traduction du singulier

<sup>118</sup> Quirk - Greenbaum - Leech - Svartvik 1985 (1986) : 192

<sup>119</sup> ‘Expressing necessity’, Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. *must*, v.1 ; Quirk - Greenbaum - Leech - Svartvik 1985 (1986) : 135



du texte source par un pluriel. La traduction est ainsi plus vague par rapport à l'époque dont on parle.<sup>120</sup>

50. tutorial1\_19\_narrator\_the\_knight\_felt  
a. [...] during this **time** of despair.  
b. [...] pendant ces **temps** de désespoir.

L'ex. 51 traduit deux pluriels par des singuliers, puisqu'ils sont précédés par le déterminant *chaque* qui *marque que l'on considère en particulier les divers éléments d'un ensemble*.<sup>121</sup>

51. loadingscreen\_castle1\_01\_our\_new\_heroes  
a. His mind raced through ancient **tales** and **legends**.  
b. Son esprit parcourut chaque **conte** et **légende**.

Dans l'ex. 52, le défini singulier *the founder*<sup>122</sup> ('le fondateur') est rendu par un défini pluriel, qui change le sens de la traduction. Selon le texte source, l'académie n'a qu'un seul fondateur, tandis qu'il y en aurait plusieurs selon la traduction.

52. courtyard1\_loadingscreen\_02\_narrator\_but\_our\_heroes  
a. [...] **the founder** of the Astral Academy, [...]  
b. [...] **l'un des fondateurs** de l'Académie Astrale, [...]

#### 4) Nom (caractère défini et nombre)

Le corpus comporte une occurrence où le caractère défini et le nombre du nom du texte source sont modifiés dans la traduction. Dans l'ex. 53, l'indéfini singulier *a cat*<sup>123</sup> ('un chat') est rendu par un défini pluriel. Le sens ne change pas, vu que la comparaison porte aux chats en général.

53. knight\_oneliner\_i\_have\_nine  
a. Like **a cat**!  
b. Comme **les chats** !

---

120 'A period considered with reference to its prevailing conditions; the general state of affairs at a particular period', Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. time, n. 'Au plur. [Désigne une époque vague, imprécise]', Dendien 2004 (2012), s.v. temps

121 Grevisse - Goosse 2011 : 854

122 'One who raises an edifice', Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. founder, n.1

123 'A well-known carnivorous quadruped (*Felis domesticus*) [...]', Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. cat, n.1

### 2.2.6. Modification de la structure de la proposition

Nous avons relevé neuf occurrences de ce type dans le corpus. Les modifications peuvent porter par exemple sur la position de l'adjectif, passant d'attribut à épithète dans l'ex. 54.<sup>124</sup> En addition, le verbe *be* ('être') au *simple present*<sup>125</sup> est éliminé en traduction, l'équivalent étant une phrase exclamative averbale.<sup>126</sup>

|| 54. cemetery1\_02\_knight\_mh\_this\_smell

- a. Mh, this smell is **wonderful**.
- b. Mh, quelle **excellente** odeur !

Dans l'ex. 55, le sujet du texte original est rendu par un syntagme prépositionnel complément déterminatif dans la traduction.<sup>127</sup>

|| 55. narrator\_alternative\_the\_castle\_grounds

- a. **The castle grounds** ended [...]
- b. Ce fut la fin **des terres du château**, [...]

### 2.2.7. Modification de la structure de la phrase

Nous avons relevé 16 occurrences de ce type dans le corpus. Dans l'ex. 56, une proposition coordonnée est rendue par une proposition subordonnée dans la traduction. Le sujet de la proposition coordonnée du texte source, le pronom personnel neutre *it*,<sup>128</sup> renvoie à *kingdom*<sup>129</sup> ('royaume'), de façon similaire au sujet de la proposition subordonnée de la traduction, le pronom relatif *qui*.

|| 56. intro\_09\_narrator\_fear\_spread\_throughout

- a. Fear spread throughout the kingdom, **and it was soon abandoned**.
- b. La peur se répandit dans tout le royaume, **qui fut rapidement abandonné**.

Dans l'ex. 57, le groupe verbal construit autour de la forme *ing-participle* du verbe *be* ('être'),<sup>130</sup> complément d'objet direct du texte

---

124 Grevisse - Goosse 2011 : 284, 422

125 Quirk - Greenbaum - Leech - Svartvik 1985 (1986) : 129

126 Grevisse - Goosse 2011 : 535

127 Grevisse - Goosse 2011 : 449, 451

128 Quirk - Greenbaum - Leech - Svartvik 1985 (1986) : 347

129 'An organized community having a king as its head', Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. *kingdom*, *n*.

130 Quirk - Greenbaum - Leech - Svartvik 1985 (1986) : 238, 1191-1192

source, est rendu par une proposition subordonnée contenant un verbe au subjonctif présent dans la traduction.

57. castle1\_10\_thief\_they\_dont\_like  
a. They don't like **us being here**.  
b. Ils n'aiment pas **que nous soyons là**.

### 2.2.8. Modification au niveau de la cohésion textuelle

Nous avons relevé 10 occurrences de ce type dans le corpus. Dans l'ex. 58, nous avons affaire à une pronominalisation, où *the Knight* ('le Chevalier') au génitif<sup>131</sup> est traduit par le possessif *son*,<sup>132</sup> renvoyant au Chevalier présenté dans l'unité de traduction précédente.<sup>133</sup>

58. tutorial1\_23\_narrator\_could\_there\_be  
a. Was this **the Knight's** day of honour?  
b. Était-ce **son** jour de gloire ?

La traduction de l'ex. 59 omet l'adverbe *really*<sup>134</sup> ('vraiment'), une occurrence d'ellipse.

59. tutorial1\_08\_narrator\_of\_course\_that  
a. **What he had really been up to** was the creation of a fake fireball potion [...]  
b. **Il avait travaillé** à la création d'une fausse potion de boule de feu [...]

### 2.2.9. Modification du niveau de représentation

Le corpus ne comporte aucune occurrence de ce type.

---

131 Quirk - Greenbaum - Leech - Svartvik 1985 (1986) : 318-319

132 Grevisse - Goosse 2011 : 821-822

133 Kokkonen - Kinnunen - Hyvärinen 2009, s.v. tutorial1\_22\_narrator\_the\_knight\_saw

134 'In reality; in a real manner. Also: in fact, actually', Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. really, *adv.2*

## 2.2.10. Modification de figure de style

Nous avons relevé 13 occurrences de modification de figure de style, classées selon leur type comme suit.

Figure de style	Occurrences
Allitération	7
Sonorité similaire	3
Répétition	2
Personnification	1
<b>Total</b>	<b>13</b>

**Tableau 5: La distribution des occurrences de la stratégie grammaticale de la modification de figure de style**

### 1) Allitération

Les sept occurrences de ce type sont formées d'unités de traduction comportant l'*Académie Astrale*.

60. tutorial1\_19\_narrator\_the\_knight\_felt

- a. The Knight felt it was his duty to protect **the Astral Academy** during this time of despair.
- b. Le chevalier perçut qu'il était de son devoir de protéger **l'Académie Astrale** pendant ces temps de désespoir.

### 2) Sonorité similaire

Les trois occurrences comportent des références aux noms de lieux ou de personnages du jeu, comme dans l'ex. 61. Le traducteur aura choisi les traductions littérales de *magnificent*<sup>135</sup> ('magnifique') et de *brave*<sup>136</sup> ('brave') pour maintenir la sonorité.

61. courtyard1\_04\_wizard\_sorry\_my\_darling

- a. I am **Amadeus the Magnificent**. Our brave hero is **Pontius, the Brave**.
- b. Je suis **Amadeus le Magnifique**. Notre héros se nomme **Pontius le Brave**.

<sup>135</sup> 'Proud, haughty; arrogantly ambitious', Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. magnificent, *adj.*

<sup>136</sup> 'Courageous, daring, intrepid, stout-hearted', Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. brave, *adj.*

### 3) Répétition

Les deux occurrences de ce type comportent une répétition soit dans le texte original, soit dans la traduction. Dans l'ex. 62, l'effet de la répétition du verbe *ruin*<sup>137</sup> ('détruire') du texte original est rendu par une répétition du pronom indéfini *tout*<sup>138</sup> dans la traduction.

62. castle3\_03\_knight\_they\_have\_ruined  
a. They have **ruined**... **Ruined** it all!  
b. Ils ont **tout**... **tout** détruit !

### 4) Personnification

La seule occurrence de ce type a déjà été présentée plus haut : la personnification de la tour de l'ex. 12 p. 19 n'est pas présente dans la traduction.

## 2.3. Les stratégies sémantiques

	<b>Occurrences</b>
Synonymie	27
Antonymie	1
Hyponymie	22
Inversion sémantique	3
Modification du niveau d'abstraction	6
Modification de la distribution des sèmes	15
Modification du degré d'intensité	14
Paraphrase	38
Modification de trope	47
Autres modifications sémantiques	2
<b>Total</b>	<b>175</b>

**Tableau 6: La distribution des occurrences par stratégies sémantiques**

137 'To reduce (a building, town, etc.) to a state of decay, collapse, or disintegration.', Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. ruin, v.

138 Dendien 2004 (2012), s.v. tout

### 2.3.1. Synonymie

Nous avons relevé 27 occurrences de synonymie dans le corpus, classées selon la classe grammaticale de leur traduction comme suit.

Classe grammaticale	Occurrences
Verbe	13
Nom	6
Adjectif	6
Locution prépositionnelle	1
Conjonction de coordination	1
<b>Total</b>	<b>27</b>

**Tableau 7: La distribution des occurrences de la stratégie sémantique de la synonymie**

#### 1) Verbe

Le corpus comporte 13 occurrences de synonymie portant sur un verbe. Dans l'ex. 63, *believe*<sup>139</sup> ('croire') est rendu par le verbe *penser*.<sup>140</sup> Ce dernier contient une idée de certitude.

63. castle1\_02\_wizard\_did\_you\_not  
a. I **believe** it has bound our souls.  
b. Je **pense** qu'il vient de lier nos âmes.

De même, dans l'ex. 64, le verbe *feel*<sup>141</sup> ('ressentir') est rendu par *percevoir*.<sup>142</sup>

64. tutorial1\_19\_narrator\_the\_knight\_felt  
a. The Knight **felt** it was his duty to protect [...]  
b. Le chevalier **perçut** qu'il était de son devoir de protéger [...]

139 'To have confidence or faith in, and consequently to rely on or trust to, a person or (Theol.) a god or the name of a god', Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. believe, v.

140 'Synon. de *croire*, *supposer*', Dendien 2004 (2012), s.v. penser

141 'To be conscious of (a subjective fact); to [...] entertain (a conviction)', Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. feel, v.

142 'Saisir, prendre connaissance par l'intuition ou par l'entendement', Dendien 2004 (2012), s.v. percevoir

## 2) Nom

Le corpus comporte six occurrences de synonymie portant sur un nom. *Maniac*<sup>143</sup> ('maniaque') est rendu par *fou*<sup>144</sup>, plus générique, dans l'ex. 65.

65. bossarea1\_05\_knight\_now\_where\_is

a. Now, where is that **maniac**! Let's get him!

b. Où est ce **fou** ! Attrapons-le !

Dans l'ex. 66, *trickery*<sup>145</sup> ('ruse') est traduit par *magie*.<sup>146</sup> Le Magicien prend le sort plus sérieusement dans la traduction que dans le texte source.

66. tutorial1\_16\_wizard\_what\_kind\_of

a. What kind of **trickery** is this?!

b. Quelle est cette **magie** ?

## 3) Adjectif

Le corpus comporte six occurrences de synonymie portant sur un adjectif. Dans l'ex. 67, *troubled*<sup>147</sup> ('inquiet') est rendu par *peiné*.<sup>148</sup>

67. loadingscreen\_darkcrypt1\_02\_narrator\_deeply\_troubled\_their

a. Deeply **troubled**, their minds began to fill with woe.

b. Très **peinés**, leurs esprits commencèrent à se remplir de chagrin.

Dans l'ex. 68, *foul*<sup>149</sup> ('infect') est traduit par *fétide*.<sup>150</sup>

68. village1\_04\_wizard\_the\_smells\_are

a. The smells are more **foul** with each step...

b. Les odeurs deviennent plus **fétides** à chaque pas...

---

143 'A person affected with mania', Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. maniac, n.

144 'Qui est dans un état psychologique de trouble intense ou d'exaltation causé par une forte émotion ou un sentiment poussé au paroxysme', Dendien 2004 (2012), s.v. fou

145 'Deception', Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. trickery, n.

146 'Effet qui semble surnaturel, irrationnel, par la force [...] qu'il procure', Dendien 2004 (2012), s.v. magie

147 'Disturbed; disquieted; disordered; agitated; afflicted', Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. troubled, adj.

148 'Qui éprouve de la peine, de la tristesse (à propos de quelque chose)', Dendien 2004 (2012), s.v. peiné

149 'Grossly offensive to the senses', Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. foul, adj.

150 'Qui exhale une odeur forte et répugnante', Dendien 2004 (2012), s.v. fétide

#### 4) Locution prépositionnelle

Le corpus comporte une occurrence de synonymie portant sur une locution prépositionnelle. *Because of*<sup>151</sup> ('à cause de') est rendu par *grâce à*<sup>152</sup> dans l'ex. 69.

¶ 69. crypt1\_01\_wizard\_i\_believe\_it

- a. I believe it is **because of** the Trine that our physical images can be resurrected.
- b. Je pense que c'est **grâce au** Trine que nos images physiques peuvent ressusciter.

#### 5) Conjonction de coordination

Le corpus comporte une occurrence de synonymie portant sur une conjonction de coordination. *On the other hand*<sup>153</sup> ('en revanche') est rendu par *mais*<sup>154</sup> dans l'ex. 70.

¶ 70. misc\_conversation04\_02\_wizard\_on\_the\_other

- a. **On the other hand**, this could get interesting...
- b. **Mais** cela pourrait devenir intéressant...

### 2.3.2. Antonymie

Le corpus comporte seulement une occurrence de ce type, présentée plus haut (ex. 14 p. 20).

---

151 'By reason of', Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. because, *adv.*, *conj.*, and *n.*

152 'À/par la faveur de quelque chose ou de quelqu'un', Dendien 2004 (2012), s.v. grâce

153 'Are used [...] to indicate two contrasted sides of a subject', Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. hand, *n.1*

154 'Sert à contester le contenu de ce qui est dit', Dendien 2004 (2012), s.v. mais



### 2.3.3. Hyponymie

Nous avons relevé 22 occurrences d'hyponymie dans le corpus, classées selon leur classe grammaticale comme suit.

Classe grammaticale	Occurrences
Verbe	14
Nom	4
Adverbe	2
Locution conjonctive	1
Pronom indéfini	1
<b>Total</b>	<b>22</b>

**Tableau 8: La distribution des occurrences de la stratégie sémantique de l'hyponymie**

#### 1) Verbe

Le corpus comporte 14 occurrences d'hyponymie portant sur un verbe. Dans l'ex. 71, *understand*<sup>155</sup> ('comprendre') et *savoir*<sup>156</sup> font tous les deux partie du champ lexical de la sagesse.

71. narrator\_alternative\_at\_the\_other

a. Between you and me, he did not quite **understand** what "undead" meant [...]

b. Entre vous et moi, il ne **savait** pas vraiment ce qu'était un "mort-vivant", [...]

Dans l'ex. 72, *worry*<sup>157</sup> ('s'inquiéter') et *se demander*<sup>158</sup> appartiennent au champ lexical des pensées.

72. loadingscreen\_darkcrypt1\_02\_narrator\_deeply\_troubled\_their

a. The Thief started to **worry** if she would ever be free again.

b. La Voleuse commençait à **se demander** si elle allait recouvrer la liberté un jour.

155 'To comprehend', Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. understand, v.

156 'Appréhender par l'esprit', Dendien 2004 (2012), s.v. savoir

157 'To give way to anxiety or mental disquietude', Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. worry, v.

158 'Faire savoir que l'on souhaite connaître quelque chose', Dendien 2004 (2012), s.v. demander

## 2) Nom

Le corpus comporte quatre occurrences d'hyponymie portant sur un nom. Dans l'ex. 73, *people*<sup>159</sup> ('gens') et *habitants*<sup>160</sup> font partie du champ lexical des personnes. La traduction les définit d'une manière précise.

73. village1\_01\_knight\_a\_village\_we  
a. A village! We must save the **people**!  
b. Un village ! Nous devons sauver les **habitants** !

## 3) Adverbe

Le corpus comporte deux occurrences d'hyponymie portant sur un adverbe. Dans l'ex. 74, *there*<sup>161</sup> ('là-bas') et *ici*<sup>162</sup> servent à désigner tous les deux un endroit, bien que différent. Le texte source parle d'une chose qui est loin de la Voleuse, tandis que la traduction la place près d'elle.

74. castle3\_09\_thief\_look\_over\_there  
a. Look over **there**, what's that?  
b. Regardez par **ici**, qu'est-ce que c'est ?

## 4) Locution conjonctive

Le corpus comporte une occurrence d'hyponymie portant sur une locution conjonctive. *As*<sup>163</sup> ('lorsque') est traduit par *tandis*<sup>164</sup> (ex. 75), tous les deux rapportant à un moment.

75. loadingscreen\_castle3\_02\_narrator\_over\_the\_decades  
a. But **as** our heroes came through the castle door, [...]  
b. Mais **tandis** que nos héros franchissaient la porte du château, [...]

## 5) Pronom indéfini

Le corpus comporte une occurrence d'hyponymie portant sur un pronom indéfini. Dans l'ex. 76 *no-one*<sup>165</sup> ('personne'), renvoyant à des

---

159 'Persons unspecified as regards number, class, or identity', Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. *people*, *n.*

160 'Être vivant qui occupe un espace', Dendien 2004 (2012), s.v. *habitant*

161 'In the place [...] pointed to, indicated, or referred to, and away from the speaker', Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. *there*, *adv.*

162 'À l'endroit [...] où se trouve le locuteur', Dendien 2004 (2012), s.v. *ici*

163 'At or during the time that', Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. *as*, *adv.*

164 'Pendant que', Dendien 2004 (2012), s.v. *tandis*

165 'Nobody, no person', Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. *no-one*, *pron.*

personnes, est plus précis que *rien*,<sup>166</sup> qui peut renvoyer à n'importe quelle chose.

| 76. village1\_02\_thief\_they\_are\_not

- a. They are not here anymore, there's **no-one** to save...
- b. Il n'y a plus personne, il n'y a **rien** à sauver...

#### 2.3.4. Inversion sémantique

Nous avons relevé trois occurrences d'inversion sémantique dans le corpus (v. aussi ex. 16 p. 21). Dans l'ex. 77, le verbe *learn* ('apprendre') à la troisième personne du singulier du *past perfective*<sup>167</sup> est traduit par le résultat de l'apprentissage, *savoir*,<sup>168</sup> à l'imparfait de l'indicatif.

| 77. loadingscreen\_castle1\_01\_our\_new\_heroes

- a. The Wizard tried hard to remember everything **he had learned** of the shrine and its artifact.
- b. Le Magicien tenta de se souvenir de tout ce qu'**il savait** sur le sanctuaire et son artéfact.

Dans l'ex. 78, le sanctuaire entoure l'artéfact (*surround*<sup>169</sup>, 'entourer'<sup>170</sup>) dans le texte original, tandis que dans la traduction, l'artéfact se trouve dans le sanctuaire.

| 78. loadingscreen\_mines1\_01\_narrator\_not\_too\_long

- a. [...] destroying the shrine **that surrounded** the artifact of body and matter.
- b. [...] détruisit le sanctuaire **où se trouvait** l'artéfact du corps et de la matière.

#### 2.3.5. Modification du niveau d'abstraction

Nous avons relevé six occurrences de modification du niveau d'abstraction dans le corpus. Dans l'ex. 79, le texte anglais utilise un

---

166 'S'emploie [...] avec un sens voisin de « quelque chose » dans les cont. à orientation nég.', Dendien 2004 (2012), s.v. rien

167 Quirk - Greenbaum - Leech - Svartvik 1985 (1986) : 195

168 'Avoir la connaissance complète de', Dendien 2004 (2012), s.v. savoir

169 'To enclose, encompass, or beset on all sides', Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. surround, v.

170 'Être, se tenir autour de', Dendien 2004 (2012), s.v. entourer

verbe plus générique, *get out*<sup>171</sup> ('sortir'), rendu par *déliier*,<sup>172</sup> plus descriptif, dans la traduction.

79. courtyard1\_loadingscreen\_02\_narrator\_but\_our\_heroes  
 a. [...] find a spell to **get** them **out** of the Trine.  
 b. [...] trouver un sort pour les **déliier** du Trine.

Le texte anglais de l'ex. 80 comporte une personnification de la terre abandonnée, visible par le verbe *lie*<sup>173</sup> ('être étendu'). Ces personnification et renvoi à une posture sont perdus dans la traduction, qui rend ce verbe par *se trouver*.<sup>174</sup>

80. loadingscreen\_cemetery1\_03\_narrator\_the\_wizard\_did  
 a. [...] a vast wasteland **lay** between our heroes and the castle [...]  
 b. [...] une vaste terre abandonnée **se trouvait** entre nos héros et le château [...]

Dans l'ex. 81, la traduction de *at a quick pace*<sup>175</sup> ('rapidement') donne un espace temporel précis (*chaque jour*).

81. loadingscreen\_cemetery1\_04\_narrator\_our\_heroes\_journey  
 a. [...] whose ranks seemed to grow **at a quick pace**.  
 b. [...] dont les rangs semblaient grossir **chaque jour**.

### 2.3.6. Modification de la distribution des sèmes

Nous avons relevé 15 occurrences de modification de la distribution des sèmes dans le corpus, classées comme suit.

Type de modification	Occurrences
Concentration	9
Répartition	6
<b>Total</b>	<b>15</b>

**Tableau 9: La distribution des occurrences de la stratégie sémantique de la modification de la distribution des sèmes**

171 'To succeed in coming [...] *out of* [...] (a place or position)', Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. *get*, v.  
 172 'Dénouer', Dendien 2004 (2012), s.v. *déliier*  
 173 'To be in a prostrate or recumbent position', Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. *lie*, v.1  
 174 'Exister, pouvoir être découvert en tel endroit', Dendien 2004 (2012), s.v. *trouver*  
 175 'The speed at which something happens, changes, or develops', Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. *pace*, n.1

## 1) Concentration

Dans neuf occurrences du corpus, le texte source utilise plus de mots pour présenter un sème que la traduction. Dans l'ex. 82, la traduction utilise seulement un mot, *savoir*,<sup>176</sup> pour traduire *find answers* ('trouver des réponses').

82. loadingscreen\_crypt1\_04\_narrator\_the\_wizard\_could  
a. The Wizard could still not **find answers** [...]  
b. Le Magicien ne parvint cependant pas à **savoir** [...]

Dans l'ex. 83, le texte anglais comporte une référence à ce qui est dit précédemment, perdue dans la traduction.

83. knight\_oneliner\_those\_bonesy\_ones  
a. Those **bonesy ones** must've come from here.  
b. Ces **maigrichons** doivent venir de là.

## 2) Répartition

Nous avons relevé six occurrences dans le corpus où le texte source présente de l'information d'une manière plus succincte que la traduction. Dans l'ex. 84, le verbe *give* ('donner') est divisé en *donner* et *apporter*. Par la suite, les groupes nominaux de l'objet direct *life and good fortune* sont divisés entre les deux verbes.

84. intro\_06\_narrator\_the\_magic\_that  
a. The magic that once **gave** life and good fortune...  
b. La magie qui **donnait** la vie et **apportait** la chance...

La traduction de l'ex. 85 comporte de nombreuses modifications par rapport à la phrase de départ, portant surtout sur l'adjectif *keen*<sup>177</sup> ('enthousiaste') et le verbe *die*<sup>178</sup> ('mourir').

85. tutorial1\_07\_narrator\_unknown\_to\_the  
a. He was keen not to die.  
b. Il n'était pas vraiment très enthousiaste à l'idée de mourir.

---

176 'Appréhender par l'esprit', Dendien 2004 (2012), s.v. savoir

177 'Full of, or manifesting, intense desire, interest, excitement, etc.', Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. keen, *adj.*

178 'To lose life, cease to live, suffer death', Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. die, v.1

### 2.3.7. Modification du degré d'intensité

Nous avons relevé 14 occurrences de modification du degré d'intensité dans le corpus, classées comme suit.

Type de modification	Occurrences
Ajout de marque d'intensité	6
Suppression de marque d'intensité	5
Autres	3
<b>Total</b>	<b>14</b>

**Tableau 10: La distribution des occurrences de la stratégie sémantique de la modification du degré d'intensité**

#### 1) Ajout de marque d'intensité

Nous avons relevé six occurrences dans le corpus où une marque d'intensité est ajoutée dans la traduction. Dans l'ex. 86, le caractère sinistre du lieu est accentué par le comparatif et l'adverbe *bien*.

- || 86. intro\_07\_narrator\_had\_transformed\_into  
a. ... had transformed into something sinister.  
b. ... s'était transformée en une chose **bien plus** sinistre.

Dans l'ex. 87, l'abandon et la beauté sont mises en relief, le premier par l'adverbe *bien*, le second par l'adverbe *si*.

- || 87. forest2\_03\_thief\_who\_would\_abandon  
a. Who would abandon something like this? It's beautiful.  
b. Qui pourrait **bien** abandonner un tel endroit... C'est **si** beau.

#### 2) Suppression de marque d'intensité

Nous avons relevé cinq occurrences dans le corpus où une marque d'intensité disparaît dans la traduction. Dans la traduction de l'ex. 88, *simply* ('simplement') n'est pas présent.

- || 88. tutorial1\_31\_narrator\_there\_was\_a  
a. [...] the Wizard, the Thief and the Knight... **simply** disappeared.  
b. [...] le Magicien, la Voleuse et le Chevalier... disparurent.

### 3) Autres

Les trois occurrences de cette catégorie (v. aussi ex. 20 p. 22) changent l'intensité d'une partie de la phrase sans utiliser des marques d'intensité. Dans l'ex. 89, la traduction du verbe *be*<sup>179</sup> ('être') par *devenir*<sup>180</sup> met plus d'importance sur le changement.

89. village1\_04\_wizard\_the\_smells\_are

a. The smells **are** more foul with each step...

b. Les odeurs **deviennent** plus fétides à chaque pas...

La préposition de l'ex. 90 accentue la manière de voir : *see around*<sup>181</sup> impose une vision plus générale des lieux que *vu dans*.<sup>182</sup>

90. misc\_conversation05\_03\_wizard\_i\_dont\_remember

a. I don't remember seeing you **aroung** [sic] in the mess hall...

b. Je ne me rappelle pas vous avoir vu **dans** le réfectoire...

#### 2.3.8. Paraphrase

Nous avons relevé 38 occurrences de paraphrase dans le corpus. Dans ces occurrences, ainsi que dans les exemples 91 et 92, la traduction suit librement l'idée du texte original sans prendre compte de sa forme.

91. tutorial1\_30\_knight\_not\_what2

a. Not? What?

b. Ce n'est pas quoi ?

92. loadingscreen\_cemetery1\_01\_narrator\_as\_the\_wizard

a. As the Wizard read the inscriptions, **legends of artifacts began to emerge**.

b. Tandis que le Magicien lisait les inscriptions, **il commença à comprendre les légendes des artéfacts**.

#### 2.3.9. Modification de trope

Nous avons relevé 47 occurrences de ce type dans le corpus, faisant cette stratégie la plus fréquemment utilisée parmi les stratégies

---

179 'To have membership of a class of things distinguished by a specified quality', Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. *be*, v.

180 'Être engagé dans un processus évolutif devant aboutir à un changement d'état', Dendien 2004 (2012), s.v. *devenir*

181 'Somewhere near', Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. *around*, *adv.*

182 'Exprime un rapport d'intériorité', Dendien 2004 (2012), s.v. *dans*

sémantiques. Nous avons classé les occurrences dans trois sous-catégories comme suit.<sup>183</sup>

Type de modification	Occurrences
ST trope X → TT trope X	20
ST trope X → TT trope Y	25
ST trope X → TT trope 0	2
<b>Total</b>	<b>47</b>

**Tableau 11 : La distribution des occurrences de la stratégie sémantique de la modification de trope**

1) ST trope X → TT trope X

Le corpus comporte 20 occurrences où la même trope ou une métaphore similaire à celle du texte source est retenue dans la traduction.<sup>184</sup> Dans l'ex. 93, la forme de la trope reste similaire après traduction.

93. tutorial1\_19\_narrator\_the\_knight\_felt

- a. He was **on the lookout** for anything unusual.
- b. Il était **à la recherche** de toute chose inhabituelle.

2) ST trope X → TT trope Y

Le corpus comporte 25 occurrences où l'aspect figuratif du texte source est retenu dans la traduction, bien que la réalisation de la trope soit différente.<sup>185</sup> Dans l'ex. 94, la formule traduite est similaire, mais n'est pas sémantiquement la même. Le texte source renvoie aux nuits passées<sup>186</sup> alors que la traduction porte sur les nuits encore à venir.<sup>187</sup>

94. intro\_08\_narrator\_one\_by\_one

- a. [...] the energy that grew stronger **with each passing night**.
- b. [...] cette énergie qui devenait de plus en plus forte **chaque nouvelle nuit**.

183 Nous avons utilisé les catégories ainsi que la notation de Chesterman : ST = texte source, TT = texte cible, Chesterman 1997 (2000) : 105-107

184 Chesterman 1997 (2000) : 105-106

185 Chesterman 1997 (2000) : 106

186 'That passes away or elapses; that is in the process of passing away', Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. *passing*, *adj.*

187 'Qui s'ajoute à ou remplace une chose de même type', Dendien 2004 (2012), s.v. *nouvelle*



### 3) ST trope X → TT trope 0

Le corpus comporte deux occurrences où l'élément figuratif n'est pas présent dans la traduction.<sup>188</sup> Dans l'ex. 95, *to be found* ('à trouver') disparaît.

| 95. narrator\_alternative\_hope\_was\_nowhere

a. Hope was nowhere **to be found**

b. Il n'y avait plus d'espoir.

### 2.3.10. Autres modifications sémantiques

Cette catégorie comporte deux unités de traduction, qui présentent un changement de sens physiologiques. Dans l'ex. 96, l'ouïe (*face*,<sup>189</sup> 'visage') change en toucher.

| 96. tutorial1\_01\_narrator\_on\_the\_outskirts

a. The Astral Academy, left to rot **in the face** of the terrible enemy, [...]

b. L'Académie Astrale, laissée à l'abandon **aux mains** de ce terrible ennemi, [...]

L'ex. 97 change l'oral (*absorb*,<sup>190</sup> 'absorber') à l'ouïe.

| 97. loadingscreen\_forest1\_01\_narrator\_with\_great\_enthusiasm

a. [...] the Wizard **absorbed** the contents of the King's journal.

b. [...] le Magicien **lut** le contenu du journal du Roi.

---

188 Chesterman 1997 (2000) : 106

189 'The front part of the head, from the forehead to the chin, and containing the eyes, nose, and mouth' ; 'in the face of : in the sight or hearing of, in the presence of', Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. face, n.

190 'To swallow up, engulf' ; 'To take in to one's consciousness', Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. absorb, v.

## 2.4. Les stratégies pragmatiques

	<b>Occurrences</b>
Filtrage culturel	17
Modification d'explicitation	22
Ajout ou omission d'information	41
Modification interpersonnelle	2
Modification illocutionnaire	2
Modification au niveau de la cohérence textuelle	5
Traduction partielle	0
Modification de visibilité	0
Réécriture	0
Autres modifications pragmatiques	4
<b>Total</b>	<b>93</b>

**Tableau 12: La distribution des occurrences par stratégies pragmatiques**

### 2.4.1. Filtrage culturel

Nous avons relevé 17 occurrences de filtrage culturel dans le corpus. Certaines de ces occurrences sont liées à l'univers des contes : dans l'ex. 98, la première ligne du jeu contient une formule (*Once upon a time*, 'il était une fois') souvent utilisée pour ouvrir un conte.<sup>191</sup>

|| 98. intro\_01\_narrator\_once\_upon\_a

a. **Once upon a time, in a land far, far away**, a kingdom was prospering.

b. **Il était une fois dans un très lointain pays**, un royaume très prospère.

D'autres sont des mots ou phrases bien connues qui varient d'une langue à une autre. Dans l'ex. 99, la phrase *I've got a bad feeling*

---

<sup>191</sup> 'Once upon a time: at some time in the past (freq. as a conventional opening of a narrative)', Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. *once*, *adv.* ; '*Il était une fois, il y avait une fois* [formule commençant les contes de fées]', Dendien 2004 (2012), s.v. *fois*

*about this* est tirée de la saga de la *Guerre des Étoiles*, où elle est prononcée par une multitude de personnages.<sup>192</sup>

99. castle5\_04\_thief\_i\_have\_a  
 a. I have a bad feeling about this...  
 b. J'ai un mauvais pressentiment...

Similairement, l'ex. 100 présente un terme de tendresse, *darling*.<sup>193</sup>

100. courtyard1\_04\_wizard\_sorry\_my\_darling  
 a. Sorry, my **darling**.  
 b. Désolé ma **chérie**.

## 2.4.2. Modification d'explicitation

Nous avons relevé 22 occurrences de modification d'explicitation dans le corpus, classées comme suit.

Type de modification	Occurrences
Explicitation	12
Implicitation	10
<b>Total</b>	<b>22</b>

**Tableau 13: La distribution des occurrences de la stratégie de la modification d'explicitation**

### 1) Explicitation

Le corpus comporte douze occurrences d'explicitation. Dans l'ex. 101, le pronom conjoint de la troisième personne du singulier complément d'objet indirect *y*<sup>194</sup> renvoie à l'objet mystérieux, implicite dans le texte original.

101. tutorial1\_15\_narrator\_the\_wizard\_touched  
 a. The Wizard touched the Thief's hand, and then the object. His hand got stuck.  
 b. Le Magicien toucha la main de la Voleuse, puis l'objet. Sa main *y* resta collée.

<sup>192</sup> Bien que la phrase anglaise reste toujours la même (à de petites différences près), elle se remarque moins dans la version française à cause du manque de cohésion des traductions entre les différents films, Anonyme 2011 (2012), Lucas 1977 (1997), Lucas 1977 (2004), Lucas 1983 (1997), Lucas 1983 (2004).

<sup>193</sup> 'A person who is very dear to another', Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. *darling, n.1* ; 'Terme de tendresse et d'affection', Dendien 2004 (2012), s.v. *chéri*

<sup>194</sup> Grevisse - Goosse 2011 : 912, 914

La traduction de *something*<sup>195</sup> ('quelque chose') dans l'ex. 102 explicite le mot *endroit*.

102. forest2\_03\_thief\_who\_would\_abandon

- a. Who would abandon **something like this**? It's beautiful.
- b. Qui pourrait bien abandonner **un tel endroit**... C'est si beau.

## 2) Implication

Le corpus comporte dix occurrences d'implication. Dans l'ex. 103, *together*<sup>196</sup> ('ensemble') est implicite dans la traduction française.

103. loadingscreen\_castle1\_02\_finally\_the\_wizard

- a. The treasure, the ancient object, was a device that could bind souls **together**.
- b. Le trésor, cet objet ancien, était un artéfact qui pouvait unir les âmes.

L'ex. 104 traduit *they are not here* ('ils ne sont pas là') par *il n'y a personne*, implicite l'attente que des personnes devraient y être.

104. village1\_02\_thief\_they\_are\_not

- a. **They are not here anymore**, there's no-one to save...
- b. **Il n'y a plus personne**, il n'y a rien à sauver...

### 2.4.3. Ajout ou omission d'information

Nous avons relevé 41 occurrences où la traduction ajoute ou omet de l'information, ce qui fait de cette catégorie la plus peuplée parmi les stratégies pragmatiques. Nous avons classé les occurrences comme suit.

Type de modification	Occurrences
Ajout d'information	8
Omission d'information	33
<b>Total</b>	<b>41</b>

**Tableau 14: La distribution des occurrences de la stratégie d'ajout ou d'omission d'information**

<sup>195</sup> 'Some unspecified or indeterminate thing', Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. something, *n*.

<sup>196</sup> 'In one assembly, company, or body; in one place', Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. together, *adv*.

## 1) Ajout

Nous avons relevé huit occurrences d'ajout dans le corpus. Dans l'ex. 105, la traduction ajoute l'adverbe *plutôt*<sup>197</sup> pour contraster avec le fait que la Voleuse vient de s'emparer du Trine.<sup>198</sup>

105. tutorial1\_06\_narrator\_the\_thief\_would

- a. The Thief would soon discover that fate had taken hold of her.
- b. La Voleuse allait bientôt découvrir que c'était **plutôt** le destin qui avait mis la main sur elle.

Nous avons inclus dans cette catégorie les occurrences où la traduction change le sens du texte original. Dans la traduction de l'ex. 106, le Chevalier ne se prouve qu'à lui-même.<sup>199</sup> Dans le texte original, il doit prouver sa dignité aux autres.<sup>200</sup> Ce changement de sens modifie l'image que le joueur se fait du personnage du Chevalier, plus sûr de lui-même.

106. tutorial1\_18\_narrator\_at\_the\_other

- a. [...] to battle the undead and **prove himself** worthy of joining the King's army.
- b. [...] pour combattre les morts-vivants et **se prouver** qu'il était digne de rejoindre l'armée du Roi.

## 2) Omission

Nous avons relevé 33 occurrences d'omission dans le corpus, ce qui en fait la majorité de cette stratégie traductionnelle. Dans l'ex. 107, *ancient*<sup>201</sup> ('ancien') n'apparaît pas dans la traduction, omettant l'emphasis de l'âge des contes et des légendes.

107. loadingscreen\_castle1\_01\_our\_new\_heroes

- a. His mind raced through **ancient** tales and legends.
- b. Son esprit parcourut chaque conte et légende.

---

197 'En réalité', Dendien 2004 (2012), s.v. *plutôt*

198 'Alors que la Voleuse venait de mettre la main sur le trésor, elle ressentit un picotement.' Kokkonen - Kinnunen - Hyvärinen 2009, s.v. tutorial1\_05\_narrator\_as\_the\_thief

199 'Démontrer, révéler', Dendien 2004 (2012), s.v. *prouver*

200 '*Refl.* with adjective, noun, or infinitive as complement. Of a person or thing: to demonstrate oneself, itself to be something; to show oneself by trial, action, or experience to be the thing specified', Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. *prove*, v.

201 'Of or belonging to time past, former, earlier, bygone', Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. *ancient*, *adj.*

La traduction de l'ex. 108 est moins descriptive que la phrase du texte original, omettant les épithètes des mots *statue* et *architecture*, ainsi que la traduction de l'adverbe *clearly*<sup>202</sup> ('clairement').

|| 108. loadingscreen\_forest1\_01\_narrator\_with\_great\_enthusiasm

- a. Statues **of virtue** and architecture **beyond imagination** had **clearly** impressed the old King.
- b. Les statues et l'architecture avaient impressionné le vieux Roi.

#### 2.4.4. Modification interpersonnelle

Nous avons relevé deux occurrences de ce type dans le corpus. Dans l'ex. 109, la pensée du narrateur *truth be told* ('à vrai dire') est présente dans le texte original mais disparaît dans la traduction. Voir aussi ex. 29 p. 24.

|| 109. loadingscreen\_darkcrypt1\_03\_narrator\_and\_the\_wizard

- a. Though, **truth be told** he didn't mind having some company that stuck with him for more than an hour.
- b. Néanmoins, cela ne le dérangeait pas d'avoir, enfin, un peu de compagnie pendant plus d'une heure.

#### 2.4.5. Modification illocutionnaire

Nous avons relevé deux occurrences de modification illocutionnaire dans le corpus. Dans l'ex. 30 p. 24, une accusation est changée en constatation. Dans l'ex. 110, le changement du sujet modifie la fin de phrase : la traduction est plus fatale que le texte original.

|| 110. bossarea1\_07\_wizard\_we\_can\_reverse

- a. Remember the requirements or else **it won't work!**
- b. Souvenez-vous de ce qu'il faut faire, ou **nous échouons !**

#### 2.4.6. Modification au niveau de la cohérence textuelle

Nous avons relevé cinq occurrences de ce type dans le corpus. En addition du changement d'ordre des phrases de l'ex. 31 p. 24, la traduction de l'ex. 111 comporte une phrase supplémentaire par rapport au texte original.

---

202 'Manifestly; evidently', Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. *clearly*, *adv.*

| 111. courtyard1\_10\_wizard\_yes\_you\_are

- a. Yes, you are correct! This is the tomb of the Guardian, it has inscriptions all over it.
- b. Oui, vous avez raison ! C'est la tombe du Gardien, elle est recouverte d'inscriptions. **J'ai besoin de temps pour les traduire...**

Dans l'ex. 112 ainsi que dans deux autres cas, les propositions principales juxtaposées par la virgule sont extraites en deux phrases différentes dans la traduction.

| 112. wizard\_oneliner\_no\_we\_must

- a. Can't you see there is no King here anymore, we are on our own!
- b. Ne voyez-vous pas qu'il n'y a plus de Roi ici ? Nous sommes seuls !

#### **2.4.7. Traduction partielle**

Nous n'avons relevé aucune occurrence de ce type dans le corpus.

#### **2.4.8. Modification de visibilité**

Nous n'avons relevé aucune occurrence de ce type dans le corpus.

#### **2.4.9. Réécriture**

Nous n'avons relevé aucune occurrence de ce type dans le corpus.

#### **2.4.10. Autres modifications pragmatiques**

Nous avons relevé quatre occurrences de ce type, qui portent tous sur un changement de registre. Dans l'ex. 113, *goin'*, forme abrégée de *going*,<sup>203</sup> marque un registre familier, qui disparaît dans la traduction.

| 113. tutorial1\_27\_knight\_whats\_this

- a. What's **goin'** on?!
- b. Qu'est-ce qui se passe ?

Idem dans l'ex. 114, où le registre familier de la forme *don't* (*does not*) n'est pas présente dans la traduction.

---

203 'Of an event, etc.: To pass, happen, take place', Simpson - Weiner 1989 (2012), s.v. go, v.

|| 114. village1\_03\_knight\_save\_village\_or

- a. Save village or crush bones, it **don't** matter!
- b. Sauver un village ou écraser des os, peu importe !

## 2.5. Autres

Cette catégorie comporte quatre unités de traduction. Comme soit la forme de départ, soit la traduction manquent, les unités sont ainsi inclassables. Ces unités peuvent être le résultat de modifications dans la narration du jeu. L'exemple 115 ne comporte que la phrase de départ en anglais, tandis que l'exemple 116 ainsi que deux autres occurrences ne comportent que la traduction française.

|| 115. castle1\_oneliner\_wizard\_oh\_thats\_just

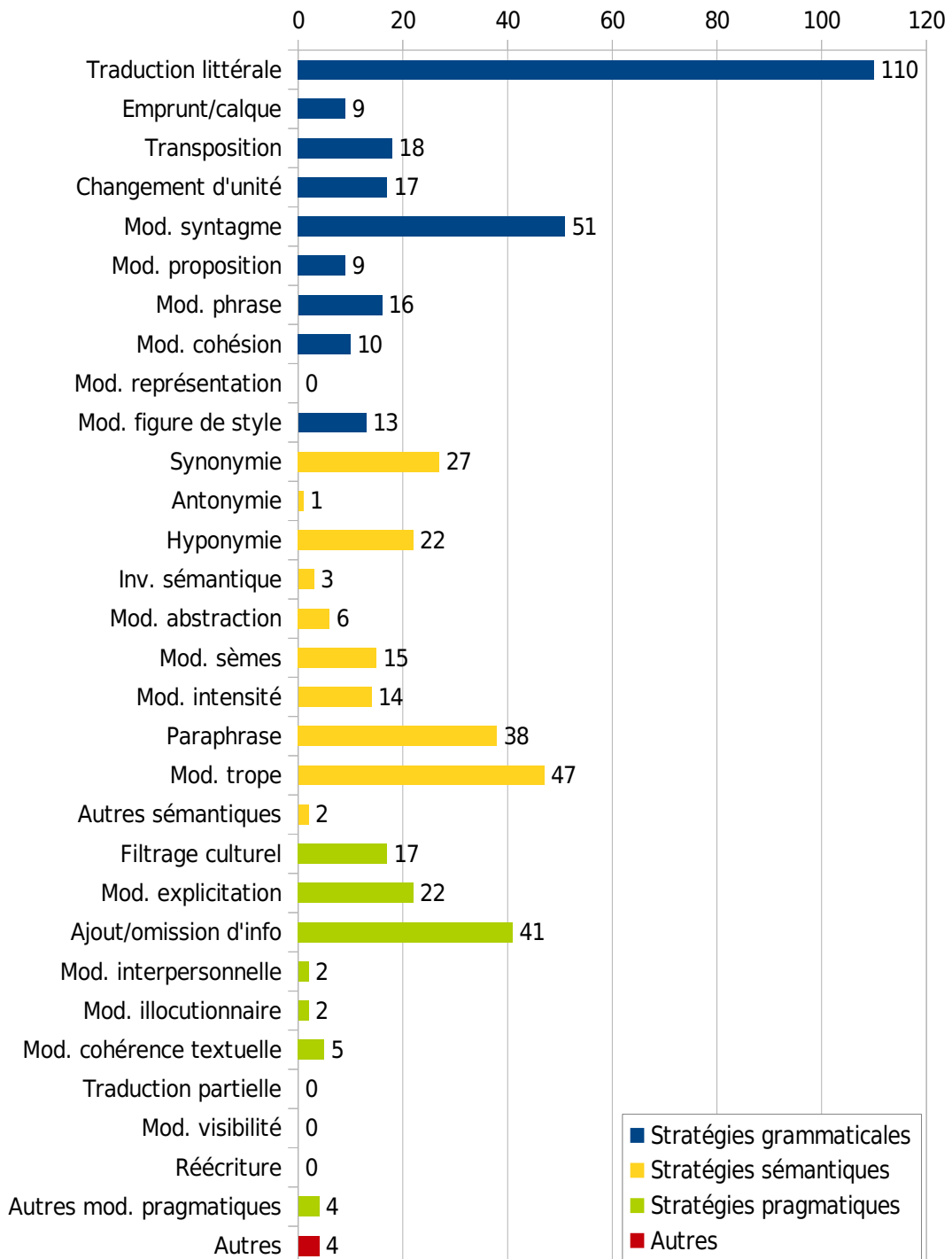
Oh that's just great.

|| 116. evilwizard\_oneliner\_die

Meurs !



### 3. Conclusion



**Diagramme 2: La répartition des occurrences selon la stratégie utilisée**

Le but de ce travail a été une analyse de la traduction en français du jeu vidéo *Trine* de Frozenbyte. Nous avons pris pour base la théorie de la mémétique de Richard Dawkins et son application à la traductologie présentée par Andrew Chesterman. Les 324 unités de traduction du corpus (525 occurrences) ont été classées selon les trente catégories de stratégies traductionnelles de Chesterman, ainsi que la stratégie *Autres* pour les cas particuliers (v. Diagramme 2 p. 57).

Pour revenir à notre hypothèse de départ, *le traducteur aura utilisé le plus souvent la stratégie de traduction littérale*, elle s'est validée. Avec 110 occurrences (21,0%), cette catégorie est la plus peuplée. Elle est suivie par la stratégie de la modification de la structure du syntagme (51 / 9,7 %), celle de la modification du trope (47 / 9,0 %), l'ajout ou omission d'informations (41 / 7,8 %) et la paraphrase (38 occurrences soit 7,2 %).

La catégorie des stratégies grammaticales est majoritaire avec 253 occurrences (48,2 %), suivie par celle des stratégies sémantiques et celle des stratégies pragmatiques (175 et 93 occurrences soit 33,3 % et 17,7 % respectivement). Nous avons classé quatre occurrences (0,8 %) dans la catégorie *Autres*, faute de forme de départ ou de traduction.

Notre analyse quantitative n'aura pas porté de jugement sur la qualité de la traduction. Selon notre analyse, l'histoire du jeu, racontée par la narration, ne comportera pas de grands changements selon la langue choisie par le joueur. Dans certains cas, le sens de la traduction diffère au texte original. Il nous est impossible d'évaluer les changements de sens ayant lieu dans la traduction sans une analyse quantitative plus approfondie portant sur toutes les occurrences.

La recherche de la localisation des jeux vidéo n'est qu'à ses débuts, ce qui propose de nombreuses possibilités pour la suite. La recherche pourrait être poursuivie par exemple avec une analyse des

sous-titres d'autres jeux vidéo finlandais comme *Trine 2* ou *Alan Wake*. Il pourrait être utile d'analyser aussi la différence entre la narration et le sous-titrage, sujet relevant mais que nous n'avons pas abordé dans ce travail.

# Bibliographie

## Corpus

Kokkonen - Kinnunen - Hyvärinen 2009 = Kokkonen, J. - Kinnunen, J. - Hyvärinen, L., prods. *Trine*. Helsinki.

## Ouvrages consultés

Anonyme 2008 (2012) = Anonyme, 'Biography', <http://authors.simonandschuster.com/Richard-Dawkins/47919287/biography>, le 10 mai.

Anonyme 2011 (2012) = Anonyme, 'Star Wars', *Wookieepedia*, [http://wookieepedia.fr/w/index.php?title=Star\\_Wars&oldid=10091](http://wookieepedia.fr/w/index.php?title=Star_Wars&oldid=10091), le 17 septembre.

Anonymes - Hyvärinen - Kinnunen 2011 = Anonymes - Hyvärinen, L. - Kinnunen, J. 'Question about ingame languages', <http://frozenbyte.com/board/viewtopic.php?f=15&t=2664>, le 14 septembre.

Anonyme 2012a = Anonyme, 'Buy', <http://trine2.com/site/index.php?page=buy>, le 29 août.

Anonyme 2012b = Anonyme, 'Professor Richard Dawkins', <http://www.simonyi.ox.ac.uk/previous-holders-simonyi-professorship/professor-richard-dawkins>, le 10 mai.

Bernal 2006 (2011) = Bernal Merino, M., 'On the Translation of Video Games', *The Journal of Specialised Translation* 6 : 22-36, [http://www.jostrans.org/issue06/art\\_bernal.pdf](http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.pdf), le 22 septembre.

Chandler 2005 = Chandler, H. M. *The Game Localization Handbook*. Hingham.

Chesterman 1997 (2000) = Chesterman, A. *Memes of translation*<sup>2</sup>. The spread of ideas in translation theory. Benjamins Translation Library 22. Amsterdam - Philadelphia.

Dawkins 1976 (2006) = Dawkins, R. *The Selfish Gene*<sup>3</sup>. New York. <http://site.ebrary.com/lib/jyvaskyla/docDetail.action?docID=10177946>, le 10 mai.

Dendien 2004 (2012) = Dendien, J., éd. *Imbs, P. - Quémada, B. Trésor de la langue française informatisé*. <http://atilf.atilf.fr/>, le 26 octobre.

Denton 1996 (2012) = Denton, J. 'André Lefevere (1945-1996) : A Brief Recollection'.

[http://www.utexas.edu/cola/depts/germanic/\\_files/pdf/depnotables/lefevere.pdf](http://www.utexas.edu/cola/depts/germanic/_files/pdf/depnotables/lefevere.pdf), le 10 mai.

Grevisse - Goosse 2011 = Grevisse, M. - Goosse, A. *Le bon usage*<sup>15</sup>. Bruxelles.

Halonen - Mönkäre 2003 (2011) = Halonen, T. - Mönkäre, S. *Kielilaki*, <http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2003/20030423>, le 23 septembre.

Hyvärinen 2011 = Hyvärinen, L. 'Re: We want to turkish subtitle language in Trine 2 !!!', *Frozenbyte community*, <http://frozenbyte.com/board/viewtopic.php?p=13233#p13233>, le 17 novembre.

Kinnunen 2010 (2011) = Kinnunen, J. 'Patch 1.06 released - comments here', *Frozenbyte community*, <http://forums.steampowered.com/forums/showthread.php?t=1218141>, le 18 novembre.

Kinnunen 2011a = Kinnunen, J. 'Trine latest version: 1.09 - March 10th (update history here)', *Steam Users' Forums*, <http://forums.steampowered.com/forums/showthread.php?t=917590>, le 14 septembre.

Kinnunen 2011b = Kinnunen, J. 'Re: Kysymys Trinen käännöksistä (e-mail personnel)', le 8 septembre.

Lefevere 1992 = Lefevere, A. *Translation, Rewriting and the Manipulation of Literary Fame*. Translation Studies. London.

Lucas 1977 (1997) = Lucas, G. *Star Wars, épisode IV : Un nouvel espoir*. San Francisco - Los Angeles.

Lucas 1977 (2004) = Lucas, G. *Star Wars, episodi IV : Uusi toivo*. San Francisco - Los Angeles.

Lucas 1983 (1997) = Lucas, G. *Star Wars, épisode VI : Le retour du Jedi*. San Francisco - Los Angeles.

Lucas 1983 (2004) = Lucas, G. *Star Wars, episodi VI : Jedin paluu*. San Francisco - Los Angeles.

Mangiron - O'Hagan 2006 (2011) = Mangiron, C. - O'Hagan, M., 'Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation', *The Journal of Specialised Translation* 6 : 10-21, [http://www.jostrans.org/issue06/art\\_ohagan.pdf](http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.pdf), le 22 septembre.

Mitterrand - Ballardur - Pasqua - Méghainerie - Juppé - Bayrou - Alphandéry - Bosson - Giraud - Toubon - Sarkozy - Fillon 1994 (2011) = Mitterrand, F. - Ballardur, É. - Pasqua, C. - Méghainerie, P. - Juppé, A. - Bayrou, F. - Alphandéry, E. - Bosson, B. - Giraud, M. - Toubon, J. -

Sarkozy, N. - Fillon, F. *Loi n°94-665 du 4 août 1994 relative à l'emploi de la langue française*, <http://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=LEGITEXT000005616341&dateTexte=vig>, le 23 septembre.

Popper 1972 (1979) = Popper, K. R. *Objective Knowledge<sup>2</sup>*. An Evolutionary Approach. New York.

Quirk - Greenbaum - Leech - Svartvik 1985 (1986) = Quirk, R. - Greenbaum, S. - Leech, G. - Svartvik, J. *A Comprehensive Grammar of the English Language*. London.

Riegel - Pellat - Rioul 2009 = Riegel, M. - Pellat, J-C. - Rioul, R. *Grammaire méthodique du Français<sup>4</sup>*. Paris.

Simpson - Weiner 1989 (2012) = Simpson, J. - Weiner, E., éd. *The Oxford English Dictionary*, <http://www.oed.com>, le 26 octobre.

Thornton 2011 (2012) = Thornton, S. 'Karl Popper', *The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Winter 2011 Edition)*, <http://plato.stanford.edu/archives/win2011/entries/popper/>, le 10 mai.

Toury 1980 = Toury, G. *In Search of A Theory of Translation*. Meaning & Art 2. Tel Aviv.

# Appendice 1 : Correspondance avec Frozenbyte

Sujet: Kysymys Trinen käännöksistä  
Expéditeur: Miika Hämynen <miika.hamynen@jyu.fi>  
Date: 8.9.2011 16:10  
Destinataire: info@frozenbyte.com

Hei!

Olen aloittelemassa ranskan kielen graduani Trinen ranskankielisestä käännöksestä Jyväskylän yliopiston kielten laitoksella. Ainakin aluksi keskityn pelin tekstityksiin, enkä ota huomioon ääninäyttelyä (joka tosin seuraa tekstiä melko tarkkaan). Minulla olisi pari kysymystä tekstiin liittyen:

- Mikä on ollut käännöksen lähtökielenä? (Englanti?)
- Jos englanti on ollut lähtökieli, onko myös suomenkieliset tekstit käännetty englannista, vai onko suunta ollut suomi -> englanti -> muut kielet? Vai jokin muu?
- Tekijätiedoista päätellen käännöstä on ilmeisimmin koordinoanut julkaisija Nobilis, ja kääntäjäyrityksenä on ollut SDI Media. Menikö oikein?

Kiitos vastauksista jo etukäteen!

--

Miika Hämynen

Sujet: Re: Kysymys Trinen käännöksistä  
Expéditeur: Joel Kinnunen - Frozenbyte <joel.kinnunen@frozenbyte.com>  
Date: 8.9.2011 16:43  
Destinataire: Miika Hämynen <miika.hamynen@jyu.fi>

Moi,

Kuulostaapa mielenkiintoiselta. :)

Lähtökieli on ollut englanti. Suomenkielinen käännös tehtiin myös englannista.

Nobilis hoiti Trinen lokalisaatiot ja ranskasta vastasi Studio Anatole ja SDI Media - taisi mennä niin että SDI Media teki ranskankielisen käännöksen ja Studio Anatole nauhoitti sen, mutta aivan tarkkaa kuvaa meilläkään ei ole.

Trine 2 on parhaillaan työn alla ja sen osalta hoidamme itse lokalisaatiot ja Studio Anatole hoitaa ranskan kokonaisuudessaan.

Toivottavasti auttaa. :)

Terveisin  
Joel  
Frozenbyte Oy

## **| Appendice 2 : La classification du corpus**





line_id	Traduction littérale	Empunt/calque	Transposition	Changement d'unité	Mod. syntagme	Mod. proposition	Mod. phrase	Mod. cohésion	Mod. figure de style	Mod. représentation	Synonymie	Antonymie	Hyponymie	Inv. sémantique	Mod. abstraction	Mod. sèmes	Mod. intensité	Paraphrase	Mod. trope	Autres sémantiques	Filtrage culturel	Mod. explicitation	Ajout/omission d'info	Mod. interpersonnelle	Mod. illocutionnaire	Mod. cohérence textuelle	Traduction partielle	Mod. visibilité	Réécriture	Autres mod. pragmatiques	Autres
loadingscreen_crypt1_01_narrator_having_survived_the																															
loadingscreen_crypt1_02_narrator_there_had_once																															
loadingscreen_crypt1_03_narrator_the_guardians_enchanted	1																														
loadingscreen_crypt1_04_narrator_the_wizard_could		1																													
crypt1_01_wizard_i_believe_it		1																													
crypt1_02_thief_you_think																															
crypt1_03_knight_i_want_something																															
loadingscreen_darkcrypt1_01_narrator_fear_had_found																															
loadingscreen_darkcrypt1_02_narrator_deeply_troubled_their																															
loadingscreen_darkcrypt1_03_narrator_and_the_wizard		1																													
darkcrypt1_01_wizard_this_darkness_is	1																														
darkcrypt1_02_thief_ive_seen_wizards																															
darkcrypt1_03_wizard_fireballs_theyre_no																															
darkcrypt1_04_thief_i_shouldve_known																															
darkcrypt1_05_knight_i_can_light																															
darkcrypt1_06_knight_are_we_finally																															
darkcrypt1_07_wizard_this_is_the																															
darkcrypt1_08_knight_haa_the_castle																															
loadingscreen_castle2_01_narrator_our_heroes_enter																															
castle2_01_wizard_oh_this_place																															
castle2_02_thief_its_a_dungeon	1																														
castle2_03_knight_bones_bones_wheres																															
castle2_04_wizard_a_page_from	1																														
castle2_05_wizard_the_kings_banner	1																														
loadingscreen_castle3_01_narrator_the_second_artifact	1																														
loadingscreen_castle3_02_narrator_over_the_decades																															
castle3_01_thief_this_doesnt_look	1																														
castle3_02_wizard_no_i_cannot																															
castle3_03_knight_they_have_ruined																															
castle3_04_wizard_we_must_hurry	1																														
castle3_05_knight_look_bones_in																															
castle3_06_wizard_this_must_be	1																														
castle3_07_thief_whatevers_left_of																															
castle3_08_wizard_the_artifact_must																															
castle3_09_thief_look_over_there																															
castle3_10_wizard_yes_ill_have																															
loadingscreen_forest1_01_narrator_with_great_enthusiasm																															
loadingscreen_forest1_02_narrator_the_kings_journal																															
loadingscreen_forest1_03_narrator_at_the_edge																															
forest1_01_wizard_we_have_a																															
forest1_02_thief_its_so_calm	1																														
forest1_03_knight_i_feel_like																															
loadingscreen_darkforest1_01_narrator_the_night_came																															
loadingscreen_forest2_01_narrator_finally_the_darkness																															
loadingscreen_forest2_02_narrator_the_ruins_of																															
forest2_01_wizard_these_are_ancient	1																														
forest2_02_knight_except_those_nasty																															
forest2_03_thief_who_would_abandon																															
forest2_04_knight_empty_its_not																															
forest2_05_wizard_no_just_a																															
forest2_06_thief_wait_can_you																															
forest2_07_wizard_can_it_be																															
forest2_08_narrator_light_brighter_than																															
loadingscreen_mines1_01_narrator_not_too_long																															
loadingscreen_mines1_02_narrator_even_worse_it																															
loadingscreen_mines1_03_narrator_the_trine_was																															
loadingscreen_village1_01_narrator_as_our_heroes																															
loadingscreen_village1_02_narrator_our_heroes_understood																															
loadingscreen_village1_03_narrator_despite_everpresent_danger																															
village1_01_knight_a_village_we																															
village1_02_thief_they_are_not																															
village1_03_knight_save_village_or																															
village1_04_wizard_the_smells_are																															
loadingscreen_castle5_01_narrator_our_heroes_broke																															
castle5_01_thief_oh_this_is																															
castle5_02_wizard_theyre_pumping_out																															
castle5_03_knight_this_smell_reminds	1																														
castle5_04_thief_i_have_a																															
castle5_05_wizard_we_must_climb																															
loadingscreen_bossarea1_01_narrator_as_our_heroes																															
bossarea1_01_evilwizard_laugh	1																														
bossarea1_02_thief_quickly_jump_to	1																														
bossarea1_03_wizard_we_must_get	1																														
bossarea1_04_wizard_ah_mighty_tricks_dont																															
bossarea1_05_knight_now_where_is																															
bossarea1_06_evilwizard_scream1	1																														
bossarea1_07_wizard_we_can_reverse																															
bossarea1_08_evilwizard_diescream1	1																														
outro_01_narrator_as_the_evil	1																														
outro_02_narrator_the_artifacts_slowly	1																														
outro_03_narrator_in_the_spring																															
outro_04_narrator_the_new_king					</																										



