

# La traduction de l'humour dans les jeux vidéo

Camille Saraiva<sup>a</sup>

<sup>a</sup> Université de Bretagne Occidentale, 3 rue des Archives, 29238 Brest, France

## Abstract

L'industrie du jeu vidéo étant en plein essor, les demandes de localisation n'en sont que toujours plus nombreuses. Cependant, la traduction de l'humour dans et pour les jeux reste un domaine peu étudié. Ce travail adapte le mémoire que j'ai écrit au M1 et a pour objectif d'analyser les difficultés les plus courantes que qu'un traducteur peut rencontrer en traduisant des jeux vidéo à caractère humoristique, puis de proposer une solution de traduction.

## Keywords

Traduction de l'humour, jeux vidéo, localisation, comique

## 1. Introduction

### 1.1. État de la question

Dans son introduction (Re-) Constructing Humour : Meanings and Means, Jeroen Vandaele décrit l'humour et la traduction comme des domaines encore peu étudiés : ce sont des « océans largement inexplorés » (Vandaele, 2002). Si, depuis 2002, les recherches sur la traduction de l'humour se sont multipliées (Aleksandrova, 2020 ; Alharthi, 2016 ; Brisset et al., 2019 ; O'Hagan, 2009), il en existe encore peu concernant la localisation dans les jeux vidéo, c'est pourquoi ce travail se concentre sur ce format particulier.

À partir de recherches et d'extraits traduits, j'ai cerné plusieurs difficultés liées à la traduction d'un jeu vidéo empreint d'humour. Le but de ce travail est ainsi d'en faire une liste — certes, non exhaustive — regroupant les problèmes les plus fréquents, et de proposer au moins une solution à chacun d'entre eux. Ce travail s'appuie sur le choix de plusieurs extraits de jeux vidéo différents (Undertale, Borderlands 2 et South Park : the Stick of Truth), car ils ont tous un type d'humour unique et représentent chacun une difficulté de traduction intéressante à analyser.

Ce travail est découpé en trois parties : premièrement, les problèmes récurrents rencontrés lors de la localisation de l'humour, puis traduction et culture (localiser l'humour pour les joueurs francophones) et enfin la traduction des jeux de mots dans les jeux vidéo.

### 1.2. Définir l'humour dans le contexte de la traduction

Avant d'en venir à ces difficultés de traduction, il est nécessaire de comprendre ce qu'est l'humour, puis de le définir dans le contexte de la localisation des jeux vidéo.

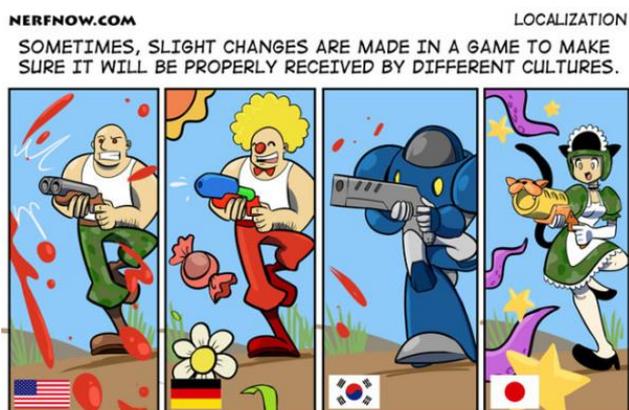
En effet, l'humour n'est pas codé de manière conventionnelle avec un sens sémantique attaché à une forme linguistique lexicalisée (Vandaele, 2002). L'humour est reconnaissable grâce à son effet cognitif sur le joueur, effet qui peut être visible physiquement (un sourire, un rire, etc.). On peut donc en déduire que traduire l'humour signifie parvenir à recréer l'effet comique cognitif du texte source (ST) dans le texte traduit (TT).

Comme l'explique l'auteur de (Re-) Constructing Humour : Meanings and Means, le terme humour est utilisé pour décrire à la fois l'effet causé et les causes contextuelles qui l'ont créé (Vandaele, 2002). Il faut donc premièrement repérer ce qui a causé l'effet humoristique (un jeu de mots, un non-sens, etc.), puis si l'humour a provoqué d'autres effets (comme entraîner une réflexion, avoir un effet rhétorique, etc.) afin de bien le traduire. Dans les jeux vidéo, l'humour sert souvent à détendre l'atmosphère (prenons l'exemple de Borderlands), car le contenu peut être très violent ou triste.

### 1.3. La localisation : adapter l'humour au public cible du jeu vidéo traduit

Une fois l'humour du ST repéré et défini, le traducteur doit, dans le contexte de la localisation de jeux vidéo, évaluer s'il faut l'adapter aux joueurs qui liront ou entendront le TT : le comique de l'absurde britannique, par exemple, n'est pas aussi populaire chez les francophones. (Maurois, 1953)

Henri Boyer précise dans *Les mots du rire : comment les traduire?* que « l'humour est un fonctionnement communautaire intraculturel, il devient un obstacle interculturel. La comparaison des



cultures du rire est limitée par les généralisations dont elle est tributaire.». (Laurian & Szende, 2001) Brisset explique en 2011 dans *Du jeu dans la langue* qu'après la deuxième moitié du XXe siècle, les différents comiques deviennent internationaux, voire transculturels, mais une culturalisation de l'humour persiste (Brisset et coll., 2019). C'est donc au traducteur de jeux vidéo d'adapter sa traduction au public cible — d'où le fait que ce processus s'appelle « localisation » de jeux vidéo.

Figure 1: L'importance de la localisation selon NerfNow

## 2. Les problèmes récurrents rencontrés lors de la localisation de l'humour

### 2.1. Traduire l'humour : une question de talent ?

Un des problèmes les plus évidents et mentionnés dans l'introduction de *The Translator : translating humour* (Vandaele, 2002) est une question qui vient à l'esprit de tous les traducteurs qui touche ou ont touché à l'humour : est-ce que la traduction de l'humour ne dépend que du « pur » talent du traducteur ?

L'humour est perçu différemment par chacun, ce qui est donc comique pour une personne ne le sera pas toujours pour une autre. Ainsi, le traducteur peut reconnaître l'humour dans le texte original, sans pour autant le trouver drôle, et il est donc confronté au dilemme de traduire une mauvaise blague ou de faire une « vraie blague hilarante » — au prix de perdre sa fidélité au TS.

Bien qu'il y ait des études et des analyses sur l'humour, les sentiments du traducteur peuvent entraver la qualité de sa traduction humoristique : une blague qu'il trouve choquante est-elle à traduire telle quelle? Est-elle choquante uniquement pour le traducteur, ou sera-t-elle choquante pour le public concerné par le TT — auquel cas, le travail du traducteur est de l'adapter aux joueurs.

Pour répondre à ces questions de manière plus rationnelle et neutre, le traducteur peut suivre la technique de Vandaele : il faut premièrement analyser le contexte humoristique. Quatre types de scénarios sont possibles :

1. Il s'agit d'une situation comique (sans intention d'un personnage puisqu'il s'agit d'une situation) ;
2. Un locuteur crée un effet humoristique sans intention ;
3. Un locuteur crée intentionnellement un effet humoristique ;
4. Un locuteur tente de créer un effet humoristique sans y parvenir.

À partir d'une analyse de la situation et d'une analyse de la figure employée pour former l'effet humoristique (ironie, situation embarrassante, etc.), le traducteur peut former un « cadre » de l'humour et le retraduire à travers un cadre similaire.

Concrètement, si un personnage emploie l'ironie pour critiquer une situation, le traducteur doit utiliser un processus similaire pour rester humoristique et pour porter cette intention de critique, même si le commentaire ironique est sur un autre sujet (c'est un déplacement métonymique de l'humour).

## 2.2. Traduire l'humour mal reçu par la critique

Selon l'article Wikipédia réunissant les jeux vidéo les plus mal reçus par la critique (« Liste des jeux vidéo les plus mal reçus par la critique », 2020), certains jeux comme *Lula 3D* ou *Duke Nukem Forever* tiennent leur réputation en partie à cause de leur humour raté. Si le premier multiplie les blagues enfantines alors qu'il s'agit d'un jeu pour adulte, le second est considéré par la critique comme trop cru : d'après l'évaluation d'un des joueurs, les scènes sont tellement horribles que l'humour n'a juste pas sa place dans le jeu.

*« By the time Duke Nukem finally makes a "You're fucked," joke, which he makes in front of two girls who are about to die in the process of getting sexually assaulted, Duke does not come across as cool, witty or likable in the least. He comes across as a vile, callous, thoroughly detestable psychopath.*

*It's not impossible to make an alien rape joke amusing if you're clever enough, but the fact that nobody making this game actually bothered to try is what really concerns me. According to Gearbox, seeing women tortured was funny enough. According to common sense, it really, really wasn't. » (Sterling, 2011)*

Dans ce genre de situation, c'est l'ensemble du « comique » qui est mal reçu par les joueurs, il est donc quasiment impossible de rectifier la totalité du style humoristique tout en restant fidèle au TS. Le travail du traducteur n'est pas de faire réécriture complète. C'est donc au traducteur de faire le choix de traduire et supporter — ou non — un jeu portant ces valeurs et cette réputation.

Dans la majeure partie des jeux vidéo, seules quelques rares blagues peuvent être considérées comme de mauvais goût par certains joueurs. Dans le doute sur une traduction, le traducteur peut demander l'avis personnel de ses collègues ou de l'équipe pour choisir de garder ou modifier le segment.

## 2.3. Les contraintes de la traduction de sous-titres dans les jeux vidéo

Ce n'est pas le cas de *Borderlands 2* (qui est un titre mondialement connu, dit AAA), mais un grand nombre de jeux vidéo ne sont doublés qu'en anglais. La traduction apparaît donc dans les sous-titres, mais les joueurs entendent l'audio original. Dans le cas des jeux anglophones, le traducteur peut être soumis à une forme d'autocensure, car il préfère rester proche du texte original pour que les joueurs qui comprennent l'anglais ne se sentent pas « trahis » par la traduction, plutôt que de s'éloigner du texte source pour appuyer le comique sur un autre élément, etc.

Le sous-titrage est aussi soumis à la contrainte de l'écrit, qui est censé être plus symbolique, plus fort que l'oral (Gambier, 2002). Certains jurons/grossièretés ne sont donc pas retransmis à l'écrit, car cela « abaisserait » le niveau. Il cite notamment l'exemple de « fuck » et ses variantes, qui est extrêmement présent en anglais, mais qui ne peut pas être traduit à chaque fois par « putain » (cela serait beaucoup trop lourd et ne serait pas naturel).

## 3. Traduction et culture : localiser l'humour pour les joueurs francophones

### 3.1. La traduction de l'humour noir et osé

La question la plus récurrente qui vient à l'esprit d'un traducteur localisant l'humour noir ou cru est « est-ce que je vais trop loin ? ». En effet, ce type de comique est réputé pour être facilement mal reçu par le public, il faut donc être à la fois fidèle au texte original et à l'image qu'il renvoie, sans pour autant choquer le public cible — dans notre cas, francophone. C'est au traducteur de trouver la bonne phrase pour reproduire l'effet voulu sans dépasser la ligne — mais cette ligne n'est jamais clairement définie.

Toute la subtilité et difficulté de la traduction repose donc sur le bon sens du traducteur et sur le respect du texte original.

Pour cet exemple, nous nous appuyons sur *Borderlands 2*, un jeu vidéo développé par Gearbox Software et décrit comme « A new era of shoot and loot is about to begin. Play as one of four new vault hunters facing off against a massive new world of creatures, psychos and the evil mastermind, Handsome Jack. Make new friends, arm them with a bazillion weapons and fight alongside them in 4 player co-op on a relentless quest for revenge and redemption across the undiscovered and unpredictable living planet. ». (Gearbox, 2012)

*Borderlands* est une franchise reconnue pour son d'humour « déjanté » et burlesque, d'où sa classification PEGI 18. Les effets comiques n'hésitent donc pas à s'appuyer sur des sujets qui peuvent être tabous, comme la mort ou le sexe.

L'extrait sélectionné est considéré par les utilisateurs du site communautaire Reddit et le site *thegamer.com* comme l'une des quêtes les plus comiques du jeu (Hinton, 2019). Le texte comporte des références relativement explicites à l'acte sexuel.

### 3.2. Étude de cas : traduction d'un extrait de *Borderlands 2*

Ce tableau comporte les commentaires et analyses des segments particulièrement intéressants ou difficiles à traduire, ainsi que la traduction automatique obtenue en passant le segment dans Google Traduction.

**Tableau 1**

Traduction commentée de *Borderlands 2*

Texte original	Traduction personnelle	Traduction automatique	Commentaire
Eliot. Yeats. Frost. Scooter.	Baudelaire. Rimbaud. Musset. Scooter.	Eliot. Yeats. Gel. Scooter.	Localisation contextuelle : ces auteurs français peuvent être plus parlant pour le public francophone. Possibilité de rajouter un poète québécois, mais ces noms sont parlant pour la quasi-totalité des joueurs.
Poetic License	Licence poétique	Licence poétique	Il ne s'agit pas du même processus artistique <sup>1</sup> , mais même idée. Dans le contexte de la quête, l'idée est de transformer la réalité pour arranger le poème, donc la traduction « licence poétique » correspond à ce procédé.
Pick up Scooter's camera:	Prends la caméra de Scooter :	Prenez la caméra de Scooter:	Choix de tutoyer le joueur pour deux raisons : premièrement, vouvoyer le joueur serait en décalage avec le ton adopté dans l'ensemble du jeu, et parce que les joueurs de <i>Borderlands</i> sont généralement dans la tranche d'âge des 17-25 ans, le tutoiement semble plus naturel.
<i>Hey, uh, wanna gimme a hand?</i>	<i>Yo, euh... Tu peux m'aider ?</i>	Hé, tu veux me donner un coup de main?	« yo » est la traduction qui semble la plus naturelle.
<i>I'm tryin' ta write a love poem for this chick Daisy, but I need some inspiration! Sometin' to get my juices flowin' so</i>	<i>J'essaie d'écrire un poème pour une meuf, Daisy, mais j'ai besoin d'inspiration ! Un truc qui mouille ma plume pour qu'mon poème</i>	<i>J'essaye d'écrire un poème d'amour pour cette fille Daisy, mais j'ai besoin d'inspiration! Sometin 'to get my juices</i>	L'accent de Scooter est plus difficile à rendre dans la langue française, donc choix personnel de lui faire couper quelques syllabes pour copier le langage grossier du personnage. « Chick » est traduit par « meuf », car Scooter a environ 20 ans

<sup>1</sup> Voici la définition de poetic licence : the act by a writer or poet of changing facts or rules to make a story or poem more interesting or effective (*POETIC LICENCE* | signification, définition dans le dictionnaire anglais de Cambridge, 2005) et de licence poétique : consiste dans un poème à changer la prononciation ou l'orthographe d'un mot pour arranger le poète (L'internaute, 2020).

<i>this poem will get her juices flowin'. That's sex. Use this camera to take some pictures of interestin' landmarks that I could toss in the poem, would ya?</i>	<i>mouille sa culotte. C'est sexe. Sers-toi de la caméra pour photographier des lieux sympas que j'pourrais balancer dans le poème, s'te plaît.</i>	<i>flowin' so this poem will get her Juices flowin' ! C'est du sexe. Utilisez cet appareil photo pour prendre des photos de points de repère intéressants que je pourrais ajouter au poème, n'est-ce pas?</i>	et que « nana » n'est pas un mot que sa génération emploie.  Notez que la traduction automatique garde une phrase en anglais.
Don't look at the negatives.	Ne regarde pas les négatifs.	Ne regardez pas les négatifs.	Vocabulaire vérifié
Pick up nudie magazine :	Récupère des magazines de cul :	Prenez le magazine nudie:	Absence alternative pour « nudie magazine » qui aurait sens sauf « magazine de nues », terme aujourd'hui popularisé en français, mais cela reste un anglicisme. Après vérification avec la traduction officielle, ils ont aussi gardé cette traduction.
<i>Is that a bandit spoonin' with a robot? That is some artsy-fartsy bullcrap, my friend! Chicks LOVE that! That's goin' in the poem. Robots and sexy stuff!</i>	<i>C'est un robot qui fait la grande cuillère à un bandit ? Ça, mon pote, c'est un cliché à chier d'artiste ! Les meufs kiffent ça ! J'le mets dans l'poème. Des robots et des trucs sexy !</i>	<i>C'est un bandit cuillère avec un robot? C'est de la connerie artistique, mon ami! Les poussins ADORENT ça! Cela va dans le poème. Robots et trucs sexy!</i>	Le concept de la petite cuillère/grande cuillère peut sembler obscur en français, mais le fait que le joueur voit cette scène peut l'aider à comprendre et empêche aussi ma traduction d'être trop libre.  Si la traduction automatique est très drôle, ce n'est malheureusement pas volontaire.
<i>Who, bay! That bandit hung hisself from his own tombstone! It's dark, it's depressin', I don't understand what I'm talkin' about. It's PERFECT! Puttin' that in the poem!</i>	<i>Wow, chaud ! Ce bandit s'est pendu à sa pierre tombale ! C'est sombre, c'est déprimant, j'comprends rien à c'que j'dis. C'est PARFAIT ! J'l'ajoute au poème.</i>	<i>Who, bay! Ce bandit s'est pendu à sa propre pierre tombale! Il fait sombre, c'est la dépression, je ne comprends pas de quoi je parle. C'est parfait! Mettre ça dans le poème!</i>	« chaud » fait partie du vocabulaire grossier que Scooter peut employer.
<i>I recorded my sweet nothin's into this here ECHO device. Just find Daisy and play it fer her. Gotta wait for her reaction, though, ya hear me? I gotsta know how it went!</i>	<i>J'ai enregistré mon p'tit truc de rien du tout dans cet enregistreur ECHO. Trouve juste Daisy et joue-le pour elle. T'attends sa réaction par contre, hein ? Faut qu'je sache c'qu'elle en pense !</i>	<i>J'ai enregistré mon doux rien dans cet appareil ECHO. Trouvez Daisy et jouez-le pour elle. Je dois attendre sa réaction, tu m'entends? Je sais comment ça s'est passé!</i>	« Enregistreur ECHO » est le nom officiel de l'appareil.  Dans de nombreux segments, Google Traduction mélange la 2 <sup>ème</sup> personne du singulier et du pluriel.
<i>Herein is Scooter's poem for you Daisy. Here we go. Daisy, I like you a whole lot / more than that bandit liked spoonin' that ro-bot. / You are a diamond in the rough / or a flower surrounded by shrapnel and stuff. / I will hang myself from my own tombstone / if within you, I cannot put my bone.</i>	<i>V'là le poème de Scooter pour toi, Daisy. C'est parti. Daisy, je t'aime vraiment beaucoup trop/plus que ce bandit aimait faire la p'tite cuillère au robot. /T'es comme un diamant dans la pierre brute/ou comme une fleur entourée de shrapnel et d'autres trucs. /Je vais me pendre à ma pierre tombale/si tu me laisses pas te faire de l'anal.</i>	<i>Voici le poème de Scooter pour vous Daisy. Et c'est parti. Daisy, je t'aime beaucoup / plus que ce bandit aimait cuiller ce ro-bot. / Vous êtes un diamant à l'état brut / ou une fleur entourée d'obus et autres. / Je vais me pendre à ma propre pierre tombale / si en toi je ne peux pas mettre mon os.</i>	Le dernier vers est beaucoup plus explicite dans la traduction personnelle, mais la rime avec « tombale » restreint les possibilités : la version française officielle a opté pour « trou de balle », ce qui est tout aussi explicite.  J'ai hésité à traduire la dernière phrase comme « si tu me laisses pas te faire du sale » pour garder l'idée du non-dit très sous-entendu, mais je ne trouvais pas cette deuxième traduction assez crue pour l'esprit poétique de Scooter.

### 3.3. Respecter le « bon goût » du joueur cible, respecter le texte source

Tout comme le traducteur écrit sa traduction par rapport au public cible, il peut aussi s'autocensurer pour ne pas le choquer. En tant que « porte-parole du jeu et l'écho supposé des spectateurs » (Gambier, 2002), le traducteur va souvent chercher à normaliser son texte selon « le bon goût » — bien que ce dernier ne soit écrit nulle part. C'est une question que le traducteur se pose surtout lorsqu'il traduit de l'humour : comment être sûr que je suis drôle ? Comment être sûr que ma traduction est quand même de bon goût ? Évidemment, il n'y a pas de règles du bon goût ni de règles sur le « bon » humour, celui qui provoque le rire chez tous les joueurs. C'est peut-être une des questions les plus récurrentes et difficiles qu'un traducteur de jeu vidéo peut se poser. Cependant, il peut compter sur les LQA (Localization Quality Assurance) et les bêtesteurs employés par le studio pour vérifier que la traduction est de bonne qualité. Ci-dessous se trouve la définition de LQA :

*« Localization Quality Assurance (LQA) is the last stage in the game localization process. Primarily, it focuses on linguistic testing and translation quality review but also covers UI/UX evaluation, compliance testing, culturalization, internationalization, functional tests and more.*

*In short, native speaking linguists with expertise in gaming and local culture play and review your game, making sure that there are no errors or problems - both linguistically and visually. » (Aprile, 2019)*

Dans son article de revue *Les censures dans la traduction audiovisuelle*, Gambier explique que les entraves censoriales sont intériorisées jusqu'à l'autocensure : le traducteur peut, en effet, s'autocensurer pour ne pas avoir à s'opposer aux exigences des producteurs/développeurs/etc. Dans le cas de cet extrait, un traducteur doit évidemment se demander à quel point le public acceptera les termes crus, mais Borderlands est réputé pour avoir un humour très osé.

De nos jours, les studios évitent de plus en plus les termes qui peuvent être mal reçus : même s'il n'y a aucun terme dans cet extrait qui est plus choquant que « nudie », les développeurs ont décidé pour Borderlands 3 de censurer certains termes choquants présents dans les jeux précédents pour ne pas offusquer son public, quitte à vexer quelques joueurs adeptes de l'humour de la licence (Cooper, 2019).

De plus, l'auteur de *Les censures dans la traduction audiovisuelle* mentionne les censures de nature économique. Si ce n'est pas tant le cas pour Borderlands, jeu d'un grand studio, d'autres jeux produits par les studios indépendants sont concernés : leur liberté d'expression est restreinte par les moyens de diffusions et les aides financières des sponsors. En effet, un sponsor peut refuser de financer un jeu vidéo parce qu'il ne souhaite pas représenter l'humour présent. Pour éviter que ce soit le cas, les scénaristes et les traducteurs peuvent s'autocensurer pour rester dans un humour « international » : il faut éviter les textes et/ou traductions qui pourraient entraîner un désaccord des aides financières ou du public.

Ainsi, il arrive que certaines scènes d'un jeu vidéo soient coupées lors de la localisation. C'est le cas notamment de South Park : the Stick of Truth (ou South Park : le Bâton de la vérité en français), dans lequel 7 scènes ont été supprimées dans les versions européennes par Ubisoft Europe Middle East & Africa, car jugées trop « trash ». (Chao, 2014)

D'autre part, le traducteur de jeu vidéo doit prendre en compte le système PEGI (Pan European Game Information) : ce système européen donne à chaque jeu un âge recommandé et des informations supplémentaires quant au contenu du jeu (langage grossier, drogue, violence, etc.).

Selon le site officiel PEGI, « Avant la commercialisation du jeu, les éditeurs doivent remplir un formulaire d'évaluation du contenu pour chaque version de leur produit. Ce questionnaire a pour but d'évaluer le contenu du jeu en recherchant l'éventuelle présence de contenus pouvant être considérés comme non appropriés pour tous les âges (violence, sexe, grossièretés et autres). » (PEGI, 2017)

Le traducteur doit donc s'assurer avec les éditeurs que sa traduction correspond à l'évaluation qu'ils ont prévue. Cette contrainte peut entraîner une l'autocensure de la part du traducteur, s'il n'est pas sûr que sa traduction rentre dans les catégories prédéterminées pour le jeu.

Le prochain extrait est tiré du jeu vidéo South Park : the Stick of Truth pour plusieurs raisons. La controverse concernant les scènes censurées prouve que le jeu commercialisé en Europe ne peut pas aller aussi loin dans ses propos que sa version américaine. La traduction doit donc respecter des normes plus strictes concernant ce qui est ou n'est pas acceptable. D'autre part, le jeu n'étant pas doublé en français, le texte apparaît en sous-titres pour lesquels le traducteur doit respecter une vitesse de lecture agréable au joueur.

### 3.4. Étude de cas : traduction de South Park: the Stick of Truth

Ce tableau comporte les commentaires et analyses des segments particulièrement intéressants ou difficiles à traduire, ainsi que la traduction automatique obtenue en passant le segment dans Google Traduction.

**Tableau 2**

Traduction commentée de South Park: The Stick of Truth

Texte original	Traduction personnelle	Traduction automatique	Commentaire
Dad: Hey, champ. How do you like your new room?! I know it's a big change for all of us, but... son, do you REMEMBER why we moved to this quiet little mountain town?	Papa : Hé, champion. Comment tu trouves ta nouvelle chambre ? Je sais, c'est un grand changement pour nous tous, mais... fils, tu te SOUVIENS pourquoi on a déménagé dans cette petite ville tranquille ?	Papa: Hé, champion. Comment aimez-vous votre nouvelle chambre?! Je sais que c'est un grand changement pour nous tous, mais... fils, tu te souviens pourquoi nous avons déménagé dans cette petite ville de montagne tranquille?	Abandon de « mountain » pour ne pas être trop lourd. Je pense que c'est l'adjectif qui rappelait le moins un coin tranquille des trois.
Dad: He doesn't remember.	Papa : Il a oublié.	Papa: Il ne se souvient pas.	Renversement métonymique qui semble plus fluide en français.
[You going to the kitchen.]	[Vous allez dans la cuisine]	[Tu vas à la cuisine.]	Dans les didascalies, les jeux de type RPG (comme South Park) vouvoient généralement le joueur, sauf s'il est un enfant ou si le narrateur des didascalies ne garde pas un ton neutre avec le joueur. Dans le cas de South Park, on présume que le joueur est majeur, comme recommandé.
Mom: That isn't nice, sweetie.	Maman : ça fait mal, chéri.	Mom: Ce n'est pas gentil, ma chérie.	Les traductions littérales « c'est pas sympa » « ce n'est pas gentil » ne sonnent pas naturelles.
Dad: C'mon, son. Get out there. Make friends. It wasn't a REQUEST, it was a COMMAND. Now get out there and MAKE SOME FRIENDS!	Papa : Allez, fils. Va dehors. Fais-toi des amis. C'est pas une PROPOSITION, c'est un ORDRE. Va dehors te faire des amis MAINTENANT !	Papa: Allez, fils. Sortez. Se faire des amis. Ce n'était pas une DEMANDE, c'était une COMMANDE. Maintenant, sortez et FAITES DES AMIS!	Now est déplacé à la fin de la phrase pour être plus naturel, donc c'est ce mot que j'ai mis en majuscule, car c'est lui qui est tonifié dans cette traduction en français.
Butters: You shall die by my warhammer, drow elf!	Butters : Tu vas mourir de mon marteau d'arme, elfe noir !	Butters: Vous mourrez par mon marteau de guerre, elfe drow!	Le nom Butters est le nom officiel du personnage dans la série TV South Park en français.
Butters: I banish thee to the forest realm!	Butters : Je vous bannis du royaume de la forêt !	Butters: Je te bannis dans le royaume de la forêt!	Thee est un rappel à l'anglais élégant de Shakespeare, mais s'exprimer en vieux français ne semble pas nécessaire, car le

			joueur pourrait ne pas comprendre la phrase ni pourquoi seule cette phrase est en vieux français. J'ai donc préféré traduire « thee » par un simple « vous ».
Cartman : So, you are the New Kid. Your coming was foretold by Coldwell Banker. I am the Wizard King. But the time for talk is not nigh. Let me show you my kingdom.	Cartman : C'est toi, le Nouveau. Coldwell Banker avait prédit ton arrivée. Je suis le Roi Sorcier. Mais ce n'est pas le moment de bavarder. Voilà mon royaume.	Cartman: Donc, vous êtes le nouvel enfant. Votre venue a été annoncée par Coldwell Banker. Je suis le roi sorcier. Mais l'heure des discussions n'est pas proche. Laissez-moi vous montrer mon royaume.	En français, cela semble plus acceptable et moins étrange d'appeler quelqu'un par un adjectif. J'ai choisi cette option parce que le « nouveau gamin » ou « nouveau gosse » n'est pas un vocabulaire que d'autres enfants emploieraient, en revanche « le nouveau » est courant.
Cartman : Shut up mom, not now. Don't talk to her, she's not part of the game. Welcome... to the Kingdom of Kupa Keep! Our weapon shop here is tended by Clyde, a level 14 warrior. Here you can see our massive stables. Overseen by the level 9 ranger... Scott Malkinson, who has the power of diabetes. And here, of course, is the breathtaking and lovely Princess Kenny. The fairest maiden in all the kingdom. Don't ask why Kenny wanted to be a chick, it's just how he seems to be rolling right now...	Cartman : Ta gueule, maman, pas maintenant. Lui parle pas, elle fait pas partie du jeu. Bienvenue... au royaume de Kupa Keep ! Ici, Clyde, un guerrier niveau 14 vend des armes. Regarde, ici il y a nos immenses étables. C'est notre archer niveau 9 qui détient le pouvoir du diabète, Scott Malkinson qui s'en occupe... Et là, évidemment, c'est la magnifique Princesse Kenny. La plus belle vierge de tout le royaume. Demande pas pourquoi Kenny a voulu être une nana, c'est son délire en ce moment...	Cartman: Tais-toi maman, pas maintenant. Ne lui parlez pas, elle ne fait pas partie du jeu. Bienvenue... au royaume de Kupa Keep! Notre boutique d'armes ici est entretenue par Clyde, un guerrier de niveau 14. Ici vous pouvez voir nos énormes écuries. Supervisé par le ranger de niveau 9... Scott Malkinson, qui a le pouvoir du diabète. Et voici, bien sûr, l'époustouflante et charmante princesse Kenny. La plus belle jeune fille de tout le royaume. Ne demandez pas pourquoi Kenny voulait être un poussin, c'est juste comment il semble rouler en ce moment...	Retrait d'un adjectif à breathtaking and lovely pour ne pas être trop lourd au niveau des adjectifs.
Butters: As Court Paladin, my job is to deliver the Wizard King's justice. And his mail.	Butters : En tant que Paladin de la Court, je suis chargé de rendre justice au Roi Sorcier. Et de livrer son courrier.	Butters: En tant que Court Paladin, mon travail consiste à rendre la justice du roi sorcier. Et son courrier.	Deliver justice ne permet le jeu de mots qu'en anglais. Je n'ai pas trouvé d'équivalent en français qui lui fasse justice.
Scott Malkinson : My loyalty is as incurable as my diabetes.	Scott Malkinson : Ma loyauté est aussi tenace que mon diabète.	Scott Malkinson: Ma loyauté est aussi incurable que mon diabète.	Une traduction littérale était possible, mais cette solution aurait été trop « étrange » en français, d'autant plus que le diabète est désormais considéré comme curable.
Cartman : You entered "Douchebag." Is that correct?	Cartman : Tu as entré « Connard ». C'est juste ?	Cartman: Vous avez entré "Douchebag". Est-ce exact?	Douchebag est une injure assez générique, d'après le site Slate ( <a href="http://www.slate.fr/story/51023/douche-douchebag-signification">http://www.slate.fr/story/51023/douche-douchebag-signification</a> ). J'ai opté pour « connard », qui est une des injures employées pour désigner un homme les plus communes.
Cartman : Ah ! You have procured a weapon. Nice. It is now time to teach you how to fight. I want you to take your new weapon, and, with the bravery of	Cartman : Ah ! Tu t'es procuré une arme. Bien. Il est désormais temps de t'apprendre à te battre. Je veux que tu prennes ta nouvelle arme, et, avec la bravoure d'un noble chevalier, défonce Clyde.	Cartman: Ah! Vous vous êtes procuré une arme. Agréable. Il est maintenant temps de vous apprendre à vous battre. Je veux que vous preniez votre nouvelle arme et, avec la bravoure d'un noble chevalier, battiez Clyde.	Défonce n'est pas la traduction littérale de « beat up », mais en vue du vocabulaire de Cartman, on peut s'attendre aisément à ce qu'il emploie ce mot.

a noble knight beat up Clyde.			
Clyde : That's lame.	Clyde : C'est nul.	Clyde: C'est nul.	Employer un vocabulaire grossier serait inadéquat, car Clyde est un des seuls (ou le seul) personnages « polis » de South Park.
Cartman : No, Clyde, it's like olden times. You have to wait your turn. Like in the Middle Ages, Clyde! I know it's lame, Clyde, but that's how we're fucking doing it! All right, Douchebag, bash Clyde's face in! Don't be shy.	Cartman : Non, Clyde, c'est comme d'antan. Tu dois attendre ton tour. Comme au Moyen-Âge, Clyde ! Je sais que c'est chiant, Clyde, mais c'est comme ça, putain ! OK, Connard, casse-lui la gueule ! Sois pas timide.	Cartman: Non, Clyde, c'est comme au bon vieux temps. Vous devez attendre votre tour. Comme au Moyen Âge, Clyde! Je sais que c'est nul, Clyde, mais c'est comme ça que nous le faisons! Très bien, Douchebag, cogne le visage de Clyde! Ne soyez pas timide.	Contrairement à Clyde, Cartman est réputé pour être très grossier, le vocabulaire est donc plus adapté à sa personnalité.
Cartman : YES!! That's what I'm talking about. Dude, you're already WAY better than Clyde. Blocking reduces some - though not all - damage from an attack. All right. It is time to use your heroic powers. Using your abilities takes power points, or PP for short.	Cartman : OUAIS !! C'est ça. Mec, t'es déjà BIEN meilleur que Clyde. Bloquer réduit une partie (mais pas la totalité) des dégâts d'une attaque. Ok. Il est temps d'utiliser tes pouvoirs héroïques. Utiliser tes capacités consomme des Points de Pouvoirs, aussi appelés PoPo.	Cartman: OUI !! C'est ce dont je parle. Mec, tu es déjà bien meilleur que Clyde. Le blocage réduit certains - mais pas tous - les dégâts d'une attaque. D'accord. Il est temps d'utiliser vos pouvoirs héroïques. Utiliser vos capacités prend des points de puissance, ou PP pour faire court.	Garder PP était possible, mais le comique de « PP » en anglais pour rappeler le nom que les enfants donnent à un pénis n'aurait pas gardé dans les phrases d'après, et cela n'aurait aucun sens en français. Popo est un mot que les enfants utilisent pour désigner les selles en français, ce qui convient — bien que dans la logique des choses, les enfants auraient pu garder PP en français aussi.

## 4. La traduction des jeux de mots dans les jeux vidéo

Henri Bergson constate dans *Le rire : essai sur la signification du comique* que le jeu de mots a, généralement, la réputation d'être difficilement traduisible, car le comique est créé par le langage, ce qui le différencie donc du comique exprimé par le langage (Bergson, 1962). D'une langue à l'autre, un jeu de mots ne peut que rarement être traduit littéralement, et quand il s'agit, comme dans le jeu vidéo *Undertale*, des noms des personnages ou de phrases courtes, le jeu de mots doit être replacé dans un espace restreint. Cependant, Frédérique Brisset précise que le pun donne un espace de liberté pour le traducteur, car c'est une marge de manœuvre : le traducteur peut s'éloigner du texte source pour retransmettre ce caractère comique pour le lecteur du texte cible. (Brisset et coll., 2019)

### 4.1. Définir le jeu de mots en traduction

Avant de passer à l'extrait traduit du jeu vidéo *Undertale*, jeu de rôle apprécié des joueurs pour l'humour qui est présent dans presque chaque phrase du jeu, renseignons-nous d'abord sur la définition du jeu de mots et sur les études qui ont déjà été faites à son sujet.

Selon la définition de van Gorpe réutilisée par Brisset, le jeu de mots est une figure basée, d'une façon ou d'une autre, sur le rapprochement d'au moins deux mots (ou deux groupes de mots) qui coïncident par la forme, mais qui se différencient par la signification, celle-ci relevant d'un relief particulier. (Brisset et coll., 2019)

Un des premiers problèmes liés à la traduction du jeu de mots vient de sa nature même : le texte n'est pas le médium le plus propice au rire (Brisset et coll., 2019). Le ton est un des éléments qui rend un texte comique, et dans un jeu vidéo qui n'est pas doublé dans la langue cible, le joueur lit le texte du jeu, ce qui ajoute un obstacle à la transmission de l'effet humoristique prévu par l'auteur et par le

traducteur. Une des solutions qui s'offre au traducteur est d'utiliser des jeux de mots qui ne sont pas uniquement vocaux pour s'assurer que le joueur le remarque et l'apprécie. Lors de la traduction ci-après, j'ai essayé de toujours garder des jeux de mots qui sont compréhensibles à l'écrit, car *Undertale* n'est pas doublé.

Un autre problème soulevé par Brisset vient de la traduction dans la paire de langues anglais — français : en anglais, le grand nombre de termes monosyllabiques du lexique favorise considérablement les jeux sur la corporalité même du matériau verbal, sur les sonorités, sur leur caractère éventuel d'harmonie imitative ou, du moins, bien souvent, sur le rythme qu'elles génèrent et qui marque l'imagination du récepteur par l'effet de rupture ou de continuité produit (*frills'n'spills, does pink stink?, basking in the banque spirit* par exemple). (Brisset et coll., 2019)

En français, il est moins facile de trouver deux mots à la sonorité similaires tout en traduisant l'idée du texte source. Cependant, les mots-valises (créer un nouveau mot à partir de deux mots dont la fin et le début respectifs ont la même sonorité syllabique) sont une solution efficace et facilement exploitable grâce à la diversité de la langue française.

## 4.2. Les procédés de traduction utilisés pour les jeux de mots

À l'aide de la Traduction des jeux de mots dans les annonces publicitaires de Geneviève Quillard, une analyse d'un corpus d'annonces publicitaires contenant des jeux de mots, nous pouvons déterminer quelles techniques les traducteurs emploient régulièrement. (Quillard, 2001)

L'auteure nomme notamment les procédés suivants, décrits lors de l'analyse de la traduction :

- Le déplacement métonymique (déplacer l'effet humoristique dans une autre partie du segment) : Better not snow "flake" out N'ait pas « froid » dans le dos,
- La syllepse (utiliser un même mot dans deux sens différents) : Ce n'est pas que je prenne mon chien pour plus bête qu'il n'est (Raymond Devos),
- La traduction littérale : you have good taste (in joke) tu as bon goût (en blague),
- L'homogénéité syntaxique et/ou visuelle (placer l'humour en liant le visuel à l'écrit),
- Le défigement (utilisation d'expression idiomatique) : Birks Carries A Full Range Of Word Processing Equipment / Les champions poids plume sont en vedette chez Birks)
- L'antanaclase (reprenre un mot en lui donnant un nouveau sens) : Lactaid take[s] the shakes out of a milk shake / vous ne serez plus frappé d'un mal... après un lait frappé,
- La paronomase (elle met en présence des paronymes, c'est-à-dire des mots qui ne présentent qu'une ressemblance approximative [Robrieux, 1998])
- Le polyptote (variantes morphologiques d'un terme unique ; pour les verbes, variations de modes, voix, temps, personnes ; pour les noms, oppositions de déterminants, de nombres, de genres, etc. [Fromilhague, 1995]) : Let's stop all this bull about beef / À nouvelle cuisine... nouveau bœuf!

Geneviève Quillard précise notamment que la technique la plus courante est le défigement (Quillard, 2001). Dans la traduction suivante, c'est une des techniques les plus utilisées, car un bon jeu de mots doit toujours sembler spontané : ce sont donc les expressions idiomatiques qui sont les plus naturelles et efficaces.

## 4.3. Étude de cas : traduction d'un extrait d'Undertale

Ce tableau comporte les commentaires et analyses des segments particulièrement intéressants ou difficiles à traduire, ainsi que la traduction automatique obtenue en passant le segment dans Google Traduction.

### Tableau 3

Traduction commentée d'Undertale

Texte original	Traduction personnelle	Traduction automatique	Commentaire
Ice to meet you.	Enchanté ! Tu tombes à pic.	Ice pour vous rencontrer.	J'ai opté pour un défigement rappelant un pic de glace. Traduction assez difficile, car je n'ai pas trouvé d'autre jeu de mots sur le vocabulaire de l'hiver/glace. Celui-ci ne sera peut-être pas compris par tous.
Ice puns are "snow" problem	Je suis « givré » des jeux de mots sur la glace	Les jeux de mots sur glace sont un problème de "neige"	Le vocabulaire choisi est un peu enfantin, car Snowdrake est un enfant ou adolescent. J'ai fait ici une modulation en supprimant la négation.
Fights you in "cold" blood.	Vous « flo-combat » de sang « froid ».	Vous combat de sang "froid".	Mot-valise créé « flocon + combat » et syllepse de froid, qui est une traduction littérale puisque le double sens de froid fonctionne en français aussi.
Better not snow "flake" out!	N'ait pas « froid » dans le dos !	Mieux vaut pas la neige "flocon"!	Déplacement métonymique du jeu de mots, car la traduction littérale de « flake out » n'est pas possible. Le mot « froid » est cependant réutilisé.
My fave ice cereals: "frosted"	Mon dessert préféré ? La « glace » à la vanille.	Mes céréales glacées préférées: "givrées"	Les céréales Frosted sont une marque, donc une traduction littérale n'est pas envisageable. Une autre possibilité aurait été « Mon dessert préféré ? Les Mr. Freeze ! » pour rester dans le thème de la marque, mais je trouve que la glace est plus naturelle.
Chill out...	Garde la tête froide...	Se détendre...	Un autre déplacement métonymique, le mot « froid » est souvent réutilisé, mais le joueur ne verra pas toutes ces phrases (il n'en voit que 3 ou 4 par combat), donc cela ne devrait pas être un problème.
M. m.. macaroni and "freeze"	In... In... Infusion à l'« hiver » veine	M .. m .. macaroni et "congeler"	Le mac'n'cheese est très américain, j'ai essayé de localiser le jeu de mots pour qu'un francophone le comprenne.
You have good taste!! (In jokes)	Tu as bon goût !! (en blague)	Tu as de bons goûts!! (Dans les blagues)	Traduction littérale
Thanks, you're all great.	Merci, vous êtes tous géniaux.	Merci, vous êtes tous super.	« génial » est un adjectif que les enfants/adolescents utilisent assez souvent, j'ai voulu adapter le vocabulaire employé par le personnage.
What are YOU laughin' at!?!?	Qu'est-ce qui te fait AUTANT rire ?!	De quoi riez-vous?!?	Il y a un déplacement métonymique du mot mis en valeur, car je pense que « you » est en majuscule parce qu'il porte l'accent tonique de la phrase — et non parce qu'il s'agit du joueur. J'ai donc mis en valeur le mot qui porte l'accent tonique en français.
Snowdrake is assessing the crowd.	Froid'canard évalue son public.	Snowdrake évalue la foule.	Snowdrake est un jeu de mots avec snowflake + drake (male duck). En français, j'ai procédé à un défigement avec l'expression idiomatique « froid de canard », qui m'a cependant posé un problème pour le surnom que le frère de Snowdrake lui donne.
Snowdrake is pleased with its "cool" joke.	Froid'canard est fier de sa blague.	Snowdrake est satisfait de sa blague "cool".	Manque un jeu de mots pour « cool », j'ai essayé de rajouter un autre effet comique ailleurs dans le texte.

Snowdrake is flaking apart.	Froid'canard est déplumé.	Snowdrake s'effondre.	« Déplumé » est une syllepse et un déplacement métonymique qui perd l'effet de jeu de mot sur le froid, mais qui le récupère sur le vocabulaire du canard.
SNOWDRAKE	FROID/CANARD	SNOWDRAKE	Il fallait que son nom soit un jeu de mot évident et qui encadre le personnage.
You boo the Snowdrake.	Vous huez le Froid'canard.	Vous huez le Snowdrake.	Garder le déterminant sonne étrange et surnaturel en français, mais il y a plusieurs snowflake dans le jeu (c'est un monstre qui peut apparaître plusieurs fois, et parfois il y en a même plus d'un dans un combat).
Only Snowy can do that.	Seul Canardou peut faire ça.	Seul Snowy peut le faire.	Snowy est le surnom de Snowlake, mais c'est plus compliqué de trouver un mot avec Froid'canard.
Actually ... Death?	La mort... pour de vrai ?	En fait... la mort?	Sans contexte, c'est difficile de traduire cette phrase qui peut avoir plusieurs sens.
Defiance can't be defied!	Tu peux pas provoquer ma provoc' !	Le défi ne peut être défié!	La traduction littérale de défiance n'est pas envisageable ici, j'ai opté pour un léger déplacement métonymique avec « provocation » puisqu'il s'agit d'un ado rebelle.
Nice try, laugh Picasso.	Bien tenté, le Picasso du rire.	Bien essayé, rire Picasso.	Une traduction littérale est ici acceptable.
Chilldrake starts a one-monster riot.	Canarebelle commence une émeute en solo.	Chilldrake déclenche une émeute à un monstre.	Il s'agit d'un rappel à l'expression « one man show » (qui, en français, est un emprunt), donc difficile à traduire. J'ai tenté « solo » pour rappeler comme un solo en concert.
CHILLDRAKE	CANAREBELLE	CHILLDRAKE	Canaracaille a une connotation plus péjorative que rebelle, donc j'ai opté pour la première.

Pour traduire ces jeux de mots, le traducteur peut lister le vocabulaire rappelant le froid, l'hiver et la glace.

Localiser des jeux de mots n'est pas une tâche facile, mais il est presque toujours possible de trouver une solution grâce à la diversité de la langue française. Si l'anglais s'appuie surtout sur les jeux de sonorités, le français s'appuie souvent sur les mots-valises (on pensera notamment à la franchise Pokémon qui a traduit la quasi-totalité des noms des monstres avec des jeux de mots) et sur les défigements.

Les problèmes liés à la culturalisation de l'humour ne se retrouvent pas vraiment dans les jeux de mots, puisque dans la grande majorité des textes, la traduction littérale n'est pas possible donc le traducteur localise instinctivement son jeu de mots pour qu'il convienne au public de la langue cible.

## 5. Conclusion

La localisation de l'humour dans les jeux vidéo est soumise à des problèmes aussi bien matériels que culturels, mais le traduire est presque toujours possible (Henrik Gottlieb, 1997) grâce aux méthodes (tels que les cadres de l'humour de Vandaele) et ressources (notamment les LQA ou le PEGI) dont dispose le traducteur.

La qualité de sa traduction dépend aussi de son bon sens et de sa capacité à reconnaître l'humour pour ensuite l'adapter au public cible de sa traduction, ce qui est sans doute la partie la plus difficile et intéressante de son travail. J'ai beaucoup apprécié de travailler sur ces traductions, car malgré leurs restrictions, la créativité du traducteur est souvent sollicitée. Il ne faut cependant pas oublier que dans un contexte de mission envoyée par une agence, le traducteur a une date limite pour rendre son texte,

et cela peut être frustrant de laisser tomber un effet comique sur un jeu de mots difficile par manque de temps.

À ce jour, la traduction automatique n'est pas adaptée pour la traduction de l'humour, car elle n'a pas le « bon sens humain » pour localiser le comique à son public ni la créativité nécessaire aux jeux de mots ou aux références interculturelles qui font sourire. Cependant, la technologie s'améliore chaque jour et des projets tels que Computational Pun-derstanding souhaitent améliorer les outils de TAO pour simplifier la traduction de l'humour.

## 6. Bibliographie et références

- [1] Aleksandrova, E. (2020). Audiovisual translation of puns in animated films : Strategies and procedures. *The European Journal of Humour Research*, 7(4), 86-105. <https://doi.org/10.7592/EJHR2019.7.4.aleksandrova>
- [2] Alharthi, A. A. A. (2016). *Challenges and strategies of subtitling humour : A case study of the American sitcom Seinfeld, with particular reference to English and Arabic* [Phd, University of Salford]. <http://usir.salford.ac.uk/id/eprint/40460/>
- [3] Aprile, N. (2019). *LQA: What Is Game Localization Testing And How To Do It Right | LocalizeDirect*. LQA: What Is Game Localization Testing And How To Do It Right. <https://www.localizedirect.com/posts/lqa-what-is-game-localization-testing>
- [4] Bergson, H. (1962). *Le rire : Essai sur la signification du comique* (173e édition). Presses universitaires de France.
- [5] Brisset, F., Coussy, A., Jenn, R., & Loison-Charles, J. (2019). *Du jeu dans la langue : Traduire le jeu de mots : Vol. 1 vol.*
- [6] Chao, M. (2014). *South Park Le Bâton de la Vérité : 7 scènes coupées dans la version européenne*. JeuxActu. <https://www.jeuxactu.com/south-park-le-baton-de-la-verite-7-scenes-coupees-dans-la-version-euro-91904.htm>
- [7] Cooper. (2019, mai 4) *Borderlands 3 is Censoring Derogatory Terms Used in Past Games*. Game Rant. <https://gamerant.com/borderlands-3-censor-midget/>
- [8] Fox, T. (2015). *UNDERTALE !?* <https://undertale.com/about/>
- [9] Fromilhague, C. (1995). *Les figures de style* (2° édition). Nathan. <https://voixdefemmes.hypotheses.org/files/2017/07/Catherine-Fromilhague-Les-figures-de-style.pdf>
- [10] Gambier, Y. (2002). Les censures dans la traduction audiovisuelle. *TTR : traduction, terminologie, rédaction*, 15 (2), 203-221. <https://doi.org/10.7202/007485ar>
- [11] Gearbox. (2012). *Borderlands 2 : Boutique*. <https://borderlands.com/fr-FR/shop/borderlands-2/#pl=%22digital%22&rt=%22k-store%22&rg=%22france%22>
- [12] Henrik Gottlieb. (1997). You got the picture? On the polysemiotics of subtitling wordplay. In D. Delabastita (Éd.), *Traductio : Essays on punning and translation* (p. 207-232). St. Jerome.

- [13] Hinton, C. (2019). *Borderlands : 10 Funniest Missions In The Series* | *TheGamer*. <https://www.thegamer.com/borderlands-franchise-most-hilarious-missions/>
- [14] Jordan. (2018, août 28). *Undertale arrivera finalement le 18 septembre sur Switch en Europe*. Actugaming.net. <https://www.actugaming.net/undertale-arrivera-finalement-le-18-septembre-sur-switch-en-europe-161944/>
- [15] Laurian, A.-M., & Szende, T. (2001). *Les mots du rire : Comment les traduire ? Essais de lexicologie contrastive* (P.I.E. Peter Lang SA, Vol. 1-1). <https://www.cultura.com/les-mots-du-rire-comment-les-traduire-essais-de-lexicologie-contrastive-9783906758541.html>
- [16] L'internaute. (2020). *Licence poétique : Définition simple et facile du dictionnaire*. <https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/licence-poetique/>
- [17] Liste des jeux vidéo les plus mal reçus par la critique. (2020). In *Wikipédia*. [https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Liste\\_des\\_jeux\\_vid%C3%A9o\\_les\\_plus\\_mal\\_re%C3%A7us\\_par\\_la\\_critique&oldid=173466861](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Liste_des_jeux_vid%C3%A9o_les_plus_mal_re%C3%A7us_par_la_critique&oldid=173466861)
- [18] Mandelin, C. (2018). *Legends of Localization : Bad Game Translation Hall of Fame*. Legends of Localization. <https://legendsoflocalization.com/bad-game-translation-hall-of-fame/>
- [19] Maurois, A. (1953). *Le tour du monde du rire : L'humour anglais*. Hachette. <https://www.dessinateurdepresse.com/2015/05/19/lhumour-anglais-andre-maurois/>
- [20] Miller, T. (2019). *Computational Pun-derstanding*. <https://punderstanding.ofai.at/index.html>
- [21] NerfNow. (2010, avril 27). *Localization*. Nerf NOW!! <https://www.nerfnow.com/comic/289>
- [22] O'Hagan, M. (2009). Putting Pleasure First : Localizing Japanese Video Games. *TTR : Traduction, Terminologie, Rédaction*, 22(1), 147-165. <https://doi.org/10.7202/044785ar>
- [23] Panetto, A. (2016). *LE SOUS-TITRAGE*. Anthony Panetto - Auteur VF. <http://www.anthony-panetto.fr/tradaptation/sous-titrage/technique/>
- [24] PEGI. (2017). *Comment les jeux sont-ils évalués ? | PEGI*. <https://pegi.info/fr/page/comment-les-jeux-sont-ils-evalues>
- [25] *POETIC LICENCE | signification, définition dans le dictionnaire anglais de Cambridge*. (2005). <https://dictionary.cambridge.org/fr/dictionnaire/anglais/poetic-licence>
- [26] Poképédia. (2020, juillet 18) *Liste des Pokémon dans l'ordre du Pokédex National*. Poképédia.

[https://www.pokepedia.fr/Liste\\_des\\_Pok%C3%A9mon\\_dans\\_l'ordre\\_du\\_Pok%C3%A9dex\\_National](https://www.pokepedia.fr/Liste_des_Pok%C3%A9mon_dans_l'ordre_du_Pok%C3%A9dex_National)

[27] Quillard, G. (2001). La traduction des jeux de mots dans les annonces publicitaires. *TTR : traduction, terminologie, rédaction*, 14(1), 117-157.  
<https://doi.org/10.7202/000531ar>

[28] *r/Borderlands2—[Discussion] What's the funniest mission (or side-mission) in BL2?* (2017). Reddit.  
[https://www.reddit.com/r/Borderlands2/comments/56wtbz/discussion\\_whats\\_the\\_funniest\\_mission\\_or/](https://www.reddit.com/r/Borderlands2/comments/56wtbz/discussion_whats_the_funniest_mission_or/)

[29] *Recevoir Borderlands 2—Pack de textures Ultra HD*. (2019, avril 3) Microsoft Store. <https://www.microsoft.com/fr-fr/p/borderlands-2-pack-de-textures-ultra-hd/c0gjwgpnc5hb>

[30] Robrieux, J.-J. (1998). *Les figures de style et de rhétorique*. Dunod.

[31] Sterling, J. (2011, juin 13) *Review : Duke Nukem Forever*. Destructoid.  
<https://www.Destructoid.com/stories/review-duke-nukem-forever-203658.phtml>

[32] Ubisoft. (2014, mars 5) *South Park™ : The Stick of Truth™ sur Steam*.  
[https://store.steampowered.com/app/213670/South\\_Park\\_The\\_Stick\\_of\\_Truth/](https://store.steampowered.com/app/213670/South_Park_The_Stick_of_Truth/)

[33] Vandaele, J. (2002). *Translating humour : Special issue*. St. Jerome Publishing.

**Figure 1:** L'importance de la localisation selon NerfNow ..... 2