



La langue comme marqueur générique. Réaffectation de la langue japonaise dans la traduction amateur du visual novel

Jérémie Pelletier-Gagnon
Wako University

Résumé

Cet article traite du média du jeu vidéo, de sa circulation transnationale et de sa réinterprétation en portant une attention spéciale à la manière dont la langue y est abordée. À travers l'étude de la localisation amateur d'un genre spécifique, le *visual novel*, l'auteur montre que ce qui est véritablement en jeu dans le phénomène de la circulation transnationale d'objets culturels n'est pas le problème d'interpréter correctement un produit en fonction du système de valeur duquel il émerge, mais plutôt, que la circulation transnationale d'objets culturels à travers un autre système de valeur permet la réinterprétation et la réaffectation de leur éléments vers de nouveaux rôles. L'analyse de ce phénomène à travers la notion de transfiguration de Dilip P. Gaonkar et Elizabeth A. Povinelli et du concept de « braconnage textuel » (*textual poaching*) d'Henry Jenkins permet ainsi de jeter un regard nouveau sur la réinterprétation de certains jeux vidéo par les communautés amateurs permettant le plus souvent la réaffectation de la langue japonaise comme marqueur générique.

For English abstract, see end of article

« One of the problems evident in video game fandom is that its members often deliberately suppress their awareness of the uniquely Japanese aspects of the simulated worlds [...] » (Levi 2006, 52). Dans son article « The Americanization of Anime and Manga: Negotiating Popular Culture », Antonia Levi explore la question de l'incorporation de l'*anime*, du manga et des jeux vidéo japonais dans le *fandom* américain. Elle porte attention à la circulation de ces médias et souligne qu'au moment de leur intégration dans les pratiques préexistantes de ce *fandom*, les aspects culturels japonais représentés dans ces produits sont soit ignorés, soit mal interprétés à divers degrés selon le niveau de familiarité des fans américains avec la culture japonaise. Elle déplore

l'américanisation de ces trois médias et identifie le fan japonophile, le type de fan qu'elle considère comme le plus compétent, comme un agent rectificateur pouvant interpréter de façon « correcte » les éléments de la culture nippone dans l'*anime*, les manga et les jeux vidéo japonais circulant dans le *fandom* américain.

En examinant cette proposition de plus près, elle nous semble mener à des conclusions discutables. Un des questionnements soulevés ici concerne en effet la capacité d'un média à agir comme une fenêtre qui donne directement accès à une culture étrangère, sans la moindre distorsion. Dans le cadre de cet article, nous verrons si tel est bien le cas à travers l'étude d'un phénomène particulier, celui de la consommation de jeux vidéo japonais par un public nord-américain. En examinant plus précisément les spécificités culturelles représentées dans le médium, nous découvrirons quelle importance elles prennent réellement dans les jeux vidéo, et comment elles sont renégociées par les fans. Pour ce faire, nous mettrons l'accent sur une pratique de réarticulation médiatique bien précise: la localisation amateur de jeux vidéo. En effet, en examinant de plus près le travail de localisation effectué par les fans afin de rendre disponibles certains jeux vidéo dont les éditeurs japonais ont décidé de limiter la circulation au marché local, il est possible de nuancer une partie de la proposition de Levi. En tant que pratique similaire à la *scanlation*¹ et au *fansubbing*², qui rendent possible la circulation des médias de l'*anime* et du manga, respectivement, la localisation de jeux vidéo par les fans présente une variété de traitements des aspects culturels japonais présents dans le jeu; c'est ce processus qui sera mis à l'étude dans cet article. En effet, nous verrons comment, dans certains cas, les éléments de la langue japonaise ne sont ni effacés ni mal compris, mais plutôt réaffectés à une ou plusieurs autres fonctions dont, entre autres, celle de marqueur générique vidéoludique. Quelques exemples de titres localisés par des communautés de traduction amateur et par des compagnies d'édition reprenant les principes de ces communautés serviront à illustrer ce phénomène. Ultimement, nous verrons comment ces pratiques émergentes influencent la création de nouveaux titres amateurs de type *visual novel* en Amérique du Nord.

¹ Le terme *scanlation*, également nommée *scantrad* dans certains cercles francophones, réfère à la méthode de traduction et de circulation des mangas par les fans. Les traducteurs amateurs numérisent l'œuvre et vident les cases de leur dialogue pour ensuite le remplacer par une traduction.

² Le *fansubbing* réfère à la traduction amateur d'animation japonaise par l'addition de sous-titres synchronisés aux dialogues.

La localisation comme objet d'étude

L'arrivée de la console Nintendo Entertainment System en Amérique du Nord en 1985 est un point tournant dans l'industrie du jeu vidéo, et ce pour plusieurs raisons. Cet événement marque notamment le moment où les éditeurs et les studios de développement japonais commencent à exporter massivement leurs titres à succès sur console. C'est à ce moment qu'ont lieu les premières expérimentations en matière de localisation de jeux vidéo pour un large public international, aussi bien pour la traduction de la langue que pour l'adaptation des contenus visuels et fictionnels. Jusqu'à cette génération de console, les jeux offerts par l'industrie ne contenaient que peu de texte et l'expérience de jeu proposée était souvent plutôt abstraite, résultat de la faible capacité des machines (bornes d'arcade, consoles et autres), insuffisante pour afficher les éléments détaillés qui permettent la représentation d'un univers culturel précis. Ainsi, à l'âge d'or des bornes d'arcades, des titres comme *Space Invaders* (Taito 1978) ou *Donkey Kong* (Nintendo 1981) ne laissaient pratiquement rien savoir de leurs origines japonaises³. L'arrivée de consoles plus puissantes couplée à une industrie de plus en plus orientée vers la mise en marché internationale va graduellement imposer l'étape de la localisation chez les éditeurs et les développeurs⁴. La publication du livre *Video Game Localization Handbook* est symptomatique à la fois de l'importance de ce phénomène ainsi que d'une volonté de créer un savoir-faire pouvant encadrer efficacement la pratique (Chandler 2005).

Au moment où le monde académique s'ouvre au médium du jeu vidéo, le processus de localisation auquel la plupart des titres sont soumis aujourd'hui attire aussi l'attention. L'étude de la localisation de la série *SAIREN* (Sony 2003-2008) par Andreas Szurawitzki, par exemple, pose les nécessités du processus de localisation (adaptation des textes du jeu, doublage des dialogues) comme influence allant même jusqu'à déterminer les règles et la fiction d'un jeu (2010). Dans un autre ordre d'idées, Huang Xiangha explore la question

³ Il est vrai que lors de leur adaptation pour le marché américain, l'apparence de la borne d'arcade elle-même pouvait subir des transformations majeures. Toutefois, celles-ci étaient effectuées sans toucher le code du jeu en tant que tel. Ainsi, bien qu'il s'agisse d'un point intéressant, son analyse déborde la visée de cet article.

⁴ Au Japon, le vieillissement rapide de la population influence ces choix commerciaux. Alors que les ventes locales baissent en raison de la diminution du nombre d'enfants, les entreprises ont trouvé des solutions, notamment en diversifiant leurs activités (animation, arcades, jouets, etc...) et en capitalisant sur leurs profits outre-mer, qui représentent aujourd'hui une part importante de leur chiffre d'affaire (Aoyama et Izushi 2003).

sous l'angle de l'introduction d'objets culturels dans un environnement étranger (2009). Elle identifie deux avenues possibles pour la localisation de jeux japonais en Amérique du Nord : l'accentuation ou bien l'effacement de leur japonité. Rebecca Carlson et Jonathan Corliss, dans un article récent inspiré de la notion de « communauté imaginée » de Benedict Anderson, présentent la question de la japonité imaginée à travers la consommation de jeux vidéo en Amérique du Nord. Ils abordent le média au-delà de son aspect formel en mettant l'accent sur la création d'une identité individuelle construite à travers la consommation de marchandises culturelles étrangères (2011).

Contrairement à ces auteurs qui se sont concentrés sur la localisation de jeux vidéo par l'industrie et la réception de ces produits chez les fans, le présent article aborde la question sous un angle différent, celui de la localisation amateur. De plus, il tentera de présenter une alternative à la vision binaire opposant les marchés occidental et japonais du jeu vidéo souvent à la base de tels travaux. Pour étudier ce phénomène il nous faudra mettre l'accent sur un corpus plutôt négligé par la littérature vidéoludique nord-américaine, en poursuivant une approche théorique bien spécifique. Tout d'abord, l'industrie japonaise du jeu vidéo est beaucoup plus large et diversifiée que ce qu'il peut paraître à l'observateur occidental. Bon nombre de titres ne connaissent pas de vie officielle en dehors des frontières de l'archipel en raison de la présence d'éléments fictionnels associés à certains genres précis. Par exemple, les ビジュアルノベル (*bijuaru noberu* ou *visual novel*) ou les 恋愛ゲーム (*ren'ai gēmu* ou simulation de drague), souvent adressés sous le seul vocable de *visual novel* par les fans occidentaux, sont des types de jeux communs au Japon, notamment sur console, mais majoritairement sur plate-forme PC⁵. Alors que bon nombre d'entre eux peuvent être comparés à des romans interactifs, certains, comme les *ren'ai gēmu*, sont mieux décrits comme des simulations de relations interpersonnelles. Pour allier l'aspect ludique à la simulation, les mises en scènes, les événements ainsi que les personnages sont associés à des archétypes du *media mix* japonais⁶. En maîtrisant bien ces archétypes, le joueur peut mettre

⁵ Il existe d'autres expressions qui font référence à ce genre de jeux. Que ce soit ギャルゲ (*gyaruge* ou jeux de filles), アドベンチャーゲーム (*adobenchā gēmu* ou les jeux d'aventure) ou encore 美少女ゲーム (*bishojōgēmu* ou jeux de jolies jeunes filles), chaque dénomination offre une nuance par rapport aux autres. Cependant, une explication exhaustive de ces différences ne fait pas partie des objectifs de cet article.

⁶ Le terme *media mix* fera référence, tout au long de cet article, à l'environnement transmédiatique japonais caractérisé par le transfert de récits, de personnages et d'icônes entre les médiums du manga, de l'anime, du jeu vidéo et autres produits dérivés. Le lecteur peut se

à profit l'expérience acquise dans un jeu pour être plus efficace dans un second. Ainsi, malgré une interaction se limitant souvent à de simples choix scénaristiques, cette forme de jeu vidéo permet la variation de résultats en fonction du degré de maîtrise du joueur. Pour un large éventail de raisons, peu d'éditeurs de jeux vidéo occidentaux s'intéressent à ce genre de produit. Les *visual novel* ne partagent pas vraiment l'esthétique ou les mécaniques ludiques présentes dans les titres à succès en Occident et contiennent parfois des éléments pornographiques. Bien que ces aspects affectent leur circulation officielle outre-mer, ils n'enrayent certainement pas leur diffusion réelle. En effet, certaines communautés amateurs récupèrent ces produits que l'industrie nord-américaine semble rejeter. C'est donc en raison de sa position particulière dans les circuits de circulation transnationaux du jeu vidéo que le genre vidéoludique du *visual novel* sera examiné afin d'aborder la notion de plurilinguisme dans ce médium.

Cette recherche puise certains concepts dans les corpus de la traductologie et des études sur la circulation culturelle transnationale. Dans leur article « Technologies of Public Forms: Circulation, Transfiguration and Recognition », Dilip Parameshwar Gaonkar and Elizabeth Povinelli critiquent la valeur académique du terme « traduction », proposant comme alternative le concept de « transfiguration » pour adéquatement expliquer ce qui est en jeu dans la pratique de la localisation (Gaonkar et Povinelli 2003). En effet, le processus de localisation en général implique une opposition entre l'équivalence et la création, soit entre le changement de système linguistique et la création de nouveau contenu afin de mieux adapter les idées. La transfiguration se pose plus près de l'adaptation d'un texte que de sa traduction directe; il s'agit d'abord de différencier les éléments traduisibles des éléments intraduisibles dans le but de les adapter pour un public différent dont l'interprétation et la reconnaissance sont guidées par un système de valeurs différent. Dans le cas d'un texte aussi complexe qu'un jeu vidéo, le concept de transfiguration nous permet donc d'établir les bases théoriques permettant d'expliquer le changement possible de la vocation de certains éléments du texte.

Il sera aussi question des notions qu'Henry Jenkins présente dans son livre *Textual Poachers*, œuvre phare de l'étude de la réception de la culture populaire (1992). Plutôt que de voir les fans comme des consommateurs passifs, immatures et incapables d'évaluer objectivement un texte en raison d'un investissement émotionnel excessif, il laisse entrevoir l'existence d'une

référer au livre de Marc Steinberg, *Anime's Media Mix*, pour une description plus complète de ce phénomène.

culture collective basée sur le « braconnage textuel » (*textual poaching*), une pratique qui isole et réutilise certains éléments du texte d'une ou plusieurs œuvres dans une économie du savoir proactive et souvent critique des auteurs originaux (Jenkins 1992, 24). Jenkins affirme en effet qu'en manipulant l'interprétation des textes, les fans se les réapproprient en dehors du monde de l'autorité, aussi bien universitaire qu'industrielle. C'est dans cette perspective que nous considérerons les fans de *visual novel* comme agents subversifs qui manipulent et réaffectent le rôle de certains éléments d'un titre à travers le processus de transfiguration. Nous verrons plus tard comment ce processus affecte particulièrement certains aspects de la langue japonaise dans les adaptations de *visual novel*.

Survol de la pratique de la localisation amateur de jeux vidéo

Plusieurs points de comparaison peuvent être établis entre les pratiques de localisation amateur de jeux vidéo et celles d'autres médias japonais tels que le manga et l'*anime*. Ces dernières étant déjà bien étudiées dans le monde universitaire, il est possible de les utiliser comme tremplin pour notre propre étude.

Les façons dont la barrière linguistique est négociée par les fans d'*anime* et de manga constituent un élément important de la consommation de ces produits. Les fans rendent possible la circulation d'un bon nombre de séries et de films d'animation japonais par l'entremise de fichiers vidéo sous-titrés, publiés dans des délais maintenant de plus en plus courts. Cette pratique n'est cependant pas complètement unifiée et les intentions qui guident les différents groupes sont très variées, influençant grandement le résultat final. Adam Rush, dans son étude des groupes de traduction Dattebayo et Lunar, souligne ainsi la tension entre le désir de rester fidèle au script original et celui d'adapter le texte au bagage culturel du téléspectateur nord-américain (Rush 2009). Dans la même veine, Luis Pérez Gonzales insiste sur des méthodes de réappropriation du média opposées aux pratiques de l'industrie. Parmi ces méthodes, il identifie entre autres la non-conformité de la police de caractère du sous-titrage, la liberté prise concernant le *scene timing*⁷ ou encore l'intervention des traducteurs dans le flot du récit afin d'apporter précisions et commentaires (Gonzales 2009). Ces modifications apportées au texte original, que l'on peut qualifier de braconnage médiatique, témoigne d'une interprétation qui est souvent en marge

⁷ Le *scene timing* réfère à la façon dont les sous-titres sont synchronisés aux changements de scènes.

ou tout simplement opposée aux pratiques normativisantes de l'industrie. La pratique de la traduction amateur de jeux vidéo est aussi sujette à ces types de dynamiques, mais s'en démarque aussi en raison des qualités ludiques du média.

Afin de prendre connaissance des multiples formes que peut prendre la traduction amateur de jeux vidéo, il est essentiel de procéder à un survol de la pratique. D'abord, la conception de guides d'accompagnement est probablement la forme la plus simple de traduction. Pratique relativement simple ne nécessitant pas de grandes connaissances en programmation, elle implique la rédaction de guides (ou *walkthrough*) grâce auxquels le joueur peut comprendre le récit et les mécaniques ludiques d'un jeu. Malgré l'évolution des techniques de traduction amateur vers des méthodes modifiant directement le code du jeu, la rédaction de guides occupe encore une place privilégiée lorsqu'il s'agit de faciliter la compréhension de certains jeux dont le support technologique est verrouillé. L'exemple de la publication récente d'un guide de jeu pour 龍が如く 見参! (*Ryū ga gotoku kenzan!*, un épisode inédit de la série mieux connue en dehors du Japon sous le nom de *Yakuza*) (Sega 2008) sur PlayStation3 par Patrick Coffman (2008) témoigne de ce phénomène. Dans ce cas-ci, la taille du jeu et les problèmes légaux qu'entraînerait la modification non autorisée d'un jeu aussi récent posent problème à une localisation amateur. Le guide, publié sur gamefaqs.com, permet aux joueurs anglophones de jouer à la version originale tout en ayant sous la main toute la documentation nécessaire à la compréhension du récit et des mécaniques de jeu.

C'est avec l'arrivée du format de fichier ROM et de la démocratisation des outils nécessaires à la modification de ce type de fichier que l'on peut véritablement parler de l'essor de la localisation amateur. Certains jeux célèbres comme *Final Fantasy V* (SquareSoft 1992) n'ont longtemps été accessibles au joueur non-japonais qu'à travers cette forme de traduction amateur en vogue depuis les années 1990. De plus, certains titres comme *Mother 3* (Nintendo 1996), l'opus inédit en Amérique du Nord de la série mieux connue sous le nom d'*Earthbound* en Occident, ne sont toujours disponibles qu'à travers ces canaux pour les joueurs occidentaux. Malgré la fin de l'âge d'or des consoles 8 et 16 bits, les communautés de piratage et de traduction de fichiers ROM ont encore le vent dans les voiles. Ainsi, il n'est pas rare de voir de nouveaux projets de traduction s'enclencher pour offrir une traduction alternative d'un titre plus ancien, ou encore pour rendre disponibles des jeux moins connus. Certains sites comme romhacking.com agissent comme centres névralgiques de la communauté et s'occupent aussi de l'évaluation et de l'archivage de la pratique

elle-même. Ces sites soulignent des moments importants de son évolution en partageant des informations sur l'émergence de nouveaux outils, de groupes ou encore de titres traduits (Data Crystal Wiki 2011).

On peut déjà constater que dans la pratique de la modification des fichiers ROM, la négociation du processus de traduction se fait de façon différente de l'industrie. Comme Clyve « Tomato » Mandelin le souligne dans les notes de traduction du projet *Mother 3*, l'intention des traducteurs était de fournir une version aussi fidèle que possible à l'esprit de l'œuvre originale (Tomato 2009). Pour cette raison, et aussi à cause de difficultés techniques, certains éléments du jeu n'ont pas été modifiés, notamment l'écran principal où est affiché le titre, ainsi que l'extrait audio japonais entendu durant les premières minutes du jeu. Cet exemple annonce un principe fondamental dans la plupart des travaux de traduction amateur; puisque la motivation principale incitant les fans à traduire ces jeux réside dans l'affection et la haute estime qu'ils leur portent, ainsi que leur désir de les partager avec d'autres joueurs, ils prennent généralement la liberté de laisser certains aspects du jeu non traduits afin de faciliter la reconnaissance de l'original. Il faut mentionner qu'il est souvent difficile d'établir la juste part de l'influence des limitations techniques et du désir d'authenticité sur le produit localisé. Cependant, il est indéniable que ces deux aspects ont contribué à l'établissement d'une tendance générale dans la pratique de la localisation chez les fans, qui consiste à conserver certains éléments dans la langue originale du produit. Cette tendance annonce la possibilité d'un traitement particulier de la langue japonaise au sein de cette pratique, notamment lors de la localisation amateur de *visual novel*.

Le *visual novel* peut être décrit comme un roman interactif dont le joueur, incarnant le protagoniste de l'histoire, contrôle le déroulement du récit par l'entremise de décisions ponctuelles. L'aspect « visuel » du produit tient au fait qu'un très fort accent est mis sur la mise en scène graphique de l'histoire : chaque scène se déroule dans un lieu représenté en arrière-plan auquel sont superposées les images fixes des personnages impliqués dans le récit, images qui peuvent varier en fonction de leurs humeurs. Cette forme vidéoludique ne jouit pas d'un statut important en Amérique du Nord. À l'exception de quelques titres comme ceux de la série *Phoenix Wright: Ace Attorney* (Capcom 2005) ou encore *Hotel Dusk: Room 215* (Nintendo 2005), deux jeux disponibles sur Nintendo DS qui d'ailleurs entrent moins dans la catégorie des *visual novels* que dans celle des *puzzle games*, le *visual novel* n'a pas pu se faire une place significative dans ce marché ni sur PC ni sur console. Ainsi, les grands canons du genre comme *CLANNAD* (Visual Art's 2004) ou encore *Kanon* (Visual Art's

1999) demeurent largement inconnus du grand public hors du Japon. Par conséquent, à leurs débuts, les différents cercles de traduction amateur qui adaptaient certains titres pour le public nord-américain ne se reportaient pas à un modèle de localisation préétablie par l'industrie. On peut donc dire que sans ressentir la pression des attentes d'un public déjà modelé par l'industrie, certains cercles de traduction ont développé une façon toute particulière d'approcher la localisation de ce genre vidéoludique, une façon qui, notamment, privilégie une forme de plurilinguisme. Comme nous allons le voir, ce type de négociation se répercute au-delà des projets de traduction et influence même les créations originales des communautés amateur qui tentent d'explorer les possibilités offertes par la forme vidéoludique du *visual novel*.

Localisation et plurilinguisme

L'industrie du jeu vidéo est généralement réticente à faire une place significative aux langues étrangères dans ses produits. Le processus de localisation encadrant désormais la plupart des sorties nord-américaines mise davantage sur la transfiguration du produit afin de faciliter son intégration à ce que l'éditeur perçoit comme étant le courant dominant de la culture vidéoludique. Ainsi, il est commun de constater des changements radicaux dans certains aspects des titres localisés. Par exemple, le jeu de rythme sur Nintendo DS *Elite Beat Agents* (Nintendo 2006) propose une panoplie de personnages, de chansons et de récits inspirés par la culture populaire américaine qu'on ne trouve pas dans la version originale japonaise 押忍! 闘え! 応援団 (*Osu! Tatakae! Ōendan*) (Nintendo 2005), qui elle s'inspire davantage de la culture populaire japonaise. Dans *Fatal Frame* (Tecmo 2002), l'apparence physique de Miku, l'écolière tenant le rôle du personnage principal du jeu, est altérée afin de suggérer une certaine maturité physique, une caractéristique absente chez le personnage de 零~zero~ (*Rei zero*) (Tecmo 2001), la version originale du titre. La présentation des jeux à travers leur pochette et leur commercialisation est aussi sujette à une telle réinterprétation. Ainsi, afin d'émuler la tendance des jeux à succès en Amérique du Nord, Kirby affiche un air plus agressif et masculin sur la pochette du jeu *Kirby: Squeak Squad* (Nintendo 2006) comparativement à la version japonaise du même titre où Kirby apparaît plus amical.



Fig. 1: Comparaison des pochettes de la version japonaise et nord-américaine de Kirby: Squeak Squad, (Source : <http://www.gamefaqs.com/ds/933044-kirby-squeak-squad/images>).

Ces modifications peuvent être interprétées grâce au concept de transfiguration, mentionné plus haut. Tous ces changements sont influencés par des conventions culturelles facilitant l'acceptation des produits localisés dans un environnement donné. Pour un éditeur s'adressant à un public relativement large, le nombre d'éléments traduisibles dans un jeu semble être plus grand que celui d'éléments intraduisibles. La plupart des aspects du jeu sont considérés comme transfigurables sans mettre en danger l'intégrité du titre, c'est-à-dire, le seuil à partir duquel un titre ne retient pas suffisamment d'éléments provenant de l'original pour être reconnu comme son équivalent. L'aspect linguistique des titres est aussi sujet à la même logique; les dialogues sont réenregistrés dans la langue du territoire ciblé (en plus de la traduction, le dialogue original reste parfois disponible, mais seulement dans des cas marginaux en raison de l'espace de stockage limité) et toutes les écritures en langue étrangère sont traduites. Ainsi, dans le contexte de l'industrie, la langue japonaise n'est pas considérée comme un élément intraduisible du produit, ou, en d'autres mots, un élément essentiel à la reconnaissance du produit dans un autre environnement culturel.

Les pratiques de transfiguration de l'industrie sont donc encadrées d'une part, par des considérations technologiques, et d'autre part, par sa propre conception du public qu'elle dessert; par conséquent, l'industrie limite

généralement la rétention de toute trace de la langue originale dans l'adaptation du produit. La japonité des produits vidéoludiques n'y est pas vue comme élément essentiel à leur reconnaissance. Or, pour avoir une vue complète de la circulation transnationale des jeux vidéo, il faut non pas se limiter à scruter l'industrie, mais aussi explorer les autres façons dont ces produits circulent. C'est dans cette optique que j'exposerai dès lors les dynamiques du processus de localisation amateur de *visual novel* en portant une attention spéciale aux différentes stratégies de négociation de la langue qui y sont pratiquées.

Tout comme leurs vis-à-vis travaillant à traduire et à faire circuler les plus récentes séries d'animation japonaise, les groupes de traduction amateur de *visual novel* sont composés d'individus aux antécédents variés s'organisant généralement en communautés grâce à l'Internet. Ils produisent des fichiers correctifs, ou « patches », qui modifient une installation originale du jeu. Servant d'intermédiaires entre le médium et les joueurs, les traducteurs, soucieux de transmettre l'esprit original de l'œuvre, vont généralement laisser bon nombre d'éléments du jeu non traduits. Ainsi, à l'instar du *fansubbing* pour l'animation japonaise, le dialogue dans les *visual novel* n'est généralement pas réenregistré, mais plutôt laissé tel quel. Alors que ce choix est justifiable dans le contexte d'une localisation qui ne peut compter sur de grandes ressources technologiques ou humaines, il nous faut souligner l'importance de son influence sur d'autres éléments des jeux. En effet, la présence d'éléments linguistiques japonais dans ces traductions amateur ne se limite pas aux dialogues : la plupart des éléments graphiques du récit, les suffixes japonais octroyés aux personnages⁸, les vidéos de présentation et parfois même les titres des jeux eux-mêmes restent exempts de toute traduction. Démarche marginale par rapport aux pratiques de l'industrie, il semble que la conservation de ces éléments, loin de poser des entraves à l'expérience du joueur, possède plutôt un pouvoir d'attraction. Comme l'explique Takajun, traducteur et fondateur du groupe Yandere Translations : « For voices, we leave them because the target audience want [sic] that and [it] adds to the authenticity » (Takajun 2011). Cette recherche d'authenticité, exprimée à travers l'absence de traduction du dialogue original et d'une panoplie d'autres éléments, est confirmée par les consommateurs de ces produits localisés : « I think they [the untranslated assets] give it a closer feel to the original creators [sic] intentions » (Jacob

⁸ Je fais référence ici aux suffixes tels que *senpai*, *san*, *chan* ou encore *kun*, qui sont ajoutés aux noms propres exprimant divers degrés de familiarité entre deux interlocuteurs. La version de *SHUFFLE!* (2008) éditée par MangaGamer est accompagnée d'un document expliquant au joueur la signification des nombreux suffixes utilisés dans le jeu.

2011). Un autre fan présente même un exemple un peu plus concret de ce phénomène :

I think that language assets in general add a lot to the overall experience... In the Muv Luv [MediaWorks 2003] Alternative fan translation for example, some ending scenes and the OP [opening] video were left untranslated, but it added so much to the experience as a whole (Mallonee 2011).

Bien que la plupart des consommateurs ne maîtrisent pas suffisamment la langue japonaise au point de comprendre ces éléments linguistiques, il est clair que ces derniers ajoutent une certaine valeur positive à l'expérience ludique. Ils sont interprétés au-delà de leur utilité communicationnelle commune. Cette tendance à la rétention d'éléments linguistiques japonais dans les localisations amateur semble être aussi davantage marquée lorsqu'il s'agit de *visual novel* que lorsqu'il s'agit d'autres genres vidéoludiques. Comment expliquer ce phénomène? La réponse se situe dans le fait que les éléments linguistiques japonais dépassent parfois le rôle de marqueur culturel renvoyant à l'origine japonaise du produit. En effet, des liens associant le genre et la langue peuvent être créés par certains fans et certaines communautés.

Les premiers éditeurs de *visual novel* en langue anglaise spécialisés dans la distribution numérique semblent avoir été influencés par ce phénomène. En effet, on retrouve à l'œuvre dans leurs produits les techniques et la philosophie des communautés amateur de traduction de *visual novel*, particulièrement en matière de langue, contribuant ainsi à leur légitimation. MangaGamer, une de ces compagnies, en est un exemple frappant⁹.

MangaGamer est une compagnie d'édition de jeux japonais basée aux Pays-Bas. Elle a été fondée par Hiroshi Takeuchi (aussi connu sous le nom de Bamboo) qui est aussi président d'Overdrive, un studio japonais de *visual novel*. Constatant l'intérêt grandissant des *visual novel* et des *eroge* (jeux érotiques) dans le monde anglophone, et la nécessité de créer un marché

⁹ Il ne faudrait pas oublier des efforts de localisation plus anciens comme ceux de la maison d'édition Hirameki International basée à Los Angeles. Cependant, bien des éléments comme l'élimination des scènes pornographiques des jeux (rendant parfois les histoires difficiles à comprendre) et leurs adaptations en film DVD plutôt qu'en logiciels informatiques nous empêchent de considérer ces produits comme des adaptations au sens où on l'entend dans cet article.

international pour ce type de produits afin de contrer la baisse des ventes au Japon, la compagnie représentait d'abord une solution pour la circulation internationale légale de *visual novel* (Bamboo 2011). Après avoir été critiqué pour la mauvaise qualité de la traduction de plusieurs de ses titres, MangaGamer a décidé d'employer davantage de traducteurs anglophones et de laisser la possibilité à des groupes de traduction amateur de collaborer officiellement à la réalisation de certains projets (Rice 2011). Il y a ici une différence majeure par rapport au courant dominant de la localisation dans l'industrie du jeu vidéo : en effet, chez MangaGamer les fans semblent exercer une forme de pouvoir sur la forme finale des produits par l'entremise de collaborations entre éditeurs et groupes amateur. Ce phénomène est aussi transmédiatique : ainsi, l'ancien cercle de traduction amateur d'*anime* No Name Losers travaille maintenant en proche collaboration avec le studio de jeu vidéo japonais Minori, assurant ainsi un portail anglophone de bonne qualité (No Name Losers 2011). La ressemblance entre les jeux édités par MangaGamer et les projets des cercles amateur de traduction est caractéristique et touche la négociation de la langue japonaise en tant qu'élément intraduisible. En effet, deux des principaux titres de MangaGamer, *D.C. ~ダ・カーポ~ (Da Kāpo)* (Circus 2002) et *SHUFFLE!* (Navel 2004), présentent dans leurs versions traduites des dialogues et des cinématiques identiques à l'original. De plus, dans le cas de *SHUFFLE!*, le titre du jeu est présenté dans sa graphie japonaise et fait une large utilisation des suffixes japonais dans les noms propres (justifié, dans l'avertissement précédant l'écran titre, par la conservation de « l'atmosphère du *gameplay* »). S'inspirant directement de la relation entre les cercles de traduction amateur et les fans, MangaGamer privilégie l'aspect fonctionnel plutôt qu'adaptatif de la localisation : « Although things essential to understanding the game should be translated, we believe things such as Japanese voice overs [sic] are something fans of visual novels prefer to enjoy as is, and thus add value to the game » (MangaGamer).

Il est possible d'interpréter cette présence constante d'éléments linguistiques japonais à travers la lunette du concept de braconnier textuel d'Henry Jenkins. Ici, certains éléments linguistiques japonais sont en effet capturés et une nouvelle fonction leur est associée par les fan-traducteurs, celle de marqueur générique. D'après Alastair Fowler, un marqueur générique est un élément annonçant le genre particulier d'une œuvre, facilitant ainsi sa négociation par le lecteur ou, dans notre cas, le joueur (Fowler 1982, 88). Ici, bien qu'il ne s'agisse pas d'un marqueur générique que l'on pourrait proprement qualifier de procédural, en ce sens qu'il n'est pas situé directement

dans les mécanismes ludiques du jeu, la langue peut bel et bien influencer l'expérience ludique du joueur au niveau de ses horizons d'attentes¹⁰. Son ubiquité rappelle au joueur que le jeu se déroule selon les règles formelles du *visual novel*. Ces « récits interactifs » intègrent la logique d'autres produits culturels formant une partie du *media mix* japonais¹¹. La présence de la langue japonaise dès les premiers contacts avec le jeu permet de circonscrire les attentes de l'expérience et d'invoquer une logique ludique propre aux *visual novel*, favorisant la progression des joueurs expérimentés. En plus de ses fonctions régulières comme outil communicationnel et symbole culturel, la langue peut donc aussi être associée aux qualités formelles du genre¹².

Pour comprendre toute la portée de ce phénomène, il est essentiel d'observer également les productions amateur de *visual novel* hors-Japon. Dans cette deuxième facette de la circulation transnationale du *visual novel*, nous verrons comment non seulement les produits individuels, mais aussi le genre vidéoludique en général peut être influencé par cette tendance.

La langue comme marqueur générique

Grâce au nombre grandissant de *visual novel* traduits en circulation sur l'internet, le nombre de consommateurs intéressés par ce genre vidéoludique a aussi augmenté de façon substantielle et ce, sans égard aux frontières nationales. Une conséquence de ce phénomène est l'émergence de multiples projets amateurs de création de *visual novel* pour pallier à la relative absence de son soutien transnational par l'industrie. Il faut mentionner que ce genre se prête bien à l'exercice de la création indépendante en raison de la simplicité de ses éléments graphiques et de l'existence de logiciels de montage libres de

¹⁰ Le terme « horizon d'attentes » est utilisé en accord avec le concept développé par Hans-Robert Jauss dans l'ouvrage *Pour une esthétique de la réception* (1978). Il s'agit du système de référence du joueur alliant à la fois ses expériences hors-jeu (environnement et référents culturels) et son niveau de littératie du média du jeu vidéo.

¹¹ Bien que ces archétypes soient profondément transmédiateurs car présents dans plusieurs autres médias comme l'*anime*, le manga ou encore le *light novel*, le jeu vidéo doit sa spécificité au fait que le joueur interagit avec ces archétypes dans l'objectif de conclure le scénario romantique qui lui est assigné.

¹² MangaGamer semble indiquer qu'elle est tout à fait consciente de cet état de fait et semble vouloir exploiter ce phénomène à travers ses propres créations. Publié en 2012, l'exemple du premier titre à budget créé par l'équipe de MangaGamer, Gogo Nippon, pousse le phénomène de l'ubiquité de la langue japonaise à des extrêmes rarement observés auparavant. En effet, dans ce jeu ayant la vocation double de produit d'initiation au *visual novel* et de guide de voyage, la presque totalité des dialogues du jeu sont en anglais et en japonais, ce dernier servant davantage de figure symbolique que d'outil communicationnel.

licence. De plus, le succès de titres comme *ひぐらしのなく頃に* (*Higurashi no naku koro ni*) (2002) du groupe indépendant 07th Expansion peut laisser croire qu'il est à la portée de tout le monde d'adapter ses propres histoires en *visual novel*. Un des projets les plus connus a pris naissance sur le *imageboard* (site de partage d'image) 4chan. Il regroupe des artistes et des programmeurs provenant des quatre coins du globe réunis sous la bannière 4Leaf Studios, spécialement créée pour mener le projet à terme. *かたわ少女 Katawa Shoujo* (4Leaf Studios 2011) est un *visual novel* de style *harem*¹³ (4Leaf Studios). Se déroulant dans une école spécialisée pour élèves aux prises avec des handicaps, le récit reprend beaucoup d'éléments des *visual novel* japonais comme l'esthétique *anime*, une mise en scène se déroulant sur un campus scolaire (récurrent dans ce genre vidéoludique) ainsi qu'un *gameplay* basé autour de la poursuite romantique d'une héroïne à travers des choix scénaristiques offerts au joueur. Malgré le fait que le jeu soit co-écrit par une équipe de contributeurs provenant de plusieurs pays différents, un consensus semble s'être établi autour de la question de l'utilisation de codes linguistiques japonais à plusieurs endroits, incluant le titre lui-même et une partie du vocabulaire du jeu. Le titre japonais du jeu constitue un bon exemple de réaffectation de la langue en marqueur générique. Le titre *Katawa Shoujo* (jeunes filles handicapées) suit une formule typique employée dans le *media mix* et par les développeurs de *visual novel* qui n'aurait pas le même impact s'il avait été formulé en anglais. En effet, le terme *shoujo* (« jeune fille ») fait ici davantage référence à l'archétype transmédiatique du même nom. Il invoque la figure de la *shoujo* afin de préparer le joueur à la dynamique interne du récit, et donc, de sa jouabilité. L'impact subjectif de ce titre en japonais évoque clairement l'héritage ludique et générique du titre où l'accent est mis sur la compréhension des archétypes des héroïnes afin de pouvoir faire les bons choix scénaristiques et obtenir un dénouement heureux. Le titre dans sa formulation japonaise est donc interprété par ce collectif comme un élément intraduisible du genre car il évoque un horizon d'attentes ludiques. Il est donc affecté au rôle de marqueur générique.

À l'instar de *Katawa Shoujo*, d'autres projets de *visual novel* anglophones plus ou moins amateurs indiquent une telle forme de réaffectation des éléments linguistiques. Le site web Ren'Ai, qui répertorie une bonne partie des *visual novel* amateurs créés dans le monde anglophone, nous fournit

¹³ Le genre *harem* qualifie les scénarios où le protagoniste est appelé à développer une relation intime avec un des personnages parmi une distribution soit féminine ou masculine (le *harem* inversé), dépendant du public cible du produit.

plusieurs exemples de ce phénomène. Parmi ceux-ci, les titres *Yume wo Mita* (Arctix Circuit 2010) et *KHR - Arashi no Love* (Meiru-chan 2011), tous deux créés par des membres de la communauté Arctix Circuit, sont de bons exemples de la multiplication des vocations de la langue japonaise, accentuant l'authenticité de l'objet et indiquant au joueur à quelles formes de figures d'interactivité il devra faire face. En plus d'autres éléments considérés comme marqueurs génériques des *visual novel* présents dans ces titres, comme le style graphique inspiré de l'*anime* ou le thème narratif du *sudden girlfriend appearance*¹⁴, l'utilisation de la langue dans le titre semble avoir été consciemment pensée afin de souligner l'appartenance de ce dernier au genre.

Cependant, d'autres exemples nous incitent à penser qu'il ne nous est pas possible de considérer ce phénomène comme une règle constante. En effet, les productions provenant des communautés amateurs, contrairement à l'industrie transnationale traditionnelle, n'offrent pas une approche uniforme de la transfiguration du genre vidéoludique du *visual novel*. En d'autres mots, ces groupes ne posent pas toujours la limite séparant les éléments traduisibles et intraduisibles de la forme vidéoludique au même endroit, avec pour résultat différentes formes de réaffectation d'éléments ludiques marginaux. Par exemple, les jeux provenant du collectif Winter Wolves, spécialisé en *visual novel* et en simulateurs de drague, présentent des titres se déroulant dans une mise en scène radicalement différente de la plupart des jeux en se détournant des thèmes de la vie scolaire et des personnages adolescents. *Love and Order* (2011) se déroule dans un bureau d'avocats à Montréal. De la même manière, les conventions de Winter Wolves se reflètent dans la réaffectation de la langue. Non plus affectés à un rôle de marqueur générique, les codes linguistiques japonais sont donc considérés comme des éléments traduisibles. Par conséquent, ils ne sont pas retenus lors de l'adoption du genre par leurs studios. Il faut aussi souligner les exemples du *visual novel* *Jisei* (2010) créé par le collectif Sakevisual ainsi que le premier *visual novel* nous provenant de France, *Anamnesis* (2010), édité par le fanzine No-Xice. Pour les mêmes raisons que Winter Wolves, les deux jeux ne contiennent aucune trace de langue japonaise; le jeu de Sakevisual offre un dialogue anglais intégral, et bien que le récit se déroule dans une convention française d'animation japonaise, *Anamnesis* ne fait pas de place significative à la langue japonaise.

¹⁴ Le terme anglais est utilisé ici car il ne semble pas y avoir d'équivalent couramment utilisé en français. Il peut être traduit par « apparition soudaine de petite amie ». L'élément déclencheur d'une œuvre s'inscrivant dans ce genre implique généralement la rencontre d'un personnage masculin avec une jeune fille mystérieuse qui, souvent, possède des pouvoirs surnaturels.

Comme l'indiquent tous ces exemples, chaque projet de *visual novel* indépendant aborde la question des qualités formelles du genre de façon différente. Chacun à leur façon, ils démontrent que le genre, lorsqu'il est mis en circulation en dehors du Japon, se trouve en plein processus de redéfinition et que, pour le consommateur occidental, ceci implique la renégociation de plusieurs éléments, et parmi ceux-ci, la place de la langue japonaise. Il en découle parfois un changement de vocation de ces éléments qui acquièrent des qualités formelles en plus de leurs qualités culturelles ou communicatives. Le choix de la réaffectation du japonais comme marqueur générique ne va pas nécessairement de soi, mais, comme nous l'avons vu, elle peut être le résultat d'un certain braconnage textuel se déroulant en dehors des circuits industriels traditionnels. Ce genre est encore en train de se définir hors du Japon et c'est au fil de ces transformations que nous verrons si ultimement, cette affectation de la langue japonaise au rôle de marqueur générique demeurera.

Conclusion

L'observation du phénomène de la traduction amateur de *visual novel*, un des aspects les moins explorés du processus de localisation des jeux vidéo, nous a permis de comprendre ce qui est en jeu dans le processus de circulation transnationale du média, particulièrement en ce qui a trait aux produits qui ne sont pas récupérés par l'industrie transnationale du jeu vidéo. En utilisant les concepts de transfiguration et de braconniers textuels, nous avons établi que les cercles de traduction de jeux vidéo amateur exercent une forme de localisation située aux antipodes des pratiques de l'industrie. Le cœur des différences entre les pratiques des fans et celles de l'industrie réside dans le fait que ces deux agents ont une conception fondamentalement différente de ce que constituent les éléments traduisibles et intraduisibles du média. Alors qu'ils font parfois la promotion d'une localisation plus fonctionnelle, préférant l'intégration et l'explication des éléments linguistiques, cette intégration peut parfois être motivée par la réinterprétation du rôle de ces éléments linguistiques par les fans que nous avons comparés à des braconniers textuels. En effet, en intégrant certains éléments de la langue japonaise aux *visual novels* et en leur affectant, entre autres, le rôle de marqueur générique, le travail de ces communautés amateurs permet non seulement d'ouvrir l'univers des possibles des qualités formelles du jeu vidéo ou d'autres objets culturels, mais aussi d'offrir une alternative à l'influence normativisante de l'industrie transnationale du jeu vidéo. Avec l'arrivée des outils permettant le piratage, la localisation et la réinterprétation de ces produits, l'industrie occupe de moins en moins la

position de médiateur unique entre développeurs et consommateurs. Lieu de contestation et d'innovation, les communautés amateur de localisation de jeu vidéo sont un élément catalyseur de la réinvention du média.

Nous sommes donc porté à croire que ce qui est véritablement en jeu dans ce phénomène n'est pas le danger de la banalisation des éléments culturels d'un produit comme Levi le suggère dans la citation en début d'article. Il s'agit plutôt d'identifier à quel point les processus alternatifs de circulation transnationale ouvrent la porte à la transformation d'un produit à travers les communautés en charge de son interprétation. Finalement, on ne peut parler de bonne ni de mauvaise interprétation car les produits localisés sont, au terme de leur intégration à un autre environnement culturel, profondément distincts des objets originaux. Ils sont porteurs de nouveaux messages et ouverts à de nouvelles interprétations.

MÉDIAGRAPHIE

- 4Leaf Studios. « À propos de 4Leaf Studios ». En ligne : <http://katawa-shoujo.com/staff.php> (consulté le 17 septembre 2011).
- Aoyama, Yuko et Hiro Izushi. « Hardware Gimmick or Cultural Innovation? Technological, Cultural, and Social Foundations of the Japanese Video Game Industry ». *Research Policy*, no. 32 (2003): 423-444.
- Bamboo. « mangagamersご利用の皆様へ » [*mangagamers go riyô no minasama he*]. *MangaGamer Forum*, 16 mai 2011. En ligne : <http://mangagamer.blackss.org/viewtopic.php?f=13&t=1009> (consulté le 17 septembre 2011).
- Carlson, Rebecca, et Jonathan Corliss. « Imagined Commodities: Video Game Localization and Mythologies of Cultural Difference ». *Games and Culture*, vol. 6, no. 1 (2011) : 61-82.
- Chandler, Heather Maxwell. *The Game Localization Handbook*. Hingham, Massachusetts: Charles River Media, 2005.
- Coffman, Patrick. « RYUU GA GOTOKU KENZAN! F.A.Q./Walkthrough ». *GameFAQs*, 11 mai 2008. En ligne : <http://www.gamefaqs.com/ps3/943326-ryu-ga-gotoku-kenzan/faqs/52464> (consulté le 20 février 2011).

- Data Crystal Wiki. « Fan Translation Community History ». *Romhacking.net*, 14 mai 2011. En ligne : http://datacrystal.romhacking.net/wiki/Fan_Translation_Community_History (consulté le 19 septembre 2011).
- Fowler, Alastair. *Kinds of Literature: An Introduction to the Theory of Genres and Modes*. Cambridge: Harvard University Press, 1982.
- Gaonkar, Dilip Parameshwar et Elizabeth A. Povinelli. « Technologies of Public Forms: Circulation, Transfiguration, Recognition ». *Public Culture*, vol. 15, no. 3 (2003) : 385-397.
- Gonzàles, Luis Pérez. « Fansubbing Anime: Insights into the ‘Butterfly Effect’ of Globalization on Audiovisual Translation ». *Perspectives: Studies in Translatology*, vol. 14, no. 4 (2009): 260-277.
- Huang, Xiangyi. « How Japanese Is the Wii? The Reception and Localization of Japanese Video Games in America ». Mémoire de maîtrise, University of Kansas. 2009.
- Jacob [*Fakku.net*]. Correspondance personnelle, 27 août 2011.
- Jauss, Hans-Robert. *Pour une esthétique de la réception*. Paris : Gallimard, 1978.
- Jenkins, Henry. *Textual Poachers*. New York/London : Routledge, 1992.
- Levi, Antonia. « The Americanization of Anime and Manga: Negotiating Popular Culture ». In Steven T. Brown (dir.). *Cinema Anime*. New York : Palgrave Macmillan, 2006. p. 43-63.
- Mallonee, Dustin [*Fakku.net*]. Correspondance personnelle, 27 août 2011.
- MangaGamer. Correspondance personnelle, 23 août 2011.
- No Name Losers. « No Name Losers History ». En ligne : <http://www.nml.com/history.html> (consulté le 17 septembre 2011).
- Rice, Brad. « Interview: MangaGamer says adult content is just a bonus » *Japanator*, 19 janvier 2011. <http://www.japanator.com/interview-mangagamer-says-adult-content-is-just-a-bonus-18069.phtml> (consulté le 17 septembre 2011).
- Rush, Adam. « Otaku Creations: The Participatory Culture of Fansubbing ». *Kinephanos*, vol. 1, no. 1 (2009). <http://www.kinephanos.ca/2009/otaku-creations-the-participatory-culture-of-fansubbing/>
- Steinberg, Marc. *Anime’s Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2012.
- Szurawitzki, Andreas. « Japanese Video Game Localization: A Case Study of Sony’s *Sairen* Series ». Mémoire de maîtrise, University of Helsinki, 2010.
- Takajun. Correspondance personnelle, 20 août 2011.

Tomato. « Mother 3 Translation Notes ». *The Mother 3 Fan Translation*, juillet 2009. <http://mother3.fobby.net/notes/> (consulté le 13 avril 2011).

LUDOGRAPHIE

Anamnesis. PC. No-Xice. 2010.
CLANNAD. PC. Key, Visual Arts. 2004.
D.C. ~ダ・カーポ~ [Da Kāpo]. PC. Circus, MangaGamer. 2002-2009.
Donkey Kong. Arcade. Nintendo. 1981.
Earthbound (franchise). Nintendo Entertainment System, Super Nintendo Entertainment System. HAL Laboratory, Brownie Brown, Nintendo. 1989-1995.
Elite Beat Agents. Nintendo DS. iniS, Nintendo. 2006.
Fatal Frame. PlayStation 2, Xbox. Tecmo. 2002.
Final Fantasy V. Super Famicom. Square. 1992.
Go! Go! Nippon! ~My First Trip to Japan~. PC. Overdrive, Mangagamer. 2011.
ひぐらしのなく頃に (Higurashi no naku koro ni). PC. 07th Expansion. 2002.
Hotel Dusk: Room 215. Nintendo DS. Cing, Nintendo. 2007.
Jisei. PC, Mac. Sakevisual. 2010.
KHR - Arashi no Love. PC, Mac. Meiru-chan. 2011.
星のカービィ 参上! ドロッチェ団 [Hoshi no Kābī Sanjō! Dorocche Dan]. Flagship, HAL Laboratories, Nintendo. 2006.
Kanon. PC. Key, Visual Arts. 1999.
Katawa Shoujo. PC. Four Leaf Studios. 2011.
Kirby: Squeak Squad. Nintendo DS. Flagship, HAL Laboratory, Nintendo. 2006.
Love and Order. PC, Mac. *Winter Wolves*. 2011.
MOTHER3. Game Boy Advance. HAL Laboratory, Brownie Brown, Nintendo. 2006.
マブラヴ [Muv-Luv]. PC. âge. 2003.
押忍! 闘え! 応援団 [Osu! Tatakae! Ōendan]. Nintendo DS. iniS, Nintendo. 2005.
Phoenix Wright: Ace Attorney (franchise). Nintendo DS. Capcom. 2005-2010.
零~zero~ [Rei Zero]. PlayStation 2, Xbox. Tecmo. 2001.
龍が如く 見参! [Ryū ga Gotoku Kenzan]. PlayStation 3. Sega. 2008.

SHUFFLE!. PC. Navel, MangaGamer. 2004-2008.

SIREN (franchise). Playstation 2, Playstation 3. Sony Computer Entertainment. 2003-2008.

Space Invaders. Arcade. Taito. 1978.

Yakuza (franchise). Playstation 2, Playstation 3, Playstation Portable. Sega. 2006-2012.

Yume wo Mita. PC, Mac. Arctix Circuit. 2010.

Notice biographique

Récipiendaire de la bourse Monbukagakusho 2012 offerte par le Ministère japonais de l'Éducation, de la Culture, des Sports, des Sciences et de la Technologie (MEXT), Jérémie Pelletier-Gagnon est étudiant chercheur (*kenkyuusei*) affilié au département d'études représentationnelles (*hyougengakubu*) à l'Université Wako (Machida, Tokyo). Ses recherches ont pour thème la culture du jeu vidéo au Japon et la circulation d'objets culturels dans le contexte de la mondialisation. Diplômé de l'Université McGill, il détient une maîtrise en études est-asiatiques; son mémoire porte sur la transnationalisation du jeu vidéo japonais.

Mots-clés

Localisation, jeux vidéo, culture participative, *visual novel*, Japon.

Abstract

This article focuses on the media of video games and addresses the issue of its transnational circulation and reinterpretation while paying special attention to the ways in which language is negotiated. Through the study of fan localization of the specific genre of the visual novel, we will come to understand that what is really at stake in the phenomenon of transnational circulation of cultural products is not the importance of understanding the objects according to the

“correct” interpretation coming from the objects’ country of origin. Rather, by using Dilip P. Gaonkar and Elizabeth A. Povinelli’s concept of transfiguration as well as Henry Jenkins’ notion of textual poaching, this article supports the idea that the transnational circulation of cultural objects generates the conditions for the reinterpretation and repurposing of their elements. In this case study, the fan communities’ reinterpretation of certain video games allows, in many cases, the repurposing of certain elements in the Japanese language towards the role of generic marker.