

# La *Monkey Wrench*, Mobius, Sheng Long et le *Spoony Bard*.

Interférences traductologiques et possibilités ludo-narratives dans l'histoire du jeu vidéo

*Mathieu Goux*

<mathieu.goux@unicaen.fr>



**CRISCO**  
Langues | Signification | Contexte

**Université  
d'ORLÉANS**

Université d'Orléans / 13 décembre 2023

# Plan de la présentation

<b>Introduction.....</b>	<b>3</b>
de l'erreur au « contresens heuristique »	
<b>I. Du jeu au jeu.....</b>	<b>8</b>
a. <i>You must defeat Sheng Long to stand a chance</i>	
b. <i>Our greatest natural resource... Monkeys!</i>	
<b>II. Du jeu à l'univers étendu.....</b>	<b>13</b>
<i>Running on Mobius (strip)</i>	
<b>III. Du jeu au monde.....</b>	<b>15</b>
<i>You spoony bard!</i>	
<b>Conclusions.....</b>	<b>19</b>
quelques remarques sur l'intégrité vidéoludique	

# Introduction : de l'erreur au « contresens heuristique »

## i. L'erreur de traduction : une source de curiosités et de problèmes

Zero Wing (1991, Megadrive)



Pro Wrestling (1985, NES)



Art of Fighting (1993, Arcade)



Cadash (1989, Arcade)

# Introduction : de l'erreur au « contresens heuristique »

## i. L'erreur de traduction : une source de curiosités et de problèmes

- Les exemples précédents sont des erreurs « explicites », qui se comprennent comme des erreurs et ont des origines accessibles, dont on peut faire une typologie (Loffler-Laurian, 1996 : 95-107 ; Kübler *et al.*, 2016 : 81-83).
- La traduction de JV demande des compétences spécifiques, distinctes de la traduction littéraire, cinématographique, etc. (Bernal-Merino, 2015)

“ Most video games will require the translation of thousands or even hundreds of thousands of words from the beginning of the project to the end. Within these products, there are different textual types, each of which has its own characteristics and purpose. Because we are dealing with a multimedia product, translators also face challenges of a multimedia nature. Within the same project, they have to deal with a wide variety of issues, such as reproducing the oral quality of dialogue in writing for subtitling and pop-up dialogue windows, lip-synching for dubbing, space and time constraints for subtitling, the number of characters per subtitle, UI constraints, etc.

Bernal-Merino, « Challenges in the translation of video games », 2007 : 3

## ii. Le « contresens heuristique » : une erreur implicite ou invisible

- L'erreur vidéoludique est envisagée :
  - Soit sous le plan du cocasse ou de l'absurde (Mandelin & Kuchar, 2017 ; cf. Fonda, 2010)
  - Soit sous le plan de l'incompréhension / de la faute, ce qui empêche d'accéder au sens du jeu (Bernal-Merino, 2017 : 198-201 ; Latorre, 2020).
- Nous proposons ici une troisième voie, celle du « contresens vidéoludique heuristique », né de multiples interférences de traduction et qui ont eu des conséquences diverses.
- Phénomène qui a été exploré en littérature (Zuber, 1995, les « belles infidèles ») ou en histoire (Rey, 2010), en politique (Zhang, 2021), en théologie (Dauzat, 2010)... mais, ce nous semble, pas encore dans le domaine vidéoludique.



# Introduction : de l'erreur au « contresens heuristique »

## ii. Le « contresens heuristique » : une erreur non identifiée

- Communication sur les erreurs « productives », qui ne sont pas identifiées en tant que telle. Des « contresens heuristiques »,

“ scientifiquement justifiables en théorie [...] ; esthétiquement, ils mettent une tache dans le texte d'arrivée, qui contribuent à lui donner une « couleur » permettant de percevoir quelque chose de l'original.

Godin, « Mallarmé traducteur, ou le contresens heuristique », 1989 : 147

“ Dès qu'il s'agit de « textes de prestige » [...], les appréciations en matière de traduction prennent souvent une dimension polémique, et l'on constate généralement que, si erreur il y a, elle est vite considérée irréparable, *à moins que le traducteur ne soit aussi célèbre que l'auteur du texte original.*

Larose, « Présentation : L'erreur en traduction : par delà le bien et le mal », 1989 : 10

**ii. Le « contresens heuristique » : une erreur implicite ou invisible**

- Démarche empirique et « cartographique », qui propose une typologie générale mais qui demanderait à être explorée davantage. Exemples, ce nous semble, assez connus, mais peu commentés sous cet angle.
- Les catégories que nous proposons mettent l'accent sur tel ou tel aspect du contresens, sans prétendre à arrêter l'analyse.

# I. Du jeu au jeu

- Cette famille de contresens opère une boucle de son origine vidéoludique à son « arrivée » vidéoludique, le contresens initial étant réinterprété pour lui donner un sens nouveau, qui s'interprète au sein de la diégèse vidéoludique.
- Les exemples que je donne témoignent ici de deux postures différentes :
  - l'accident finalement et tardivement reconnu comme curiosité historique, ne prêtant pas à conséquence sur la diégèse, mais qui s'y intègre toutefois de façon périphérique
  - l'intégration explicite dans un canon, par continuité rétroactive : le contresens ou l'interférence participe à la construction de la signification en en modifiant la portée lors de sa première mention



# Ia. Street Fighter II: The World Warrior



## TRICKS OF THE TRADE

### TOP SECRET VIDEO GAME TRICKS, CODES AND STRATEGIES

#### STREET FIGHTER II: THE WORLD WARRIOR

(Capcom/Coin-Op)

**Fight Sheng Long** - I would like to say that we at EGM are always correct, but when we printed that

Sheng Long did not exist, we have been flooded with over a hundred letters denying it. After weeks of researching each reader's claims, we have finally solved the mystery of Sheng Long...

To fight Sheng Long, the mysterious Street Fighter legend, you must use Ryu throughout your entire game. You must not get hit from the moment you begin until the final round with M. Bison. Once there, you must spar with M. Bison without hitting each other for 10 rounds. The tenth round is the final round, and after the last draw game, Sheng Long appears and tosses M. Bison away! Now the timer is stuck at 99, so you are forced into a fight to the death! Sheng Long's powers are immense! His Hyper Dragon Punch is backed by his flaming fist. He

throws red fireballs faster than Sagat, and he has a spin kick deadlier than Chun-Li's! He does not pause for a second, and can attack immediately after throwing a fireball. Sheng Long can even grab Ryu out of the air and throw him to the turf! We did not

last too long against him, as his blows cause mega-damage, but we guess he can do all of the special attacks of each World Warrior. We cannot wait to see what is next!

**Honorable Mention:** Mr. W.A. Stokins from Fuldigen, HA, had the closest explanation of the Sheng Long trick.

### EGM APRIL FOOLS CONTEST!!!

Since we all had so much fun last year with the Simon Belmont April Fools trick, this year we are making a contest out of it! Somewhere in the magazine there is a new April Fools joke. It could be a bogus Next Wave or even a whole Fact File built around a fictitious game! All you have to do is tell us what it is! The winner will win the game of his/her choice! Hurry, contest closes on May 10, 1992!

**ENTERING IS EASY!** Write the page(s) and game name on a post card and send it to:

Electronic Gaming Monthly  
APRIL FOOLS CONTEST  
1920 Highland Ave, Suite 222  
Lombard, IL 60148

60 Electronic Gaming Monthly

Street Fighter II (1991, Arcade)  
EGM (avril 1992)  
Street Fighter V (2015)  
Street Fighter 6 (2023)

## Ib. *Monkey Island 2 / Curse of Monkey Island / Escape from Monkey Island*



*Monkey Island 2: LeChuck's Revenge*  
(1991, IBM-PC)

Grossman, 2022

“ The Monkey Wrench puzzle from *LeChuck's Revenge* is notoriously unsolvable and was not a good design on several levels. Even if you are an English speaker from a location where the tool in question is commonly called a “monkey wrench,” and you realize that that’s what you need, you still have to make an astonishing predictive leap about how your actions will create that tool. Nothing in the game sets any of it up adequately. I use it to this day as my go-to example of what not to do with puzzle design, and it has influenced my thinking ever since.



# Ib. *Monkey Island 2 / Curse of Monkey Island / Escape from Monkey Island*

We be usin' a magical blend of art, technology, and indentured servitude that we like to call...

...**Dynamo-Monkelectrics.**

Frighteningly realistic skins and other body parts are attached to a framework of gears, servos, and pulleys.

No, we tap our greatest natural resource... **Monkeys!**

Hordes of ruthlessly-trained monkeys are hidden away deep within the bowels of the park...

...bound to immense machines of destruction and family entertainment.

*Curse of Monkey Island* (1997, PC)



*Ib. Monkey Island 2 / Curse of Monkey Island /  
Escape from Monkey Island*



*Escape from Monkey Island (2000, PC)*

## II. Du jeu à l'univers étendu

- Cette famille de contresens naît non pas directement du jeu, mais du discours généré par le jeu. Ces contresens produisent un nouveau sens, qui influe tant sur les productions vidéoludiques elles-mêmes que sur l'univers hors du jeu.
- Il y a donc constitution d'une mythologie spécifique, qui n'est pas forcément intégrée dans toutes les œuvres issues du jeu.
  - => Plutôt qu'une intégration, on observe une répartition.
    - Les œuvres principales *refusent* le contresens, qu'elles traitent comme une erreur, pour assurer l'intégrité de l'œuvre originale.
    - L'univers étendu *intègre* le contresens, qu'il considère comme une clé de compréhension et un nouveau sens.



## II. *Sonic the Hedgehog 2* / *Sonic the Hedgehog* (Archie Comics)



メビウスの帯  
(« Möbius Strip »)

コークスクリュー  
(« Corkscrew »)

*Sonic the Hedgehog 2* (1992, Megadrive)



*Shadow the Hedgehog* (GC, PS2, Xbox, 2005)



*Sonic the Hedgehog* (Archie Comics, 1993)

### III. Du jeu au monde

- Cette famille est la plus riche, dans la mesure où le « contresens heuristique » a une incidence décisive non seulement sur la réception de l'œuvre, mais il crée également un sens « en lui-même » qui donne naissance à une interprétation en-dehors du jeu ou de son univers étendu.
- Effet de dialogisme (Bakhtine, [1929] 1988). C'est un contresens « joyeux » et, en tant que tel, autorise des reprises et des citations multiples dans différentes œuvres. Il est intégré à la culture populaire *du fait* de son statut de contresens. Une traduction « correcte » n'aurait pas eu le même effet.
- Ce dialogisme a également été permis par une adoption totale, immédiate et irrémédiable du contresens (qui est ici davantage une « belle infidèle » qu'un faux sens). Il enrichit la compréhension sans l'entraver et finit même par perdre son statut de « contresens » ou « d'erreur » en tant que telle.

### III. *Final Fantasy IV (II US)*

*Final Fantasy II* (1991, SNES)



Original : きさま あの時の吟遊詩人！ きさまのせいでアンナは！ [...] なにがちがうと いうのだ！

Litt. : Toi ! Tu es ce satané barde ! À cause de toi, Anna... ! [...] Comment pourrait-il en être autrement ?

SNES : You're the bard! You did this to her! [...] You **spoony** bard!  
(trad. Kaoru Moriyama, K. Okahisa, and H. Takahashi)

“ In general, written Japanese is much more compact than English: it takes about twice as many characters to write something in English than it does in Japanese. Because of this, English translations often need to be trimmed and reworded to fit inside narrow windows designed for Japanese text. Doing so, however, can lead to unforgettably amusing English lines, as evidenced by *Final Fantasy II*'s infamous « Spoony Bard » scene.

Mandelin & Kuchar, *This be book...*, 2017 : 29



# III. Final Fantasy IV (II US)

**Tellah** :You — you're that bard!  
You're the one responsible for  
this! You **spoony** bard!

*Final Fantasy IV: 3D Remake*  
(2014, dématérialisé)



*Final Fantasy XIV* (2010, PC)

# III. Final Fantasy IV

**Know Your Meme** About Rules Chat Random Activity  
Welcome! Login or signup now!

HOME MEMES CATEGORIES NEWS IMAGES VIDEOS FORUMS EDITORIALS EPISODES ME

Also Trending: Yellow Paint Game Design Debate Rachel Zegler Snow White Controversy Stabbing of Ryan Carson (NSFW)

## You Spoony Bard!

Part of a series on Final Fantasy. [View Related Entries]

Updated 12 years ago by RandomMan.  
Added 12 years ago by Ryan Lee.

81,272 views  
1 comment  
14 likes  
10 replies

Share Save Tweet Like us on Facebook! Like 1.8M

**PRO TIP:** Press 'i' to view the image gallery, 'v' to view the video gallery, or 'r' to view a random entry.

This submission is currently being researched & evaluated!  
You can help confirm this entry by contributing facts, media, and other evidence of notability and mutation.



**Meme**

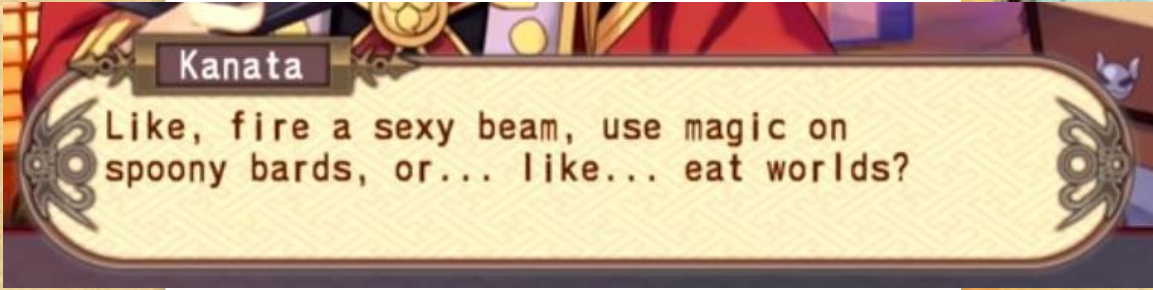
**Status**  
Submission

**Year**  
1991

**Origin**  
Final Fantasy IV

**Tags**  
spoony bard final fantasy 4

Trinity Universe (2010, PS3)



## The Spoony Bards

par The Spoony Bards

Yoshi's Island: Theme of Athletic 00:00 / 07:45

Album digital  
Écoutez en continu + téléchargement

Comprend l'écoute en continu illimitée au moyen de l'appli gratuite de Bandcamp, ainsi que le téléchargement de haute qualité aux formats MP3, FLAC et plus.

**Acheter l'album numérique \$8.99 USD** ou plus  
Donner en cadeau

- 1. Intro - Featuring Patrick Seitz 05:34
- 2. Korobeiniki 03:25
- 3. Call Me, Call Me 04:14
- 4. Scene 3: Sewer Surfin' 03:50
- 5. Eyes on Me 03:50
- 6. Hakoban 04:20



Partager / Intégrer Liste de souhaits

apprécié par

whimsy\_floof It was the track I fell in love with on their Youtube channel. I love all the different solos and how happy and cheerful everything is!





## Conclusions : quelques remarques sur l'intégrité vidéoludique

- L'énoncé vidéoludique est un système complexe, multimodal et plurisémiotique où tout est signifiant.
- Même les jeux où la dimension textuelle pourrait être secondaire (*Street Fighter II*, *Sonic*) produisent du sens *via* cette dimension. Cela vaut aussi pour les discours *sur* le jeu.
  - => La signifiante vidéoludique est totale, et ne peut pas être compartimentée.
- La traduction de jeu vidéo produit un nouveau texte, qui est porteur de sens et qui rentre dans une relation complexe avec l'œuvre première et les œuvres futures.
- La traduction apparaît comme une glose, comme un palimpseste ou une charnière articulant l'œuvre vidéoludique. Les développeurs / créateurs peuvent avoir plus ou moins de contrôle sur cette relation, mais elle témoigne de l'interrelation et de l'intégrité de l'œuvre vidéoludique en tant que telle.

Conclusions :  
quelques remarques sur l'intégrité vidéoludique

I WOULD EXPRESS MY SINCERE,  
THANKS TO YOU,  
TAKE GOOD REST !  
GENERAL KAWASAKI

*Ikari Warriors (NES, 1989)*

# Références (I)

1. BAKTHINE, M. [1929] (1988). *La poétique de Dostoïevski*. Trad. I. Kolitcheff. Paris : Seuil.
2. BERNAL-MERINO, M. Á (2007). « Challenges in the translation of video games ». Dans *Revista Tradumàtica – Traducció i Tecnologies de la Informació i la Comunicació*, 5, en ligne : <http://www.fti.uab.cat/tradumatica/revista>
3. — (2015). *Translation and localisation in Video Games. Making Entertainment Software Global*. Londres : Routledge.
4. DAUZAT, P.-E. (2010). « Erreurs de traduction volontaires et paresse du contresens ». Dans *Anabases*, 11, p. 137-148. DOI : 10.4000/anabases.826
5. FONDA, M. C. (2010). « Voyage au bout de l'erreur. Les traductions cocasses ». Dans *Italies*, 6, p. 429-449. DOI : 10.4000/italies.1630
6. GROSSMAN, D. (2022), Interview menée par M. Minotti pour *VentureBeat*, <<https://venturebeat.com/pc-gaming/ron-gilbert-and-dave-grossman-are-ready-to-return-to-monkey-island/>>
7. GODIN, P. (1989). « Mallarmé traducteur, ou le contresens heuristique ». Dans *TTR* 2(2), p. 141-151. DOI : 10.7202/037051ar

## Références (2)

8. KÜBLER, N., ZIMINA, M., FLEURY, S. (2016). « Origines des erreurs en traduction spécialisée : différentiation textométrique grâce aux corpus de textes cibles annotés ». Actes de la conférence JEP-TALN RECITAL 2016, vol. 9. HAL Id: hal-01371351
9. LAROSE, R. (1989). « Présentation. L'erreur en traduction : par delà le bien et le mal ». Dans *TTR* 2(2), p. 7-10. DOI : 10.7202/037043ar
10. LATORRE, P. M. L. (2020). « Failures in video games localization: a comparative analysis of the English-into-Spanish translation of *Final Fantasy VII* ». Undergraduate dissertation de l'Université de Saragosse, sous la direction de I. G. Galve.
11. Loffler-Laurian, A.-M. (1996). *La traduction automatique*. Villeneuve d'Ascq : Presses Universitaires du Septentrion. DOI : <https://doi.org/10.4000/books.septentrion.74889>
12. MANDELIN, C. & KUCHAR, T. (2017). *This be book bad translation, video games!*. Tucson : Fangamer.
13. REY, S. (2010). « Quelques erreurs d'historiens. Traductions et interprétations, de la philologie à l'archéologie ». Dans *Anabases*, 11, p. 97-106. DOI : 10.4000/anabases.802

# Références (3)

14. ZHANG, G. (2021). « Une simple erreur de traduction. L'erreur de l'interprète Scherzer (1875) et ses conséquences sur les relations franco-chinoises ». Dans F. X. Zhang & N. Froeliger (dir.), *Traduire, un engagement politique*. Lausanne : Peter Lang, p. 29-52. HAL Id: hal-04085688
15. ZUBER, R. (1995). *Les « Belles Infidèles » et la formation du goût classique*. Paris : Albin Michel.