

Les spécificités de la localisation de jeux vidéo : aspects techniques et traductologiques

Office of Global Human Resource Development
Morgan Dalin

Introduction

Lors de la production d'un jeu vidéo, le processus de localisation, qui n'est autre que sa traduction et son adaptation pour un public de langue et de culture différentes, est une étape cruciale dont peut dépendre son succès en dehors de son pays d'origine. Souvent méconnue du grand public ayant en mains un produit finalisé, elle nécessite des compétences très spécifiques à la fois sur le plan linguistique et sur le plan technique.

Afin de bien comprendre les spécificités de l'adaptation d'un produit vidéoludique, nous listerons *l'ensemble des éléments multimédia constitutifs d'un jeu* appelés « assets » (Mangiron 2006 : 308) puis nous analyserons quelques aspects techniques, traductologiques et culturels auxquels sont confrontés les professionnels de la localisation.

Nous verrons ainsi qu'un bon localisateur doit posséder un double savoir-faire : il doit être à la fois un traducteur chevronné doté de grandes capacités linguistiques (excellentes connaissances de la langue source et de la culture associée, imagination, rigueur terminologique, aptitude à la reformulation, capacité à traduire en l'absence de contexte, etc.), et faire preuve d'un solide bagage technique notamment informatique (connaissance de nombreux logiciels et langages informatiques, aptitude à repérer le contenu à traduire de celui à ne pas traduire, concision, habileté à harmoniser contenu et variables, etc.).

Les « assets » (ressources informatiques)

a. Éléments textuels

Ce sont toutes les chaînes de caractères en jeu, qui constituent :

- l'interface utilisateur (ou IU) (menus, listes déroulantes, fenêtres surgissantes, écrans d'aide et messages système, messages d'installation),
- les textes en jeu (dialogues, cinématiques, commentaires, tutoriels).

Dans les menus, les fenêtres surgissantes et les messages d'aide, la longueur est primordiale, et il est rarissime que l'on touche à l'interface : la longueur de la traduction doit donc correspondre à celle de la chaîne en langue source. Comme dans un logiciel classique, la structure des menus d'un jeu vidéo peut être très détaillée, les options nombreuses, de façon à

gérer les multiples caractéristiques du jeu, comme le niveau de difficulté, l'affichage graphique, la sensibilité de la souris ou les préférences de rétroaction.

b. Documents en ligne

Le site officiel du jeu combine du texte promotionnel au ton journalistique et du texte technique. Un site web propose des prévisualisations, des comptes rendus, des panneaux d'information, une assistance, etc. Il présente différents types de texte, chacun avec ses caractéristiques et sa finalité propres.

c. Cinématiques

Ces composants sont des séquences vidéo où des personnages expliquent l'intrigue au début du jeu, ou qui contribuent à la progression de l'intrigue en cours de jeu. En anglais, on parle de "cinematics" ou encore de "cut-scenes".

Les composants audio et vidéo sont soit doublés soit sous-titrés. Lorsque la compréhension n'est pas essentielle au jeu (par exemple, lorsqu'un personnage étranger parle), il n'est pas obligatoire de les traduire.

En cas de "reversioning" (selon l'auteur, on dira reversioning, retour, doublage ou même voice-over ; mais, quel que soit le terme, dans le contexte des jeux vidéo, il désigne le remplacement des interventions orales dans une langue par des énoncés dans une autre langue) des séquences audio, le traducteur donne une version écrite qui doit "sonner" vrai. Les scripts sont généralement fournis sous forme de feuilles de calcul ou de tableaux. Il y a un fichier audio par intervention. Le discours de chaque personnage présente un registre de langue, un accent, des traits de langue qui doivent trouver leur équivalent dans les autres langues.

Pour faciliter le processus de localisation, la piste audio est divisée en 3 pistes : la musique, les effets sonores et les paroles.

Il y a deux niveaux de doublage :

- Le doublage simple dont la seule contrainte est la contrainte de temps.
- La synchronisation labiale. Ce type de post-synchronisation constitue un réel défi, tant dans la version originale que dans les versions localisées. On y arrive soit au moment de l'enregistrement des voix, soit en modifiant le dessin des lèvres du personnage qui parle. Quel que soit le choix, le doublage est cher et long, surtout quand on emploie des acteurs connus.

La difficulté du sous-titrage est de transposer un discours oral en discours écrit. Mais le sous-titrage pose d'autres défis au sous-titreur : toutes les langues n'autorisent pas la même liberté

de langage dans les sous-titres. Le traducteur devra employer des techniques utilisées pour la traduction de bandes dessinées, pour ne pas perdre certaines caractéristiques comme l'accent.

d. Composants audio

On aura un composant audio lorsque, par exemple, un personnage parle au téléphone ou que l'on entend une chanson. Les composants audio qui ne font pas partie d'une cinématique sont soit laissés en langue source, soit sous-titrés, soit doublés.

e. Composants graphiques

Ce sont les images et les graphiques contenant du texte (cartes, signes). On emploie souvent un format graphique multicalque. Un des calques contient le graphique, tandis que les autres calques contiennent la légende, le pictogramme de classe d'âge etc. Si le texte se trouve dans un calque indépendant, le traducteur ou l'ingénieur en localisation peut facilement éditer ce calque sans que l'on ait à toucher à l'image en elle-même.

f. Documents imprimés

Les documents imprimés, en anglais "box and docs" (*boîte et documentation*) sont tous les documents papier, entre autres :

- Le manuel de l'utilisateur. Le manuel de l'utilisateur contient différents types de texte : il doit être attirant, son écriture doit être en partie créative, en partie promotionnelle, en partie littéraire. Mais la plupart des manuels contiennent essentiellement des instructions (c'est-à-dire du texte à finalité didactique). Il contient également des passages techniques à propos des spécifications matérielles et logicielles. Et on y trouvera aussi systématiquement les mentions légales et les références de l'éditeur. Le manuel peut ne pas être imprimé mais offert au format HTML ou encore PDF (fichier que l'utilisateur pourra imprimer s'il le souhaite).
- Le conditionnement. La boîte et l'étui du jeu présentent le même mélange de textes que le manuel, mais dans un espace beaucoup plus restreint. L'emballage combine des textes promotionnels attrayants et des informations techniques concises ainsi que des notices juridiques. Le manuel et le conditionnement contiennent souvent des saisies d'écran qui doivent être localisées.

- Le fichier LisezMoi.txt. Le petit fichier LisezMoi.txt (ReadMe.txt) est normalement le dernier composant que l'on développe. Il informe l'utilisateur des modifications de dernière minute, il donne des astuces pour que le jeu tourne sans problème et enfin, il corrige les erreurs et coquilles des documents imprimés. C'est essentiellement un document technique. La plupart du temps, il n'est pas imprimé, juste offert sous forme de fichier.

Les différences principales entre la localisation de jeu vidéo et la traduction audiovisuelle sont:

- les sous-titres qui défilent plus rapidement dans un jeu que dans un film,
- les unités sémantiques qui ont beaucoup plus d'importance au cinéma que dans un jeu,
- la longueur d'un sous-titre qui se mesure en général en pixels dans un jeu et en caractères dans un film,
- dans certains jeux, le nom du personnage qui parle apparaît à chaque réplique du personnage (Mangiron & O'Hagan 2006).

1. Spécificités techniques

Les problèmes techniques suivants constituent un réel défi pour le localisateur :

- Les différents formats de fichiers et les logiciels correspondants,
- La présence de variables dans le code,
- La concaténation de chaînes,
- Les contraintes d'espace.

C'est toutefois le fait que le jeu ait été ou non internationalisé qui aura un impact essentiel sur le processus de localisation, ses délais et ses coûts.

a. Internationalisation

L'internationalisation (I18n) d'un jeu (certains auteurs comme Chandler, utilisent le terme "localisation-friendly game") désigne le fait que le jeu a été développé en tenant compte du processus ultérieur de localisation, ce qui inclut :

- La séparation entre le code et les chaînes à traduire,
- L'emploi de variables indépendantes de la langue,
- Le support de différents jeux de caractères, idéalement d'Unicode,
- Il faut prévoir que les chaînes de caractères de l'interface seront plus longues de 20 à 30 %,
- L'emploi d'icône plutôt que de texte permet d'éviter les problèmes liés à l'expansion,
- Le support des deux standards vidéo NTCS et PAL sur les consoles de jeu : il faudra sortir une version NTCS et une version PAL. Dans le cas contraire, un processus de conversion sera nécessaire. "Lors de la conversion de NTCS en PAL, le nombre de lignes doit passer des 525 lignes de NTCS à une résolution de 625 liens en PAL, et le nombre d'images par seconde qui est de 30 en NTCS devra passer à seulement 25 en PAL." (Chandler, p. 130),
- Pour les images qui comprennent du texte, il faut employer un format multi-calques (le texte est sur un calque indépendant du calque image),
- Texte et images sans connotation culturelle.

b. Formats de fichiers et outils

Curieusement, alors que l'industrie du jeu vidéo présente un très haut degré de sophistication, elle n'emploie pas les outils courants dans le monde de la localisation, comme les mémoires de traduction (MT), les outils de gestion terminologique ou les logiciels de localisation de logiciels.

Un kit de localisation consiste en fichiers de formats variés : en général Excel pour les chaînes en jeu, un traitement de texte ou un logiciel de mise en page pour les manuels, des fichiers texte voire des fichiers HTML ou XML. Idéalement, l'équipe de localisation devrait pouvoir employer des MT et des bases terminologiques. Comme elle travaille sur des tables de chaînes de caractères, elle ne peut pas employer les logiciels qui lui permettraient de traduire en contexte. Il y a deux raisons à cela : le fait que la traduction débute avant que le jeu ne soit finalisé et la confidentialité qui entoure les grands titres commerciaux.

c. Variables

On trouve parmi les chaînes de caractères des variables, c'est-à-dire des méta-chaînes de caractères, qui seront remplacées au moment de l'affichage par le nom d'un personnage, d'une arme ou d'un objet du monde vidéoludique. Ceci crée de nombreux problèmes de syntaxe ou de morphologie.

Dans certaines langues la forme de l'adjectif, de l'article ou du pronom varie en fonction du genre ou de l'initiale du nom qui suit, dès lors, en employant des variables on pourra avoir des problèmes à produire la forme correcte (*a/an* en anglais, *l'/la/le* en français), ou le pronom correspondant au genre du joueur. Heimburg (2006 : 140 sqq.) décrit une méta-grammaire permettant de résoudre ce genre de problèmes.

Ce qui est à comprendre comme :

- si la variable est remplacée par un nom commençant par une consonne : “*a* noun”
- si la variable est remplacée par un nom commençant par une voyelle : “*an* nom”
- si la variable est remplacée par un nom propre : “_nom_propre”
- si la variable est remplacée par un nom au pluriel : “_ noms”

Mais bien sûr le métalangage utilisé devrait prendre en compte toutes les caractéristiques de toutes les langues dans lesquelles le jeu sera traduit, ce qui n'est pas simple à prévoir : toutes les langues ne font pas la différence singulier/pluriel comme en anglais. Une fois de plus, cela dépend de l'internationalisation du produit, processus dans lequel tant les développeurs que les traducteurs devraient être impliqués.

Remarque : variable ou pointeur ?

À côté du terme variable, on trouve aussi l'appellation pointeur (placeholder). Au sens strict, une variable sera remplacée par une chaîne de caractères, comme dans le cas d'un jeu vidéo, tandis qu'un pointeur mémorise l'endroit où un objet externe vient se placer (comme une image dans un fichier de traitement de texte ou une vidéo dans une animation Flash).

d. Concaténation

Une difficulté supplémentaire surgit lorsqu'une phrase est constituée de différentes chaînes. L'ordre des chaînes peut faire sens dans la langue source mais conduire à une phrase agrammaticale dans la langue cible.

Par exemple, si l'on devait traduire : « You have found a <\$colour> <\$item> », nous ne pourrions pas garder l'ordre original des mots dans certaines langues (comme les langues romanes) car l'adjectif de couleur se place après le nom.

e. Contraintes d'espace

Cette contrainte ressemble aux contraintes que l'on connaît en sous-titrage : dans un jeu bien internationalisé, le traducteur devrait disposer de 30 % d'espace supplémentaire. L'expansion est un phénomène bien connu lorsque l'on traduit de l'anglais, mais il est encore plus important quand on traduit à partir du japonais, l'autre grande langue source en localisation de jeux vidéo. Les contraintes d'espace sont particulièrement importantes dans l'interface utilisateur, dans les menus et les messages d'avertissement.

Mais la traduction des noms d'armes et de personnage peut également être problématique. Par exemple, le nom d'arme japonais "fūrinkazan" ne signifie pas moins que "aussi rapide que le vent, aussi paisible que la forêt, aussi audacieuse que le feu, et aussi inflexible que la montagne". Il a été traduit en anglais par "Conqueror", qui peut paraître simplificateur mais qui comporte une connotation omnipotente, tout aussi parlante au public anglophone. (Mangiron & O'Hagan 2006)

2. Aspects traductologiques

a. Absence de contexte

Une des plus grandes difficultés auxquelles les traducteurs sont confrontés est l'absence de contexte (appelée aussi fragmentation). Des informations supplémentaires peuvent être incluses dans une colonne du tableau, ou dans le document de design (document qui reprend une description générale du jeu, des personnages, des différents niveaux, etc.). Mais c'est en phase de test que seront résolues toutes les questions liées au contexte, comme le genre des personnages. Un kit de localisation peut contenir des modes d'emploi qui décrivent l'univers du jeu ainsi qu'un guide de style.

b. Terminologie

La même terminologie doit être utilisée dans tous les composants, par tous les traducteurs, à travers les différents fichiers, quelle que soit la version ou la plateforme, ou encore dans le film et dans le jeu vidéo. Pour garantir la cohérence de la terminologie, le kit de traduction devrait comprendre un glossaire. Si le jeu contient des termes techniques, le glossaire garantit que le jeu sera réaliste. Des glossaires propres à chaque plateforme devraient aussi être utilisés, car la terminologie utilisée pour la Wii n'est pas la même que celle utilisée pour la Xbox par exemple.

c. Instabilité du contenu source

Exception faite des jeux japonais, qui ont adopté le modèle post-gold¹, le modèle adopté est le modèle simship, dans lequel toutes les versions linguistiques sortent en même temps. Mais la conséquence est que les traducteurs travaillent sur des contenus en cours de développement, et sans voir le produit fini. (Mangiron & O'Hagan 2006)

d. Créativité linguistique VS précision terminologique

La localisation de jeux vidéo peut être vue comme une forme de traduction contrainte et ciblisme². Elle peut être comparée tant à la localisation de logiciels qu'à la traduction audiovisuelle, car elle inclut une part d'ingénierie et des contraintes (de longueur) d'édition.

e. Transcréation

Alors que la localisation d'un logiciel se concentre sur le respect des fonctionnalités, la localisation d'un jeu vidéo doit surtout préserver l'expérience vidéoludique (Mangiron & O'Hagan 2006). C'est pourquoi certains auteurs emploient l'expression "transcréation" pour décrire la tâche du traducteur. Dans les jeux de simulation (sport, vol, stratégie), la terminologie est très contrainte et la traduction ressemble à une traduction technique. Mais à la différence d'une pure traduction technique, le traducteur d'un jeu a davantage de liberté

¹ Lorsque l'on distribue un jeu dans différentes versions linguistiques, deux méthodes sont possibles : soit on produit toutes les versions en même temps (modèle simship) soit on sort d'abord la version originale et ensuite les versions localisées. Le premier modèle est appelé simship" (distribution simultanée, simultaneous shipment) et est le modèle le plus répandu en Europe et aux États-Unis ; le second est appelé localisation "post-gold" et est couramment adopté par les sociétés japonaises. Mais il est à noter que l'éditeur japonais Nintendo adopte de plus en plus souvent le modèle de distribution simultanée.

² Se dit d'une approche de la traduction où le texte d'arrivée importe plus que le texte de départ, et qui privilégie les besoins supposés ou réels des lecteurs, parfois au détriment de la fidélité quant aux intentions de l'auteur original. Pour sous-titrer un film, l'approche **ciblisme** est presque toujours retenue car les contraintes (temps et espace d'affichage) sont trop importantes pour que l'on puisse tout traduire. En outre, les spécificités culturelles ne peuvent pas faire l'objet d'une note de bas de page.

d'adapter sa traduction au public cible. Comme on l'a vu dans l'aperçu du marché, la gamme des joueurs va s'élargissant. Le traducteur doit contenter l'adolescent comme l'adulte. Il doit maîtriser différents niveaux de langue, le jargon propre au jeu, il doit pouvoir transmettre les blagues, les allusions et enfin, il doit bien connaître les références intertextuelles aux bandes dessinées, aux films et à la culture en vogue. Une qualité essentielle du traducteur de jeux est sa créativité : on le remarquera en particulier dans l'adaptation des noms d'armes et de personnages.

f. Noms de personnages et d'armes

Concernant les noms de personnages et d'armes, Mangiron et O'Hagan (2006) décrivent des cas d'adaptation de noms japonais, très courts, en anglais ou dans d'autres langues occidentales.

1. Le nom d'un personnage en japonais est "Sano". Mais on n'a pas gardé "Sano" dans la version américaine du jeu parce que l'espagnol est bien répandu aux États-Unis et que le nom "Sano" aurait tout de suite fait penser à l'adjectif espagnol "sano" qui signifie "sain". Il a donc été transposé en "Ormi".

2. Un autre personnage s'appelle "Jitan" en japonais, ce qui a été translittéré en "Zidane" pour les États-Unis, mais pas pour le marché européen à cause de sa proximité phonique avec le nom du célèbre footballeur français.

3. Une arme, baptisée "kachofugetsu" en japonais, c'est-à-dire "beautés de la nature", a en fait été traduite par "Painkiller" en anglais américain (littéralement "Analgésique" ou "Aspirine"). La poésie de l'original a été remplacée par l'humour de la traduction.

Cette technique de traduction s'appelle la compensation.

3. Aspects culturels

Les jeux actuels offrent au joueur une expérience de jeu bien plus intense et réaliste : les graphiques sont splendides, les pistes sonores sophistiquées, les dialogues vifs et pleins d'esprit. Et on est encore passé à une vitesse supérieure avec l'apparition des consoles de dernière génération (huitième), comme la Xbox One de Microsoft, la PlayStation 4 de Sony ou la Wii U de Nintendo. L'objectif est que tous les joueurs puissent vivre la même expérience vidéoludique, quelles que soient leur origine ou leur culture (Mangiron & O'Hagan 2006). Mais pour atteindre cet objectif, le traducteur peut être amené à "recréer" le jeu. Ce qui demande une bonne dose de créativité. Le traducteur de jeux vidéo doit être conscient des différences de perception culturelles et doit avoir assez d'imagination pour surmonter ces

différences. Par ailleurs, selon la culture, on aura une sensibilité différente et même une évaluation différente par rapport à des sujets comme la violence, le sexe et les allusions politiques. C'est ainsi que les systèmes d'évaluation font la différence entre la violence à l'encontre de personnages fantastiques, d'animaux ou d'êtres humains.

a. Noms

Pham and Sandell (2003) donnent l'exemple de noms de fêtes japonaises qui doivent être adaptés à la culture du public américain ou européen.

b. Allusions politiques

En Allemagne, il est interdit d'employer le swastika (même le swastika original, qui pointe à gauche) car c'est considéré comme une allusion déplacée au nazisme (Chandler 2005).

c. Bloodpatches

Comme on l'a vu, le rouge du sang est parfois remplacé par du vert, ce qui conduit à la réaction des joueurs qui développent un "bloodpatch" (litt. "Pansement sanguin"), c'est-à-dire un petit programme qui rétablit les niveaux de violence de la version de base. (Dietz 2006: 131)

d. Systèmes d'évaluation

Un jeu considéré comme "tous publics" au Japon peut être classé "Teen" (adolescents, +13) aux USA et même "+18" dans certains pays européens. En pareils cas, les développeurs s'adapteront aux différents systèmes de classification - ce qui peut réduire le marché et limiter les ventes - ou modifier les passages (images et/ou dialogues) controversés. C'est pourquoi, selon Dietz (2006), le sang devient parfois vert et que les combattants humains peuvent être remplacés par des robots.

Différents systèmes d'évaluation existent dans le monde. Ils reposent sur des critères différents et peuvent se voir attribuer un score différent. Par exemple, un jeu classé +10 aux États-Unis sera souvent classé +12 en Europe.

- Europe: le système PEGI est employé dans plusieurs pays Européens,
- Royaume-Uni : PEGI, plus VSC et BBFC,
- Allemagne : USK,
- Japon: CERO,
- États-Unis et Canada : ESRB.

e. Différences sociales

Dans leur analyse des choix de traduction de Warcraft III en coréen, Kehoe and Hickey (2006), soulignent la différence de sensibilité en matière de relations familiales. Dans la version originale américaine, un fils trahit son père, ce qui est absolument inimaginable pour le public coréen, marqué par le confucianisme et le bouddhisme. Il a dès lors fallu modifier le scénario.

Conclusion

Nous voyons donc que les éléments constitutifs d'un jeu vidéo (assets) sont nombreux et qu'ils requièrent une grande polyvalence de la part des traducteurs. Ceux-ci doivent être à l'aise avec différents registres de langue (littéraire, journalistique, informatif, technique, etc.), divers jargons (grande rigueur terminologique) mais aussi faire preuve d'une réelle capacité à traduire au mieux en tenant compte des nombreuses contraintes techniques, et ce, dans le but de recréer la meilleure expérience en jeu pour l'utilisateur.

En définitive, le rôle du localisateur est capital pour la réussite d'un titre mais c'est aussi un travail antinomique : la plupart du temps, une traduction réussie ne se remarque pas tant elle paraît naturelle et immersive. À l'inverse, une piètre adaptation sera aussitôt remarquée et aura de lourdes répercussions sur les ventes à l'international (Final Fantasy 7, The Elder Scrolls : IV Oblivion etc.). Ceci nous montre que la localisation est une étape souvent méconnue et pourtant essentielle, nécessitant des professionnels hautement qualifiés.

Références

Bernal, M., (2009), *Creativity in game localisation*, Quaderns de filologia, Universitat de Valencia, publicaciones. Available at www.raco.cat/index.php/QuadernsTraduccio

Bernal M., (2008), *Training translators for the video game industry*, in J. Diaz-Cintas (ed.), *The Didactics of Audiovisual Translation*. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins, pp. 141-155. www.benjamins.com/cgi-bin/t_articles.cgi?bookid=BTL%2077&artid=678117234

Bernal, M., (2006), *On the Translation of Video Games*, *The Journal of Specialised Translation*6: 22-36.

Chandler, H., (2005), *The Game Localization Handbook*, Massachusetts: Charles River Media.

Gamasutra (the Art & Business of Making games) : <http://www.gamasutra.com/>

Heimburg E., (2006), *Localizing MMORPGs*. In Perspectives on Localization, edited by Keiran J. Dunne, Amsterdam/Philadelphia: John's Benjmin Publishing, 135-151

IDATE: <http://www.idate.fr/pages/index.php>

Mangiron, C., (2006), *Video Games Localisation: Posing New Challenges to the Translator's Perspectives* - Studies In Translatology, 14 (4), 306-317

Mangiron, C., O'Hagan, M., (2006). *Game localisation: unleashing imagination with 'restricted' translation*. The Journal of Specialised Translation 6: 10-21

Muñoz Sanchez, P., Sanchez León, E., (October 2009), *Outsourcing and in-house models in video game localisation: Pros and cons*, Media4All conference, Antwerp

O'Hagan, M., (2005), *Multidimensional Translation: A Game Plan for Audiovisual Translation in the Age of GILT*, In MuTra 2005 – Challenges of Multidimensional Translation: Conference Proceedings. Available at http://www.euroconferences.info/proceedings/2005_Proceedings/2005_O%27Hagan_Minako.pdf

O'Hagan, M., (2007), *Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience*, In Mangiron, C. (ed.), Tradumàtica 05 Localització de videojocs. Available at: <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/>

O'Hagan, M. and Mangiron, C., (2004), *Games Localization: When Arigato Gets Lost in Translation*, In the Proceedings of New Zealand Game Developers Conference Fuse 2004, 57-62.

Raessens, J. and Goldstein, J. (eds), (2005), *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge, MA: MIT Press.

Roh, Florence, (2011), *Les effets des erreurs de traduction dans la localisation des jeux vidéo (L'exemple de The Elder Scrolls : IV Oblivion)*. Maîtrise : Univ. Genève.

Organismes et associations

aDeSe (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento) : www.aevi.org.es

AFJV (Association Française pour le Jeu Vidéo) : <http://www.afjv.com/>

ESA (Entertainment Software Association) : <http://www.theesa.com/>

DIGRa (Digital Games Research Associations) : <http://www.digra.org/>
ISFE (Interactive Software federation in Europe) : <http://www.isfe.eu/>

Webographie :

<http://www.jostrans.org/issue11/interviews/jost11sony500.wmv> (consulté le 19 novembre)
http://www.dailymotion.com/video/x7kjua_localisation-des-jeux-video-en-fran_videogames
(consulté le 19 novembre)
<http://www.gamalive.com/dossier/78-localisation-jeu-video-traduction-difficultes.htm>
(consulté le 19 novembre)
<http://transtextuel.wordpress.com/category/jeux-video-et-localisation/>
(consulté le 19 novembre)
<http://www.jeuxvideopc.com/articles/294-interview-fabien-thierry-words-of-magic-localisation-jeux-video/> (consulté le 24 novembre)
<http://frapstesjeux.xooit.com/t1028-Interview-de-Kortxero-traducteur-de-Gears-of-War-1-et-2.htm#p7992> (consulté le 24 novembre)
<http://www.liberation.fr/apps/2016/06/pokemon/#item-137o> (consulté le 29 novembre)

ビデオゲームのローカライゼーションにおける特異性

技術的な側面と翻訳に関する課題

ビデオゲーム製作にあたって、ローカライゼーションのプロセスは、非常に重要であり、その出来が売れ行きを左右する。ローカライゼーションとは、ビデオゲームが作られた国以外の国で販売される際、他言語・異文化を持つ顧客に対する適応プロセスのことである。ビデオゲームを手にする大多数の消費者にはこのプロセスが知られていないが、ローカライゼーションは翻訳のレベルで、また技術的なレベルでも特異な能力を要するプロセスである。

ゲーム製品のローカライゼーションの特異性を理解するには、(Mangiron 2006: 308)によって定義された「デジタル・アセット(assets)」と呼ばれるゲーム構成要素全体を整理した後で、ローカライゼーター(ローカライゼーションのスペシャリスト)が取り組む技術的、言語的、そして文化的な問題点を分析していく。

ローカライゼーターは、以下のノウハウ二つを有していなければならない。すなわち、高い言語能力をもつ優れた翻訳家(起点言語における言語的かつ文化的な深い知識、想像力、簡明な文章力、語の言い換え能力、文脈なしで翻訳する能力)であると同時に、技術的な知識(様々なソフトウェアや情報処理言語に関する知識、翻訳不要な内容を瞬時に判断する能力、プログラミングにあたって文章と変数を組み合わせる器用さ)を兼ね備えた者でなければならない。