

Localiser un corpus vidéoludique

(English version below)

Dossier présenté par Alice Ray (Laboratoire Ligérien de Linguistique) et Joseph Ciaudo (REMELICE)

L'industrie du jeu vidéo est aujourd'hui une industrie mondialisée. Son succès planétaire est indiscutable : 155 milliards de dollars de recettes en 2021 et plus d'un milliard de joueurs à travers le monde selon le site *Statista*. Le public de plus en plus international du jeu vidéo appelle à ce qu'un lien soit tissé entre le secteur vidéoludique et le secteur de la traduction. En effet, la localisation des jeux devient l'un des critères garantissant leur succès par-delà les frontières. Néanmoins, le secteur ne prend pas toujours en compte l'importance de la localisation pour satisfaire un public international et assurer la rentabilité d'un jeu vendu dans le monde entier. C'est même souvent une étape négligée. Certains studios refusent même aux traducteurs et traductrices l'accès aux contextes des jeux ; on leur demande de traduire du texte sans aucune autre information (Theroine, Rivas Ginel et Perrin, 2021).

L'univers de la recherche s'intéresse de plus en plus à la question de la localisation des jeux vidéo, que ce soit d'un point de vue purement théorique (analytique), pédagogique (formation des futurs traducteurs et traductrices) ou pragmatique (conditions de travail). Ainsi, de plus en plus d'articles et d'ouvrages se penchent sur la question en utilisant de multiples approches (Bernal-Merino, 2014 ; Esser, *et al.*, 2016 ; Strong, 2018 ; Fontolan, *et al.*, 2022 pour n'en citer que quelques-uns). En effet, au-delà des contraintes linguistiques et culturelles qui surgissent dans n'importe quel travail de traduction, la localisation vidéoludique exige la prise en compte de la nature même du média : le jeu vidéo est un média immersif, interactif et de plus en plus multijoueur. Le joueur co-construit le récit qui lui est proposé sur son écran en faisant agir son avatar dans un monde fictionnel. Ce monde est, du reste, parfois ouvert, et peut évoluer en collaboration avec d'autres joueurs et joueuses du monde entier. Cette liberté d'action, de réaction et d'interaction doit être prise en compte par la localisation : elle seule sera garante d'une expérience partagée.

Néanmoins, on observe que peu d'écrits se sont intéressés à l'entrelacement entre immersion, interaction et interactivité et son impact sur la localisation. Suite à notre [journée d'étude du 13 décembre 2023](#)¹ à l'Université d'Orléans qui a permis d'aborder ces questions, nous souhaitons ouvrir ici un appel à d'autres horizons vidéoludiques, linguistiques et culturels. Le dossier thématique que nous proposons dans *Espaces Linguistiques* se donne pour mission d'analyser les intrications qui co-existent dans la localisation vidéoludique et la manière par laquelle les traducteurs et traductrices les envisagent et y répondent. Voici quelques idées de thématiques :

- La localisation, garante de l'immersion du joueur et de la joueuse au sein du récit ;
- L'influence du mode multijoueur et donc de la possibilité d'interagir avec d'autres joueurs et joueuses dans la localisation des jeux concernés ;
- La prise en compte de l'interactivité dans la localisation : traduire en prenant en compte toutes les possibilités discursives ;
- Le lien entre les pratiques des joueurs et joueuses et la localisation ;
- La (re)construction des mondes imaginaires vidéoludiques à travers une langue et une culture autres ;
- L'influence de la culture fanique sur la localisation ;

¹ <https://lll.cnrs.fr/actualite/je-traduire-les-jeux-vidéos/>

Le média du jeu vidéo étant par essence interdisciplinaire, nous accueillons volontiers dans ce dossier des études en traductologie, en sciences du jeu, en linguistique, en sociolinguistique, en lexicologie, etc. Nous invitons également les traducteurs et traductrices de jeux vidéo à proposer des contributions pour enrichir les perspectives académiques.

Les articles sont à envoyer avant le **30 septembre 2024** à alice.ray@univ-orleans.fr et joseph.ciaudo@univ-orleans.fr et devront comprendre entre 35.000 et 55.000 signes (espaces, notes, figures, résumés, textes compris). Ils devront suivre le modèle disponible à la page suivante : <https://www.unilim.fr/espaces-linguistiques/90> (bouton « Modèle de document »)

Pour toute demande d'informations : alice.ray@univ-orleans.fr et joseph.ciaudo@univ-orleans.fr

Bibliographie indicative

Alvarez-Bolado Sanchez, Carola Maria, et Inmaculada Alvarez de Mon Rego, « Semantic Neology in the Domain of Videogames in Spanish. » *Iberica* 25 : p. 61-82, 2013.

Baldauf-Quilliatre, Heike, et Isabel Colón de Carvajal, « Co-Constructing Presence between Players and Non-Players in Videogame Interactions: Introduction to the Special Issue ». *Journal Für Medienlinguistik* 4 (2) : p. 1-13, 2021.

Bernal-Merino, Miguel Á., « On the Translation of Video Games ». *The Journal of Specialised Translation*, n° 6, 2006.

Bernal-Merino, Miguel Á., « Creativity in the Translation of Video Games ». *Quaderns de Filologia. Estudis literaris* 13 : p. 57-70, 2008.

Bernal-Merino, Miguel Á., « A Brief History of Game Localisation ». *Trans : Revista de Traductología*, n° 15 : p. 11-17, 2011.

Bernal-Merino, Miguel Á., *Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global*. London: Routledge, 2014.

Bernal-Merino, Miguel Á., « Key Concepts in Game Localisation Quality ». In *The Palgrave Handbook of Audiovisual Translation and Media Accessibility*, édité par Łukasz Bogucki et Mikołaj Deckert, p. 297-314. Cham: Springer International Publishing, 2020.

Bernal-Merino, Miguel Á., « Challenges in the translation of video game ». *Tradumàtica : traducció i tecnologies de la informació i la comunicació*; Núm.: 5, 2007.

Berry, V., et al., *La fin du Game ? : Les jeux vidéo au quotidien*. Tours : PU François-Rabelais, 2021.

Boutet M., Colón de Carvajal I., Ter Minassian H., Triclot M., « Au-delà du virtuel : interactions sociales et spatiales dans et autour d'un univers vidéoludique », *Médiation et information*, n° 37, p. 103-115, 2014.

Carlson, R., Corliss J., « Imagined Commodities: Video Game Localization and Mythologies of Cultural Difference », *Games and Culture*, vol. 6, no. 1, 61–82, 2011.

Colón de Carvajal, I., « Contextualisations d'extraits de jeux vidéo et prises en compte des ressources multimodales pour une analyse des pratiques interactionnelles entre joueurs », *Corela* [En ligne], HS-27, 2019. URL : <http://journals.openedition.org/corela/7682>.

Costa, Marina Fontolan, James Wilson Malazita, Janaina Pamplona da., « Language, Identity and Games: Discussing the Role of Players in Videogame Localization ». *Game Studies* 22 (3), 2022.

Deckert, Mikołaj, et Krzysztof Hejduk, « Videogame Localisation, Spelling Errors and Player Reception ». *Translation, Cognition & Behavior* 5 (1) : 27-49, 2022.

Duca, Lorenzo, « Between Adaptation and Glocalization: Facing the Challenge of a Globalized Consumer. A Case Study on PlayStation and Nintendo's Marketing Strategies », 2021 [1997].

Ensslin, A. & Balteiro, I. (eds.), *Approaches to videogame discourse: Lexis, Interaction, Textuality*, Bloomsbury Academic, 2019.

Ensslin, A., *The Language of Gaming*, Red Globe Press, 2011.

Esqueda, Marileide Dias, et Érika Nogueira de Andrade Stupiello, « Teaching Video Game Translation: First Steps, Systems and Hands-on Experience ». *Texto Livre* 11 (1) : 103-20, 2018.

Esser, Andrea, Iain Robert Smith, et Miguel Á Bernal-Merino, *Media Across Borders: Localising TV, Film and Video Games*. London : Routledge, 2016.

Houlmont, P-Y., « Traduire le jeu vidéo : un équilibrage des dynamiques intersémiotiques », *Sciences du jeu* [En ligne], 17, 2022, URL : <https://journals.openedition.org/sdj/4148>

Houlmont, P-Y., « Traduire le jeu vidéo : une renégociation de langages » — Colloque « Les Langages Du Jeu Vidéo », UNIL Gamelab, 2019. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=c9XA8bLxdlk>

Kraeber, S., « English borrowed words in French gamer discourse: how do they function? », *VI LexESP Seminar: The Language of Tourism, Sports and Outdoor Leisure Activities*, Alicante, Spain, 2021.

Merten, P., « Traduire un jeu n'est pas un jeu d'enfant », *Équivalences*, vol 36, n° 1-2, 125-143, 2009.

Pigeon, J., « Évolution du langage et néologismes dans les jeux vidéo : l'usage suit-il la norme ? », *[Script] um*, n° 4, 2020.

STATISTA RESEARCH DEPARTMENT, « Thème : Le marché du jeu video », *Statista* [En ligne], 2022. URL : <https://fr.statista.com/themes/9063/le-marche-du-jeu-video/>.

Strong, S., « French gamer-speak: New conceptualizations of text production, virtual spaces, and social stratification », *Contemporary French Civilization*, vol. 44, p. 39-59, 2019.

Strong, S., *Gamer-Generated Language and the Localisation of Massively Multiplayer Online Role-Playing Games.*, Thesis dissertation from the University College London Centre for Translation Studies, Rocío Baños-Piñero and Tim Mathews (dirs.), 2018.

Theroine, S., Rivas Ginel M. I., et Perrin A., « Au cœur de la terminologie du jeu vidéo. L'absence de ressources, frein majeur pour les traducteurs », *Traduire*, 244, 27-40, 2021.

Zisa, G., « The Creation of a New Language: Videogaming Slang», In *Mapping the Digital: Cultures and Territories of Play*, Brill, 1-11, 2016.

Localizing videogame corpus

Special issue directed by Alice Ray (Laboratoire Ligérien de Linguistique) and Joseph Ciaudo (REMELICE)

The video game industry has now gone global. The success is indisputable: \$155 billion in revenues in 2021 and over a billion gamers worldwide, according to the *Statista* website. Yet the increasingly international audience of the videogame industry have been calling for a stronger link between the industry and the translation sector. Indeed, localization has become one of the criteria guaranteeing the success of a game beyond its linguistic borders. Nevertheless, this fact has seldom been taken into account. Much of the industry still neglects the issue of localization when trying to satisfy an international audience and ensuring the profitability of a game sold worldwide. Some studios still deny translators access to game contexts, asking them to translate texts without any other information (Theroiné, Rivas Ginel & Perrin, 2021).

Academic research has, however, shown a vested interest in the question of videogame localization, be it from a purely theoretical (analytical), pedagogical (training future translators) or pragmatic (working conditions) point of view. A growing number of articles and books have been tackling the issue, using a variety of approaches (Bernal-Merino, 2014; Esser & *al.*, 2016; Strong, 2018; Fontolan & *al.*, 2022 to name but a few). Indeed, beyond the linguistic and cultural challenges that arise in any translation work, videogame localization requires addressing the very nature of the medium: videogames are immersive, interactive and increasingly multiplayer. Gamers co-construct the story on the screen as their avatars interact with the fictional worlds. These worlds, which are sometimes what we call “open world”, can evolve thanks to the collaboration of other gamers from all over the world. This freedom of action, reaction and interaction cannot be dismissed in the localization process, for it is the only way to guarantee a shared playing experience.

Nevertheless, little emphasis has been placed on the interweaving of immersion, interaction and interactivity and its impact on localization. In the footsteps of the seminar dedicated to these issues that took place on December 13, 2023, at the Université d’Orléans², we wish to open a call for papers willing to broaden the questions in relation to videogame, linguistic and culture. The special issue we are proposing in *Espaces Linguistiques* sets out to analyze the entanglements that co-exist in videogame localization, and the ways in which translators approach and respond to them.

Writers are invited to ponder, among others, on themes such as:

- Analyzing localization as a key to immersing players in a narrative;
- Focusing on the influence on localization practices of multiplayer modes and hence of the ability to interact with other gamers;
- Taking interactivity into account in localization: translating while keeping all discursive possibilities in checks;
- Studying the link between players’ practices and localization;
- Understanding the influence of fan culture on localization;

Videogames being by definition a medium that addresses interdisciplinary epistemological questions, we welcome papers in translation, game studies, linguistics, sociolinguistics, lexicology, etc. We also invite video game translators to submit contributions that could enrich the academic perspective.

² <https://lll.cnrs.fr/actualite/je-traduire-les-jeux-videos/>

Articles propositions are to be sent by **September 30, 2024**, to [alice.ray\[at\]univ-orleans.fr](mailto:alice.ray@univ-orleans.fr) and [joseph.ciaudo\[at\]univ-orleans.fr](mailto:joseph.ciaudo@univ-orleans.fr). Texts should be between 35,000 and 55,000 signs (spaces, notes, figures, abstract, and texts comprised), and follow the specific rules set out in the following style sheet: <https://www.unilim.fr/espaces-linguistiques/90> (tab “Modèle de document”)

For further information, feel free to contact: [alice.ray\[at\]univ-orleans.fr](mailto:alice.ray@univ-orleans.fr) and [joseph.ciaudo\[at\]univ-orleans.fr](mailto:joseph.ciaudo@univ-orleans.fr)

References

Alvarez-Bolado Sanchez, Carola Maria, et Inmaculada Alvarez de Mon Rego, « Semantic Neology in the Domain of Videogames in Spanish. » *Iberica* 25: p. 61-82, 2013.

Baldauf-Quilliatre, Heike, et Isabel Colón de Carvajal, « Co-Constructing Presence between Players and Non-Players in Videogame Interactions: Introduction to the Special Issue ». *Journal Für Medienlinguistik* 4 (2): p. 1-13, 2021.

Bernal-Merino, Miguel Á., « On the Translation of Video Games ». *The Journal of Specialised Translation*, n° 6, 2006.

Bernal-Merino, Miguel Á., « Creativity in the Translation of Video Games ». *Quaderns de Filologia. Estudis literaris* 13: p. 57-70, 2008.

Bernal-Merino, Miguel Á., « A Brief History of Game Localisation ». *Trans: Revista de Traductología*, n° 15 : p. 11-17, 2011.

Bernal-Merino, Miguel Á., *Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global*. London: Routledge, 2014.

Bernal-Merino, Miguel Á., « Key Concepts in Game Localisation Quality ». In *The Palgrave Handbook of Audiovisual Translation and Media Accessibility*, édité par Łukasz Bogucki et Mikołaj Deckert, p. 297-314. Cham: Springer International Publishing, 2020.

Bernal-Merino, Miguel Á., « Challenges in the translation of video game ». *Tradumàtica : traducció i tecnologies de la informació i la comunicació; Núm.: 5*, 2007.

Berry, V., et al., *La fin du Game ? : Les jeux vidéo au quotidien*. Tours : PU François-Rabelais, 2021.

Boutet M., Colón de Carvajal I., Ter Minassian H., Triclot M., « Au-delà du virtuel : interactions sociales et spatiales dans et autour d’un univers vidéoludique », *Médiation et information*, n° 37, p. 103-115, 2014.

Carlson, R., Corliss J., « Imagined Commodities: Video Game Localization and Mythologies of Cultural Difference », *Games and Culture*, vol. 6, no. 1, 61–82, 2011.

Colón de Carvajal, I., « Contextualisations d’extraits de jeux vidéo et prises en compte des ressources multimodales pour une analyse des pratiques interactionnelles entre joueurs », *Corela* [En ligne], HS-27, 2019. URL : <http://journals.openedition.org/corela/7682>.

Costa, Marina Fontolan, James Wilson Malazita, Janaina Pamplona da., « Language, Identity and Games: Discussing the Role of Players in Videogame Localization ». *Game Studies* 22 (3), 2022.

- Deckert, Mikołaj, et Krzysztof Hejduk, « Videogame Localisation, Spelling Errors and Player Reception ». *Translation, Cognition & Behavior* 5 (1) : 27-49, 2022.
- Duca, Lorenzo, « Between Adaptation and Glocalization: Facing the Challenge of a Globalized Consumer. A Case Study on PlayStation and Nintendo's Marketing Strategies », 2021 [1997].
- Ensslin, A. & Balteiro, I. (eds.), *Approaches to videogame discourse: Lexis, Interaction, Textuality*, Bloomsbury Academic, 2019.
- Ensslin, A., *The Language of Gaming*, Red Globe Press, 2011.
- Esqueda, Marileide Dias, et Érika Nogueira de Andrade Stupiello, « Teaching Video Game Translation: First Steps, Systems and Hands-on Experience ». *Texto Livre* 11 (1) : 103-20, 2018.
- Esser, Andrea, Iain Robert Smith, et Miguel Á Bernal-Merino, *Media Across Borders: Localising TV, Film and Video Games*. London : Routledge, 2016.
- Houlmont, P-Y., « Traduire le jeu vidéo : un équilibrage des dynamiques intersémiotiques », *Sciences du jeu* [En ligne], 17, 2022, URL : <https://journals.openedition.org/sdj/4148>
- Houlmont, P-Y., « Traduire le jeu vidéo : une renégociation de langages » — Colloque « Les Langages Du Jeu Vidéo », UNIL Gamelab, 2019. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=c9XA8bLxdlk>
- Kraeber, S., « English borrowed words in French gamer discourse: how do they function? », *VI LexESP Seminar: The Language of Tourism, Sports and Outdoor Leisure Activities*, Alicante, Spain, 2021.
- Merten, P., « Traduire un jeu n'est pas un jeu d'enfant », *Équivalences*, vol 36, n° 1-2, 125-143, 2009.
- Pigeon, J., « Évolution du langage et néologismes dans les jeux vidéo : l'usage suit-il la norme ? », *[Script] um*, n° 4, 2020.
- STATISTA RESEARCH DEPARTMENT, « Thème : Le marché du jeu vidéo », *Statista* [En ligne], 2022. URL : <https://fr.statista.com/themes/9063/le-marche-du-jeu-video/>.
- Strong, S., « French gamer-speak: New conceptualizations of text production, virtual spaces, and social stratification », *Contemporary French Civilization*, vol. 44, p. 39-59, 2019.
- Strong, S., *Gamer-Generated Language and the Localisation of Massively Multiplayer Online Role-Playing Games.*, Thesis dissertation from the University College London Centre for Translation Studies, Rocío Baños-Piñero and Tim Mathews (dirs.), 2018.
- Theroine, S., Rivas Ginel M. I., et Perrin A., « Au cœur de la terminologie du jeu vidéo. L'absence de ressources, frein majeur pour les traducteurs », *Traduire*, 244, 27-40, 2021.
- Zisa, G., « The Creation of a New Language: Videogaming Slang », In *Mapping the Digital: Cultures and Territories of Play*, Brill, 1-11, 2016.