Édito

Carine Bouillery, Marie-Céline Georg, Isabelle Meurville et Raphaël Rouby

Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/traduire/2260>

DOI : 10.4000/traduire.2260

ISSN : 2272-9992

Éditeur

Société française des traducteurs

Édition imprimée

Date de publication : 15 juin 2021

Pagination : 3-5

ISSN : 0395-773X

Référence électronique

Carine Bouillery, Marie-Céline Georg, Isabelle Meurville et Raphaël Rouby, « Édito », *Traduire* [En ligne], 244 | 2021, mis en ligne le 15 juin 2021, consulté le 01 juillet 2021. URL : <http://journals.openedition.org/traduire/2260> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/traduire.2260>

Édito

**Carine Bouillery
Marie-Céline Georg
Isabelle Meurville
Raphaël Rouby**

Les traducteurs et traductrices sont parfois de grands enfants! C'est pourquoi nous avons le plaisir de vous présenter un numéro de *Traduire* un peu spécial, consacré pour la première fois aux jeux vidéo et de société, deux secteurs parfois méconnus (voire peu reconnus!). Cette première incursion dans le monde de la localisation permettra, nous l'espérons, de mettre en lumière un pan par définition très ludique de la profession. Bienvenue dans les coulisses d'une spécialisation exigeante et passionnante, terrain de jeu de toutes celles et tous ceux qui aiment s'amuser avec les mots.

Parce que tout le monde ne baigne pas dans l'univers vidéoludique, nous vous avons tout d'abord concocté un petit glossaire transversal à l'ensemble des articles, qui reprend tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les MMORPG et l'*ingame* sans jamais avoir osé le demander.

Traduire les jeux vidéo, une activité à la portée de n'importe qui? Cette spécialité demande une multitude de compétences, allant de la localisation à une bonne connaissance de la pop culture en passant par les réglementations locales en matière de jeux. Sandrine Guyennet nous propose un tour d'horizon des qualités requises pour se spécialiser dans le jeu vidéo, afin de ne pas prendre les ramens pour des hamburgers si l'on veut éviter un bad buzz. Raphaël Rouby, pour sa part, s'intéresse à la frontière entre le joueur et le traducteur: faut-il être l'un pour être l'autre? L'éventuelle traversée

du désert a lieu en réalité virtuelle, la manette dégainée ne tardant pas à tirer la réplique pertinente.

Le secteur vidéoludique vend du rêve, et beaucoup aspirent à en faire partie. Mais la réalité est-elle aussi « glamour » que le résultat ? Géraldine Oudin vous invite au cœur d'une équipe de traduction rassemblée dans le plus grand secret pour travailler avec un studio japonais qui s'apprête à sortir un jeu vidéo TRÈS attendu. Ce scénario vous rappelle peut-être un récent souvenir cinématographique...

Quant à Sandra Mouton, elle s'interroge avec quatre consœurs et présente des avis contrastés sur le quotidien et les améliorations souhaitées dans le métier.

Dans le domaine du jeu, la terminologie se caractérise par une quasi-absence de ressources, comme le soulignent María Isabel Rivas Ginel, Aurélie Perrin et Sarah Theroine, qui évoquent un frein majeur pour les linguistes.

Si les jeux vidéo sont l'industrie en vogue du moment, les jeux de société font toujours le bonheur des familles. Mais là encore, leur traduction n'est pas aussi simple qu'elle y paraît et demande un travail d'équilibriste entre traduction technique et littéraire. Sur le fond comme sur la forme, les règles occupent le cœur du plateau et de l'écran. Le plaisir de jouer auquel s'attachent les traductrices et traducteurs passe par des règles claires, comme l'explique Maïlys Lejosne-Le Calvez.

Savez-vous ce qu'est le shah ? Derrière ce nom mystérieux se cache un jeu connu de tous depuis des siècles, qui a fait le tour du monde. Dominic Michelin nous entraîne dans les méandres linguistiques d'un jeu qui a traversé les âges et les océans.

Ce numéro n'aurait pas le même relief sans le plateau concocté en édition très spéciale et exclusive par Marie-Laure Faurite, Séverine George et Julien Ramina. À vos ciseaux pour découper les pions et vous lancer dans une carrière époustouflante de traducteur ou de traductrice en... 40 minutes chrono.

Hors cahier, Christine Bregel-Steiner et Thierry Grass font le point sur la traduction automatique, toujours plus présente dans notre métier, et notre rubrique « Lu pour vous » conclut ce numéro par une recension à l'accroche intrigante

de Carine Bouillery, qui annonce que le crime est partout, même en traduction!

Nous espérons que ce numéro consacré au jeu vous apportera une pincée de légèreté plus que bienvenue et nous vous souhaitons une excellente lecture!