

本ラウンドテーブルでは内側と外側
で2列に椅子を配置しています。

内側は**発言者席**、外側は**傍聴席**と
なっています。

ただし、席の内外にかかわらず、**積
極的なご発言**をご期待しております。

ラウンドテーブルは、特定のテーマに対して参加者全員が議論を行ったり、体験を共有しあうことで、**問題意識と知識の共有をはかる**ことが目的です。

一般の講義では、**最先端の知見が体系化された形で効率よく得られるの**に対して、ラウンドテーブルでは、より**泥臭い問題やTIPS**が議論されます。

自分が求める情報や問題に対する
答えが、得られないかもしれません。
そのかわり、少なくとも「みんな同じ
ようなことで悩んでいるんだなあ」な
どという、共通認識が得られます。

まずは、身近な問題や体験を共有し
合うことから始めましょう！

講師紹介

- 稲葉治彦(ナニカ)
- 長谷川亮一(セガ)
- エミリオ・ガジェコ(バーズデーソング音楽出版)
- 司会:小野憲史(ゲームジャーナリスト)

稲葉治彦

大手総合ゲームメーカーを経て、2003年末に海外版ゲーム制作を手がける株式会社ナニカを設立。外部ベンダーとして数々のゲームソフトの翻訳・音声収録・海外版制作コーディネートを手がける。現在は国際市場を強く意識したゲームの企画制作およびパブリッシングにとりくんでいる。

長谷川亮一

1992年株式会社セガ・エンタープライゼス(当時)に入社、「エコー・ザ・ドルフィン」や「ナイトトラップ」を始め、40タイトル以上に関わる。

1998年ソニー・コンピュータエンタテインメントに移籍、「クラッシュ・バンディクー」「ラチェット&クランク」「Formula One」シリーズなどを担当。

2007年株式会社セガに戻り、「セガラリーレヴオ」や「ソニッククロニクル」など、現在までに累計で12プラットフォーム、81タイトルのローカライズに関わった。

Game Developers Conference では2003、2004、2009年に、それぞれローカライズ手法に関する講演を行っている。

エミリオ・ガジェコ

スペイン・グラナダ大学翻訳通訳学部を経て、上智大学日本語日本文化学科言語学専攻を卒業し、大学院に進学。翻訳技術・品質評価について様々な論文を執筆し、修士課程を修了。

以後、日本のエンターテインメント文化の海外紹介に励み、漫画・アニメの海外版の制作に打ち込む。担当タイトルは「はだしのげん」や「タッチ!」、手塚治虫の作品がある。

2004年以降ゲーム業界に飛び込み、任天堂ヨーロッパにて「ゼルダ／トワイライトプリンセス」や「スーパーマリオギャラクシー」などを担当。

2007年以降、株式会社バースデーソング音楽出版 Windwardゲームローカライズ事業部でプロデューサーとして日本ローカライズ事情の改善に取り組む。

小野憲史

ゲーム批評(マイクロマガジン社)編集長を経て
2000年からフリーライター/ゲームジャーナリス
トとして取材・執筆

「小野憲史のゲーム時評」(まんたん)、「小野憲
史のゲーム評評」(inside)など連載

「ニンテンドーDSが売れる理由」(秀和システム)、
「ゲームニクスとは何か」(幻冬舎)など

E3(2001～)、GDC(2004～)より取材

CEDECで2004年よりラウンドテーブルを連続担当



日本から海外へ！
— 今日から役立つローカライズ技法 —

はじめに／ローカライズを巡る現状

- 家庭用ゲームのローカライズには、日本→海外と、海外→日本という2つのラインがある。
- ファミコン時代は日本→海外が中心だった。
- 次第に海外→日本が増加（洋ゲー）
- ここ数年「海外市場前提」「全世界同時発売」のニーズが増加している。

Localization-SIG

- 2008年にIGDA(本体)のSIGとして発足
- 2009年にGDCでLocalization Summitを開催
- Chairman Tom Edwards (Englobe Inc.) / Miguel Bernal-Merino (Roehampton Univ.)
- 大作化に伴うローカライズの意識向上
- ケーススタディ: フェイブル2
- <http://www.slideshare.net/kono3478/gdc09-loc-summit-fable2>

「IGDA フェイブル2」で検索





Localization Summitで感じたこと

- 全世界同時発売＝米・欧同時発売
→米英語のヨーロッパ多言語対応
そのための開発パイプラインへの組み込み
ex)フェイブル2
開発：ロンドン ローカライズ：アイルランド
ローカライズベンダー：ヨーロッパ各国
- 日本は「余力があれば・・・」

日本はどうか？

- 市場は横ばい
- 海外→日本ニーズの縮小、ハイパーニッチ化
- 日本→海外(=欧州)ニーズの拡大
- 言語に加えて、高い文化・意識の壁

ダウンロード配信の拡大

- iPhone／オープン携帯電話
- ソーシャルプラットフォーム（Facebook、Myspace）
- Xbox Liveアーケード、Wiiウェア、Dsiウェア・・・

小規模ディベロッパーが直接、
世界に向けてパブリッシング
可能な時代に！

今回のサブテーマ

- 1: ローカライズ技法のTIPS
- 2: 文化の差をどう乗り越えるか
- 3: ダウンロード配信の可能性

すべらない話

- 稲葉
「海外レーティング」「ドイツ語は長い」
「キャラクターにしゃべらせるな」
- 長谷川
「直訳」「意訳」から「妙訳」へ
「権利関係のクリアランス」「光過敏問題」
- エミリオ
「食材の違い」「アイコンの活用」
「リーガルチェック」

海外レーティングの比較

国・地域	審査組織/年齢	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17+	成年
 アメリカ・カナダ	ESRB			EC		E		E10+			T			M	AO				
 ヨーロッパ	PEGI			3+			7+			12+			16+	18+					
 ドイツ	USK	FoA 全年齢/一般				6+			12+			16+	18+						
 イギリス	BBFC	Uc		U		PG			12/12A		15	18							
 オーストラリア	OFLC(AU)	G				PG			M	MA15+									
 ニュージーランド	OFLC(NZ)	G				PG			13	15	16	18							
 コリア	GRB	全体利用可						12	15	18									

ドイツ語は長い

例1: 日本語: DCプラグ 英: DC plug

独: Gleichstrom-Stecker

例2: 日本語: プラグ 英: plug

独: Stecker für Anschlussbuchse

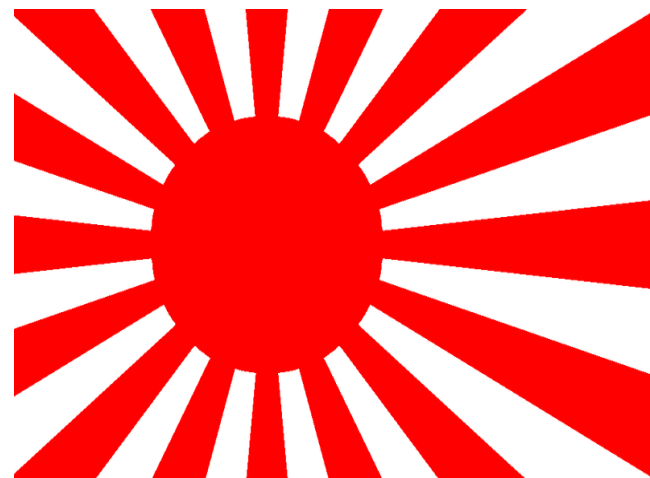
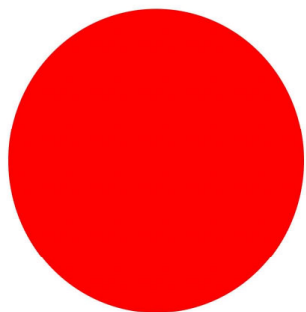
例3: 日本語: セーブデータ 英: Saved Data

独: Gespeicherte Daten

アイコンはといえば...

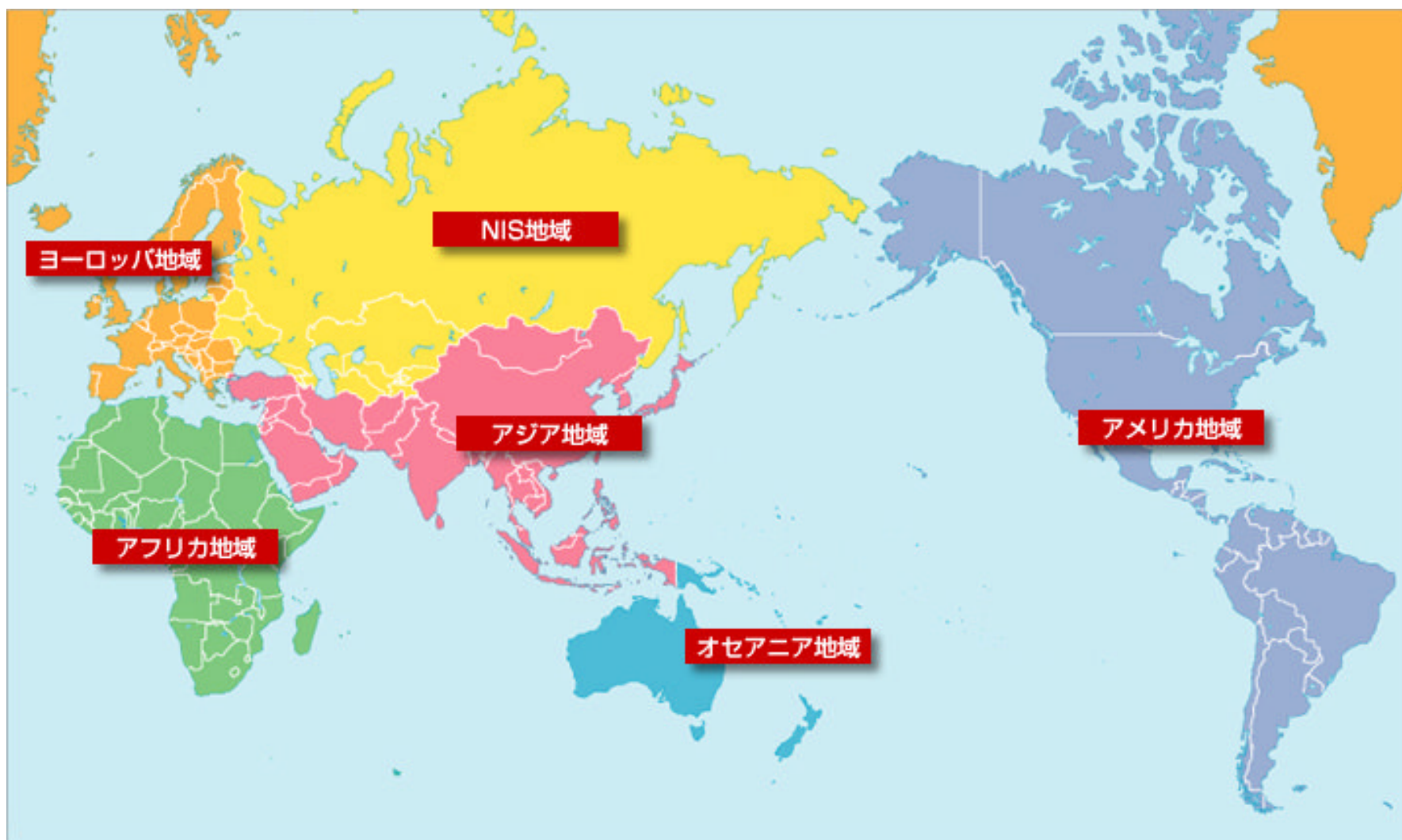


日本なら...

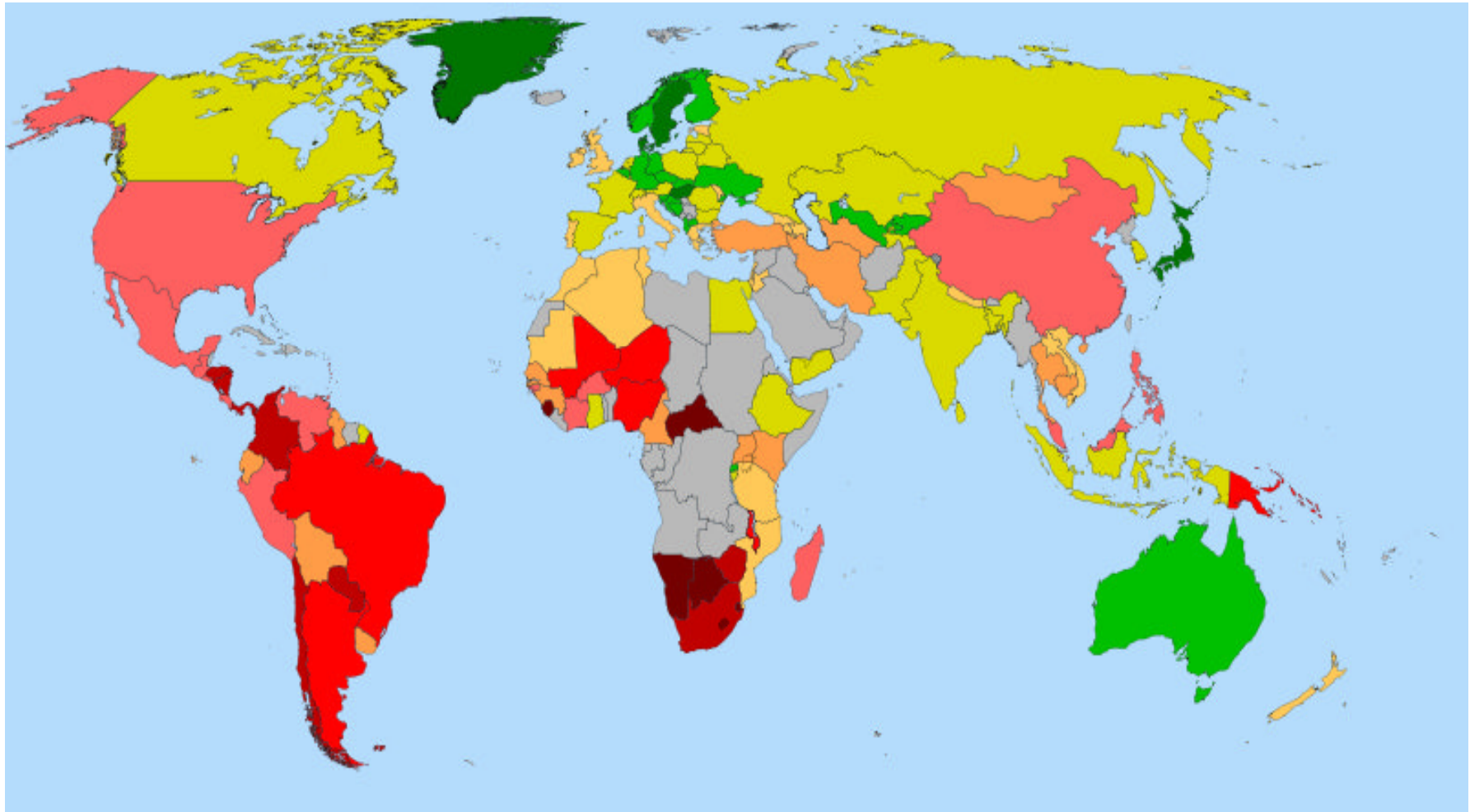


<http://www.daxsoft.com>

世界地図は？



それともこれでいい？



食べ物はもう少し深く考えないと...



※同じ縮尺の画像です



さらなる議論 &
知見の共有に
向けて……

IGDA日本

SIG-Glocalization

グローバル化
&ローカライゼーション

ご連絡・お問い合わせは
kono3478@gmail.com まで