

Nintendo Localizers Now Work With Japanese Devs To Censor Games For Western Culture

Posted on June 18, 2017, By Billy D (Last Updated On: June 19, 2017)

西洋文化の為、任天堂のローカライズ課は日本ゲーム開発者と協力し、ゲームを検閲する。

2017年7月18日 筆者: Billy D (最終更新: 2017年7月19日)

A recent interview with Nintendo of America president Reggie Fils-Aime, Monolith Soft CEO Tetsuya Takahashi, and Nintendo's Genki Yokota reveals insight into the censorship and localization process for Nintendo games that arrive in the West.

この前の面接で、米国任天堂のレジナルド・フィサメイ (Reggie Fils-Aime) とモノリスソフトの高橋哲哉と任天堂の横田弦紀と話し、西洋に届けるゲームの検閲とローカライズ手順が現された。

Nintendo Everything condensed down the important bits from the original Kotaku interview, quoting Reggie Fils-Aime, who explained that Nintendo works with the Japanese development teams to ensure that the games fit the cultural standards in the West, particularly in America...

Kotakuの原作面接テキスト (リンク: <http://archive.is/GGPJs>) を NintendoEverything.com が 略した。 (リンク: <http://nintendoeverything.com/monolith-soft-on-xenoblade-x-western-changes-nintendo-europe-handling-xenoblade-2-nintendos-localization-process/>) その面接で、フィサメイさんの説明は、任天堂とゲーム開発者と協力し、西洋 (特に米国) 文化的に 合うよう為にゲームを確保する。

"The creators are always involved in anything that happens in the localization process. In terms of what gets localized, there's a simple collection of words that we use to define how we think about this: It's 'cultural relevance' and 'understanding of the ratings and ratings implications.'

「製作者はローカライズ手順に関する事にはいつも引っ掛かれる。どっちがローカライズされる物を決める時、基準は簡単；文化的割切と評価の理解とその結果」

"It's during those meetings that they discuss the localization process, what's being evaluated. I am extremely comfortable with the process. And again if you look at our executives that are involved, Nate Bihldorff and members of this team, they have deep relationships with the developers and everything is being done with the best intentions of the content showing itself the best way it can."

「会議の時にローカライズの事を話して評する。この手順で私的は大満足だ。その上で、関わる幹部、ネート・ビールドーフさん (Nate Bihldorff) と他のローカライズ課員はゲーム開発者と仲がいい。ゲームが美しく輝いてるように、関する事を全部真面目にやることだ」

Basically:

1. Nintendo of America is censoring content during production itself to fit "cultural standards" that they themselves define.
2. Thus, the game is being created reliant on ideology rather than the creator's vision for the game.
3. The end result would be a game that is watered down in production quality because it tries to please everybody.

It's mentioned that Nintendo's Treehouse localizers travel to Japan about every two months to discuss content and upcoming products with the development teams. This is Nintendo's new strategy in working with Japanese developers for games currently in production as opposed to letting the Japanese teams finish the work and then localize it later.

面接テキストにより、Nintendo's Treehouse（米国任天堂のローカライズ課）は毎2月間に日本に通って開発者と新しい作品とゲームを話し合う。これは任天堂の新しいローカライズ作戦；出来た作品からローカライズするより、制作中からローカライズする方が良い。

Nintendo's Yokota explained that current games in development in Japan are now being made in collaboration with Nintendo's European localization group...

日本に制作中ゲームは今、ヨーロッパ任天堂ローカライズ課の協力と制作される、と任天堂の横田さんが言った。

"We're really building [the game] as we're in discussion. Whereas for the past title, the Japanese version had already been pretty much close to completion when this [localization] discussion started."

「話し合う間に私たちはゲームを制作している。昔は日本版のゲームが出来たばかりにローカライズ会談が始まる。」

"For past titles, because the Japanese version was done, our challenge was then to figure out what it is we need to do to make sure this game is made available in overseas, as well as, we're able to sell this product. In that sense, I was open to making any changes that were necessary to make sure everybody can enjoy this game."

「過去の作品には、挑戦が二つ；どうすればその作品が海外に市販できるか、そして、売れるかどうか。私はみんながそのゲームを楽しめるようにどんな必要な変化でも了承した。」

In simple terms, it means that Western localizers can start censoring content during development as opposed to after development. So even if you want to import the Japanese version, it may already be just as censored as the American or European version.

簡単に言うと、西洋ローカライズ課員はゲームが出来た後より、ゲーム作製内に検閲できることになる。だから、とある日本版のゲームを輸入したい時、そのゲームがすでに米国版とヨーロッパ版に同じ程度の検閲されたかもしれない。

Reggie mentioning the "cultural relevance" of localization caught the eye of Censored Gaming, who dug into the IGDA's usage of the term in some of their documents relating to basically censoring products from one region to the next to ensure that it's culturally appropriate.

簡単に言うと、西洋ローカライズ課員はゲームが出来た後より、ゲーム作製内に検閲できることになる。だから、とある日本版のゲームを輸入したい時、そのゲームがすでに米国版とヨーロッパ版に同じ程度の検閲されたかもしれない。

Reggie mentioning the “cultural relevance” of localization caught the eye of Censored Gaming, who dug into the IGDA’s usage of the term in some of their documents relating to basically censoring products from one region to the next to ensure that it’s culturally appropriate.

フィサメイさんが話したローカライズの「文化的割切」こと、CensoredGaming (Youtubeにあるゲーム評論家、リンク:

(<https://www.youtube.com/channel/UCFltIX8SIs4zqhJCHpbeV1A>) が気になって、その言葉の使い方はIGDA (国際ゲーム開発者協会) の書類に検査した。見つけたことは、「文化的割切」は各領域の文化的に相応しくなるために作品を検閲すること。

Some of the commenters on the Nintendo Everything article tried to argue that Japanese developers don’t mind censoring their products, and invite that kind of feedback. **However, others pointed out that creative directors like Masahiro Sakurai lamented having to censor characters like Palutena in the Japanese version of Super Smash Bros. on the Wii U, as reported by Source Gaming.**

Nintendo Everythingに一部のコメンテーターが日本ゲーム開発者は検閲に構いなく、検閲にフィードバックを求めることを論じた。しかし、他のコメンテーターが桜井政博のように検閲に悔やんでるゲーム開発者が居たと逆に論じた。例え、SourceGamingが報告した (リンク: <http://sourcegaming.info/2015/09/18/cero-and-palutenas-censorship/>) WiiU版の大乱闘スマッシュブラザーズにあるパルテナの検閲のこと。

Nintendo previously came under fire for the localization of games like Fire Emblem: Fates and Tokyo Mirage Sessions #FE, which made drastic changes to the character stories, interactions and designs in order to fit Western standards. Gamers were able to take note of these changes by comparing the American versions to the Japanese versions and spotting out the differences in side-by-side breakdowns.

西洋文化に合うためファイアーエムブレムif (リンク: <http://knowyourmeme.com/memes/events/fire-emblem-fates-localization-controversy>)

と幻影異聞録 #FE (リンク: <http://www.oneangrygamer.net/2016/08/tokyo-mirage-sessions-fe-only-sells-35000-in-july/9478/>) をローカライズとをした任天堂は、キャラクターデザイン、物語、と関係に多く大違いを取り入れて、低評価を受け入れた。その大違いの発見は、ゲーマができた日本版と米国版のゲーム比較から書き出した。

With Nintendo’s new method of having European and Treehouse localizers travel to Japan and suggest censorship changes while the games are in development, like with the upcoming Xenoblade Chronicles 2, it means that the Eastern version and the Western version are going to be a lot closer in terms of content.

この任天堂の新しいローカライズ作戦により、ヨーロッパと米国のローカライズ課員が日本に来て、ゼノブレイド2のように開発中ゲームを変え、東方版と西洋版が少しずつ違いがなくなる。

Genki Yokota explained that the main goal is to have very little difference between the Japanese version and the other versions released around the world, saying...

主目的は世界中に格の領域ゲーム版の違いがなくなる、と横田さんが説明した。

“When we have costumes or clothes that we have a little concern with, we share it with NoE and NoA and they’ll say, ‘No, no, that’s fine’ or ‘You’re right, that’s an issue.’ If it is an issue, we’ll go back and say we’ll say, ‘We adjusted it this way, what do you think?’ There’s a lot of back and forth in that sense. Rather than compromise, it’s like we’re all aiming for the same goal, of being able to provide a good experience for everybody in all regions. And we’re aiming to have a game that has very little difference between the regions.”

「妙な服や衣装があれば、ヨーロッパ任天堂と米国任天堂に言って、きっと返事が「いいえ、大丈夫です」とか「はい、それは問題です」。本物の問題ならば、私たちは彼たちに戻って、「こうに調整した。どうだと思う？」と喋る。そう見れば行き来が結構多いだ。妥協するより、同じ目標を目指し、同じ良い体験を全ての領域のみんなに与えられるように努力する。その為に、格領域に紙一重だけの差別を持つゲームを作ることを目指す。」