

Bio :

Pierre-Yves Houlmont est assistant en Langues et littératures modernes pour la langue allemande à l'Université de Liège. Ses recherches doctorales sont à la croisée de la traductologie, des game studies et des sémiologies structurale, pragmatique et cognitive. Il développe un nouvel outil théorique permettant de repenser le processus de localisation à l'aune des stratégies de game design. Il est cofondateur et actuellement coprésident de DiGRA Belgium, association regroupant les acteurs et actrices scientifiques et académiques en game studies en Belgique.

Résumé de la présentation

La localisation vidéoludique au prisme de la contingence

Bien que le jeu vidéo soit un véhicule de culture au potentiel sans précédent, les traces culturelles sont aujourd'hui considérées comme des erreurs devant être neutralisées au cours du processus de localisation vidéoludique (Mandiberg, 2015). Cet état de fait résulte des pratiques actuelles, qui sont basées bien davantage sur la nature de divertissement du média vidéoludique que sur ses aspects culturels. Cette approche ne permet pas de penser la culture dans le jeu vidéo, ni la culture du jeu vidéo, ce qui a une incidence sur le processus de localisation.

Nous avons donc développé un outil d'analyse à la croisée du fonctionnalisme, de la traductologie et des sciences de la communication, et repostulons la contingence comme objet de la localisation vidéoludique. La question de la contingence est au cœur des game studies depuis ses textes fondateurs (Bonenfant, 2013) et se révèle particulièrement fertile lorsqu'elle est appliquée aux jeux vidéo (Genvo, 2012 ; Malaby, 2007). Cette perspective permet de faire dialoguer les différents langages du jeu vidéo, qu'il s'agisse des textes, des images, des sons ou des possibilités d'action et d'interaction, et de repenser les pratiques actuelles. Adopter une approche fonctionnaliste par le biais de la contingence permet de se focaliser non plus sur les traces culturelles qu'il s'agit de neutraliser, mais bien sur des stratégies de game design qu'il s'agit de préserver, stratégies au cœur desquelles la culture joue un rôle central (Houlmont, 2022).

Biblio

- Bonenfant, Maude. 2013. « La conception de la « distance » de Jacques Henriot : un espace virtuel de jeu ». *Sciences du jeu*, n° 1. <https://doi.org/10.4000/sdj.235>.
- Genvo, S. 2012. « La princesse est une bombe atomique. Approche ludologique du personnage de la princesse dans Braid ». *Genre et jeux vidéo*.

- Houlmont, P.-Y. 2022. « Video game localization: A contingency-based approach ». Communication orale lors du colloque *DiGRA Poland*. Krakow, Poland.
- Malaby, T. 2007. « Beyond Play: A New Approach to Games ». *Games and Culture* 2 (2): 95-113. <https://doi.org/10.1177/1555412007299434>.
- Mandiberg, S. 2015. « Playing (with) the Trace: Localized Culture in Phoenix Wright ». *Kinephanos : Revue d'études Des Médias et de Culture Populaire* 5. Pp. 11-41.