
REPENSER LA LOCALISATION DE JEUX VIDÉO : DE QUOI INTERACTION EST-ELLE LE NOM ?

Pierre-Yves Houlmont

CIRTI – Liège Game Lab

English Abstract

In this presentation, I aim to revisit the scope of video game localization through an in-depth analysis of the concept of interaction as it has evolved within game and digital game studies. The first part of the paper begins with an exploration of the early conceptualizations of 'play' in a broad sense and examines the enduring implications these foundational ideas have on current video game conceptualizations.

Secondly, I retrace the traditional attempts at deconstructing video games from a 'game' standpoint, that is, from the point of view of their very structure. Alvarez's gameplay bricks (Alvarez, 2018), Crawford's gaming verbs (Crawford, 2004), or Hansen's concept of the ludeme (Hansen, 2023) illuminate how existing attempts at deconstructing video games formally inherently interweave elements of 'play' within the structure of 'game'. It highlights the complex interdependency between 'play' and 'game' and underlines the need for a holistic approach in the localization process. One may want to embrace this intertwining, rather than attempting to separate or prioritize one over the other.

Thirdly, the crux of the presentation introduces a novel, contingency-based framework for understanding video game localization. I posit that gaming is fundamentally an engagement with contingency, an experience shaped by intersemiotic strategies designed to enhance player-game interactions and navigate through a matrix of gaming possibilities. The stakes involved in conceptualizing video game localization through the concept of contingency are highlighted by revisiting philosophical conceptions in Sartre, Deleuze and Aristotle. The aim of this presentation is to show that the task of localization is not merely the translation of text, but the transference of potentialities that define the gaming experience and pleasure.

Abstract Français

Cette présentation vise à revisiter le champ de la localisation de jeux vidéo à travers une analyse approfondie du concept d'interaction tel qu'il a évolué au sein des game studies et des digital game studies. Dans un premier temps, nous commençons par explorer les premières conceptualisations du « jeu » au sens large, donc du *play*, et examine ce qu'il nous reste de ces idées fondamentales dans les conceptualisations actuelles des jeux vidéo.

Ensuite, nous retraçons les tentatives de déconstruction des jeux vidéo d'un point de vue *game*, c'est-à-dire du point de vue de leur structure même. Les briques de gameplay d'Alvarez (Alvarez, 2018), les verbes de Crawford (Crawford, 2004) ou le concept de ludème de Hansen (Hansen, 2023) mettent en lumière la manière dont les tentatives existantes de déconstruction formelle des jeux vidéo intègrent intrinsèquement des éléments de *play* dans la structure du *game*. Cela souligne l'entrelacement complexe entre *play* et *game* et souligne la nécessité d'une approche holistique dans le processus de localisation.

Troisièmement, le cœur de la présentation introduit un cadre nouveau, basé sur la contingence, pour comprendre la localisation des jeux vidéo. Nous postulons que le jeu consiste fondamentalement en une expérimentation de la contingence, une expérience façonnée par des stratégies de guidage intersémiotiques conçues pour favoriser les interactions joueur-jeu et naviguer à travers une myriade de possibilités ludiques. L'enjeu d'une conceptualisation de la localisation de jeux vidéo à travers le prisme de la contingence devient saillant grâce à une revisite des conceptions philosophiques chez Sartre, Deleuze et Aristote. L'objectif de cette présentation est de montrer que la tâche de la localisation n'est pas simplement la traduction de texte, mais le transfert des potentialités qui définissent l'expérience et le plaisir du jeu.

Bibliographie de l'abstract

Alvarez, J. (2018). Approche atomique du jeu vidéo : Briques Gameplay 3.0. <https://hal.science/hal-01948782>

Crawford, C. (2004), Chris Crawford on Interactive Storytelling. New Riders

Hansen, D. (2023). Parler le jeu vidéo : Le ludème comme unité minimale d'une grammaire vidéoludique ? Presses universitaires de Liège. <https://doi.org/10.4000/books.pulg.18941>

Bibliographie de la présentation

Agre, P. E. (1997). Toward a critical technical practice. In G. C. Bowker (Ed.), *Social science, technical systems, and cooperative work: Beyond the great divide* (pp. 131–159). Lawrence Erlbaum Associates.

Alvarez, J. (2018). Approche atomique du jeu vidéo: Briques Gameplay 3.0. Récupéré de <https://hal.science/hal-01948782>

Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. MIT Press.

Bonenfant, M. (2015). *Le libre jeu: Réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique*. Liber.

Caillois, R. (2009). *Les jeux et les hommes: Le masque et le vertige* (Éd. rev. et augmentée). Gallimard. (Original work published 1958)

Crawford, C. (2004), Chris Crawford on Interactive Storytelling. New Riders

- Crawford, C. (2002). *The art of interactive design: A euphonious and illuminating guide to building successful software*. No Starch Press.
- Crawford, C. (1984). *The art of computer game design*. Osborne/McGraw-Hill.
- Deleuze, G. (1982). *Logique du sens*. Editions de Minuit. Récupéré de <http://gen.lib.rus.ec/book/index.php?md5=9d755953c4021c73abd9473cf074bccf>
- Di Filippo, L. (2014). Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois. *Questions de communication*, 25, 281–308. <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.9044>
- Genvo, S. (2013). Penser les évolutions des jeux vidéo au prisme des processus de ludicisation. *Nouvelle revue d'esthétique*, 11(1), 13. <https://doi.org/10.3917/nre.011.0011>
- Genvo, S. (2020). La princesse est une bombe atomique. Approche ludologique du personnage de la princesse dans *Braid*. *Genre et jeux vidéo*.
- Guéguen, H. (2015). Du possible à l'événement: Essai de typologie à propos de l'événement et de la contingence. *Nouvelle revue de psychosociologie*, 19(1), 79–92. <https://doi.org/10.3917/nrp.019.0079>
- Hansen, D. (2023). *Parler le jeu vidéo: Le ludème comme unité minimale d'une grammaire vidéoludique?* Presses universitaires de Liège. <https://doi.org/10.4000/books.pulg.18941>
- Harrison, S., Sengers, P., & Tatar, D. (2011). Making epistemological trouble: Third-Paradigm HCI as successor science. *Interacting with Computers*, 23(5), 385–392. <https://doi.org/10.1016/j.intcom.2011.03.005>
- Henriot, J. (1983). *Le jeu*. Synonyme-S.O.R.
- Houlmont, P.-Y. (2022). Traduire le jeu vidéo: Un équilibrage des dynamiques intersémiotiques. *Sciences du jeu*, (17). <https://doi.org/10.4000/sdj.4148>
- Houlmont, P.-Y. (2023). Traduction de jeux destinés à la réalité virtuelle: Une transmission de nouveaux codes. Dans *Entre le jeu et le joueur: Écarts et médiations* (pp. 325–341). Presses universitaires de Liège.
- Huizinga, J. (1980). *Homo Ludens: A study of the play-element in culture*. Routledge & Kegan Paul. (Original work published 1938)
- Juul, J. (2011). *Half-Real: Video games between real rules and fictional worlds*. MIT Press.
- Sartre, J.-P. (1943). *L'être et le néant: Essai d'ontologie phénoménologique*. Gallimard.
- Sicart, M. (2017). *Play Matters*. The MIT Press.
- Suits, B. (1978). *The grasshopper: Games, life, and utopia*. University of Toronto Press.
- Tekinbaş, K. S., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.
- Zabban, V. (2012). Retour sur les game studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo. *Réseaux*, 173-174(3), 137–176. <https://doi.org/10.3917/res.173.0137>