Revue IMMERSION - revue sur le jeu vidéo | depuis 2017

Immersion est une revue sur le jeu vidéo fondée en 2017 à Paris.

MANIFESTE

Comme le livre, le cinéma ou toute forme de création instrumentée, le jeu vidéo est une affaire de technologie. Candy Crush est un jeu vidéo au même titre que Tetris ou que The Last of Us. Tous ces titres sont des programmes codés qui articulent un ensemble d'éléments graphiques et sonores dans un univers régi par un ensemble de règles avec lesquelles il est nécessaire d'interagir pour jouer. Bien qu'il soit possible de réduire à sa simple définition technologique le jeu vidéo, nous préférons le considérer avant tout comme une grammaire de création. Et c'est à travers ce prisme que nous souhaitons envisager sa compréhension et son analyse.

Depuis l'apparition du jeu vidéo, de nombreux créateurs, qu'ils soient indépendants ou issus de grands studios, s'approprient ce médium pour proposer des œuvres radicales ou subversives. Des œuvres qui ne se contentent pas simplement de proposer de bonnes expériences de gameplay mais qui offrent avant tout d'incroyables expériences cognitives. Aujourd'hui, avec des ordinateurs permettant des calculs de plus en plus rapides, nous assistons à un accroissement à priori infini de l'amplitude créative offerte aux artistes, programmeurs et concepteurs. Et depuis quelques années, grâce à la démocratisation des outils de création et à la dématérialisation de la distribution, ce type de production a vu son nombre exploser.

Dans ce contexte, il semble aujourd'hui essentiel de proposer un nouvel espace de réflexion et d'interprétation de la création vidéoludique. Un espace qui permette de s'immerger dans la dimension artistique, philosophique et intellectuelle du jeu vidéo pour la comprendre et se l'approprier. Un espace où le commentaire du jeu serait produit par des écrivains, des cinéastes, des artistes ou des universitaires, qui proposeraient à chaque fois une lecture du jeu à la fois singulière et pertinente.

C'est avec cette envie que nous est venue l'idée d'une revue semestrielle, car détachée de l'actualité, naviguant parmi les œuvres de ces trente dernières années et surtout, sur format papier, car nous la voulons ancrée dans un réel tangible: un support physique, avec des pages pouvant être soulignées, découpées, archivées. Une revue qui s'éloignerait du traitement habituel de la presse vidéo ludique pour proposer un véritable espace d'analyse et de commentaire au contenu qualitatif, destiné à un public curieux et exigeant. Un contenu déployé dans une maquette soignée et inventive, imprimée sur un papier de qualité, l'ensemble des textes étant accompagné d'une iconographie riche et originale proposant autant de lectures de l'imagerie du jeu vidéo et de ses particularités en qualité de médium interactif. Dans Immersion, chaque jeu que nous déciderons de penser sera abordé selon un axe unique. Un espace où il serait possible d'étudier en détail les animations de Dark Souls 3, de questionner la subjectivité dans l'exercice du jeu dans The Phantom Pain, ou de lire une étude poussée sur l'évolution des interfaces graphiques dans les third-person shooters. Ici, aucune grille d'analyse systématique mais plutôt une volonté de faire émerger de chacune des œuvres sa particularité, son articulation propre, et ainsi d'offrir autant d'axes de commentaires que de jeux, en se focalisant sur les détails, sur les dynamiques qui leur sont propres.

Immersion abordera évidemment le jeu video à travers ses créateurs, avec des dossiers, des articles et des interviews de game designers, d'auteurs, de techniciens et d'artistes. Nous voulons également élargir le champ de réflexion et ainsi tisser des liens avec différents champs artistiques et scientifiques, via des articles sociologiques ou philosophiques et des interviews d'acteurs de la vie culturelle, dans le but de montrer l'impact que le jeu peut avoir sur la société et sur les

hommes. Avec Immersion, nous avons pour ambition d'accompagner joueurs, concepteurs, chercheurs, étudiants, artistes ou simples curieux dans leur compréhension d'un pan entier de la création contemporaine. Avec pour objectif de toucher un public souhaitant comprendre ce médium, qu'il soit joueur ou non.

Mohamed Megdoul
Décembre 2017

> *Immersion* embrasse la culture du jeu vidéo avec une approche pluridisciplinaire, profitant de l'espace encore vierge entre presse culturelle sérieuse et revues de jeux vidéo mainstream. Sera-t-elle les « Cahiers du cinéma » du jeu vidéo?
>
> ***Les Inrockuptibles.***

Vous souhaitez contribuer à Immersion ?

Si les articles que nous publions dans nos pages font souvent l'objet d'une commande, nous sommes toujours à la recherche de nouvelles voix et de profils atypiques.

Avant de nous envoyer votre projet d'article, voici quelques lignes qui vous renseigneront sur notre ligne éditoriale.

Chez Immersion, nous privilégions avant tout l'originalité et la rigueur intellectuelle. Toutes les formes sont les bienvenues (essai, reportage, fiction, interview), y compris les plus expérimentales, tant qu'elles proposent une vraie approche critique et qu'elles s'éloignent des sentiers battus.

Si la qualité littéraire et la maîtrise de l'argumentation font partie de nos critères de sélection, Immersion n'est pas un espace dédié à la célébration, sans prise de distance, de telle ou telle œuvre vidéoludique. Autrement dit, nous ne publions pas d'articles qui visent avant tout à encenser un jeu, une série ou un studio, quelles que soient les prouesses stylistiques mobilisées. Bien au contraire, nous pensons que les jeux vidéo sont traversés par des idéologies qu'il faut savoir déconstruire, par des dynamiques complexes et contradictoires qui nécessitent des analyses dépassionnées et des démarches originales, créatives.

Immersion est une revue transdisciplinaire. Nos auteurs et nos autrices sont des architectes, des artistes, des philosophes, des économistes, etc. Dans nos pages, « jeu vidéo » s'entend donc au sens très large. Si votre discipline vous permet d'apporter un éclairage nouveau sur l'art vidéoludique, vous êtes au bon endroit. Si vous travaillez dans le secteur du jeu vidéo, votre expertise et votre point de vue nous intéressent tout autant, surtout si votre démarche se situe en dehors des codes et des grilles de lecture préconçues.

La meilleure façon de se familiariser avec notre ligne éditoriale, c'est de nous lire. N'hésitez pas à vous reporter aux articles que nous avons déjà publiés avant de nous contacter.

Publier sur le site

Vous voulez nous proposer une interview, le compte-rendu d'un ouvrage ou d'une exposition, l'analyse d'un jeu méconnu, ou encore un billet d'opinion ?

Publier sur notre site offre plusieurs avantages, car c'est un format qui laisse une grande liberté quant à la forme, au sujet et à la longueur de l'article que vous souhaitez nous soumettre.

Publier dans nos pages

Les numéros thématiques d'*Immersion* sortent environ deux fois par an. *Immersion* est avant tout un objet papier, et les articles publiés dans nos pages font l'objet de tous nos soins, avec plusieurs allers-retours entre l'auteur ou l'autrice et la rédaction. Ce dialogue, qui vise à obtenir le meilleur résultat possible, peut prendre jusqu'à plusieurs semaines.

Chaque numéro d'*Immersion* tourne autour d'un grand thème transversal. Par le passé, nous avons publié des numéros sur des thèmes comme *le peuple*, *l'amour* ou encore *l'argent.* Un numéro est composé à la fois d'articles commissionnés directement à des spécialistes, et d'articles qui nous sont proposés à l'occasion d'appels à contribution. Les propositions que nous recevons sont évaluées par l'ensemble de notre équipe en fonction de plusieurs critères: pertinence, originalité, qualité de l'écriture, variété des profils et équilibre du numéro.

Pour savoir si un appel à contributions est en cours, vous pouvez vous reporter à notre page d'accueil.

Normes éditoriales

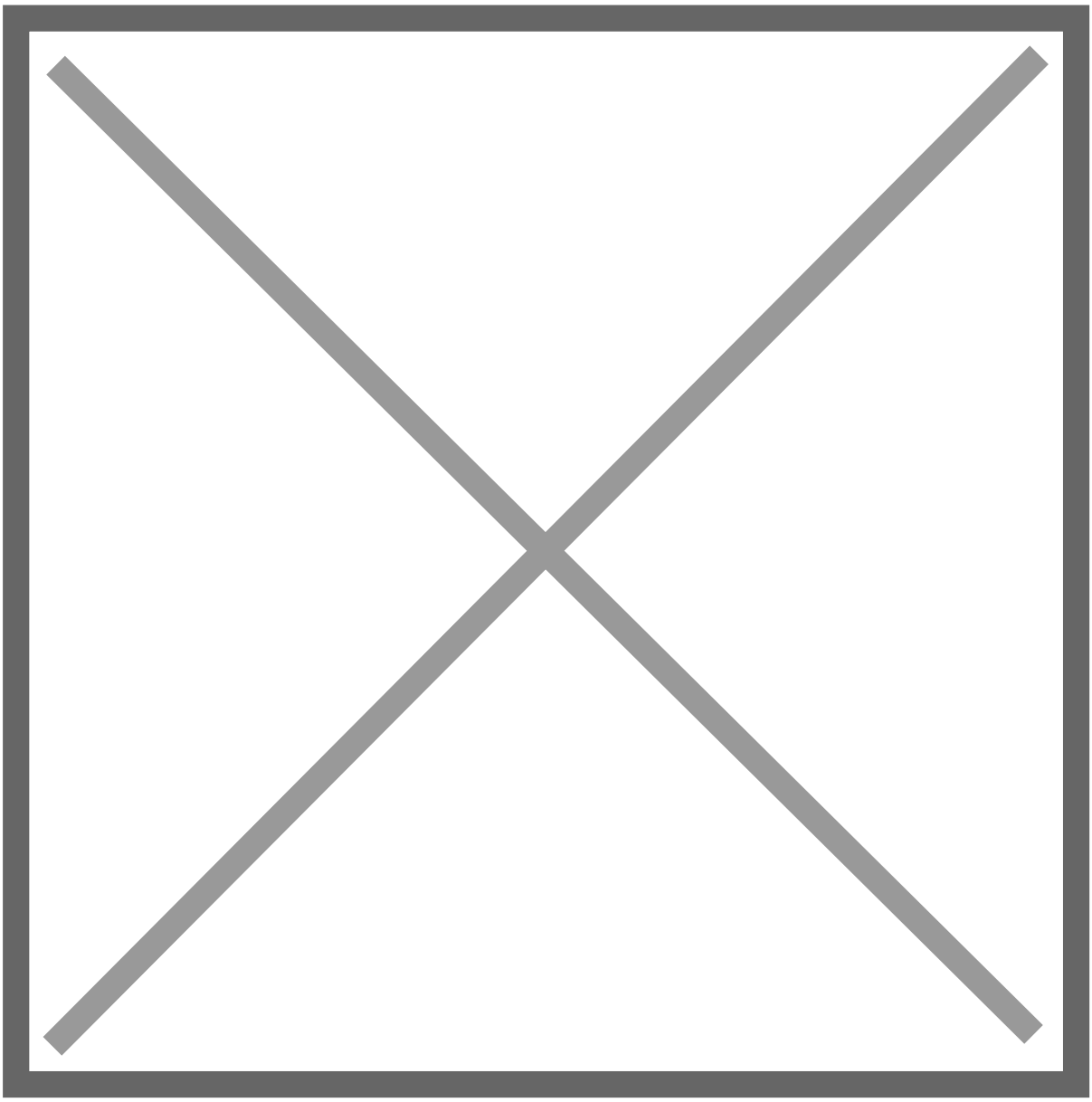
Immersion est une revue qui publie principalement des essais, et qui s'adresse à un large public. Nous nous devons donc d'être à la fois exigeants et rigoureux, tout en restant lisibles, y compris pour des non-spécialistes et de simples curieux. D'autres formats sont cependant possibles (interview, fiction, carnet de bord), tant qu'ils respectent ces critères.

Ce positionnement explique certains de nos choix éditoriaux. Les articles que nous publions se démarquent des poncifs propres à la presse jeu vidéo spécialisée (ton décalé ou humoristique, jeux de mots), tout en essayant de limiter certaines lourdeurs que l'on retrouve dans la littérature savante (jargon, note de bas de pages). Si de nombreux universitaires publient dans nos pages, c'est justement pour eux l'occasion de se libérer des contraintes liées à l'écriture académique.

Les textes publiés dans la revue font 20.000 signes environ. Pour le site, le format est libre.

Nous écrire :

Les propositions d'articles (1 page max) sont à faire parvenir à cette adresse: angelo@immersion-revue.fr



Révision #1
Créé 2021-05-20 14:24:52 CEST par Sandra EMONET
Mis à jour 2021-05-20 14:29:08 CEST par Sandra EMONET