

# IMMERSION

## Appel à contributions

Au delà de la traditionnelle question de la frontière entre réel et virtuel, ce numéro s'interrogera sur toutes les modalités selon lesquelles les jeux vidéo font ou défont les lignes, les limites, les démarcations. Moyen d'expression transmédia fortement internationalisé, le jeu vidéo n'est pourtant pas exempt de particularismes, de culs-de-sac, de murs invisibles. Parce qu'il est générateur de territoires solidement gardés, de zones franches, de mondes « ouverts », il constitue un point de départ idéal pour interroger la notion complexe de frontières.

Parler de frontières, c'est présupposer à la fois des ensembles constitués, concrètement ou artificiellement séparés, et un espace de tension, de négociation. La notion de limite territoriale semble d'ailleurs souvent surchargée d'idéologie. Un facteur qui se combine, dans les jeux vidéo, avec de nombreux principes de game design : on pense au genre du 4X ("explore, expand, exploit, exterminate"), ou aux zones à capturer et à défendre dans les FPS en ligne. Si *Papers, Please* a exploré avec brio le motif de la frontière d'un point de vue administratif et biopolitique, d'autres titres reflètent plutôt des imaginaires (la frontière de l'Ouest américain dans *Red Dead Redemption*, les territorialités du crime dans *GTA*) ou se réfèrent à des événements réels (*Not Tonight*, sur le Brexit).

Dans le contexte d'une économie globalisée, il sera aussi question, dans ce numéro, des frontières culturelles et géopolitiques qui structurent et segmentent l'industrie du jeu vidéo. La traduction, l'adaptation, la censure, d'un côté, la sous-traitance et la délocalisation, de l'autre, sont autant de pratiques qui devront être interrogées et mises en perspective. Au delà de ses aspects, ayant trait à la fabrication et à la commercialisation des jeux, le concept de frontière s'entendra aussi dans son sens le plus large, ou comme métaphore. Frontières entre les identités, les mondes, les temps, les expériences : les propositions qui sortent des sentiers battus et les formes expérimentales (y compris fictionnelles) seront aussi les bienvenues.

Quelques pistes de réflexion :

- Les problématiques propres à la traduction, à l'adaptation, à la censure
- La délocalisation, la sous-traitance, le jeu vidéo globalisé et le jeu vidéo local
- Les murs invisibles, les *out of bounds*, les portails de téléportation
- La frontière comme imaginaire et comme thème, au sens propre ou figuré
- La notion de territoire, les *gameplay* liés à des zones à défendre ou à conquérir
- La cartographie, les mondes « ouverts », les levels designs ouverts ou fermés
- Le jeu vidéo et le corps, l'immersion, la réalité virtuelle
- Les pratiques qui se situent à la frontière du jeu vidéo et d'autres médiums ou réalités

Date limite pour l'envoi des propositions  
**1 décembre 2020**

Date limite pour l'envoi des textes  
**1 mars 2021**

Propositions (1 page max.) à envoyer à  
**angelo@immersion-revue.fr**