

## « ART ET JEUX VIDÉO »

### Comment le jeu vidéo a-t-il redéfini les champs de la création artistique ?

Le SELL (Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs) dévoile aujourd’hui le premier épisode de « *Art et Jeux Vidéo* », une série documentaire qui met en lumière la relation entre les arts et le jeu vidéo. Véritable culture populaire, le jeu vidéo ne cesse d'accroître son audience et compte des millions de passionnés à travers le monde. Toutefois sa dimension artistique est parfois méconnue. Le processus de création d’un jeu vidéo fait appel à de nombreux artistes s’inspirant des arts majeurs pour donner vie à des œuvres d’une grande diversité. De la même manière, le foisonnement créatif de l’industrie vidéoludique inspire toujours plus d’artistes.

#### Du 1<sup>er</sup> au 10<sup>ème</sup> art : à la découverte du lien entre les arts et le jeu vidéo

À la frontière entre innovation technologique et création artistique, le jeu vidéo donne vie à des productions de plus en plus réalistes et immersives.

Ce premier épisode de la série « *Art et Jeux Vidéo* » s’intéresse au lien entre l’architecture et le jeu vidéo. Les architectes façonnent les villes en imaginant des bâtiments incroyables s’intégrant parfaitement dans le paysage urbain, là où les level designers bâtissent des mondes virtuels pouvant reproduire à merveille les plus beaux monuments comme créer des univers fantastiques à l’architecture inédite.

#### 5 épisodes pour un voyage artistique et vidéoludique

Après avoir souligné la mobilisation du secteur pour une plus grande représentation des femmes dans l’industrie et fait découvrir les coulisses de la création vidéoludique dans les documentaires « *Les femmes dans l’industrie du jeu vidéo* » et « *Game In Progress* », la nouvelle série documentaire du SELL démontre le foisonnement artistique d’un secteur en perpétuelle évolution. Journaliste et auteur de l’ouvrage « *Art et Jeux vidéo* », Jean Zeid apporte également sa connaissance et son œil expert sur le sujet.

Le prochain épisode de « *Art et Jeux Vidéo* » mettra en lumière l’inspiration mutuelle entre jeux vidéo et musique et sera disponible le 24 septembre 2018.

#### FICHE TECHNIQUE

« Art et jeux vidéo » #1 Architecture, 17 septembre 2018

Réalisation : CRUSH Production

Production : SELL – Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs

Durée : 10’48

[Visionner le 1<sup>er</sup> Épisode](#)



### Contacts Presse :

PROFILE : Nicolas Brodier - 01 56 26 72 00 - [nbrodier@agence-profile.com](mailto:nbrodier@agence-profile.com)

Titouan Coulon - 01 56 26 72 07 - [tcoulon@agence-profile.com](mailto:tcoulon@agence-profile.com)

SELL : Anne Sophie Montadier - 01 56 90 08 24 / 06 27 55 06 64 - [as.montadier@sell.fr](mailto:as.montadier@sell.fr) / [@SELL JeuxVideo](https://www.instagram.com/SELL_JeuxVideo)

### À propos du SELL, Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs - [www.sell.fr](http://www.sell.fr)

Le SELL représente au plan national les éditeurs de jeux vidéo et de logiciels de loisirs. Il compte vingt-deux adhérents qui représentent plus de 70% du chiffre d'affaires du secteur. Le SELL promeut et défend les intérêts collectifs des éditeurs de jeux vidéo dans les différents domaines où ils sont engagés et sous les différents aspects professionnels, économiques ou juridiques qui les concerne, et contribue ainsi à la structuration du marché (classification, promotion de la profession, antipiraterie, presse...) et à sa reconnaissance par tous les professionnels, les pouvoirs publics et les consommateurs. Le SELL soutient la norme européenne PEGI, véritable système de classification du contenu des jeux vidéo, qui propose des informations fiables et faciles à comprendre sous forme de labels figurant sur les emballages. Le SELL représente ainsi la volonté d'engagement et de responsabilisation de l'industrie des loisirs numériques. La Présidente du SELL est Julie Chalmette, et son Délégué général, Emmanuel Martin.