

« ART ET JEUX VIDÉO »

Jeux vidéo et littérature, toute une histoire

Le SELL (Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs) dévoile le quatrième épisode de la série documentaire « *Art et Jeux Vidéo* ». Après l'[architecture](#), [la musique](#) et les [arts visuels](#), ce nouvel épisode montre le rôle central du récit dans les jeux vidéo et décrit comment cet art interactif offre aux créateurs de nouvelles possibilités narratives.

Immersion, maître mot de la narration vidéoludique

En impliquant le joueur au cœur de l'histoire et en le rendant acteur de l'aventure ludique qu'il vit, le jeu vidéo est un formidable outil pour les auteurs du monde entier. Ils peuvent dépasser les styles de narration traditionnels offerts par la littérature ou le cinéma en traduisant le récit en action. Dans cet épisode, écrivains, créateurs et professeurs de littérature expliquent ainsi l'influence réciproque entre littérature et jeu vidéo. De par leur capacité à créer de nouvelles formes d'expressions artistiques, les jeux vidéo permettent de traduire l'écriture de manière interactive. Un lien si fort qu'aujourd'hui les histoires se racontent d'un média culturel à l'autre, des odysées transmédias où les passionnés naviguent du jeu vidéo au roman.

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 » s'intéressera au jeu vidéo comme source d'inspiration pour les autres arts. Il sera disponible le 15 octobre 2018.

FICHE TECHNIQUE

« Art et jeux vidéo » #4 Littérature, 8 octobre 2018

Réalisation : CRUSH Production

Production : SELL – Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs

Durée : 10'29

[Visionner le 4^{ème} épisode](#)

Contacts Presse :

PROFILE : Nicolas Brodier - 01 56 26 72 00 - nbrodier@agence-profile.com

Titouan Coulon - 01 56 26 72 07 - tcoulon@agence-profile.com

SELL : Anne Sophie Montadier - 01 56 90 08 24 / 06 27 55 06 64 - as.montadier@sell.fr / [@SELL JeuxVideo](#)



À propos du SELL, Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs - 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.