

« ART ET JEUX VIDÉO »

Episode final : le jeu vidéo, la culture populaire devenue art à part entière

Le SELL (Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs) dévoile le cinquième et dernier épisode de la série documentaire « *Art et Jeux Vidéo* ». Après l'[architecture](#), [la musique](#), les [arts visuels](#) et la [littérature](#), cet ultime épisode évoque la manière dont le jeu vidéo est devenu prescripteur et source d'inspiration pour les créateurs du 1^{er} au 10^{ème} art.



Le jeu vidéo, l'art populaire et planétaire

Le jeu vidéo est sorti de nos écrans pour devenir une culture à part entière qui s'exprime tout autour de nous : avec ses créateurs, ses codes propres et son patrimoine, le jeu vidéo s'impose comme une culture dominante. De nombreux artistes en témoignent dans cet épisode et racontent comme le jeu vidéo inspire leurs créations au quotidien.

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.

FICHE TECHNIQUE

« Art et jeux vidéo » #5 Une source d'inspiration, 15 octobre 2018

Réalisation : CRUSH Production

Production : SELL – Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs

Durée : 09'10



[Visionner le 5^{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.