

« TERRAINS DE JEUX : LE JEU VIDÉO AU CŒUR DES USAGES NUMÉRIQUES »



Le SELL dévoile « *Terrains de Jeux : le jeu vidéo au cœur des usages numériques* », un documentaire et une édition hors-série de l'Essentiel du Jeu Vidéo qui explorent 50 ans d'innovations technologiques. Quelles sont les grandes étapes qui ont marqué l'évolution de cette industrie ? Quelles sont les technologies qui ont trouvé leur expression dans le jeu vidéo pour rayonner ensuite dans différents secteurs ? Quelles sont les tendances actuelles du jeu vidéo qui esquissent notre futur ? Autant de questions auxquelles un panel d'experts de l'industrie du jeu vidéo tente de répondre.

Jeux vidéo, terre d'innovation

Connu pour être à la croisée des chemins entre nouvelles technologies et création artistique, le jeu vidéo occupe une place particulière dans l'univers de l'entertainment. « *Terrains de jeux : le jeu vidéo au cœur des usages numériques* » invite à plonger au cœur de l'industrie vidéoludique dont l'innovation est le moteur créatif. Le jeu vidéo est depuis son origine un média précurseur ayant favorisé l'émergence de technologies qui façonnent désormais notre quotidien. Par effet miroir, le jeu vidéo est devenu une vitrine de la technologie permettant d'expliquer au grand public de nombreuses innovations qui ont d'abord été exploitées dans le jeu vidéo. Un secteur précurseur qui a toujours su définir de grandes tendances, comme la 3D ou la capture de mouvements et vulgariser des innovations de pointe. Un formidable catalyseur d'idées qui continue d'essaimer bien au-delà du divertissement : nombreux sont les professionnels de divers horizons et les enseignants qui utilisent les technologies issues du jeu vidéo.

Dans une volonté d'exhaustivité des expertises et des points de vue, le documentaire donne la parole à un panel varié d'intervenants qui livrent un regard rétrospectif et prospectif sur l'industrie du jeu vidéo.

L'édition hors-série de L'Essentiel du Jeu Vidéo qui accompagne le documentaire est construit comme une revue d'une cinquantaine de pages qui retrace l'histoire des grandes innovations technologiques notables de l'industrie.

Raconter le jeu vidéo dans sa diversité

A l'instar des précédentes productions du SELL, « *Terrains de jeux : le jeu vidéo au cœur des usages numériques* » propose de prendre du recul et offre une fenêtre sur l'immense richesse du jeu vidéo, ce loisir numérique qui conjugue à merveille la technologie et l'art. Depuis plusieurs années, le SELL a entrepris, à travers la création éditoriale, de désamorcer certaines critiques à l'égard du jeu vidéo et de mettre en avant le dynamisme, la création, l'innovation et les valeurs de responsabilité de l'industrie, en donnant la parole aux multiples talents du secteur.

FICHES TECHNIQUES

Documentaire « Terrains de Jeux, le jeu vidéo au cœur des usages numériques », Octobre 2019

Réalisation : CRUSH Production

Production : SELL – Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs

Durée : 14 min

Essentiel du Jeu Vidéo Hors-Série « Terrains de Jeux, le jeu vidéo au cœur des usages numériques », Octobre 2019

Broché : 54 pages

Réalisation : Link Digital Spirit

Contacts Presse :

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

Jennifer Loison – 01 56 26 72 12 – jloison@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](https://www.instagram.com/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 et compte vingt-deux adhérents. 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.