

Feuille d'information de la Fondation suisse pour la culture Pro Helvetia
20.4.2010

roma, milano, venezia
new york

GameCulture – du jeu à l'art

À l'enseigne de «GameCulture», Pro Helvetia se penchera ces deux prochaines années sur les questions sociales, économiques et esthétiques liées au média populaire que représentent les jeux électroniques, et examinera ces derniers en tant que nouvelle forme d'art. La Fondation donnera le coup d'envoi de son programme le 9 septembre 2010 en lançant, en étroite collaboration avec l'Office fédéral de la culture et le Festival international du film d'animation Fantoche, un appel de projets pour des jeux électroniques de production suisse.

Pro Helvetia
Schweizer Kulturstiftung
Hirschengraben 22
CH-8024 Zürich
T +41 44 267 71 71
F +41 44 267 71 06
info@prohelvetia.ch
www.prohelvetia.ch

L'ordinateur est devenu notre principal instrument de travail en même temps que notre jouet favori. Les jeux électroniques font aujourd'hui partie de la culture quotidienne de vastes couches de la population, et le nombre de gens occupés à la création de mondes numériques toujours plus complexes ne cesse de croître. Les producteurs de jeux donnent du travail à des artistes des disciplines les plus diverses, des designers aux scénaristes en passant par les compositeurs. L'étroite interconnexion entre les jeux électroniques et les beaux-arts, les arts de la scène, la musique et le cinéma oblige l'encouragement de la culture à aborder le sujet. L'Unesco reconnaît les jeux électroniques comme une branche de la culture, qui plus est jouant un rôle important pour la diversité culturelle. En France, en Allemagne ainsi que dans les pays nordiques, les jeux vidéo ont depuis longtemps leur place dans l'agenda de la politique culturelle.

Importance des jeux électroniques en Suisse

Le marché est en plein essor. L'industrie des jeux électroniques se montre résistante à la crise et est désormais le secteur de l'économie culturelle qui génère le plus fort chiffre d'affaires. En 2007, les ventes ont dépassé les 30 milliards d'euros, dont environ 275 millions d'euros rien qu'en Suisse. Dans notre pays, les ventes ont triplé depuis 2004. Beat Suter, chargé de cours dans le cadre du programme d'études «Gamedesign» de la Haute école des arts de Zurich, s'est appuyé en 2009 sur le réseau de développeurs de jeux que Pro Helvetia a constitué pour faire le point sur le monde suisse de la conception de jeux électroniques. Son étude prouve que le pays possède un potentiel réel en matière de jeux électroniques, notamment dans le secteur de la technologie, du design et du jeu occasionnel.

Les jeux vidéo comme forme d'art

Comme autrefois le cinéma et la télévision, les jeux vidéo sont suspectés d'une manière générale de n'être que camelote et trucs de gosses. L'incompréhension règne entre joueurs et non-joueurs. Un fossé profond s'ouvre entre les générations. Le débat public prend une forte tournure émotionnelle. L'attention se concentre sur les aspects problématiques tels que la dépendance et les images violentes. La plupart des non-joueurs ignorent que la palette des genres est tout aussi large et variée dans les jeux

électroniques que dans le cinéma de fiction. Pro Helvetia va se servir de son programme «GameCulture» pour présenter le nouveau média dans toute sa richesse et sa complexité et ainsi amener le public à une meilleure compréhension à son égard.

Calendrier des événements en lien avec «GameCulture»

De l'automne 2010 à 2012, trois expositions différentes et des tables rondes à l'enseigne de conférences et de festivals établis se consacreront au thème des jeux vidéo.

- **9 septembre 2010: coup d'envoi du programme**

Lancement de l'appel à projets au Festival international du film d'animation Fantoche de Baden.

- **2010-2012: transfert de savoir – tables rondes, groupes témoins, symposiums**

Discussions et présentations autour des jeux vidéo, sous l'angle social, esthétique et économique, programmées dans le cadre de plateformes établies (NIFFF, Fantoche, Cinéma tout écran, etc.).

- **22 octobre 2010: exposition «Home. Willkommen im digitalen Leben»**

Conçue et réalisée par le Stapferhaus de Lenzbourg, l'exposition traite les questions sociales, culturelles et politiques que suscite le principal média de divertissement de notre temps. Elle s'adresse à un grand public composé aussi bien de joueurs que de non-joueurs.

- **Hiver 2011: exposition «Playtime | Game mythologies»**

Conçue et réalisée par la Maison d'Ailleurs à Yverdon (avec comme commissaire d'exposition José Luis de Vicente, directeur de VISUALIZAR Medialab du musée du Prado à Madrid), l'exposition se concentre sur le jeu en tant que technique culturelle, l'archéologie de la place de jeux numérique, les jeux en tant que culture populaire et les mondes utopiques à une époque où les choses deviennent toujours plus complexes.

- **Exposition itinérante sur DVD «Swiss Game Design» à partir de l'automne 2011**

Consacrée à la création suisse dans le domaine des jeux électroniques, des technologies du jeu électronique, des simulations et des jeux sérieux, «Swiss Game Design» parcourra le monde entier. L'exposition est réalisée par plug.in à Bâle.

Vous trouverez de plus amples informations quant au programme sur le site Internet de Pro Helvetia: www.prohelvetia.ch.

Informations aux médias: Sabina Schwarzenbach, Cheffe Communication,
tél. +41 44 267 71 39, fax +41 44 267 71 06, sschwarzenbach@prohelvetia.ch