



Collection Charles Cros © BnF



Salle A, Bibliothèque tous publics © Laurent Julliard/ Agence Contextes/ BnF



© BnF

La BnF, mémoire du jeu vidéo

saison vidéoludique 2019-2020

La Bibliothèque nationale de France détient la première collection publique de jeux vidéo en France, soit 17 000 titres de jeux depuis les origines jusqu'à l'actualité la plus récente. Une collection exceptionnelle qu'elle conserve et fait vivre à travers une programmation variée. Play conférences, cycle dédié au phénomène Fantasy, participation à la Paris Games week... la BnF s'affirme comme un acteur unique du patrimoine vidéoludique.

Événement **Paris Games Week**

du 30 octobre au 3 novembre 2019
Porte de Versailles, Paris 15^e

La BnF est présente à la Paris Games Week (PGW), afin de mieux faire connaître aux producteurs de jeux vidéo et au public son rôle majeur dans la conservation et la diffusion du patrimoine vidéoludique.

Organisée par le Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (SELL) depuis 2010, la Paris Games Week compte, avec 300 000 visiteurs, parmi les salons de jeu vidéo les plus fréquentés dans le monde.

Un stand

Le stand de la BnF est habillé aux couleurs de la Fantasy, en écho à la saison Fantasy, programmée début 2020 à la Bibliothèque.

En avant-première, sont présentés :

- un site web créé par la BnF, consacré aux sources mythiques et historiques de la Fantasy, proposant un jeu vidéo narratif et immersif « Le Royaume D'Istyald ».
- le premier jeu vidéo conçu par le Ministère de la Culture, lancé en mars 2019, « Romanica », permettant aux visiteurs, via des tablettes, de cheminer dans l'univers des langues romanes.

Des jeux

Les visiteurs peuvent jouer en émulation à dix jeux anciens qui retracent la déclinaison de ce thème depuis 35 ans, découvrir des éditions collector ainsi qu'une sélection de documents audiovisuels et multimédias, du 78 tours aux lasersdic. Une exposition virtuelle de consoles anciennes est accessible via Gallica, la Bibliothèque numérique de la BnF.

Des conférences

Le 1^{er} novembre, la BnF et le Sell organisent à la Paris Games Week, une journée dédiée à la recherche avec 4 conférences : 3 autour de la Fantasy et une autour du jeu « Lie in Heart ».

Hall 1 - Espace 2000

11h-11h45 : **Livre et littérature dans les jeux vidéo de rôle (RPG) de Fantasy**
Hélène Sellier (docteure, Université Paris-Est, Marne-la-Vallée)

11h45-13h : **Rencontre avec Florent Maurin (BnF) pour « Le Royaume d'Istyald »**

14h-15h45 : **Play-Conférence « Skyrim »**

Romain Vincent (chercheur associé BnF, Université Paris 13)

Julien Lalu (docteur en Histoire contemporaine, chercheur post-doc Université de Poitiers)

Hélène Sellier (docteure, Université Paris-Est, Marne-la-Vallée)

15h45-17h : **Intimité/extimité dans le jeu vidéo : Dialogue autour de Lie in my heart, un jeu expressif**

Sébastien Genvo (Professeur à l'université de Lorraine, auteur créateur de Lie in my heart)

Serge Tisseron (psychiatre, créateur du concept d'extimité)

Cycle

Les rendez vous du jeu vidéo

18 à 20h, salle 70, BnF | François-Mitterrand

Un cycle tout au long de l'année pour découvrir et analyser les jeux vidéo avec des spécialistes, notamment grâce à des play conférences.

mardi 3 décembre 2019

Comment mettre en jeu le Moyen Âge ?

À travers l'exemple de « A Plague Tale. Innocence » d'*Asobo Studio*, mettant en scène deux enfants tentant d'échapper à l'inquisition au temps de la peste noire. Il s'agit d'interroger la manière dont cette époque a été restituée.

Séance animée par Romain Vincent, chercheur associé du département de l'Audiovisuel et Estela Bonnafox, doctorante au centre d'études supérieures de la Renaissance de l'université de Tours

mardi 25 février 2020

Play-conférence sur The Witcher 3, Wild Hunt

En lien avec la saison Fantasy, l'exemple du dernier jeu de la série *The Witcher*, adaptée des ouvrages d'Andrzej Sapkowski, permet de questionner la manière dont le jeu vidéo et la littérature s'approprient l'Histoire et se répondent.

Séance animée par Romain Vincent, chercheur associé au département de l'Audiovisuel -BnF, Tony Fortin, journaliste et Justine Breton, enseignante-chercheuse à l'université de Picardie.

2 autres séances sont prévues les 28 avril et 9 juin 2020.

Saison

Fantasy, retour aux sources

Janvier - mars 2020, BnF | François- Mitterrand

La BnF met à l'honneur la Fantasy, avec le lancement de son site « Fantasy, retour aux sources » accompagné du jeu vidéo « Le Royaume d'Istiyad », de conférences et d'une sélection de jeux, films et livres.

Un site et un jeu vidéo

Le site est consacré à l'histoire du genre, de ses sources mythiques et historiques à ses nombreuses déclinaisons actuelles. Il propose également de découvrir « Le Royaume d'Istiyad », jeu vidéo d'aventure narratif et immersif, qui invite le joueur à explorer un univers merveilleux peuplé de créatures et d'objets mystérieux.

Des conférences

Jeudi 16 janvier

Anthologie d'un genre littéraire : origine, influence et perception de la Fantasy.

Cette conférence présente le genre de la Fantasy, depuis ses origines au XIX^e siècle et ses sources dans les mythes et le folklore jusqu'aux évolutions contemporaines.

Conférence par Anne Besson, professeure en littérature comparée, UFR Lettres et Arts, université d'Artois.

Jeudi 23 janvier

Construire des mondes

Master class par Erwan Le Breton, membre de l'équipe Editorial Creative Services d'Ubisoft et ancien directeur artistique de la licence Might & Magic.

Jeudi 30 janvier

World of Warcraft, l'incarnation d'un genre

Plongée dans l'univers de « World of Warcraft », à travers une analyse de sa direction artistique et de ses composantes fantasy. Cette séance est accompagnée d'une performance live de concept art.

Par Marine Macq, directrice et commissaire de la galerie d'art vidéoludique Pixel Life Stories et Jean Jouberton, chargé de projet affilié au Service Multimédias de la BnF

Jeudi 6 février

Master class autour de l'élaboration du jeu « Le Royaume d'Istyald ».

par Florent Maurin, game designer et Anato Finnstark, creative illustrator.

Jeudi 5 mars

De Conan le barbare à Game of Thrones : La Fantasy au cinéma

Conférence de William Blanc, historien.

Jeudi 12 mars

Le Roi Arthur, un mythe contemporain

Comment les médias contemporains continuent-ils de faire vivre ce mythe médiéval ?

Par Justine Breton, maîtresse de conférences en littérature française, université de Reims Champagne-Ardenne et William Blanc, historien.

Des jeux et de films en accès libre et gratuit

Au cours de cette saison, une centaine de **jeux**, une **cinquantaine de films et quelques dizaines d'enregistrements** sonores sont mis à disposition du public en salle A. Les jeux sont proposés, pour les plus anciens, en émulation sur des PC avec une interface éditorialisée, et pour les autres, sur leurs plateformes dédiées (PS3, PS4, Switch, iPad). L'occasion aussi de découvrir « Skyrim », **un jeu en réalité virtuelle** :

Le jeu vidéo à la BnF

De la console *Odyssey* à la *PlayStation* ou à la *Super Nintendo*, des cartouches aux logiciels en passant par les disques optiques, la BnF conserve les jeux vidéos diffusés en France et leurs supports : **détentrice de la première collection publique de jeux vidéo en France, elle est devenue un acteur majeur de la conservation du patrimoine vidéoludique.**

Objet culturel inventif et populaire, le jeu vidéo a fait son entrée dans les collections de la Bibliothèque nationale de France il y a plus de 25 ans. En 1992, sur le modèle du dépôt légal des imprimés, les éditeurs de jeux vidéo ont l'obligation d'y déposer les jeux vidéo distribués en France. Grâce à ce dispositif, la Bibliothèque conserve aujourd'hui **plus de 17 000 titres de jeux vidéos, français comme étrangers.**

Chaque année, la collection s'enrichit d'environ **un millier de jeux entrés par dépôt légal, dons ou acquisitions.** Le plus ancien date de 1973 et a été édité pour la première console de salon, la *Magnavox Odyssey*, acquise par la BnF.

La collection du département de l'Audiovisuel de la BnF, en perpétuelle évolution, rassemble tous les types de supports : cartouches, cassettes logicielles, disquettes et disques optiques, éditions simples ou collectors ainsi qu'un ensemble de consoles anciennes.

Les jeux vidéo collectés au titre du dépôt légal sont accessibles aux chercheurs et aux professionnels en salle P de la bibliothèque de recherche tandis qu'une sélection de jeux contemporains, sur PC, tablettes, consoles et en réalité virtuelle, est proposée en salle A de la bibliothèque tous publics.

bnf.fr

Contacts presse

Hélène Crenon

helene.crenon@bnf.fr / presse@bnf.fr - 01 53 79 46 76 / 06 59 64 49 02

Marie Payet

chef du service de presse et des partenariats médias

marie.payet@bnf.fr - 01 53 79 41 18 / 06 63 01 10 74