



Jeux vidéo à la BnF - Laurent Julliard / BnF

## Les Rendez-vous du Jeu Vidéo à la BnF saison 2020-2021

De la console *Odyssey* à la *PlayStation* ou la *Super Nintendo*, des cartouches aux disquettes en passant par les disques optiques, la Bibliothèque nationale de France conserve la première collection publique de jeux vidéo en France. Phénomène de société, le jeu vidéo est un objet populaire, devenu objet patrimonial et d'étude depuis qu'il s'invite dans les collections de la BnF. Mais le jeu vidéo est surtout le reflet de l'évolution de nos sociétés contemporaines et s'interroger sur son essor et ses évolutions revient à nous interroger sur nous-mêmes.

La BnF propose pour sa saison 2020-2021 un cycle de conférences qui explore l'univers de la production vidéoludique. Dans ce cadre, trois play-conférences - dispositif au cours duquel les intervenants-chercheurs jouent et commentent un jeu - seront données en public. Consacrées à la représentation du passé (médiéval, antique ou autre), elles sont l'occasion de découvrir que les jeux vidéo à dimension « historique » en disent souvent bien plus sur notre monde actuel que sur l'époque qu'ils représentent.

### MARDI 3 NOVEMBRE 2020

#### Conférence / Faire une histoire du jeu vidéo en France

À l'occasion de la sortie du livre *Une histoire du jeu vidéo en France*, ses auteurs reviennent sur leur travail de recherche, notamment à partir des ressources de la BnF.

Séance animée par Marine Macq, avec Alexis Blanchet, université Sorbonne Nouvelle, et Guillaume Montagnon, chercheur indépendant.

### MARDI 8 DÉCEMBRE 2020

#### Play-conférence I La seconde guerre mondiale dans les jeux vidéo indépendants

Trois jeux vidéo indépendants sur le thème de la seconde guerre mondiale sont analysés en direct par des chercheurs : *Through The Darkest of Times* sur la Résistance en Allemagne, *Attentat 1942* et *My Memory Of Us* sur l'occupation de la Tchécoslovaquie et de la Pologne.

Avec Romain Vincent, chercheur associé au département de l'Audiovisuel, BnF, Eugen Pfister, enseignant à l'université des Arts de Berne, et Edwige Lelièvre, maîtresse de conférence à l'université de Versailles Saint-Quentin-en-Yvelines.

### MARDI 19 JANVIER 2021

#### Conférence / De *Wonder Boy* à *Streets of Rage 4*, focus sur le département artistique du studio Lizardcube

Comment renouveler des classiques du jeu vidéo japonais tout en restant fidèle à leur esprit original ? Cette séance propose d'entrer dans les coulisses de la conception de *Wonder Boy: Dragon's Trap* et *Streets of Rage 4*, et s'accompagne d'une session de *digital painting live*.

Séance animée par Marine Macq, avec Ben Fiquet (Art director) et Julian Nguyen-You (Background Supervisor) du studio français Lizardcube.

## MARDI 9 FÉVRIER 2021

### Conférence / Pionniers du jeu vidéo - Rencontre avec les créateurs du studio Silmarils

Retour sur l'aventure de la société Silmarils (1987-2003), à l'origine de nombreux titres novateurs qui ont marqué l'histoire du jeu vidéo en France : *Targhan*, *Transarctica*, *Deus*, *Asghan* ou encore la série *Ishar*.

Séance animée par Alice Dionnet, doctorante en littérature comparée à l'université d'Orléans.

## MARDI 2 MARS 2021

### Play-conférence | *Assassin's Creed Valhalla* et les influences nordiques dans les jeux vidéo

Comment le dernier-né de la série phare d'Ubisoft représente-t-il l'ère viking, à la mode dans de nombreux média depuis plusieurs années ?

Séance animée par Romain Vincent, chercheur associé au département de l'Audiovisuel, BnF, avec Laurent Di Filippo, maître de conférences à l'université de Lorraine.

## MARDI 6 AVRIL 2021

### Conférence / Influences esthétiques de la série *Dark Souls*

Architecture, archéologie, histoire : quelles sont les inspirations majeures de l'univers de *dark fantasy* imaginé par Hidetaka Miyazaki ?

Séance animée par Jean Jouberton, diplômé de l'École du Louvre et de l'université Sorbonne Nouvelle, avec Émilie Fissier, conservatrice au département Philosophie, histoire, sciences de l'homme, BnF, et Pierre-William Fregonese, docteur en sciences politiques.

## MARDI 4 MAI 2021

### Play-conférence | La seconde guerre mondiale à travers *Call of Duty: WWII* et *Battlefield V*

À la veille des commémorations du 8 mai 1945, analyse de la vision du conflit mondial proposée dans les derniers épisodes de deux licences-phares du jeu de guerre, *Call of Duty* et *Battlefield*.

Séance animée par Romain Vincent, chercheur associé au département de l'Audiovisuel, BnF, avec Marjolaine Boutet, maîtresse de conférences en histoire contemporaine à l'université de Picardie, et Rémi Cayatte, maître de conférences en sciences de l'information et de la communication, université Toulouse 3.

### En pratique

#### Les Rendez-vous du Jeu Vidéo - Saison 2020-2021

BnF | François-Mitterrand, 75013 PARIS

18 h - 20 h | Entrée gratuite - réservation recommandée via l'application Affluences ou sur [affluences.com](https://affluences.com) (rubrique Bibliothèques)

### A propos de ...

#### Le jeu vidéo dans les collections de la BnF

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. Depuis 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 18 000 titres de jeux vidéo, 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 tandis qu'une sélection de jeux contemporains, sur PC, tablettes, consoles et en réalité virtuelle, est proposée à tous les publics.

### Contacts presse :

Isabelle Coilly - [isabelle.coilly@bnf.fr](mailto:isabelle.coilly@bnf.fr) / [presse@bnf.fr](mailto:presse@bnf.fr) - 01 53 79 40 11

Marie Payet, chef du service de presse et des partenariats médias - [marie.payet@bnf.fr](mailto:marie.payet@bnf.fr)