

Cycle

Les Rendez-vous du jeu vidéo

De la console Odyssey à la PlayStation ou à la Super Nintendo, des cartouches aux disquettes en passant par les disques optiques, la BnF conserve les jeux vidéo diffusés en France. Détentrice de la première collection publique de jeux vidéo en France, elle propose un cycle de conférences qui explore l'évolution de la production vidéoludique.

Du 24 novembre 2021 au 10 mai 2022

Conférences

18 h - 20 h

Petit auditorium ou Salle 70

Entrée gratuite - réservation fortement recommandée via l'application

Affluences ou sur [afluences.com](https://www.afluences.com)
(rubrique BnF-Evénements culturels)

BnF | François-Mitterrand

Quai François-Mauriac, Paris 13^e

Les Rendez-vous du jeu vidéo

Petit auditorium ou Salle 70

Quai François-Mauriac, Paris 13^e

Du 24 novembre 2021 au 10 mai 2022

18 h - 20 h

[bnf.fr](https://www.bnf.fr)



Mercredi
24 novembre
2021

Play-conférence - La seconde guerre mondiale dans les jeux vidéo indépendants (*Through The Darkest of Times*, *Attentat 1942* et *My Memory Of Us*)

Trois jeux indépendants qui se déroulent durant la Seconde Guerre mondiale sont analysés en direct par des chercheurs : évocation de la résistance en Allemagne et de l'occupation de la Tchécoslovaquie et de la Pologne.

Séance animée par **Romain Vincent**, enseignant en histoire-géographie, doctorant sur les usages pédagogiques du jeu vidéo et créateur de la chaîne JVH (Jeux Vidéo & Histoire), et **Eugen Pfister**, enseignant à l'université des Arts de Berne.

Mardi
7 décembre
2021

Imaginaires du jeu vidéo. Les concept artists français

Comment les univers et personnages de jeux vidéo sont-ils conçus par les artistes de l'industrie française ? Quels sont leurs parcours, savoir-faire et philosophie créative ? Comment comprendre l'importance d'une figure artistique dont l'avant-poste le place au cœur de la fabrique des imaginaires ? À l'occasion de la sortie de l'ouvrage *Imaginaires du jeu vidéo. Les concept artists français*, son autrice Marine Macq dresse un panorama de cette discipline de design à travers la production des studios de jeux français.

Séance animée par le vidéaste et auteur **Alt236**, suivie d'une séance de dédicace.

Mardi
11 janvier
2022

Play-conférence I *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 médias depuis plusieurs années ?

Séance animée par **Romain Vincent**, enseignant en histoire-géographie, doctorant sur les usages pédagogiques du jeu vidéo et créateur de la chaîne JVH (Jeux Vidéo & Histoire), **Laurent Di Filippo**, maître de conférences à l'université de Lorraine, et **Lucie Malbos**, maîtresse de conférences à l'université de Poitiers.

Mardi
1^{er} février
2022

La narration multimédia de *Sayonara Wild Hearts* : musique, tarot, gameplay

Développé par le studio suédois Simogo, *Sayonara Wild Hearts* est décrit par nombre de journalistes comme un « album pop interactif ». Dans ce jeu de course et de rythme, la musique et le *gameplay* s'entremêlent, non sans participer à la narration, dont les lignes principales sont livrées par la voix-off de Queen Latifah. Musique, voix-off, *gameplay*, illustrations, sous-titres, cartes de tarot, paroles de chansons se répondent pour faire émerger l'histoire de *Sayonara Wild Hearts*, celle d'une jeune femme plongée dans les abîmes d'une rupture.

Séance animée par **Alice Dionnet**, doctorante en littérature comparée à l'université d'Orléans, et **Antoine Morisset**, chercheur indépendant en ludologie.

Mardi
15 mars
2022

La presse vidéoludique en France : histoire et perspectives pour l'étude des jeux vidéo

Les magazines spécialisés représentent une source de choix pour les chercheurs en sciences du jeu. Quelle est l'histoire de cette presse vidéoludique, et comment peut-elle aider à comprendre et étudier le jeu vidéo ? Les auteurs de deux ouvrages récents consacrés à ces questions partagent leurs points de vue et leurs analyses.

Séance animée par **Yves Breem**, expert de la presse vidéoludique au sein de l'association MO5.COM, **Boris Krywicki**, chercheur en médias, culture et communication à l'université de Liège, et **Sélim Ammouche**, docteur en sciences de l'information et de la communication, CIM - Sorbonne Nouvelle Paris 3.

Mardi
10 mai
2022

Play-conférence I *Resident Evil 2 - Original VS Remake*

Cette play-conférence propose de sortir des rapports entre passé et jeux vidéo pour s'intéresser à la licence-phare du *Survival Horror*. Les deux jeux sont successivement joués afin que les intervenants comparent l'évolution de l'esthétique et de la mise en scène et « en jeu » de *Resident Evil 2* (1998-2019).

Séance animée par **Romain Vincent**, enseignant en histoire-géographie, doctorant sur les usages pédagogiques du jeu vidéo et créateur de la chaîne JVH (Jeux Vidéo & Histoire), **Guillaume Baychelier**, professeur agrégé, docteur en arts / chercheur associé, E.A. CLARE, université Bordeaux Montaigne, et **Pierre Cras**, maître de conférences en langues et littératures anglaises et anglo-saxonnes, université Paris 1 Panthéon-Sorbonne.