

La BnF participe à la Paris Games Week

Détentrices de la première collection publique de jeux vidéo en France, la BnF sera présente à la prochaine Paris Games Week (PGW), du vendredi 26 au mardi 30 octobre 2018, afin de mieux faire connaître aux producteurs de jeux vidéo et au public le rôle majeur de la Bibliothèque 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 parmi les salons de jeu vidéo les plus fréquentés dans le monde, avec 304 000 visiteurs pour l'édition 2017.

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. En 1992, sur le modèle du dépôt légal des imprimés, les éditeurs de jeux vidéos ont l'obligation d'y déposer les jeux vidéo distribués en France. Grâce à ce dispositif, la Bibliothèque conserve aujourd'hui plus de 16 000 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 tandis qu'une sélection de jeux contemporains, sur PC, tablettes, consoles et en réalité virtuelle, est proposée à tous les publics.

La BnF à la Paris Games Week

Un stand - Hall 2.2

Sur le stand de la BnF, les visiteurs pourront jouer en émulation à plus d'une vingtaine de jeux anciens, découvrir leurs boîtiers et consoles d'origine ainsi qu'une sélection de documents audiovisuels et multimédias autour du thème du sport dans les jeux vidéo. Un grand écran permettra de jouer à plusieurs. Une exposition virtuelle de consoles anciennes conservées à la BnF sera accessible depuis le stand via Gallica, la bibliothèque numérique de la BnF.

Deux tables rondes organisées par la BnF et la Paris Games Week

lundi 29 octobre, de 15h00 à 18h00

Objet d'études et de recherches universitaires, le jeu vidéo mobilise aujourd'hui de nombreux chercheurs de toutes disciplines en France et à travers le monde, qui en étudient tous les aspects.

La BnF et la Paris Games week s'associent pour créer un point de contact entre la recherche universitaire et les créateurs et éditeurs de jeux vidéo.

Pour la première fois sur le plus grand salon consacré au jeu vidéo en France, deux tables rondes réuniront chercheurs, éditeurs, et développeurs, l'une consacrée à la recherche et la formation en jeu vidéo et l'autre centrée sur l'analyse, avec un développeur, d'un jeu dont la sortie est imminente.

Y participeront, entre autres, Jean-Charles Ray, chercheur, lauréat en 2017 de la bourse BnF allouée par le mécène Mark Pigott et accueilli depuis un an au département de l'Audiovisuel, qui a contribué à l'organisation de ces rencontres inédites à la PGW, Sébastien Genvo, professeur à l'université de Lorraine et ancien game designer chez Ubisoft, Alexis Blanchet, maître de conférences à l'Université Sorbonne Nouvelle - Paris 3 et Jean-Marc Gueney, game designer chez Cyanide.

Programme des tables rondes

15h Accueil

15h10 - Recherche et formation en jeu vidéo

« Du jeu vidéo à l'université ? Mais vous faites quoi exactement ? »

La question revient régulièrement, comme s'il était moins évident d'étudier un jeu vidéo qu'un roman ou un film. Pourtant, cela fait près de vingt ans que des universitaires analysent le jeu vidéo et transmettent leurs connaissances. Sébastien Genvo, professeur à l'université de Lorraine et ancien game designer chez Ubisoft, et Alexis Blanchet, maître de conférences à l'université Sorbonne Nouvelle- Paris 3, dresseront un état des lieux de la recherche sur le jeu vidéo en France. Ils évoqueront notamment ce que sont les études du jeu vidéo, les orientations de la recherche et les différences et synergies entre la formation universitaire et la formation professionnelle dans ce domaine.

16h40 - L'Appel de Lovecraft : le mythe de Cthulhu et le jeu vidéo

Howard Philips Lovecraft, qui n'a connu de son vivant que des publications en magazines, est devenu un écrivain culte et l'un des écrivains ayant le plus influencé le jeu vidéo. La sortie prochaine du *Call of Cthulhu* de Cyanide est l'occasion de se plonger à nouveau dans les ténébreux mystères du Mythe lovecraftien au fil de ses adaptations et influences vidéoludiques. Jean-Marc Gueney, game designer chez Cyanide, et Jean-Charles Ray, chercheur, qui a particulièrement travaillé sur le thème de l'horreur dans le jeu vidéo et la littérature, présenteront les liens qui unissent Lovecraft et le jeu vidéo, l'histoire de cette source d'inspiration et les enjeux de l'adaptation de son univers.

Inscription obligatoire aux tables rondes sur [evenbrite](#)

Paris Games Week :

du vendredi 26 au mardi 30 octobre 2018

Porte de Versailles, Paris 15^e

[Programme Paris Games Week](#)

Après la Paris Games Week : un colloque en décembre à la BnF

La préservation du patrimoine vidéoludique est au cœur des activités et des missions de la BnF et du Conservatoire National du Jeu Vidéo (CNJV) qui se sont associés pour organiser en 2017 un premier colloque national sur ces questions. Dans la continuité de cette première édition, la BnF et le CNJV propose cette année de réfléchir aux questions de valorisation des archives du jeu vidéo lors d'un nouveau colloque : « Sauvegarder la mémoire et après ? », qui se tiendra le 11 décembre 2018 à la BnFi François-Mitterrand.

À cette occasion, le département de l'Audiovisuel de la BnF proposera au public des visites des coulisses du circuit de traitement et de conservation des jeux vidéo.

Le jeu vidéo à la BnF : sur [bnf.fr](#) et vidéo : [les jeux vidéo à la BnF](#)

Contact presse :

Hélène Crenon, chargée de communication presse BnF - 01 53 79 46 76 - helene.crenon@bnf.fr