



**MÉMOIRE DU JEU VIDÉO**  
**COLLOQUE #4**



**SAMEDI 17 DÉCEMBRE 2022**

Auditorium du campus e.artsup  
95 avenue Parmentier - 75011 Paris

**Écriture et jeu vidéo**

*D'hier à aujourd'hui*

**Écrire dans le jeu vidéo**  
**Écrire sur le jeu vidéo**

Quatrième colloque national organisé par  
le Conservatoire National du Jeu Vidéo



**DOSSIER DE PRESSE**

3-4 **La mission du CNJV**

**Interview de  
Bertrand Brocard**

5 **Le colloque 2022 :  
Ecriture et jeu vidéo  
d'hier à aujourd'hui**

7-8 **Le programme**

10 **Infos pratiques**

11 **Nos partenaires**

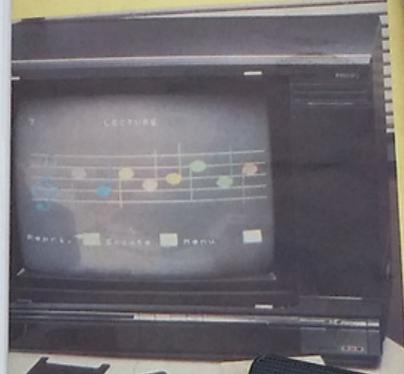
**COBRA**  
Soft

DISQUETTE



**MEURTRE  
À GRANDE VITESSE**  
ORIC 1  
ATMOS

**N° 1**



**Miun**  
LE MAGAZINE

**ET LE R**



**KILLER**  
Les meilleurs shoot

**Galactic Conqueror**  
donjons  
robot

22,00 F  
0001 005590



**LE JEU GA  
DU CON  
DES**



# L'interview de Bertrand Brocard, Président du CNJV

*Après 2 ans d'absence, le colloque du CNJV aura lieu en cette fin d'année 2022 à Paris pour sa 4ème édition. Bertrand Brocard, son Président, revient sur les origines du Conservatoire National du Jeu Vidéo et des colloques qui permettent chaque année de faire le point sur la sauvegarde des archives vidéoludiques françaises et la valorisation de ces fonds documentaires précieux.*



## **Pourquoi avoir décidé de créer le Conservatoire National du Jeu Vidéo ?**

Ce serait une longue histoire ! En deux mots, j'ai créé une des premières sociétés de jeu vidéo en France, Cobrasoft, en 1983. J'avais au départ toutes les casquettes : concepteur, programmeur, graphiste, producteur, éditeur... J'ai conservé les archives des dizaines de logiciels que j'ai créés ou produits, même quand j'ai rejoint Infogrames. J'ai aussi piloté le projet de Cité du jeu vidéo à Lyon et travaillé sur la conception d'expositions de préfiguration. Pour de multiples raisons, ces projets ambitieux ne se sont pas concrétisés mais quand j'ai pris ma retraite en 2015 il m'a semblé important de réaliser le volet de conservation d'archives qui était le plus simple à mettre en place, et le plus urgent. Urgent parce que les premiers créateurs commencent à être très âgés et que leurs témoignages sont utiles. Par ailleurs, les chercheurs, de plus en plus nombreux, s'intéressent à cette culture et ont besoin de s'appuyer sur des documents.

## **Quelles sont les missions du CNJV ?**

La mission principale du Conservatoire National du Jeu Vidéo consiste à rassembler les archives industrielles de l'industrie du jeu vidéo pour les préserver, les archiver, en faciliter la valorisation et l'étude par les chercheurs qui s'intéressent à cette culture. Si les archives de création des jeux vidéo anciens sont des éléments essentiels, dans le futur il sera aussi important d'étudier les méthodes de création et de production des jeux d'aujourd'hui. C'est pourquoi le CNJV souhaite également aider les industriels d'aujourd'hui à mettre en place de bonnes pratiques pour assurer l'archivage de leur production en vue de leur conservation pour le futur.

Le Centre de ressources du CNJV est ouvert aux chercheurs, formateurs, étudiants, journalistes et professionnels qui souhaitent étudier les fonds documentaires. Le CNJV a également vocation d'assurer lui même la valorisation de ses fonds au travers d'expositions, de publications et d'événements.





## Quelle est la vocation des colloques que vous organisez chaque année ?

Dès la création du CNJV, il est apparu qu'il était important de travailler en collaboration avec des organismes spécialisés dans la conservation, comme la BnF, mais aussi qu'il était fondamental de devenir visible et identifié par les personnes détenant encore des archives. A côté des rencontres que nous organisons en région, mettre sur pied un colloque national nous a paru un bon moyen pour réunir tous les acteurs intéressés par ces questions.

## Quels impacts a eu le Covid-19 sur les activités du CNJV ?

La pandémie, et notamment les confinements, ont mis un coup d'arrêt à nos activités mais nous n'étions pas les seuls ! Heureusement pendant cette période nous avons continué à recevoir des dépôts mais nous n'avons pas eu les moyens de les traiter comme nous le souhaitions. Depuis le début d'année nous avons remis la "machine en route". Pour nous, il était important d'organiser ce quatrième colloque en 2022 coûte que coûte.

## Êtes-vous soutenu dans votre démarche par l'Etat ?

Il nous semble évident que l'Etat doit soutenir notre démarche comme il le fait pour d'autres cultures, le cinéma ou la musique. L'implication de bénévoles ne peut pas suffire. Nous avons besoin au moins d'un salarié permanent, spécialiste de la conservation et de l'archivage afin que le travail soit fait dans les règles de l'art. Les politiques que nous avons invités aux premiers colloques n'ont pas ménagé encouragements et promesses. Mais avec six ministres de la Culture différents qui se sont succédés ces six dernières années, il est difficile de trouver les bons contacts et d'ouvrir des portes. Mais cela n'a pas suffi à nous décourager !

## Avez-vous finalement obtenu une subvention publique ?

La pandémie a bloqué un peu notre élan et nous avons repris notre bâton de pèlerin dès le début d'année avec un premier succès puisque nous avons appris fin septembre, que le CNC (Centre national du cinéma et de l'image animé) avait accepté de soutenir financièrement l'organisation du colloque à travers le FAJV (Fonds d'aide au jeu vidéo) au titre des événements d'intérêt collectif.

C'est une très bonne nouvelle et je remercie le CNC de cet accompagnement ainsi que nos autres partenaires, le SELL, le SNJV, l'AFJV et bien sûr e-artsup qui nous accueillera dans l'amphi de son campus parisien.

Et, lors du colloque, j'aurai l'occasion d'annoncer une autre bonne nouvelle en ce qui concerne les financements publics.





# Le colloque 2022 : Écriture et jeu vidéo D'hier à aujourd'hui.

“Écrire dans le jeu vidéo - Écrire sur le jeu vidéo”, telle est la thématique choisie pour le 4ème colloque du CNJV qui se tiendra le 17 décembre prochain à l'école e-artsup de Paris.

Avec 3 tables rondes, 4 mini-conférences et 24 intervenants, l'événement mettra en lumière l'importance des mots dans la création d'un jeu vidéo ainsi que dans les supports qui les accompagnent, les promeuvent, les critiquent ou les analysent.

De prime abord, quand on parle jeu vidéo, on s'arrête souvent sur les images car ce sont elles qui captent notre attention et nous transportent dans cet univers virtuel si réel. Cependant, avant et pour que ces images prennent forme, des textes auront été écrits, des scénarios imaginés et de nombreux dialogues rédigés. Ce sont donc à ces étapes capitales dans la création d'un jeu vidéo que sont la scénarisation et la narration interactive, que le colloque commencera à s'intéresser.

Dans un deuxième temps, on se penchera sur les publications, qui ont fait et continuent à faire vivre l'intérêt des jeux vidéo auprès des passionnés. Regards critiques, tests ou pur partage de contenu, depuis les fanzines du début, de nombreux magazines, livres et thèses ont été publiés depuis les années 1980. Avec une variété et des péripéties dignes d'une saga.

L'écriture du code informatique, quant à elle, ne sera pas traitée car elle fera l'objet d'un colloque à part entière.

Cette journée rassemblera professionnels du jeu vidéo, passionnés, chercheurs, universitaires, auteurs, journalistes, représentants institutionnels, créateurs d'hier et d'aujourd'hui, conservateurs et archivistes mais aussi formateurs et étudiants. Des échanges riches et variés en perspective !

Ce sera aussi l'occasion pour le CNJV de rendre compte de ses avancées en matière de préservation et de conservation du patrimoine lié à la création des jeux vidéo. Quelques pépites issues des fonds d'archives pourront être découvertes à cette occasion.



**BERTRAND BROCARD**

**Depuis 2017, le Conservatoire National du Jeu Vidéo a décidé de sensibiliser plus largement la communauté jeu vidéo à l'importance et à la nécessité de préserver les archives de création issues de cette "jeune" industrie, notamment par l'organisation de colloques annuels qui réunissent la communauté.**

**Au total, ce sont plus de 600 personnes qui ont participé aux échanges lors des trois premiers colloques ;  
55 intervenants ont déjà partagé leurs connaissances et expériences en matière de création, de conservation et de valorisation du patrimoine industriel vidéoludique ;  
des dizaines d'heures de contenu pour réfléchir et avancer ensemble.**





# PROGRAMME MATIN

- 9 H 00** **OUVERTURE DES PORTES**
- 9 H 30** **ACCUEIL DES PARTICIPANTS**  
Nicolas Becqueret, Directeur général e-artsup
- 9 H 35** **RETOUR VERS LE FUTUR : ACTUALITÉS DU CONSERVATOIRE**  
Bertrand Brocard, Président du CNJV
- 9 H 50** **INTERVENTION DES PARTENAIRES**  
**MATINÉE ANIMÉE PAR JEAN ZEID (JOURNALISTE)**
- 10 H 00** **INTERVENTION #1: ÉCRIRE DANS LE JEU VIDÉO, C'EST UN SCÉNARIO !**  
Hubert Chardot, Scénariste (cinéma, Alone in the dark), formateur  
Nicolas Szilas, Enseignant-chercheur (Université de Genève)
- 10 H 30** **TABLE RONDE #1 : EXISTE-T-IL UNE GRAMMAIRE PROPRE AU JEU VIDÉO ?**  
Modératrice : Fanny Barnabé, Enseignante-chercheuse (Epitech)  
Sébastien Genvo, Professeur et écrivain (Université de Lorraine)  
Alice Dionnet, Doctorante en littérature comparée (Université d'Orléans)  
Raphaël Lucas, Journaliste spécialisé jeu vidéo et écrivain
- 11 H 45** **INTERVENTION #2 : INTRODUCTION À L'ARCHIVE ÉCRITE DANS LES RECHERCHES SUR LE JEU VIDÉO**  
Intervenant BnF
- 12 H 00** **INTERVENTION #3: REGARD D'ÉCRIVAIN**  
Cédric Degottex, Écrivain et traducteur
- 12 H 30** **PAUSE - DÉJEUNER LIBRE**



## PROGRAMME APRÈS-MIDI

**14 H 00**

### **TABLE RONDE #2 : DE LA PAGE BLANCHE À LA LOGORRHÉE NARRATIVE**

Modérateur : Guillaume Montagnon, Auteur  
Isaac Pante, Maître d'enseignement et écrivain (Université de Lausanne)  
Patrick Hellio, Journaliste spécialisé jeu vidéo  
Laurent Cluzel, Concepteur, graphiste et formateur  
Laurent Gontier, Chercheur et artiste associé

**15 H 15**

### **INTERVENTION #4 : PRÉHISTOIRE DE LA PRESSE MICRO**

Jacques Harbonn, Journaliste  
Jean Kaminsky, Éditeur de presse  
David Téné, Éditeur  
Stéphane Lavoisard, Directeur de rédaction

**16 H 00**

### **PAUSE**

**16 H 30**

### **TABLE RONDE #3 : TESTER, CRITIQUER : LES ENJEUX D'ÉCRIRE SUR LE JEU VIDÉO**

Modérateur :  
Yves Breem, Auteur  
Nicolas Deneschau, Auteur  
Boris Krywicki, Journaliste et formateur (Université de Liège)  
Pierre Trouvé, Journaliste (Le Monde)

**17 H 45**

### **CONCLUSION DU COLLOQUE, INVITATION À L'ACTION**

**18 H 00 - 19 H 00**

### **ÉCHANGEONS AUTOUR D'UN VERRE !**



## INFORMATIONS PRATIQUES

Le 4ème colloque du CNJV se tiendra le samedi 17 septembre 2022.

**Ecole e-artsup - Auditorium**

**95, Avenue Parmentier**

**75011 Paris**

Ouverture des portes à 9h00.

L'accès au colloque est gratuit avec la possibilité de faire un don pour contribuer aux actions menées par le CNJV.

**L'inscription en ligne est obligatoire via le site du CNJV :  
[www.cnjv.fr/colloque](http://www.cnjv.fr/colloque)**



## NOS PARTENAIRES



SYNDICAT  
DES ÉDITEURS  
DE LOGICIELS  
DE LOISIRS



e·artsup



### CONTACTS PRESSE

contact@cnjv.fr

Amélie Thome - 06 71 34 57 67

Bertrand Brocard - 06 14 26 86 56



[www.cnjv.fr](http://www.cnjv.fr)

