



**MÉMOIRE DU JEU VIDÉO**

**COLLOQUE #5**



**SAMEDI 2 DÉCEMBRE 2023**

Forum des images - Salle 500  
2 rue du cinéma 75001 Paris

**1983 - 2023**

**Programmer un jeu vidéo  
Du Basic à l'IA - 40 ans d'évolution**

Colloque suivi d'un « after » **RETRO'83**

Cinquième colloque national organisé par  
le Conservatoire National du Jeu Vidéo

Programme et inscriptions : [www.cnjv.fr/colloque](http://www.cnjv.fr/colloque)



**D O S S I E R   D E   P R E S S E**

**3-4 La mission du CNJV**

**Interview de  
Bertrand Brocard**



**5 Le colloque 2024 :  
Programmer un jeu vidéo :  
40 ans d'évolution**

**6 Soirée RETRO 83**

**7 Le programme**

**10 Infos pratiques**

**11 Nos partenaires**

**COBRA**  
Soft

DISQUETTE

**MEURTRE  
À GRANDE VITESSE**  
ORIC 1  
ATMOS

origels présente  
*L'Aigle d'Or*

Cassette pour  
ORIC/ATMOS

**KILLER**  
Les meilleurs shoot em up  
**Galactic Conqueror**  
donjons  
robot  
22,00 F  
0001 005590

**N° 1**



**Miun**  
LE MAGAZINE

**ET LE R**



**LE JEU GA  
DU CON  
DES**

q. dans cette purée d'étoiles...

**DANS**



# L'interview de Bertrand Brocard, Président du CNJV

Après les réussites des précédentes éditions, le colloque du CNJV aura lieu cette année le 2 décembre 2023 au Forum des Images. 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, la valorisation de ces fonds documentaires précieux et le lien avec les pratiques d'aujourd'hui.



## 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 "conservation des archives". Ce 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 précieux. 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 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.

Et d'année en année, cela devient un rendez-vous incontournable.

Je remercie nos partenaires qui, à côté du CNC, rendent cette rencontre possible qu'il s'agisse du SELL, du SNJV, de l'AFJV sans oublier cette année, bien sûr, le Forum des Images et la société Innelec.

## L'année 2022-2023 a vu du changement dans l'archivage au CNJV... Pouvez-vous nous en dire plus ?

Le changement n'a pas vraiment concerné l'archivage proprement dit mais plutôt la numérisation. En effet, nous avons réussi à obtenir une subvention de la DRAC au titre du PNV, Programme de numérisation et valorisation.

Comme le nom l'indique, il s'agit de numériser des archives et les valoriser. Compte-tenu du montant du soutien financier obtenu, il n'était évidemment pas question de numériser l'ensemble des fonds d'archives du CNJV et nous avons dû faire un choix. Comme le programme était piloté par la DRAC Bourgogne-Franche-Comté nous avons décidé de numériser une partie des archives de Cobrasoft, société basée en Bourgogne, ainsi que 1 500 photos, ektachromes et négatifs issus de ce fonds. Cette première tranche est aussi l'occasion de prendre nos marques, de mettre au point une méthode et nous avons travaillé avec les conseils des Archives départementales de Saône-et-Loire qui, à terme, hébergeront les fichiers pour les rendre accessibles en ligne. Et nous venons d'apprendre récemment que le Département de Saône-et-Loire nous avait accordé une subvention complémentaire qui va nous permettre de réaliser le volet « valorisation » de manière à accompagner ces archives numériques par des documents de médiation.

## Ce sont vos premières subventions ?

Les premières années, nous avons fonctionné uniquement avec les dons (merci à ces mécènes, petits et grands) mais l'année dernière nous avons eu un premier soutien du ministère de la Culture qui, à travers le CNC, a soutenu financièrement le colloque. Cette année encore c'est le cas et ce soutien financier est indispensable.

La subvention DRAC est également une bonne nouvelle, tout comme celle du département et je l'espère, à terme, le soutien de la ville de Chalon-sur-Saône. Mais ces aides, dont nous nous réjouissons, sont fléchées sur des projets précis et 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 et avance régulièrement. L'implication de bénévoles et de stagiaires ne peut suffire et tous les jours on prend conscience du chantier !

Il nous semble évident que l'Etat doit soutenir notre démarche comme il le fait pour d'autres cultures, le cinéma ou la musique. Les élus que nous avons invités aux premiers colloques n'ont pas ménagé encouragements et promesses. Mais avec cinq ministres de la Culture différents qui se sont succédés depuis la création du CNJV et se renvoient la balle avec ceux du numérique, il était difficile de trouver les bons contacts et d'ouvrir des portes. Cependant, cela n'a pas suffi à nous décourager et les choses commencent enfin à changer !



# Le colloque 2023 :

## Programmer un jeu vidéo

### Du Basic à l'IA - 40 ans d'évolution

---

"Programmer un jeu vidéo - 40 ans d'évolution" est la thématique choisie pour le 5ème colloque du CNJV qui se tiendra le 2 décembre prochain au Forum des Images à Paris.

Avec 4 tables rondes, 4 mini-conférences et 30 intervenants, l'événement s'intéressera à l'évolution de la programmation des jeux vidéo.

Utilisation du langage machine, programmation en Basic, construction de bibliothèques « maison », outils génériques, « no-code » sans parler de l'utilisation de l'intelligence artificielle... le sujet est vaste !!!

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.

# RETRO 83

## Il y a 40 ans naissaient les premiers éditeurs français.

Ce 5ème colloque est aussi l'opportunité de célébrer les 40 ans des débuts du jeu vidéo en France.

La dernière table ronde de la journée, animée par Raphaël Lucas (Jeu Vidéo Magazine), servira d'amorce à la soirée RETRO 83.

En effet, les anciens patrons des premiers éditeurs de jeu vidéo français seront présents et reviendront ensemble sur les débuts héroïques qu'a connu l'industrie dans les années 80.

Bruno Bonnell (Infogrames), Laurant Weill (Loriciels), Denis Thébaud (Innelec / No man's land), Emmanuel Viau (Ere Informatique - en vidéo), Jean-Michel Blottière (Tilt - en vidéo) et Bertrand Brocard (Cobrasoft), témoigneront et partageront ensemble et avec l'assemblée, leurs souvenirs et anecdotes.

Cette journée se terminera par une soirée conviviale (à réserver à l'inscription) qui se tiendra dans le grand foyer du Forum des images dans un décor rappelant les débuts du jeu vidéo en France avec les machines emblématiques de cette période. Les participants pourront continuer à échanger autour d'un buffet dans une ambiance festive en présence des intervenants et des personnalités présentes ainsi que de tous les "anciens" que nous espérons retrouver à cette occasion.



*Deux ans après leurs débuts, les éditeurs français figurent parmi les lauréats des Tilts d'or décernés par Canal + et le journal Tilt.*

# RETRO 83





**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 650 personnes qui ont participé aux échanges lors des quatre premiers colloques ;**

**80 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 15** **ACCUEIL DES PARTICIPANTS**  
Claude Farge, Directeur général (Forum des Images)
- 9 H 20** **INTERVENTION DES PARTENAIRES**
- 9 H 30** **RETOUR VERS LE FUTUR : ACTUALITÉ DU CONSERVATOIRE NATIONAL DU JEU VIDÉO**  
Bertrand Brocard, Président du CNJV
- 9 H 45** **INTERVENTION #1 - MÉTIERS DE LA PROGRAMMATION, 40 ANS D'ÉVOLUTION**  
Emmanuel Forsans, Directeur (AFJV)
- 10 H 15** **TABLE RONDE #1 - LANGAGE INFORMATIQUE ET MATHÉMATIQUES LUDIQUES DANS LE JEU**  
Modératrice : Alice Dionnet, Doctorante en littérature comparée (Université d'Orléans)  
Pierre Berloquin, Ingénieur, auteur, créateur de jeux mathématiques et logiciels ludiques  
Yannick Rochat, Co-fondateur (Game Lab Lausanne)  
Nathalie Berkman, Responsable en ingénierie pédagogique (ESSEC)  
Marc Albinet, Expert en game design (Darewise)
- 11 H 30** **INTERVENTION #2 - PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE DU LOGICIEL : LES DROITS POSENT QUESTION !**  
Julie Prost , Avocate (Impala Avocats)
- 12 H 00** **INTERVENTION #3 - HAUT BAS BAS DROITE GAUCHE SELECT START : TRICHER N'EST PAS JOUER !**  
Vinciane Zabban, Maître de Conférences (Université Paris 13)
- 12 H 30** **PAUSE - DÉJEUNER LIBRE**





## PROGRAMME APRÈS-MIDI

**14 H 00**

### **TABLE RONDE #2 - DU BASIC À L'IA... PROGRAMMER UN JEU VIDÉO**

Modérateur : Pierre Trouvé, Journaliste (Le Monde)  
Christophe de Dinechin, Programmeur (Red Hat)  
Vincent Baillet, Ancien directeur de studio (Atari/Sony)  
Laurent Cluzel, Concepteur et formateur  
Intervenante en cours de confirmation

**15 H 30**

### **INTERVENTION #4 - ARCHÉOLOGIE DU CODE**

Laurent Gontier, Artiste associé (BnF)

**16 H 00**

### **PAUSE**

**16 H 30**

### **TABLE RONDE #3 : SAUVEGARDER LE CODE... ENJEUX ET SOLUTIONS ?**

Modérateur : Mathieu Triclot, Enseignant-Chercheur (UTBM)  
Jean-Francois Del Nero, Ingénieur - Projet Pauline  
Jean-Philippe Humblot, Ingénieur multimédia (BnF)  
Magalie Vetter, Présidente (SVGA - Swiss Video Game Archivists)  
Frank Cifaldi, Directeur associé (Video Game History Foundation - en vidéo)

**17 H 30**

### **1983/2023 : IL Y A 40 ANS NAISSAIENT LES PREMIERS ÉDITEURS FRANÇAIS**

Modérateur : Raphaël Lucas, Rédacteur en chef (Jeu Vidéo magazine)  
Bruno Bonnell (Infogrames)  
Laurent Weill (Loriciels)  
Bertrand Brocard (Cobrasoft)  
Denis Thébaud (Innelec / No man's land)  
Emmanuel Viau (Ere Informatique - en vidéo)  
Jean-Michel Blottière (Tilt - en vidéo)

**19 H 00 - 22 H 00**

### **SOIRÉE RÉTRO 83**

Dans un décor rappelant les débuts du jeu vidéo en France, les participants pourront continuer à échanger autour d'un buffet dans une ambiance festive et conviviale en présence des intervenants et des personnalités présentes.



## INFORMATIONS PRATIQUES

Le 5ème colloque du CNJV se tiendra le samedi 2 décembre 2023.

**Forum des Images**  
**2, Rue du Cinéma**  
**75001 Paris**

Métro Les Halles

Ouverture des portes à 9h00.

Entrée payante au tarif early bird de 10€ jusqu'au 19/11/23, puis 15€ en tarif plein. Ce tarif comprend l'accès au colloque et à la soirée RETRO 83. Entrée gratuite au colloque pour les étudiants.

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

# NOS PARTENAIRES



## CONTACTS PRESSE

[contact@cnjv.fr](mailto:contact@cnjv.fr)

Amélie Thome - 06 71 34 57 67

Bertrand Brocard - 06 14 26 86 56



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