**Formation de la Bibliothèque nationale de France**

**« Autour de la question du jeu »**

**Académie de Toulouse – Professeurs de Lettres-histoire-géographie**

**Vendredi 1er avril 2022 : 10h00 – 12h00**

**Programme**

**La place du jeu à l'école : une reconnaissance difficile** par **Laurence Jung,** cheffe du service Sciences sociales, département Philosophie, Histoire, Sciences de l’Homme, BnF.

« Jeux sérieux », quel drôle d’oxymore. Le jeu n’est-il pas défini par sa frivolité, sa gratuité et par le plaisir qu’il apporte ? Peut-on réellement apprendre en jouant ?

Pour répondre à ces questions, nous vous proposons de remonter aux origines du jeu éducatif à travers une sélection de jeux de carte ou de plateaux numérisés sur Gallica ainsi que de traités d’éducation qui font partie de la sélection Gallica sur[l’école et l’éducation en France](https://gallica.bnf.fr/html/und/education/leducation-et-lecole-en-france?mode=desktop).

**Les jeux d’écriture surréalistes : une expérimentation littéraire aux confins de l’inconscient**  par **Mathilde Barbedette,** chargée de projets EAC, responsable des activités de médiation autour de l’exposition « Naissance du surréalisme : des *Champs magnétiques* à *Nadja* » (mai-août 2021), BnF.

Les surréalistes sont à l’origine un groupe de jeunes poètes qui, inspirés par les théories freudiennes, explorent l’inconscient en expérimentant différents procédés d’écriture. Nous verrons comment, à partir d’un corpus de revues littéraires et de manuscrits, les jeux d’écriture surréalistes participent de cette expérimentation commune pour accéder à l’inconscient et dévoiler une « surréalité ».

**Le jeu vidéo à la BnF** par **David Benoist**, adjoint au chef du service Multimédia et chargé des collections de jeux vidéo, département Son, Vidéo, Multimédia, BnF

De la console Odyssey à la PlayStation ou à la Super Nintendo, des cartouches aux logiciels en passant par les disques optiques, la BnF conserve les jeux vidéo diffusés en France et leurs supports. Détentrice de la première collection publique de jeux vidéo en France, on montrera comment et en quoi la BnF est devenue un acteur majeur de la conservation du patrimoine vidéoludique.