

Mémoire d'étude / janvier 2014



Diplôme de conservateur des bibliothèques

## **Le dépôt légal des jeux vidéo**

**Jocelyn MONCHAMP**

Sous la direction de Benoît EPRON  
Maître de conférences en sciences de l'information et de la communication,  
Directeur de la recherche à l'École nationale supérieure des sciences de  
l'information et des bibliothèques (ENSSIB)



école nationale supérieure des sciences de l'information et des bibliothèques



## ***Remerciements***

### ***Je tiens à remercier :***

*Mon directeur de mémoire Benoît Epron, pour ses conseils avisés, sa disponibilité et sa sympathie dans l'encadrement de mon travail.*

*Christophe Gauthier et Elodie Bertrand, directeur de l'Audiovisuel et chef de la section des documents électroniques à la Bibliothèque nationale de France, pour m'avoir livré leur expertise et des références indispensables à cette étude.*

*Grégory Miura et Xavier Sené dont les articles scientifiques et professionnels m'ont été d'une aide précieuse pour comprendre les enjeux et limites de mon sujet.*

*Sébastien Peyrard pour ses connaissances expertes en matière de préservation des documents numériques.*

*Ma famille pour son soutien et sa relecture attentive.*

**Résumé :** *Ce mémoire propose une étude du dépôt légal des jeux vidéo, dans ses dimensions juridiques, bibliothéconomiques et plus largement socio-culturelles. La collecte et le traitement des œuvres vidéoludiques par la Bibliothèque nationale de France, tout en intégrant des enjeux de patrimonialisation du médium, révèlent les opportunités et les défis du dépôt légal à l'heure du numérique.*

**Descripteurs :** *Dépôt légal -- France*

*Jeux vidéo*

*Bibliothèque nationale (France)*

*Information électronique -- Conservation*

**Abstract :** *This research paper aims at studying the various aspects of the legal deposit of video games in France, not only from a library science perspective but also in its juridical and socio-cultural dimensions. Managing video games collections at the Bibliothèque nationale de France requires to deal with heritage issues, as well as to tackle the challenges brought up by a digital legal deposit.*

**Keywords :** *Legal deposit*

*Video games*

*Bibliothèque nationale (France)*

*Digital preservation*

**Droits d'auteurs**

Droits d'auteur réservés.

Toute reproduction sans accord exprès de l'auteur à des fins autres que strictement personnelles est prohibée.
--

# Sommaire

INTRODUCTION .....	7
<b>PARTIE I : LES JEUX VIDEO : DU PHENOMENE DE SOCIETE AU PATRIMOINE CULTUREL .....</b>	<b>9</b>
<b>I.1. Tour d’horizon de l’histoire des jeux vidéo .....</b>	<b>9</b>
1.1.1. <i>Les expérimentations des pionniers et le règne de l’arcade (1960-1983).</i> .....	9
1.1.2. <i>« Guerre des consoles » et épanouissement des jeux en deux dimensions (1983-1995).</i> .....	11
1.1.3. <i>L’avènement de la troisième dimension et l’ère du jeu vidéo connecté (1995-2006).</i> .....	14
1.1.4. <i>La révolution de la mobilité et de la convivialité (2006-2013).</i> ... 15	
<b>I.2. Une industrie culturelle de poids au cœur de la révolution numérique .....</b>	<b>16</b>
1.2.1. <i>Des processus de production mêlant création et technologie, affectés par la dématérialisation croissante des modes de distribution.</i> .....	16
1.2.2. <i>Une consommation massive de jeux vidéo dans la société, de plus en plus segmentée et diversifiée selon les publics et les usages.</i> .....	18
1.2.3. <i>Le jeu vidéo français, entre identité culturelle propre et intégration à des modèles économiques globalisés.</i> .....	20
<b>I.3. Un mouvement récent mais manifeste de patrimonialisation du jeu vidéo .....</b>	<b>21</b>
1.3.1. <i>La vogue du rétrogaming ou les joueurs saisis par l’appel de la mémoire</i> .....	21
1.3.2. <i>Une légitimation culturelle progressive du jeu vidéo dans la société, résultante de motivations complexes.</i> .....	23
1.3.3. <i>Un début de valorisation des dimensions historiques et esthétiques des œuvres vidéoludiques par les institutions patrimoniales</i> .....	24
<b>PARTIE II : LE DEPOT LEGAL DES JEUX VIDEO EN QUETE D’UN CADRE JURIDIQUE .....</b>	<b>26</b>
<b>II. 1. Jeu vidéo et dépôt légal en France : une intégration fortuite au dépôt légal des publications électroniques.....</b>	<b>26</b>
2.1.1. <i>Rappel du cadre général et de la philosophie de l’institution du dépôt légal</i> .....	26
2.1.2. <i>L’extension du dépôt légal aux supports audiovisuels et aux produits de l’édition informatique, au fondement de la collecte des jeux vidéo</i> .....	28
2.1.3. <i>L’inclusion des jeux vidéo dans le dépôt légal, résultante des choix de la profession.</i> .....	33
<b>II.2. Panorama du dépôt légal des jeux vidéo dans le monde : une situation juridique complexe et des choix de collecte contrastés.....</b>	<b>35</b>

2.2.1. <i>Deux cas à part : les pays sans dépôt légal des publications électroniques</i> .....	36
2.2.2. <i>Les pays qui excluent de droit ou de fait les jeux vidéo du champ du dépôt légal</i> .....	37
2.2.3. <i>Les pays mettant en œuvre un dépôt légal effectif des jeux vidéo</i> .....	39
<b>PARTIE III : LE DEPOT LEGAL DES JEUX VIDEO EN PRATIQUE, ENTRE CONTRAINTES D'INTEGRATION ET PRISE EN COMPTE DE SPECIFICITES MARQUEES</b> .....	<b>42</b>
<b>III.1. Comment traiter des objets numériques atypiques dans un cadre pensé pour les imprimés ?</b> .....	<b>42</b>
3.1.1. <i>Une adaptation à la marge de la chaîne de traitement documentaire aux spécificités des jeux vidéo</i> .....	43
3.1.2. <i>Un impératif de conservation pérenne des supports et de l'accès aux documents</i> .....	51
3.1.3. <i>Une mise à disposition des documents soumise à de fortes contraintes technologiques et institutionnelles</i> .....	55
<b>III.2. La valorisation du fonds patrimonial de jeux vidéo, un prolongement nécessaire aux missions du dépôt légal électronique ?</b> .....	<b>57</b>
3.2.1. <i>L'émergence d'une politique documentaire autour d'un impératif de contextualisation des collections</i> .....	58
3.2.2. <i>Une action culturelle autour du patrimoine vidéoludique à développer en résonance avec les autres missions et collections de la BnF.</i> 61	
3.2.3. <i>La recherche de leviers d'actions : connaissance des publics et inscription dans un environnement partenarial</i> .....	63
<b>III.3. Défis prégnants et perspectives d'avenir du dépôt légal des jeux vidéo</b> .....	<b>64</b>
3.3.1. <i>Les lacunes persistantes de la collecte et le problème de l'offre dématérialisée</i> .....	65
3.3.2. <i>Le défi de la mutabilité des œuvres vidéoludiques et du traitement des univers massivement multi-joueurs en ligne</i> .....	67
3.3.3. <i>Les obstacles liés à la protection intellectuelle des œuvres déposées</i> .....	69
<b>CONCLUSION</b> .....	<b>73</b>
<b>SOURCES</b> .....	<b>75</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE</b> .....	<b>76</b>
<b>TABLE DES ANNEXES</b> .....	<b>84</b>

## INTRODUCTION

---

Les records de vente impressionnants de licences à succès comme *Grand Theft Auto* ou *Les Sims* qui s'écoulent désormais à des dizaines de millions d'exemplaires quelques semaines après leur commercialisation attestent, s'il en était encore besoin, de la place qu'occupent désormais les jeux vidéo dans la culture du monde occidental, premiers biens culturels en termes de diffusion devant le livre et les industries audiovisuelles. La multiplication de manifestations grand public consacrées à ces loisirs électroniques, comme l'exposition qui se tient actuellement à la Cité des Sciences et de l'Industrie de Paris, « *Jeu vidéo, l'expo* » témoigne par ailleurs d'un intérêt croissant des institutions culturelles et de la société dans son ensemble pour l'histoire et les ressorts de la création vidéoludique.

Mais tout d'abord, qu'est-ce qu'un jeu vidéo ? En nous inspirant de la définition de l'Office québécois de la langue française<sup>1</sup>, nous pouvons qualifier le jeu vidéo d'œuvre audiovisuelle interactive et ludique, dont le contenu est programmé sur un dispositif informatique dans un but de divertissement ou de compétition. Un jeu vidéo est ainsi caractérisé par trois éléments fondamentaux : une finalité de loisir, une dimension interactive qui inscrit les actions du joueur au sein de l'univers virtuel dans un schéma de règles précises, et enfin une restitution des contenus de l'œuvre sur un écran audiovisuel.

Il peut sembler à première vue incongru d'associer dépôt légal et jeux vidéo : ces derniers constituent une forme de divertissement populaire, en marge de la culture légitime et aux filières de production de surcroît largement internationalisées, tandis que le dépôt légal apparaît comme une vénérable institution régalienne, très caractéristique de la France, visant la collecte du patrimoine intellectuel du pays et constituant une sorte de conservatoire de la mémoire de l'édition.

Pourtant, depuis plus de vingt ans, la Bibliothèque nationale de France s'efforce de collecter l'ensemble de la production vidéoludique diffusée dans notre pays, et détient d'ores et déjà l'une des collections patrimoniales les plus significatives au monde de jeux vidéo, dans une grande diversité de genres et de plateformes. A l'heure où émerge un puissant mouvement de patrimonialisation du jeu vidéo, marqué par les premiers efforts de généalogie du médium et des expérimentations de muséification des œuvres associées, il nous semble essentiel de nous intéresser aux modes de constitution et de traitement de ce fonds, ainsi qu'à ses perspectives de valorisation. La France demeure en effet pionnière dans l'organisation et la mise en pratique d'un dépôt légal des œuvres culturelles numériques, dont les jeux vidéo représentent un pan significatif ; alors que dans le reste du monde, la mise en patrimoine des jeux vidéo est plutôt le fait de musées ou de centres d'archives audiovisuelles, voire d'associations de passionnés de l'informatique saisis par un impératif de mémoire, dans notre pays, c'est une bibliothèque patrimoniale qui s'est saisie de ces enjeux. Quelles modalités de traitement une bibliothèque nationale peut-elle déployer pour des supports radicalement différents des objets qui entrent dans le champ traditionnel de ses

---

<sup>1</sup> Définition du jeu vidéo selon le *Grand dictionnaire terminologique* de l'Office québécois de la langue française, consultable en ligne à l'adresse suivante : <http://gdt.oqlf.gouv.qc.ca/> (consulté le 15 décembre 2013)

missions, à savoir l'imprimé et ses dérivés ? Quelles perspectives de valorisation pour ces œuvres d'un genre nouveau, sécrétant des modes de sociabilité spécifiques, et dont l'univers foisonnant et multiforme présente peu de points communs avec des manuscrits médiévaux ou une documentation classique de niveau recherche ?

Le dépôt légal des jeux vidéo ne mérite pas une étude attentive uniquement en raison de son caractère singulier, face au champ de compétences traditionnel des bibliothèques, et de sa relative exceptionnalité ; la France est en effet l'un des rares pays au monde à opérer une collecte institutionnalisée d'une telle ampleur de la production vidéoludique par cet instrument juridique. Il est également très révélateur des enjeux et des défis auxquels sera dans un proche avenir confronté le dépôt légal dans un univers éditorial numérique. La « révolution digitale » est en effet marquée par la mutabilité des œuvres, la dématérialisation des circuits de production et de distribution, sans parler de la détermination croissante des contenus par les technologies qui les restituent. Le jeu vidéo apparaît ainsi comme un excellent cas d'école préfigurant les évolutions futures de l'institution du dépôt légal. Les productions vidéoludiques constituent des œuvres essentiellement composites (*multimédia*), nés numériques, dont la conception est conditionnée par les potentialités et limites des technologies qui les développent. Documents électroniques parmi les plus anciens intégrés à des collections patrimoniales de bibliothèques, les jeux vidéo posent depuis une quinzaine d'années des problèmes inédits de conservation des supports et de restitution des données ; il est d'ores et déjà envisageable de dresser un panorama succinct des solutions mises en œuvre en matière d'archivage et d'émulation, et de mieux comprendre les enjeux de jouabilité propres à ces objets culturels singuliers.

Ce mémoire d'étude propose une étude du dépôt légal des jeux vidéo, en éclairant ses enjeux juridiques, bibliothéconomiques et plus largement socio-culturels, dans leur singularité propre tout en démontrant le caractère exemplaire de cet objet pour penser les avatars du dépôt légal à l'heure des bouleversements du numérique, et de la vague de dématérialisation généralisée des biens culturels.



# **PARTIE I : LES JEUX VIDEO : DU PHENOMENE DE SOCIETE AU PATRIMOINE CULTUREL**

---

Toute mise en œuvre d'un dépôt légal implique à des degrés divers l'inscription dans une logique patrimoniale. Or, l'assimilation des jeux vidéo à un héritage culturel ne semble pas aller de soi : qu'est-ce que les produits standardisés d'une industrie mondiale du divertissement, investis par de jeunes adolescents passionnés de nouvelles technologies, ont à voir avec la mémoire et la vie spirituelle d'une nation ? Une production dont la visée primordiale n'est ni intellectuelle ni esthétique mérite-t-elle d'être pérennisée ?

Ces opinions longtemps admises sans discussion ont été largement démenties depuis quelques années par une prise de conscience progressive de l'importance et de l'originalité de la contribution des jeux vidéo à la culture contemporaine. A l'heure où la révolution numérique irrigue l'ensemble des médias, les jeux vidéo apparaissent en effet comme un vecteur de propagation de l'informatique populaire de masse et comme le seul type de création originale à pleinement intégrer les spécificités du multimédia<sup>2</sup>. Jadis phénomène de société largement débattu et parfois redouté, les jeux vidéo se muent progressivement en objets culturels à part entière, ce qui renouvelle les enjeux de leur dépôt légal.

## **I.1. TOUR D'HORIZON DE L'HISTOIRE DES JEUX VIDEO**

Avant de caractériser les grandes tendances de l'industrie vidéoludique contemporaine et de discuter de son intégration au champ du patrimoine culturel occidental, il convient de retracer de manière synthétique l'histoire du jeu vidéo, qui reste relativement méconnue du grand public, et des bibliothécaires en particulier<sup>3</sup>. Bien que relativement jeune, avec une origine remontant au début des années 1970, ce médium n'a cessé d'évoluer depuis sa création et de conjuguer perfectionnement technologique et élargissement de ses potentialités de créativité et d'interactivité. Sa production mobilise les ressources et les imaginaires de trois grandes aires culturelles : le Japon, l'Amérique du Nord et l'Europe<sup>4</sup>.

### **1.1.1. Les expérimentations des pionniers et le règne de l'arcade (1960-1983).**

Si le grand public considère souvent *Pong* (1972), adaptation électronique très rudimentaire d'une partie de tennis de table, comme l'ancêtre du jeu vidéo, les expérimentations d'un usage ludique des technologies informatiques remontent en fait aux années 1960. Dans le sillage des recherches sur l'intelligence artificielle et

---

<sup>2</sup> Lucien PERTICOZ, « Envisager le jeu vidéo comme une filière des industries culturelles et médiatiques », *Les Enjeux de l'information et de la communication*, n°12/1, 2011, disponible en ligne à l'adresse suivante : [http://w3.u-grenoble3.fr/les\\_jeux](http://w3.u-grenoble3.fr/les_jeux) (consulté le 1<sup>er</sup> décembre 2013).

<sup>3</sup> Nous nous appuyerons principalement dans la suite de cet exposé sur le catalogue de l'exposition *Game Story – une histoire du jeu vidéo* organisée au Grand Palais de Paris en 2011, et rédigé sous la direction de Jean-Baptiste CLAIS, commissaire scientifique de la manifestation ; il retrace de manière argumentée l'ensemble des étapes de l'histoire de l'industrie vidéoludique et représente à notre connaissance la meilleure source disponible en langue française sur le sujet. Les autres sources sont mentionnées en bibliographie.

<sup>4</sup> Jean-Baptiste CLAIS et alii., *Game Story – une histoire du jeu vidéo*, catalogue de l'exposition présentée au Grand Palais de Paris de novembre 2011 à janvier 2012, Réunion des musées nationaux, 2011, introduction.

les possibilités d'interaction entre machine et humains, de jeunes ingénieurs américains s'ingénient à détourner les fonctions calculatoires des ordinateurs de laboratoire pour développer des prototypes de jeux vidéo, librement testés et diffusés sur les campus californiens. C'est ainsi qu'un groupe d'étudiants du *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) mené par Steve Russel programme sur un supercalculateur de l'université, le PDP-1, un jeu de combat intergalactique, *Space War* (1962). Ce dernier met en scène le combat de deux vaisseaux spatiaux en usant de graphismes minimalistes, affichés sur un écran de télévision muni d'un contrôleur. Cette initiative avait cependant été précédée par des créations confidentielles de chercheurs en physique comme Alexander Douglas et son jeu de morpions *Oxo* (1952) ou Willy Higinbotham avec *Tennis for Two* (1958)<sup>5</sup>. En dépit de leur succès auprès des étudiants, ces ancêtres du jeu vidéo ne pouvaient être transposés dans la sphère marchande en raison du coût prohibitif des infrastructures qu'ils exigeaient.

Tout change au début des années 1970 avec l'invention des microprocesseurs, qui autorisent la conception d'équipements à destination d'un plus large public, les premiers ordinateurs personnels, et avec la progression de l'équipement des ménages occidentaux en téléviseurs et autres dispositifs audiovisuels. En juin 1972, Nolan Bushnell et Ted Dabney fondent la première société de production de jeux électroniques, Atari, qui commercialisera le premier grand succès vidéoludique, *Pong*. La création de jeux vidéo atteint dès lors le stade industriel, et est soumise très précocement à des logiques de diffusion de masse. Le succès fulgurant de *Pong*, distribué à grande échelle dans les salles d'arcade aux Etats-Unis où il réalise un chiffre d'affaires de 250 millions de dollars en 1974, stimule le développement d'une industrie mondialisée qui décline à l'infini le concept du jeu de palets sur des bornes de jeu à affichage monochrome<sup>6</sup>. En 1976, une étape décisive est franchie avec le lancement par Atari de la première console de salon, la « *Pong Sears* », qui permet de jouer à domicile. De nombreux concurrents tentent alors de plagier les succès de la marque américaine.

La préhistoire des jeux vidéo s'achève en 1977 avec la sortie de la première console proposant des graphismes figuratifs en couleurs : l'*Atari VCS 2600*. Une autre révolution technologique concomitante aura un grand impact sur la structuration de l'industrie vidéoludique : l'invention des cartouches de jeu vidéo, qui entraîne une séparation entre matériel électronique et programme ludique. Alors que les premiers jeux vidéo étaient directement codés dans les circuits imprimés des machines, ce qui imposait la commercialisation d'un titre unique par plateforme, la création des supports de stockage amovibles permet la constitution de ludothèques personnalisées et la spécialisation des métiers de production, avec l'émergence des premiers éditeurs de jeux vidéo (Activision en 1979). La révolution des mœurs qui touche les sociétés occidentales des années 1970 provoque par ailleurs une libération des imaginaires, propice au développement de la science-fiction ou de la *fantasy*, tandis que les évolutions graphiques de la bande dessinée américaine et surtout japonaise (*mangas*) influencera l'iconographie de jeux vidéo populaires<sup>7</sup>.

---

<sup>5</sup> André GATTOLIN et Bruno RETAILLEAU, *Les jeux vidéo : une industrie culturelle innovante pour nos territoires*, rapport d'information n° 852 du Sénat, déposé le 18 septembre 2013, disponible en ligne à l'adresse suivante : <http://www.senat.fr/rap/r12-852/r12-852.html> (p. 9)

<sup>6</sup> Jean-Baptiste CLAIS, *op.cit.*, p.85

<sup>7</sup> Jean-Baptiste CLAIS, *op.cit.*

La production vidéoludique de la fin des années 1970 et du début des années 1980 reste dominée par les Etats-Unis, qui exportent leurs jeux vidéo dans les deux autres grandes aires culturelles de consommation de produits électroniques, l'Europe occidentale et le Japon. Les grands acteurs américains affichent alors des taux de croissance impressionnants de l'ordre de 13 % par an<sup>8</sup>. L'innovation technologique est d'abord développée sur les bornes d'arcade présentes dans les salles de jeux pour adolescents et jeunes adultes, qui bénéficient de possibilités graphiques supérieures et d'une meilleure ergonomie grâce à leur taille, avant d'être transposée sur les consoles de salon : ainsi le jeu *Space Invaders* (1978) initialement conçu pour les salles d'arcade contribuera-t-il au succès de l'*Atari 2600*. Les progrès de la miniaturisation des composants électroniques, et la baisse continue de leurs coûts de production, permettront cependant un rattrapage progressif des plateformes de salon et engageront la « course à la puissance » qui marquera les étapes futures de l'industrie vidéoludique. Les jeux vidéo font une timide entrée dans l'imaginaire culturel populaire avec des succès comme *Pac-Man* (1980), jeu d'adresse développé par le japonais Namco, dont la célèbre mascotte jaune sera déclinée dans des dessins animés, jeux de société et autres produits dérivés<sup>9</sup>.

Dans ce contexte, le « krach des consoles » de 1983 marque la fin d'une époque : en un an, le chiffre d'affaires sur le marché américain des consoles domestiques passe de 3,2 milliards à 100 millions de dollars<sup>10</sup>. Cette crise profonde a été explicitée par Tristan Donovan dans son ouvrage *Replay*<sup>11</sup>. Elle résulte d'une multitude de facteurs : la baisse de rentabilité des salles d'arcade due à leur prolifération incontrôlée, la saturation du marché des jeux sur consoles par une offre de piètre qualité, aggravée par la facilité de piratage des licences à succès, ainsi que la concurrence de nouveaux dispositifs ludiques amusants et bon marché comme les jeux électroniques de poche « *Game & Watch* » de Nintendo. Les Etats-Unis cessent dès lors de dominer la production mondiale de jeux vidéo.

### 1.1.2. « Guerre des consoles » et épanouissement des jeux en deux dimensions (1983-1995).

La crise de 1983 entraîne une recomposition majeure du paysage de l'industrie vidéoludique, avec la montée en puissance des créations européennes et surtout japonaises. Elle inaugure également un nouveau chapitre de l'histoire des jeux vidéo, qui accèdent pour la première fois au rang d'icônes de la culture populaire... tout en se retrouvant au centre de polémiques virulentes sur leur potentiel addictif ou les comportements violents qu'ils sont supposés inspirer. Avec la commercialisation de nouvelles générations de consoles, le rendu esthétique des œuvres vidéoludiques atteint un premier niveau de maturité, autorisant la représentation d'objets et de décors évocateurs, avec l'usage de dégradés de couleurs pixellisés tandis que s'étoffent les cadres de la narration. Ces progrès technologiques décisifs permettront désormais d'envisager des adaptations systématiques des univers fictionnels de la bande dessinée et du cinéma en jeu

---

<sup>8</sup> Alain LE DIBERDER, *La création de jeux vidéo en France en 2001*, rapport au ministre de la Culture et de la Communication, juillet 2002, p.4.

<sup>9</sup> André GATTOLIN et Bruno RETAILLEAU, *op.cit.*, p.9

<sup>10</sup> Jean-Baptiste CLAIS, *op.cit.*, p.117

<sup>11</sup> Cité par Jean-Baptiste CLAIS, *ibid.*

vidéo, ce dont ne se priveront pas les *majors* de l'industrie du divertissement. L'audience des jeux vidéo s'étend et se diversifie, même si le genre cible encore prioritairement un public jeune et masculin, tandis que les phénomènes de mondialisation des sources d'inspiration et des modes de consommation s'accroissent (début de la culture « *geek* »)<sup>12</sup>.

Le foyer d'impulsion majeur des innovations des années 1980 devient le Japon, qui bénéficie d'une industrie électronique de pointe nourrie par la culture de l'innovation, et d'un imaginaire transmédiatique très riche mêlant traditions autochtones et modernité hybride, qu'illustre bien l'évolution du *manga*. Les acteurs industriels émergents dans l'archipel sont souvent issus du marché des loisirs pour enfants (*Nintendo*, *Bandai* sont à l'origine des concepteurs de jouets) ou constituent des généralistes du divertissement comme *Namco* ou *Sega*.

L'offensive de conquête des marchés mondiaux du jeu vidéo est lancée par Nintendo en 1985 avec la sortie d'une nouvelle console de salon équipée d'un processeur « 8 bits », la *Nintendo Entertainment System* (qui avait déjà été commercialisée au Japon deux ans plus tôt sous le nom de *Famicom*). Le prix de vente très attractif de la plateforme, couplé à une politique rigoureuse de constitution d'un catalogue de titres de qualité expliquent le véritable plébiscite dont bénéficia cette console auprès du grand public, établissant la suprématie de Nintendo pour les années à venir. Le constructeur concurrent Sega riposte en 1986 en commercialisant la *Master System*, qui ne parvient à entamer la position de monopole acquise par Nintendo que sur les marchés occidentaux. L'époque voit alors se renforcer la logique de verrouillage de l'offre des plateformes : chaque console propose un catalogue de titres exclusifs développés par des éditeurs indépendants qui ont signé des licences d'exploitation avec chaque constructeur, ce dernier se réservant un pourcentage des bénéfices sur les ventes de cartouches.

L'accroissement des capacités de calcul des machines au début des années 1990 (passage au « 16 bits » qui autorise un mode d'affichage en 256 couleurs et l'animation d'un plus grand nombre d'objets virtuels simultanément) relance la confrontation entre les deux géants japonais de l'industrie vidéoludique. Sega sort sa console « *Megadrive* » en 1990 en Europe, suivi par Nintendo qui diffuse la « *Super Nintendo* » entre 1991 et 1992. Cette concurrence sur le plan des performances technologiques se double de stratégies éditoriales résolument antagonistes. Nintendo s'adresse à un public plutôt infantin, en proposant des jeux fluides à la maniabilité aisée dont les graphismes s'inspirent de l'esthétique *cartoon*. Les jeux de rôle et de plateforme constituent un point fort de l'offre de la console avec des licences prestigieuses (*The Legend of Zelda*, 1986 et *Final Fantasy*, 1987) et des mascottes populaires comme le célèbre plombier Mario. À l'inverse, Sega cible les adolescents et jeunes adultes à l'aide d'un *marketing* agressif, et d'une promotion de la vitesse et de la violence dans ses jeux dont beaucoup constituent une transposition des succès de l'arcade. Le personnage emblématique du constructeur, Sonic, visait d'ailleurs à « ringardiser » Mario par son dynamisme et ses qualités agonistiques.

Alors que le marché des consoles est dominé par le duopole Nintendo/Sega, la production vidéoludique sur micro-ordinateur obéit à des logiques propres, influencées par la diversité des constructeurs de matériel (Atari, Commodore, Apple, Intel) et la coexistence de nombreux standards technologiques permettant

---

<sup>12</sup> Jean-Baptiste CLAIS, *op.cit.*, p.157-165

d'explorer des univers graphiques et modes d'interactivité différenciés<sup>13</sup>. Les machines informatiques bénéficient d'une avance technologique incontestable sur les consoles de même génération grâce à leurs plus grandes capacités mémoire, puis à la diffusion des supports optiques (CD-Rom) dans les années 1990, qui révolutionnent les possibilités de création vidéoludique. Il devient en particulier envisageable de stocker des cinématiques et des bandes sonores originales dans le programme ludique. Mais les ordinateurs personnels sont beaucoup plus onéreux que les consoles de salon, et nécessitent en outre des compétences en programmation, tout du moins avant la généralisation des interfaces graphiques modernes de type *Windows* ou *MacOS*. Par conséquent, ils drainent essentiellement un public d'adultes passionnés d'informatique, appartenant aux classes moyennes aisées, qui constituera un vivier de recrutement pour les futurs créateurs de jeux vidéo, en particulier en France (Frédéric Raynal, Michel Ancel).

Du fait de leurs bonnes performances graphiques et de leur public plus mature, les jeux informatiques investissent de nouveaux genres spécifiques, comme les jeux d'aventure « *point-and-click* » (le joueur explore un univers virtuel et résout des énigmes à l'aide d'une souris) ou les jeux de stratégie et de gestion qui supposent la prise de décisions complexes dans un environnement régi par de multiples paramètres et une intelligence artificielle évoluée. On peut citer parmi les ancêtres de ces types de jeu *The Secret of Monkey Island* (1990), grand classique de l'aventure en deux dimensions, ou encore *Dune II* (1992) qui fixa les concepts de base sur lesquels reposeraient le développement des futurs jeux de stratégie. La création des *joysticks* analogiques permet quant à elle l'essor des jeux de simulation (course de voiture, navigation aérienne). En outre, la puissance croissante des microprocesseurs et cartes graphiques des PC rend possible les premières expérimentations de synthèse en trois dimensions (3D) au début des années 1990 : il s'agit de créer un espace 3D basé sur une perspective dynamique, ce qui constituera un progrès décisif vers le photoréalisme dans les œuvres vidéoludiques. Deux titres emblématiques illustrent les avancées techniques en termes de rendu esthétique et leurs répercussions sur la jouabilité : le jeu de tir en vision subjective *Doom* (1993) qui renouvelle l'expérience des jeux d'action en proposant une immersion sans précédent dans un univers labyrinthique peuplé de monstres infernaux, et le jeu d'énigmes *Myst* (1993) dont la beauté visuelle des décors en 3D précalculée et la qualité d'ambiance sonore constituent des prouesses pour l'époque.

Parallèlement à ces évolutions, la mise sur le marché d'un support révolutionnaire, la console portable *Game Boy* de Nintendo (1989), inaugure une pratique nomade des jeux vidéo<sup>14</sup>. La plateforme bénéficiera d'un immense succès public, à peine entamé par la sortie de l'offre concurrente de Sega, la *Game Gear* (1991), grâce à la qualité de son catalogue de titres à et une bonne ergonomie, malgré un affichage en noir et blanc.

---

<sup>13</sup> La baisse considérable du prix des ordinateurs PC d'Intel à compter du milieu des années 1990 assurera la suprématie de ce standard par élimination progressive des offres concurrentes.

<sup>14</sup> André GATTOLIN et Bruno RETAILLEAU, *op.cit.*, p.10

### 1.1.3. L'avènement de la troisième dimension et l'ère du jeu vidéo connecté (1995-2006).

L'événement majeur de la décennie 1995-2005 est la généralisation de la 3D dans les jeux vidéo, qui s'appuie sur les innovations des années précédentes expérimentées sur PC. Il est désormais envisageable de représenter des objets en temps réel avec des mouvements fluides dans un espace en trois dimensions, puis d'affiner les graphismes pour donner libre cours à des ambitions artistiques proches de l'esthétique cinématographique. Ainsi, les moteurs graphiques des nouveaux jeux d'action permettent de recréer des environnements respectant les lois de la physique, ou de développer des scénarios non linéaires<sup>15</sup>. Le progrès des représentations naturalistes de l'espace, et le regard rétrospectif porté sur le graphisme des jeux anciens, alimentent en outre les premiers débats sur le statut artistique des jeux vidéo (voir I.3.).

Sur le marché des consoles de salon, la période est marquée par la montée en puissance fulgurante d'un nouveau constructeur, *Sony*, industriel japonais spécialisé dans l'électronique grand public. Grâce à sa console « *PlayStation* », sortie en 1995 en France, qui s'adresse au plus large public et joue sur la masse critique de son catalogue de titres en investissant tous les genres à succès, Sony ravit la suprématie économique aux deux concurrents historiques Sega et Nintendo, dont la clientèle est plus ciblée et les nouvelles plateformes moins performantes dans l'animation 3D. Après l'échec commercial de ses deux générations successives de consoles, *Saturn* (1995) et *Dreamcast* (1998), Sega quitte d'ailleurs le marché des constructeurs et se cantonnera désormais aux activités d'édition de jeux. Nintendo se maintient essentiellement grâce à son offre de plateformes mobiles où il bénéficie d'une situation quasi hégémonique, avec la *Game Boy Color* (1998) puis la *Game Boy Advance* (2001), les consoles *Nintendo 64* (1997) et *GameCube* (2001) ayant surtout séduit les plus jeunes.

La position dominante de Sony est ensuite confirmée par le succès public considérable de la *PlayStation 2* commercialisée en 2000, qui reste la console de salon la plus vendue de l'histoire avec 150 millions d'exemplaires écoulés dans le monde<sup>16</sup> ; elle se base sur la même stratégie éditoriale « tous publics ». Il s'agit d'offrir des titres de qualité dans tous les domaines en sous-traitant massivement l'édition de jeux à des studios indépendants. L'aube du XXI<sup>ème</sup> siècle est cependant caractérisée par l'arrivée d'un nouvel « outsider », *Microsoft*, qui tire parti de son expérience d'éditeur dans les années 1990 pour lancer une console très performante, la *Xbox* en 2001. C'est un véritable PC miniature avec un disque dur intégré et un lecteur de DVD vidéo : désormais, la conception des consoles de salon s'inspirera de plus en plus des ordinateurs, avec des performances graphiques analogues, la prévision d'usages multimédia généralistes comme le visionnage de films ou la possibilité de jouer en réseau (voir *infra*). En dépit de ventes satisfaisantes, la Xbox – surtout appréciée des adultes *gamers* – ne parviendra pas à détrôner la *PlayStation 2* de Sony.

Un autre jalon important de l'évolution des jeux vidéo sur la période 1995-2005 est le développement considérable des potentialités et usages du jeu en réseau, tant sur ordinateur que sur les nouvelles consoles de salon. La

---

<sup>15</sup> Jean-Baptiste CLAIS, *op.cit.*, p.248-253

<sup>16</sup> « PlayStation 2 sales reach 150 million units worldwide » brève du site de Sony Computer Entertainment, publiée le 14 février 2011, à l'adresse suivante : [http://www.scei.co.jp/corporate/release/110214\\_e.html](http://www.scei.co.jp/corporate/release/110214_e.html)

généralisation d'Internet, puis du haut débit dans les grands pays industrialisés permet de concevoir un système abouti de parties multi-joueurs en ligne qui sera d'abord intégré à deux genres canoniques sur PC : le jeu de tir à la première personne (FPS) et le jeu de stratégie en temps réel (RTS). Le jeu en réseau crée des dynamiques d'équipe et de compétition qui renforcent l'immersion et la dimension sociale du jeu vidéo ; *Starcraft*<sup>17</sup> (RTS, 1998) et *Counter-Strike*<sup>18</sup> (FPS, 1999) constituent deux exemples emblématiques de la popularisation du genre à la fin des années 1990. La pratique collective des jeux vidéo prend cependant une toute autre dimension suite à l'émergence des jeux de rôle massivement multi-joueurs en ligne au début des années 2000, avec *Everquest* (1999) et surtout *World of Warcraft* (2004), qui devient un véritable phénomène de société. Ce jeu de rôle accessible par abonnement sur Internet déploie un univers médiéval-fantastique habité en permanence par des millions de joueurs qui s'adonnent à des quêtes pour faire progresser de façon personnalisée leur avatar virtuel.

Parallèlement à ces phénomènes qui touchent surtout un public de passionnés de jeux vidéo (les « *hardcore gamers* »), le début du XXI<sup>ème</sup> siècle est marqué par l'essor des usages en mobilité et le développement du « *casual gaming* », c'est-à-dire d'une pratique occasionnelle et peu intensive du jeu vidéo par des publics ne maîtrisant pas nécessairement tous les codes du genre. Le jeu de poupées virtuelles *Les Sims* (2000) et le jeu de simulation de vie *Second Life* (2003) avaient déjà permis d'étendre l'audience des œuvres vidéoludiques à des catégories de population réfractaires à la culture classique véhiculée par ces productions : ce sont des titres non violents qui reproduisent des situations de la vie quotidienne et laissent une grande liberté au joueur. Le développement de jeux « *funs* » à la jouabilité aisée sur les téléphones mobiles ou les navigateurs Internet, souvent distribués gratuitement, contribue à encore élargir la diffusion du jeu vidéo dans la société. Ces titres recyclent en général des concepts éprouvés en termes de *gameplay*, et se révèlent souvent plein d'humour (*Angry Birds*, 2009). Des studios français comme *Gameloft* se sont d'ailleurs spécialisés dans ce type de production.

#### 1.1.4. La révolution de la mobilité et de la convivialité (2006-2013).

Depuis 2006, les jeux vidéo sont entrés dans une période de mutations accélérées à l'heure de la convergence des médias et d'une nouvelle culture numérique globale. La révolution technologique se présente sous deux facettes : l'avènement de la haute résolution qui s'appuie sur les standards HD et le support *Blu-Ray*, et l'usage de dispositifs de détection de mouvement qui se substituent aux manettes classiques de jeu. Parallèlement à ces aspects, le mouvement de segmentation de l'offre éditoriale et la diversification des pratiques des joueurs s'accroissent : généralisation du *casual gaming*, émergence de programmes éducatifs utilisant les ressources de l'interactivité et de la culture des joueurs (*serious games*). Le jeu vidéo est dorénavant en mesure d'offrir des expériences ludiques adaptées à toutes les circonstances et calibrées pour tous types de

---

<sup>17</sup> *Starcraft* est un jeu de stratégie se déroulant dans un univers de science-fiction, qui voit s'affronter plusieurs « races » extraterrestres très différenciées pour la domination de l'univers. Ce jeu a accédé au rang de « sport » de compétition dans certaines contrées asiatiques.

<sup>18</sup> *Counter-Strike* est un jeu de tir dans lequel les joueurs incarnent des équipes adverses de terroristes et de forces de l'ordre dans le cadre d'opérations de déminage et de sauvetage d'otages.

public<sup>19</sup>. On trouve sur le marché des jeux d'équitation, de chant et de danse avec des accessoires musicaux, des jeux d'entraînement cérébral ou de remise en forme pour les *seniors*...

Le domaine du jeu sur consoles est bouleversé par l'apparition d'une plateforme révolutionnaire, la *Wii*, lancée par Nintendo en 2006. Alors que Microsoft et Sony continuent de miser sur la puissance graphique des consoles pour proposer des expériences vidéoludiques proches du cinéma, en 3D haute résolution (*Xbox 360*, 2005 ; *PlayStation 3*, 2006), Nintendo choisit de privilégier l'innovation ergonomique et la conquête des publics non joueurs, en intégrant des exigences de convivialité et d'accessibilité dans ses jeux. La *Wii* est équipée d'une manette à détecteur de mouvement, la *Wii mote*, qui permet de jouer avec son corps plutôt que de presser des boutons. Ce dispositif étend les potentialités ludiques du médium (les simulations sportives comme *Wii Sports*, 2006, ou les programmes de *fitness* en bénéficieront notamment) tout en élargissant son public potentiel à l'ensemble de la population. La perception des jeux vidéo change dans la société : on leur prête volontiers désormais des qualités de dynamisme et de vecteur de socialisation. Le succès de la *Wii* sera tel que ses innovations seront bientôt copiées sur les plateformes concurrentes, avec par exemple *Kinect* sur *Xbox*. La période actuelle marque donc un tournant dans la création et les usages des jeux vidéo qui apparaissent comme des produits hybrides et connectés aux grands courants d'échange de la culture contemporaine.

## **I.2. UNE INDUSTRIE CULTURELLE DE POIDS AU CŒUR DE LA REVOLUTION NUMERIQUE**

### **1.2.1. Des processus de production mêlant création et technologie, affectés par la dématérialisation croissante des modes de distribution.**

L'industrie vidéoludique occupe une position clé dans l'économie mondiale du divertissement avec un chiffre d'affaires estimé à 53,3 milliards de dollars en 2012, qui fait des jeux vidéo le bien culturel le plus vendu à l'international, devançant les recettes générées par le cinéma et l'industrie du disque depuis une demi-douzaine d'années<sup>20</sup>. Alors que le modèle économique des industries classiques de la culture est questionné par la transition numérique et les répercussions de la crise économique, le secteur des jeux vidéo continue d'afficher un dynamisme insolent et des taux de croissance enviables, de l'ordre de 4 à 7 % par an<sup>21</sup>. Cependant, François Rouet pointe dans son étude sur la création vidéoludique<sup>22</sup> le contraste frappant entre la maturité économique de l'industrie du jeu vidéo et la faible reconnaissance culturelle dont il est encore victime dans la société.

---

<sup>19</sup> Jean-Baptiste CLAIS, *op.cit.*, p.293-299

<sup>20</sup> André GATTOLIN et Bruno RETAILLEAU, *op.cit.*, p.32

<sup>21</sup> Syndicat national du Jeu vidéo (SNJV), *Le jeu vidéo en France en 2012 : éléments clés*, décembre 2012, consulté en ligne le 1<sup>er</sup> décembre 2013.

<sup>22</sup> François ROUET, *La création dans l'industrie du jeu vidéo*, article de la revue « *Culture-études* » n°1 de 2009, éditée par le ministère de la Culture, 2009, disponible en ligne à l'adresse suivante : [http://www.culturecommunication.gouv.fr/content/download/17386/149389/file/Cetudes-09\\_1.pdf](http://www.culturecommunication.gouv.fr/content/download/17386/149389/file/Cetudes-09_1.pdf)



La chaîne de production d'un jeu vidéo est structurée autour de trois types d'acteurs : les studios de développement, les éditeurs et les constructeurs de matériel électronique. Les studios assument le volet créatif et technique de la production de jeux vidéo : c'est à leur niveau que l'on trouve les équipes de développeurs informatiques et qu'est conduite la réflexion sur le *game design* du produit. Aux équipes de « bricoleurs » passionnés des débuts de l'industrie vidéoludique ont maintenant succédé des créateurs professionnels, formés dans des écoles spécialisées en programmation ou graphisme multimédia. En raison de la faiblesse de leurs capitaux propres, la plupart des studios de développement sont placés sous la dépendance des éditeurs, qui financent leurs productions ou leur commandent des œuvres en se réservant l'exploitation commerciale des produits finis. Équivalent du « producteur » dans l'industrie cinématographique, l'éditeur de jeux vidéo occupe dès lors une position clé d'interface entre la dimension créative du projet et le marché<sup>23</sup>. Il élabore des stratégies de gamme et de vente des produits, constitue des catalogues de titres, orchestre les campagnes *marketing* qui conditionnent en grande partie le succès des nouveautés, assume enfin la gestion du risque économique et des droits de propriété intellectuelle sur les œuvres<sup>24</sup>. Mais la spécificité du secteur du jeu vidéo tient aussi au pouvoir de marché des consociers et autres fabricants de matériel, qui renforcent la structuration par l'aval des processus de production. Du fait de l'absence d'interopérabilité entre plateformes, chaque constructeur se trouve en situation de monopole sur un segment de marché fermé : il peut dès lors influencer sur la sélection des titres proposés au public et se réserver une redevance sur le prix de vente des produits, ce qui est surtout le cas sur le marché des consoles. Un acteur comme Nintendo, à la fois fabricant de consoles, éditeur et distributeur de jeux, contrôle ainsi l'ensemble de la chaîne de valeur sur les segments de marché qu'il a investis, endossant la responsabilité du choix des œuvres et les bénéfices engendrés par cette politique éditoriale.

Ces logiques de marché se voient cependant remises en question par la montée en puissance de la distribution dématérialisée des logiciels de jeux depuis une dizaine d'années<sup>25</sup>. Certes, les premières tentatives de dématérialisation des supports de diffusion des jeux vidéo remontent aux années 1980-1990, dans le sillage du développement des réseaux satellitaires américains et des supports réinscriptibles<sup>26</sup>. Cependant, la viabilité économique de l'offre en ligne de contenus vidéoludiques a nécessité au préalable la généralisation d'un accès haut débit à Internet ainsi que la popularisation de formats d'écriture adaptés aux navigateurs web comme *Flash* ou *Java*. Dès lors, la part des productions dématérialisées dans le volume total des ventes ne cesse de progresser : le marché des jeux vidéo sur supports physiques ne représente plus que la moitié environ du chiffre d'affaires du secteur<sup>27</sup>. Chaque console propose désormais des services de

---

<sup>23</sup> Lucien PERTICOZ, *op.cit.*

<sup>24</sup> François ROUET, *op.cit.*

<sup>25</sup> Alexis BLANCHET, « Download... Une courte histoire de la dématérialisation des jeux vidéo », *Mise au point* n°4 de 2012, disponible en ligne à l'adresse : <http://map.revues.org/642> (consulté le 28 juillet 2013).

<sup>26</sup> On peut citer entre autres initiatives le *Famicom Disk System* de Nintendo à la fin des années 1980 qui permettait de charger des jeux inédits sur un disque réinscriptible à partir de bornes d'achat localisées dans les points de vente de la console associée, ou le lancement de *SEGA Channel* en 1994 qui donnait accès par satellite à des bouquets de jeux payants et à diverses ressources ludiques.

<sup>27</sup> SNJV, *Le jeu vidéo en France : marché et tendances 2009-2013*, étude publiée sur le site web de l'institution, consultée en ligne le 1<sup>er</sup> décembre 2013.

téléchargement de contenus additionnels en ligne (mises à jour et extensions de jeux, solutions, produits dérivés...) ainsi que des espaces de vente de jeux dématérialisés souvent inédits : on citera l'exemple de la plateforme *Xbox Live* qui propose chaque été aux joueurs une sélection exclusive de titres à l'occasion du « *Summer of Arcade* ». Parallèlement, se constitue sur Internet une offre foisonnante de jeux vidéo distribués en *streaming* sur les navigateurs web et les réseaux sociaux : ces jeux à durée de vie et performances graphiques modestes expérimentent cependant des formules génériques inhabituelles qui permettent de renouveler la créativité du secteur et de séduire de nouveaux publics occasionnels. Leur modèle économique repose généralement sur le « *free to play* » : l'accès au jeu est gratuit de façon partielle ou totale, le financement du produit étant assuré par la publicité ou la vente d'objets virtuels et de services aux joueurs. Les jeux sur terminaux mobiles (*smartphones* et tablettes tactiles) connaissent également un développement prodigieux depuis la diffusion généralisée de la 3G au milieu des années 2000 ; le catalogue d'applications pour l'*AppStore* d'Apple comprend ainsi plus de 21 000 jeux au *gameplay* efficace, développés par des studios spécialisés<sup>28</sup>.

Cette dématérialisation des modes de distribution bouleverse les structures de production traditionnelles du secteur : Internet se positionne désormais au cœur de la chaîne de valeur du jeu vidéo, ce qui accroît l'importance stratégique des opérateurs de télécommunications et des géants du web comme *Apple* ou *Facebook*, en mesure d'influer sur les choix éditoriaux. Toutefois, la dématérialisation des contenus vidéoludiques, en autorisant une rentabilisation plus immédiate des coûts de production et en supprimant les contraintes *marketing* de la distribution classique, permet aussi à des studios indépendants de s'affranchir de leur dépendance à l'égard des éditeurs. Ainsi, le développeur américain *Valve* commercialise depuis 2003 ses œuvres sur le portail en ligne *Steam*. La diffusion numérique de jeux vidéo rend également possible des expérimentations de financement participatif, à l'instar du jeu *Double Fine Adventure* en 2012<sup>29</sup>, ou la mise en place de services d'abonnements à des bouquets de jeux à la demande délivrés depuis un serveur distant (*cloud gaming*), sur le modèle de la vidéo. De bien culturel, le jeu vidéo devient ainsi graduellement un service.

### **1.2.2. Une consommation massive de jeux vidéo dans la société, de plus en plus segmentée et diversifiée selon les publics et les usages.**

Les dernières études statistiques sur la réception des jeux vidéo en France réalisées par le Centre national de la cinématographie (CNC) révèlent un taux de pénétration de plus en plus massif des pratiques vidéoludiques dans la société<sup>30</sup>. Le nombre de joueurs français est ainsi passé de 17 à 28 millions en cinq ans ce qui représente 55 % de la population ; près d'un foyer sur deux est équipé de consoles de jeu en sus des terminaux informatiques multi-usages<sup>31</sup>. La pratique des jeux

---

<sup>28</sup> SNJV, *Le jeu vidéo en France : marché et tendances 2009-2013*, op.cit.

<sup>29</sup> *PC Impact*, « Financement participatif et jeux vidéo, on vous dit tout », 25 juillet 2013, dossier web en ligne à cette adresse : <http://www.pcinpact.com/dossier/699-financement-participatif-et-jeux-video-on-vous-dit-tout/> (consulté le 12 décembre 2013)

<sup>30</sup> CNC, *Le marché du jeu vidéo en France en 2012* (juillet 2013) ; *Les pratiques de consommation de jeux vidéo des Français* (juin 2010) ; *Le marché du jeu vidéo sur support physique en 2011* (octobre 2012), études réalisées en partenariat avec l'institut GfK, disponibles en ligne sur le site de l'institution : <http://www.cnc.fr/web/fr/etudes> (consulté le 1<sup>er</sup> décembre 2013)

<sup>31</sup> SNJV, *Le jeu vidéo en France en 2012 : éléments clés*, op.cit.

vidéo est en outre majoritairement régulière et intensive : trois quarts des joueurs s'investissent dans ce loisir au moins une fois par semaine, sur des plages de temps relativement longues (55 % jouent entre une et trois heures par session). L'analyse des données de ces enquêtes contribue également à démentir certains clichés toujours prégnants sur le profil sociologique des joueurs : plus de la moitié des consommateurs de jeux vidéo sont désormais des femmes, tandis que l'âge moyen des joueurs ne cesse d'augmenter (il s'établit autour de 35 ans aujourd'hui, la tranche 15-24 ans ne représentant que 21 % du total)<sup>32</sup>. La pratique des jeux électroniques constitue donc bien un effet de génération et non d'âge ; les *gamers* ne sont plus nécessairement des adolescents technophiles mais se distribuent dans l'ensemble des catégories et tranches d'âge de la population.

Un autre enseignement marquant des enquêtes sociologiques menées par le CNC et le Syndicat national du jeu vidéo (SNJV) est la tendance à la diversification des usages qui s'accompagne d'un mouvement de segmentation croissante de l'offre selon les publics visés. La pratique des jeux vidéo apparaît de plus en plus nomade et multi-plateformes : 49 % du temps passé sur les terminaux mobiles est consacré à des activités ludiques, les téléchargements d'applications à succès comme *Angry Birds* pouvant dépasser le milliard d'unités ; 73 % des joueurs s'adonnent à ce loisir en ligne, essentiellement dans le cadre de l'offre gratuite proposée sur les navigateurs web et les réseaux sociaux<sup>33</sup>. Les jeux payants sur Internet, dont l'archétype reste le jeu massivement multi-joueurs en ligne (*massive multiplayer online game* ou MMOG) accessible sur abonnement, constituent quant à eux toujours un marché de niche en forte progression, investi par de jeunes adultes expérimentés. Selon une récente étude TNS-Sofres, seulement 21,4 % des joueurs en ligne achètent des contenus vidéoludiques sur Internet, ce qui représente un public de quelques millions d'individus dans notre pays<sup>34</sup>.

C'est toutefois dans le domaine minoritaire des jeux massivement multi-joueurs en ligne que l'on observe les dynamiques socioculturelles les plus intéressantes pour l'avenir de la création vidéoludique. Lucien Perticoz pointe l'émergence de la figure de « l'amateur-créateur de contenus » dans les jeux en réseau, dont le rôle ne se borne pas à la consommation passive d'un contenu pré-formaté par des développeurs mais implique une véritable co-construction de l'expérience vidéoludique<sup>35</sup>. Des communautés actives de passionnés explorent ainsi les virtualités du *gameplay* d'un produit en phase de pré-commercialisation, échangent avec les éditeurs sur leurs attentes et problèmes, diffusent des contenus dérivés sur l'univers du jeu (solutions détaillées, *fan fictions*, développement amateur de niveaux et fonctionnalités supplémentaires...) ou animent les sessions de jeu en ligne. Il n'est désormais pas rare que les éditeurs intègrent en retour ces créations originales dans leurs jeux : par exemple, Ubisoft a officiellement « approuvé » le manuel d'*Heroes of Might and Magic V* réalisé collectivement par des *fans* du monde entier. Ainsi, certains secteurs de la production vidéoludique contribuent à promouvoir de nouvelles formes de consommation culturelle centrées sur le partage communautaire.

---

<sup>32</sup> CNC, *Les pratiques de consommation de jeux vidéo des Français*, op.cit.

<sup>33</sup> SNJV, *Le jeu vidéo en France en 2012 : éléments clés*, op.cit.

<sup>34</sup> CNC, *Les pratiques de consommation de jeux vidéo des Français en 2013*, étude réalisée par l'institut TNS-Sofres, publiée en septembre 2013, disponible en ligne sur le site du CNC (consulté le 1<sup>er</sup> décembre 2013)

<sup>35</sup> Lucien PERTICOZ, op.cit.

### 1.2.3. Le jeu vidéo français, entre identité culturelle propre et intégration à des modèles économiques globalisés.

La France constitue un acteur important à la fois dans la production et la consommation de jeux vidéo : elle occupe la seconde place derrière les Etats-Unis en termes de volumes de production, grâce à l'investissement de secteurs à forte dynamique de croissance (jeux en ligne et offre mobile) ; elle constitue le deuxième marché européen de consommation de produits vidéoludiques après le Royaume-Uni<sup>36</sup>. Certes, l'industrie vidéoludique française pèse peu en valeur absolue sur les marchés mondiaux : le chiffre d'affaires des studios français ne représente que quelques centaines de millions d'euros, et la part de marché des créations nationales n'excède pas 5 à 7 % à l'international ; à titre de comparaison, 6 % des œuvres vidéoludiques ayant dépassé le million de ventes depuis 1989 ont été réalisées en France contre 57 % au Japon et 34 % aux Etats-Unis<sup>37</sup>. La situation est d'ailleurs identique sur le marché national où les titres étrangers totalisent 93,2 % des volumes vendus contre 6,8 % pour les jeux français<sup>38</sup>.

Mais la France bénéficie d'une image de marque flatteuse en matière de création vidéoludique et s'appuie sur un tissu dynamique et innovant d'entreprises du jeu vidéo, associant une multitude de petits studios de développement et quelques grands acteurs d'envergure mondiale. Pionniers dans la programmation de jeux informatiques dans les années 1980, grâce aux initiatives de quelques passionnés du multimédia, les Français sont à l'origine de l'invention de genres à part entière comme le « *survival horror* » qui fut popularisé par *Alone in the Dark* (1992) réalisé par Frédéric Raynal. Des séries développées sur le sol national comme *Rayman* (Michel Ancel) ou *Just Dance* ont également bénéficié d'un large succès international. Plus globalement, les jeux vidéo français seraient réputés pour la qualité de leurs graphismes, le soin apporté à la trame narrative ainsi que l'originalité de leur *gameplay*<sup>39</sup> : on évoque souvent une « *French touch* » qui serait convoitée par les éditeurs étrangers.

Au niveau structurel, l'industrie vidéoludique française apparaît très atomisée et versatile, tout en s'intégrant pleinement à des logiques de marché mondialisées. 48 % des sociétés comptent moins de dix salariés à leur actif, 32 % des entreprises ont été lancées il y a moins de deux ans ; les trois pôles majeurs d'activité sont l'Île-de-France, la région Rhône-Alpes et le Nord-Pas-de-Calais. La production est très largement destinée à l'export (80 %) et investit massivement dans les nouveaux usages nomades et sociaux du jeu vidéo puisque 54 % des studios développent des applications pour l'*iPhone* et 35 % pour *Facebook*<sup>40</sup>. En outre, les jeux français qui connaissent la plus large audience sont issus des « nouveaux genres » en émergence (jeux d'élevage, de karaoké ou de simulation de métier). Face à une constellation de petits studios en recomposition permanente, émergent deux éditeurs dominants, *Vivendi Games* (le premier éditeur mondial détenant notamment Activision-Blizzard) et *Ubisoft* (quatrième éditeur à l'international),

---

<sup>36</sup> SNJV, *Le jeu vidéo en France en 2011 : éléments clés*, étude disponible en ligne sur le site de l'institution : <http://www.snjv.org/fr/industrie-francaise-jeu-video> (consulté le 1<sup>er</sup> décembre 2013)

<sup>37</sup> François ROUET, *La création dans l'industrie du jeu vidéo*, op.cit.

<sup>38</sup> Le CNC considère comme français les jeux vidéo conçus et développés en France ou dont les dépenses de production demeurent majoritairement françaises.

<sup>39</sup> André GATTOLIN et Bruno RETAILLEAU, op.cit., p.72

<sup>40</sup> SNJV, *Le jeu vidéo en France en 2012 : éléments clés*, op.cit.

dont l'importance stratégique comme donneurs d'ordres et modèles de référence demeure essentielle.

Si notre industrie vidéoludique occupe donc une place significative sur la scène mondiale du jeu vidéo, elle n'exprime toutefois pas nécessairement une identité culturelle propre dans ses productions. En effet, le jeu vidéo est né mondialisé dans son économie et ses traits culturels : c'est à la fois un produit et un vecteur de la *pop culture* internationale<sup>41</sup>, qui hybride les références culturelles de plusieurs aires de civilisation et réduit à un dénominateur commun exportable les spécificités de l'imaginaire de chaque peuple. Ainsi, le jeu de rôle massivement multi-joueurs en ligne *Dofus* (2004) dû au studio roubaisien Ankama mêle-t-il allègrement une inspiration médiévale-fantastique européenne avec des codes culturels du manga nippon, ce qui a largement contribué à son succès.

### I.3. UN MOUVEMENT RECENT MAIS MANIFESTE DE PATRIMONIALISATION DU JEU VIDEO

On désigne sous le terme de « patrimoine » un ensemble de biens matériels ou immatériels qui font l'objet d'une transmission aux générations futures, en raison de leur valeur intrinsèque ou des représentations symboliques qui les accompagnent. La notion de *patrimonialisation* qualifie donc un processus par lequel un objet matériel, une pratique ou un savoir devient un patrimoine ; elle recouvre des démarches de collecte, de conservation et de valorisation des objets et savoirs constitutifs d'un héritage culturel identifié<sup>42</sup>. L'accession progressive du jeu vidéo à la dignité patrimoniale s'inscrit dans une tendance de fond des sociétés occidentales contemporaines qui cherchent à étendre toujours davantage les frontières de la conservation mémorielle, tout en revêtant de nombreux traits originaux. Les œuvres vidéoludiques demeurent en effet des objets très récents, issus de l'industrie moderne du divertissement, et non des marqueurs de la mémoire d'un groupe social défini. Produits de grande consommation dont la numérisation est inscrite dans leur mode de production même, ils ne s'avèrent pas nécessairement ancrés dans l'identité culturelle d'un territoire, comme nous l'avons vu plus haut. Enfin, les partisans de la patrimonialisation du jeu vidéo se réfèrent plus à un idéal de modernité parfois apparenté à la « contre-culture », avec une célébration de la liberté d'innover et de l'individualisme, qu'aux valeurs traditionnelles associées à la notion d'héritage culturel, à savoir la tradition et l'authenticité<sup>43</sup>.

#### 1.3.1. La vogue du *rétrogaming* ou les joueurs saisis par l'appel de la mémoire

Le soubassement essentiel au mouvement de patrimonialisation du jeu vidéo est la montée en puissance des pratiques de *rétrogaming* au sein des communautés de joueurs, tendance notable depuis une quinzaine d'années environ. Ce terme désigne une consommation rétrospective de jeux anciens ainsi qu'un intérêt

---

<sup>41</sup> François ROUET, *op.cit.*

<sup>42</sup> Jean-Baptiste CLAIS, *La patrimonialisation des jeux vidéo et de l'informatique*, thèse de doctorat en sociologie et anthropologie politique sous la direction de M. Rautenberg (2012), résumé disponible à l'adresse suivante : <http://www.archimuse.com/publishing/ichim05/JBclais.pdf> (consulté le 5 septembre 2013)

<sup>43</sup> Jean-Baptiste CLAIS, *ibid.*

émergent pour la mémoire du jeu vidéo chez les amateurs de ce loisir. Les motivations d'une telle attitude peuvent être très diverses : retrouver les émotions ludiques de sa jeunesse (dimension mémorielle) ; explorer le passé du jeu vidéo (dimension archéologique) ; légitimer de « bonnes pratiques » vidéoludiques et une hiérarchisation de la production en forgeant son histoire (dimension sociale et symbolique)<sup>44</sup>. Cependant, on peut globalement identifier au fondement de cette démarche le rejet de la course à la performance graphique dans la conception des jeux vidéo, qui s'impose consécutivement au passage à la 3D, pour défendre des valeurs de jouabilité et de divertissement pur. Selon Philippe Dubois, représentant notable des valeurs de cette communauté de *rétrogamers* :

« *Il y a trop de titres sur le marché et il n'y a plus cette filiation extrêmement forte qui existait à l'époque de la MegaDrive et de la Super Nintendo, entre un jeu et une console. Ce qu'on a, c'est une pléthore de jeux moyens. (...) On s'en fiche d'avoir des jeux qui affichent des milliards de polygones. On veut des trucs fun, de l'action immédiate. On ne veut pas avoir à supporter une cinématique d'intro d'une demi-heure parce que son créateur aurait voulu faire du cinéma !* »<sup>45</sup>

Les passionnés de jeux anciens ont ainsi tendance à mythifier un supposé « âge d'or » de la production vidéoludique situé entre les années 1980 et le milieu des années 1990, marqué par une floraison de créativité dans une grande diversité de genres. Les pratiques de *rétrogaming* se sont initialement cantonnées à des cercles restreints de nostalgiques des consoles 8-bits de leur enfance avant de toucher un public plus large de curieux de l'histoire du jeu vidéo grâce à Internet. A partir des années 1990, des informaticiens amateurs diffusent en effet librement des classiques du jeu vidéo sur des plateformes d'*abandonware*, en tirant parti du désintérêt des éditeurs pour leur production passée et de l'incertitude juridique entourant la titularité des droits d'exploitation des logiciels. Le *rétrogaming* finit par devenir une mode dans le courant des années 2000, suscitant l'intérêt de la société civile et des industriels du secteur, qui se détachent partiellement des logiques d'obsolescence promues par leur modèle économique pour investir ce marché de niche porteur. Le recyclage d'anciennes licences et la réactivation de catalogues de droits sur des titres passés se répandent alors à partir de 2006<sup>46</sup>.

Les communautés largement informelles des débuts du *rétrogaming* passent ensuite progressivement d'une logique privée d'accumulation de reliques à un travail de mémoire sur le patrimoine informatique et vidéoludique, ce qui se traduit à compter du milieu des années 1990 par l'émergence d'associations civiles. Il en existe une dizaine à l'heure actuelle en France, fédérant quelques centaines de collectionneurs passionnés, dont trois concentrent expertise technologique et attention médiatique : MO5.com en Île-de-France, Silicium à Toulouse et ACONIT à Grenoble. Ainsi, l'association MO5.com<sup>47</sup> milite-t-elle pour la préservation et la valorisation publique des classiques de la production vidéoludique, une de ses

---

<sup>44</sup> Hovig TER MINASSIAN, « Les jeux vidéo, un patrimoine culturel ? », *Géographie et cultures* n°82 de 2012, consulté en ligne le 18 septembre 2013 à l'adresse suivante : <http://gc.revues.org/1393>.

<sup>45</sup> Julia COULIBALY, « Comment le jeu vidéo est arrivé au musée », article de la revue en ligne *Slate*, publié le 18 novembre 2011, disponible à l'adresse suivante : <http://www.slate.fr/story/46461/game-story-jeu-video-musee> (consulté le 25 août 2013)

<sup>46</sup> Julia COULIBALY, *ibid.*

<sup>47</sup> Le nom de cette association fait référence à l'ordinateur Thomson MO5 commercialisé en 1984, qui popularisa l'informatique en France. Sa devise est « préserver, explorer, rejouer ».

ambitions cardinales demeurant le lancement d'un musée national du jeu vidéo. Ce lieu de diffusion des nouvelles cultures numériques se voudrait dans l'esprit de son promoteur Philippe Dubois, président de MO5.com, à la fois « accueillant, social et interactif » ; il proposerait des expositions « jouables » sur le patrimoine vidéoludique à partir de plateformes de jeu originales, à l'opposé d'un espace de stockage dénué de toutes possibilités d'appréciation des œuvres<sup>48</sup>. Dans l'attente de cette réalisation, MO5.com entretient la plus grande collection associative de jeux vidéo anciens d'Europe<sup>49</sup> et prête régulièrement des pièces à l'occasion d'expositions et de manifestations en France et dans le monde. L'association revendique également l'accession du jeu vidéo au rang d'art à part entière, ou à tout le moins de source majeure d'inspiration esthétique pour la création d'aujourd'hui, du fait qu'il constitue une composante essentielle des pratiques culturelles contemporaines, touchant toutes les tranches d'âge et les milieux sociaux.

### 1.3.2. Une légitimation culturelle progressive du jeu vidéo dans la société, résultante de motivations complexes

Parallèlement à cette prise de conscience patrimoniale interne aux communautés de joueurs, le regard porté sur le jeu vidéo par la société dans son ensemble, et les pouvoirs publics en particulier, a radicalement évolué ces dernières années. D'industrie majeure du divertissement génératrice d'un véritable phénomène de société, les jeux vidéo sont de plus en plus considérés comme un bien culturel légitime, dans la filiation du cinéma et des arts de l'animation<sup>50</sup>. Le mouvement de reconnaissance culturelle de la création vidéoludique, déjà bien établi dans un certain nombre de pays occidentaux atteint ainsi la France avec quelque retard. L'Allemagne a ouvert le premier musée permanent consacré au jeu vidéo en 1997 à Berlin, le *Computerspielemuseum*, tandis que les recherches académiques sur les jeux électroniques appelées *game studies* se sont épanouies depuis deux décennies dans le monde anglo-saxon avec des personnalités reconnues comme Gonzalo Frasca ou Janet Murray.

L'extension des pratiques vidéoludiques à de larges couches de la population, tout autant que l'hybridation croissante des langages esthétiques et des codes narratifs du jeu vidéo et des autres médias audiovisuels à l'heure de la convergence numérique, stimulent un intérêt croissant du grand public pour l'histoire et l'actualité de ce médium. Alors que les années 1990 avaient été marquées par la focalisation de l'attention médiatique sur les problèmes de violence et d'addiction aux jeux vidéo, activité tour à tour soupçonnée d'être abrutissante, compulsive, génératrice de pulsions violentes ou désocialisatrice<sup>51</sup>, la période actuelle voit se multiplier les chroniques journalistiques consacrées à la critique des actualités vidéoludiques (rubrique « Ecrans » du quotidien *Libération* alimentée par Erwan Cario) ainsi que les débats de presse sur la nature artistique des jeux vidéo. Les artistes plasticiens commencent à apprécier le potentiel esthétique ou subversif des

---

<sup>48</sup> *Electron Libre*, « Il existe un patrimoine de l'informatique et des jeux vidéo, et celui-ci est en grand danger », entretien avec Philippe Dubois, article publié en ligne le 12 juin 2009, disponible à l'adresse suivante : [http://electronlibre.info/archives/spip.php?page=article&id\\_article=00354](http://electronlibre.info/archives/spip.php?page=article&id_article=00354).

<sup>49</sup> La collection comprendrait à l'heure actuelle plus de 100 000 pièces dont environ 1500 machines anciennes et des milliers de logiciels, périphériques, ouvrages documentaires et produits dérivés sur les jeux vidéo.

<sup>50</sup> Lucien PERTICOZ, *op.cit.*

<sup>51</sup> Lucien PERTICOZ, *op.cit.*

œuvres électroniques (Tom Betts, Martin Le Chevalier) tandis que s'esquissent des axes de recherche francophones autour du jeu vidéo, explorés dans les travaux pionniers de l'Observatoire des mondes numériques en sciences humaines (OMNSH) ou de Stéphane Natkin au Conservatoire national des arts et métiers.

Consécutivement à cette tendance sociale de fond, la création vidéoludique bénéficie désormais de la reconnaissance officielle des pouvoirs publics. Cette légitimation du statut culturel des productions vidéoludiques apparaît comme l'aboutissement logique à la fois de préoccupations anciennes sur la conservation des œuvres électroniques, et d'une démarche de soutien économique à une industrie florissante mais confrontée à une concurrence mondiale exacerbée<sup>52</sup>. La production française de jeu vidéo, largement exportée hors des frontières nationales, revêt en effet une réelle importance stratégique génératrice de milliers d'emplois et de gisements de croissance à protéger. Or, le bénéfice de dispositifs de soutien à la création comme le crédit d'impôt « jeu vidéo »<sup>53</sup> suppose la consécration artistique du médium, le mouvement de reconnaissance esthétique se mêlant ici de considérations de politique industrielle et de droit d'auteur<sup>54</sup>. C'est ce que révèle bien le discours d'intention de Frédéric Mitterrand, ministre de la Culture, prononcé au Fresnoy en avril 2010 : la mise en avant de la dimension culturelle de la production vidéoludique, qui implique la mise en chantier d'un futur musée du jeu vidéo, s'accompagne de la promotion de nouveaux dispositifs de soutien aux industriels du secteur, à travers le Fonds d'aide au jeu vidéo (FAJV)<sup>55</sup>.

### **1.3.3. Un début de valorisation des dimensions historiques et esthétiques des œuvres vidéoludiques par les institutions patrimoniales**

Un dernier aspect notable de la patrimonialisation du jeu vidéo réside dans les initiatives de muséification de ce médium lancées par des institutions patrimoniales, principalement les musées et les bibliothèques. La pratique du dépôt légal des supports électroniques a conduit la Bibliothèque nationale de France (BnF) à rassembler une imposante collection de jeux vidéo, dont la valorisation pour la recherche a commencée à être envisagée au début des années 2000 (voir parties II et III). Le centre culturel polyvalent de la Gaîté Lyrique à Paris propose depuis 2011 un espace permanent de médiation autour du patrimoine vidéoludique, construit autour d'une programmation thématique<sup>56</sup>. Surtout, deux événements majeurs ont contribué à inscrire la patrimonialisation du jeu vidéo à l'agenda du monde culturel : l'exposition *MuseoGames* qui s'est déroulée au musée des Arts et métiers de juin 2010 à mars 2011, et la grande rétrospective *Game Story – une histoire du jeu vidéo* organisée au Grand Palais de Paris de novembre 2011 à janvier 2012. Ces deux manifestations culturelles portaient des ambitions scientifiques différentes : l'exposition aux Arts et Métiers tentait de replacer les

---

<sup>52</sup> Hovig TER MINASSIAN, *op.cit.*

<sup>53</sup> Ce mécanisme fiscal permet aux éditeurs et studios de développement de déduire de leur imposition annuelle 20 % des dépenses d'investissement qu'ils ont consacrées à la conception d'un jeu.

<sup>54</sup> Lucien PERTICOZ, *op.cit.*

<sup>55</sup> Hovig TER MINASSIAN, *op.cit.*

<sup>56</sup> Billet du blog *Jeux vidéo et bibliothèques* : « L'espace jeux vidéo de la Gaîté Lyrique : un exemple de médiation », publié en ligne à l'adresse suivante : <http://www.jvbib.com/blog/index.php/lespace-jeux-video-de-la-gaite-lyrique-un-exemple-de-mediation/> (consulté le 27 juillet 2013)



jeux vidéo dans une histoire des techniques, en montrant comment les créateurs de jeux avaient su assimiler des innovations informatiques pour renouveler le *gameplay* de leurs œuvres, tandis que celle du Grand Palais se focalisait sur l'évolution esthétique des jeux vidéo et les interactions qu'ils établissaient avec d'autres formes d'expression culturelle. Néanmoins, ces deux projets muséographiques ont contribué à légitimer un regard historique sur la création vidéoludique, tout en associant à l'initiative les associations de préservation du patrimoine numérique – MO5.com a contribué aux deux expositions par des prêts d'œuvres et par son expertise scientifique.

Une nouvelle étape semble avoir été franchie en 2013 avec l'intégration aux collections permanentes du *Museum of Modern Art* (MoMA) de New York d'une sélection de « chefs-d'œuvre » de l'industrie vidéoludique, présentés au sein du département *design* de l'institution<sup>57</sup>. La conservatrice responsable du fonds, Paola Antonelli, a choisi de privilégier un regard artistique sur le médium avec la mise en exergue de la notion de « *design* interactif », appliquée à quelques grands succès du jeu vidéo comme *Tetris* ou *Donkey Kong*<sup>58</sup>. L'exposition des œuvres s'accompagne en outre d'un programme de préservation des logiciels ludiques, qui passe par des expérimentations de portages des titres anciens sur des configurations actuelles (il s'agit de faire tourner des jeux historiques sur des machines récentes). Pour ce faire, le musée a prévu d'acquérir les codes-sources des programmes.

Bien qu'encore très dépendante de la volonté personnelle de conservateurs et autres responsables d'institutions culturelles, cette succession d'initiatives contribue en définitive à la consolidation du statut patrimonial du jeu vidéo et à sa reconnaissance comme l'un des fers de lance de la nouvelle culture du numérique.

---

<sup>57</sup> Adèle SMITH, « Les jeux vidéo entrent au MoMA », article en ligne du *Figaro.fr* publié le 7 mars 2013, disponible à l'adresse suivante : <http://www.lefigaro.fr/arts-expositions/2013/03/07/03015-20130307ARTFIG00361-les-jeux-video-entrent-au-moma.php> (consulté le 16 juillet 2013)

<sup>58</sup> Audrey DUFOUR, « Le jeu vidéo rentre au MoMA qui le hisse au rang d'art », article en ligne du *Figaro.fr* publié le 4 décembre 2012, disponible à l'adresse suivante : <http://www.lefigaro.fr/jeux-video/2012/12/04/03019-20121204ARTFIG00674-le-jeux-video-rentrent-au-moma-qui-le-hisse-au-rang-d-art.php> (consulté le 16 juillet 2013)

## **PARTIE II : LE DEPOT LEGAL DES JEUX VIDEO EN QUETE D'UN CADRE JURIDIQUE**

---

### **II. 1. JEU VIDEO ET DEPOT LEGAL EN FRANCE : UNE INTEGRATION FORTUITE AU DEPOT LEGAL DES PUBLICATIONS ELECTRONIQUES**

Les états de collection des fonds patrimoniaux multimédia de la Bibliothèque nationale de France, et les informations fournies par les conservateurs du dépôt légal, font remonter la collecte des premiers jeux vidéo autour de 1994-1995. L'initialisation du dépôt légal des jeux vidéo à la BnF semble donc s'inscrire dans le sillage de la grande réforme de cette institution actée par la loi du 20 juin 1992. Pourtant, on ne peut que s'étonner de l'absence de toute mention des « jeux vidéo » dans le corps des dispositions de la loi et ses textes d'application<sup>59</sup>. Les jeux vidéo ne semblent avoir droit de cité parmi les catégories d'œuvres de l'esprit visées par la réglementation. Comment, dans ce cadre, expliquer l'intégration des jeux vidéo au champ de la collecte du dépôt légal ? Quelle qualification générique ont-ils reçu ?

Avant d'élucider cette question, nous devons tout d'abord rappeler les fondements de l'institution même du dépôt légal, fruits d'un héritage pluriséculaire qui oriente toujours les pratiques des bibliothécaires aujourd'hui.

#### **2.1.1. Rappel du cadre général et de la philosophie de l'institution du dépôt légal**

Selon Dougnac et Guilbaud<sup>60</sup>, l'institution du dépôt légal « évoque des idées confusément mêlées de censure, de police, de bibliothèques, de propriété littéraire ». Les juristes le définissent génériquement comme « l'institution ordonnant la remise à une autorité publique, en un lieu déterminé par la loi, de un ou plusieurs exemplaires de toutes les productions des arts graphiques »<sup>61</sup>. L'initiative en est due au roi François I<sup>er</sup> qui ordonna dans l'ordonnance de Montpellier du 28 décembre 1537 le dépôt de « *toutes les œuvres dignes d'être vues qui ont été et seront faites (...) compilées, amplifiées, corrigées et amendées de notre temps* ». Le dépôt légal est ainsi né avec l'imprimé, qui a conditionné sa philosophie et ses modalités de mise en œuvre par la Bibliothèque nationale de France. Dès l'origine, il apparaît attentif à l'existence d'une multiplicité de variations autour d'une même œuvre, qui peuvent toucher la forme comme le contenu du document.

L'histoire du dépôt légal jusqu'au milieu du XX<sup>ème</sup> siècle, sur laquelle nous ne reviendrons pas, est celle de son extension continue à de nouveaux supports de diffusion des œuvres de l'esprit, dans une logique d'universalité. Une autre évolution majeure réside dans l'affirmation progressive de sa vocation purement

---

<sup>59</sup> Les textes juridiques ont été consultés à partir du portail officiel du droit français, *Légifrance*, disponible à l'adresse suivante : <http://www.legifrance.gouv.fr>

<sup>60</sup> Marie-Thérèse DOUGNAC, M. GUILBAUD, « Le dépôt légal : son sens et son évolution », *Bulletin des Bibliothèques de France*, 1960, n° 8, p. 283-291.

<sup>61</sup> DOUGNAC et GUILBAUD, *ibid.*

patrimoniale, à l'exclusion de ses fonctions antérieures d'auxiliaire de la censure politique et d'appui aux dispositifs de protection intellectuelle des œuvres.

A présent, la vocation primordiale du dépôt légal est donc « la constitution de la mémoire historique, documentaire et culturelle du pays »<sup>62</sup>. Il s'agit de « répertorier et de conserver à perpétuité l'information enregistrée sur quelque support que ce soit », en constituant des collections nationales représentatives de l'ensemble du paysage éditorial et de la vie culturelle du pays. Selon l'UNESCO, le dépôt légal conjugue ainsi liberté d'expression, conservation du patrimoine et accès à l'information<sup>63</sup>.

Le dépôt légal français s'est construit autour d'une exigence d'exhaustivité, qui explique l'évolution de ses modalités d'application ainsi que les diverses extensions dont il a fait l'objet. Dans cette optique, toutes les œuvres de l'esprit doivent faire l'objet d'une conservation publique au sein des collections nationales, à des fins de recherche et de consultation désintéressée ; nul document, nul support de la création artistique, littéraire ou scientifique ne doit échapper à l'obligation de dépôt<sup>64</sup>. Le dépôt légal est organisé en fonction de la nature des supports des œuvres diffusées ; ce support détermine en particulier la qualité du dépositaire et les modalités de traitement des documents.

Les trois grands objectifs du dépôt légal sont énoncés à l'article L. 131-1 du Code du Patrimoine. Ils sont analysés comme suit par Adrienne Cazenobe<sup>65</sup> :

- **La collecte et la conservation de la production nationale** : elles constituent l'obligation principale des organismes attributaires du dépôt légal qui cible les documents de toute nature publiés, imprimés et diffusés en France. Selon la doctrine actuelle, les collections sont censées être conservées à perpétuité, les bibliothèques n'en étant que les dépositaires.

- **La constitution et la diffusion de bibliographies nationales** : elles constituent des impératifs légaux prévus par le Code du Patrimoine dans le prolongement des missions de conservation et de communication qui incombent à la Bibliothèque nationale. Répertorier et indexer les documents collectés conditionne en effet les possibilités de leur exploitation future.

- **La mise à disposition des documents** : la communication au public des documents conservés au titre du dépôt légal constitue la dernière facette de la mission des bibliothèques nationales attributaires. Elle doit s'opérer « dans des conditions conformes à la législation sur la propriété intellectuelle et compatibles avec leur conservation »<sup>66</sup>.

En définitive, un double idéal d'encyclopédisme et de conservation à perpétuité oriente les finalités et les modalités de mise en œuvre du dépôt légal, en dépit de son caractère de plus en plus utopique à l'âge de la démultiplication des

---

<sup>62</sup> Groupe de travail de la Conférence des directeurs de bibliothèques nationales (CDNL) présidé par Brian Lang, *Le Dépôt légal des publications électroniques*, Programme général d'information de l'UNESCO, décembre 1996, CH-96/WS/10, p. 3.

<sup>63</sup> Jules LARIVIERE, *Principes directeurs pour l'élaboration d'une législation sur le dépôt légal*, édition revue, augmentée et mise à jour de l'étude publiée en 1981 par Jean Lunn, ONU, 2000, CB-00/WS7, p. 9.

<sup>64</sup> Adrienne CAZENOBÉ, *Les collections en devenir – typologie des documents, politique et traitement documentaires*, éditions du Cercle de la Librairie, Paris, 2010, p. 113.

<sup>65</sup> Adrienne CAZENOBÉ, *op.cit.*, p. 113 et suivantes.

<sup>66</sup> *Code du Patrimoine*, article L. 131-1.

supports d'information, de l'inflation de la production éditoriale voire de la fragmentation de la mémoire collective<sup>67</sup>.

## **2.1.2. L'extension du dépôt légal aux supports audiovisuels et aux produits de l'édition informatique, au fondement de la collecte des jeux vidéo**

### *Les fondements de la réforme du dépôt légal de 1992*

Avant 1992, le dépôt légal concernait essentiellement deux types de supports : les imprimés et autres productions dérivées des arts graphiques<sup>68</sup>, soumis à des modalités de collecte stables depuis la loi du 29 mai 1925 complétée par une loi du 21 juin 1943, et les documents audiovisuels (phonogrammes et vidéogrammes) dont le dépôt avait été tardivement organisé par un ensemble de décrets parus entre 1963 et 1977.

Face à un cadre d'organisation dual prenant insuffisamment en compte l'étendue du champ culturel contemporain et la diversité des médias modernes, une réforme d'ensemble s'imposait, qui fut actée par la loi du 20 juin 1992. Cette loi a instauré un régime commun pour l'ensemble des produits éditoriaux collectés au titre du dépôt légal, déclinable ensuite à la marge pour tenir compte de la spécificité de chaque support<sup>69</sup>. Elle unifie les modalités de traitement des documents audiovisuels et multimédia tout en entérinant l'extension de l'obligation de dépôt à l'édition informatique sur supports, conçue comme un nouveau vecteur de diffusion de l'information et de la culture.

Les années 1980-1990 ont en effet été marquées par l'application des technologies de l'information et de la communication à l'édition de contenus culturels. L'essor de la micro-informatique personnelle autorise la publication de logiciels grand public et de documents multimédias dans le domaine de l'éducation, de l'information et de la culture au sens large : encyclopédies interactives, didacticiels de langues, recueils de presse sur CD-Rom. Le législateur a entendu soumettre à l'obligation de dépôt ces avatars électroniques des genres traditionnels de la production imprimée<sup>70</sup> : monographies, périodiques, supports de formation. L'adoption d'une terminologie d'acception très extensive permettait en outre à la réglementation de s'adapter de façon souple à des évolutions technologiques conçues comme de plus en plus rapides et fréquentes<sup>71</sup>. Le principe d'une extension du dépôt légal à ce qui allait devenir la « documentation numérique » est apparu comme un parti pris visionnaire au début des années 1990, bien que cette réforme puisse être conçue dans le sillage de la modernisation du

---

<sup>67</sup> Adrienne CAZENOBE, *op.cit.*

<sup>68</sup> Cette catégorie comprend notamment « les livres, périodiques, brochures, estampes, gravures, cartes postales, affiches, cartes, plans, globes et atlas géographiques, partitions musicales, chorégraphies ainsi que les documents photographiques » (art. R. 132-1 du Code du Patrimoine).

<sup>69</sup> Daniel BECOURT et Sandrine CARNEROLI, *Le dépôt légal, de l'écrit à l'électronique*, collection « Droit@Litec », éditions Lexis, 2001.

<sup>70</sup> Se référer pour plus de précisions au compte-rendu intégral des débats parlementaires ayant précédé l'adoption de la loi de 1992 : *Journal Officiel de la République française*, « Compte-rendu intégraux des débats parlementaires » : Sénat, séances du mardi 14 avril 1992 (1<sup>ère</sup> lecture) et du vendredi 5 juin 1992 (2<sup>ème</sup> lecture) ; Assemblée nationale, séance du lundi 18 mai 1992.

<sup>71</sup> Adrienne CAZENOBE, *op.cit.*, p.113 et sq. et Claire VAYSSADE, « Le dépôt légal des documents informatiques », *BBF*, 1995, n° 3, p. 34-38.

régime de la propriété littéraire et artistique en 1985 (notamment l'extension du droit d'auteur aux logiciels et bases de données).

Le Parlement a en outre fait le choix d'organiser le dépôt légal des documents électroniques sur le modèle de celui des imprimés<sup>72</sup>. La loi du 20 juin 1992 et son décret d'application du 31 décembre 1993, pionniers dans le monde pour la collecte de l'édition électronique, se sont ainsi bornés à *étendre* l'obligation de dépôt aux publications numériques sur supports. En toute rigueur, nous ne sommes pas en présence d'une *transposition* à l'univers numérique de dispositifs en vigueur dans le monde de l'imprimé, mais d'un simple élargissement de portée de la législation, à cadre conceptuel et opératoire inchangé.

### *L'organisation du dépôt légal des documents électroniques et la place des jeux vidéo*

La loi du 20 juin 1992 et ses modifications successives ont permis la convergence progressive des régimes de dépôt légal applicables aux différentes catégories de supports. Au-delà du cadre général propre à l'ensemble de l'institution, on distingue actuellement trois régimes de collecte à la Bibliothèque nationale de France régissant respectivement le dépôt légal :

- des **documents imprimés, graphiques et photographiques** ;
- des **logiciels et bases de données** ;
- des **documents audiovisuels** (phonogrammes et vidéogrammes) **et multimédia**.

Le dépôt légal des produits de l'édition informatique (logiciels et bases de données) et des documents multimédia « monosupports » constitue des novations introduites par la réforme de 1992.

#### *Nature des documents soumis à l'obligation de dépôt.*

La loi du 20 juin 1992 et surtout son décret d'application du 31 décembre 1993 ont balisé l'extension du dépôt légal des publications à l'univers numérique en distinguant divers supports et catégories de documents, soumis à des modalités de collecte et de traitement analogues en dépit de quelques spécificités marquées. L'article R. 132-9 du *Code du patrimoine* stipule ainsi que sont soumis à l'obligation de dépôt « les logiciels et les bases de données (...) dès lors qu'ils sont mis à la disposition du public, à titre onéreux ou gratuit, par diffusion en nombre d'un support matériel de quelque nature que ce soit ». En outre, l'article R. 132-17 organise un dépôt légal au bénéfice de la Bibliothèque nationale de France pour « les documents multimédias, quels que soient leurs support et procédé technique de production, d'édition ou de diffusion (...) dès lors qu'ils sont mis à la disposition d'un public ».

Les différentes catégories de publications électroniques assujetties à l'obligation de dépôt sont donc les suivantes :

- Les **logiciels**, qui désignent en droit français des programmes informatiques permettant la production de données et l'accomplissement d'un ensemble de tâches déterminées<sup>73</sup>. La réglementation originelle de 1993 distinguait

---

<sup>72</sup> Adrienne CAZENOBE, *op.cit.*

<sup>73</sup> Adrienne CAZENOBE, *op.cit.* et Claire VAYSSADE, *op.cit.*

trois catégories de logiciels soumis au régime de dépôt légal : les « progiciels », soit les applications informatiques grand public à l'exclusion des programmes destinés à l'usage interne des entreprises et des administrations et des programmes-sources ; les « systèmes-experts » pilotant la gestion matérielle et logicielle des équipements informatiques (en substance, les systèmes d'exploitation comme *Microsoft Windows* ou *Linux*) ainsi que les « autres produits de l'intelligence artificielle ». Ces subtilités terminologiques ont été abandonnées en 2011 au profit de la dénomination générique de « logiciel », seule en usage parmi les professionnels.

- Les **bases de données**, qui à la différence des applications logicielles sont uniquement conçues pour permettre la gestion et la consultation dynamique de données par un utilisateur<sup>74</sup>. C'est ce que propose un périodique électronique ou une encyclopédie multimédia par exemple.

- Les **documents multimédia**, qui qualifient « tout document qui soit regroupe deux ou plusieurs supports » assujettis au dépôt, « soit associe, sur un même support, deux ou plusieurs documents soumis à l'obligation de dépôt »<sup>75</sup>. Dans le premier cas de figure, on parle de document multimédia multisupports : c'est le cas d'un magazine accompagné d'une cassette VHS, ou d'une mallette pédagogique comportant des brochures, des transparents... Dans le second cas, on est en présence d'un document multimédia monosupport, comme un CD-Rom muséal ou une œuvre d'art numérique. Le dépôt légal des documents multimédia multisupports a été prévu dès 1975 afin d'éviter qu'un ensemble de supports documentaires formant une unité éditoriale ne soit démembrée par application de dépôts distincts<sup>76</sup>. Les documents multimédia monosupports ont été intégrés au périmètre de la collecte par la loi de 1992 ; il s'agit cette fois-ci de documents électroniques dont la publication résulte des développements de l'industrie informatique. En effet, la réunion sur un même support numérique d'éléments audiovisuels ou textuels de genres différents est permise par une infrastructure logicielle qui donne au produit éditorial son caractère interactif<sup>77</sup>. La caractérisation du document multimédia monosupport est propre à la réglementation du dépôt légal même si elle s'inspire de la qualification juridique proposée par certains juristes pour les « œuvres multimédia »<sup>78</sup>.

Les **jeux vidéo** sont des œuvres numériques hybrides qui intègrent un programme informatique et des éléments de nature diverses : données, textes, images et sons... Ils peuvent donc être rattachés à plusieurs catégories de documents assujettis à l'obligation de dépôt légal depuis la réforme de 1992. Ainsi, on peut considérer les jeux électroniques comme une catégorie particulière de logiciels grand public (cette option de qualification est celle qui a majoritairement été adoptée par les juristes et producteurs entre les années 1990 et 2000)<sup>79</sup>. Il est également envisageable, quoique moins courant, de considérer les jeux vidéo comme des bases de données particulières, ce que soutenait Claire Vayssade peu

---

<sup>74</sup> *Ibid.*

<sup>75</sup> Art. R. 132-17 du Code du Patrimoine.

<sup>76</sup> Daniel BECOURT et Sandrine CARNEROLI, *op.cit.*

<sup>77</sup> Adrienne CAZENOBÉ, *op.cit.*

<sup>78</sup> Se référer à la note de synthèse sur le statut juridique des jeux vidéo présentée en *annexe*.

<sup>79</sup> *Ibidem.*

après le lancement de la réforme de 1992<sup>80</sup>. Selon la définition du *Code de la propriété intellectuelle*, les bases de données constituent des « recueils d'œuvres, de données ou d'autres éléments indépendants, disposés de manière systématique ou méthodique, et individuellement accessibles par des moyens électroniques ou par tout autre moyen »<sup>81</sup>. C'est le cas à la limite des jeux vidéo, le « moyen électronique » correspondant à un ordinateur ou à une console par exemple. Mais les jeux vidéo répondent également tout à fait à la définition des « documents multimédia monosupports », au carrefour des composantes audiovisuelles et de l'interactivité permise par l'informatique.

*Modalités réglementaires du dépôt légal des documents électroniques.*

Le décret du 31 décembre 1993 et ses textes modificatifs ont globalement soumis le dépôt légal des publications électroniques à des conditions analogues à celles qui régissent les imprimés et autres supports traditionnels. Les principales conditions particulières aux documents numériques tiennent à leurs **caractéristiques techniques** et à leurs **modalités de diffusion**<sup>82</sup>.

Ainsi, les logiciels et bases de données sont soumis au dépôt légal « dès lors qu'ils sont mis à la disposition **du** public, à titre onéreux ou gratuit, par diffusion en nombre d'un *support matériel* de quelque nature que ce soit »<sup>83</sup>, alors que les autres catégories de documents (dont les œuvres multimédia) sont déposées à la Bibliothèque nationale de France « dès qu'ils sont mis à la disposition **d'un** public », « quel que soit leur support et procédé technique de production, d'édition ou de diffusion »<sup>84</sup>. Dans tous les cas, le dépôt légal est déterminé par le caractère public des documents. Pour les supports traditionnels et les documents multimédia, la destination à un public, quelle que soit sa nature et sa taille, suffit à enclencher l'obligation de dépôt tandis que les documents informatiques doivent être diffusés auprès du « grand public », et de plus la publication doit s'effectuer sur un support matériel<sup>85</sup> (ce critère apparaissait superflu pour les autres types de documents qui ne pouvaient exister sous forme dématérialisée)<sup>86</sup>.

L'obligation de dépôt des documents électroniques incombe aux **éditeurs** de ces documents, c'est-à-dire les personnes physiques ou morales responsables de l'ensemble du processus de publication, de la conception des œuvres à leur diffusion à un public. A défaut d'éditeur identifié, la responsabilité de déposer échoit aux **producteurs**, dont le rôle se borne à la réalisation matérielle des produits. Il existe également un dépôt légal **importateur**, applicables aux

---

<sup>80</sup> Claire VAYSSADE, *op.cit.* : « Nous considérons donc les ludiciels comme des « bases de données » et nous en demandons le dépôt en tant que telles ».

<sup>81</sup> *Code de la propriété intellectuelle*, article L. 112-3 al.2

<sup>82</sup> Adrienne CAZENOBE, *op.cit.*

<sup>83</sup> *Code du patrimoine*, article R. 132-9.

<sup>84</sup> *Code du patrimoine*, article R. 132-17.

<sup>85</sup> Daniel BECOURT et Sandrine CARNEROLI, *op.cit.*

<sup>86</sup> Les seuils minimaux de tirage ou de diffusion en deçà desquels les publications traditionnelles ou numériques se voyaient soustraites à l'obligation de dépôt ont été supprimées en 2011. La réglementation précise en outre que la notion de « mise à disposition » s'entend de toute mise en vente, location ou distribution, y compris à titre gratuit ; les logiciels et jeux vidéo gratuits (« *freewares* ») ou participatifs (« *sharewares* ») sont ainsi assujettis au dépôt légal.

personnes qui diffusent sur le territoire national des publications éditées ou produites en dehors de ce territoire<sup>87</sup>.

Le **dépôt légal éditeur** consiste en la remise du document électronique en deux exemplaires « au plus tard le jour de la mise à disposition du public », à la Bibliothèque nationale de France, unique organisme attributaire dans ce domaine. Le système du double dépôt en vigueur dans le monde de l'imprimé, avec la combinaison d'un dépôt légal éditeur à la BnF en deux exemplaires et d'un dépôt légal imprimeur en un seul exemplaire dans des bibliothèques publiques habilitées en région, n'a pas été repris pour les documents audiovisuels et informatiques, du fait de leurs modalités techniques de production et de la haute technicité exigée pour le traitement de tels supports, qui doit s'effectuer de façon centralisée<sup>88</sup>.

Le **dépôt légal importateur**, commun à toutes les catégories de documents, s'effectue en un exemplaire à la Bibliothèque nationale de France. Dans tous les cas de figure, les exemplaires déposés doivent être d'une parfaite qualité et identiques aux exemplaires mis à la disposition du public.

Les caractéristiques techniques des documents électroniques et multimédia ont amené le législateur à prévoir des **formalités complémentaires** de dépôt propres à ce type de supports. Ainsi, est précisé que l'obligation de dépôt consiste en « la remise ou l'expédition du support matériel permettant l'utilisation par le public, accompagné de la documentation afférente au produit »<sup>89</sup>, comme un manuel d'utilisation par exemple. De plus, « les documents doivent être accompagnés des mots de passe et, le cas échéant, des clés d'accès aux documents protégés ainsi que de toutes les données techniques nécessaires à leur conservation et à leur consultation »<sup>90</sup>. Cette disposition vise en substance les mesures techniques de protection ou *digital rights management* (DRM), incorporées aux œuvres numériques à des fins de lutte contre la contrefaçon et les usages non autorisés des documents. Il s'agit, sans préjudice des droits des exploitants, de garantir les possibilités de traitement et de conservation des documents à la BnF (ce problème est étudié en détail en partie III.3.).

Pour le dépôt légal multimédia, les documents reçus « doivent comporter notamment les pochettes, emboîtages, reliures et notices qui les accompagnent »<sup>91</sup>.

### *Un dépôt en principe exhaustif malgré des expérimentations de sélectivité*

Une originalité notable de la réforme de 1992 consistait à adopter un principe de **sélectivité** du dépôt légal **pour les seuls logiciels**. Face à l'inflation de la production informatique grand public et aux difficultés de traitement prévisibles de ce type de support (problèmes d'indexation, de gestion des formats de données...), le Parlement avait choisi de renoncer au principe traditionnel d'exhaustivité du dépôt légal pour ne viser que la constitution d'une collection patrimoniale suffisamment représentative, selon une logique d'échantillonnage par genres de publications<sup>92</sup>. Le décret de 1993 avait ainsi posé que « les logiciels et

---

<sup>87</sup> *Ibid.*

<sup>88</sup> Adrienne CAZENOBÉ, *op.cit.*

<sup>89</sup> Articles R.132-12 et R.132-21 du *Code du Patrimoine*.

<sup>90</sup> *Code du Patrimoine*, articles R.132-14 et R. 132-22.

<sup>91</sup> *Code du Patrimoine*, article R.132-21.

<sup>92</sup> Daniel BECOURT et Sandrine CARNEROLI, *op.cit.*



systèmes experts (...) sont soumis à l'obligation de dépôt dès lors qu'ils sont considérés comme représentatifs des catégories de progiciels et systèmes experts existants ». Tout le problème, à partir de là, consistait à déterminer un ensemble consensuel de critères de sélection. Or, la commission consultative prévue par la réglementation pour arrêter de tels critères n'a pas réussi à faire valoir ses choix<sup>93</sup>, par suite le dispositif de dépôt légal des logiciels est resté largement inopérant pendant deux décennies. La BnF se contentait alors de réceptionner les applications déposées à titre volontaire par les éditeurs<sup>94</sup>. L'expérimentation d'un dépôt légal sélectif n'a ainsi pas abouti à l'heure actuelle, et le législateur a finalement pris acte en 2011 de cet échec en soumettant les publications logicielles au régime commun du dépôt exhaustif.

### 2.1.3. L'inclusion des jeux vidéo dans le dépôt légal, résultante des choix de la profession

Comme nous l'avons vu, l'intégration des jeux vidéo au champ des documents collectés par la BnF résulte pour l'essentiel de l'extension de l'obligation de dépôt légal aux produits de l'édition informatique et multimédia. Certes, le décret du 30 juillet 1975 avait déjà envisagé le dépôt des documents multimédia multisupports<sup>95</sup> ; certains jeux vidéo se déployant simultanément sur plusieurs médias ont ainsi pu, sur la base de cette réglementation, être recueillis par la BnF dans les années 1980. Quelques éditeurs avaient en outre déposé leurs productions vidéoludiques de leur propre initiative sur la même période, dans des circonstances mal définies<sup>96</sup>. Mais pour l'essentiel, la collecte institutionnalisée des jeux vidéo a débuté dans le sillage de la mise en place d'un *service des publications électroniques* au sein du département de l'Audiovisuel, vers 1994.

Les acteurs politiques et culturels à l'origine du cadre contemporain du dépôt légal ne visaient pas explicitement l'intégration des jeux vidéo aux collections patrimoniales de la BnF. Il s'agissait plutôt d'assurer la collecte des transpositions éditoriales des documents imprimés sur des supports informatiques : les débats parlementaires ayant accompagné la conception de la loi du 20 juin 1992 évoquent ainsi les didacticiels de langues étrangères ou les recueils de presse sur CD-Rom, mais restent muets sur la question des jeux vidéo<sup>97</sup>. Les politiques du début des années 1990 sont en effet restés fidèles à la conception classique du « document » comme vecteur de diffusion de la connaissance ; le jeu vidéo, avant d'être une création culturelle, est vu comme un objet de divertissement populaire, or les jeux de société ne sont pas *a priori* soumis au dépôt légal. La prise de conscience de l'intérêt sociétal et esthétique du jeu vidéo par les pouvoirs publics n'interviendra qu'une quinzaine d'années après cette réforme (cf. partie I). En définitive, c'est l'organisation du dépôt légal par *supports*, indépendamment de toute référence à la notion d'*œuvre* ou à des types de contenus, qui a permis l'intégration fortuite des

---

<sup>93</sup> Les deux critères de sélection retenus étaient un seuil minimal d'exemplaires diffusés et un prix de vente minimal de 50 FF.

<sup>94</sup> Adrienne CAZENOBE, *op.cit.*

<sup>95</sup> La définition de tels documents différerait légèrement de celle actuellement en vigueur ; on entendait alors par documents multimédia « les œuvres audiovisuelles intégrées groupant divers supports (livres, fiches, photographies, bandes magnétiques, cassettes, disques, etc.) qui ne peuvent être dissociées pour leur mise en vente, leur distribution, leur reproduction ou leur diffusion sur le territoire français ».

<sup>96</sup> Entretien réalisé le 5 août 2013 avec les conservateurs du dépôt légal multimédia.

<sup>97</sup> Voir les comptes rendus des débats parlementaires précédemment cités.

jeux vidéo aux collections patrimoniales de la BnF : les agents de l'institution ont pris en charge la collecte de l'ensemble des CD-Rom, disquettes, cartouches... édités ou distribués sur le territoire national, et il se trouve que certains de ces supports électroniques renfermaient des jeux vidéo !

Les jeux vidéo ont été catégorisés par la Bibliothèque nationale de France comme des documents multimédia monosupports : pour les conservateurs du dépôt légal, ce sont des documents électroniques associant une infrastructure logicielle à des composantes audiovisuelles de nature variée<sup>98</sup>. La qualification de logiciel n'a ainsi pas été retenue, même si la collecte des œuvres vidéoludiques est souvent associée à celle des applications logicielles, les mêmes éditeurs commercialisant parfois les deux types de produits (Microsoft, Avanquest).

La BnF s'appuie sur une définition essentiellement empirique du jeu vidéo, tirée de la pratique quotidienne du dépôt légal multimédia ; il n'existe pas à l'heure actuelle de critères normalisés de distinction avec d'autres types de publications électroniques ou des genres d'œuvres connexes comme les *serious games* ou les logiciels de simulation. Ces lignes de partage apparaissent d'ailleurs superflues pour effectuer les opérations de collecte, puisque seuls les supports d'édition sont pris en considération, ce qui amène surtout à établir un dialogue suivi avec les producteurs de jeux. La question des modes de classification des jeux vidéo ne se pose ainsi qu'au stade du catalogage et du classement des documents, qui sera abordé en troisième partie.

La mise en œuvre du dépôt légal des jeux vidéo a été balbutiante dans un premier temps, qui correspond approximativement aux années 1990. Les premières œuvres vidéoludiques ont été incorporées aux collections de vidéogrammes, ce qui est défendable d'un point de vue scientifique<sup>99</sup> : comme nous l'avons montré plus haut, non seulement la plupart des jeux vidéo présentent une dimension audiovisuelle indéniable, intégrant des séquences d'images animées, mais leur mode de production présente de surcroît d'importantes analogies avec l'industrie du film (*voir* notamment le chapitre I.2.). Jusqu'aux années 2000, la couverture de la production vidéoludique par le dépôt légal est demeurée très incomplète, avec des entrées de titres irrégulières et relativement aléatoires, en fonction de la plus ou moins bonne volonté des éditeurs de jeux électroniques à s'acquitter de leurs obligations légales. La plupart des entreprises de l'industrie du jeu vidéo, souvent jeunes et peu sensibilisées aux aspects juridiques de l'édition de produits culturels, ignoraient en effet l'existence même d'un dépôt légal, ou le considéraient avec réticence comme une contrainte légale supplémentaire, sans perception de son intérêt scientifique pour l'information des chercheurs et la sauvegarde d'une mémoire culturelle<sup>100</sup>. Les jeux vidéo ne figuraient pas qui plus est parmi les cibles prioritaires du dépôt légal géré par le département de l'Audiovisuel, l'enjeu précité de la réforme de 1992 demeurant la collecte de l'édition documentaire multimédia.

Ce n'est qu'à compter des années 2000 qu'a été envisagé un suivi spécifique du dépôt légal des jeux vidéo par la BnF<sup>101</sup>. L'institution cherche alors à mieux mettre en valeur ses collections audiovisuelles et spécialisées, avec l'intention de

---

<sup>98</sup> *Ibid.*

<sup>99</sup> *Ibid.*

<sup>100</sup> Grégory MIURA, « Les enjeux du travail de mémoire », article de la revue *Médiamorphoses* n°22 de février 2008, « Les jeux vidéo : un bien culturel ? », p.41

<sup>101</sup> Alain CAROU, conservateur au département de l'Audiovisuel, estime ainsi qu'un niveau d'exhaustivité satisfaisant a été atteint dans la collecte des jeux vidéo à partir de 1999-2000.

moderniser son image et de convier de nouveaux publics dans ses espaces. Le mouvement naissant de patrimonialisation des jeux vidéo catalyse également cette prise de conscience. Les conservateurs du service en charge des documents multimédia vont alors déployer des efforts de veille et de sensibilisation des éditeurs à l'importance de l'obligation de dépôt, et s'ingénier à combler les lacunes accumulées au sein des fonds.

## II.2. PANORAMA DU DEPOT LEGAL DES JEUX VIDEO DANS LE MONDE : UNE SITUATION JURIDIQUE COMPLEXE ET DES CHOIX DE COLLECTE CONTRASTES

Maintenant que nous avons établi l'origine et les fondements du dépôt légal des jeux vidéo en France, il convient de mettre cette situation nationale en perspective avec les pratiques des autres bibliothèques nationales dans le monde. La collecte institutionnalisée des jeux vidéo à la BnF constitue-t-elle une originalité marquée de notre pays, ou observe-t-on des dispositifs analogues dans d'autres contrées ? Dans ce dernier cas, l'inclusion des jeux vidéo au champ des documents collectés constitue-t-elle une conséquence fortuite d'un élargissement du périmètre de la législation aux supports électroniques au sens large, ou a-t-elle été pensée spécifiquement au regard de la spécificité et de l'intérêt culturel de ces supports ?

L'institution du dépôt légal aux fins de collecte et de préservation des publications du patrimoine national apparaît largement répandue parmi les nations du globe, grâce aux efforts d'harmonisation juridique et de coopération bibliographique menés par des organisations culturelles internationales comme l'UNESCO et l'*International Federation of Libraries Association* (IFLA). A l'heure actuelle, selon Jules Larivière, « la plupart des pays du monde ont recours à un instrument légal, sous une forme ou une autre, pour assurer l'exhaustivité de leur collection nationale constituée par voie de dépôt »<sup>102</sup>, avec quelques exceptions notables comme les Pays-Bas. En revanche, l'esprit même de la réglementation de dépôt légal et les modalités de collecte des documents par les organismes attributaires apparaissent très diversifiés. Le dépôt légal américain (*mandatory deposit*), par exemple, est historiquement lié à l'enregistrement des droits de propriété intellectuelle sur les œuvres de l'esprit en régime de *copyright*, et de surcroît la bibliothèque nationale américaine n'est tenue à aucun impératif d'exhaustivité dans la collecte des publications nationales.

Dans le sillage des recommandations de l'IFLA et de l'UNESCO exprimées notamment à travers une étude prospective publiée sous la direction de Brian Lang par un groupe de travail de la Conférence des directeurs de bibliothèques nationales<sup>103</sup>, la plupart des pays développés ont étendu au cours des vingt dernières années le champ de collecte du dépôt légal aux publications électroniques diffusées sur un support matériel. Par « publication électronique », on entendra ici les documents codés en langage informatique et consultables à l'aide d'une plateforme de lecture électronique, en général un ordinateur. Le dépôt légal des documents numériques publiés en ligne s'étend progressivement aux principaux pays occidentaux, avec un certain retard par rapport à l'édition sur

---

<sup>102</sup> Jules LARIVIERE, *op.cit.*, p.9

<sup>103</sup> Brian LANG (dir.), *Le Dépôt légal des publications électroniques, op cit.*

supports et selon des modalités de conception et d'application très variées. Il est cependant loin de constituer une généralité, l'institution du dépôt légal visant dans son essence initiale la reproduction en masse d'un support de diffusion de l'information.

L'intégration ou l'exclusion des jeux vidéo du dépôt légal dépendent, dans ce cadre, de la catégorisation choisie par une réglementation nationale pour soumettre tel ou tel type de documents au dépôt, ainsi que de la pratique historique du dépôt légal par les bibliothèques nationales, et des conceptions documentaires qu'elles reflètent. Selon que l'on considérera plutôt le jeu vidéo comme un objet ludique, une création audiovisuelle, ou un programme d'ordinateur assez particulier, des choix de collecte différents seront adoptés et appliqués.

L'analyse croisée des législations et des pratiques du dépôt légal électronique dans un échantillon représentatif de pays occidentaux permet de dresser une typologie sommaire de la situation des jeux vidéo dans les collections patrimoniales des bibliothèques nationales. Ont été choisies pour l'établissement de ce panorama international les quatorze nations suivantes :

- les grands pays européens et les états voisins de la France (Belgique, Pays-Bas, Allemagne, Italie, Espagne, Royaume-Uni) ;
- les pays scandinaves, qui font souvent figure de modèles en matière d'innovation bibliothéconomique et de prise en compte de l'univers culturel numérique ;
- les grands Etats du monde anglophone comme les Etats-Unis, le Canada, l'Australie et la Nouvelle-Zélande.

### **2.2.1. Deux cas à part : les pays sans dépôt légal des publications électroniques**

Le cas des **Pays-Bas** apparaît d'emblée unique car ce pays n'a jamais institué de dépôt légal obligatoire. Cependant, les éditeurs néerlandais sont invités à déposer volontairement leurs publications à la *Koninklijke Bibliotheek* (Bibliothèque royale néerlandaise) afin d'enrichir la *Beschrijving depot-collectie* (collection nationale de dépôt) qui a vocation à rassembler le patrimoine éditorial du pays, sous forme imprimée ou numérique<sup>104</sup>. Ce système de dépôt volontaire a été consolidé par un accord contractuel avec le *Nederlandse Uitgevers Verbond* (Association des éditeurs néerlandais) qui prévoit la remise d'un exemplaire de toute publication diffusée sur le territoire néerlandais à la bibliothèque nationale. Le dispositif a été étendu aux publications électroniques sur supports en 1996 et en ligne en 1999<sup>105</sup>. D'après la *Bibliographie nationale néerlandaise*, des jeux vidéo ont été volontairement déposés dans la collection de la *Koninklijke Bibliotheek* (KB) par des éditeurs comme Ubisoft et Electronic Arts ; ils sont classés dans la catégorie des logiciels (*software*). La KB n'a pas initié de politique documentaire autour des jeux vidéo, en revanche elle est un centre d'expertise réputé dans le domaine de la préservation du patrimoine numérique, qui s'est vu confier la

---

<sup>104</sup> Site internet de la Bibliothèque royale des Pays-Bas : <http://www.kb.nl/en/for-publishers> (consulté en ligne le 25 octobre 2013).

<sup>105</sup> Caslon Analytics, *Study on legal deposit schemes*, en ligne à cette adresse : <http://www.caslon.com.au/depositprofile6.htm> (consulté en ligne le 25 octobre 2013).

maîtrise d'œuvre du projet européen de recherche en émulation KEEP (voir partie III).

La situation de l'**Australie** est également exceptionnelle car elle demeure l'un des rares pays occidentaux à ne pas encore avoir étendu ses obligations de dépôt légal aux publications non-imprimées à l'échelon fédéral. Aucun jeu vidéo ne figure par conséquent dans les fonds de la *National Library of Australia*.

### 2.2.2. Les pays qui excluent de droit ou de fait les jeux vidéo du champ du dépôt légal

Un nombre significatif d'Etats occidentaux a étendu le périmètre du dépôt légal aux documents numériques diffusés sur un support matériel (disquettes, CD-Rom, DVD...), sans prendre en considération dans la législation et la pratique la question de la collecte des jeux vidéo. Dans ces pays, la définition du champ du dépôt légal pourrait permettre d'intégrer les œuvres vidéoludiques. Cependant, à l'heure actuelle, les fonds des bibliothèques nationales concernées ne comportent pas de jeux vidéo. C'est notamment le cas de l'**Espagne**, où le périmètre de collecte défini par une loi du 29 juillet 2011 est pourtant très proche de celui adopté en France, incluant les documents électroniques et multimédia en ligne et hors ligne<sup>106</sup>. On retrouve la même situation en **Belgique**, pays qui pratique un dépôt légal récent des publications numériques sur supports (arrêté royal du 14 février 2008 pris en application de la loi du 19 décembre 2006)<sup>107</sup>, ainsi qu'en **Nouvelle-Zélande**. Dans une perspective similaire, les législations nationales organisant le dépôt légal électronique en **Norvège** et en **Finlande** incluent de vastes catégories de publications : les œuvres audiovisuelles, les documents électroniques ainsi que leurs « combinaisons multimédia » sans apparemment conduire à l'intégration de jeux vidéo aux collections des bibliothèques nationales concernées.

Dans un ensemble d'autres pays, les jeux vidéo ont été explicitement exclus du périmètre de collecte des documents numériques, par la réglementation ou des choix affirmés par les responsables du dépôt légal dans les bibliothèques nationales. Cependant, le motif d'éviction des jeux vidéo des collections patrimoniales est rarement similaire d'une institution à l'autre.

Le dépôt légal au **Royaume-Uni** fonctionne au bénéfice de trois bibliothèques nationales et de trois bibliothèques universitaires<sup>108</sup>. Le dépôt légal des publications électroniques (*websites & handheld electronic publications*) a très récemment été réformé par les *Legal Deposit Libraries (Non-Print Works) Regulations* de 2013 qui ont assujéti au dépôt les documents sur supports optiques ainsi que l'essentiel du web britannique. En revanche, la réglementation exclut du champ de collecte de la *British Library* les œuvres constituées essentiellement de séquences sonores ou d'images animées, soit les documents « intrinsèquement » de

---

<sup>106</sup> Site internet de la BNE : <http://www.bne.es/es/Colecciones/Adquisiciones/DepositoLegal/> (consulté le 25 octobre 2013).

<sup>107</sup> Site internet de la Bibliothèque royale de Belgique, loi du 19 décembre 2006 et arrêté royal du 14 février 2008, consultables à cette adresse : [http://www.kbr.be/collections/depot\\_legal/presse\\_fr.html](http://www.kbr.be/collections/depot_legal/presse_fr.html) (consulté en ligne le 24 octobre 2013).

<sup>108</sup> Les cinq bibliothèques attributaires sont la *British Library* de Londres, qui bénéficie d'un privilège d'antériorité du dépôt, la *National Library of Scotland*, la *National Library of Wales*, les deux bibliothèques universitaires d'Oxford (*Bodleian Library*) et de Cambridge, ainsi que la Bibliothèque du *Trinity College* de Dublin en Irlande.

nature audiovisuelle<sup>109</sup>. En effet, les bibliothèques nationales britanniques assurent statutairement la collecte du seul patrimoine éditorial écrit, l'archivage du patrimoine phonographique et vidéographique relevant d'autres institutions. La dimension audiovisuelle étant indissociable de l'expérience des jeux vidéo, ceux-ci se voient par conséquent soustraits aux obligations de dépôt légal. En revanche, la *British Library* s'intéresse au patrimoine vidéoludique dans le cadre de son programme d'archivage du web britannique lancé en 2004. Les responsables du dépôt légal de l'Internet collectent ainsi des sites qui témoignent de l'impact social et culturel des jeux vidéo, comprenant des articles critiques publiés dans la presse spécialisée, des contenus dérivés créés par les *fans* ainsi que des solutions et parcours de jeux<sup>110</sup>. Cette initiative est conduite en partenariat avec la *National Videogame Archive*, composante du *National Media Museum* de Bradford qui assume quant à lui la collecte de logiciels de jeux et de machines anciennes, et de la documentation afférente<sup>111</sup>. En outre, les conservateurs de la *British Library* souhaitent faire bénéficier leurs collègues de la *National Videogame Archive* de leur expertise en archivage numérique pour la préservation des jeux vidéo anciens.

En **Allemagne**, la réglementation du dépôt légal électronique, issue d'une réforme de 2006, exclut formellement les jeux vidéo des types de documents assujettis à la collecte. Les responsables du dépôt légal ont en effet considéré que le caractère avant tout ludique des jeux vidéo les plaçait hors du champ patrimonial géré par la *Deutsche Nationalbibliothek*, qui englobe les œuvres littéraires et visant la diffusion de connaissances. Les jeux à caractère éducatif, par contre, sont bien soumis à l'obligation de dépôt<sup>112</sup>. En **Italie**, les jeux vidéo ne sont pas collectés par les organismes attributaires du dépôt légal car ils sont considérés avant tout comme des logiciels, qui font partie des catégories de publications exclues du dépôt par la législation italienne. *A contrario*, les livres-jeux sont déposés car les autorités jugent que « l'élément livre » y prédomine<sup>113</sup>. Un dernier cas d'exclusion affirmée des jeux vidéo du périmètre du dépôt légal est observable au **Canada**. Le dépôt légal canadien fonctionne à la fois au bénéfice de « Bibliothèque et Archives du Canada » à l'échelon fédéral, et au niveau provincial, notamment auprès de la « Bibliothèque et Archives nationales du Québec » de Montréal. Les publications multimédia multisupports sont collectées par la bibliothèque nationale canadienne depuis 1978 et les documents électroniques sur supports depuis 1995, mais les jeux font partie des catégories de documents qui ne sont assujettis au dépôt que « sur demande écrite de

---

<sup>109</sup> UK Department for Culture, Media and Sport, *Guidance on the Legal Deposit Libraries (Non-Print Works) Regulations 2013*, publié en avril 2013, disponible en ligne à l'adresse suivante : [https://www.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment\\_data/file/182339/NPLD\\_Guidance\\_April\\_2013.pdf](https://www.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/182339/NPLD_Guidance_April_2013.pdf) (consulté le 24 octobre 2013).

<sup>110</sup> *The Independent*, « British Library starts videogame website archive project », article publié par David Crookes le 13 février 2012, consulté en ligne le 24 octobre 2013 à cette adresse : <http://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/news/british-library-starts-videogame-website-archive-project-6858507.html>

<sup>111</sup> Site internet du National Media Museum : <http://www.nationalmediamuseum.org.uk/Collection/NewMedia.aspx> (consulté en ligne le 24 octobre 2013).

<sup>112</sup> Site Internet de la *Deutsche Nationalbibliothek* : [http://www.dnb.de/DE/Erwerbung/Pflichtablieferung,Verordnung über die Pflichtablieferung von Medienwerken an die Deutsche Nationalbibliothek du 17 octobre 2008 et Deutsche Nationalbibliothek Sammelrichtlinien](http://www.dnb.de/DE/Erwerbung/Pflichtablieferung,Verordnung%20uber%20die%20Pflichtablieferung%20von%20Medienwerken%20an%20die%20Deutsche%20Nationalbibliothek%20du%2017%20octobre%202008%20et%20Deutsche%20Nationalbibliothek%20Sammelrichtlinien) du 1<sup>er</sup> juin 2009 (consultés en ligne le 25 octobre 2013).

<sup>113</sup> Voir notamment la *loi du 15 avril 2004 relative au dépôt légal des documents d'intérêt culturel destinés à l'usage du public* et son *décret présidentiel d'application du 3 mai 2006*, en ligne à l'adresse suivante : <http://www.librari.beniculturali.it/opencms/opencms/it/DepositoLegale/> (consulté le 25 octobre 2013).

l'administrateur général de la Bibliothèque »<sup>114</sup>. Le dépôt légal québécois, quant à lui, concerne les logiciels et produits de l'édition électronique depuis une extension réglementaire de 1992, avec la même exclusion des jeux vidéo du fait de leur caractère ludique (ils sont effectivement assimilés aux « jeux de société »). Paradoxalement, la « Bibliothèque et Archives nationales du Québec » possède une collection substantielle de près d'un millier de jeux vidéo, édités ces dernières années (2006-2013), dans le cadre de ses collections de lecture publique, qui ciblent un public adolescent. Les jeux sont empruntables par les usagers et servent à l'organisation de manifestations récréatives au sein de la bibliothèque<sup>115</sup>.

### 2.2.3. Les pays mettant en œuvre un dépôt légal effectif des jeux vidéo

Au **Danemark**, la collecte des jeux vidéo et autres logiciels interactifs diffusés sur des supports matériels tire son fondement de la réforme du dépôt légal de 1998, qui a étendu les obligations des éditeurs de publications aux œuvres informatiques et multimédia<sup>116</sup>. Le dépôt légal électronique ne couvre en revanche pas les programmes d'ordinateur, sauf si ceux-ci constituent une composante ou sont « publiés solidairement » à une œuvre de nature différente elle-même assujettie au dépôt. La *Kongelige Bibliotek* (Bibliothèque royale) possède à l'heure actuelle un fonds patrimonial d'environ 1500 jeux vidéo entrés par dépôt légal, diffusés sur une grande diversité de plateformes, à l'exclusion des jeux diffusés en ligne. En outre, la collection nationale de périodiques comporte de nombreux titres de presse spécialisée, commercialisés avec des CD-Rom proposant des panels de jeux en intégralité ou en démonstration. A compter de l'année 2011, la *Kongelige Bibliotek* s'est lancée dans une procédure systématique d'identification des jeux vidéo dématérialisés moissonnés dans le cadre de l'archivage du web danois, qui relève des missions de la Bibliothèque nationale depuis 2005. Dans ce cadre, la *Kongelige Bibliotek* s'efforce également de collecter de la documentation en ligne relative aux jeux vidéo : forums communautaires, sites de critiques, vidéos de parties de joueurs...<sup>117</sup>

La **Suède** fut l'un des premiers Etats avec la France à étendre ses obligations de dépôt légal aux supports audiovisuels et électroniques « portatifs » par une réforme réglementaire en 1993. Les éditeurs et producteurs de supports optiques et de documents multimédia sont tenus d'en remettre deux exemplaires à la *Kungliga Biblioteket* (Bibliothèque royale)<sup>118</sup>. Les jeux vidéo sont intégrés au périmètre de la collecte depuis 1995, dans la continuité immédiate de la réforme ; ils constituent un type particulier de documents multimédia, comme en France. Les œuvres distribuées exclusivement sous forme dématérialisée ne sont pas collectées du fait

---

<sup>114</sup> Règlement du 12 décembre 2006 sur le dépôt légal de publications pris en application de la loi du 22 avril 2004 sur la Bibliothèque et les Archives du Canada, consultable en ligne à l'adresse suivante : <http://www.collectionscanada.gc.ca/depot-legal/> (consulté le 24 octobre 2013).

<sup>115</sup> Thierry ROBERT, « Des jeux vidéo à la BANQ », billet du blog *Ludicité* publié le 15 février 2012, consultable en ligne à cette adresse : <http://www.ludicite.ca/2012/02/des-jeux-video-a-la-banq/>

<sup>116</sup> Site internet du dépôt légal danois : <http://www.pligtafleivering.dk/> (consulté le 25 octobre 2013). Voir notamment la loi sur le dépôt légal des publications du 22 décembre 2004 et son règlement d'application.

<sup>117</sup> Présentation de la *Royal Library of Denmark* sur le site de l'*European Federation of Game Archives, Museums and Preservation Projects* (EFGAMP), en ligne à cette adresse : <http://www.efgamp.eu/the-royal-library-denmark/> (consulté le 25 octobre 2013)

<sup>118</sup> Site internet de la *Kungliga Biblioteket*, section sur le dépôt légal : <http://www.kb.se/plikt/> (consulté en ligne le 25 octobre 2013)

des lacunes de la réglementation en vigueur. La Bibliothèque nationale possède à présent une collection de plus de 2000 jeux vidéo distribués sur le territoire suédois à plus de 50 exemplaires, traduits en langue suédoise<sup>119</sup>. Une portion significative des titres mentionnés au catalogue des collections audiovisuelles remonte aux années 1990, ce qui laisse penser que la collecte des jeux vidéo a été effective assez tôt. Depuis quelques années, la Bibliothèque nationale suédoise cherche à valoriser son fonds vidéoludique, dans le sillage du mouvement récent de patrimonialisation du jeu vidéo. Elle a entamé une campagne d'acquisitions d'échantillons de consoles représentatives de l'industrie du jeu vidéo, et recherche activement des solutions d'émulation pérennes pour faire tourner des jeux anciens. Un séminaire d'étude sur la patrimoine des jeux vidéo *Game Over/Play Again !* a été d'ailleurs organisé en novembre 2013.

Les **Etats-Unis** présentent des particularités marquées du fait de la nature spécifique de leur régime de dépôt légal, historiquement associé à la protection intellectuelle des œuvres de l'esprit comme nous l'avons signalé plus haut. Ainsi, le *Copyright Act* de 1976 prescrit-il le dépôt de deux exemplaires (*mandatory deposit*) des publications diffusées aux Etats-Unis au *Copyright Office*, administration fédérale qui dépend de la Bibliothèque nationale américaine. Ce dépôt constitue une formalité liée à la procédure générale d'enregistrement des œuvres protégées par le droit d'auteur, et constitue en premier lieu une preuve en cas de contestation judiciaire. La Bibliothèque du Congrès (*Library of Congress*) se voit ensuite accorder la liberté de disposer comme elle l'entend des documents déposés au *Copyright Office* : le dépôt légal constitue ainsi un vivier d'enrichissement des fonds patrimoniaux de la bibliothèque nationale. A la différence de la France, les bibliothécaires du Congrès ne sont nullement tenus à un impératif d'exhaustivité dans la collecte de la production éditoriale nationale : une sélection documentaire entre en jeu afin de recueillir les documents les plus pertinents pour constituer des collections nationales représentatives. Certains documents font l'objet d'échanges ou de redistributions au bénéfice d'autres institutions. Dans le cas de versions multiples d'une même œuvre, la bibliothèque applique la règle de la « *best edition* »<sup>120</sup>.

Les publications informatiques et multimédia bénéficiant d'une protection au titre du *copyright* depuis 1976, on pourrait s'attendre à ce que la Bibliothèque du Congrès ait été en mesure de collecter quasiment l'ensemble de la production vidéoludique depuis ses origines. Malheureusement, les documents électroniques sur supports ont été dispensés de la formalité de dépôt de 1978 à 1988 : les éditeurs de tels documents étaient alors uniquement tenus de fournir au *Copyright Office* des « éléments d'identification » de l'œuvre afin d'attester de droits de propriété intellectuelle : pour un document tel qu'un jeu vidéo, il s'agissait d'extraits du code-source du programme accompagnés d'extraits vidéo du jeu témoignant de l'originalité de son *gameplay*. Les développements notables de l'édition de produits culturels sur supports optiques à partir des années 1990 ont conduit la Bibliothèque du Congrès à envisager l'intégration massive de CD-Rom

---

<sup>119</sup> *Kungliga Biblioteket*, articles "Dataspel 4-ever" et "Game over / Play again !" publiés le 28 août 2011 et le 24 octobre 2013 sur le site internet de l'institution : <http://www.kb.se/aktuellt/nyheter/2011/dataspel-4-ever/> et <http://www.kb.se/aktuellt/nyheter/2013/Game-over--play-again/> (consulté en ligne le 26 octobre 2013)

<sup>120</sup> Site internet du *US Copyright Office* : voir notamment les circulaires n°1 (*Copyright basics*), n°2 (*Publications on Copyright*), n°55 (*Copyright Registration for Multimedia Works*) et n°7d (*Mandatory Deposit of Copies or Phonorecords for the Library of Congress*), disponibles en ligne à cette adresse : <http://www.copyright.gov/circs/> (consulté le 26 octobre 2013).



dans ses collections patrimoniales. Des accords contractuels de dépôt avec les éditeurs conclus en 1993 ont alors prévu la remise obligatoire des logiciels d'exploitation ainsi que de la documentation afférente. Cependant, le champ d'application de cet accord ne concernait de fait pas les jeux vidéo. Ce n'est qu'en 2006 que les bibliothécaires ont finalement obtenu du *Copyright Office* le dépôt obligatoire d'un exemplaire complet de chaque jeu vidéo protégé, pour chaque plateforme de diffusion (PC, consoles...). Les jeux électroniques en ligne ne sont quant à eux toujours pas soumis au *mandatory deposit* sauf sur demande expresse de l'administration.

A l'heure actuelle, la Bibliothèque du Congrès possède un fonds d'environ 3000 jeux vidéo sur tous types de plateformes, augmenté de quelques 1500 guides stratégiques et de la documentation connexe aux produits fournis dans le cadre de la procédure de dépôt. De nombreux jeux vidéo anciens (remontant notamment aux années 1970 et 1980) ont été acquis antérieurement à la mise en place d'un dépôt légal, afin d'alimenter la collection de référence de la bibliothèque sur la culture et les médias américains. Cette collection est particulièrement riche en jeux éducatifs (*serious games*) mais comporte également de nombreuses importations européennes et des originaux japonais rares. La plupart des titres acquis à titre onéreux dans les années 1990 sont diffusés sur CD-Rom PC ou Mac. Dans le cadre d'une politique de valorisation émergente de son fonds vidéoludique, la Bibliothèque du Congrès cherche à acquérir des consoles et terminaux de lecture anciens, qui constituent une des grandes lacunes de la collection<sup>121</sup>.

Le panorama synthétique que nous avons dressé illustre en définitive la grande diversité de positionnement des jeux vidéo dans les dispositifs de dépôt légal, entre ignorance, exclusion affirmée et intégration fortuite. Mentionnons également la disparité des qualifications de nature du jeu vidéo dans les collections des bibliothèques nationales qui en possèdent. Pour la Bibliothèque du Congrès, un jeu vidéo est selon les cas un « fichier informatique » (*computer file*) ou une « ressource électronique » (*electronic resource*) mal identifiée ; pour la Bibliothèque royale des Pays-Bas c'est un logiciel (« *software* ») ; pour la Bibliothèque royale suédoise un type particulier de document multimédia (*Multimedier – datorspiel*).

En ce qui concerne la volumétrie des collections, estimée par des ordres de grandeur indicatifs, notons la faible ampleur des fonds patrimoniaux de jeux vidéo de la plupart des bibliothèques nationales comparées à ceux de la BnF. Alors que les institutions étrangères détiennent des collections de quelques milliers d'œuvres, la Bibliothèque nationale de France posséderait à l'heure actuelle plus de 18 000 titres de jeux vidéo<sup>122</sup>.

---

<sup>121</sup> Trevor OWENS, “Yes, the Library of Congress has video games : an interview with David Gibson”, billet du blog *The Signal Digital Preservation* publié le 26 septembre 2012 et hébergé sur le site de la Bibliothèque du Congrès, disponible en ligne à l'adresse suivante : <http://blogs.loc.gov/digitalpreservation/2012/09/yes-the-library-of-congress-has-video-games-an-interview-with-david-gibson/>

<sup>122</sup> Entretien personnel avec Monique Calinon du département de l'Audiovisuel effectué le 26 novembre 2013.

## **PARTIE III : LE DEPOT LEGAL DES JEUX VIDEO** **EN PRATIQUE, ENTRE CONTRAINTES** **D'INTEGRATION ET PRISE EN COMPTE DE** **SPECIFICITES MARQUEES**

---

Maintenant que les causes et modalités de l'intégration juridique des jeux vidéo au dispositif du dépôt légal ont été éclaircies, reste à analyser les problématiques et enjeux de la mise en œuvre effective de ce dépôt à la Bibliothèque nationale de France<sup>123</sup>. De fait, le traitement et la valorisation de ces œuvres numériques complexes doit tout à la fois s'intégrer dans des structures institutionnelles et des modes opératoires communs à l'ensemble des documents collectés par dépôt légal, et prendre en compte la singularité propre de ces « documents ». Comment la BnF traite-t-elle un objet aussi éloigné de son « cœur de cible » que le jeu vidéo ? Jusqu'où les professionnels peuvent-ils déployer une politique documentaire spécifique au fonds patrimonial des jeux vidéo, et selon quelles modalités et leviers d'intervention ? Comment articuler *in fine* les dimensions de conservation et de mise à disposition du public, dilemme classique de la bibliothéconomie ?

L'identification des défis à relever et l'examen de solutions prospectives permettra d'éclairer plus généralement les enjeux du dépôt légal à l'orée de la dématérialisation généralisée des biens culturels. En tant qu'objets iconiques de l'édition électronique, les jeux vidéo condensent en effet l'ensemble des problématiques qui marqueront le dépôt légal du futur.

### **III.1. COMMENT TRAITER DES OBJETS NUMERIQUES ATYPIQUES DANS UN CADRE PENSE POUR LES IMPRIMES ?**

Le cadre normalisé de gestion du dépôt légal à la Bibliothèque nationale de France est le fruit d'une longue histoire, que l'on peut faire remonter à l'époque napoléonienne pour les flux de documents imprimés. Si le dépôt légal a toujours traité une grande variété de supports et de modes de transmission de l'information (songeons à l'assujettissement au dépôt des estampes, cartes et plans dès l'Ancien Régime), il faudra attendre le milieu du XX<sup>ème</sup> siècle, dans le sillage de la création de la Phonothèque nationale, pour que la BnF s'ouvre aux documents audiovisuels ; la collecte institutionnalisée de l'ensemble des médias modernes, comme nous l'avons vu, n'est pas antérieure à 1993. Par conséquent, c'est la nature et les caractéristiques du document imprimé qui ont modelé les mécanismes d'application du dépôt légal. Dans la logique de la réforme de 1992, le dépôt légal audiovisuel et informatique doit être conçu par analogie avec celui des imprimés ; une simple adaptation aux spécificités de l'électronique et de l'image animée est par suite envisageable, mais non un bouleversement des structures et pratiques.

Intégré *de facto* au champ de collecte du département de l'Audiovisuel, le jeu vidéo a donc été traité dans le cadre général pensé pour les vidéogrammes et par

---

<sup>123</sup> Cette partie s'appuiera principalement sur un long entretien réalisé le 5 août 2013 avec Christophe Gauthier, directeur de l'Audiovisuel, et Elodie Bertrand, chef de la section des documents électroniques à la BnF, qui gèrent dans la pratique le dépôt légal des jeux vidéo.

extension, les documents électroniques. Ce choix historique et la logique de mise en œuvre du dépôt légal expliquent pourquoi, en dépit d'efforts ponctuels d'ajustement aux spécificités de cet objet culturel, le traitement des jeux vidéo soit très proche de celui appliqué aux autres documents audiovisuels et multimédia.

### 3.1.1. Une adaptation à la marge de la chaîne de traitement documentaire aux spécificités des jeux vidéo

La collecte des jeux vidéo est effectuée par la « section des documents électroniques » de la BnF, qui prend en charge depuis 1994 le dépôt légal de l'ensemble des produits de l'édition informatique et multimédia « monosupport ». Cette section constitue une composante du service Multimédia de la bibliothèque, lui-même intégré au département de l'Audiovisuel<sup>124</sup>.

D'après les dernières données statistiques fournies par l'*Observatoire du dépôt légal*<sup>125</sup>, les jeux vidéo représentent environ 30 % du total des dépôts de documents multimédia monosupports, constituant un des secteurs les plus actifs de l'édition électronique.

Il n'y a ainsi pas plus d'autonomie de traitement des jeux vidéo dans le cadre organisationnel déployé par la BnF qu'il n'y avait de catégorisation juridique propre de ces supports dans les dispositions légales et réglementaires. Les jeux vidéo sont gérés comme des « documents électroniques » génériques, soit pour reprendre les dénominations juridiques, comme des « documents multimédia monosupports ». Cependant, tandis que les procédures de réception et de catalogage des jeux vidéo apparaissent relativement indifférenciées par rapport au reste de la production multimédia, il convient de signaler le déploiement d'une veille éditoriale spécifique au secteur.

#### *Une veille éditoriale ciblée qui s'avère indispensable*

Les activités de veille sont indissociables de la mise en œuvre d'un dépôt légal pensé comme exhaustif ; elles constituent le pendant des « politiques d'acquisition » appliquées aux collections classiques de bibliothèque, et revêtent une particulière importance dans le secteur du multimédia.

En effet, même si la légitimité du dépôt légal est de mieux en mieux admise par les éditeurs multimédia au fil des années, de nombreux jeux vidéo arrivent encore avec retard auprès des services de la BnF, quand ils ne sont pas tout simplement oubliés. D'après le témoignage de Grégory Miura, ancien chef de section des documents électroniques dans le courant des années 2000 :

*« Avec le multimédia, on a quatre siècles de retard dans le réflexe du dépôt légal (...) Il faut systématiquement relancer les éditeurs, leur rappeler qu'ils doivent déposer leurs pièces et en chercher de nouveaux... Il ne se passe pas un mois sans qu'un éditeur lance une nouveauté, et il n'est pas*

---

<sup>124</sup> Pour plus de précisions sur l'organisation interne des services de la BnF, se reporter aux *annexes*.

<sup>125</sup> *Observatoire du dépôt légal, données 2012*, p.19-20, document en ligne sur le site de la BnF à l'adresse suivante : [www.bnf.fr/documents/dl\\_observatoire\\_2012.pdf](http://www.bnf.fr/documents/dl_observatoire_2012.pdf)

*facile d'être tenu au courant en temps réel des dates de sorties des logiciels »<sup>126</sup>.*

Le champ de la collecte ne se limite pas d'ailleurs aux versions originales des jeux distribués en France. Le principe d'exhaustivité du dépôt légal impose en effet de garder la trace de l'ensemble des variations affectant tant le contenu que les modalités d'expression d'un document, ce que recouvre la notion « d'édition » en bibliothéconomie. Il convient ainsi de traiter les différentes déclinaisons des titres sur chaque environnement informatique et plateforme de lecture, ou de recueillir l'ensemble des mises à jour et extensions des œuvres diffusées sur support physique. La BnF doit par ailleurs s'assurer du dépôt effectif des multiples rééditions commerciales, coffrets et autres compilations « exclusives » de jeux qu'imaginent régulièrement les industriels pour relancer le cycle d'exploitation de leurs produits<sup>127</sup>.

En pratique, la veille éditoriale est grandement facilitée par l'existence de bases de données de référence en ligne. Elodie Bertrand cite spontanément le site Internet « *Gamekult* » comme exemple d'outil performant<sup>128</sup>. Le jeu vidéo constituant une industrie culturelle florissante, le suivi de l'actualité éditoriale du secteur se révèle relativement aisé, avec la présence sur Internet de ressources documentaires complètes, fiables et généralement gratuites.

Une fois la production éditoriale courante maîtrisée pour l'essentiel, il reste encore à combler les lacunes du passé : les bibliothécaires incitent les éditeurs de jeux à déposer rétrospectivement leur catalogue de titres commercialisés dans les années 1970 et 1980, alors que les jeux vidéo n'étaient pas encore sujets à l'obligation de dépôt. Ils s'ingénient en outre à recouvrer des œuvres postérieures qui avaient échappé aux procédures normales de dépôt.

Selon Grégory Miura, la rotation rapide des titres qui caractérise le marché de l'édition vidéoludique exige un fort taux de réactivité de la veille éditoriale de la BnF, d'autant que le rattrapage des dépôts se heurte au bout de quelques mois seulement à des problèmes d'épuisement des stocks<sup>129</sup>. Il apparaît par ailleurs délicat d'évaluer le niveau d'exhaustivité atteint dans la couverture de la production éditoriale, vu le foisonnement et la volatilité de l'offre actuelle.

En définitive, environ 650 jeux vidéo sont remis à la BnF chaque année, sachant que ce chiffre intègre de nombreux dépôts rétrospectifs d'éditeurs comme Microsoft en 2012. La production vidéoludique distribuée en France, issue essentiellement d'importations, repose sur une quinzaine de grands éditeurs internationaux, chacun déposant quelques dizaines de titres par an à la BnF<sup>130</sup>.

Afin de garantir la régularité et la complétude des dépôts, le service du dépôt légal multimédia emploie des « prospecteurs », dont le cœur de métier consiste à suivre l'activité éditoriale du secteur et à conduire un travail de pédagogie auprès

---

<sup>126</sup> Hélène OCHANINE, « Le réflexe 'dépôt légal' dans le multimédia a quatre siècles de retard », article de la revue en ligne *Archimag* publié le 1<sup>er</sup> novembre 2006, disponible à l'adresse suivante : <http://www.archimag.com/article/le-reflexe-dépôt-légal-dans-le-multimédia-quatre-siècles-de-retard>

<sup>127</sup> *ITR News*, « BnF, la mémoire du jeu vidéo », article publié le 10 décembre 2002, disponible en ligne à l'adresse suivante : <http://www.itrnews.com/articles/13961/13961.html> (consulté le 16 juillet 2013).

<sup>128</sup> entretien personnel avec l'auteur, 5 août 2013.

<sup>129</sup> Grégory MIURA, « Les enjeux du travail de mémoire », article de la revue *Médiamorphoses* n°22 de février 2008, « Les jeux vidéo : un bien culturel ? », p.41

<sup>130</sup> La contribution des petits éditeurs au volume annuel de dépôts reste marginale, cependant la BnF encourage par exemple les étudiants d'écoles de *game design* à lui remettre volontairement leurs créations.

des principaux éditeurs du monde des jeux vidéo. Il s'agit en substance de convaincre les déposants de l'intérêt patrimonial présenté par la conservation pérenne de leurs productions tout en les rassurant sur l'exploitation future de leurs œuvres par la BnF, très encadrée par la législation :

« Il doit être gratifiant pour les éditeurs de participer à cette mémoire du jeu vidéo en apportant le témoignage de leurs différentes expérimentations sur un marché où les œuvres ont malheureusement un aspect éphémère » (Grégory Miura)<sup>131</sup>.

Pour être efficace, le dialogue mené avec les déposants doit être relativement fréquent. Il est par conséquent nécessaire de conduire des campagnes régulières et ciblées d'information, en rédigeant par exemple des encarts dans la presse professionnelle sur le dépôt légal, ou en investissant l'espace des salons et manifestations autour du jeu vidéo comme la « *Paris Games Week* »... Il s'agit en somme de construire une relation de proximité avec les professionnels du jeu vidéo et de privilégier la négociation de terrain.

L'absence d'interlocuteur de référence dans le paysage des organisations représentatives de la profession constitue cependant une difficulté à ne pas négliger. Le tissu productif de l'industrie des jeux vidéo demeure très atomisé comme nous l'avons vu en première partie, avec des studios de développement n'employant que quelques personnes, opposés à des *majors* dont le siège social se situe bien souvent à l'étranger. Il n'existe par conséquent pas de syndicat majoritaire réellement représentatif, comme le Syndicat national de l'édition (SNE) dans l'industrie du livre. Les négociations avec les acteurs du secteur sont nécessairement décentralisées et d'autant plus compliquées.

### *Des formalités de réception relativement indifférenciées*

Si les jeux vidéo font l'objet d'une veille éditoriale spécifique, ce n'est pas le cas de leurs modalités de traitement qui se moulent largement dans le cadre opérationnel en vigueur pour les documents audiovisuels et multimédia, lui-même adapté des procédures générales de dépôt légal applicables aux imprimés.

Les œuvres vidéoludiques sont remises à la BnF en deux exemplaires<sup>132</sup> par envoi en franchise postale la plupart du temps. Elles peuvent également être transportés par coursier ou par palettes. Le dépôt consiste toujours en la remise d'un *support matériel* : il n'existe pas de dépôt de substitution sous forme de fichier numérique pour les documents gérés par le département de l'Audiovisuel, à l'inverse des publications imprimées que les éditeurs peuvent remettre sous forme dématérialisée. En l'état, seuls les jeux vidéo distribués en ligne peuvent faire l'objet d'une communication par voie électronique sur un serveur FTP ; de plus, le déposant est libre de graver le programme ludique sur un disque optique avant de le remettre à la bibliothèque.

Selon les dispositions du *Code du patrimoine*<sup>133</sup>, le dépôt légal de tout document doit s'accompagner de la remise d'une déclaration en trois exemplaires

---

<sup>131</sup> *ITR News, op.cit.*

<sup>132</sup> Le dépôt légal importateur prévoit certes la remise en un seul exemplaire des publications introduites sur le territoire national, mais il n'est pratiquement jamais invoqué pour les jeux vidéo, la plupart des distributeurs de jeux électroniques étant assimilés à des éditeurs par la Bibliothèque nationale.

<sup>133</sup> Article R.131-6 du *Code du patrimoine*

comportant un ensemble de mentions obligatoires définies par arrêté du ministère de la Culture. Cette déclaration est destinée à faciliter l'identification du déposant et la description bibliographique future du document : elle servira de base au travail des catalogueurs du dépôt légal. Le modèle de déclaration utilisé pour les jeux vidéo est commun à l'ensemble des documents multimédias monosupports.

La réception des titres proprement dite repose essentiellement sur leur enregistrement dans la base des entrées du dépôt légal, et sur des opérations de traitement matériel comme l'estampillage des disques. Une fois ces opérations effectuées, l'un des deux exemplaires de chaque jeu vidéo part rejoindre la collection de conservation, normalement incommunicable, du centre technique de Bussy-Saint-Georges tandis que son homologue sera intégré aux magasins patrimoniaux du site de Tolbiac, où il pourra être consulté par les lecteurs de la bibliothèque de recherche.

Dans les années 1990, la BnF avait en outre prévu des formalités complémentaires de vérification de l'intégrité matérielle et fonctionnelle des jeux vidéo et autres logiciels interactifs. Chaque titre reçu était alors systématiquement installé par les agents de la bibliothèque et vérifié au regard de sa notice d'utilisation. Lorsque des *bugs* étaient détectés, le logiciel était renvoyé à son éditeur pour échange<sup>134</sup>. Cette procédure systématisée de contrôle de conformité des documents électroniques à l'occasion de leur entrée dans les fonds de la bibliothèque a cependant été abandonnée au cours des années 2000 selon Christophe Gauthier<sup>135</sup>. De telles formalités sont en effet apparues de plus en plus impraticables face à l'accroissement continu du volume des dépôts, qui nécessite un temps de traitement considérable. Il n'est plus question désormais de tester chaque version de chaque jeu, sur toutes les plateformes disponibles ; des procédures de vérification ne sont envisagées qu'en présence de jeux vidéo atypiques ou en cas d'anomalies présumées. Le recours à « l'exemplaire de sécurité » de Bussy-Saint-Georges est d'ailleurs toujours possible en cas d'impossibilité de consultation du document originel.

### *Un traitement effectué par des personnels généralistes*

Au sein du service Multimédia, une trentaine d'agents est affectée au dépôt légal des documents électroniques et des œuvres multimédia multisupports. La section des documents électroniques, davantage spécialisée dans les jeux vidéo, comporte une dizaine de professionnels des bibliothèques, selon la répartition hiérarchique et fonctionnelle suivante :

- un **chef de section** qui assume la direction du service ;
- **3 à 4 prospecteurs** chargés du suivi des procédures de dépôt légal et du démarchage des éditeurs. Ce sont des cadres de bibliothèques appartenant aux corps correspondants de la fonction publique (bibliothécaires et conservateurs) ou bien des contractuels de droit public de grade équivalent ;
- **4 catalogueurs** chargés du traitement bibliographique des documents électroniques du dépôt légal. Ce sont des bibliothécaires-assistants spécialisés de catégorie B ;

---

<sup>134</sup> Daniel BECOURT et Sandrine CARNEROLI, *op.cit.*

<sup>135</sup> Entretien personnel avec l'auteur, le 5 août 2013.

• **1 secrétaire du dépôt légal**, agent administratif qui assume la gestion des envois, ainsi que les relances et réclamations auprès des déposants.

Des agents de catégorie C employés par la section des entrées de la BnF, réalisent en outre l'ensemble des opérations matérielles de traitement des documents multimédia, soit **5 magasiniers** dirigés par un **chef de section**.

Comme l'indique Grégory Miura, l'équipe en charge des jeux vidéo est ainsi constituée de professionnels disposant de la même formation bibliothéconomique que leurs collègues d'autres départements de la BnF<sup>136</sup>. En particulier, les prospecteurs recrutés au cours des années 1990 ne bénéficiaient nullement d'une spécialisation initiale dans le domaine des jeux vidéo : la construction d'une expertise s'est opérée sur le terrain au fil des années. Aujourd'hui encore, Christophe Gauthier indique que la BnF ne recherche pas des « gamers » ou des informaticiens, mais des bibliothécaires polyvalents manifestant un intérêt pour le domaine du multimédia. Les catalogueurs et magasiniers, quant à eux, sont toujours des agents généralistes, recrutés dans les corps correspondants de la fonction publique. Les BIBAS bénéficient d'une formation en interne aux normes spécifiques de catalogage des documents électroniques.

### *Un catalogage qui prend diversement en compte les spécificités des jeux vidéo*

Le catalogage des fonds de dépôt légal représente l'une des missions essentielles de la Bibliothèque nationale de France, alimentant la *Bibliographie nationale française* qui constitue le répertoire des publications de l'année en cours<sup>137</sup>. Les notices de jeux vidéo sont rédigées conformément à une norme déjà ancienne, la norme *AFNOR Z44-082* arrêtée en 1999 qui régit le catalogage de l'ensemble des « ressources électroniques » des bibliothèques. Il n'y a donc pas, là encore, de pratiques spécifiques aux jeux vidéo comparé aux autres types de publications multimédia<sup>138</sup>.

Le signalement des jeux vidéo pose en tout état de cause des problèmes complexes. Il doit satisfaire à un cadre normatif très formalisé, défini par l'*International Standard bibliographic description* (ISBD) arrêté par l'IFLA tout en offrant à des lecteurs parfois peu familiarisés avec les normes de la description bibliographique (critiques de jeux vidéo, professionnels du multimédia) des outils de recherche performants et une interprétation analytique du contenu du document.

Grégory Miura pointe de nombreuses difficultés liées à l'établissement de notices bibliographiques portant sur des jeux vidéo. Le boîtier d'un jeu apparaît davantage comme « un objet taillé pour les linéaires commerciaux »<sup>139</sup> que comme une source d'identification claire des différentes mentions de responsabilité intellectuelle et commerciale du document. L'identité des différents auteurs ayant contribué à la création d'une œuvre vidéoludique n'est d'ailleurs pas toujours dévoilée par l'éditeur, tandis que les phases de production et de commercialisation

---

<sup>136</sup> *ITR News, op.cit.*

<sup>137</sup> Les notices bibliographiques de jeux vidéo sont établies sous la responsabilité du département de l'Audiovisuel. Elles viennent alimenter le *Catalogue général* de la BnF, le volet « Audiovisuel » de la *Bibliographie nationale française* étant obtenu par extraction des données de ce catalogue.

<sup>138</sup> La BnF a toutefois édité un *Guide pratique du catalogueur* pour les jeux électroniques dans lequel elle explicite les choix scientifiques et méthodologiques qu'elle a retenus.

<sup>139</sup> Grégory MIURA, « Les enjeux du travail de mémoire », *op.cit.*, p. 41-42

d'un jeu font intervenir une multitude d'organisations éphémères disséminées dans le monde entier<sup>140</sup>.

### *Description bibliographique des jeux vidéo.*

La description bibliographique des jeux vidéo s'inspire largement de celle des documents classiques de bibliothèques, avec des champs que l'on retrouve pour le catalogage des monographies et des ressources audiovisuelles<sup>141</sup>. La norme prend cependant en compte les spécificités des supports électroniques, et par conséquent l'infrastructure matérielle et logicielle des jeux vidéo :

- la **zone 3** comporte la description du type de données et de logiciels de la ressource électronique (c'est à ce niveau que le document sera identifié comme « jeu multimédia ») ;

- la **zone 5** est consacrée à la description technique du support électronique et de son matériel d'accompagnement ;

- la **zone 7** autorise des notes techniques abondantes afin de préciser la configuration matérielle et logicielle de consultation de la ressource électronique. Dans le cas des jeux vidéo, il est ainsi possible d'indiquer l'emploi de périphériques de jeu, de faire figurer des spécifications techniques logicielles (installation de *DirectX* par exemple), les modalités d'accès aux parties en réseau ou encore de livrer des indications de version.

Dans ce cadre normatif imposé par les standards ISBD, la BnF s'est efforcée d'adapter autant que possible ses pratiques de catalogage aux caractéristiques propres des œuvres vidéoludiques<sup>142</sup>. Ainsi, les catalogueurs du dépôt légal prennent en compte dans l'établissement des notices bibliographiques :

- **les modes de création et de distribution des jeux vidéo** : le processus de conception d'un jeu étant par nature collectif et incrémental, l'auteur présumé de l'œuvre sera pour la BnF son studio de développement. Le développeur constituera un accès secondaire et se verra consacrer une notice d'autorité « collectivité ». La notice d'un jeu vidéo mentionne aussi systématiquement son éditeur et, le cas échéant, son distributeur. Conformément à la segmentation internationale des marchés de distribution du jeu vidéo en trois zones (Amérique du Nord, Europe et Japon), les notices distinguent les différentes dates de publication de l'œuvre dans chacune des zones géographiques de commercialisation ;

- **la multiplicité des versions et évolutions de l'œuvre vidéoludique** : la plateforme de destination du jeu vidéo (*PlayStation 3*, *Macintosh*...) est systématiquement précisée dans l'accès-titre conventionnel de chaque document, avec la langue de publication. Elle figure obligatoirement en note de version. En outre, les notices de jeux vidéo intègrent les extensions<sup>143</sup> et séries<sup>144</sup> d'œuvres.

---

<sup>140</sup> Grégory MIURA, *ibid.*

<sup>141</sup> Une présentation simplifiée de la norme Z44-082 figure sur le site de l'ABES à l'adresse suivante : [http://carmin.sudoc.abes.fr/cgi-bin/access/guide/regles/Catalogage/Regles\\_MonographieElectronique.htm](http://carmin.sudoc.abes.fr/cgi-bin/access/guide/regles/Catalogage/Regles_MonographieElectronique.htm)

<sup>142</sup> *Guide pratique du catalogueur* – rubrique « jeux vidéo », édité par la BnF, disponible en ligne à l'adresse suivante : <http://guideducatalogueur.bnf.fr> (consulté le 10 novembre 2013)

<sup>143</sup> Une extension de jeu vidéo (plus connue sous le terme anglais d'*add-on*) vise à prolonger l'univers ludique ou le scénario d'un jeu préexistant en lui ajoutant des missions, des personnages ou des éléments environnementaux sans bouleversement de son *gameplay*. Une extension n'est utilisable que si le joueur dispose du titre principal.

<sup>144</sup> Une série de jeux vidéo (*franchise* en anglais) est un ensemble d'œuvres vidéoludiques conçues à partir d'une trame scénaristique ou d'un *gameplay* commun (*Final Fantasy* ou *Tomb Raider* sont des exemples célèbres de séries).



Ainsi, la description bibliographique d'un jeu vidéo « principal » mentionne ses extensions en forme rejetée<sup>145</sup>, tandis que la notice de l'extension précise que l'on est en présence d'un *add-on* ou d'un *standalone*. Dans le cas de séries de jeux vidéo, une notice d'autorité est établie pour l'ensemble de la série ainsi que pour chaque œuvre qui la compose, avec un lien hiérarchique vers la notice de série. Les éditeurs successifs de la franchise sont mentionnés dans l'ordre chronologique, ainsi que la date du premier épisode. Les compilations de jeux ou *packages* commerciaux sont traités de façon analogue ;

• **la nature d'œuvre dérivée de nombreux jeux vidéo** : la description bibliographique d'un jeu vidéo adapté ou inspiré d'une œuvre préexistante mentionne ses sources d'inspiration dans un sous-champ spécifique de la zone de notes.

A un niveau plus général, dans une perspective de passage au modèle FRBR (*Functional Requirements for Bibliographic Records*) pour la description bibliographique des documents, la BnF a été conduite à réfléchir sur la nature de l'œuvre vidéoludique. L'établissement a choisi de privilégier le concept de licence pour pouvoir relier les notices des différentes versions d'un jeu sur chaque plateforme de destination, conçues le plus souvent par des développeurs différents. Par conséquent, depuis 2012, les œuvres vidéoludiques font l'objet d'une notice d'autorité « titre conventionnel » à partir d'une licence identifiée, et non plus d'une autorité RAMEAU, système d'indexation utilisé pour les ouvrages imprimés portant sur des jeux vidéo<sup>146</sup>.

Malgré ces adaptations substantielles aux caractéristiques des œuvres et des supports, le catalogage des jeux vidéo reste encore trop tributaire du modèle du document imprimé. De notre point de vue, il conviendrait en particulier d'enrichir la description bibliographique d'informations ayant trait à l'univers ludique du jeu, aux modes d'interactivité ou à la structure du *gameplay*, qui caractérisent en propre ce type d'œuvre. On pourrait suggérer d'indiquer entre autres le style graphique du jeu (« *3D isométrique* » par exemple), le type de vision proposé au joueur (« *vue subjective* ») ou la temporalité des parties (*temps réel* ou « *au tour par tour* »). Il serait d'ailleurs intéressant de réfléchir à une indexation matière des thèmes scénaristiques de l'œuvre, afin de faciliter les recherches thématiques des lecteurs<sup>147</sup>.

### *Classification et indexation des œuvres vidéoludiques.*

Si la description bibliographique des jeux vidéo demeure satisfaisante dans l'ensemble, les modalités d'indexation des œuvres vidéoludiques pratiquées par la BnF se révèlent davantage inadaptées. Le cadre de classement des documents audiovisuels et électroniques à la BnF a été arrêté au cours des années 1990 par les instances dirigeantes de l'établissement à l'occasion de la conception du *Catalogue général*. Il s'appuie sur deux typologies internes au département de l'Audiovisuel : la classification du genre audiovisuel et des classifications référentielles par

---

<sup>145</sup> Les titres des extensions sont conçus comme des variantes du titre du jeu principal.

<sup>146</sup> Site internet de la BnF, « Un accès-titre uniforme pour les jeux vidéo et les films », article disponible en ligne à l'adresse suivante : [http://www.bnf.fr/fr/professionnels/anx\\_autorit%C3%A9s/a.acces\\_titres\\_jeux\\_video\\_films.html](http://www.bnf.fr/fr/professionnels/anx_autorit%C3%A9s/a.acces_titres_jeux_video_films.html) (consulté le 24 juillet 2013).

<sup>147</sup> David BENOIST, Marion CHAIGNE, Magali GOUIRAN, Alix LE GALL et Gilles VERNEUIL, *Les collections patrimoniales multimédias et informatiques de la BnF : quels usagers, quels usages ?*, mémoire de gestion de projet de DCB, juin 2006, ENSSIB, p.77-84

facettes concernant notamment le circuit du document, le public destinataire, la fonction de l'œuvre ou la filiation d'une œuvre préexistante<sup>148</sup>. Au sein de la classification générique, la BnF distingue quatre catégories de jeux vidéo :

- les **jeux d'arcade ou d'action** ;
- les **jeux de réflexion** ;
- les **jeux de rôle, d'aventure ou de plateforme** ;
- les **jeux de simulation**.

Cette typologie ne nous apparaît pas satisfaisante pour rendre compte de la diversité générique de la production vidéoludique contemporaine. Plusieurs genres canoniques demeurent absents de cette classification, comme les jeux de tir en vue subjective (*First Person Shooter* ou FPS), les jeux de sport ou encore les jeux de stratégie et autres « *wargames* », tandis que les regroupements thématiques proposés sont à la fois trop larges (un jeu d'aventure, basé sur l'exploration et la résolution d'énigmes diffère substantiellement d'un jeu de plateforme où l'agilité du joueur tient une grande place) et historiquement datés (les jeux d'action se sont progressivement éloignés du modèle classique de l'arcade). Les conservateurs du dépôt légal nous ont indiqué qu'une révision du plan de classement au département de l'Audiovisuel était en chantier<sup>149</sup>. Notons toutefois que l'établissement d'une classification scientifiquement pertinente est plus complexe qu'il n'y paraît. Il ne suffit pas d'identifier quelques grands genres majeurs de jeux vidéo reconnus par les communautés de joueurs et les organes de presse spécialisés : la liste ainsi établie ne serait en effet ni normalisée, ni close. Comme l'indique Grégory Miura, l'industrie du jeu vidéo a toujours été caractérisée par un véritable « foisonnement terminologique ». Selon lui, « *le lexique des genres est davantage un catalogue de termes hétéroclites qui traitent sur un pied d'égalité des univers, des modalités d'interface et des concepts commerciaux à succès* »<sup>150</sup>. Il conviendrait, *a contrario*, de réfléchir à une indexation du jeu vidéo sur des bases scientifiques.

C'est ce que propose le projet de recherche collaboratif « *Game Classification* » initié par Julian Alvarez et Damien Djaouti, chercheurs à l'Université de Toulouse III-Paul Sabatier. Leur essai de morphologie du jeu vidéo, inspiré des travaux de Vladimir Propp sur les contes, s'appuie sur une analyse des schémas de règles et des modes d'interactivité des jeux vidéo, afin de déterminer les constituants élémentaires du *gameplay* de chaque œuvre, appelés « briques *GamePlay* ». Ces « briques *GamePlay* » servent ensuite de socle aux regroupements génériques proposés dans le cadre de la classification. Bien qu'encore en phase d'expérimentation, cet outil scientifique pourrait servir de base de travail pour une refonte du cadre de classement des jeux vidéo à la BnF<sup>151</sup>.

---

<sup>148</sup> Site internet de la BnF, référentiels INTERMARC du département de l'Audiovisuel, disponibles à l'adresse suivante : [http://www.bnf.fr/fr/professionnels/format\\_intermarc/s.referentiels\\_intermarc.html](http://www.bnf.fr/fr/professionnels/format_intermarc/s.referentiels_intermarc.html).

<sup>149</sup> Entretien réalisé avec Christophe Gauthier et Elodie Bertrand le 5 août 2013.

<sup>150</sup> Grégory MIURA, *op.cit.*, p. 42

<sup>151</sup> Présentation de la classification sur le site Internet du projet : <http://www.gameclassification.com/> (consulté le 22 septembre 2013)

### 3.1.2. Un impératif de conservation pérenne des supports et de l'accès aux documents

La constitution de collections patrimoniales de jeux vidéo se traduit par des impératifs de conservation pérenne des supports et de l'accès aux contenus numériques. En effet, les documents multimédia et informatiques sont caractérisés d'après Grégory Miura par une étroite imbrication entre un support de stockage de l'information, des formats de données et des éléments applicatifs de calcul qui entrent en jeu lors de la phase de consultation<sup>152</sup>. Les enjeux de la préservation des jeux vidéo ne diffèrent pas substantiellement de ceux identifiés pour les autres catégories de publications numériques, néanmoins ce genre d'œuvres condense un large spectre de problèmes à un seuil de complexité élevé. Ils sollicitent en effet une grande diversité des supports de stockage et d'environnements de lecture, tout en mettant en jeu des modes d'interactivité complexes et différents niveaux de dépendance technique. Il s'agira ici d'identifier les principaux défis à relever et d'évaluer succinctement les gammes de solutions applicables, en mettant en perspective les choix opérés par la BnF.

La première difficulté en matière de conservation des jeux vidéo réside dans la très grande variété des supports de stockage de données et des modes de restitution de l'information<sup>153</sup>. L'environnement d'exécution d'un jeu vidéo est généralement propre à un dispositif de lecture (console, ordinateur) technologiquement daté, tandis que les formats d'encodage de l'information sont souvent spécifiques à un constructeur ou à un éditeur de logiciels (ainsi, un programme codé pour un ordinateur *Amiga* ne pourra être exécuté sur un PC). La collection de jeux vidéo de la BnF comprend, entre autres, les supports suivants :

- **supports magnétiques** comme les disquettes de différents formats (5 pouces ¼, 3 pouces ½) ou antérieurement les cassettes audio pour les ordinateurs des gammes Thomson ou Amstrad CPC ;
- **supports optiques** avec les classiques CD-Rom et DVD-Rom, leurs avatars « réinscriptibles » (CD-R et DVD-R) ainsi que les disques numériques modernes comme le H-DVD ou le *Blu-Ray* ;
- **mémoire informatique** stockée sur des circuits imprimés ou des dispositifs mobiles : c'est le cas des cartouches de jeu ou des clés USB.

La plupart des supports de stockage utilisés par les consoles de jeu sont en outre déclinés dans des formats propriétaires (*PlayStation*, *Xbox*...), lisibles exclusivement sur le matériel du constructeur de la plateforme.

L'absence d'interopérabilité entre programmes ludiques conçus pour des plateformes concurrentes, et le rapide amenuisement de la rétrocompatibilité (*backward compatibility*) des environnements de lecture au gré des mutations technologiques et des stratégies commerciales des constructeurs, impose en théorie tout à la fois la conservation des supports originaux et des machines de lecture<sup>154</sup>. Or la durée de vie des supports magnétiques, optiques ou électroniques est non

---

<sup>152</sup> Grégory MIURA, *op.cit.*, p. 42

<sup>153</sup> Grégory MIURA, *Pushing the boundaries of traditional heritage policy by maintaining long-term access to multimedia content and contextualization instead of accepting inevitable loss*, intervention du 23 novembre 2006 au congrès de l'IFLA, disponible en ligne à l'adresse suivante : <http://www.ifla.org/IV/ifla72/papers/091-Miura-en.pdf>

<sup>154</sup> Grégory MIURA, *op.cit.*

seulement éphémère, mais également relativement aléatoire, sachant que l'accroissement de la densité de stockage de l'information sur un support se traduit par une vulnérabilité accrue à long terme<sup>155</sup>. Elle est ainsi évaluée à une quarantaine d'années pour les bandes magnétiques<sup>156</sup> et ne saurait excéder 10 à 20 ans pour les CD-Rom<sup>157</sup> ; en outre, les risques de perte de données sur des disques durs soumis à une utilisation intensive sont maximisés en début de cycle de vie puis après 4 à 5 années d'utilisation, rendant la fiabilité de ces supports pour le moins hasardeuse<sup>158</sup>. La durée de vie des consoles et ordinateurs anciens est aussi évidemment limitée, mais l'essentiel du problème réside alors dans les conséquences d'une obsolescence technologique précoce : l'arrêt de la commercialisation des plateformes anciennes et la perte d'expertise progressive dans la maintenance des équipements rendent très délicates la gestion future des pannes et autres avaries matérielles.

Par conséquent, les opérations dites de *rafraîchissement de support*, soit la copie des programmes vidéoludiques sur un support vierge analogue afin de prévenir la perte d'accès aux données consécutive à l'irréversible détérioration des supports originaux, ne constituent nullement une solution viable. Il est nécessaire de prévoir une **migration des données** sur des supports plus récents et plus fiables, qui s'apparente à une « numérisation » des jeux vidéo anciens<sup>159</sup> : l'information binaire encodée dans le support d'origine est alors recopiée intégralement sur le nouveau support, dans un nouveau format d'encodage, à l'aide d'un programme de transfert. On obtient généralement une « image disque » du jeu original, qui peut être stockée sur une mémoire d'ordinateur. Or, cette possibilité de retranscription des contenus vidéoludiques anciens est limitée par le caractère exotique de certains *formats de données propriétaires* (*Amiga, Atari ST...*) et surtout par la présence de protection anti-copie imposées par les concepteurs des produits. La plupart des jeux vidéo anciens proposés au téléchargement sur des sites d'*abandonware* constituent d'ailleurs des versions « piratées » des originaux, expédients évidemment inenvisageables de la part d'une institution patrimoniale comme la BnF. Certains jeux vidéo des années 1970 et 1980 n'ont ainsi pas encore pu être retraités par la bibliothèque.

Un autre problème surgit à ce stade, celui de l'exploitation des succédanés de jeux anciens ainsi obtenus : les programmes vidéoludiques, comme toutes les applications logicielles, sont en effet dépendants d'un environnement de lecture technologiquement daté et souvent exclusif<sup>160</sup>. En bref, l'exécution d'un jeu nécessite un type d'ordinateur ou de console précis, éventuellement associé à un système d'exploitation ou programme d'amorçage déterminé, et à un ensemble d'éléments logiciels externes (*Java* ou *DirectX*), que l'on traduit par le terme générique de « configuration ». Comme il n'est pas envisageable d'entretenir

---

<sup>155</sup> Sébastien PEYRARD, *Préserver les collections numériques*, présentation réalisée à l'ENSSIB le 17 octobre 2013 et entretien personnel avec l'auteur.

<sup>156</sup> George BOSTON, *Guide des normes et pratiques recommandées concernant la conservation des documents de toute nature*, Programme général d'information de l'UNESCO, CII-98/WS/4, p. 23-29.

<sup>157</sup> Alain CAROU et Thi PHUONG NGUYEN, *Contribution à l'étude du vieillissement des CD*, juin 2005, p. 2, disponible en ligne à l'adresse suivante : <http://www.bnf.fr/documents/etudecddbfnjuin2005.pdf>

<sup>158</sup> Etude réalisée par Google sur les disques durs en 2007.

<sup>159</sup> « Deux principes de préservation des jeux vidéo : migration des supports, émulation des machines », billet du blog *Jeux vidéo et Bibliothèques*, publié en ligne à l'adresse suivante : <http://www.jvbib.com/blog/index.php/deux-principes-de-preservation-des-jeux-video-migration-des-supports-emulation-des-machines/> (consulté le 22 juillet 2013)

<sup>160</sup> Blog *Jeux vidéo et Bibliothèques*, *op.cit.*

indéfiniment en état de marche des exemplaires de l'ensemble des dispositifs de lecture ayant marqué l'histoire de l'électronique grand public, la BnF a été conduite à se tourner vers les technologies de l'**émulation** de jeux vidéo anciens.

Un *émulateur* est un dispositif logiciel capable de mimer le comportement d'une machine ou d'une configuration logicielle ancienne sur une plateforme actuelle, et ainsi d'interpréter la dimension applicative du jeu ancien dans un langage moderne de programmation<sup>161</sup>. L'émulation garantit ainsi l'accès à long terme des usagers aux œuvres vidéoludiques passées mais implique nécessairement une perte du contexte original de consultation du document<sup>162</sup>. En effet, les diverses catégories d'émulateurs développés par les informaticiens reposent sur des compromis négociés entre fidélité de restitution de l'expérience ludique originelle, consommation de ressources-machine et portabilité sur un éventail large de plateformes<sup>163</sup>. Une simulation très fidèle nécessite de grandes capacités de calcul et certaines composantes de l'environnement graphique et sonore du jeu original seront privilégiées au détriment d'autres, sans parler de la difficulté à reproduire la forme et la maniabilité des périphériques de jeu comme un volant ou un pistolet. Ce dilemme technologique appelle un choix de politique scientifique : faut-il rechercher à tout prix la restitution la plus fidèle possible de l'expérience-utilisateur d'origine ou opter plutôt pour un émulateur simple et aisément transposable à une grande variété d'environnements de lecture ?

Face à ces défis multiformes, la BnF a opté pour une approche expérimentale et collaborative dans le développement de solutions d'émulation<sup>164</sup>. La convocation de l'expertise des communautés d'informaticiens *retrogamers* dans le maniement de plateformes anciennes s'est accompagnée de la participation à des projets de recherche européens comme KEEP (*Keeping Emulation Environments Portable*). Le programme KEEP, déployé de 2009 à 2012 sous la houlette de la *Koninklijke Bibliotheek* des Pays-Bas, a permis de préfigurer le développement d'un émulateur modulaire à portabilité universelle, « *Dioscuri* », et d'envisager le cadre légal de mise en œuvre des technologies d'émulation<sup>165</sup>. L'essentiel du travail de préservation des jeux vidéo est cependant réalisé en interne par les ingénieurs informatiques de la BnF : une base d'émulateurs a ainsi été développée et expérimentée pour de nombreux types de jeux vidéo datant des années 1980, et présentée à une délégation de conservateurs américains<sup>166</sup>.

Le risque de décontextualisation pointé par Grégory Miura apparaît en tout cas consubstantiel aux procédures d'émulation. Il nécessite des palliatifs qui relèvent du champ de la politique documentaire au sens large. Ces enjeux de « recontextualisation » des collections du dépôt légal électronique seront abordés dans le chapitre III.2. de ce mémoire.

---

<sup>161</sup> Jeffrey VAN DER HOEVEN, Bram LOHMAN et Remo VERDEGEM, "Emulation for digital preservation in practice : the results", *International Journal of Digital Curation*, vol.2, décembre 2007, disponible en ligne à l'adresse suivante : <http://www.ijdc.net/index.php/ijdc/article/view/50>

<sup>162</sup> Grégory MIURA, *Pushing the boundaries...*, *op.cit.*

<sup>163</sup> Nicolas ESPOSITO, « Panorama des approches pour la préservation des jeux vidéo », in *Actes des 17<sup>e</sup> journées d'informatique musicale*, 2011, p. 79-83.

<sup>164</sup> Grégory MIURA, *Pushing the boundaries...*, *op.cit.*

<sup>165</sup> Renseignements disponibles sur le site du programme : <http://www.keep-project.eu>

<sup>166</sup> Entretien personnel avec C. Gauthier et E. Bertrand, *op.cit.*

Une fois les jeux vidéo numérisés rendus opérables sur des plateformes de lecture contemporaines, reste à en organiser l'**archivage pérenne**. Le département de l'Audiovisuel déploie depuis plusieurs années sa propre infrastructure de stockage sécurisée dédiée à l'ensemble des ressources audiovisuelles numérisées de ses collections. Après avoir expérimenté des solutions aujourd'hui abandonnées, comme l'entreposage des fichiers numériques sur des disques optiques en verre dont la durée de vie était estimée à une centaine d'années<sup>167</sup>, l'institution s'est tournée vers un archivage des données sur des bandes magnétiques « LTO » (*Linear Tape-Open*). Cette technologie de stockage pérenne, au format normalisé et ouvert, nécessite cependant une connexion à des serveurs informatiques pour gérer l'accès aux documents<sup>168</sup>. L'infrastructure de stockage du département de l'Audiovisuel est par ailleurs répartie sur deux sites, celui de Tolbiac qui héberge la robotique ainsi que l'exemplaire de consultation de chaque jeu vidéo, et le centre technique de Bussy-Saint-Georges qui recueille une copie de sauvegarde de chaque document<sup>169</sup>.

La mise en œuvre du *Plan de sauvegarde audiovisuel* depuis 2000 a d'ores et déjà permis de préserver l'accès futur aux jeux vidéo enregistrés sur les supports les plus fragiles, comme les disquettes et supports optiques réinscriptibles. Ce plan s'appuie essentiellement sur des prestations extérieures que complètent les travaux des ateliers internes du département ; son degré de réalisation est estimé supérieur à 60 % à l'heure actuelle<sup>170</sup>. Au-delà de l'archivage numérique interne au département de l'Audiovisuel, on peut s'interroger sur l'opportunité d'une intégration future des collections patrimoniales de jeux vidéo au *Système de préservation et d'archivage réparti* (SPAR), qui ne concerne pour l'heure que les avatars numériques des documents imprimés, l'archivage du web et les contenus multimédia de *Gallica*.

Quelle valeur ajoutée l'intégration à SPAR pourrait-elle apporter à la conservation des jeux vidéo ? L'intérêt primordial du système d'archivage SPAR<sup>171</sup> est qu'il ne constitue pas un simple entrepôt de données sécurisé. Nous sommes ici en présence d'un véritable magasin virtuel « intelligent » assurant la pérennité des données stockées selon des procédures négociées et garantissant leur accès futur avec un fort degré d'automatisation des tâches effectuées. SPAR s'appuie sur des normes internationales exigeantes en matière d'archivage numérique, comme le modèle OAIS (*Open Archival Information System*)<sup>172</sup>. Ainsi, l'Archive effectue automatiquement de multiples copies de sauvegarde des objets numériques conservés et assure une veille technologique constante sur l'état des équipements et médias d'enregistrement des fichiers. Elle garantit en outre la continuité d'accès aux documents par une gestion automatisée des migrations de

---

<sup>167</sup> *ITR News*, « BnF, la mémoire du jeu vidéo », *op.cit.*

<sup>168</sup> Pascal CORDEREIX, *Le dépôt légal des documents audiovisuels et multimédia en France*, intervention du 6 juin 2008 au congrès de l'IFLA, disponible en ligne à l'adresse suivante : [archive.ifla.org/IV/ifla74/papers/095-Corderex-fr.pdf](http://archive.ifla.org/IV/ifla74/papers/095-Corderex-fr.pdf) (consulté le 17 novembre 2013)

<sup>169</sup> L'archive numérique est articulée à l'outil de consultation en salle de lecture.

<sup>170</sup> *Rapport d'activité 2011* de la BnF, p.73, disponible en ligne à l'adresse suivante : [http://webapp.bnf.fr/rapport/pdf/rapport\\_2011.pdf](http://webapp.bnf.fr/rapport/pdf/rapport_2011.pdf) (consulté le 18 novembre 2013)

<sup>171</sup> Le système d'archivage numérique SPAR a été développé en interne par la direction des services et réseaux de la BnF ; sa mise en œuvre opérationnelle a débuté en 2010.

<sup>172</sup> Emmanuelle BERMES, Isabelle DUSSERT-CARBONE, Thomas LEDOUX et Christian LUPOVICI, *La préservation numérique à la BnF : présentation technique et organisationnelle*, intervention du 2 juillet 2008 au congrès de l'IFLA, disponible en ligne à l'adresse suivante : [http://archive.ifla.org/IV/ifla74/papers/084-Bermes\\_Carbone\\_Ledoux\\_Lupovici-trans-fr.pdf](http://archive.ifla.org/IV/ifla74/papers/084-Bermes_Carbone_Ledoux_Lupovici-trans-fr.pdf) (consulté le 18 novembre 2013)

formats, au rythme de l'obsolescence programmée des dispositifs de lecture. Le dispositif déployé donne *in fine* aux bibliothécaires les moyens non seulement de préserver des objets numériques, mais encore de gérer de véritables collections, en contrôlant l'usage des métadonnées associées et en planifiant une gestion souple du cycle de vie des documents fondé sur les différentes éditions et versions<sup>173</sup>. Les technologies de stockage utilisées, quant à elles, sont voisines de celles employées au département de l'Audiovisuel, avec l'usage de librairies de bandes magnétiques, cette fois associées à des baies de disques durs montés en système RAID (*Redondant Array of Independent Disks*), pour les procédures d'échange de fichiers et les besoins de la consultation des documents. On peut espérer une intégration des fonds de jeux vidéo du dépôt légal dans les années à venir.

### 3.1.3. Une mise à disposition des documents soumise à de fortes contraintes technologiques et institutionnelles

La communication au public des jeux vidéo du dépôt légal à la BnF est soumise à multiples contraintes d'ordre normatif, logistique et culturel, parfois communes à l'ensemble des fonds patrimoniaux de l'institution, parfois spécifiques aux documents multimédia.

La loi précise que la consultation des documents issus du dépôt légal doit s'opérer « dans des conditions conformes à la législation sur la propriété intellectuelle et compatibles avec leur conservation »<sup>174</sup>, ce qui exclut toute diffusion à destination du grand public ou une offre en libre accès. En conséquence, la consultation des œuvres déposées n'est envisageable que « sur place, par des chercheurs dûment accrédités (...) sur des postes individuels de consultation dont l'usage est exclusivement destiné à ces chercheurs »<sup>175</sup>. L'accès au fonds patrimonial de jeux vidéo de la BnF est ainsi nécessairement tempéré par le filtre de l'accréditation, délivrée par les bibliothécaires de l'établissement avec une marge d'appréciation discrétionnaire<sup>176</sup>. Dans la pratique, les titres d'accès sont délivrés assez libéralement pour la consultation du fonds multimédia, étant donné le faible degré d'institutionnalisation des pratiques de recherche dans ce domaine et le faible nombre de lecteurs concernés. Le **cadre normatif** imposé pour la consultation des documents à la BnF constitue néanmoins une contrainte forte pour les professionnels du multimédia, accoutumés à un accès distant aux ressources dont ils ont besoin, et appréciant de travailler à plusieurs sur un poste unique de consultation<sup>177</sup>.

La consultation des jeux vidéo en salle de lecture est également soumise à des contraintes de nature **logistique et technique**. Comme l'ensemble des fonds

---

<sup>173</sup> Emmanuelle BERMES, Louise FAUDUET et Sébastien PEYRARD, *Une approche orientée données pour la préservation du numérique : le projet SPAR*, intervention du 10 août 2010 au congrès de l'IFLA, disponible en ligne à l'adresse suivante : <http://conference.ifla.org/past/2010/157-bermes-fr.pdf> (consulté le 18 novembre 2013)

<sup>174</sup> *Code du Patrimoine*, art. L. 131-1

<sup>175</sup> *Code du Patrimoine*, art. L. 132-4

<sup>176</sup> L'accès aux salles de lecture de la Bibliothèque de recherche est en principe réservé aux personnes de plus de 18 ans « justifiant d'une recherche d'ordre universitaire, professionnel ou personnel nécessitant le recours aux collections » de l'établissement. L'accréditation est en particulier délivrée aux lecteurs conduisant des recherches de longue durée ou lorsque la BnF constitue le dernier recours pour l'obtention de documents introuvables ailleurs, après entretien personnalisé avec un bibliothécaire (*Source* : site internet de la BnF).

<sup>177</sup> Mémoire de gestion de projet, *Les collections patrimoniales multimédias et informatiques de la BnF...*, *op.cit.*, p.50-52 et 56.

patrimoniaux relevant du département de l'Audiovisuel, les œuvres vidéoludiques sont mises à disposition des chercheurs en « *salle P* » de la Bibliothèque de recherche de Tolbiac. L'accès au document est *médiat* et *différé dans le temps* ; il nécessite en outre l'accomplissement de nombreuses formalités. D'abord, les lecteurs sont tenus de réserver un poste de travail, puis de commander les jeux vidéo qu'ils souhaitent consulter, à partir du catalogue informatisé de la bibliothèque ou en s'adressant au président de salle. Contrairement à de nombreux corpus de documents sonores et vidéo qui ont fait l'objet d'une numérisation, et sont par conséquent communicables à distance au lecteur depuis un serveur informatique central, la plupart des documents multimédia font encore l'objet d'une installation manuelle<sup>178</sup>.

Après validation de la requête documentaire, les opérateurs de la régie audiovisuelle préparent l'environnement de lecture du jeu vidéo souhaité : mise en place de la console à une place de lecture déterminée, usage d'un poste informatique dédié à la consultation de ressources multimédia, installation du programme et des périphériques de jeu requis (manettes, contrôleurs, tapis de *Wii*...). Le jeu vidéo est ensuite exécuté à la demande de l'utilisateur, qui ne manipule donc pas le document original mais peut en revanche se voir communiquer le matériel d'accompagnement de l'œuvre (manuel, boîte de présentation...). En dehors de leur temps d'usage, les consoles et périphériques de lecture sont entreposés dans des magasins inaccessibles au public. Cette consultation des jeux vidéo à partir de supports originaux, en attendant la généralisation des technologies de l'émulation, entraîne des temps de communication relativement longs et peut impliquer une gestion de problèmes techniques complexes comme des avaries matérielles ou des « *bugs* » logiciels, même s'il est toujours possible de recourir à l'exemplaire de sauvegarde des jeux concernés. La consultation simultanée d'un corpus d'œuvres variées comme la pratique intensive d'un titre unique s'avèrent par contre très difficiles à envisager sur le plan logistique, alors que ces pratiques sont constitutives de nombreux projets de recherche<sup>179</sup>.

Il convient d'autre part de prendre en considération les **obstacles institutionnels** à l'exploitation d'un corpus d'œuvres vidéoludiques en bibliothèque de recherche. Les pratiques d'un joueur apparaissent en effet très éloignées des normes classiques de consultation des documents à la BnF. D'abord, les professionnels du jeu vidéo sont généralement des passionnés qui n'établissent pas de distinction claire entre leurs usages de travail et de loisir, et transposent les codes afférents d'un domaine à l'autre. Une partie de jeu vidéo est généralement bruyante, souvent collective ; elle implique une configuration spatiale et une mobilité particulière, différente de l'ergonomie d'une place de travail pensée pour l'étude. Les critiques émises<sup>180</sup> par les « lecteurs-joueurs » de la salle P se focalisent ainsi sur la difficulté à se concentrer et se sentir à l'aise dans un univers académique, le sentiment d'illégitimité face aux autres lecteurs de la BnF, ou encore l'impossibilité d'adapter l'environnement de jeu à leurs besoins. Au final,

---

<sup>178</sup> Entretien réalisé avec les conservateurs du dépôt légal multimédia, le 5 août 2013.

<sup>179</sup> Alexis BLANCHET, « La solitude du chercheur de fonds, ou comment je n'ai finalement pas joué à *Super Mario* à la BnF », intervention dans le cadre du séminaire de l'ENS Lyon *Les archives pour l'histoire des jeux vidéo*, 25 janvier 2012, disponible en ligne à l'adresse suivante : <http://www.enssib.fr/agenda/les-archives-pour-lhistoire-des-jeux-video> (consulté le 25 juillet 2013)

<sup>180</sup> Mémoire de gestion de projet, *Les collections patrimoniales multimédias et informatiques de la BnF...*, op.cit., p.50-52.



ces normes et contingences institutionnelles orientent la consultation des jeux vidéo en salle P vers un usage exclusivement documentaire des œuvres. Il n'est ainsi pas vraiment envisageable de restituer une expérience ludique dans sa globalité, d'autant que l'impossibilité de sauvegarder sa partie, de jouer en réseau ou même de télécharger des documents limitent les possibilités d'exploitation effective des contenus<sup>181</sup>. Mais l'intégration des cadres culturels des pratiques vidéoludiques peut constituer une ambition des politiques de valorisation du fonds, que nous allons à présent aborder.

### III.2. LA VALORISATION DU FONDS PATRIMONIAL DE JEUX VIDEO, UN PROLONGEMENT NECESSAIRE AUX MISSIONS DU DEPOT LEGAL ELECTRONIQUE ?

Après avoir évalué les modalités d'intégration des jeux vidéo aux circuits institutionnels de la mémoire selon des codes hérités de la culture imprimée<sup>182</sup>, nous allons à présent nous interroger sur les perspectives de valorisation du fonds patrimonial ainsi édifié. Certes, les actions de diffusion et de mise en valeur de telles collections ne constituent aucunement le corollaire naturel des missions classiques du dépôt légal, celui-ci se réduisant en substance à une entreprise d'accumulation méthodique de la production éditoriale courante, avec des objectifs de conservation et d'accès futur pour la recherche. La valorisation des collections de dépôt légal se voit immanquablement contrainte par des impératifs légaux de protection des droits de propriété intellectuelle, auxquels la réglementation du dépôt légal n'apporte que des dérogations ponctuelles dans un strict objectif de pérennisation de l'accès aux œuvres. Ainsi, la reproduction d'une œuvre acquise par dépôt légal n'est autorisée par le *Code du Patrimoine* que lorsque « cette reproduction est nécessaire à la collecte, à la conservation et à la consultation sur place » de cette œuvre par des chercheurs dûment accrédités<sup>183</sup>. Mais si les fonds patrimoniaux de jeux vidéo ne peuvent pas faire l'objet d'une diffusion auprès du grand public, par le biais de programmes de numérisation par exemple, il ne faut pas pour autant renoncer à accroître la notoriété d'une collection unique au monde par sa richesse et sa variété, ni écarter les opportunités de participation au mouvement de patrimonialisation du jeu vidéo par une programmation scientifique et culturelle adaptée.

La valorisation du fonds patrimonial de jeux vidéo nous semble revêtir deux aspects : tout d'abord une dimension d'*enrichissement des collections* du dépôt légal, afin d'accroître la pertinence scientifique du fonds pour la recherche, et un volet *communication et médiation* autour des jeux vidéo à la BnF, qui fasse écho aux autres projets et domaines de collection de l'établissement. Cette double orientation politique implique la recherche de leviers d'action appropriés, qui passent nécessairement par l'approfondissement de la connaissance des publics et l'inscription dans un environnement partenarial.

---

<sup>181</sup> Entretien personnel avec Régine Lartigue, responsable du service public en salle P, le 26 novembre 2013.

<sup>182</sup> Grégory MIURA, « Les enjeux du travail de mémoire », *op.cit.*, p.39

<sup>183</sup> *Code du Patrimoine*, articles L.132-4 et L.132-5.

### 3.2.1. L'émergence d'une politique documentaire autour d'un impératif de contextualisation des collections

Le document multimédia en général, et le jeu vidéo en particulier, est marqué par l'imbrication des relations entre un contenu et son contexte d'utilisation<sup>184</sup>. Selon Grégory Miura, le jeu vidéo ne constitue pas seulement un document attestant d'un « état de l'art » de l'industrie informatique à une époque donnée, conçu à des fins récréatives. C'est également une œuvre culturelle qui traduit des représentations sociales et esthétiques, associée à un « régime d'expérience » particulier que conditionnent les interactions entre le joueur et l'interface ludique<sup>185</sup>. Or, comme nous l'avons montré précédemment, la mise à disposition des jeux vidéo à la BnF implique nécessairement une perte du contexte d'origine de consultation du document. De fait, les conditions d'accès au document ont d'importantes répercussions sur la méthodologie scientifique des investigations conduites. A partir de ce constat, il s'avère nécessaire d'élaborer une politique documentaire de soutien à la recherche future sur les jeux vidéo, en enrichissant et recontextualisant les collections d'œuvres vidéoludiques issues du dépôt légal.

Cette politique documentaire consiste en premier lieu à étoffer le fonds patrimonial de jeux vidéo au-delà du champ de collecte du dépôt légal, afin de constituer une collection la plus représentative possible de la production vidéoludique française et plus largement, internationale, depuis ses origines. Dès 2006, la BnF a lancé une **politique d'acquisitions rétrospectives** de titres antérieurs à l'instauration du dépôt légal, ou jamais distribués en France mais qui eurent néanmoins une grande influence sur des générations de créateurs de jeux vidéo. Grégory Miura déplorait il y a quelques années « l'absence d'un marché structuré de l'antiquariat »<sup>186</sup>. Pourtant, on constate à présent l'émergence d'un marché du jeu vidéo ancien, avec la tenue de plusieurs ventes aux enchères à l'hôtel Drouot portant sur des collections privées de jeux patrimoniaux, des années 1970 à nos jours. Les acquéreurs de la BnF s'efforcent de se positionner sur ce marché, autour de quelques axes de sélection clairs et en mobilisant l'expertise de collectionneurs privés dans le repérage des produits.

Ainsi, les conservateurs privilégient l'acquisition de jeux vidéo diffusés sur le marché français dans les années 1970 et 1980, ou l'achat d'inédits japonais qui ont influencé des générations de *game designers* et suscité la convoitise des collectionneurs occidentaux<sup>187</sup>. Les acquisitions s'opèrent au titre à titre ou par ensembles thématiques selon une approche par genre ou par plateforme. Un autre critère de sélection déterminant concerne l'intégrité physique et documentaire des exemplaires : les documents acquis doivent être autant que possible des originaux, complets et en état de marche, livrés avec leur matériel d'accompagnement et dans leur conditionnement commercial, selon des exigences assez voisines de celles du dépôt légal<sup>188</sup>. Les acquéreurs tentent dans la mesure du possible de compléter l'achat d'un ensemble cohérent de jeux anciens par celui du matériel de jeu (console, accessoires...) correspondant. Lors d'une importante enchère à Drouot,

---

<sup>184</sup> Grégory MIURA, *Pushing the boundaries...*, *op.cit.*

<sup>185</sup> Grégory MIURA, « Les enjeux du travail de mémoire », *op.cit.*, p.39 et 43

<sup>186</sup> Grégory MIURA, « Les enjeux du travail de mémoire », *op.cit.*, p.41

<sup>187</sup> « Enrichissements du département de l'Audiovisuel, 2010-2012 – Documents multimédias – Jeux anciens », article du n°42 de la *Revue de la BnF*.

<sup>188</sup> Grégory MIURA, *Pushing the boundaries...*, *op.cit.*

la BnF a ainsi fait l'acquisition de consoles de « première et deuxième générations » dont la première console de salon commercialisée en France fin 1974, la *Magnavox Odyssey*, ou une console *Vectrex* (1982) qui possédait son propre moniteur pour permettre la restitution de graphismes vectoriels<sup>189</sup>. En revanche, l'imposante ludothèque du collectionneur français « *collectors\_king* », vendue aux enchères sur le site Internet *eBay* et qui comprenait plus de 7 000 titres, n'a finalement pas été obtenue du fait de sa cotation jugée excessive et d'un contenu ne correspondant pas forcément aux priorités d'acquisition de l'établissement<sup>190</sup>.

Parallèlement à ce développement d'opérations concertées d'acquisitions à titre onéreux, la BnF encourage les dons par une politique de communication ciblée et l'inscription dans un réseau partenarial. Ces initiatives ont notamment permis l'acquisition de deux fonds de documents multimédia de grande qualité légués par des institutions publiques, le fonds de logiciels et jeux éducatifs des années 1970-1980 du Centre d'études des systèmes et des technologies avancées (CESTA) ainsi que la collection de jeux d'ordinateur de la logithèque de Metz, riche de plus de cinq cents titres accumulés entre 1989 et le milieu des années 1990, antérieurement au dépôt légal électronique<sup>191</sup>.

Le recueil d'une **collection de machines anciennes** en miroir aux fonds patrimoniaux de programmes vidéoludiques représente un autre axe majeur de la politique documentaire de contextualisation des collections. La BnF ambitionne ainsi de constituer un échantillonnage représentatif des différentes consoles et ordinateurs ayant marqué l'histoire de l'électronique à usage ludique, en acquérant au moins un exemplaire de chaque plateforme de lecture associée à un ensemble de titres reçus par dépôt légal<sup>192</sup>. Certaines machines de lecture ont été achetées en plusieurs exemplaires consécutivement aux entrées des jeux correspondants dans les collections patrimoniales de la bibliothèque, afin de permettre leur consultation en salle de lecture à une époque où les solutions d'émulation n'avaient pas encore été expérimentées. Une fois leur technologie obsolète, elles deviennent incommunicables et rejoignent les magasins patrimoniaux de l'institution. Des acquisitions rétrospectives de consoles anciennes sont conduites en parallèle, essentiellement par le canal des dons de particuliers et d'institutions, mais également en couplant lors de campagnes ciblées d'acquisition, l'achat d'une console avec celui d'un bouquet de jeux destinés à cette plateforme. L'ensemble de ce matériel informatique (*hardware*) a vocation à intégrer la *collection Charles Cros* du département de l'Audiovisuel. Cette collection d'appareils de lecture représentatifs d'époques et d'états technologiques révolus tire son origine du dépôt légal des phonogrammes institué en 1938<sup>193</sup> ; les conservateurs de la BnF ont dès lors compris l'intérêt de garder une trace du contexte originel de restitution des signaux audiovisuels puis électroniques, dans une perspective de soutien à la recherche en histoire des médias et des pratiques culturelles.

---

<sup>189</sup> Entretien de l'auteur avec Christophe Gauthier, le 5 août 2013.

<sup>190</sup> François OULAC, « Jeu vidéo : des manettes au musée », article du quotidien *Libération*, publié en ligne le 9 juin 2013 à l'adresse suivante : [http://www.liberation.fr/medias/2013/06/09/jeu-vidéodes-manettesau-musee\\_909442](http://www.liberation.fr/medias/2013/06/09/jeu-vidéodes-manettesau-musee_909442)

<sup>191</sup> *Revue de la BnF*, n°42, *op.cit.*

<sup>192</sup> Entretien réalisé avec Christophe Gauthier et Elodie Bertrand le 5 août 2013.

<sup>193</sup> Martine COHEN-HADRIA, « Etonnante collection Charles Cros », article du magazine *Chroniques* de la BnF de décembre 2006, disponible en ligne à l'adresse suivante : <http://chroniques.bnf.fr/archives/decembre2006/>

La **collection Charles Cros**, alimentée tout au long du XX<sup>ème</sup> siècle, se compose actuellement d'un millier d'appareils environ, inventoriés et conservés dans des magasins patrimoniaux à Tolbiac. Elle est accessible aux chercheurs sur rendez-vous, des visites guidées étant en outre ponctuellement organisées pour les amateurs du domaine. Certaines pièces du fonds peuvent servir à illustrer des expositions de la BnF. Cependant, la visée principale de cette collection unique en son genre n'est pas muséographique mais bien plutôt documentaire : il s'agit de replacer les jeux anciens dans leur contexte technologique de production, et de restituer aux chercheurs la configuration ergonomique et spatiale « d'époque » des pratiques vidéoludiques<sup>194</sup>.

Le troisième volet de la politique documentaire d'enrichissement du fonds patrimonial de jeux vidéo réside dans la **collecte proactive de documentation connexe aux œuvres et de matériaux d'archives** renseignant les processus de création et d'appropriation des jeux. Dans une optique de patrimonialisation du jeu vidéo voisine de celle qui a touché le domaine de l'image animée dans la seconde moitié du XX<sup>ème</sup> siècle, il est important d'éviter d'orienter les recherches futures sur les seuls aspects esthétiques de l'œuvre vidéoludique. Au contraire, l'étude des jeux vidéo anciens comme phénomènes culturels à part entière doit être rendue possible, ce qui nécessite de disposer de grilles de lecture de l'environnement économique, social et technologique dans lequel s'inscrivent les jeux d'une époque donnée<sup>195</sup>. En somme, il s'agit de s'inspirer des pratiques en vigueur dans d'autres secteurs du patrimoine audiovisuel : ni la Cinémathèque française, structure associative, ni les Archives françaises du film chargées de la gestion des collections de dépôt légal ne se cantonnent à la collecte des seuls films<sup>196</sup>. Elles recueillent également des fonds d'archives légués par des réalisateurs ou des critiques de cinéma, et proposent une large palette d'objets et de documents visant à rendre intelligible le propos des œuvres, comme des *story-boards*, des affiches, des photographies de tournage...<sup>197</sup> Pour le jeu vidéo, cet impératif apparaît d'autant plus pressant que la création vidéoludique a depuis longtemps dépassé le « stade artisanal » pour accéder à une logique de production industrielle.

La satisfaction de ces exigences scientifiques dans le domaine vidéoludique appelle en tout état de cause un renforcement des partenariats tant avec le monde de l'édition qu'avec d'autres acteurs de la bibliothèque. Ainsi, le dépôt légal des périodiques imprimés, naturellement régi par un principe d'exhaustivité, fournit déjà à la BnF la quasi-totalité des titres de revues spécialisées dans le domaine des jeux vidéo, à condition bien sûr qu'elles soient commercialisées en France – ce qui constitue une limite significative dans un secteur où l'essentiel des publications de référence proviennent du monde anglo-saxon, notamment les travaux académiques autour des « *game studies* ». Un autre axe de coordination indispensable est à établir avec le dépôt légal du web instauré par la loi du 1<sup>er</sup> août 2006 ; la réglementation en vigueur prévoit la mise en œuvre périodique de collectes ciblées sur des thématiques identifiées, en complément du moissonnage automatique du

---

<sup>194</sup> Hovig TER MINASSIAN, « Les jeux vidéo, un patrimoine culturel ? », *op.cit.*

<sup>195</sup> Entretien réalisé avec Christophe Gauthier le 5 août 2013.

<sup>196</sup> Marc VERNET, *Rapport de la mission d'études et de propositions pour la formation aux métiers du patrimoine cinématographique*, Institut national du patrimoine, 2006, p.4-7

<sup>197</sup> Sites internet des Archives françaises du film et de la Cinémathèque française : voir notamment la présentation du dépôt légal et des collections du CNC, à l'adresse suivante : [http://www.cnc-aff.fr/internet\\_cnc/Internet/ARemplir/Collections2.aspx?Menu=MNU\\_COLLECTIONS\\_2](http://www.cnc-aff.fr/internet_cnc/Internet/ARemplir/Collections2.aspx?Menu=MNU_COLLECTIONS_2), ainsi que la présentation du musée de la Cinémathèque : <http://www.cinematheque.fr/fr/musee-collections/musee/musee-cinematheque.html>.

domaine français<sup>198</sup>. Internet constituant le principal forum d'expression autour du jeu vidéo et une source primordiale d'information pour suivre la genèse et l'évolution après commercialisation des œuvres vidéoludiques, il apparaît incontournable d'organiser la collecte régulière d'une anthologie de ressources documentaires relatives au jeu vidéo. Cette entreprise de prospection documentaire et de sélection incombe aux *correspondants du dépôt légal du web* au sein du département de l'Audiovisuel. Pour l'heure, la BnF a déjà été en mesure de capturer de la documentation en ligne sur les sites des grands éditeurs de jeux vidéo, d'archiver des campagnes *marketing* orchestrées sur le net à l'occasion de la sortie de certains titres ou encore de recueillir les travaux critiques et d'imagination de certains *fans*<sup>199</sup>. La collecte de documents renseignant la phase de développement des jeux vidéo : *scripts, puzzle documents, character design...*, en revanche, n'en est encore qu'à ses balbutiements. Elle se trouve entravée par l'absence de politique d'archives dans la plupart des entreprises de jeu vidéo même si la bibliothèque a entrepris des actions de démarchage auprès d'éditeurs et de studios de production<sup>200</sup>. Il conviendra en outre, une fois cette masse critique de documentation réunie, de lier sa consultation à celle des œuvres elles-mêmes par une politique d'indexation adaptée aux besoins des chercheurs.

### 3.2.2. Une action culturelle autour du patrimoine vidéoludique à développer en résonance avec les autres missions et collections de la BnF

L'élaboration d'une politique de valorisation et de diffusion des fonds patrimoniaux de jeux vidéo à la BnF peut viser plusieurs objectifs complémentaires. Il s'agit tout d'abord d'assurer une plus grande publicité à une collection encore relativement méconnue, parfois jugée « iconoclaste » au regard du champ patrimonial classique investi par l'institution<sup>201</sup>, auprès des publics-cibles du dépôt légal électronique, les chercheurs accrédités de la salle P. En second lieu, l'ouverture à un public d'amateurs plus large permet à la fois de susciter des dons et du partage d'expertise afin d'enrichir la collection, tout en contribuant à la modernisation de l'image de l'institution, le jeu vidéo constituant le « fer de lance » d'une culture multimédia de plus en plus omniprésente dans les sociétés contemporaines<sup>202</sup>. L'intégration d'un large fonds de jeux vidéo aux collections d'une bibliothèque nationale est d'ailleurs porteuse à la fois d'atouts et de contraintes en matière de programmation culturelle. D'un côté, le jeu vidéo est frontalement en concurrence à la BnF avec d'autres formes d'expression culturelles souvent jugées plus légitimes ; aucun thème d'exposition ciblant prioritairement les jeux vidéo n'a ainsi été adopté jusqu'à présent malgré des demandes du département de l'Audiovisuel en ce sens<sup>203</sup>. D'un autre côté, le voisinage d'un patrimoine prestigieux et le rayonnement international de la BnF confortent le processus de légitimation des cultures vidéoludiques et peuvent

---

<sup>198</sup> Gildas ILLIEN, « Le dépôt légal de l'Internet en pratique », *BBF*, n°6 de 2008, p. 20-27.

<sup>199</sup> Entretien avec les conservateurs du dépôt légal multimédia effectué le 5 août 2013.

<sup>200</sup> Grégory MIURA, « Les enjeux du travail de mémoire », *op.cit.*, p.44

<sup>201</sup> Mémoire de gestion de projet, *Les collections patrimoniales multimédias et informatiques de la BnF...*, *op.cit.*, p. 39-40

<sup>202</sup> Romuald RIPON, cité *ibid.*

<sup>203</sup> *Les collections patrimoniales multimédias et informatiques de la BnF...*, *op.cit.*, p.63

constituer un tremplin pour accroître la réputation des jeux vidéo dans la sphère académique et patrimoniale. L'intérêt d'une intégration des jeux vidéo à la programmation culturelle de la BnF réside ainsi avant tout dans les possibilités de confrontation qu'elle autorise avec d'autres médias, et dans la mise en résonance des œuvres vidéoludiques avec d'autres formes de création : reprise d'archétypes de héros et de schémas narratifs littéraires ou cinématographiques, évolution parallèle du graphisme des *mangas* et des jeux vidéo nippons...

En pratique, l'élaboration d'une politique systématique de valorisation du jeu vidéo à la BnF débute à peine<sup>204</sup>. Des initiatives ponctuelles ont d'ores et déjà été mises en œuvre depuis une dizaine d'années. Elles comprenaient la présentation de la collection et des mécanismes du dépôt légal à des cénacles académiques ou d'amateurs, une contribution aux débats théoriques et sociétaux sur le *rétrogaming* et l'émulation des anciennes plateformes, ou encore l'illustration de la place des jeux vidéo dans la culture contemporaine. La bibliothèque organise ainsi ponctuellement des **conférences et ateliers scientifiques autour du jeu vidéo**<sup>205</sup>, et a déjà recruté plusieurs **chercheurs associés** autour de l'exploitation des fonds patrimoniaux multimédia. Un doctorant, Alexis Blanchet, a ainsi travaillé de 2005 à 2008 sur l'adaptation de films en jeux vidéo, à partir d'un corpus d'œuvres éditées par Nintendo et Sega et conservées à la BnF<sup>206</sup>.

Parallèlement à ces actions, les conservateurs du fonds multimédia envisagent des **projets muséographiques** autour du jeu vidéo, en visant de prime abord son intégration comme matériau d'illustration à des expositions thématiques proposées par l'établissement<sup>207</sup>. La réalisation d'une exposition monographique sur les jeux vidéo impliquerait cependant de résoudre au préalable d'épineux problèmes de droits d'auteur et de muséographie<sup>208</sup>. Le jeu vidéo est en effet une *pratique* s'inscrivant dans un environnement social et spatial propre<sup>209</sup>, bien plus qu'un simple *objet* de contemplation désintéressée, comme une pièce de musée, qui ne peut être saisi sans immersion prolongée dans l'univers virtuel qui le constitue. Cet état de fait rend la monstration du jeu vidéo « paradoxale » selon Jean-Baptiste Clais, commissaire de l'exposition *Game Story* au Grand Palais<sup>210</sup>. Ainsi, la simple présentation sur des écrans de parties de joueurs enregistrées conduirait à nier l'originalité propre du médium, tandis que la conception d'expositions « jouables » se heurterait au manque d'infrastructures adaptées dans les espaces d'expositions de la BnF, forts éloignés d'une salle d'arcade ou d'un cyber-café, ainsi qu'à des difficultés logistiques certaines dans la régulation de la

---

<sup>204</sup> Entretien réalisé avec Christophe Gauthier le 5 août 2013.

<sup>205</sup> On peut signaler entre autres l'organisation dès 2002 d'une journée d'étude « *Jeux vidéo : culture et patrimoine* », la participation en 2005 au séminaire de l'*International Cultural Heritage Informatics Meeting* (ICHIM) : « *Digital culture and heritage* » ou encore la tenue de l'atelier « *Rétrogaming et conservation du jeu vidéo* » au « Labo » de la BnF en 2012.

<sup>206</sup> Alexis BLANCHET, « La solitude du chercheur de fonds... », *op.cit.*

<sup>207</sup> *Les collections patrimoniales multimédias et informatiques de la BnF...*, *op.cit.*, p.67

<sup>208</sup> Magali LESAUVAGE, « *Game on ! Le jeu vidéo entre au musée* », article de la revue en ligne *Exponaute*, publié en ligne le 22 novembre 2011, à l'adresse suivante : <http://www.exponaute.com/magazine/2011/11/22/game-on-le-jeu-video-entre-au-musee/> (consulté le 24 juillet 2013)

<sup>209</sup> « *Dans le jeu vidéo, l'expérience matérielle est primordiale. Jouer à la manette, ça n'est pas jouer au clavier, assis ou debout, etc. La délectation dans le jeu vidéo se fait seulement dans la pratique (...), la mémoire du corps, des gestes. Ce que l'approche muséale apporte en plus, c'est le savoir (...) historique* ». Jean-Baptiste-Clais, cité dans Magali LESAUVAGE, *op.cit.*

<sup>210</sup> Magali LESAUVAGE, *op.cit.*

fréquentation (rotation des visiteurs sur un poste de jeu, gestion du bruit et des mouvements du public...).

En tout cas, la conception d'expositions dédiées aux jeux vidéo et plus généralement les stratégies de valorisation de ce médium sont encore freinées à l'heure actuelle par son manque de légitimité culturelle auprès des instances dirigeantes de la BnF, et par les pesanteurs administratives inhérentes à ce type de grand établissement. En regard de l'identité historique et du cœur de mission de la bibliothèque, la place des jeux vidéo ne peut être que marginale, l'acquisition d'originaux de la série *Final Fantasy* ne revêtant pas le même poids symbolique que celle des archives de Foucault ou de manuscrits de Casanova.

### 3.2.3. La recherche de leviers d'actions : connaissance des publics et inscription dans un environnement partenarial

Toute politique d'enrichissement documentaire et de valorisation d'un fonds patrimonial suppose une connaissance fine de la nature et des attentes de son **public actuel et potentiel**. La difficulté dans le cas présent est que la consultation des jeux vidéo en salle P constitue clairement une pratique émergente ; il semble par conséquent délicat d'appréhender correctement les usages et souhaits de la communauté des chercheurs lorsque quelques centaines seulement de documents multimédia sont communiqués en moyenne chaque année<sup>211</sup>. D'après les indications d'Elodie Bertrand, les demandes de communication de jeux vidéo concernent surtout des titres des années 1980. De nombreux documents multimédia patrimoniaux ne peuvent d'ailleurs pas encore être émulés en l'état actuel des recherches<sup>212</sup>. Une enquête de public a été entreprise cette année en collaboration avec un chercheur de l'université de Tours ; elle interroge notamment le profil sociologique des lecteurs et leurs pratiques de joueurs. Ce sondage semble toutefois avoir été relativement peu suivi<sup>213</sup>.

A l'heure actuelle, les lecteurs accrédités pour la consultation de jeux vidéo relèvent globalement de trois catégories : les enseignants-chercheurs dans le domaine du multimédia, des journalistes de presse spécialisée qui ont besoin d'un éclairage historique sur la production contemporaine, ainsi que des « créatifs » de l'industrie du jeu vidéo, en quête de modèles ou de sources d'inspiration (graphistes, développeurs). Le jeu vidéo demeurant une industrie culturelle récente, l'intérêt pour son histoire est encore cantonné à des cercles d'amateurs qui mêlent nostalgie d'expériences ludiques passées et revendication d'une dignité artistique pour l'objet de leur passion ; on pourrait parler de « *ludophilie* » par analogie avec la cinéphilie de l'entre-deux-guerres. De fait, selon Christophe Gauthier, les pionniers du mouvement de patrimonialisation du jeu vidéo se réfèrent encore prioritairement à leur mémoire intime de joueur pour alimenter leur discours sur ces objets culturels, sans réelle prise de conscience de la nécessité d'un retour aux œuvres originales appuyé sur l'exploitation d'archives<sup>214</sup>. On peut parier qu'à mesure que les premières générations de *gamers* vieilliront ou cèderont

---

<sup>211</sup> Etude sur le public et les usages de la salle P réalisée par le CREDOC en 2004.

<sup>212</sup> Entretien personnel avec l'auteur, le 5 août 2013.

<sup>213</sup> La grille de questionnement est reproduite en *annexe*.

<sup>214</sup> Entretien précité avec Christophe Gauthier du 5 août 2013.

la place à de nouveaux adeptes, le besoin de consultation de jeux vidéo anciens grandira, et partant l'audience de la collection patrimoniale de la BnF.

Un autre moyen d'action demeure l'inscription dans un **réseau de partenariats** institutionnels et privés, centré sur le partage des savoirs et la coopération. Ainsi, la BnF a eu recours dans le passé à l'expertise d'informaticiens et de collectionneurs du milieu de l'*abandonware* dans la programmation et l'usage de plateformes anciennes (voir III.1.2.). Grégory Miura note que le capital de connaissances et de relations humaines d'associations comme Silicium ou ACONIT a constitué un atout précieux dans le domaine encore largement informel de l'ingénierie de l'émulation, qui constitue un « front pionnier » pour les bibliothèques<sup>215</sup>. La préservation des jeux anciens a également conduit la BnF à collaborer avec d'autres institutions patrimoniales comme la *Koninklijke Bibliotheek* des Pays-Bas ou le musée des Arts et Métiers. Les amateurs de jeux anciens constituent pour leur part des alliés stratégiques dans la prospection des marchés de l'antiquariat vidéoludique. L'association de *rétrogamers* MO5.com a ainsi coopéré avec la BnF autour de 2005 sur un projet d'acquisition de consoles et d'ordinateurs anciens : les conservateurs ont fourni une liste des machines souhaitées, MO5.com se chargeant de la centralisation des achats et dons après démarchage des milieux de collectionneurs amateurs<sup>216</sup>.

Au-delà de cet échange de bons procédés, la BnF débat des modes de collecte possibles des œuvres vidéoludiques et s'intéresse à la façon dont le monde associatif peut contribuer à écrire l'histoire du jeu vidéo, à l'image des cinémathèques privées des années 1930<sup>217</sup>. Il est toutefois important de noter les divergences de finalités entre les projets des communautés de « *nostalgeeks* » et la politique de la BnF. Les passionnés de jeux anciens que rassemble MO5.com par exemple ambitionnent avant tout de créer un musée « jouable » du jeu vidéo, avec une forte dimension participative (voir partie I.3.1.). La quête d'authenticité dans la restitution d'expériences vidéoludiques passées amène en outre certains collectionneurs à condamner le recours à l'émulation pour lui préférer l'usage de consoles originales<sup>218</sup>. La BnF, quant à elle, considère comme primordiale la garantie d'un accès perpétuel aux jeux anciens, et ne peut envisager leur valorisation que dans le cadre d'une programmation scientifique intégrant des contraintes juridiques et les perspectives de la recherche.

### III.3. DEFIS PREGNANTS ET PERSPECTIVES D'AVENIR DU DEPOT LEGAL DES JEUX VIDEO

Avant de conclure, il convient de s'interroger sur les limites présentes du dépôt légal des jeux vidéo ainsi que sur les défis futurs posés par ces œuvres emblématiques de la culture numérique émergente. Alors que l'industrie vidéoludique apparaît bouleversée par la vague de dématérialisation des modes de distribution et par l'essor des déclinaisons de licences sur des terminaux mobiles (tablettes et *smartphones*), comment continuer à garantir l'exhaustivité de la

---

<sup>215</sup> Grégory MIURA, *Pushing the boundaries...*, *op.cit.*

<sup>216</sup> Renseignements fournis sur le *site internet de l'association MO5.com*, à la rubrique « Projet d'acquisition pour la BnF », disponible en ligne à l'adresse suivante : <http://mo5.com/article-144-projet-dacquisition-de-la-bnf.html> (consulté le 22 novembre 2013).

<sup>217</sup> Entretien avec Christophe Gauthier du 5 août 2013.

<sup>218</sup> Julia COULIBALY, « Comment le jeu vidéo est arrivé au musée », *op.cit.*



collecte de la production éditoriale par la BnF ? Face à la mutabilité sans précédent de documents électroniques comme les jeux, qui font non seulement l'objet d'améliorations constantes de la part de leurs développeurs mais sont également largement « personnalisés » (*customized*) par des amateurs passionnés, peut-on encore se référer aux normes éditoriales issues de l'univers de l'imprimé ? Enfin, comment envisager la conservation et l'accès perpétuel à des logiciels ludiques bardés de protections anti-copie ou inexploitable sans connexion payante au serveur de leurs éditeurs ?

Relever les défis dont cette sous-partie esquisse l'inventaire ne constitue pas seulement une nécessité pour garantir la représentativité et le caractère exploitable du dépôt légal des jeux vidéo à l'avenir. Comme l'explique Grégory Miura, les jeux vidéo constituent les prototypes des œuvres culturelles interactives du futur, marquées par « une substitution de la linéarité par l'arborescence, une gestion de l'aléatoire, un accès variable au paramétrable et une alternance entre dissimulation et divulgation »<sup>219</sup>, dans le cadre d'un dialogue différé entre concepteur et utilisateur. On peut par conséquent conjecturer que les problèmes posés par le traitement des jeux vidéo aujourd'hui préfigurent les difficultés auxquelles sera confronté l'ensemble du dépôt légal numérique dans quelques années.

### 3.3.1. Les lacunes persistantes de la collecte et le problème de l'offre dématérialisée

Le problème de l'exhaustivité de la couverture de la production éditoriale de jeux vidéo par l'institution du dépôt légal constitue toujours un des défis majeurs posés à la Bibliothèque nationale de France. Il n'est pas possible d'établir avec précision le taux de complétude du dépôt légal des jeux vidéo ; en effet, les données statistiques disponibles sur l'industrie vidéoludique se focalisent sur les volumes commerciaux générés sur les marchés, tandis que la connaissance des catalogues de titres des éditeurs demeure lacunaire, en particulier pour les « indépendants »<sup>220</sup>. Néanmoins, Elodie Bertrand estime qu'environ 75 % de l'offre de jeux vidéo sur supports physiques parvient à être collectée par la bibliothèque<sup>221</sup>. L'amélioration de ce chiffre dépend dans une large mesure de la bonne volonté des éditeurs, comme nous l'avons vu précédemment.

Le dépôt de l'offre dématérialisée, de plus en plus prépondérante en terme de parts de marché et de surcroît fortement évolutive (*cf.* partie I.2.) pose en revanche de nombreuses difficultés en l'état actuel de la législation. Nous avons établi que le dépôt légal des documents multimédia ne visait que les œuvres inscrites sur un support matériel, à l'exclusion des publications en ligne qui relèvent du dépôt légal du web, selon une logique de répartition des modes de collecte par supports. Or, le moissonnage systématisé du domaine de l'Internet français par la BnF ne garantit pas la collecte des jeux vidéo dématérialisés, car ceux-ci sont localisés sur des plateformes de téléchargement et autres espaces de *cloud gaming* qui relèvent du « web profond », imperméable aux opérations d'indexation et de capture des robots moissonneurs de la bibliothèque<sup>222</sup>. Il n'est même pas forcément

---

<sup>219</sup> Grégory MIURA, « Les enjeux du travail de mémoire », *op.cit.*, p.43

<sup>220</sup> Grégory MIURA, *op.cit.*, p.41

<sup>221</sup> François OULAC, « Jeu vidéo : des manettes au musée », *op.cit.*

<sup>222</sup> Gildas ILLIEN, « Le dépôt légal d'Internet à la BnF : cadre juridique, modèle de collecte, évolutions des métiers », *Bulletin des Bibliothèques de France*, n°3 de 2006, p. 82-85.

envisageable d'opérer une sélection manuelle et un téléchargement « à l'unité » des œuvres sur ces sites de distribution en ligne, qui expérimentent des modes innovants d'accès aux contenus tout en démultipliant l'offre de services aux joueurs. Dans le modèle « *free to play* » par exemple, l'accès initial au produit est gratuit, en revanche l'acquisition de ressources supplémentaires ou le franchissement de niveaux repose sur un système de micro-paiements. Par ailleurs, de nombreux espaces virtuels d'achat de jeux vidéo sont articulés à une console de jeux particulière, et les modalités de transaction et de consommation des œuvres peuvent se révéler non transposable à d'autres environnements. Sur la boutique en ligne « *WiiWare* » par exemple, les jeux vidéo s'achètent à l'aide de « *Nintendo Points* » et sont téléchargés sur la mémoire de la console *Wii* associée. Confrontés à ces formes de distribution innovantes, les prospecteurs de la BnF ont entamé des négociations avec les éditeurs afin d'obtenir le dépôt volontaire des productions dématérialisées, en attendant une hypothétique réforme du périmètre et des modalités d'application du dépôt légal électronique<sup>223</sup>.

Certes, la plupart des éditeurs admettent volontiers que l'évolution des modes de distribution ne remet pas en cause la nature de l'obligation de dépôt légal, cependant les conditions de son application à l'offre en ligne restent encore largement indéterminées. Les modalités pratiques du dépôt de jeux vidéo distribués sur des plateformes de téléchargement en ligne associées aux consoles de dernière génération comme la *Xbox 360 (Xbox Live Arcade)* ou la *Wii* sont actuellement débattues avec les représentants des principaux déposants comme Microsoft ou Nintendo<sup>224</sup>. Même si quelques avancées ont été obtenues dans ces discussions, les progrès de la négociation sont encore freinés par la volonté des éditeurs de garder le contrôle sur leurs jeux en ligne après le dépôt, ainsi que par des considérations d'ordre technique. L'extension de la collecte à l'offre dématérialisée appelle en tout état de cause une collaboration plus intime avec les services du dépôt légal du web, voire un amendement des principes mêmes sur lesquelles cette institution repose. Il semble en particulier difficilement évitable, face au foisonnement et à la volatilité de l'offre en ligne, d'abandonner toute prétention à l'exhaustivité pour privilégier une logique d'échantillonnage, avec les difficultés que cela implique en terme de sélection des contenus. Ainsi, l'archivage de la production vidéoludique du futur ne présenterait plus des séries idéalement exhaustives de documents mais s'identifierait à un recueil de traces<sup>225</sup>. Un autre dilemme posé par l'automatisation de la collecte de l'offre en ligne est que ce procédé ne permettra plus de signaler individuellement les jeux archivés dans le catalogue de la bibliothèque.

L'association étroite entre certains jeux vidéo et leur plateforme de lecture amène en outre à questionner plus avant la logique traditionnelle de dépôt des seuls *supports matériels des documents* à la BnF. Dans le passé, le consolier et éditeur Nintendo a ainsi envisagé le dépôt des machines associées à un catalogue de titres. Des dispositifs électroniques autonomes, comme dans le cas de petits jeux distribués par *McDonald's*, ont également dû faire l'objet d'un dépôt parallèle aux œuvres elles-mêmes. La question se pose aujourd'hui à une toute autre échelle pour les jeux vidéo et autres applications proposés sur des terminaux mobiles (*smartphones* et tablettes), qui constituent souvent des productions innovantes et inédites sur d'autres plateformes, ayant su capter un très large public. Ce type

---

<sup>223</sup> Entretien avec les conservateurs du dépôt légal multimédia, réalisé le 5 août 2013.

<sup>224</sup> *Ibid.*

<sup>225</sup> Gildas ILLIEN, « Le dépôt légal de l'Internet en pratique », *op.cit.*

d'œuvres échappe pour l'heure largement à la collecte institutionnalisée de la BnF. Mais la politique de dépôt des éditeurs peut être amenée à évoluer favorablement : Microsoft considère désormais comme naturel le dépôt de ses appareils de lecture à la BnF car ils ne constituent pour l'entreprise qu'une simple « enveloppe matérielle » à la composante logicielle du jeu<sup>226</sup>.

### 3.3.2. Le défi de la mutabilité des œuvres vidéoludiques et du traitement des univers massivement multi-joueurs en ligne

Parmi les problématiques auxquelles est confronté le dépôt légal des jeux vidéo à long terme, l'une des plus délicates concerne l'évolutivité constante et à différents niveaux de structure des œuvres vidéoludiques. Alors qu'il est relativement aisé de retracer les différents états historiques d'une publication sur support matériel, qui résultent en principe des choix intellectuels et commerciaux successifs de son éditeur, le destin des œuvres numériques échappe parfois à leur créateur du fait de leur nature interactive, voire participative, qui autorise des stratégies d'appropriation de la part des communautés d'utilisateurs. En outre, les programmes informatiques évoluent souvent de manière incrémentale et parfois à des rythmes divergents selon les environnements de lecture concernés. Il n'y a pas toujours solution de continuité entre un état initial avant commercialisation et différentes trajectoires d'évolution qui résultent d'une multitude de petites modifications du code applicatif au cours du temps, réalisées par les développeurs du produit ou des programmeurs amateurs.

Face à ces mutations fondamentales du rapport au temps des objets patrimoniaux dans l'univers numérique, les concepts classiques utilisés par la bibliographie pour penser les états successifs des documents apparaissent problématiques. Ainsi, la notion d'*édition* transposée du monde de l'imprimé ne traduit qu'incomplètement la diversité des évolutions qui peuvent toucher une œuvre vidéoludique ; d'après les normes bibliographiques ce concept qualifie toute modification du contenu intellectuel ou de la présentation commerciale d'un document, qui soit le fait de son éditeur<sup>227</sup>. C'est sur la base de cette notion que s'organise la collecte des différents états de publication d'une œuvre dans le cadre du dépôt légal. Or nous avons vu que de nombreux autres acteurs interviennent dans la transformation des œuvres vidéoludiques. En outre, s'agissant d'un jeu vidéo, on emploie plutôt le terme de *version* pour décrire les stades successifs d'évolution du programme, tandis que le vocable d'*édition* sert davantage à qualifier des démarches commerciales d'ajout de contenus dérivés ou de *repackaging* d'un jeu original. Par ailleurs, les transpositions d'un même titre sur différentes plateformes se voient parfois désignées par le terme de *déclinaisons*.

Nous allons appréhender la difficulté à gérer la mutabilité inhérente aux œuvres vidéoludiques dans une optique de dépôt légal à travers deux cas d'espèce, celui des *patches* et des *mods* d'abord, puis celui des jeux en ligne massivement multi-joueurs.

Les *patches*, programmes informatiques destinés à corriger des *bugs* ou à ajouter de nouvelles fonctionnalités à un jeu, sont diffusés – en général par les

---

<sup>226</sup> Entretien avec les conservateurs du dépôt légal multimédia, réalisé le 5 août 2013.

<sup>227</sup> Voir notamment les recommandations de l'ABES relatives au traitement des éditions, retirages et réimpressions pour le catalogage dans le Sudoc, en ligne à l'adresse suivante : [http://documentation.abes.fr/sudoc/regles/Catalogage/Regles\\_EditionsImpressionsTirages.htm](http://documentation.abes.fr/sudoc/regles/Catalogage/Regles_EditionsImpressionsTirages.htm)

développeurs – sous forme de petits fichiers sur Internet. Ils échappent par conséquent au dispositif du dépôt légal, contrairement aux mises à jour éditées sur un support physique. La seule manière pour la BnF d’acquérir de tels *patches* serait d’opérer une collecte manuelle de ces fichiers sur des sites plus ou moins identifiés. En effet, le moissonnage de l’Internet francophone à l’aide du robot utilisé pour le dépôt légal du web n’apporte pas de résultats satisfaisants : d’une part, la plupart des *patches* sont diffusés sur des sites hébergés à l’étranger ; d’autre part, les *patches* récupérés ne peuvent être automatiquement référencés dans les bases bibliographiques de la BnF et ne sont ainsi pas rattachés aux jeux correspondants, rendant leur exploitation impossible. D’un autre côté, une collecte manuelle très fine demeurerait aléatoire et nécessiterait de surcroît un investissement en temps considérable, ce qui la rend *de facto* impraticable. Il n’y a donc pas de réelle solution adoptable en l’état<sup>228</sup>.

Dans une large mesure, les problèmes posés par les *mods* sont similaires. Les *mods* constituent une transformation d’un jeu original, affectant son *gameplay* ou des éléments de l’univers ludique, généralement réalisé par des programmeurs amateurs. Ils sont diffusés sous forme de fichiers informatiques en ligne, par conséquent ils posent les mêmes problèmes de sélection et de collecte que les *patches*. La plupart des *mods* ne sont en outre pas proposés sur des sites français ; ils soulèvent de nombreux problèmes techniques de compatibilité et de sauvegarde. De plus, la création de *mods* étant essentiellement le fait de *fans* d’une licence, il apparaît impossible de recenser et d’archiver convenablement une production foisonnante et largement informelle. Selon Elodie Bertrand, il reste cependant envisageable de viser à l’avenir un échantillonnage représentatif<sup>229</sup>.

Les jeux en ligne massivement multi-joueurs (*massively multiplayer online games* ou MMOG en anglais) soulèvent quant à eux d’autres types de difficultés. Ces jeux ne sont accessibles qu’après souscription individuelle à un abonnement auprès de leur éditeur<sup>230</sup>. Celui-ci attribue alors à l’utilisateur un compte de jeu qui lui permet de se connecter à un serveur informatique distant, à partir duquel il pourra effectuer une partie avec un très grand nombre d’autres joueurs. La BnF possède des exemplaires de chaque édition sur support physique d’un MMOG, et des extensions afférentes qui proposent des modifications de l’univers du jeu, assimilables à des mises à jour (*updates*). En revanche, ces jeux sont incommunicables en salle car les problèmes d’accès réseau n’ont pas été résolus à l’heure actuelle. L’éditeur de MMOG *Blizzard* avait naguère proposé à la BnF l’ouverture d’un compte gratuit utilisable par les lecteurs de l’établissement pour consulter ses jeux, mais ce dispositif s’est révélé incompatible avec la configuration de l’intranet de la bibliothèque<sup>231</sup>.

Un autre problème posé par les MMOG réside dans le caractère « persistant » de leur univers de jeu : tout d’abord, le monde virtuel proposé par le jeu continue à évoluer indépendamment de la présence des différents joueurs ; ensuite, des quêtes inédites, de nouveaux personnages ou éléments d’interaction enrichissent constamment l’expérience ludique originelle. Les documents déposés

---

<sup>228</sup> Entretien avec les conservateurs du dépôt légal multimédia, réalisé le 5 août 2013.

<sup>229</sup> *Ibid.*

<sup>230</sup> Si l’accès à de nombreux MMOG reste encore subordonnée à l’acquisition du logiciel ludique et de ses éventuelles extensions sur support physique, avant l’achat d’un compte de joueur sur Internet auprès de l’éditeur, la distribution de ce type de produit tend, comme pour les autres genres de jeux vidéo, à se dématérialiser de plus en plus.

<sup>231</sup> *Ibid.*

à la BnF ne peuvent donc que témoigner au mieux d'un état éphémère et parcellaire de l'univers ludique. Pour pallier cette difficulté, les conservateurs de l'établissement envisagent de capturer des séquences de jeu enregistrées par des joueurs amateurs et diffusés en ligne afin de témoigner de leur parcours dans le MMOG. On désigne ces vidéos sous les vocables anglo-saxons de « *walkthroughs* » ou de « *let's play* ». Les chercheurs en jeux vidéo pourront ainsi être spectateurs d'une expérience ludique particulière, et mieux comprendre la mécanique d'ensemble et la diversité des contenus déployés dans ces univers virtuels en confrontant les points de vue subjectifs de différents acteurs du jeu. Dans cette logique, le robot archiveur du dépôt légal du web collecte sur la plateforme de partage de vidéos francophone *Dailymotion* des enregistrements de parties de joueurs de MMOG. Mais le résultat reste néanmoins imparfait puisque la BnF n'est pas encore techniquement en mesure de capturer les vidéos postées sur *YouTube*, qui concentre pourtant l'essentiel de ces sources dérivées de la pratique vidéoludique<sup>232</sup>.

### 3.3.3. Les obstacles liés à la protection intellectuelle des œuvres déposées

Une dernière préoccupation majeure pour l'avenir du dépôt légal des jeux vidéo concerne les diverses entraves au traitement et à l'exploitation pérenne des œuvres instituées à des fins de protection des droits de propriété intellectuelle. Les mesures techniques de protection (*Digital Rights Management* en anglais, abrégé en DRM) constituent à présent l'un des obstacles majeurs à l'exercice des missions statutaires de la BnF en relation avec le dépôt légal électronique.

Les DRM sont des « verrous numériques » qui visent à restreindre dans des proportions variables les possibilités de consultation d'un document et de reproduction des données qu'il contient. Les technologies informatiques employées reposent en général sur des dispositifs de cryptage de l'information ou de pistage des exemplaires distribués par apposition d'un tatouage numérique indélébile (*digital watermarking*) sur chaque copie réalisée. Des limitations d'accès peuvent ainsi être prévues dans le temps, comme la chronodégradabilité des fichiers numériques, ou la notion de « période d'essai » pour un logiciel. D'autres restrictions s'appliquent dans l'espace, tel le bornage par zone géographique de la lecture des DVD, ou la limitation du nombre de systèmes d'exploitation sur lesquels un jeu peut être installé simultanément. Par ailleurs, de nombreux jeux vidéo ne sont exécutables qu'après authentification de l'utilisateur sur un serveur externe contrôlé par l'éditeur ou le distributeur du produit. Enfin, la plupart des jeux vidéo commercialisés depuis une trentaine d'années intègrent des dispositifs empêchant ou limitant la migration de données vers des environnements de lecture plus récents et ouverts ou encore la réutilisation du programme d'amorçage (ROM) d'une console dans le cadre de stratégies d'émulation<sup>233</sup>.

Ces mesures techniques de protection constituent un frein déterminant aux stratégies de pérennisation de l'accès aux jeux vidéo mises en œuvre par la BnF, en

---

<sup>232</sup> Entretien précité avec Christophe Gauthier et Elodie Bertrand.

<sup>233</sup> Entre autres exemples de DRM couramment employées ces dernières années dans le secteur des jeux vidéo, on peut citer *SecuROM* qui s'appuie sur un contrôle de la localisation physique des données sur un disque optique pour détecter les copies contrefaites et bloquer en conséquence leur lecture, ou encore *SafeDisc* qui conditionne le processus de réplification d'une image-disque de l'œuvre à une authentification de la signature numérique (*digital signature*) de l'application (*source* : Wikipédia).

dépôt de l'exception de reproduction à des fins de conservation et de consultation sur place introduite par la loi DADVSI du 1<sup>er</sup> août 2006 au bénéfice des institutions patrimoniales<sup>234</sup>. En effet, le *Code du Patrimoine* autorise légalement le personnel de la bibliothèque à effectuer des copies de sauvegarde des documents qu'il souhaite préserver, et rend théoriquement possible des trajectoires de migration et d'émulation des contenus, mais sans prévoir les moyens effectifs de contourner les protections existantes. Certes, les articles R. 132-14 et R. 132-22 du *Code du Patrimoine* prévoient la remise à la demande de la BnF « des mots de passe et, le cas échéant, des clés d'accès aux documents protégés ainsi que de toutes les données techniques nécessaires à leur conservation et à leur consultation », cependant cette mesure palliative risque fort de s'avérer insuffisante ou impraticable selon les cas de figure.

En effet, la BnF ne peut sérieusement envisager de réclamer rétrospectivement à chaque éditeur de jeu les clés de déchiffrement de tous les titres sous DRM inscrits à son catalogue, lorsqu'ils n'ont pas été fournis conjointement au dépôt initial, ou encore renvoyer chaque logiciel verrouillé à son développeur historique pour obtenir une levée des protections. Que faire, de surcroît, lorsque l'éditeur d'origine d'un jeu vieux de plusieurs décennies a disparu ou lorsque les dispositifs anciens de cryptage ne sont plus interprétables sur des plateformes de lecture contemporaines ? Par ailleurs, les innovations en matière de contrôle d'accès aux jeux vidéo rendent parfois impossibles l'exploitation normale d'un titre dans une institution patrimoniale comme la BnF et font peser des menaces directes sur la pérennité de l'accès aux œuvres. Ainsi, une nouvelle génération de DRM impose la connexion permanente au serveur Internet de l'éditeur pour pouvoir jouer à certains jeux comme *Diablo III* (Blizzard) ou *Assassin's Creed II* (Ubisoft). Comment dans ce cas gérer le problème des accès réseaux au sein de la bibliothèque et davantage encore, garantir l'exploitabilité de l'œuvre après la fermeture prévisible du service en ligne de l'éditeur ?

Face à ces difficultés multiples, la BnF s'est résolue à saisir en février 2012 la Haute autorité pour la diffusion des œuvres et la protection des droits sur Internet (Hadopi), qui remplit statutairement une mission de régulation et de veille dans le domaine des mesures techniques de protection<sup>235</sup>. La bibliothèque souhaiterait ainsi imposer aux éditeurs le dépôt légal d'une version spécifique des jeux vidéo vierge de tout dispositif de protection. L'Hadopi a rendu sur cette question, le 30 janvier 2013, un avis favorable aux revendications de la BnF, néanmoins assorti de diverses conditions restrictives d'application<sup>236</sup>. Ainsi, la Haute Autorité admet l'ineffectivité des dispositions réglementaires existantes, « les codes fournis par les déposants permettant d'installer et de consulter le document dans le cadre de la protection, mais non de lever cette protection »<sup>237</sup>. Il n'apparaît pas opportun aux experts consultés de maintenir la BnF dans un état de

---

<sup>234</sup> Articles 1<sup>er</sup> et 42 de la loi du 1<sup>er</sup> août 2006 relative au droit d'auteur et aux droits voisins dans la société de l'information, dite loi DADVSI, amendant l'article L. 122-5 du Code de la propriété intellectuelle et l'article L. 132-4 du Code du Patrimoine.

<sup>235</sup> Marc REES, « Saisine de la Hadopi : les explications de la BnF », article de la revue en ligne *PC Impact* publié le 4 juillet 2012, disponible à cette adresse : <http://www.pcinpact.com/news/72197-saisine-hadopi-explications-bnf.htm> (consulté le 1<sup>er</sup> décembre 2013)

<sup>236</sup> Xavier BERNE, « L'Hadopi prône un dépôt légal à la BnF sécurisé mais sans DRM », article de la revue en ligne *PC Impact* publié le 4 février 2013, disponible à cette adresse : <http://www.pcinpact.com/news/77254-la-hadopi-prone-depot-legal-a-bnf-securise-mais-sans-drm.htm> (consulté le 1<sup>er</sup> décembre 2013)

<sup>237</sup> *Avis n°2013-1 du 30 janvier 2013 relatif à l'exception de dépôt légal*, disponible en ligne sur le site de l'Hadopi à l'adresse suivante : <http://www.hadopi.fr/sites/default/files/page/pdf/AvisBnFs.pdf>

dépendance à l'égard des éditeurs et gestionnaires de DRM. La fourniture régulière de clés numériques et licences d'accès à durée de vie limitée s'avère en effet une procédure « longue, coûteuse et surtout incertaine » dans la perspective d'une hypothétique disparition des personnes morales impliquées. Finalement, le dépôt par les éditeurs de jeux vidéo d'une version des œuvres sans DRM semble à l'Hadopi la solution la plus simple à adopter, « la production d'exemplaires non protégés du document déposé étant toujours techniquement possible, y compris lorsque la protection a été conçue en même temps que le document lui-même et non ajoutée après son achèvement ». On relèvera que ce projet d'amendement de la législation actuelle conduirait à modifier la nature de l'obligation de dépôt légal dans l'univers numérique, en substituant au dépôt d'exemplaires mis à disposition du public la remise d'un exemplaire configuré pour une conservation pérenne, au bénéfice des institutions patrimoniales.

L'intégration dans le Code du patrimoine d'une obligation pour les déposants de retirer de leur propre initiative les mesures techniques de protection intégrées à leurs publications est cependant loin d'aboutir. D'une part, l'Hadopi tempère dans son avis l'adoption d'une telle mesure par un ensemble de contreparties restrictives. La BnF devrait prendre des dispositions adaptées afin de garantir la non dissémination des œuvres déposées hors de son enceinte ; la levée des verrous numériques ne devrait nécessiter que des opérations « légères » qui n'entraîneraient pas de surcoûts préjudiciables aux éditeurs. L'Hadopi envisage même à la limite de conditionner le dépôt d'une version non protégée à une demande expresse de la BnF, ou prévoit qu'il s'effectuera après un délai d'amortissement du produit afin de limiter les risques de propagation de copies non autorisées. Finalement, une réforme du dispositif du dépôt légal électronique requerra une large concertation entre les acteurs concernés, ainsi qu'une inscription à l'agenda des pouvoirs publics. Il n'est pas certain que l'avis consultatif d'une autorité administrative en sursis comme l'Hadopi pèsera de manière déterminante dans le jeu des négociations entre l'Etat et les déposants, d'autant que l'Histoire a montré que les évolutions de la réglementation du dépôt légal demeurent lentes et circonspectes.





## CONCLUSION

---

En définitive, le jeu vidéo est-il soluble dans la bibliothéconomie du dépôt légal ? Notre étude apporte à première vue une réponse affirmative à cette question : l'incorporation des œuvres vidéoludiques au champ patrimonial couvert par la Bibliothèque nationale de France s'est opérée sans difficultés majeures, par transposition des modalités de traitement de la production éditoriale classique et adaptation des outils canoniques de politique documentaire (tels la veille ou les langages d'indexation audiovisuels) au domaine spécifique du multimédia. Cependant, cette intégration des jeux vidéo au cadre de traitement classique associé au dépôt légal n'a pu être réalisée qu'au prix d'une relative négligence des aspects extra-documentaires de la création vidéoludique, comme les enjeux de jouabilité propres au médium, et d'une focalisation sur la collecte de l'offre physique qui apparaît de moins en moins représentative de la richesse et de la diversité de cette production culturelle.

Le dépôt légal des jeux vidéo nous semble riche d'enseignements et d'opportunités pour le monde du patrimoine et des bibliothèques sur deux plans principaux. Tout d'abord, il permet à la Bibliothèque nationale de France de participer à la dynamique émergente de patrimonialisation du jeu vidéo. L'établissement est ainsi en mesure de conforter son ancrage au cœur des nouvelles cultures du numérique et de contribuer à la construction d'un appareil scientifique et critique d'appréhension des caractéristiques propres de ce médium.

La pratique du dépôt légal des jeux vidéo amène en outre les conservateurs à éprouver les limites des modèles classiques de collecte du patrimoine éditorial et à anticiper en conséquence les évolutions qui ne manqueront d'accompagner la généralisation de l'édition numérique. Les œuvres multimédia imposent par exemple de passer d'une logique de conservation des supports des *documents* à un modèle d'archivage pérenne des *données* numériques, structuré selon les normes OIAS. Le signalement et la valorisation des jeux vidéo contraignent également les bibliothécaires à dépasser un cadre de traitement purement documentaire de ces objets culturels pour s'attacher à l'articulation de leurs dimensions technologique, sociale et poétique.

Plus généralement, les œuvres électroniques entraînent une remise en question des fondements mêmes de l'institution du dépôt légal. La collecte des seules publications éditoriales sans effort de contextualisation et de valorisation de ces documents n'est ainsi plus concevable. L'idéal d'exhaustivité se heurte de manière croissante à la réalité d'une production éditoriale foisonnante et très évolutive, ignorant de surcroît les frontières nationales. Quelle pertinence revêt encore le principe de territorialité du dépôt légal à l'heure du *e-commerce* ou de la mondialisation des structures de production et des imaginaires culturels ? Il semble avéré que le dépôt légal du multimédia empruntera à l'avenir les voies tracées par la collecte du web français, ce qui l'amènera à privilégier une logique de sélection représentative d'un corpus de traces. Par ailleurs, la notion même de « document », vecteur supposément intangible d'information et de culture, s'efface devant des objets numériques hybrides dont le traitement pérenne constitue un véritable défi<sup>238</sup>.

---

<sup>238</sup> Grégory MIURA, « Les enjeux du travail de mémoire », *op.cit.*, p.43

A l'aube d'une nouvelle culture numérique interactive et métissée, les problématiques soulevées par la collecte, le traitement et la préservation du patrimoine vidéoludique à la BnF constituent sans nul doute une occasion unique de préparer les bibliothèques aux mutations à venir dans le monde des loisirs et de l'information.

## Sources

### ASPECTS JURIDIQUES DU DEPOT LEGAL DES JEUX VIDEO

- *Code du Patrimoine*, titre III « Dépôt légal », articles L. 131-1 à L. 133-1 (partie législative) et R. 131-1 à R. 133-1 (partie réglementaire, décrets en Conseil d'Etat), version en vigueur au 1<sup>er</sup> juillet 2013, en ligne sur *Légifrance* à l'adresse suivante : <http://www.legifrance.gouv.fr>

- *Code de la propriété intellectuelle*, version en vigueur au 20 décembre 2013, en ligne sur *Légifrance* à l'adresse suivante : <http://www.legifrance.gouv.fr>

- *Journal Officiel de la République française*, compte-rendu intégral des débats parlementaires pour l'adoption de la loi du 20 juin 1992 relative au dépôt légal : Sénat, séances du mardi 14 avril 1992 (1<sup>ère</sup> lecture) et du vendredi 5 juin 1992 (2<sup>ème</sup> lecture) ; Assemblée nationale, séance du lundi 18 mai 1992. Archives parlementaires disponibles en ligne aux adresses suivantes :

<http://archives.assemblee-nationale.fr/9/cri/1991-1992-ordinaire2/035.pdf>

<http://www.senat.fr/comptes-rendus-seances/5eme/pdf/1992/04/s19920414>

[0597\\_0632.pdf](http://www.senat.fr/comptes-rendus-seances/5eme/pdf/0597_0632.pdf) et [http://www.senat.fr/comptes-rendus-seances/5eme/pdf/1992/06/s19920605\\_1463\\_1476.pdf](http://www.senat.fr/comptes-rendus-seances/5eme/pdf/1992/06/s19920605_1463_1476.pdf)

- Haute autorité pour la diffusion des œuvres et la protection des droits sur Internet (Hadopi), *avis n°2013-1* du 30 janvier 2013 *relatif à l'exception de dépôt légal*, consulté en ligne le 1<sup>er</sup> décembre 2013 à l'adresse suivante : <http://www.hadopi.fr/sites/default/files/page/pdf/AvisBnFs.pdf>

### LE DEPOT LEGAL EN PRATIQUE A LA BIBLIOTHEQUE NATIONALE DE FRANCE

- Site Internet de la Bibliothèque nationale de France : <http://www.bnf.fr>

- Site Internet de la *Bibliographie nationale française* : <http://bibliographienationale.bnf.fr>

- *Observatoire du dépôt légal, reflet de l'édition contemporaine*, publication en ligne sur le site de la BnF, consultée le 20 juillet 2013 à l'adresse suivante : [www.bnf.fr/professionnels/depot\\_legal\\_definition/s.depot\\_legal\\_observatoire.html](http://www.bnf.fr/professionnels/depot_legal_definition/s.depot_legal_observatoire.html)

- Entretien personnel avec Christophe GAUTHIER, directeur du département de l'Audiovisuel, chef du service Multimédia par intérim, et Elodie BERTRAND, chef de la section des documents électroniques à la BnF, le 5 août 2013.

- Entretien personnel avec Régine Lartigue et Monique Calinon, responsables du service public au département de l'Audiovisuel de la BnF, 26 novembre 2013.

# ***Bibliographie***

## **HISTOIRE DU JEU VIDEO :**

### **Monographies imprimées :**

Jean-Baptiste CLAIS et alii., *Game Story – une histoire du jeu vidéo*, catalogue de l'exposition présentée au Grand Palais de Paris de novembre 2011 à janvier 2012, Réunion des musées nationaux, 2011.

### **Mémoires et travaux de recherche :**

Sébastien GENVO, *Le game design de jeux vidéo : approche communicationnelle et interculturelle*, thèse pour le doctorat en sciences de l'information et de la communication, sous la direction de Jacques Walter, 2006.

Céline MENEGHIN, *Des jeux vidéo à la bibliothèque*, mémoire d'étude de DCB sous la direction de Benoît Epron, ENSSIB, 2009.

## **ECONOMIE ET SOCIOLOGIE DES JEUX VIDEO :**

### **Etudes institutionnelles sur l'industrie vidéoludique :**

#### Syndicat national du Jeu vidéo (SNJV) :

- *Le jeu vidéo en France en 2011 : éléments clés*, étude publiée sur le site web de l'association à l'adresse suivante : <http://www.snjv.org/fr/industrie-francaise-jeu-video>, consulté en ligne le 1<sup>er</sup> décembre 2013.

- *Le jeu vidéo en France en 2012 : éléments clés*, décembre 2012, étude publiée sur le site web de l'association, consultée le 1<sup>er</sup> décembre 2013 à l'adresse suivante : <http://www.snjv.org/jeu-video-france-2012-elements-cles,621.html>.

- *Le jeu vidéo en France : marché et tendances 2009-2013*, étude publiée sur le site web de l'association, consultée le 1<sup>er</sup> décembre 2013 à l'adresse suivante : <http://www.snjv.org/fr/industrie-francaise-jeu-video/marche-tendances-2009.html>.

#### Centre national de la cinématographie (CNC) – Observatoire du jeu vidéo

- *Les pratiques de consommation de jeux vidéo des Français*, étude réalisée en partenariat avec l'institut GfK, janvier 2010.

- *Le marché du jeu vidéo sur support physique en 2011*, étude réalisée en partenariat avec l'institut GfK, octobre 2012.

- *Le marché du jeu vidéo en France en 2012*, étude réalisée en partenariat avec l'institut GfK, juillet 2013.

- *Les pratiques de consommation de jeux vidéo des Français en 2013*, étude réalisée par l'institut TNS-Sofres, septembre 2013.

Les études du CNC sont consultables en ligne sur le site internet de l'institution à l'adresse : <http://www.cnc.fr/web/fr/etudes> (consulté le 1<sup>er</sup> décembre 2013).

Dossier en ligne « Jeux sérieux et mondes virtuels » publié sur le site Internet du ministère de l'Éducation nationale *Eduscol*, consulté le 15 juillet 2013 à l'adresse : <http://eduscol.education.fr/numerique/dossier/apprendre/jeuxserieux>

François ROUET, *La création dans l'industrie du jeu vidéo*, article de la revue « *Culture-études* » n°1 de 2009, éditée par le ministère de la Culture et de la Communication, 2009, consulté en ligne le 1<sup>er</sup> décembre 2013 à l'adresse : [http://www.culturecommunication.gouv.fr/content/download/17386/149389/file/Ce\\_tudes-09\\_1.pdf](http://www.culturecommunication.gouv.fr/content/download/17386/149389/file/Ce_tudes-09_1.pdf)

### **Rapports publics :**

André GATTOLIN et Bruno RETAILLEAU, *Les jeux vidéo : une industrie culturelle innovante pour nos territoires*, rapport d'information n° 852 du Sénat, déposé le 18 septembre 2013, disponible en ligne à l'adresse suivante : <http://www.senat.fr/rap/r12-852/r12-852.html> (consulté le 5 décembre 2013)

### **Articles de recherche et travaux universitaires :**

Alexis BLANCHET, « *Download... Une courte histoire de la dématérialisation des jeux vidéo* », article de la revue *Mise au point* n°4 de 2012, disponible en ligne à l'adresse suivante : <http://map.revues.org/642> (consulté le 28 juillet 2013).

Lucien PERTICOZ, « Envisager le jeu vidéo comme une filière des industries culturelles et médiatiques », article de la revue *Les Enjeux de l'information et de la communication*, n°12/1, 2011, disponible en ligne à l'adresse suivante : [http://w3.u-grenoble3.fr/les\\_enjeux](http://w3.u-grenoble3.fr/les_enjeux) (consulté le 1<sup>er</sup> décembre 2013).

## **PATRIMONIALISATION ET COLLECTIONS DE JEU VIDEO**

### **Articles de recherche et travaux universitaires :**

*Médiamorphoses* n°3, dossier « Qui a encore peur des jeux vidéo ? », réalisé sous la direction de Geneviève Jacquinet-Delaunay, INA, 2001.

*Médiamorphoses* n°22, dossier spécial « Les jeux vidéo, un bien culturel ? », réalisé sous la direction de Geneviève Jacquinet-Delaunay et Sébastien Genvo, INA, 2008.

Margherita BALZERANI, "Avatar of the world". *Quelques exemples de réappropriation et de détournement de l'univers des jeux vidéo dans l'art contemporain*, intervention réalisée en septembre 2005 dans le cadre du congrès de International Cultural Heritage Informatics Meetings (ICHIM) de Paris, résumé consulté en ligne le 15 septembre 2013 à l'adresse suivante : [http://www.archimuse.com/publishing/ichim05/Balzerani\\_paper.pdf](http://www.archimuse.com/publishing/ichim05/Balzerani_paper.pdf)

Jean-Baptiste CLAIS, *La patrimonialisation des jeux vidéo et de l'informatique*, thèse de doctorat en sociologie et anthropologie politique, sous la direction de M. Rautenberg, 2012.

Hovig TER MINASSIAN, « Les jeux vidéo, un patrimoine culturel ? », article de la revue *Géographie et cultures* n°82 de 2012, consulté en ligne le 18 septembre 2013 à l'adresse suivante : <http://gc.revues.org/1393>.

### Articles de presse et blogs :

« Il existe un patrimoine de l'informatique et des jeux vidéo, et celui-ci est en grand danger », entretien avec Philippe Dubois, article du magazine en ligne *Electron Libre* publié le 12 juin 2009, disponible à l'adresse suivante : [http://electronlibre.info/archives/spip.php?page=article&id\\_article=00354](http://electronlibre.info/archives/spip.php?page=article&id_article=00354).

Billet du blog *Jeux vidéo et bibliothèques* : « L'espace jeux vidéo de la Gaîté Lyrique : un exemple de médiation », publié en ligne à l'adresse suivante : <http://www.jvbib.com/blog/index.php/lespace-jeux-video-de-la-gaite-lyrique-un-exemple-de-mediation> (consulté le 27 juillet 2013)

Julia COULIBALY, « Comment le jeu vidéo est arrivé au musée », article de la revue en ligne *Slate.fr*, publié le 18 novembre 2011, disponible à l'adresse suivante : <http://www.slate.fr/story/46461/game-story-jeu-video-musee> (consulté le 25 août 2013)

Mathieu CHARTIER, « Archiver l'histoire du jeu vidéo », article du magazine en ligne *PCWorld.fr*, publié le 14 août 2007, consulté le 28 juillet 2013 à l'adresse suivante : [www.pcworld.fr/jeux-video/actualites/archiver-sauvegarder-histoire-jeu-video,410171,1.htm](http://www.pcworld.fr/jeux-video/actualites/archiver-sauvegarder-histoire-jeu-video,410171,1.htm)

Audrey DUFOUR, « Le jeu vidéo rentre au MoMA qui le hisse au rang d'art », article du *Figaro.fr* publié le 4 décembre 2012, consulté en ligne le 16 juillet 2013 à l'adresse : <http://www.lefigaro.fr/jeux-video/2012/12/04/03019-20121204ARTFIG00674-le-jeux-video-rentrent-au-moma-qui-le-hisse-au-rang-d-art.php>

Magali LESAUVAGE, « *Game on !* Le jeu vidéo entre au musée », article de la revue en ligne *Exponaute*, publié le 22 novembre 2011, à l'adresse suivante : <http://www.exponaute.com/magazine/2011/11/22/game-on-le-jeu-video-entre-au-musee/> (consulté le 24 juillet 2013)

François OULAC, « Jeu vidéo : des manettes au musée », article du quotidien *Libération*, publié le 9 juin 2013, consulté le 16 juillet 2013 à l'adresse suivante : [www.liberation.fr/medias/2013/06/09/jeu-videodes-manettesau-musee\\_909442](http://www.liberation.fr/medias/2013/06/09/jeu-videodes-manettesau-musee_909442)

Adèle SMITH, « Les jeux vidéo entrent au MoMA », article en ligne du *Figaro.fr* publié le 7 mars 2013, disponible à l'adresse suivante : <http://www.lefigaro.fr/arts-expositions/2013/03/07/03015-0130307ARTFIG00361-les-jeux-video-entrent-au-moma.php> (consulté le 16 juillet 2013)

### Sites web d'organismes et institutions :

Site Internet de l'*European Federation of Game Archives, Museums and Preservation Projects* (EFGAMP) : <http://www.efgamp.eu/>

Site internet de l'association MO5.com : <http://mo5.com/>

Site Internet du projet *Game Classification* – une classification collaborative du jeu vidéo : <http://www.gameclassification.com> (consulté le 22 septembre 2013)

## STATUT JURIDIQUE DU JEU VIDEO EN DROIT D'AUTEUR

### Rapports et études institutionnelles :

Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique (CSPLA), *Le régime juridique des œuvres multimédia : droits des auteurs et sécurité juridique des investisseurs*, rapport de la Commission sur les aspects juridiques des œuvres multimédias présidée par Valérie-Laure BENABOU et Jean MARTIN, mai 2005, consulté en ligne le 10 juillet 2013 à l'adresse suivante : <http://www.ladocumentationfrancaise.fr/rapports-publics/064000008/>

Patrice MARTIN-LALANDE, *Rapport de la mission parlementaire sur le régime juridique du jeu vidéo en droit d'auteur*, novembre 2011, consulté le 10 juillet 2013 à l'adresse suivante : <http://www.ladocumentationfrancaise.fr/rapports-publics/114000733/index.shtml>

### Travaux de recherche universitaires :

Anouk ARZUR, *Les jeux vidéo confrontés au droit d'auteur*, mémoire de Master en droit privé, 2012, consulté en ligne le 11 juillet 2013 à l'adresse suivante : <http://www.e-juristes.org/les-jeux-video-confrontes-au-droit-dauteur/>

Benjamin CARDELLA, *Le droit des jeux vidéo, de la virtualité à la réalité juridique*, thèse pour le doctorat en droit public, sous la direction de Bruno Ravaz, 2011, consulté en ligne le 11 juillet 2013 à l'adresse suivante : [http://tel.archives-ouvertes.fr/docs/00/65/82/91/PDF/Cardella\\_Benjamin\\_2011.pdf](http://tel.archives-ouvertes.fr/docs/00/65/82/91/PDF/Cardella_Benjamin_2011.pdf)

## CADRE JURIDIQUE DU DEPOT LEGAL DES JEUX VIDEO EN FRANCE

### Articles et travaux professionnels :

Marie-Thérèse DOUGNAC et M. GUILBAUD, « Le dépôt légal : son sens et son évolution », *Bulletin des Bibliothèques de France*, 1960, n° 8, p. 283-291.

Joséphine DRACK, « Toujours pas de dépôt légal de logiciels », article de la revue en ligne *Legalis.net*, publié le 20 août 2000, consulté le 29 avril 2013 à l'adresse suivante : <http://www.legalis.net/spip.php?article1097>

Pierre-Yves DUCHEMIN, « La Bibliothèque nationale », *Bulletin des Bibliothèques de France*, 1992, n° 4, p. 59-61.

Gildas ILLIEN, « Le dépôt légal d'Internet à la BnF : cadre juridique, modèle de collecte, évolutions des métiers », *Bulletin des Bibliothèques de France*, n°3 de 2006, p. 82-85.

Gildas ILLIEN, « Le dépôt légal de l'Internet en pratique : les moissonneurs du web », *Bulletin des Bibliothèques de France*, n°6 de 2008, p. 20-27.

Claire VAYSSADE, « Le dépôt légal des documents informatiques », *Bulletin des Bibliothèques de France*, 1995, n° 3, p. 34-38.

### Monographies imprimées :

Daniel BECOURT et Sandrine CARNEROLI, *Le dépôt légal, de l'écrit à l'électronique*, collection « Droit@Litec », éditions Lexis, 2001.

Adrienne CAZENOBÉ, *Les collections en devenir – typologie des documents, politique et traitement documentaires*, éditions du Cercle de la Librairie, Paris, 2010.

## **LE DEPOT LEGAL DES JEUX VIDEO : ASPECTS INTERNATIONAUX**

### **Rapports et études institutionnelles :**

*Caslon Analytics*, dossier en ligne « Study on legal deposit schemes », août 2004, disponible à cette adresse : <http://www.caslon.com.au/depositprofile.htm> (consulté en ligne le 25 octobre 2013).

Brian LANG (dir.), *Le Dépôt légal des publications électroniques*, étude du groupe de travail de la Conférence des directeurs de bibliothèques nationales (CDNL) réalisé pour le Programme général d'information de l'UNESCO, décembre 1996, CH-96/WS/10, disponible en ligne à l'adresse suivante : <http://www.unesco.org/webworld/memory/depot1.htm> (consulté le 21 juillet 2013).

Jules LARIVIERE, *Principes directeurs pour l'élaboration d'une législation sur le dépôt légal*, édition revue, augmentée et mise à jour de l'étude publiée en 1981 par Jean Lunn, ONU, 2000, CB-00/WS7, disponible en ligne à l'adresse suivante : [www.unesco.org/webworld/publications/legal\\_deposit\\_fr.pdf](http://www.unesco.org/webworld/publications/legal_deposit_fr.pdf) (consulté le 21 juillet 2013).

### **Articles de presse et blogs :**

David CROOKES, « British Library starts videogame website archive project », article en ligne du journal *The Independent*, publié le 13 février 2012, consulté le 24 octobre 2013 à cette adresse : <http://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/news/british-library-starts-videogame-website-archive-project-6858507.html>

Trevor OWENS, « Yes, the Library of Congress has video games : an interview with David Gibson », billet du blog *The Signal Digital Preservation* publié le 26 septembre 2012 et hébergé sur le site de la Bibliothèque du Congrès, disponible en ligne à l'adresse suivante : <http://blogs.loc.gov/digitalpreservation/2012/09/yes-the-library-of-congress-has-video-games-an-interview-with-david-gibson/> (consulté le 24 octobre 2013)

Thierry ROBERT, « Des jeux vidéo à la BANQ », billet du blog *Ludicité* publié le 15 février 2012, consulté en ligne le 24 octobre 2013 à cette adresse : <http://www.ludicite.ca/2012/02/des-jeux-video-a-la-banq/>

## **TRAITEMENT, CONSERVATION ET VALORISATION DES JEUX VIDEO A LA BIBLIOTHEQUE NATIONALE DE FRANCE**

### **Sources internes à la BnF :**

Bibliothèque nationale de France, *Rapport d'activité 2011*, établi sous l'égide de la délégation à la stratégie et à la recherche, 14 juin 2012, disponible en ligne à l'adresse suivante : [http://webapp.bnf.fr/rapport/pdf/rapport\\_2011.pdf](http://webapp.bnf.fr/rapport/pdf/rapport_2011.pdf) (consulté le 18 novembre 2013)



Bibliothèque nationale de France, *Rapport d'activité 2012*, établi sous l'égide de la délégation à la stratégie et à la recherche, 5 juin 2013, disponible en ligne à l'adresse suivante : [http://webapp.bnf.fr/rapport/pdf/rapport\\_2012.pdf](http://webapp.bnf.fr/rapport/pdf/rapport_2012.pdf) (consulté le 18 novembre 2013)

*Guide pratique du catalogueur*, édité par la BnF, version du 23 décembre 2013, disponible en ligne à l'adresse suivante : <http://guideducatalogueur.bnf.fr>

*Charte documentaire des acquisitions de la Bibliothèque nationale de France*, rédigée par la Direction des Collections de la BnF, 2005, disponible en ligne à l'adresse suivante : [www.bnf.fr/documents/charte\\_doc\\_acquisitions.pdf](http://www.bnf.fr/documents/charte_doc_acquisitions.pdf) (consulté le 12 septembre 2013)

*Revue de la BnF*, n°42 « Hypertextes », sous la direction de Jean-Didier Wagneur, article « Enrichissements du département de l'Audiovisuel, 2010-2012 – Documents multimédias – Jeux anciens », 29 novembre 2012.

Présentation de l'atelier « *Rétrogaming* et conservation du jeu vidéo », publiée le 12 novembre 2012 sur le blog du « *Labo BnF* », consulté en ligne le 24 juillet 2013 à l'adresse suivante : <http://labobnf.blogspot.fr/2012/11/atelier-retrogaming-et-conservation-du.html>

Martine COHEN-HADRIA, « Etonnante collection Charles Cros », article du magazine *Chroniques de la BnF* de décembre 2006, disponible en ligne à l'adresse suivante : <http://chroniques.bnf.fr/archives/decembre2006/> (consulté le 25 juillet 2013)

#### **Articles de presse et blogs :**

*ITR News*, « BnF, la mémoire du jeu vidéo », article publié le 10 décembre 2002, consulté en ligne le 16 juillet 2013 à l'adresse suivante : <http://www.itrnews.com/articles/13961/13961.html>

Xavier BERNE, « L'Hadopi prône un dépôt légal à la BnF sécurisé mais sans DRM », article de la revue en ligne *PC Impact* publié le 4 février 2013, disponible à cette adresse : <http://www.pcinpact.com/news/77254-la-hadopi-prone-depot-legal-a-bnf-securise-mais-sans-drm.htm> (consulté le 1<sup>er</sup> décembre 2013)

Hélène OCHANINE, « Le réflexe 'dépôt légal' dans le multimédia a quatre siècles de retard », article de la revue en ligne *Archimag* publié le 1<sup>er</sup> novembre 2006, disponible à l'adresse : [http://www.archimag.com/article/le-reflexe-dépôt-légal-dans-le-multimédia-quatre-siècles-de-retard](http://www.archimag.com/article/le-reflexe-depot-legal-dans-le-multimedia-quatre-siecles-de-retard) (consulté le 16 juillet 2013)

Marc REES, « Saisine de la Hadopi : les explications de la BnF », article de la revue en ligne *PC Impact* publié le 4 juillet 2012, disponible à cette adresse : <http://www.pcinpact.com/news/72197-saisine-hadopi-explications-bnf.htm> (consulté le 1<sup>er</sup> décembre 2013)

#### **Articles professionnels et travaux de recherche :**

Présentation du séminaire du laboratoire junior « *Level up – Recherches sur les jeux vidéo* » de l'ENS de Lyon, « Les archives pour l'histoire des jeux vidéo », organisé le 25 janvier 2012, avec Alexis Blanchet et Xavier Sené, disponible en ligne à l'adresse suivante : <http://www.enssib.fr/agenda/les-archives-pour-l-histoire-des-jeux-vidéo> (consulté le 25 juillet 2013)

Julian ALVAREZ, Damien DJAOUTI, Jean-Pierre JESSEL, Gilles METHEL et Pierre MOLINIER, *Morphologie des jeux vidéo*, intervention au colloque « Collaborer, Echanger, Inventer : Expériences de réseaux » d'octobre 2007 à Hammamet (Tunisie), disponible en ligne à l'adresse suivante : [http://dams.cv.free.fr/files/articles/%5Bh2ptm07%5D\\_morphologie\\_des\\_jeux.pdf](http://dams.cv.free.fr/files/articles/%5Bh2ptm07%5D_morphologie_des_jeux.pdf) (consulté le 14 septembre 2013)

David BENOIST, Marion CHAIGNE, Magali GOUIRAN, Alix LE GALL et Gilles VERNEUIL, *Les collections patrimoniales multimédias et informatiques de la BnF : quels usagers, quels usages ?*, mémoire de gestion de projet de DCB, sous la direction de Catherine Cyrot, juin 2006, ENSSIB.

Pascal CORDEREIX, *Le dépôt légal des documents audiovisuels et multimédia en France, l'exemple du département de l'Audiovisuel de la Bibliothèque nationale de France*, intervention du 6 juin 2008 au congrès de l'IFLA, consulté en ligne le 17 novembre 2013 à l'adresse suivante : <http://archive.ifla.org/IV/ifla74/papers/095-Cordereix-fr.pdf>

Olivier MABILLE, *Enrichir le catalogage des documents audiovisuels, étude de faisabilité au Département de l'Audiovisuel*, mémoire d'étude de DCB, sous la direction de Pierre-Yves Duchemin, 2006, ENSSIB.

## **ENJEUX ET REALISATIONS EN MATIERE DE PRESERVATION DU NUMERIQUE**

### **Etudes et recommandations institutionnelles :**

International Federation of Libraries Association (IFLA), *Recommandations relatives aux documents audiovisuels et multimédias à l'usage des bibliothèques et autres institutions*, mars 2004, disponible en ligne à l'adresse suivante : [www.ifla.org/files/assets/hq/publications/professional-report/87.pdf](http://www.ifla.org/files/assets/hq/publications/professional-report/87.pdf) (consulté le 18 novembre 2013)

Site Internet du programme KEEP : <http://www.keep-project.eu>

George BOSTON (dir.), « *Mémoire du monde* » – *Guide des normes, pratiques recommandées et ouvrages de référence concernant la conservation des documents de toute nature*, Programme général d'information de l'UNESCO, avril 1998, CII-98/WS/4, consulté en ligne le 18 novembre 2013 à l'adresse suivante : <http://unesdoc.unesco.org/images/0011/001126/112676fo.pdf>

Alain CAROU et Thi PHUONG NGUYEN, *Contribution à l'étude du vieillissement des CD, Recherches sur les collections de la Bibliothèque nationale de France*, juin 2005, consulté en ligne le 20 novembre 2013 à l'adresse suivante : <http://www.bnf.fr/documents/etudecdbnfjuin2005.pdf>

Jean-Marc FONTAINE, *Conservation des documents sonores et audiovisuels*, recommandations de la Direction du livre et de la lecture du ministère de la Culture, mars 1999, fiche pratique disponible à l'adresse suivante : <http://www.culture.gouv.fr/culture/conservation/fr/preventi/documents/c10.pdf> (consulté le 18 novembre 2013)

### **Articles de recherche et contributions professionnelles :**

« Deux principes de préservation des jeux vidéo : migration des supports, émulation des machines », billet du blog *Jeux vidéo et Bibliothèques*, publié en

ligne à l'adresse suivante : <http://www.jvbib.com/blog/index.php/deux-principes-de-preservation-des-jeux-video-migration-des-supports-emulation-des-machines/> (consulté le 22 juillet 2013)

Emmanuelle BERMES, Isabelle DUSSERT-CARBONE, Thomas LEDOUX et Christian LUPOVICI, *La préservation numérique à la BnF : présentation technique et organisationnelle*, intervention du 2 juillet 2008 au congrès de l'IFLA, consulté en ligne le 18 novembre 2013 à l'adresse suivante : [http://archive.ifla.org/IV/ifla74/papers/084-Bermes\\_Carbone\\_Ledoux\\_Lupovici-trans-fr.pdf](http://archive.ifla.org/IV/ifla74/papers/084-Bermes_Carbone_Ledoux_Lupovici-trans-fr.pdf)

Emmanuelle BERMES, Louise FAUDUET et Sébastien PEYRARD, *Une approche 'orientée données' pour la préservation du numérique : le projet SPAR*, intervention du 10 août 2010 au congrès de l'IFLA, disponible en ligne à l'adresse suivante : <http://conference.ifla.org/past/2010/157-bermes-fr.pdf> (consulté le 18 novembre 2013)

Staffan BJÖRK, « Best before : the “Red Queen dilemma” of preserving video games », *Game Studies – The International Journal of Computer Game Research*, vol. 12 de décembre 2012, disponible en ligne à l'adresse suivante : [http://gamestudies.org/1202/articles/bjork\\_book\\_review](http://gamestudies.org/1202/articles/bjork_book_review) (consulté le 14 septembre 2013)

Nicolas ESPOSITO, *Emulation et conservation du patrimoine culturel lié aux jeux vidéo*, intervention à l'International Cultural Heritage Informatics Meetings (ICHIM) de Berlin, septembre 2004, disponible en ligne à l'adresse suivante : [www.archimuse.com/publishing/ichim04/3391\\_Esposito.pdf](http://www.archimuse.com/publishing/ichim04/3391_Esposito.pdf) (consulté le 15 septembre 2013)

Nicolas ESPOSITO, *Archivage des ambiances de jeu grâce à la réalité virtuelle pour la conservation du patrimoine culturel lié aux jeux vidéo*, intervention à l'ICHIM de Paris, septembre 2005, disponible en ligne à l'adresse suivante : [www.archimuse.com/publishing/ichim05/Esposito.pdf](http://www.archimuse.com/publishing/ichim05/Esposito.pdf) (consulté le 15 septembre 2013)

Nicolas ESPOSITO, « Panorama des approches pour la préservation des jeux vidéo », in *Actes des 17<sup>ème</sup> journées d'informatique musicale*, 2011, p. 79-83.

Grégory MIURA, *Pushing the boundaries of traditional heritage policy by maintaining long-term access to multimedia content and contextualization instead of accepting inevitable loss*, intervention du 23 novembre 2006 au congrès de l'IFLA, consulté en ligne le 16 novembre 2013 à l'adresse suivante : <http://www.ifla.org/IV/ifla72/papers/091-Miura-en.pdf>

Sébastien PEYRARD, *Préserver les collections numériques*, diaporama d'une présentation réalisée à l'ENSSIB le 17 octobre 2013.

Jeffrey VAN DER HOEVEN, Bram LOHMAN et Remo VERDEGEM, “Emulation for digital preservation in practice : the results”, *International Journal of Digital Curation*, vol.2, décembre 2007, consulté le 16 novembre 2013 en ligne à l'adresse suivante : <http://www.ijdc.net/index.php/ijdc/article/view/50>

## ***Table des annexes***

<b><u>Annexe I :</u></b> <i>Glossaire des principaux genres de jeux vidéo identifiés par le CNC</i> .....	85
<b><u>Annexe II :</u></b> <i>Note de synthèse sur le statut juridique du jeu vidéo</i> .....	86
<b><u>Annexe III :</u></b> <i>Extraits du Code du patrimoine relatifs au dépôt légal des jeux vidéo</i> .....	90
<b><u>Annexe IV :</u></b> <i>Formulaires de déclaration de dépôt légal employés pour les jeux vidéo</i> .....	95
<b><u>Annexe V :</u></b> <i>Données 2012 de l’Observatoire du dépôt légal pour les documents multimédia</i> .....	97
<b><u>Annexe VI :</u></b> <i>Organigramme simplifié du département de l’Audiovisuel de la Bibliothèque nationale de France</i> .....	99
<b><u>Annexe VII :</u></b> <i>Exemples de notices bibliographiques de jeux vidéo</i> .....	100

## *Annexe I : Glossaire des principaux genres de jeux vidéo identifiés par le CNC*

*Source* : Centre national de la cinématographie (CNC), étude sur *Le marché du jeu vidéo en France en 2012*, juillet 2013, p. 16-17

La diversité des jeux vidéo disponibles et la segmentation du marché ont conduit les professionnels à regrouper les jeux vidéo selon une typologie de genre. La liste qui suit donne une définition des principaux genres de jeux vidéo.

**Aventure** : l'intérêt prédominant des jeux d'aventure se focalise sur la recherche et l'exploration, les dialogues, la résolution d'énigmes, plutôt que sur les réflexes et l'action. Le joueur peut agir sur l'histoire, certains jeux d'aventures offrent ainsi plusieurs embranchements scénaristiques. En général, la segmentation des jeux regroupe les jeux d'action et les jeux d'aventure.

**Compilation** : Sont regroupées dans ce segment les compilations de jeux multi-genres.

**Course** : les jeux de course placent le joueur aux commandes d'un véhicule. Le joueur doit effectuer un nombre déterminé de tours de piste et lutter contre d'autres pilotes, en vue d'obtenir une place sur le podium. Deux sous-genres sont distingués : le jeu de course d'arcade et le jeu de course de simulation.

**FPS (First-Person Shooter)** : les jeux de tir subjectif sont basés sur une visée et des déplacements où l'environnement est vu à travers les « yeux » du personnage joué. Cette perspective génère une forte identification, accentuée par des graphismes en trois dimensions.

**Gestion / Wargames** : dans les jeux de gestion, le joueur endosse le rôle d'un personnage qui doit construire et gérer un espace de vie (une ville), de loisir (un parc d'attraction), etc. Les jeux de gestion sont associés aux jeux de guerre dans la segmentation des jeux.

**MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) ou MMO (Massively Multiplayer Online)** : jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs. Ce type de jeux exclusivement multi-joueurs innove, notamment, par la mise en place d'univers fonctionnant 24 heures sur 24 appelés « mondes persistants ».

**Nouveaux genres** : jeux appartenant aux catégories de dressage, élevage, musique, chant, danse, rythme, simulation de métier, « party game ». Les jeux vidéo de rythme sont habituellement des jeux d'arcade dont le but est de suivre une séquence de mouvements ou de maintenir un rythme particulier. Les jeux se pratiquent à l'aide du clavier ou d'une manette de jeu. D'autres jeux de ce segment requièrent un tapis de danse ou la réplique d'un instrument de musique.

**Plate-forme** : Les jeux de plates-formes sont caractérisés par des sauts d'une plate-forme suspendue à l'autre ou au-dessus d'obstacles, ainsi que divers « pièges » tendus au personnage contrôlé par le joueur.

**RPG (Role Playing Game)** : les jeux vidéo de rôle s'inspirent des jeux de rôle traditionnels tels que *Donjons & Dragons*. Le joueur incarne un ou plusieurs « aventuriers » qui se spécialisent dans un domaine spécifique (combat, magie, etc.) et qui progressent à l'intérieur d'une intrigue linéaire.

**Simulation** : les jeux de simulation visent à reproduire de manière réaliste les sensations ressenties aux commandes d'une voiture, d'un avion, d'un tank, d'un train, etc. Ils tiennent compte des lois de la physique, des limites de la réalité et d'un certain nombre de paramètres du comportement propre aux engins pilotés.

**Sport** : les jeux de sport regroupent de nombreuses disciplines sportives existantes. Ils placent le joueur directement dans l'action ou proposent au joueur de diriger une équipe.

## **Annexe II : Note de synthèse sur le statut juridique du jeu vidéo**

Le « statut juridique » du jeu vidéo en droit français renvoie à la qualification juridique de cette catégorie « d'œuvre de l'esprit » dans le régime de la propriété littéraire et artistique. Le droit d'auteur est régi à l'heure actuelle par le *Code de la propriété intellectuelle* (en abrégé « CPI ») qui résulte pour l'essentiel de la codification de la *loi fondatrice du 11 mars 1957* et des quelques grands textes qui l'ont amendée et complétée (*loi du 3 juillet 1985* et *loi du 1<sup>er</sup> août 2006* notamment).

Si l'on regarde l'état du droit positif, le constat d'absence du jeu vidéo est relativement clair. En effet, il n'est pas mentionné dans le Code de la propriété intellectuelle : la liste indicative des différents types d'œuvres de l'esprit protégées par le droit d'auteur, figurant à l'*article L. 112-2 du CPI*, ne comprend pas le jeu vidéo. Par conséquent, en l'absence de régime spécifique de protection, le jeu vidéo est soumis aux règles de droit commun du Code de la propriété intellectuelle, qui tiennent relativement peu compte de ses spécificités.

Comment expliquer l'absence d'un régime propre au jeu vidéo en droit d'auteur ? Essentiellement par l'absence de considération pour ce produit de l'industrie du divertissement à la fin du XX<sup>ème</sup> siècle. Les jeux n'apparaissent pas alors comme des manifestations tangibles d'une pensée, fruits de l'imagination d'un créateur appelé *auteur*, mais sont plutôt assimilés à des produits récréatifs, très dépendants de variables technologiques et commerciales et ciblant de surcroît un public adolescent. C'est pourquoi, à l'occasion de la révision d'ensemble du régime du droit d'auteur en 1985, le jeu vidéo n'a pas été ajouté à la liste des catégories d'œuvres protégeables, à l'inverse de ce qui s'est passé pour les œuvres audiovisuelles et les logiciels, types de créations connexes au jeu vidéo.

Le régime français du droit d'auteur définit cependant un cadre général suffisamment large pour que le jeu vidéo puisse s'y insérer, en tant « qu'œuvre de l'esprit » aux contours mal définis. A partir de là, tout le problème consiste à caractériser de manière plus fine les œuvres vidéoludiques, afin de déterminer précisément les règles de droit applicables, et d'assurer une protection effective à ce type de production culturelle.

Face aux carences de la législation, ce travail de caractérisation des œuvres vidéoludiques a été effectué par la doctrine et la jurisprudence des tribunaux. Comme nous allons le voir, les solutions proposées sont à la fois évolutives, partielles et parfois contradictoires, rendant relativement insaisissable le statut juridique du jeu vidéo dans notre droit positif.

### **1°) UNE RECONNAISSANCE PROGRESSIVE DE LA NATURE HYBRIDE DE L'ŒUVRE VIDEOLUDIQUE.**

La première façon de caractériser les œuvres vidéoludiques consiste à les rattacher à une catégorie d'œuvres de l'esprit préexistantes dans le Code de la propriété intellectuelle.

Tout d'abord, il a fallu conférer aux productions vidéoludiques le caractère d'œuvre de l'esprit, ce qui a été entériné dès 1986 par un *arrêt de la Cour de Cassation*. Les juges ont dès lors considéré que le jeu vidéo pouvait bénéficier d'une protection au titre du droit d'auteur à partir du moment où il revêtait un **caractère d'originalité**, c'est-à-dire qu'il portait la marque de la personnalité de son ou de ses auteurs respectifs.

Par suite, le jeu vidéo a d'abord été considéré par la doctrine et la jurisprudence comme un **type particulier de logiciel**. Selon la théorie juridique dominante dans les années 1990, le programme vidéoludique constitue l'élément spécifique et primordial du jeu vidéo, qui lui confère son identité. Selon la Cour de Cassation, « *la programmation informatique d'un jeu électronique [est] indissociable de la combinaison des sons et des images formant les différentes phases du jeu* »<sup>239</sup>.

Cependant, cette jurisprudence a été progressivement remise en cause par les tribunaux dans les années 2000, qui refusent dès lors de cantonner le jeu vidéo à la simple restitution sur un écran d'un code informatique. Dans un important arrêt *Cryo* rendu en 2009, la Cour de Cassation confirme l'abandon de la caractérisation logicielle, en posant que « *le jeu vidéo est une œuvre complexe qui ne saurait être réduite à sa seule dimension logicielle, quelle que soit l'importance de celle-ci* ».

Une autre solution consiste à assimiler les jeux vidéo à des **œuvres audiovisuelles**. Plusieurs arguments plaident en faveur de cette classification. Comme les jeux vidéo, les œuvres audiovisuelles intègrent des éléments de genres différents (image, sons, éléments textuels). Les structures de production des deux secteurs présentent de surcroît d'importantes analogies. Jeux vidéo et films sont des œuvres collectives dont la conception mobilise des équipes mêlant techniciens et créatifs ; elles nécessitent des investissements initiaux importants et non recouvrables en phase de pré-production, si bien que ces industries du divertissement constituent des « économies de prototype ». Néanmoins, aucune institution juridique française n'a retenu cette qualification audiovisuelle jusqu'à présent, pour plusieurs raisons. Selon la Cour de Cassation<sup>240</sup>, le caractère *interactif* des jeux vidéo (qui permet à l'utilisateur de modifier l'ordre séquentiel des images et des sons), est incompatible avec la nature des œuvres audiovisuelles reposant sur un défilement *linéaire* d'images fixes. En outre, le jeu vidéo présente un caractère *évolutif* beaucoup plus marqué que les films, non seulement en phase de réalisation mais également après sa publication, grâce aux possibilités de modification incrémentale du code informatique du logiciel ludique.

Par conséquent, les hautes juridictions françaises considèrent actuellement le jeu vidéo comme une **œuvre de nature composite**. En vertu de la qualification dite « distributive » adoptée par la Cour de Cassation dans l'arrêt *Cryo*, les jeux vidéo résultent de l'association d'une œuvre audiovisuelle et d'un logiciel. Ils procèdent ainsi de l'union de quatre éléments constitutifs : un programme informatique, une interface graphique, une bande originale musicale et des éléments de discours (textes et dialogues). Chaque composante du jeu vidéo se voit dès lors appliquer un régime juridique distinct selon sa nature, audiovisuelle, logicielle ou littéraire.

---

<sup>239</sup> Cour d'Appel de Caen, chambre correctionnelle, 19 décembre 1997, arrêt *Annie T. c/Valérie A.* ; Cour de Cassation, chambre criminelle, 21 juin 2000, arrêt *Pierre T. c/ Midway Manufacturing Company*.

<sup>240</sup> Cour de Cassation, 1<sup>ère</sup> chambre civile, arrêt du 28 janvier 2003.

## 2°) IMPOSSIBILITE DE DEFINIR LE JEU VIDEO A PARTIR DE SES PROCESSUS DE CREATION.

Les essais de classification du jeu vidéo à partir de ses modalités de création n'ont pas abouti à des solutions consensuelles et satisfaisantes sur le plan de la sécurité juridique. La doctrine hésite entre deux options : considérer le jeu vidéo comme une œuvre collective ou une œuvre de collaboration. Dans le cas d'une **œuvre collective**, la contribution personnelle des divers auteurs n'est pas individualisable et « se fond dans l'ensemble » de l'œuvre obtenue (*art. L.113-2 al.3 du CPI*). De plus, un rôle décisif est reconnu à l'éditeur, véritable initiateur du processus créatif et maître d'œuvre du produit obtenu. Il est rare que les jeux vidéo satisfassent à l'ensemble de ces conditions, du fait du partage actuel des rôles entre éditeurs et studios en phase de production, et de la difficulté à identifier des « auteurs » au sein des équipes de développement. Cependant, cette solution est défendue par les éditeurs de jeux, car le régime de propriété intellectuelle qui en découle leur est favorable. La propriété des droits sur l'ensemble de l'œuvre collective est en effet conférée à la personne qui la divulgue, c'est-à-dire l'éditeur.

L'autre solution, apparemment plus appropriée, consiste à qualifier le jeu vidéo d'**œuvre de collaboration**, c'est-à-dire une œuvre « à la création de laquelle ont concouru plusieurs personnes physiques » ayant la qualité de *coauteurs* de la réalisation. Les coauteurs doivent toutefois disposer d'une relative liberté de création afin que leur contribution puisse revêtir un caractère original. Cette qualification traduit bien le caractère itératif du processus de création d'un jeu vidéo : la prégnance de la dimension logicielle du produit impose en effet aux créatifs d'adapter constamment leur contribution au cadre défini par la programmation du jeu. Cependant, l'application de ce régime à l'industrie du jeu vidéo pose problème, car l'exploitation d'une œuvre de collaboration nécessite l'accord de l'ensemble des coauteurs de celle-ci, selon un régime d'indivision porteur d'insécurité juridique pour les éditeurs.

En fait, il apparaît difficile de caractériser le jeu vidéo à partir de ses processus de création, car ceux-ci apparaissent très hétérogènes selon le genre de produit concerné. Prenons deux exemples antagonistes. La conception d'un jeu d'aventure se rapproche de celle d'un film d'animation, du fait de l'importance de la trame narrative au fondement de l'œuvre. Les graphismes et la bande originale sont alors pensés dans le sillage d'un scénario linéaire, auquel s'ajoute une dimension d'interactivité. A l'inverse, les jeux de réflexion comme *Tetris* nécessitent avant tout un travail de génie logiciel, qui détermine le *gameplay* du produit, sans dimension narrative sous-jacente.

## 3°) VERS UNE QUALIFICATION DU JEU VIDEO EN TANT QU'ŒUVRE MULTIMEDIA ?

A l'heure actuelle, le jeu vidéo est donc considéré comme une œuvre hybride résultant de la combinaison de deux éléments : un logiciel et des éléments audiovisuels (« aspects graphiques et sonores »). Or, cette qualification ne permet pas réellement de distinguer les jeux électroniques d'autres types d'œuvres de l'esprit : les sites web ou les CD-Rom éducatifs sont également des œuvres associant un codage informatique à des contenus audiovisuels diversifiés ; l'interactivité n'est pas propre aux jeux vidéo, on peut la retrouver dans une vidéo d'artiste, par exemple. En outre, certains jeux vidéo dépassent une fonction



purement récréative pour intégrer des dimensions éducatives et culturelles plus larges. Un simulateur de vol peut servir à l’instruction de pilotes professionnels ; le jeu *Versailles 1685 : complot à la Cour du Roi Soleil* proposait en sus d’une aventure interactive des contenus documentaires sur la monarchie française et l’histoire du château de Louis XIV.

Face à ces constats, le Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique (CSPLA) a proposé d’intégrer les jeux vidéo au sein d’une nouvelle catégorie d’œuvres de l’esprit, les **œuvres multimédia**. Ces œuvres obéissent à cinq critères cumulatifs détaillés comme suit<sup>241</sup> :

- l’œuvre multimédia réunit des **éléments de genres différents** comme des sons, des images animées, du texte...

- l’œuvre multimédia est **indifférente à la notion de support** et de mode de divulgation ;

- l’œuvre multimédia présente une **dimension d’interactivité**, c’est-à-dire que l’utilisateur de l’œuvre peut naviguer de manière non linéaire dans les contenus proposés à l’aide d’un logiciel ;

- l’œuvre multimédia est un **ensemble** qui revêt un **caractère original**. Elle n’est de ce fait pas réductible à la somme des éléments qui la composent, contrairement à une base de données par exemple où la sélection des éléments est indépendante de l’effet d’ensemble recherché ;

- la structure et l’accès à l’œuvre multimédia est **régie par un logiciel**. Le rôle de la programmation informatique apparaît particulièrement prépondérant dans le cas des jeux vidéo, car celle-ci conditionne non seulement la conception des personnages et le déroulement du scénario, mais également l’ensemble des règles et modalités de l’interactivité du joueur avec la machine (*gameplay*).

La qualification juridique d’œuvre multimédia, en l’absence de réforme du Code de la propriété intellectuelle, est restée une solution purement prospective. Elle a néanmoins permis de faire progresser la réflexion juridique sur la nature du jeu vidéo.

---

<sup>241</sup> Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique, *Le régime juridique des œuvres multimédia : droit des auteurs et sécurité juridique des investisseurs*, rapport publié le 26 mai 2005 sur le site de la Documentation française.

## ***Annexe III : Extraits du Code du patrimoine relatifs au dépôt légal des jeux vidéo***

### **CODE DU PATRIMOINE – PARTIE LEGISLATIVE**

#### **TITRE III : DEPOT LEGAL**

##### **Chapitre 1<sup>er</sup> : Objectifs et champ d'application du dépôt légal.**

###### **Article L. 131-1**

Le dépôt légal est organisé en vue de permettre :

- a) La collecte et la conservation des documents mentionnés à l'art. L. 131-2 ;
- b) La constitution et la diffusion de bibliographies nationales ;
- c) La consultation des documents mentionnés à l'article L. 131-2, sous réserve des secrets protégés par la loi, dans les conditions conformes à la législation sur la propriété intellectuelle et compatibles avec leur conservation.

Les organismes dépositaires doivent se conformer à la législation sur la propriété intellectuelle sous réserve des dispositions particulières prévues par le présent titre.

###### **Article L. 131-2**

Les documents imprimés, graphiques, photographiques, sonores, audiovisuels, multimédias, quel que soit leur procédé technique de production, d'édition ou de diffusion, font l'objet d'un dépôt obligatoire, dénommé dépôt légal, dès lors qu'ils sont mis à la disposition d'un public. (...)

Les logiciels et les bases de données sont soumis à l'obligation de dépôt légal dès lors qu'ils sont mis à disposition d'un public par la diffusion d'un support matériel, quelle que soit la nature de ce support.

Sont également soumis au dépôt légal les signes, signaux, écrits, images, sons ou messages de toute nature faisant l'objet d'une communication au public par voie électronique.

##### **Chapitre 2 : Modalités et organisation du dépôt légal.**

###### **Article L. 132-1**

Le dépôt légal consiste en la remise du document à l'organisme dépositaire ou en son envoi en franchise postale, en un nombre limité d'exemplaires. (...)

###### **Article L. 132-2**

L'obligation de dépôt mentionnée à l'article L. 131-2 incombe aux personnes suivantes :

- a) Celles qui éditent ou importent des documents imprimés, graphiques ou photographiques ;
- b) Celles qui impriment les documents mentionnés au a) ci-dessus ;
- c) Celles qui éditent, produisent ou importent des logiciels ou des bases de données ;

(...)

**h)** Celles qui éditent ou, en l'absence d'éditeur, celles qui produisent et celles qui importent des documents multimédias ;

(...)

Sont réputés importateurs au sens du présent article ceux qui introduisent sur le territoire national des documents édités ou produits hors de ce territoire.

#### **Article L.132-4**

L'auteur ne peut interdire aux organismes dépositaires, pour l'application du présent titre :

1° La consultation de l'œuvre sur place par des chercheurs dûment accrédités par chaque organisme dépositaire sur des postes individuels de consultation dont l'usage est exclusivement réservé à ces chercheurs ;

2° La reproduction d'une œuvre, sur tout support et par tout procédé, lorsque cette reproduction est nécessaire à la collecte, à la conservation et à la consultation sur place dans les conditions prévues au 1°.

### **Chapitre 3 : Dispositions pénales.**

#### **Article L. 133-1**

Le fait, pour toute personne mentionnée à l'article L. 132-2, de se soustraire volontairement à l'obligation de dépôt légal est puni d'une amende de 75 000 euros.

## **PARTIE REGLEMENTAIRE (DECRETS EN CONSEIL D'ÉTAT)**

### **TITRE III : DEPOT LEGAL**

#### **Chapitre 1<sup>er</sup> : Objectifs et champ d'application du dépôt légal**

##### **Article R. 131-1**

Le dépôt légal des documents mentionnés à l'article L. 131-2 est effectué auprès des organismes et dans les conditions fixées par le présent titre.

La mise à la disposition d'un public au sens du premier alinéa de l'article L. 131-2 s'entend de toute communication, diffusion ou représentation, quels qu'en soient le procédé et le public destinataire, dès lors que ce dernier excède le cercle de famille.

La mise à disposition d'un public au sens du deuxième alinéa de l'article L. 131-2 s'entend de toute mise en vente, location ou distribution, même gratuite.

##### **Article R. 131-2**

La Bibliothèque nationale de France (...) est responsable de la collecte et de la conservation des catégories de documents qui lui sont confiées par le présent chapitre. Elle constitue et diffuse les bibliographies nationales correspondantes et met ces documents à la disposition du public pour consultation à des fins de recherche. (...)

##### **Article R. 131-4**

Les organismes dépositaires fixent les conditions de traitement documentaire.

### **Article R. 131-6**

Le dépôt des documents mentionnés au présent titre est accompagné d'une déclaration établie en trois exemplaires dont les mentions sont fixées par arrêté du ministre chargé de la culture. (...)

### **Article R. 131-7**

Les documents déposés doivent porter des mentions dont la nature est fixée par les arrêtés ministériels prévus aux articles R.132-8, R.132-14, R.132-22, R.132-32, R.132-40 et R.132-46.

Ces arrêtés peuvent prévoir des mentions relatives :

1°) à l'identification de la personne qui, selon le cas, édite, imprime, produit ou diffuse le document ;

2°) à l'existence et la date du dépôt légal ;

3°) à la date de création, d'édition, de production ou de diffusion ;

4°) aux codes d'identification correspondant aux normes nationales et internationales applicables.

## **Chapitre 2 : Modalités et organisation du dépôt légal**

### *Sous-section 2 : Dépôt des logiciels et des bases de données*

#### **Article R. 132-9**

Les logiciels et les bases de données sont déposés à la Bibliothèque nationale de France dès lors qu'ils sont mis à la disposition du public, à titre onéreux ou gratuit, par diffusion en nombre d'un support matériel de quelque nature que ce soit.

#### **Article R. 132-10**

Le dépôt des logiciels et des bases de données édités en France incombe à la personne qui édite les supports mentionnés à l'article R. 132-9.

En l'absence d'éditeur, le dépôt est effectué par la personne qui produit les logiciels et les bases de données.

#### **Article R.132-11**

Le dépôt des logiciels et bases de données importés incombe à leur importateur.

#### **Article R.132-12**

Le dépôt des logiciels et des bases de données est effectué en deux exemplaires pour les documents édités sur le territoire national et en un exemplaire pour ceux qui sont importés, au plus tard le jour de la mise à la disposition du public, à la Bibliothèque nationale de France. (...)

#### **Article R.132-13**

Le dépôt des logiciels et des bases de données est réalisé par la remise ou l'expédition du support matériel permettant l'utilisation par le public. Le support est accompagné de la documentation afférente au produit. L'un et l'autre doivent être d'une parfaite qualité et identiques à l'exemplaire mis à la disposition du public.

#### **Article R.132-14**

Les documents dont le dépôt est régi par les dispositions de la présente sous-section doivent être accompagnés des mots de passe et, le cas échéant, des clés d'accès aux documents protégés ainsi que de toutes les données techniques nécessaires à leur conservation et à leur consultation.

Le ministre chargé de la culture fixe les mentions que doivent porter les documents mentionnés à la présente sous-section. (...)

#### *Sous-section 3 : Dépôt des phonogrammes, vidéogrammes et documents multimédias*

#### **Article R. 132-17**

Les documents multimédias, quels que soient leurs support et procédé technique de production, d'édition ou de diffusion, sont déposés à la Bibliothèque nationale de France dès lors qu'ils sont mis à la disposition d'un public.

On entend par document multimédia au sens de l'article L.131-2 tout document qui soit regroupe deux ou plusieurs supports mentionnés à la présente section, soit associe, sur un même support, deux ou plusieurs documents soumis à l'obligation de dépôt.

#### **Article R. 132-18**

Le dépôt des phonogrammes, vidéogrammes et documents multimédias édités en France incombe à la personne qui édite les supports mentionnés aux articles R. 132-15 à R. 132-17.

En l'absence d'éditeur, le dépôt est effectué par la personne qui produit le document ou en commande la production.

#### **Article R. 132-19**

Le dépôt des phonogrammes, vidéogrammes et documents multimédias importés incombe à leur importateur.

#### **Article R. 132-20**

Le dépôt des phonogrammes, vidéogrammes et documents multimédias est effectué en deux exemplaires pour les documents édités sur le territoire national et en un exemplaire pour ceux qui sont importés, au plus tard le jour de la mise à la disposition du public destinataire, à la Bibliothèque nationale de France. (...)

#### **Article R.132-21**

Le dépôt mentionné à l'article R. 132-20 est réalisé par la remise ou l'expédition du support matériel permettant l'utilisation par le public. Le support est accompagné de la documentation afférente au produit. L'un et l'autre doivent être d'une parfaite qualité et identiques à l'exemplaire mis à la disposition du public.

Ils doivent notamment comporter les pochettes, emboîtages, reliures et notices qui les accompagnent.

#### **Article R. 132-22**

Les documents dont le dépôt est régi par les dispositions de la présente sous-section doivent être accompagnés des mots de passe et, le cas échéant, des clés

d'accès aux documents protégés ainsi que de toutes les données techniques nécessaires à leur conservation et à leur consultation.

Le ministre chargé de la culture fixe les mentions que doivent porter les documents cités à la présente sous-section. (...)

### **Chapitre 3 : Dispositions pénales**

#### **Article R. 133-1**

Sont punis de l'amende prévue pour les contraventions de la cinquième classe et, en cas de récidive, de l'amende prévue pour les contraventions de la cinquième classe en récidive :

1°) Ceux qui n'accompagnent pas le dépôt de leur déclaration, dûment remplie, prévue aux articles R.131-6 et R.132-47 ;

2°) Ceux qui n'accompagnent pas le dépôt des pièces, fiches, documents et matériels prévus par les articles R.132-13, R.132-14, R.132-21, R.132-22, R.132-27, R.132-30, R.132-40 ;

3°) Ceux qui ne font pas figurer sur les documents soumis à l'obligation de dépôt les mentions obligatoires prévues par le présent titre et les arrêtés d'application prévus par les articles R.131-7, R.132-8, R.132-14, R.132-22, R.132-32, R.132-40, R.132-46 ;

4°) Ceux qui ne déposent pas des documents répondant aux normes de qualité permettant d'atteindre les objectifs prévus par les articles R.132-8, R.132-13, R.132-21, R.132-28, R.132-29, R.132-30, R.132-39 et R.132-44.

# Annexe IV : Formulaires de déclaration de dépôt légal employés pour les jeux vidéo

Source : site Internet de la BnF.

{BnF

## déclaration de dépôt légal – documents multimédias monosupports (qui associent sur un même support deux ou plusieurs documents)

Code du patrimoine art. L131-1 à L133-1 et R131-1 à R133-1  
Arrêtés du 12 janvier 1995

cerfa

réservé à l'administration

**A** Identification du déposant

téléphone

courriel

nom du correspondant

signature du déposant

à

le

1 | nom (ou raison sociale) et adresse\*

\* La loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés s'applique aux données nominatives portées sur ce formulaire. Elle garantit un droit d'accès et de rectification pour ces données auprès de la Bibliothèque nationale de France. Si vous ne souhaitez pas que votre adresse personnelle apparaisse dans les produits bibliographiques diffusés, en particulier sur le site Internet de la BnF, veuillez cocher la case ci-contre

2 | fonction  éditeur  producteur  commanditaire  distributeur  importateur

**B** Descriptif du document déposé

titre du document

4 | auteur[s] nom, prénoms

5 | nom (ou raison sociale) et adresse des responsables de la publication

7 | titre de la collection

8 | pour un périodique, périodicité

9 | édition  nouveauté  nouvelle édition

11 | chiffre déclaré du tirage ou de l'importation

12 | nombre d'unités physiques

environnement matériel et logiciel requis

nature du support

3 | ISBN  -  -  -  -

6 | nom du ou des titulaires des droits d'exploitation

ISSN  -

n° dans la collection

ISSN  -

10 | nombre d'exemplaires déposés  1  2

prix de vente au public

date de mise à disposition du public

13 | système de protection

indication de la documentation fournie

**C** Lieu de dépôt

14 | Bibliothèque nationale de France  
Dépôt légal – Multimédias T3N3  
Quai François Mauriac  
75706 Paris Cedex 13

Téléphone : 01 53 79 53 18  
Télécopie : 01 53 79 47 21  
depotlegal.multimedia@bnf.fr  
bnf.fr > pour les professionnels > dépôt légal  
*Déclaration à compléter et à joindre à chaque document déposé T.S.V.P*

# dépôt légal – documents multimédias monosupports

(qui associent sur un même support deux ou plusieurs documents)

La version électronique de ce formulaire est disponible sur le site internet de la BnF à l'adresse : [bnf.fr](http://bnf.fr) > pour les professionnels > dépôt légal

## Quelques conseils pour remplir votre déclaration de dépôt légal

### À quoi sert la déclaration de dépôt légal ?

Conformément à l'article R131-6 du Code du patrimoine, le dépôt des documents doit être accompagné d'une déclaration dont les mentions sont fixées par arrêté du ministre chargé de la culture. La déclaration sera archivée et pourra être librement consultée par les déposants, les auteurs et leurs ayants cause respectifs (article R132-49 du Code du patrimoine).

### Comment renseigner les zones ?

- 1 **Personne physique ou morale** responsable de la mise à disposition du public d'un document et/ou de sa commercialisation, personne à qui il incombe d'effectuer le dépôt légal. Inscrivez ici les nom et adresse de la personne qui produit, diffuse ou commercialise le document. Cette adresse servira à l'envoi de l'accusé de réception, il importe donc de l'inscrire lisiblement en se conformant aux normes postales.
- 2 On entend par **producteur** la personne morale ou physique qui prend l'initiative et la responsabilité de la réalisation d'un produit multimédia, par **éditeur** la personne physique ou morale qui prend en charge ou commande les opérations de duplication et sa mise en forme afin d'en assurer la publication, par **commanditaire** la personne morale qui passe commande d'une oeuvre dont elle détermine l'objectif et parfois le contenu et dont elle finance la production, par **distributeur** la personne morale qui, par contrat avec l'éditeur, a la charge de la gestion des stocks et de l'acheminement des exemplaires vers les points de vente, et par **importateur** l'entreprise ou la personne physique qui importe à ses frais des oeuvres non distribuées sur le territoire français.
- 3 L'**ISBN** identifie de manière univoque chaque document édité. La responsabilité de l'attribution de ce numéro incombe à l'AFNIL ([www.afnil.org](http://www.afnil.org)).
- 4 **Auteur[s]**, indiquez aussi précisément que possible les renseignements concernant les différents auteurs (chef de projet, concepteur, traducteur...). Les dates de naissance peuvent être ajoutées afin de permettre d'identifier de manière certaine les personnes dans le catalogue de la BnF dans les cas d'homonymie.
- 5 Indiquez ici les **responsables de la publication** autres que le déposant (éditeur, commanditaire, distributeur). Se reporter aux définitions données en note 2.
- 6 Les **droits d'exploitation** comprennent le droit de reproduction, c'est-à-dire la fixation matérielle de l'oeuvre par tous les procédés qui permettent de la communiquer au public de manière indirecte, et le droit de représentation, c'est-à-dire la communication de l'oeuvre au public de manière directe et par un procédé quelconque.
- 7 Les **données qui concernent la collection** (titre, numéro du document dans la collection et ISSN) sont à compléter s'il y a lieu.
- 8 Pour les **périodiques**, il suffit de remplir une déclaration initiale qui accompagne le premier numéro (ou le premier numéro déposé).
- 9 **Édition** : inscrivez ici s'il s'agit d'un document édité pour la première fois ou de la nouvelle édition d'un titre déjà publié.
- 10 Précisez ici le **nombre d'exemplaires déposés** en fonction du pays d'édition. Rappel :
  - pour les documents produits ou édités en France, le dépôt se fait en 2 exemplaires quel que soit le chiffre du tirage
  - pour les documents édités à l'étranger, le dépôt se fait en 1 exemplaire quel que soit le nombre d'exemplaires diffusés sur le sol français.
- 11 **Tirage** : inscrivez la quantité d'exemplaires produits lors du premier tirage.
- 12 Mentionnez ici le **nombre d'éléments** qui constituent le document.
- 13 Indiquez ici tout **système de protection** (code d'accès, dispositif anti-copie) susceptible d'entraver la consultation du document sur le long terme.
- 14 **Lieu de dépôt** :
  - par courrier, en franchise postale (dispense d'affranchissement), à l'adresse inscrite au recto indiquer sur l'envoi : **Franchise postale – dépôt légal – Code du patrimoine Art. L. 132-1 sur place**, à la Bibliothèque nationale de France, site François-Mitterrand
  - au **service du courrier**, du lundi au vendredi de 9 h à 17 h
  - l'accès des véhicules se fait par la rue Emile Durkheim
  - l'accès des piétons se fait par l'esplanade, Tour des Temps [T1].
  - au **service Multimédias**, sur rendez-vous au 01 53 79 53 18
  - l'accès des piétons se fait par l'esplanade, Tour des Nombres [T3].



## ***Annexe V : Données 2012 de l'Observatoire du dépôt légal pour les documents multimédia***

Source : site Internet de la BnF.

### **Documents multimédias monosupport, logiciels et bases de données**

#### **Dépôts**

	2010	2011	2012
Total des dépôts (monographics)	1 991	2 728	2 763

2 763 documents ont été enregistrés en 2012, soit une légère hausse (+ 1,5 %) par rapport à 2011 (2 728 documents déposés) qui avait déjà constitué une année de forte progression. Si l'on compare ces chiffres à ceux de 2010 la hausse devient notable car elle atteint 37 %.

L'augmentation du nombre de dépôts n'est pas le reflet fidèle de la production éditoriale mais s'explique par des dépôts de catalogues complets jamais déposés (Autodesk, Scilab) ou de rattrapage suite à des années de non-dépôt (Microsoft MSDN, Ciel, Nuance) et par l'ouverture à de nouvelles formes éditoriales (bornes interactives, webdocumentaires etc.).

Le dépôt de documents dématérialisés (682 documents en 2012 contre 526 en 2011) continue de croître lentement mais reste bien inférieur à la réalité de l'édition dématérialisée (notamment pour les jeux vidéo).

#### **Déposants**

Année	2010	2011	2012
Nombre de déposants	263	291	213

Le nombre de déposants actifs, c'est-à-dire de déposants qui ont fait au moins un dépôt dans l'année, a baissé avec 213 déposants en 2012 ; de même que le nombre de nouveaux déposants : seuls 52 ont effectué un premier dépôt en 2012 contre 76 en 2011.

Liste des principaux déposants	2012
Autodesk	361
Microsoft MSDN	296
Institut National de l'Information Géographique et Forestière	172
Consortium Scilab	145
Micro application Avanquest	114
AFNOR	108
Activision Blizzard	104
EBP Informatique	90
Namco Bandai Partners France	67
CIEL	58
Eléphorm	49
Nintendo France	48
CDIP	47
3B Scientific	44
Electronic Arts France	41
Ubisoft	40
Konami	38
CFPB	36
Sega France	36
Logivaro	36

Dans la liste des principaux déposants font pratiquement part égale les éditeurs de jeux vidéo et ceux de logiciels d'informatique, reflet exact des secteurs les plus actifs de l'édition électronique.

Tranches	2010				2011				2012			
	Dépôts		Déposants		Dépôts		Déposants		Dépôts		Déposants	
Plus de 50	767	36,5 %	8	2,7 %	1457	53,2 %	12	4,1 %	1515	54,8 %	10	4,7 %
10 à 49	852	40,5 %	38	13 %	804	29,4 %	35	11,9 %	880	31,8 %	34	15,9 %
2 à 9	326	15,5 %	91	30,9 %	333	12,2 %	103	35,2 %	280	10,1 %	78	36,4 %
1	157	7,5 %	157	53,4 %	143	5,2 %	143	48,8 %	92	3,3 %	91	43 %
Total	2 012	100 %	294	100 %	2 737	100 %	293	100 %	2767	100 %	213	100 %

L'analyse comparée des catégories de déposants et de leurs dépôts montre que le nombre de gros déposants (plus de 50 dépôts) a encore augmenté de même que leur part dans le nombre total de dépôts puisqu'ils représentent à eux seuls plus de la moitié des dépôts (54,8 % avec 1 515 titres déposés). Ce sont les dépôts massifs de catalogues complets avec une bonne part de rétrospectif qui expliquent ces résultats. Le nombre de déposants moyens reste relativement stable mais cette stabilité apparente n'est que le résultat du travail de relance mené au cours de l'année puisque 35 % d'entre eux n'avaient pas déposé en 2011. De manière plus générale, le taux de rotation reste très important puisque sur les déposants actifs en 2011, seulement 83 l'ont été en 2012 soit seulement 28, 5 %.

En revanche, et c'est la vraie nouveauté de 2012, on constate une nette diminution du nombre des petits déposants passés de 248 à 169 (- 23,5 %) et celle-ci est encore plus flagrante pour les déposants uniques (- 34, 7 %), ce qui semble prouver la bascule vers d'autres logiques éditoriales pour des éditeurs occasionnels.

### Périodiques électroniques

Les publications traitées sous forme de périodiques sont composées pour l'essentiel :

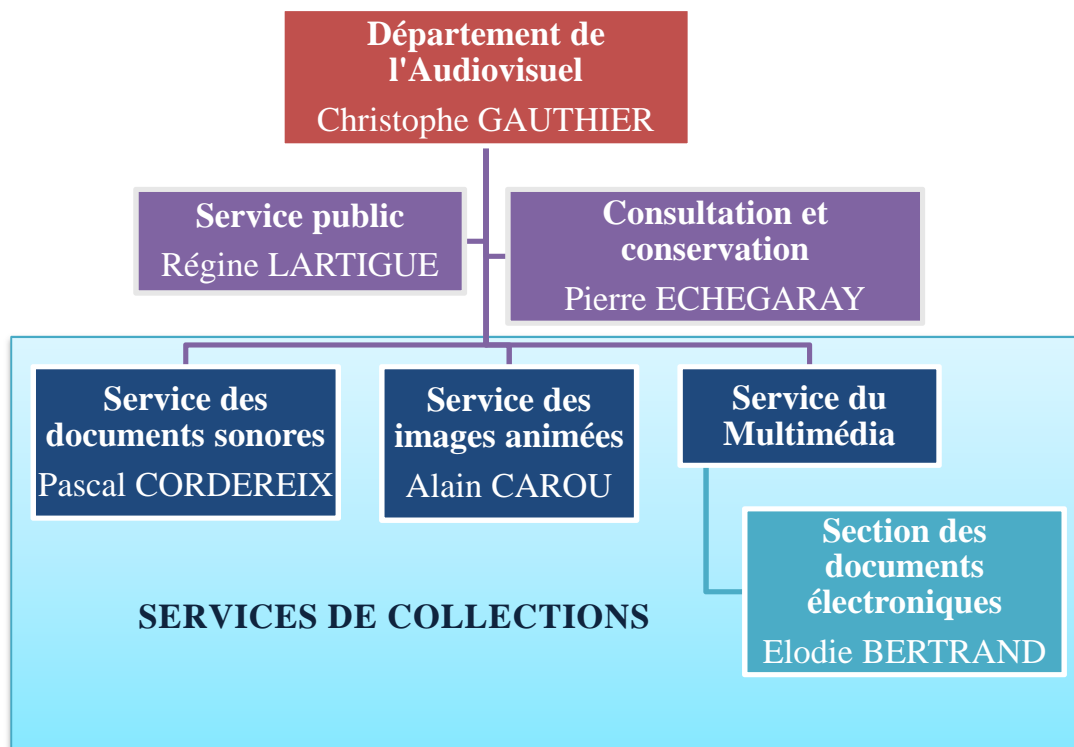
- de mises à jour régulières de textes de référence, qu'elles soient publiées seules ou accompagnent les publications papier présentées sous reliure mobile (dénommées « publications à feuillets mobiles »),
- de publications annuelles : annuaires et répertoires, rapports d'activité des organismes et collectivités publics, rapports scientifiques ou techniques, catalogues.

En 2012, la BnF a reçu par dépôt légal 356 titres de périodiques électroniques, ce qui représente 1 522 fascicules contre 1 981 en 2011. Le volume global de périodiques reçus est ainsi en baisse par rapport à 2011, tant sur le nombre des titres vivants (- 10 %) que sur le nombre de numéros reçus (- 23 %), ce qui s'explique avant tout par le passage en ligne de titres ou de compléments sur support de périodiques papier.

Ainsi, malgré la création de 36 nouveaux titres, on est passé de 397 titres déposés en 2011 à 356 titres en 2012.

Les déposants de périodiques électroniques sont aussi bien des grands groupes qui déposent des dizaines de titres - Wolters Kluwer ou les Éditions Francis et Taylor – que des petites associations qui réalisent un titre unique dans des conditions artisanales. C'est surtout au niveau de l'édition juridique et économique que la mutation vers le site Internet est la plus forte notamment pour les contenus conçus pour accompagner des publications papier. Territorial éditions a ainsi supprimé la quasi-totalité de ses publications sur cédérom en 2012 et le groupe Wolters Kluwer y songerait pour les mois à venir.

***Annexe VI : Organigramme simplifié du département de l'Audiovisuel de la BnF***



## **Annexe VII : Exemples de notices bibliographiques de jeux vidéo**

*Source* : Catalogue général de la BnF.

### **[Sonic the hedgehog 2 (jeu vidéo) (anglais). SEGA Mega Drive]**

Sonic the hedgehog 2 [Ressource électronique] / Sega. – Jeu multimédia. – [Tokyo] : Sega, cop. 1992. – 1 console SEGA Mega Drive : coul. (PAL, SECAM), son. ; 7 cm + 1 manuel d'utilisation (63 p.).

Configuration requise : console SEGA Mega Drive ; téléviseur. – Jeu en anglais, manuel d'utilisation en 8 langues. – Titre provenant de l'étiquette du support. Pour 1 ou 2 joueurs. – SEGA Mega Drive 6702479 (coffret). – EAN 4974365610517

**Genre** : jeu vidéo > jeu d'arcade ou d'action

**Circuit de distribution** : édition commerciale

### **[Riven, the sequel to Myst (jeu vidéo) (français). PC]**

Riven [Ressource électronique] : la suite de Myst / Robyn Miller, Richard van der Wende, conception. – Version 1.02 FR. – Jeu multimédia. – [Montreuil-sous-Bois] : Ubisoft, cop. 2000. – 5 disques optiques numériques (CD-ROM) : coul., son. ; 12 cm. – (Exclusive collection).

Configuration requise : PC Pentium 100 MHz ; 16 Mo de mémoire vive ; Windows 95, 98 ; 75 Mo d'espace disque libre ; lecteur de CD-ROM quadruple vitesse ; moniteur 640 x 480 ; carte son compatible DirectX. – Titre provenant de l'écran-titre. – 2234944 (Ubisoft). – EAN 3307212311465

**Genre** : jeu vidéo > jeu de rôle, d'aventure, de plate-forme

### **[World of Warcraft (jeu vidéo) (français). Extension. PC]**

World of Warcraft [Ressource électronique] : Mists of Pandaria / Blizzard entertainment. – Jeu multimédia. – [Irvine (Calif.)] : Blizzard entertainment ; [Levallois-Perret] : [Activision Blizzard France, distrib.], cop. 2012. – 2 disques optiques numériques (DVD-ROM) : coul., son. ; 12 cm + 1 dépl. + 2 f.

Configuration requise : PC Pentium D ou Athlon 64X2 (Core 2 duo 2,2 GHz ou Athlon 64X2 à 2,6 GHz recommandés) ; 1 Go de mémoire vive (2 Go pour Windows Vista et 7,4 Go recommandés) ; Windows XP, Vista, 7 (7 64 bits recommandé) ; 25 Go d'espace disque disponible ; carte graphique 256 Mo GeForce 6800 ou Radeon X1600 (512 Mo GeForce 8800 GT ou Radeon HD 4830 recommandées) ; accès internet haut débit ; compte battle.net et abonnement payant ; "World of Warcraft", "World of Warcraft : Wrath of the Lich King" et « World of Warcraft : cataclysm » requis.

Autre configuration requise : Macintosh Core 2 duo (Core i3 recommandé) ; 2 Go de mémoire vive (4 Go recommandés) ; Mac OS X 10.7.3 ; 25 Go d'espace disque disponible ; carte graphique GeForce 8600M GT ou Radeon HD 2600 (Radeon HD 5670 recommandée) ; accès internet haut débit ; compte battle.net et

abonnement payant ; « World of Warcraft », « World of Warcraft : Wrath of the Lich King » et « World of Warcraft : cataclysm » requis.

Jeu en français. – Titre provenant de l'étiquette du support. – code d'accès. – Contient deux codes permettant l'accès à du contenu gratuit : passe invité.

Jeu massivement multijoueur jouable uniquement en ligne. – Ce jeu est une extension de « World of Warcraft » et ne peut fonctionner sans le jeu original et ses précédentes extensions. – À partir de 12 ans. – Jeu signalé comme contenant des scènes violentes et des expressions grossières. – 72853FR (Blizzard entertainment). – EAN 5030917111259

**Genre :** jeu vidéo > jeu de rôle, d'aventure, de plate-forme

**Circuit de distribution :** édition commerciale

**Typologie :** adolescence

### **[Guitar hero world tour (jeu vidéo) (multilingue). Wii]**

Guitar hero world tour [Ressource électronique] : complete band pack / developed by Neversoft and Vicarious vision. – Version française intégrale. – Jeu multimédia. – [Santa Monica (Calif.)] : Activision publishing, cop. 2008. – 1 disque optique numérique (Wii) : coul. (PAL), son. ; 12 cm + 2 manuels d'utilisation (72, [12] p.) + 4 dépl. + 2 planches d'autocollants + 1 manette guitare + 1 manette batterie + 1 microphone.

Configuration requise : console Nintendo Wii ; téléviseur 50 Hz, 60 Hz, compatible EDTV, HDTV ; manette guitare, manette batterie et microphone (fournis). – Jeu et manuel en français, anglais, italien, allemand et espagnol. – Titre provenant de l'étiquette du support. – Le conteneur porte la mention "12+"

De 1 à 4 joueurs. – Wii RVL P SXAP, FVL-SXAP-EUR. – 95521.274.EU (Activision publishing). – EAN 5030917061752

**Genre :** jeu vidéo > jeu de simulation

**Circuit de distribution :** édition commerciale

**Typologie :** adolescence