

DOSSIER DE PRESSE

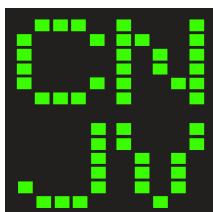
# COLLOQUE NATIONAL

13 décembre 2017



Conservation du patrimoine vidéoludique  
Quels enjeux ? Quels acteurs ?

Organisé par le Conservatoire National du Jeu Vidéo  
et la Bibliothèque nationale de France



{ BnF



## Conservation du patrimoine vidéoludique Quels enjeux ? Quels acteurs ?

Fragilité des supports, obsolescence des matériels de lecture, disparition des archives des éditeurs et concepteurs, dématérialisation des contenus... La conservation du patrimoine vidéoludique soulève des problématiques nombreuses et complexes sur le long comme sur le court terme.

Ces questions sont au cœur des activités et des missions de la Bibliothèque nationale de France (BnF) et du Conservatoire National du Jeu Vidéo (CNJV).

La BnF et le CNJV s'associent dans le cadre d'un colloque pour faire un point d'étape autour de ces enjeux, partager les réflexions et les avancées techniques entre les institutions et les différents acteurs de la filière vidéoludique.

Cette rencontre s'adresse à l'ensemble des personnes concernées par ce secteur : développeurs, éditeurs, producteurs, organismes professionnels (syndicats professionnels, clusters...) et institutionnels, mais aussi étudiants et chercheurs, conservateurs et archivistes, associations impliquées dans la conservation du jeu vidéo, acteurs de la valorisation (auteurs, journalistes, initiateurs de projets d'expositions ou de musées).

Le colloque se tiendra au Petit auditorium de la Bibliothèque nationale de France, site François-Mitterrand, le mercredi 13 décembre de 14 h à 20 h.

Des tables rondes et des communications alterneront, faisant intervenir des acteurs français et étrangers.

En préambule, le département de l'Audiovisuel de la BnF organisera en fin de matinée des visites des coulisses du circuit de traitement et de conservation des jeux vidéo.

En conclusion de cette journée, à partir de 20h, les participants pourront continuer les échanges dans l'ambiance conviviale du Belvédère de la BnF.

# PROGRAMME

10h et 11h : Visites des coulisses du traitement et de la conservation des jeux vidéo à la BnF  
Inscriptions par mail à l'adresse : [nicolas.lopez@bnf.fr](mailto:nicolas.lopez@bnf.fr)

14h - 14h15 Ouverture du colloque par Pascale Issartel (BnF) et Bertrand Brocard (CNJV)

14h15 - 14h30 : Le jeu vidéo, objet culturel en cours de patrimonialisation  
Benjamin Barbier (Paris 8) et Marion Coville (Paris 1)

14h30 - 15h15 : Patrimoine vidéoludique : De quoi parlons-nous ?  
Louise Fauduet (BnF), Bertrand Brocard (CNJV), Isabelle Astic (MAM)

15h15 - 16h : Répertorier, référencer, donner accès  
Joseph Redon (GPS - Japon), Olivier Cassou (Abandonware France)  
Marie-Pierre Bodez (BnF)

16h - 16h45 : Studios et éditeurs : Capitaliser sur la mémoire !  
Emmanuel Martin (SELL), Julien Villedieu (SNJV),  
Laurant Weill (Sync - Visiware) -

16h45 - 17h30 : Pause

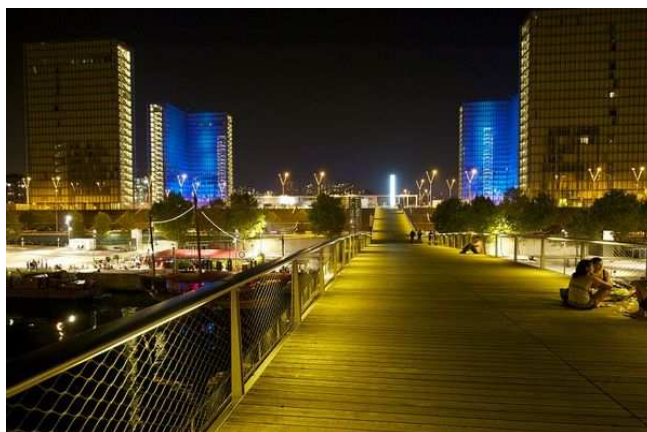
17h30 - 18h15 : Conserver pour la recherche et la création  
Alexis Blanchet (Paris 3), Colin Sidre (Paris 13), Hubert Chardot (ARFIS)  
Yves Bolognini (Musée Bolo - Suisse)

18h15 - 18h45 : Supports en péril  
Denis Lechevalier (spécialiste de la préservation logicielle)

18h45 - 19h30 : Conserver pour rejouer ?  
Philippe Dubois (MO5), Matthieu Charreyre (WDA), René Speranza (Silicium)  
Jean-Philippe Humblot (BnF)  
Modérateur : Jean Zeid (journaliste à France-Info)

19h30 - 19h40 : Une vision soutenue par l'État

20h - 22h : Clôture conviviale au Belvédère de la BnF



# PRATIQUE

Le colloque se déroulera : MERCREDI 13 DÉCEMBRE 2017

Petit auditorium

Bibliothèque nationale de France – Site François Mitterrand  
Quai François Mauriac 75013 Paris

L'accès au colloque est gratuit mais l'inscription obligatoire sur cette page :

<https://colloque-conservation-videoludique.eventbrite.fr/>

Les visites des coulisses de la BnF se font sur inscription, en écrivant à [nicolas.lopez@bnf.fr](mailto:nicolas.lopez@bnf.fr)



Bertrand Brocard, Président du Conservatoire national du Jeu Vidéo :

*«Le jeu vidéo, industrie jeune mais pourtant déjà quinquagénaire, n'a pas conservé de mémoire à la hauteur de ce que représente cette nouvelle culture. En imaginant ce colloque, nous souhaitons rassembler tous les acteurs autour de cette question urgente de conservation. Cette rencontre co-organisée avec la BnF donnera un coup d'accélérateur pour mobiliser les énergies. Le CNJV, tout en travaillant à sensibiliser les industriels d'aujourd'hui à ces questions, continuera à s'investir pour rassembler les collections industrielles et personnelles, les préserver, les archiver, en faciliter l'étude, la valorisation et le partage à travers son centre de ressources ouvert aux chercheurs et aux professionnels. »*

Événement organisé avec le soutien du SELL et du SNJV



# ORGANISATEURS



## CONSERVATOIRE NATIONAL DU JEU VIDEO

La mission du Conservatoire National du Jeu Vidéo consiste à rassembler les archives industrielles de l'industrie du jeu vidéo pour les préserver, les archiver, en faciliter valorisation et l'étude par les chercheurs qui s'intéressent à cette culture.

Si les archives de création des jeux vidéo anciens sont des éléments essentiels, dans le futur il sera aussi important d'étudier les méthodes de création et de production des jeux d'aujourd'hui.

C'est pourquoi le CNJV aide également les industriels d'aujourd'hui à mettre en place de bonnes pratiques pour assurer l'archivage de leur production en vue de leur conservation pour le futur.

Le Centre de ressources du CNJV est ouvert aux chercheurs, formateurs, étudiants, journalistes et professionnels qui souhaitent étudier les fonds documentaires.

Le CNJV a également vocation d'assurer lui-même la valorisation de ses fonds à travers expositions, publications, événements.

### CNJV

8 rue Claude Perry 71100 Chalon-sur-Saône  
[www.cnjv.fr](http://www.cnjv.fr) [contact@cnjv.fr](mailto:contact@cnjv.fr)



## BIBLIOTHEQUE NATIONALE DE FRANCE

Détentrice de la première collection publique de jeux vidéo en France, la Bibliothèque nationale de France est devenue un acteur majeur de la conservation du patrimoine vidéoludique.

Depuis 1992, les éditeurs de documents multimédias ont l'obligation de déposer leur production à la BnF. A ce titre, la Bibliothèque collecte les jeux vidéo mis à disposition du public sur le territoire français afin de les signaler, de les conserver et de les rendre accessibles dans ses salles de lecture.

Ces missions reviennent au département de l'Audiovisuel qui s'attache à compléter ses collections par des acquisitions : jeux anciens parus avant l'instauration du dépôt légal, exclusivités japonaises ou encore jeux indépendants contemporains.

La BnF conserve aujourd'hui plus de 15 000 jeux. Le plus ancien, édité pour la première console de salon, la Magnavox Odyssey, remonte à 1973. Chaque année la collection s'enrichit d'environ un millier de jeux.

### BnF

Quai François-Mauriac, 75706 Paris Cedex 13  
[www.bnf.fr](http://www.bnf.fr) contact : [depotlegal.multimedia@bnf.fr](mailto:depotlegal.multimedia@bnf.fr)

## Contacts presse :

**CNJV** : Bertrand Brocard 06 14 26 86 56 – [bertrand.brocard@gmail.com](mailto:bertrand.brocard@gmail.com)

### BnF

Claudine Hermabessière, chef du service de presse et des partenariats médias  
[claudine.hermabessiere@bnf.fr](mailto:claudine.hermabessiere@bnf.fr) - 01 53 79 41 18

Isabelle Coilly, chargée de communication presse, [isabelle.coilly@bnf.fr](mailto:isabelle.coilly@bnf.fr) - 01 53 79 40 11