

Diplôme national de master

Domaine - sciences humaines et sociales

Mention – sciences de l’information et des bibliothèques

Parcours – archives numériques

**Pratiques non institutionnelles
d’archivage des jeux vidéo : enjeux et
perspective de la préservation
numérique contemporaine**

BOUMAZA Sabrina

Sous la direction de Geoffroy Gawin
Enseignant-Chercheur à l’ENSSIB – Université de Lyon

Remerciements

Je souhaite tout d'abord exprimer ma profonde gratitude à Geoffroy Gawin, mon directeur de recherche, pour ses conseils avisés et son accompagnement tout au long de ce travail. Je remercie également Laurent Duploux pour le soutien qu'il m'a apporté dès les premières étapes de mes recherches.

Ma reconnaissance va aussi à toutes les personnes qui ont accepté de répondre à mes questions ; leur contribution a été essentielle à la réalisation de ce mémoire.

Enfin, je tiens à adresser un immense merci à mon mari Hedi, mon amie Emma et à mes proches, dont le soutien indéfectible et la présence bienveillante m'ont permis de surmonter les défis de ce travail jusqu'à son terme. Leur encouragement constant a été une source précieuse de motivation tout au long du processus de recherche, de lecture et de rédaction.

Résumé : *Ce mémoire étudie la conservation des jeux vidéo à travers une approche interdisciplinaire, en analysant les enjeux techniques, institutionnels et culturels de ce patrimoine évolutif. Il met en lumière les stratégies des acteurs publics, associatifs et privés, et souligne la nécessité de coordonner les initiatives et d'adapter les méthodes aux spécificités du média. La patrimonialisation du jeu vidéo est abordée comme un enjeu central d'accès, de légitimation et d'intégration dans la mémoire collective française.*

Descripteurs : *Conservation des jeux vidéo, Archivistique, Patrimoine numérique, Acteurs institutionnels et privés, Mémoire collective, Culture vidéoludique, Coordination des initiatives, Valorisation du patrimoine.*

Abstract : *This thesis explores the preservation of video games through an interdisciplinary approach, analyzing the technical, institutional, and cultural challenges of this evolving heritage. It highlights the strategies of public, associative, and private actors, stressing the need to coordinate initiatives and adapt methods to the specificities of the medium. The patrimonialization of video games is examined as a central issue of access, legitimation, and integration into France's collective memory.*

Keywords : *Video game preservation, Archival studies, Digital heritage, Institutional and private actors, Collective memory, Game culture, Initiative coordination, Heritage valorization*

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

SIGLES ET ABREVIATIONS	7
INTRODUCTION.....	9
PARTIE 1 : ETAT DE L'ART DE LA CONSERVATION DU JEU VIDEO EN FRANCE.....	12
1. Les acteurs de la conservation et leurs missions	12
2. Les pratiques actuelles de conservation.....	24
3. Les enjeux et limites du cadre légal et non institutionnel dans le secteur économique.....	28
PARTIE 2 : ANALYSE COMPARATIVE DES APPROCHES ET PERSPECTIVES D'EVOLUTION.....	33
1. Diversité des stratégies de conservation	33
2. Les enjeux spécifiques rencontrés.....	45
3. Perspectives d'évolution et collaborations souhaitées.	52
CONCLUSION	58
SOURCES.....	61
BIBLIOGRAPHIE.....	66
ANNEXES.....	71
GLOSSAIRE.....	77
TABLE DES MATIERES.....	79

Sigles et abréviations

BnF : Bibliothèque nationale de France

CD : Compact Disc

CNC : Centre National du Cinéma et de l'image animée

CNJV : Centre National du Jeu Vidéo

DLC : Downloadable Content (Contenu téléchargeable)

DRM : Digital Rights Management (Gestion des droits numériques)

DVD : Digital Versatile Disc

ENS : École Normale Supérieure

FPS : First Person Shooter (jeu de tir à la première personne)

GOG : Good Old Games (plateforme de distribution de jeux video)

HD : Haute définition

IA : Intelligence Artificielle

IFLA : International Federation of Library Associations

PC : Personal Computer

PNJ : Personnage Non Joueur

RAID : Redundant Array of Independent Disks (Système de stockage redondant)

RPG : Role-Playing Game (jeu de rôle)

INTRODUCTION

L'archivage des jeux vidéo en France s'impose aujourd'hui comme un enjeu à la fois technique, culturel et économique, révélateur des tensions et des mutations qui traversent l'ensemble du secteur numérique. En tant qu'étudiante en master 2 en archives numériques à l'Enssib, je me suis engagée dans l'exploration de ce champ car je suis convaincue que les pratiques de conservation menées en dehors des institutions publiques, notamment par les entreprises, les studios, les éditeurs et les associations, constituent un espace à observer intéressant afin de comprendre les enjeux contemporains de la patrimonialisation du numérique. Pour mener à bien cette étude, j'ai choisi d'adopter une méthodologie qualitative centrée sur l'analyse approfondie de la littérature scientifique et professionnelle ainsi que sur la collecte de données empiriques via des entretiens semi-directifs. Ces entretiens m'ont permis de dialoguer avec quatre acteurs du secteur vidéoludique en France - Focus Entertainment, Microids, MO5.COM et le Centre National du Jeu Vidéo (CNJV) - dont les témoignages constituent des cas d'exemple afin d'illustrer les pratiques actuelles d'archivage. Cette démarche combinée vise à croiser les perspectives théoriques et pratiques afin de mieux comprendre les enjeux et les stratégies mises en œuvre dans la préservation numérique des jeux vidéo.

L'histoire récente du jeu vidéo s'étend sur une quarantaine d'années et a vu émerger une multitude d'acteurs qui sont chacun porteur de logiques, de contraintes et de finalités qui leur sont propres. Par exemple, les éditeurs comme Focus Entertainment et Microids, incarnent une approche industrielle où la conservation des jeux et de leurs environnements de développement répond d'abord à des impératifs économiques comme la réédition, l'adaptation à de nouveaux marchés, la gestion des droits ou encore l'anticipation de litiges. Cette logique se traduit par la mise en place de procédures de sauvegarde systématique des "closing kits", des builds majeurs, des assets et de la documentation technique qui sont stockés sur des serveurs locaux ou dans le cloud avec une attention qui évolue, portée notamment sur la sécurité et la rationalisation des volumes de données¹. Néanmoins, l'absence de politique patrimoniale formalisée et le manque d'archivistes professionnels témoignent d'une tension constante entre une nécessité opérationnelle et un souci de mémoire à long terme.

À l'opposé, les associations telles que MO5.COM s'inscrivent plutôt dans une démarche patrimoniale et militante. En effet, leur action vise à collecter, à restaurer et à valoriser des supports physiques anciens comme des cartouches, des consoles ou encore des disquettes mais aussi, dans la mesure du possible, des jeux dématérialisés. Or, l'évolution vers le 100% numérique rend la conservation de ces objets particulièrement fragile. La disparition d'un serveur ou d'une plateforme de distribution peut rendre un jeu inaccessible, à moins que des communautés de "pirates" ne prennent le relais et dans ce genre de cas, cela se fait en dehors du cadre légal. Les associations se heurtent ainsi à des obstacles juridiques majeurs, à la fois en termes de droits d'auteur et d'accès aux contenus mais aussi à la difficulté

¹ Selon Xavier Marot - Chief Production Officer - Focus Entertainment (Communication personnelle, 2025)

d'obtenir des financements et une reconnaissance institutionnelle suffisante pour mener à bien leur mission.²

Le Conservatoire National du Jeu Vidéo (CNJV) illustre une autre facette de la problématique. Son objectif, c'est plutôt la préservation des archives de création. Cette démarche, centrée sur la collecte de documents de travail, de notes, de prototypes, de contrats ou de correspondances, met en lumière la diversité et la complexité des objets à archiver. Les archives de création, souvent dispersées ou conservées de manière informelle par des individus, témoignent du processus de fabrication des jeux mais échappent le plus souvent à toute la politique systématique de conservation. L'enjeu est d'autant plus important quand on sait que la première génération de créateurs vieillit et que la transmission des savoir-faire, des méthodes et des choix techniques devient alors une urgence.³

Cette diversité d'approches révèle cette multitude d'objets, des méthodes et des finalités de l'archivage vidéoludique. Elle met aussi en évidence les enjeux majeurs auxquels sont confrontés les acteurs non institutionnels. Par exemple, pour la volumétrie et la diversité des données, un jeu contemporain peut générer plusieurs téraoctets de données, rendant le stockage et la gestion de ces archives complexes et très coûteux. On fait également face à l'obsolescence technique notamment avec la dépendance à des logiciels propriétaires, à des moteurs de jeu disparus ou à des formats non documentés qui peut rendre la restauration et l'exploitation des archives incertaines voire impossibles à moyen terme. Puis, on peut faire face à la fragilité du numérique dématérialisé notamment avec la disparition d'une plateforme qui peut entraîner la perte définitive d'un jeu, à moins que des initiatives communautaires ne pallient les carences du cadre légal. Concernant les limites du cadre légal, si le dépôt légal à la BNF⁴ constitue une avancée notable, il reste difficilement applicable à l'ensemble des productions et n'englobe pas toujours la diversité des archives de création ou des versions intermédiaires des jeux. Enfin, il y a la coordination et la mutualisation, il peut exister des collaborations entre entreprises. Les associations et institutions quant à elles restent rares et chacun agit selon ses moyens et ses priorités, sans politique nationale coordonnée. Face à ces constats, la problématique qui guide mon travail est la suivante :

En quoi les pratiques actuelles d'archivage des jeux vidéo, portées par des acteurs non institutionnels, illustrent-elles les principaux enjeux contemporains de la préservation numérique ?

A travers cette problématique, on va essayer de comprendre comment ces pratiques traduisent mais aussi révèlent les limites du cadre légal, les obstacles techniques et économiques, et les paradoxes propres à la valorisation d'un patrimoine à la fois industriel, artistique et populaire. Pour répondre à cette question, comme précisé précédemment, j'ai choisi d'adopter une méthodologie qualitative fondée sur l'analyse de témoignages d'acteurs du secteur notamment : Xavier Marot, Chief production officer de Focus Entertainment ; Antoine Vilette, directeur du studio Microids ; Philippe Dubois, directeur de l'association MO5.COM et Bertrand Brocard, Président du CNJV, ainsi qu'à la consultation de la littérature scientifique

² Selon Philippe Dubois – Directeur de MO5.COM (Communication personnelle, 2025)

³ Selon Bertrand Brocard – Président du CNJV (Communication personnelle, 2025)

⁴ Bibliothèque nationale de France.

et professionnelle sur l'archivage vidéoludique. Mon plan s'organise ainsi en deux grandes parties.

Dans la première partie, nous poserons les bases théoriques et pratiques nécessaires à la compréhension de la conservation vidéoludique en France. Nous proposerons un état de l'art à travers l'analyse des principaux acteurs institutionnels ou informels, de leurs missions, des méthodes et outils mobilisés, ainsi qu'un questionnement sur les enjeux et les limites du cadre légal et sur le rôle, souvent moteur, des structures non institutionnelles.

La seconde partie développera une analyse comparative des démarches et perspectives qui émergent face aux enjeux contemporains. Il s'agira d'examiner la diversité des stratégies (industrielles, associatives, patrimoniales), la place croissante des technologies innovantes (cloud computing, intelligence artificielle, émulation), ainsi que les enjeux spécifiques de gestion du volume, de la pérennité des supports, de la transmission des savoir-faire et de la valorisation des contenus. Cette approche comparée mettra en lumière les points de blocage mais aussi les innovations qui émergent de la confrontation entre les contraintes juridiques, économiques, matérielles et les aspirations d'acteurs passionnés.

L'objectif final de cette recherche est de rendre compte, avec nuance et rigueur, de la complexité du paysage français de la préservation vidéoludique, d'identifier les pistes d'amélioration ou d'innovation et de souligner l'urgence d'une réflexion collective et intersectorielle. Loin de se limiter à un simple inventaire des pratiques, ce mémoire s'efforce ainsi d'esquisser les contours d'une mémoire numérique en perpétuelle transformation, une mémoire dont la richesse culturelle, économique et sociale mérite d'être reconnue, préservée et transmise. Par ce mémoire de recherche, mon ambition est de contribuer à une meilleure compréhension des enjeux contemporains liés à l'archivage vidéoludique en valorisant la diversité des expériences, en mettant en avant les voix qui œuvrent en marge ou en parallèle des institutions et en participant au débat sur la nécessaire évolution des pratiques et des politiques en matière de préservation numérique.

PARTIE 1 : ETAT DE L'ART DE LA CONSERVATION DU JEU VIDEO EN FRANCE

1. LES ACTEURS DE LA CONSERVATION ET LEURS MISSIONS

L'analyse de l'état de l'art de la conservation du jeu vidéo ne peut se faire sans une étude approfondie du secteur vidéoludique, des acteurs majeurs impliqués dans ce champ, de l'évolution de leurs missions et de la structuration progressive de leurs pratiques. Il me semble alors fondamental de replacer cette dynamique dans une perspective historique, en soulignant à la fois les enjeux économiques, culturels, sociaux et les enjeux juridiques qui traversent le secteur et façonnent la diversité des stratégies de conservation.

1.1. Historique et évolution du secteur

Le secteur du jeu vidéo en France est aujourd'hui un domaine varié, complexe et en constante évolution. Il existe à la frontière entre la création, la technologie et les relations sociales. Ce n'est pas seulement un marché de loisirs, c'est aussi un endroit où la création, la technologie, l'économie et la culture se rencontrent. Pour bien le comprendre, il faut aller au-delà des idées reçues et ne pas se limiter à utiliser des mots techniques. Dès ses débuts, le jeu vidéo se distingue par l'interactivité. En effet, il s'agit d'un programme informatique permettant au joueur d'agir, de prendre des décisions et d'explorer un univers graphique et sonore simulé sur divers supports comme les consoles, les ordinateurs, les bornes d'arcade, les appareils mobiles ou via le cloud gaming⁵. C'est précisément ce rapport actif, cette possibilité d'intervention via des interfaces comme la manette, le clavier ou le tactile par exemple, et la nécessité de s'approprier des règles précises - qu'on appelle le gameplay - qui différencient fondamentalement le jeu vidéo du cinéma ou de la musique dont on reste plus spectateur que protagoniste. Ainsi, le terme de gameplay⁶, central, désigne l'ensemble des systèmes d'action, mécaniques et objectifs structurant l'expérience de jeu. Cette expérience n'est pas réductible à la technique. Elle est une rencontre singulière avec un univers où se croisent manipulation, enjeu, plaisir, imagination et parfois même rapport social ou affectif. L'industrie vidéoludique française, en tant que secteur économique, technique et culturel, va bien au-delà de la production de jeux. En effet, elle s'appuie sur un vaste écosystème. Cet écosystème est constitué de plusieurs acteurs. Tout d'abord il y a les studios de développement, c'est-à-dire des structures allant de petits studios indépendants à de grandes entreprises internationales comme Ubisoft⁷ ou Quantic

⁵ Tavinor, G. (2024). *L'art des jeux vidéo* (A. Declos, Trad.). Presses universitaires de Rennes. p.33

⁶ Genvo, S., & Philippette, T. (éds.). (2023). *Introduction aux théories des jeux vidéo*. Presses universitaires de Liège. p.14-15

⁷ Ubisoft est une entreprise française fondée dans les années 1980 par la famille Guillemot, devenue un acteur majeur du jeu vidéo mondial grâce à ses franchises célèbres comme Rayman et Assassin's Creed.

Dream⁸. Ensuite, il y a les éditeurs chargés de financer, publier et promouvoir les jeux, de distributeurs physiques ou numériques. Il y a également les fabricants de consoles et de matériel mais aussi des écoles et des organismes de formation, de structures de recherche et enfin des structures patrimoniales telles que la BnF ou MO5.COM. En 2024, ce secteur comptait ainsi plus de 1 575 entreprises et près de 25 000 emplois directs⁹, articulant grands groupes, dynamique scène indépendante comme *A Plague Tale*¹⁰, *Stray*¹¹ ou *Sifu*¹², et fonctions institutionnelles ou patrimoniales. Définir le jeu vidéo implique de prendre la mesure de sa profonde complexité. Au-delà du seul plaisir ludique, il s'agit d'un artefact numérique et audiovisuel dont l'expérience repose sur un « dialogue » entre gameplay (règles, systèmes d'interaction, objectifs), narration (univers, personnages, quêtes, storytelling), environnement audiovisuel (graphismes, sons, musiques, interfaces favorisant l'immersion), intelligence artificielle (gestion des personnages non-joueurs ou PNJ, adaptation de la difficulté, imprévus dans la partie), et level design (conception des espaces, niveaux et progressions qui structurent l'intérêt du joueur). Divers genres vidéoludiques existent. Par exemple il y a le genre action, aventure, RPG (role playing game ou jeu de rôle, impliquant incarner un personnage évolutif), stratégie, simulation, etc... Mais chaque genre mobilise un ensemble cohérent de mécaniques et d'attendus, caractérisés selon la plateforme technique choisie, comme par exemple la console, le PC, le mobile ou encore les supports dématérialisés via le cloud¹³. Parmi les modèles économiques en vigueur, on trouve le jeu premium, c'est-à-dire un achat complet du jeu. Il y a le free-to-play, le jeu gratuit mais monétisé par microtransactions ou extensions. Il y a le modèle par abonnement, c'est-à-dire l'accès à une large bibliothèque de titres contre un paiement récurrent ou encore le « games as a service » (GaaS : un jeu évolutif enrichi régulièrement)¹⁴. Le passage du support physique au numérique, c'est-à-dire la dématérialisation, bouleverse les pratiques de propriété, la conservation, la circulation et parfois même l'accessibilité des œuvres. Elle soulève des questions de préservation à long terme¹⁵. Pour bien comprendre ces changements, il faut revenir à la manière dont nous appréhendions auparavant le jeu vidéo. C'était considéré comme étant un bien matériel, sous forme de cartouche, de CD ou de DVD, qui faisait partie intégrante de la collection personnelle. Son propriétaire pouvait le prêter, le revendre ou le transmettre. Il pouvait même, de façon concrète, le mettre sur une étagère dans une bibliothèque familiale, institutionnelle ou associative, comme élément tangible de mémoire. Cette matérialité facilitait la pérennité de l'œuvre, sa circulation - notamment sur le marché de l'occasion ou via des dons - et favorisait une certaine appropriation collective, familiale ou générationnelle. La dématérialisation modifie

⁸ Quantic Dream, fondé en 1997 à Paris par David Cage, est un studio français spécialisé dans les jeux narratifs innovants. Il est surtout connu pour son succès mondial, *Heavy Rain*.

⁹ Syndicat national du jeu vidéo (SNJV). (2025). *Baromètre annuel du jeu vidéo en France*.

¹⁰ Jeu vidéo d'action-aventure et d'infiltration développé par Asobo Studio et édité par Focus Home Interactive. Il se déroule en France au XIX^e siècle, en pleine Guerre de Cent Ans et durant la peste noire.

¹¹ Jeu vidéo d'aventure développé par le studio français BlueTwelve Studio et édité par Annapurna Interactive. Sorti en 2022, il met en scène un chat errant dans une ville futuriste peuplée de robots.

¹² Jeu vidéo d'action développé par le studio français Sloclap. Sorti en 2022, ce jeu met en scène un jeune expert en arts martiaux qui cherche à venger la mort de sa famille.

¹³ Tavinor, G. (2024). *op. cit.* p.44.

¹⁴ Valent, C. (2023, 16 janvier). « Les Games as a Service, la nouvelle poule aux œufs d'or des éditeurs. » La Crème du Gaming. <https://www.lacremedugaming.fr/auteur/cvalent>

¹⁵ Koeniguer, A. (2016, 13 mai). « Dématérialisation du jeu vidéo : avantages et inconvénients. » AFJV. https://afjv.com/news/6262_les-changements-generes-par-la-dematerialisation.htm

de fond en comble ce rapport à la propriété. Un jeu dématérialisé n'est qu'un fichier numérique dont l'accès est le plus souvent conditionné par une licence, nominative et non transférable¹⁶. L'utilisateur ne « possède » plus tout à fait l'œuvre. Il a seulement acquis un droit d'usage, révoqué selon les politiques commerciales ou juridiques de la plateforme distributrice¹⁷. Les archivistes et chercheurs relèvent que cette évolution vers des licences d'utilisation, dépendantes d'un compte utilisateur, enlève au propriétaire la possibilité de prêter, d'offrir ou de revendre un jeu, et plus globalement d'en disposer librement. Les collections privées, qui étaient auparavant une ressource précieuse pour la transmission patrimoniale par le don, la vente ou le prêt, perdent ainsi en valeur patrimoniale et deviennent plus précaires dans la perspective de la mémoire collective.

Du côté de la conservation, la dématérialisation pose des défis inédits. Dès lors que les œuvres n'existent plus sous format physique mais uniquement sur des serveurs distants ou des plateformes de distribution telles que Steam, Origin ou Epic Games¹⁸, leur préservation dépend de la pérennité de ces infrastructures techniques et de la stabilité des modèles économiques associés. De nombreux exemples, relevés dans les analyses de terrain et les mémoires d'archives attestent que la fermeture d'une boutique en ligne, la fin de vie d'un service cloud ou la disparition d'un DRM¹⁹ rendent d'un seul coup inaccessible un catalogue de jeux parfois très vaste²⁰. Cette fragilité du patrimoine numérique, liée à une dépendance structurelle vis-à-vis des fournisseurs de services a des conséquences immédiates. En effet, certains jeux disparaissent purement et simplement, malgré leur valeur historique ou culturelle, faute de support pérenne sur lequel les conserver. La circulation des œuvres s'en voit profondément transformée. Là où la circulation matérielle permettait l'échange, l'émergence d'un marché de l'occasion, la transmission intergénérationnelle ou la revente, le jeu dématérialisé reste généralement lié à un acheteur unique, selon le principe de non-transférabilité²¹ des licences numériques. Cette intransférabilité nuit à la constitution d'une mémoire partagée et empêche la constitution de fonds communs par le simple don ou la collecte communautaire de jeux anciens. Pour les archivistes et institutions, il devient beaucoup plus difficile de recevoir des jeux en donation ou de constituer des collections représentatives de la totalité de la production, surtout pour les œuvres distribuées exclusivement en ligne et pour des durées souvent brèves. L'accessibilité, qui apparaît comme un avantage évident de la dématérialisation - un accès potentiel partout, tout le temps et pour tous - se révèle en réalité très vulnérable. Le jeu, souvent verrouillé par des dispositifs techniques de protection, ne peut être utilisé qu'aussi longtemps que la plateforme détentrice le permet, que l'éditeur l'autorise et que la compatibilité logicielle est assurée²². Plusieurs études de terrain réalisées dans des structures comme la BnF ou MO5.COM soulignent que l'arrêt d'une plateforme, l'apparition de bugs liés à des

¹⁶ *Ibid.*

¹⁷ *Ibid.*

¹⁸ Plateformes de distribution qui proposent des catalogues de jeux vidéo.

¹⁹ Journaldunet. (n.d.). « DRM (Digital Rights Management) : définition, traduction et acteurs. » <https://www.journaldunet.fr/web-tech/dictionnaire-du-webmastering/1203447-drm-digital-rights-management-definition-traduction-et-acteurs/>

²⁰ Kyujilo. (2025, 11 janvier). « Fermetures de serveurs : Une nouvelle salve de mises à mort pour février 2025 ». Gamekult. <https://www.gamekult.com/actualite/fermetures-de-serveurs-une-nouvelle-salve-de-mises-a-mort-pour-fevrier-2025-3050861612.html>.

²¹ Koeniguer, A. (2016, 13 mai). *Dématérialisation du jeu vidéo*, op. cit.

²² *Ibid.*

prises à jour non maîtrisées ou le retrait d'un jeu pour des raisons juridiques rendent de nombreux titres totalement inaccessibles et parfois impossibles à restaurer même par l'émulation, faute de disposer du fichier original, des métadonnées nécessaires ou des environnements d'exécution adaptés.

« sont des supports physiques, même anciens, il y a une forte probabilité qu'ils aient déjà été sauvegardés ou qu'ils puissent être archivés encore de nos jours par divers procédés techniques qui sont disponibles dans les communautés, qui sont généralement fans de ces machines, de ces jeux, [...] le droit à l'usage de jeux vidéo et la légalité par rapport aux jeux vidéo et à leur archivage, [...] se dire que peut-être dans 20-30 ans, si on veut justement rejouer[...] au dernier Pokémon sorti sur la Switch, en fait le seul moyen qu'on aura certainement de le faire, ce sera via une œuvre piratée. [...] les seuls qui font le vrai boulot pour les jeux numériques, démat', ce sont justement des groupes, [...] qui font le boulot et qui, de manière totalement illégale, prennent le risque, eux, de télécharger et d'archiver ces contenus numériques avant qu'ils disparaissent, et que justement les éditeurs comme Nintendo les suppriment, ce qui est le cas des stores DS, les jeux GBA, etc... Tout ça a disparu, mais en fait c'est accessible via ces communautés qui sont des communautés plus ou moins anonymes et décentralisées. Voilà, pour justement ne pas craindre trop facilement d'actions en justice. Et c'est ridicule d'en arriver à ce biais, en fait. C'est bien [...] grâce aux pirates, donc actuellement qu'on préserve le jeu [...] actuel. »²³

Sur le plan de la préservation à long terme, la dématérialisation génère un vrai bouleversement. L'archiviste ne se contente plus de conserver un objet tangible, il doit désormais anticiper la disparition temporaire ou définitive de tout support extérieur, multiplier les copies, organiser des migrations de formats régulières, documenter précisément chaque fichier, version ou dépendance logicielle, gérer la validité des clés d'accès, voire reconstituer des chaînes de droits d'utilisation qui n'existaient pas à l'époque du support physique. Par ailleurs, l'accès à la mémoire des versions successives d'un jeu devient problématique car la politique des plateformes privilégie généralement l'accès à la dernière version au détriment de la diversité historique des éditions, patches ou adaptations. La recherche, la valorisation patrimoniale et la transmission culturelle en sont profondément affectées. Les chercheurs et archivistes doivent mettre en place des stratégies inédites comme par exemple, le recours à l'émulation pour simuler les environnements disparus, la création d'environnements de test capables d'intégrer des DRM ou des protocoles propriétaires, effectuer une documentation méticuleuse des dépendances logicielles et matérielles, faire le choix entre archiver des copies originales, des images-disques ou uniquement des éléments extraits comme des assets, des scripts ou les musiques. Mais ces techniques trouvent rapidement leurs limites, qu'elles soient d'ordre juridique, technique ou simplement économique. En somme, la dématérialisation interroge la notion même de patrimoine vidéoludique car elle place la mémoire des jeux dans un état de flux permanent, en tension entre l'instantanéité de l'accès numérique et la disparition possible d'œuvres entières en l'absence de politique publique ou communautaire adaptée. Cette mutation oblige tous les acteurs - créateurs, éditeurs, archivistes, institutions, associations et chercheurs - à inventer des formes d'archivage, des méthodes de documentation et des dispositifs de partage inédits, pour que la culture vidéoludique d'aujourd'hui ne devienne pas invisible ou inaccessible demain. La transformation n'est pas seulement technique ni juridique, elle bouleverse en profondeur les modes de

²³ Selon Philippe Dubois - Directeur de MO5.COM (Communication personnelle, 2025)

transmission, le droit à la mémoire et la responsabilité collective vis-à-vis des productions culturelles numériques²⁴.

La culture vidéoludique française est aujourd'hui ancrée dans la vie de tous les jours. Elle concerne quelque 38,3 millions de joueurs de tous âges²⁵, irrigue les loisirs et l'éducation, influence les arts, la littérature, le cinéma, et structure des sociabilités nouvelles autour de communautés de joueurs, streamers, compétitions E-sport, modding (modifications créatives de jeux par les joueurs eux-mêmes), fanarts ou événements publics. Le patrimoine vidéoludique fait par ailleurs l'objet d'un intérêt croissant. Il s'agit de la collecte, la préservation, l'étude et la transmission des œuvres ludiques, soutenue en France par la BnF notamment avec le dépôt légal des logiciels et jeux, les associations comme par exemple MO5.COM ou le CNJV, les institutions, chercheurs et les passionnés.

D'un point de vue de la recherche et de l'innovation, le secteur cumule pluridisciplinarité et mutations permanentes. Les enjeux de l'archivage et de la préservation sont devenus majeurs. Il faut conserver non seulement les jeux finis, mais aussi les assets, c'est-à-dire tous les éléments constitutifs comme les modèles 3D, les musiques ou les scripts, la documentation technique, les versions successives et les environnements de développement afin de garantir la future possibilité de relancer, restaurer, étudier, rééditer ou valoriser une œuvre. Et tout cela suppose la constitution de closing kits complets et la structuration de politiques publiques adaptées²⁶. L'accessibilité, la diversité, la dynamisation des scènes indépendantes, l'adoption de nouveaux modèles économiques et la professionnalisation des métiers (parcours spécialisés, syndicats professionnels, dispositifs d'aide et de régulation, formations universitaires), tout comme l'émergence de l'E-sport, sont autant d'exemples des facettes multiples du secteur.

La notion de licence, c'est-à-dire le droit d'exploitation ou d'adaptation et la propriété intellectuelle, sous-tendent l'activité de toute la filière. Chaque création est protégée, ce qui encadre sa diffusion, sa réédition, son adaptation ou sa restauration. D'autres notions structurantes apparaissent également comme par exemple le mod. C'est le fait de modifier le jeu de manière communautaire. Il y a également le gameplay, ce sont des solutions ou stratégies inventées par les joueurs. Il y a la game studies. C'est un champ académique consacré à l'étude théorique et pratique du jeu vidéo.²⁷ On peut y trouver le closing kit qui est un ensemble technique intégral nécessaire à la préservation ou à la réédition. Puis il y a l'E-sport²⁸ qui est une pratique compétitive et professionnelle à forte audience. Tous ces éléments émergent progressivement, sans oublier les termes spécialisés tels que PNJ, loop (boucle de gameplay), difficulty curve (progression de la difficulté), ou encore achievements (systèmes de récompenses intégrés)²⁹.

²⁴ Krichane, S. Pante, I. RoCHAT, Y. (2022) *Penser (avec) la culture vidéoludique. Discours, pratiques, pédagogie*, Liège, Presses universitaires de Liège, p.86

²⁵ SELL (Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs). (2024). *L'essentiel du jeu vidéo : Les Français et le Jeu Vidéo*.

²⁶ Selon Xavier Marot - Chief Production Officer - Focus Entertainment (Communication personnelle, 2025)

²⁷ Genvo, S., & Philippette, T. (éds.). (2023). *Op. cit.* p.13

²⁸ Forsans, E. (2018, 13 novembre). E-sport : l'ascension spectaculaire d'un phénomène de société. AFJV. https://afjv.com/news/9323_e-sport-l-ascension-spectaculaire-d-un-phenomene-de-societe.htm

²⁹ Rufat, S., & Ter Minassian, H. (2011). *Les jeux vidéo comme objet de recherche*.

Au regard de cette diversité de concepts et de pratiques, le secteur vidéoludique français représente à la fois un espace industriel puissant, un laboratoire technique et créatif, un territoire culturel partagé de manière générationnelle et un enjeu patrimonial de premier plan. Saisir la richesse de ce domaine exige d'en maîtriser le vocabulaire, d'en comprendre la structuration, l'évolution et la capacité à se renouveler, tout en mesurant son inscription au cœur des dynamiques économiques, sociales, culturelles, artistiques et mémorielles contemporaines.

Historiquement, l'émergence du secteur vidéoludique français s'est faite dans un contexte de forte créativité et d'innovation technique. Dès les années 1980, la France a vu naître des studios et éditeurs emblématiques comme Infogrames³⁰, Loricels³¹, Delphine Software³² ou Cryo Interactive³³, qui ont posé les bases d'un tissu industriel aujourd'hui structuré autour de sociétés telles que Focus Entertainment et Microïds. Focus Entertainment, fondé en 1996, s'est imposé comme un acteur incontournable du secteur par sa capacité à éditer et distribuer des titres originaux et à s'adapter aux mutations du marché international³⁴. Sa stratégie s'appuie sur la gestion rigoureuse de franchises, l'intégration de studios européens et nord-américains, et l'adoption de modèles économiques innovants, notamment autour du jeu-service et de la distribution dématérialisée. Cette évolution a eu un impact direct sur les pratiques de conservation qui ne se limitent plus à l'archivage des jeux finis mais englobent désormais les closing kits, c'est-à-dire l'ensemble des codes sources, assets, documentations techniques et environnements de développement nécessaires à la réédition ou à la re-masterisation des titres³⁵. L'archivage chez Focus, comme chez Microïds, s'organise autour de solutions hybrides mêlant serveurs locaux et cloud, avec une attention particulière portée à la sécurité, à la redondance et à la gestion des accès. Cependant, la dimension patrimoniale reste encore secondaire, la priorité étant donnée à la gestion des actifs stratégiques et à la sécurisation des droits de propriété intellectuelle, comme le confirme Brochier dans son mémoire sur l'archivage des jeux vidéo en France³⁶. Microïds, fondé en 1984 par Elliot Grassiano, illustre une autre facette de l'histoire vidéoludique française. Dès ses débuts, le studio a misé sur des jeux accessibles et variés, capables de toucher un large public et de s'inscrire dans la durée. Le succès de titres comme Syberia a permis à Microïds de constituer un catalogue riche mais aussi d'accumuler un patrimoine documentaire plutôt conséquent. La gestion des archives s'articule autour de la sauvegarde des versions majeures, des environnements de développement et des documents juridiques notamment avec un recours croissant au cloud pour faire face à la volumétrie croissante des données³⁷.

³⁰ Société française de développement, d'édition et de distribution de jeux vidéo, fondée en 1983 par Bruno Bonnell et Christophe Sapet

³¹ Société française de développement et d'édition de jeux vidéo, fondée en 1983 par Marc Bayle et Laurent Weill.

³² Société française de développement de jeux vidéo fondée en 1988 par Paul de Senneville et Paul Cuisset.

³³ Société française de développement et d'édition de jeux vidéo, fondée en 1990 par Philippe Ulrich, Rémi Herbulot et Jean-Martial Lefranc.

³⁴ Gaming Campus. (2024). « Qui est Focus Entertainment, l'autre géant de l'industrie des jeux vidéo en France. » <https://gamingcampus.fr/boite-a-outils/qui-est-focus-entertainment-lautre-geant-de-lindustrie-des-jeux-video-en-france.html>

³⁵ Brochier, F. (2018). *L'archivage des jeux vidéo, de la fin des années 1990 à aujourd'hui*. Mémoire de recherche, ENSSIB Lyon.

³⁶ Ibid.

³⁷ Selon Antoine Vilette – Directeur du Studio Microïds, (Communication personnelle, 2025.)

Comme chez Focus Entertainment, la logique patrimoniale reste subordonnée aux impératifs économiques, même si la prise de conscience de la valeur historique des productions s'affirme progressivement, notamment à travers les rééditions et la valorisation de l'ancien catalogue.³⁸

À côté de ces acteurs industriels, le tissu associatif occupe une place déterminante dans la préservation du patrimoine vidéoludique français. L'association MO5.COM, créée en 2003 mais dont les racines remontent à la fondation du Musée d'Histoire Informatique par Philippe Dubois en 1996, s'est imposée comme un acteur central de la sauvegarde et de la valorisation du patrimoine numérique en France³⁹. Forte d'une collection de plusieurs dizaines de milliers de pièces (ordinateurs, consoles, jeux, accessoires, documentation), MO5.COM s'appuie sur un réseau de bénévoles et de spécialistes pour inventorier, restaurer, numériser et exposer ce patrimoine. L'association mène une politique active de médiation, à travers l'organisation d'expositions, de conférences et d'ateliers, et milite pour la création d'un musée national du jeu vidéo⁴⁰. Sa mission ne se limite pas à la conservation matérielle. En effet, MO5.COM cherche également à documenter les pratiques, à sensibiliser le public aux enjeux de la préservation numérique et à fédérer les énergies autour de projets collaboratifs. Les enjeux sont nombreux. Ils font face à des obstacles juridiques liés au droit d'auteur et aux droits numériques, à la précarité financière, aux difficultés d'accès à certains fonds privés ou industriels voire même à la nécessité de développer des outils adaptés à la diversité des supports et à l'évolution rapide des technologies.

Le Conservatoire National du Jeu Vidéo (CNJV), fondé en 2016, incarne une approche complémentaire et innovante, centrée sur la sauvegarde des archives de création et la documentation des processus de fabrication des jeux vidéo français.⁴¹ Le CNJV se distingue par son attention portée aux documents de conception, aux croquis, aux carnets de notes, aux prototypes et aux correspondances entre créateurs, éditeurs et partenaires. Cette démarche vise à restituer la genèse des œuvres. Elle vise à comprendre les choix techniques et artistiques et à offrir aux chercheurs et au public une vision plus complète de l'histoire du jeu vidéo en France⁴². Le travail du CNJV s'apparente souvent à une véritable enquête, nécessitant de retrouver et d'identifier des documents dispersés, parfois même oubliés dans les greniers ou les garages des auteurs. La collecte repose à la fois sur des dons, des sauvetages lors de déménagements ou de fermetures de studios, mais aussi sur la constitution progressive d'un fonds documentaire accessible aux chercheurs, étudiants et passionnés. Les missions du CNJV ne se limitent pas à l'inventaire et à la conservation. L'association s'engage également dans la valorisation notamment à travers des partenariats avec des institutions, des universités ou des acteurs privés, et dans la transmission notamment en organisant des entretiens avec des créateurs historiques et en diffusant des ressources pédagogiques sur l'histoire et les métiers du jeu vidéo.

³⁸ Selon Xavier Marot - Chief Production Officer - Focus Entertainment (Communication personnelle, 2025)

³⁹ MO5.COM. (n.d.). Présentation. <https://mo5.com/fr/presentation/>

⁴⁰ Selon Philippe Dubois – Directeur de MO5.COM (Communication personnelle, 2025)

⁴¹ Conservatoire national du jeu vidéo (CNJV). <https://www.cnjv.fr/>

⁴² Selon Bertrand Brocard – Président du CNJV (Communication personnelle, 2025)

1.2. Missions et enjeux

Les missions et enjeux qui forgent le paysage de la conservation du jeu vidéo en France se déploient dans une tension permanente entre impératifs techniques, aspirations culturelles et contraintes économiques, notamment en mobilisant une pluralité d'acteurs réunis autour de trois axes structurants comme la conservation, la valorisation et la transmission du patrimoine vidéoludique. Ma réflexion, nourrie par la littérature scientifique et des entretiens de terrain, met en avant que, pour chacun de ces axes, la diversité des approches traduit l'historicité singulière du secteur tout en révélant son inscription dans les enjeux contemporains de la préservation numérique.

La conservation, dans ce champ, ne correspond plus à la seule sauvegarde matérielle des objets ou logiciels. Elle engage la prise en compte de l'ensemble du cycle de vie des œuvres, des documents de développement aux usages communautaires. Les discours institutionnels, tout comme ceux de la BnF, qui insistent sur la nécessité de documenter non seulement les fichiers exécutables mais aussi l'environnement de développement, les contenus générés par les utilisateurs, les guides, ajustements, mises à jour et traces numériques qui témoignent de la plasticité et de l'évolution des jeux vidéo au fil du temps⁴³. À cela s'ajoute l'urgence d'agir face à la volatilité des supports, comme le CD-ROM, la disquette ou la cartouche qui sont menacés par l'obsolescence rapide du matériel et la disparition progressive des outils de lecture. Par ailleurs, la migration vers des formats dématérialisés qui repose sur le cloud ou nécessite une connexion permanente à des serveurs, complexifie singulièrement la tâche des professionnels. Par exemple, la conservation de la jouabilité, c'est-à-dire la capacité à restituer une expérience authentique, devient un enjeu délicat lorsque certains jeux disparaissent notamment du fait de l'arrêt de services ou de plateformes propriétaires⁴⁴. Dans ce contexte, le débat porte sur le choix entre une sélection réfléchie et le souhait de tout garder. Chaque option nécessite des décisions difficiles sur les plans moral, technique et financier.

La valorisation constitue le second pilier de la mission patrimoniale. Elle vise à rendre les collections intelligibles, disponibles et attractives pour le public, qu'il soit chercheur, créateur ou simple amateur. Les démarches innovantes, documentées dans les expositions temporaires, les festivals et les cycles de conférences organisés notamment à la BnF, entendent dépasser la simple contemplation passive des objets pour proposer des dispositifs participatifs et interactifs qui font dialoguer mémoire, critique et création. Dans la littérature scientifique, la valorisation du jeu vidéo s'articule aussi autour de la restitution d'un imaginaire collectif et s'appuie sur les productions communautaires, les archives de joueurs, les vidéos de speedrun, les guides collaboratifs ou les fan arts qui participent à la densité culturelle du médium⁴⁵. Mettre en valeur le jeu vidéo implique dès lors une réflexivité sur la médiation qui doit tenir compte de la diversité des pratiques, des évolutions technologiques et des attentes sociales. Cela suppose d'articuler accessibilité

⁴³ Bibliothèque nationale de France (BnF). (2021). Les jeux vidéo à la BnF. <https://www.bnf.fr/fr/les-jeux-video-la-bnf>

⁴⁴ Bachelier, B. (2019). *La préservation du jeu vidéo : survol des enjeux et efforts*. ArchivistesQC. https://archivistesqc.wordpress.com/2019/04/08/jeu_video/

⁴⁵ Montembeault, H., & Dor, S. (2018). À quoi pensent les archives de la jouabilité ? Conserveries mémorielles, (23). <http://journals.openedition.org/cm/3171>

scientifique, restitution du contexte de production et déploiement de ressources pédagogiques ouvertes⁴⁶.

La transmission, troisième point clé, s'impose autant comme une mission de long terme qu'un enjeu social. Il s'agit non seulement d'assurer la survie des œuvres et de leurs traces dans le temps mais aussi de faciliter la démultiplication des usages, la circulation des savoirs et la refondation continue des héritages numériques. Les politiques de dons, les formations à destination des futurs professionnels de l'information, les partenariats entre institutions et acteurs communautaires témoignent d'une prise de conscience croissante de l'importance de la mutualisation des compétences et de l'ouverture intergénérationnelle⁴⁷. La transmission requiert également la capacité à réinventer les modes de documentation comme l'archives orales, la captation vidéo des pratiques de jeu, la conservation des forums et les témoignages de développeurs qui deviennent tous des éléments centraux du patrimoine vidéoludique, tant pour comprendre l'histoire des œuvres que pour favoriser l'émergence de futures créations⁴⁸. Les enjeux qui accompagnent ces missions dépassent largement la sphère technique pour toucher aux dimensions culturelles, économiques et juridiques du secteur. La diversité des formats, l'ampleur des volumes à traiter, la difficulté d'accéder à certains jeux protégés par des DRM ou distribués exclusivement sur le cloud posent la question de la capacité collective à anticiper, documenter et préserver un patrimoine mouvant, produit par une industrie mondiale soumise à des cycles de renouvellement ultra-rapides. En parallèle, la mise en valeur du jeu vidéo s'inscrit dans le mouvement qui le reconnaît à la fois comme une forme d'art et comme un outil éducatif. Le développement des projets éducatifs, la hausse des expositions et des colloques, ainsi que l'ouverture de nouveaux espaces muséographiques illustrent l'importance grandissante de la valorisation publique et le besoin d'intégrer les formes immatérielles, les pratiques sociales et les expériences collectives dans la définition du patrimoine. Ce constat rejoint la réflexion portée par la recherche récente qui invite à dépasser l'opposition entre biens matériels et patrimoine immatériel pour accorder une place centrale à la notion d'archives vivantes qui sont faites d'usages, de transformations, de détournements et de créations croisées, et à inscrire la mémoire du jeu vidéo dans une vision dynamique de la culture numérique. Les nouvelles alliances entre plateformes commerciales comme GOG⁴⁹, les fédérations professionnelles, les institutions patrimoniales et les associations de collecte illustrent la nécessité mais aussi la possibilité d'une convergence ambitieuse des méthodes, des expertises et des politiques publiques afin d'assurer la pérennité de ce secteur culturel riche, complexe et encore en partie méconnu⁵⁰. En fin de compte, la mission de garder, de mettre en valeur et de transmettre le jeu vidéo en France reflète la complexité d'un média qui change sans cesse. Elle montre aussi l'effort collectif pour associer innovation technique, responsabilité sociale et respect du patrimoine. Les acteurs du secteur, qui ne travaillent pas seuls, participent à la

⁴⁶ Auvray, E. (2022). *Les archives du jeu vidéo : enjeux de patrimonialisation dans la communauté associative française*. Mémoire de recherche, Université Angers

⁴⁷ *Ibid.*

⁴⁸ Montembeault, H., & Dor, S. (2018). *op. cit.*

⁴⁹ Gaming Campus. (2024). Les plateformes de jeux vidéo. <https://gamingcampus.fr/boite-a-outils/les-plateformes-de-jeux-video.html>

⁵⁰ *Ibid.*

création d'une mémoire commune dont le succès dépendra de leur capacité à construire des réseaux de collaboration et d'entraide, à réunir les compétences des professionnels et des passionnés, et à inscrire la mémoire numérique dans une vision partagée et en évolution, là où jouer devient aussi partager un héritage culturel.

1.3. Pratiques et ressources mobilisées.

La manière dont on comprend aujourd'hui les pratiques et les ressources utilisées pour préserver les jeux vidéo en France montre un secteur dynamique, loin d'être figé. Ce secteur est marqué par des démarches variées et expérimentales, une évolution vers plus de professionnalisation et une ouverture à de nouvelles façons de documenter le patrimoine numérique. L'étude des recherches scientifiques, des productions officielles et des outils développés ces vingt dernières années montre une structuration progressive du domaine, avec des tensions entre innovation technique, contraintes légales et valeurs liées au patrimoine.

L'archivage vidéoludique s'est développé en France sur la base d'une prise de conscience institutionnelle incarnée par le dépôt légal à la Bibliothèque nationale de France depuis 1992, renforcée par l'activisme de réseaux associatifs, la diversification des pratiques de collecte et de restauration, et par l'émergence d'initiatives issues du secteur industriel et de la recherche. La littérature spécialisée, avec des travaux comme ceux de Fanny Brochier ou Victoria Rybina, souligne que la conservation des jeux vidéo s'inscrit dans la continuité des préoccupations de record management⁵¹. Il ne s'agit pas seulement de sauvegarder des œuvres en tant que fichiers exécutables mais d'intégrer la gestion de bouts de code, de documents de production et de traces d'usages dans un processus global où la fiabilité, la traçabilité et l'intégrité qui deviennent des critères primordiaux pour la certification d'authenticité de l'archive⁵². L'obligation du dépôt légal, clairement actée dans la législation française même si elle vise d'abord les supports multimédias, a permis de constituer à la BnF un corpus de plus de 20 000 titres⁵³, ce qui crée une base solide mais expose aussi rapidement la question du traitement de la masse et de la diversité des formats, allant de la cartouche à la dématérialisation totale via le cloud.

Du côté des ressources méthodologiques, les guides produits par la BnF, les fiches protocolaires élaborées par les associations ou les modèles contractuels proposés par certaines universités témoignent d'un mouvement vers la normalisation et la mutualisation des pratiques. Par exemple, la démarche de documentation des actes d'archivage, la numérisation des notices, la description multilingue, la gestion des métadonnées orientée vers l'interopérabilité sont désormais courantes, même si leur diffusion reste inégale suivant les acteurs et les moyens à disposition⁵⁴. Les associations, tout en constituant parfois des réseaux informels ou des bases de données collaboratives, insistent dans leurs productions sur la nécessité de rendre

⁵¹ Brochier, F. (2018). op.cit.

⁵² Rybina, V. (2023). *L'archive et le jeu vidéo. Archives et traces : enjeux, usages et poétiques*. Actes des Doctoriales de l'Europe médiane, de l'espace russe et postsoviétique, DEMEPS 2021. Slovo, 53. <https://doi.org/10.46298/slovo.2023.11355>

⁵³ Benoist, D. (2023). La mémoire des jeux vidéo. Chroniques, 97. En ligne. <https://www.bnf.fr/fr/la-memoire-des-jeux-video>

⁵⁴ Selon Bertrand Brocard – Président du CNJV (Communication personnelle, 2025)

compte de chaque étape, que ce soit de la récupération matérielle des machines à la restauration logicielle, jusqu'à la transmission des objets numérisés sous formats accessibles et sécurisés⁵⁵. Ce souci de la précision rejaillit dans la constitution de référentiels, de grilles d'inventaire et de modes opératoires souvent inspirés des standards archivistiques ou muséographiques internationaux, mais adaptés aux réalités mouvantes du secteur vidéoludique⁵⁶.

Les modalités de conservation témoignent quant à elles, d'une hybridation des approches. Alors que l'émulation est désormais diagnostiquée comme un recours incontournable pour garantir la jouabilité et la pérennisation des logiciels sur le long terme notamment face à la perte des supports physiques, à la fermeture des serveurs ou à la disparition de certains matériels. La constitution des « archives de la jouabilité » encourage à penser la mémoire numérique dans sa dimension sensible, communautaire et évolutive, c'est-à-dire en sauvegardant aussi bien des vidéos de session, forums thématiques, blogs de moddeurs ou captations de speedruns que les fichiers originaux eux-mêmes. Des journées d'étude et des colloques nationaux, tel que celui co-organisé par la BnF et le CNJV depuis 2017⁵⁷, mettent en exergue l'importance de dépasser la collecte des seuls objets pour inventorier aussi les pratiques, les témoignages de créateurs, les univers de développement et les formes de médiation institutionnelle ou amateur.

Les guides techniques et méthodologiques, facilement accessibles dans la littérature professionnelle, abordent également le paramètre crucial de la diversité des supports et la gestion de l'obsolescence. Les stratégies recommandées jonglent sans cesse entre migration, émulation, numérisation et documentation contextuelle comme les notices de jeu, les manuels, les jaquettes, les retours d'expérience de joueurs ou les bases de données participatives. Dans les dispositifs actuels, la répartition des tâches et des ressources repose encore beaucoup sur la collaboration occasionnelle d'acteurs aux compétences et moyens très variés. Cependant, les discussions sur le besoin d'une méthode commune et d'une meilleure coordination des réseaux se font plus nombreuses, avec pour principal objectif d'assurer un accès durable dans le temps. L'analyse détaillée des pratiques françaises révèle aussi un intérêt grandissant pour la médiation. En intégrant le jeu vidéo dans leurs programmes, les bibliothèques, médiathèques et institutions culturelles mettent en place avec succès des dispositifs mixtes. Par exemple, les expositions interactives, les ateliers de restauration, les conférences participatives ou encore les événements ouverts, tous sont pensés afin de rendre compte non seulement de la richesse technologique de l'objet jeu vidéo mais aussi de son inscription sociale, artistique et créative. Les recherches sur la médiation patrimoniale et l'usage du jeu comme outil d'initiation ou de transmission soulignent l'importance de replacer les œuvres dans leur contexte d'expérimentation et de vie, ouvrant la voie à de nouvelles perspectives de narration, de valorisation et d'éducation par le numérique⁵⁸. Les initiatives de coopération intersectorielle sont fréquemment promues dans les retours d'expérience et les recommandations issues de la recherche contemporaine notamment avec la création de plates-formes partagées, mutualisation des compétences et des moyens techniques, l'interfaçage des bases de données et l'établissement de dépôts communs

⁵⁵ Auvray, E. (2022). *Op. cit.*

⁵⁶ Brochier, F. (2018). *Op. cit.*

⁵⁷ Jacquot O. (2017) *Conservation du patrimoine vidéoludique. Quels enjeux ? Quels acteurs ?* (Colloque) <https://bnf.hypotheses.org/2170>

⁵⁸ Selim Krichane, Isaac Pante, Yannick Rochat (éds), *Penser...*, op. cit.

figurent aujourd'hui parmi les solutions considérées pour fluidifier la circulation de l'information et garantir la stabilité documentaire. Les acteurs universitaires, industriels, associatifs et institutionnels se réunissent désormais dans des ateliers, dans des journées thématiques et des plateformes collaboratives, afin de pouvoir débattre mais aussi de proposer des outils, des standards et des démarches reproductibles.

Enfin, les enjeux majeurs liés à la diffusion en ligne et à la dématérialisation ne sont pas encore éludés. Les retours des professionnels et chercheurs insistent sur le problème croissant de la disparition ou de l'invisibilisation des œuvres qui est due à la dépendance aux plateformes tierces, à la multiplication des restrictions contractuelles et encore à la volatilité des communautés numériques. Les politiques de sauvegarde de la parole des joueurs ou de la documentation produite par les usagers se révèlent de plus en plus essentielles, que ce soit aussi bien pour anticiper l'effacement numérique que pour tracer les politiques de médiation et d'ouverture du patrimoine sur le long terme.⁵⁹ En fin de compte, l'analyse des pratiques et ressources utilisées pour conserver les jeux vidéo en France souligne la transition d'un mode artisanal vers une démarche professionnelle et interdisciplinaire, qui s'appuie à la fois sur les innovations techniques, les normes archivistiques et une vision étendue du patrimoine culturel. Les exemples issus de la BnF, de la recherche universitaire, des réseaux associatifs et des initiatives publiques ou privées témoignent que la patrimonialisation du jeu vidéo n'est pas exclusivement affaire d'institutions spécialisées mais qu'elle mobilise une pluralité d'acteurs, d'outils et de méthodologies qui sont sans cesse interrogés à la lumière des évolutions technologiques et des attentes sociales. Ce panorama commence par reconnaître le jeu vidéo comme un domaine vivant où l'importance de la documentation, la créativité des communautés et le dialogue entre archivistes, chercheurs, développeurs et utilisateurs créent les bases d'un patrimoine en formation, un espace ouvert, inclusif, partagé et enrichi par une diversité de voix et d'histoires.

⁵⁹ Barbier, B. (2014). *Jeux vidéo et patrimoine : Une conservation amateur ?* Hybrid. Revue des arts et médiations humaines. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01489305>

2. LES PRATIQUES ACTUELLES DE CONSERVATION

La question des pratiques actuelles de conservation du jeu vidéo en France se révèle être d'une complexité croissante, à mesure que la diversité des objets à préserver, la multiplication des formats et l'évolution des technologies qui imposent aux acteurs du secteur des choix méthodologiques parfois contraints par les réalités économiques, techniques et humaines. On peut constater que la typologie des objets conservés, les méthodes et outils mobilisés ainsi que les enjeux transversaux tels que l'obsolescence, le volume des données, la sécurité ou l'accès aux formats anciens sont autant de points essentiels qui structurent ce champ en pleine mutation.

2.1. Typologie des objets conservés.

La typologie des objets conservés dans le secteur vidéoludique français est d'une richesse et d'une hétérogénéité remarquables. Les éditeurs comme Focus Entertainment et Microids, tout en étant principalement motivés par des impératifs économiques et juridiques, conservent une large gamme de fichiers : des builds exécutables aux codes sources, en passant par les assets graphiques, sonores, les environnements de développement et la documentation technique⁶⁰. Cette diversité est le reflet de la complexification des chaînes de production où chaque projet peut générer des dizaines de versions, de correctifs, de DLC et de portages multiplateformes⁶¹, chacun nécessitant d'une gestion spécifique des données. Chez Focus par exemple, la politique de conservation s'appuie sur la notion de closing kit qui est un ensemble de fichiers permettant de rebâtir un jeu à tout moment, ce qui implique la sauvegarde systématique des sources, des outils, mais aussi des environnements logiciels parfois propriétaires ou obsolètes⁶².

*« Il est important qu'on ait pu garder quelque part (.) non seulement le jeu, mais aussi tous les éléments (.) qui permettent de bâtir le jeu. [...] concept de compilation, etc. [...] si vous voulez reconstruire une version du jeu, donc régénérer ce qu'on va appeler un exécutable, il faut que vous ayez toutes les sources du jeu, et puis aussi tous les outils qui ont permis de créer du contenu dans le jeu. Par exemple, [...] si le développeur utilisait un outil third-party vraiment spécifique pour créer des véhicules, il faut qu'on utilise cet outil-là pour être en capacité de régénérer le véhicule différent, le réintégrer dans les assets du jeu et reconstruire une version du jeu. Et donc nous, c'est un peu un engagement qu'on se donne, c'est effectivement de conserver ce qu'on appelle un closing kit, qui est donc en fait [...] un ensemble de fichiers qui doit nous permettre à tout moment de rebâtir une version du jeu depuis zéro. Et donc c'est ça en fait, en ce qui nous concerne nous en tant qu'éditeurs, Focus principalement, c'est ça qui va toujours nous importer. Quand on sort un jeu, c'est au moins d'avoir ce closing kit qu'on va stocker ».*⁶³

⁶⁰ Selon Antoine Vilette – Directeur du Studio Microids, (Communication personnelle, 2025.)

⁶¹ Selon Xavier Marot - Chief Production Officer - Focus Entertainment (Communication personnelle, 2025)

⁶² *Ibid.*

⁶³ *Ibid.*

Chez Microids, la logique est similaire. La conservation vise avant tout à garantir la possibilité de rééditer, d'adapter ou de restaurer des jeux anciens mais elle se heurte à la difficulté de maintenir l'accès à des formats disparus ou à des outils de développement qui ne sont plus supportés⁶⁴.

« Aujourd'hui, dans le cadre de l'activité d'édition et de développement, (..) et aussi au sein d'une période où les remakes, remasters sont nombreux, le fait d'avoir archivé depuis toutes ces années les codes sources, les datas, etc.. nous permet d'aborder cette question de manière relativement sereine[...] Il importe beaucoup qu'on puisse conserver l'ensemble des données de manière efficace et sûre.[...] c'est une activité importante de la société au quotidien. [...] Des sommes préparatoires, différentes versions des mêmes assets, assets prêts à être buildés, différents builds, bases de bugs, etc... Dans un cadre un peu plus traditionnel, évidemment pour des questions juridiques de propriétés intellectuelles, l'ensemble des documents administratifs attachés à une production est également sauvegardé, archivé. »⁶⁵

L'association MO5.COM, quant à elle, élargit la typologie des objets conservés en intégrant les supports physiques (consoles, cartouches, disquettes), la documentation papier, les objets dérivés, mais aussi les archives de création (croquis, notes de conception, prototypes) qui témoignent de la genèse des œuvres⁶⁶. De son côté, Le CNJV se distingue par une attention particulière portée aux archives de création. Il considère que la mémoire du jeu vidéo ne se limite pas à l'objet fini mais inclut l'ensemble du processus de fabrication, des premières idées aux versions intermédiaires, en passant par la correspondance entre créateurs et éditeurs⁶⁷.

2.2. Méthodes et outils.

Les méthodes et outils mobilisés pour la conservation reflètent à la fois l'évolution rapide des technologies et la nécessité d'adapter les pratiques aux contraintes spécifiques du secteur. Les éditeurs et studios s'appuient sur des serveurs locaux pour le stockage courant mais recourent de plus en plus au cloud (exemple : AWS ou Azure) afin de faire face à la croissance exponentielle des volumes de données et pour garantir la redondance et la sécurité des archives⁶⁸. Cette hybridation des infrastructures permet de pallier les risques de perte de données liés à des incidents matériels ou à des cyberattaques mais elle pose quand même la question de la pérennité des solutions de stockage à long terme et de la dépendance à des prestataires extérieurs. Chez Microids, la sécurisation des archives passe par le recours à des formats universels comme le zip, le stockage sur des systèmes RAID et la duplication sur des clouds sécurisés. Néanmoins, la gestion de l'obsolescence des formats et des logiciels reste un enjeu majeur, notamment pour les jeux développés sur des moteurs ou des suites logicielles qui ne sont plus maintenus⁶⁹.

⁶⁴ Selon Antoine Vilette – Directeur du Studio Microids, (Communication personnelle, 2025.)

⁶⁵ Selon Antoine Vilette – Directeur du Studio Microids, (Communication personnelle, 2025.)

⁶⁶ Selon Philippe Dubois – Directeur de MO5.COM (Communication personnelle, 2025)

⁶⁷ Selon Bertrand Brocard – Président du CNJV (Communication personnelle, 2025)

⁶⁸ Selon Antoine Vilette – Directeur du Studio Microids, (Communication personnelle, 2025.)

⁶⁹ Ibid.

L'association MO5.COM, de son côté, privilégie la restauration matérielle c'est-à-dire en passant par le nettoyage, la réparation ou la duplication sur supports neufs, la numérisation haute définition et l'indexation manuelle des collections, tout en s'appuyant sur l'expertise bénévole de ses membres pour adapter les protocoles aux spécificités de chaque objet⁷⁰. Le CNJV, confronté à la grande hétérogénéité des archives de création, développe des stratégies de collecte opportuniste, souvent liées à des dons ou à des sauvetages lors de déménagements ou de fermetures de studios, et privilégie la numérisation pour garantir l'accessibilité à long terme, tout en restant vigilant sur la question de la description et de l'indexation des fonds⁷¹.

2.3. Les enjeux communs.

Les enjeux communs à l'ensemble des acteurs du secteur sont multiples et souvent interdépendants. L'obsolescence des supports et des formats constitue l'un des principaux enjeux. La disparition de matériels de lecture, l'incompatibilité des logiciels ou la perte de savoir-faire technique rendent difficile voire impossible la restauration ou la réédition de certains jeux, comme l'illustrent de nombreux cas documentés dans la littérature scientifique⁷². Le volume des données, en constante augmentation du fait de la complexification des jeux et de la multiplication des versions, impose une gestion fine des espaces de stockage, une priorisation des objets à conserver et une réflexion sur l'optimisation des processus d'archivage⁷³. La sécurité des archives, qu'il s'agisse de prévenir les pertes accidentelles, les vols ou les attaques informatiques, mobilise des ressources importantes, mais reste tributaire des moyens financiers et humains disponibles, en particulier dans les structures associatives ou les petites entreprises⁷⁴. Le coût du stockage, qu'il soit physique ou numérique, est un facteur limitant pour de nombreux acteurs qui doivent arbitrer entre la conservation exhaustive et la sélection raisonnée des objets à préserver⁷⁵. Enfin, l'accès aux outils et aux formats anciens, condition essentielle à la valorisation et à la transmission du patrimoine vidéoludique, dépend surtout de la capacité des acteurs à maintenir ou à recréer des environnements de lecture, à développer des solutions d'émulation ou à collaborer avec des communautés de passionnés et de chercheurs spécialisés⁷⁶.

L'étude de Brochier (2018) mettait déjà en lumière le fait que la pratique de l'archivage reste encore marginale dans de nombreux studios français, en raison du manque de sensibilisation aux enjeux patrimoniaux, de la pression économique liée au cycle de production et du manque de moyens pour mettre en place des politiques de conservation à long terme⁷⁷. Ce constat est également corroboré par les témoignages que j'ai pu recueillir auprès de Focus Entertainment et de Microids, qui ne nie pas sur la nécessité de développer une culture de l'archivage au sein des

⁷⁰ Selon Philippe Dubois – Directeur de MO5.COM (Communication personnelle, 2025)

⁷¹ Selon Bertrand Brocard – Président du CNJV (Communication personnelle, 2025)

⁷² Coville, M. (2018). *Préserver les jeux vidéo et l'acte de jouer*. En quête d'archives : bricolages méthodologiques en terrain médiatiques. Paris : éditions de l'INA.

⁷³ Coville, M. (2018). *op.cit.*

⁷⁴ Coville, M. (2018). *op.cit.*

⁷⁵ Selon Xavier Marot - Chief Production Officer - Focus Entertainment (Communication personnelle, 2025)

⁷⁶ Selon Philippe Dubois – Directeur de MO5.COM (Communication personnelle, 2025)

⁷⁷ Brochier, F. (2018). *Op. cit.*

équipes, de responsabiliser les collaborateurs quant à la sauvegarde des versions importantes et d'intégrer les enjeux de conservation dès la phase de développement des projets. Les associations, quant à elles, jouent un rôle crucial dans la sensibilisation du public, la médiation et la transmission des savoirs mais elles se heurtent à la précarité des financements, à la difficulté d'accéder à certains fonds privés ou industriels et à la nécessité de développer des outils adaptés à la diversité des supports et à l'évolution rapide des technologies. Les pratiques actuelles de conservation du jeu vidéo en France témoignent donc d'une grande diversité de stratégies, d'outils et de priorités, mais aussi d'une prise de conscience croissante de la nécessité de préserver un patrimoine en constante évolution. Cette dynamique est portée par l'engagement des acteurs industriels, associatifs et patrimoniaux mais elle reste fragile et dépendante de la capacité du secteur à surmonter les défis techniques, économiques et humains qui se posent à lui. Le partage des compétences, la coopération entre acteurs publics et privés, la standardisation des protocoles et le développement de solutions innovantes pour l'archivage et la valorisation sont des leviers clés afin d'assurer la conservation et l'accès durable au patrimoine vidéoludique français.

3. LES ENJEUX ET LIMITES DU CADRE LEGAL ET NON INSTITUTIONNEL DANS LE SECTEUR ECONOMIQUE.

L'examen du cadre légal et non institutionnel de la conservation du jeu vidéo en France révèle une tension constante entre la volonté de patrimonialisation portée par les institutions publiques, les contraintes économiques et juridiques des entreprises, et l'engagement des associations. On peut constater que la singularité du contexte français tient, à la fois à l'existence d'un dispositif pionnier de dépôt légal, à la complexité de la protection juridique des œuvres vidéoludiques et à la complémentarité, parfois conflictuelle entre acteurs publics et privés.

3.1. Le dépôt légal, la loi et la BnF.

Le dépôt légal, instauré pour les jeux vidéo en 1992, constitue le socle du dispositif institutionnel français. Cette obligation impose à tout éditeur ou distributeur de déposer deux exemplaires de chaque production à la Bibliothèque nationale de France (BnF) qui s'est dotée d'un département audiovisuel spécifiquement chargé de la collecte, de la conservation et de la consultation des œuvres vidéoludiques⁷⁸. La collection de la BnF, qui compte aujourd'hui plus de 22 000 titres, est l'une des plus importantes d'Europe et s'enrichit chaque année d'environ un millier de jeux nouveaux, incluant aussi bien des créations contemporaines que des œuvres anciennes acquises par achat ou don⁷⁹. Cependant, cette politique de collecte se heurte à plusieurs limites. D'une part, la loi ne mentionne pas explicitement le jeu vidéo, l'intégrant par extension dans la catégorie des documents multimédias et logiciels. D'autre part, le dépôt légal ne couvre pas toujours les créations indépendantes, les jeux en ligne ou les œuvres distribuées exclusivement sur des plateformes étrangères, ce qui crée des lacunes dans la représentativité du patrimoine vidéoludique national⁸⁰. De plus, la dématérialisation croissante des jeux, l'essor du cloud gaming et la multiplication des versions et mises à jour rendent la collecte technique et juridique de plus en plus complexe. En effet, autrefois centrée sur des supports physiques tangibles tels que les disques ou cartouches, la politique patrimoniale doit aujourd'hui s'adapter à une réalité où les jeux sont souvent accessibles uniquement sous forme numérique, parfois exclusivement via des plateformes en ligne ou des services de cloud gaming. Cette évolution complique la capture systématique des œuvres car les fichiers ne sont plus hébergés localement mais dispersés sur des serveurs distants et parfois situés dans différentes juridictions⁸¹. De plus, la nature évolutive des jeux modernes, marquée par une multiplication rapide des mises à jour, patches, extensions et versions alternatives, fragmente davantage ces contenus, rendant leur archivage cohérent et exhaustif particulièrement difficile⁸². Par conséquent, les institutions chargées du dépôt légal, comme la Bibliothèque nationale de France doivent repenser et moderniser leurs méthodes, en investissant dans des technologies capables d'extraire, d'archiver et de préserver ces formats numériques sans perdre

⁷⁸ Bibliothèque nationale de France (BnF). Le dépôt légal numérique.

⁷⁹ Bibliothèque nationale de France (BnF). Jeux vidéos à la BnF.

⁸⁰ Benoist, D. (2023). *Op. cit.*

⁸¹ Bibliothèque nationale de France. (BnF). « Le dépôt légal numérique. »

⁸² Bibliothèque nationale de France. (BnF), « Jeux vidéos à la BnF »

d'informations essentielles. Cette mutation technologique implique aussi des questions juridiques complexes. Le dépôt légal, dont la réglementation ne mentionne pas explicitement le jeu vidéo mais les inclut plutôt dans une catégorie plus large de documents multimédias et logiciels, se heurte à des limites quand il s'agit de jeux distribués sur des plateformes étrangères ou via des infrastructures de cloud gaming. Ces dernières échappent souvent au champ d'application classique des législations nationales, ce qui appelle à un renforcement de la coopération internationale et à une adaptation des cadres légaux pour assurer la protection et la pérennité du patrimoine vidéoludique⁸³. Par ailleurs, la gestion des droits d'auteur dans un environnement numérique fragmenté est plus complexe car chaque mise à jour ou chaque extension peut être soumise à des licences spécifiques qu'il faut intégrer dans la politique de dépôt⁸⁴. Pour répondre aux enjeux, il devient essentiel de développer des outils techniques innovants permettant une collecte automatisée et fiable dans le cloud, ainsi que des plateformes collaboratives entre acteurs publics et privés pour échanger des bonnes pratiques et harmoniser les processus⁸⁵. En outre, une veille permanente est nécessaire pour suivre l'évolution rapide du secteur, garantir la représentativité du patrimoine vidéoludique et respecter les réglementations en vigueur sur la protection des données et les droits de propriété intellectuelle⁸⁶. La préservation de cette richesse culturelle exige ainsi une approche multidimensionnelle, alliant expertise technique, cadre juridique agile et engagement institutionnel renouvelé, afin d'accompagner durablement la transformation numérique des jeux vidéo. Les analyses récentes soulignent que ces enjeux ne sont pas uniquement techniques ou juridiques, mais touchent aussi aux fondements même de la conservation culturelle à l'ère numérique, où la frontière entre création, diffusion et mise à jour devient floue⁸⁷.

3.2. Problématiques juridiques spécifiques aux entreprises et associations.

La protection juridique du jeu vidéo en France reste un enjeu majeur et une source d'incertitude pour les différents acteurs du secteur. Bien que le jeu vidéo bénéficie d'une reconnaissance légale depuis plus de 25 ans, il n'existe pas de cadre légal spécifique qui prenne en compte ses particularités au sein du Code de la propriété intellectuelle. Cette absence complique la gestion des droits, la préservation et la diffusion des jeux, et pose des enjeux importants pour encadrer leur conservation et leur valorisation dans un contexte évolutif. La jurisprudence oscille entre différentes qualifications (œuvre logicielle, audiovisuelle, base de données, œuvre multimédia ou collective), ce qui complique la gestion des droits d'auteur, la rédaction des contrats et la valorisation des œuvres⁸⁸. Cette incertitude

⁸³ Benoist, D. (2023), *op. cit.*

⁸⁴ Dumont, M. (2024, février 5). « Les enjeux juridiques du cloud gaming. » <https://www.desgranges-notaires.fr/les-enjeux-juridiques-du-cloud-gaming/>

⁸⁵ PX chomiac de Sas (2025). « Guide juridique - Droit & usages alternatifs des jeux vidéo. » <https://pcs-avocat.com/guide/droit-jeu-vidéo-exploitation-guide/>

⁸⁶ Brunaux, G. (2021). L'application de la réglementation des contrats de fourniture de contenus et services numériques aux jeux vidéo : le cas Cyberpunk 2077. *Revue interdisciplinaire droit et organisations*. <https://doi.org/10.34699/rido.2021.1>

⁸⁷ Dumont, M. (2024, février 5), *op. cit.*

⁸⁸ Commission sur les aspects juridiques des œuvres multimédias (CSPLA). (2005). *Le régime juridique des œuvres multimédias : Droits des auteurs et sécurité juridique des investisseurs*. Ministère de la Culture. BOUMAZA Sabrina | Master 2 Archives numériques | Mémoire de recherche | Août 2025

juridique régulièrement dénoncée par les studios et éditeurs français, est perçue comme un frein à la compétitivité internationale et à la sécurisation des investissements même si elle ne se traduit pas par une multiplication des contentieux devant les tribunaux⁸⁹.

Les enjeux liés à la distribution numérique, à la gestion des droits voisins, à la protection des données personnelles et à la régulation des microtransactions ou de la publicité in-game⁹⁰ viennent encore complexifier ce paysage réglementaire. Par ailleurs, les litiges relatifs à la propriété intellectuelle, à la contrefaçon ou à la concurrence déloyale sont de plus en plus fréquents et plus particulièrement dans le contexte internationalisé des plateformes de jeux et des compétitions e-sportives. En effet, le passage massif à la diffusion dématérialisée via des plateformes en ligne modifie profondément les modes de protection et d'exploitation des œuvres. La nature immatérielle des jeux vidéo rend plus difficile l'application des règles classiques de la propriété intellectuelle, notamment en matière de contrôle des copies et de lutte contre le piratage⁹¹. De plus, la gestion des droits voisins se complexifie, car elle doit intégrer non seulement les créateurs et développeurs, mais aussi les éditeurs⁹², diffuseurs voire les influenceurs et streamers qui participent à la promotion des jeux⁹³. À cela s'ajoute une réglementation de plus en plus contraignante sur la protection des données personnelles des joueurs, avec des obligations strictes en matière de consentement, de transparence et de sécurité, notamment dans un contexte d'utilisation accrue de systèmes de profilage, d'analyse comportementale et d'intelligence artificielle intégrée aux jeux.⁹⁴ La régulation des microtransactions et de la publicité intégrée in-game représente un autre défi de taille. Ces pratiques, devenues monnaie courante, sont au cœur des débats autour de la protection des consommateurs, surtout des mineurs, et de la transparence des mécanismes économiques qui peuvent s'apparenter à des incitations agressives à la dépense. Les législations nationales et européennes cherchent à encadrer ces modèles économiques, pour garantir un équilibre entre innovation financière et respect des droits des joueurs. Dans ce contexte, les entreprises doivent composer avec des règles hétérogènes selon les juridictions, ce qui complique la mise en place de stratégies commerciales unifiées à l'échelle mondiale⁹⁵. Enfin, les litiges portant sur la propriété intellectuelle, la contrefaçon ou la concurrence déloyale se multiplient, accentués par l'internationalisation des plateformes de distribution et des compétitions e-sportives. Ces dernières mettent en lumière des tensions juridiques liées à la territorialité des droits, à la protection des marques, et à la lutte contre les usages illicites massifs via des serveurs parallèles ou des copies non

<https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/98-le-regime-juridique-des-oeuvres-multimedia-droits-des-auteurs-et-securite-juridique-des-investisseurs.pdf>

⁸⁹ Madjid, D. (2019). Jeux vidéo et droit d'auteur. Village Justice. <https://www.village-justice.com/articles/jeux-video-droit-auteur,34246.html>

⁹⁰ Gamed. (2020). In-game advertising: rentrez dans le game! <https://www.gamed.com/blog/in-game-advertising-rentrez-dans-le-game>

⁹¹ Maurice, C. (2017, 28 juillet). « Les DRM dans le jeu vidéo : solution anti-piratage ou obstacle pour les joueurs ? » <https://www.numerama.com/pop-culture/jeux-video/>

⁹² Tilloy, C. (2025, 14 février). « Droit de distribution et jeux vidéo : la partie est terminée. ». <https://www.actu-juridique.fr/auteur/celine-tilloy/>

⁹³ Lettre du Numérique. (2025). « Diffusion de vidéo eSport et droits attachés. » <https://www.lettredunumerique.com/P-2244-452-A1-diffusion-de-video-esport-et-droits-attaches.html>

⁹⁴ Leto.legal. (2023, 22 novembre). « RGPD et jeux vidéos. » <https://www.letto.legal/guides/rgpd-et-jeux-videos>

⁹⁵ Lee, D. (2025, 14 février). « La réglementation des pratiques publicitaires dans les jeux vidéo : enjeux et perspectives. » <https://consultation-juridique.fr/2025/02/>

autorisées.⁹⁶ Les acteurs du secteur doivent donc naviguer dans un environnement juridique mouvant, où la coopération transnationale et la réactivité des institutions deviennent des clés indispensables pour préserver la valeur économique et culturelle du jeu vidéo.

Face à ces enjeux, la coopération entre la BnF, le Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC), les entreprises du secteur et les associations spécialisées apparaît comme un levier essentiel pour garantir la préservation et la valorisation du patrimoine vidéoludique. La BnF travaille en étroite collaboration avec le CNC qui conditionne l'octroi du Fonds d'aide au jeu vidéo au respect du dépôt légal⁹⁷, et avec des associations comme MO5.COM qui complètent la collecte institutionnelle par la sauvegarde de fonds privés ou de productions disparues. Toutefois, l'efficacité de cette coopération dépend de la sensibilisation des acteurs économiques à l'importance du dépôt légal, de la capacité des institutions à adapter leurs outils de collecte à l'évolution des supports et des pratiques, et de la reconnaissance de la valeur patrimoniale des œuvres vidéoludiques par l'ensemble de la filière.

3.3. Rôle, complémentarité et limites des institutions et associations.

Les associations jouent un rôle complémentaire et parfois de relais dans la conservation et la valorisation du patrimoine vidéoludique. Leur action, souvent militante, vise à pallier les lacunes du dispositif institutionnel, à sauvegarder des œuvres menacées de disparition et à sensibiliser le public à l'importance de la mémoire numérique. Elles se heurtent néanmoins à des obstacles juridiques majeurs notamment en matière de droits d'auteur et numérique qui limitent leur capacité à restaurer, numériser ou diffuser certains jeux⁹⁸. La question de l'accès public aux archives, de la valorisation des collections et de la médiation culturelle est également au cœur des préoccupations, et plus particulièrement dans un contexte où la législation évolue lentement et où les moyens financiers restent limités. Les associations appellent régulièrement à une meilleure reconnaissance institutionnelle, à la mutualisation des ressources et à la création de dispositifs de soutien adaptés à la spécificité du secteur. La complémentarité entre institutions publiques, entreprises et associations est donc à la fois une force et une source de tensions. Si la BnF assure la légitimation patrimoniale du jeu vidéo et garantit la pérennité des collections, elle dépend en partie de la bonne volonté des éditeurs et de la vigilance des associations pour compléter ses fonds et documenter les œuvres les plus fragiles ou les moins visibles⁹⁹. Les entreprises, quant à elles, sont incitées à coopérer avec les institutions mais leur engagement reste conditionné par des considérations économiques et juridiques, ainsi que par la perception du dépôt légal comme une contrainte administrative plutôt que comme une opportunité de valorisation. Enfin, les associations jouent un rôle d'alerte et d'innovation mais leurs actions sont entravées par l'absence de cadre juridique clair, la précarité des financements et la

⁹⁶ Haas Avocats. (2024, 30 septembre). « Jeux hyper casual : le Tribunal de Paris rejette la contrefaçon de designs. » <https://info.haas-avocats.com/droit-digital/jeux-hyper-casual-le-tribunal-de-paris-rejette-la-contrefacon-de-designs>

⁹⁷ Benoist, D. (2023). *Op. cit.*

⁹⁸ Auvray, E. (2022). *Op. cit.*

⁹⁹ Benoist, D. (2023). *Op. cit.*

difficulté d'accéder à certains contenus protégés.

Finalement, l'état du cadre légal et non institutionnel de la conservation du jeu vidéo en France illustre la nécessité d'une réflexion collective et d'une adaptation permanente des dispositifs existants. Les enjeux économiques, culturels et juridiques sont indissociables. En effet, il s'agit de garantir la protection des droits des auteurs, la sécurité des investissements, la valorisation du patrimoine et l'accès du public à la diversité des créations vidéoludiques. Les limites actuelles du système comme la fragmentation des responsabilités, l'apparition des lacunes dans la collecte, l'incertitude juridique ou encore les inégalités d'accès aux ressources, appellent à une meilleure coordination entre acteurs, à une clarification des statuts et à une reconnaissance accrue du jeu vidéo comme patrimoine culturel à part entière. Les perspectives d'évolution résident surtout dans la mutualisation des compétences, l'innovation technique (émulation, numérisation, documentation des pratiques de jeu), le développement de protocoles partagés et la promotion d'une culture de l'archive au sein de l'industrie et du grand public. Ce travail collectif est indispensable pour préserver la mémoire du jeu vidéo français et garantir sa transmission aux générations futures.

PARTIE 2 : ANALYSE COMPARATIVE DES APPROCHES ET PERSPECTIVES D'EVOLUTION.

1. DIVERSITE DES STRATEGIES DE CONSERVATION

La deuxième partie de ce mémoire s'attache à approfondir la richesse et la complexité des pratiques de conservation du jeu vidéo à travers une analyse comparative des différentes approches adoptées. Il s'agit d'identifier la diversité des stratégies mises en œuvre, d'en examiner les spécificités ainsi que les défis particuliers auxquels elles font face. Par ailleurs, cette étude ouvre sur une réflexion prospective autour des perspectives d'évolution du domaine, mettant en lumière l'importance cruciale des collaborations intersectorielles pour consolider et enrichir les méthodes de sauvegarde du patrimoine vidéoludique.

1.1. Approche industrielle (Focus Entertainment, Microids).

L'approche industrielle de la conservation du jeu vidéo s'impose comme un révélateur des tensions, des logiques et des évolutions qui traversent la mémoire numérique contemporaine. Cette stratégie, principalement portée par des entreprises éditrices majeures, s'appuie sur des rationalisations opérationnelles, des arbitrages économiques mais aussi de nouveaux dispositifs techniques répondant aux défis du volume, de l'obsolescence et de la valeur marchande du patrimoine vidéoludique. En tant qu'étudiante en master 2 archives numériques, j'observe que cette approche est loin d'être uniforme ou figée, cette approche cristallise une certaine modernité de la gestion documentaire et révèle en même temps les paradoxes propres à l'industrie culturelle numérique. Le premier trait saillant de cette stratégie industrielle tient à l'idée que le jeu vidéo est un produit économique en perpétuelle mutation¹⁰⁰. Les entreprises du secteur, confrontées à une croissance exponentielle du marché, à la complexité technologique croissante des productions et à la volatilité des modèles économiques, inscrivent l'archivage dans une logique de gestion de risque, d'optimisation de l'exploitation et de préparation à la réédition ou à la valorisation future des titres. Cette politique se traduit par une conservation essentiellement orientée vers la production et la rentabilité comme nous l'avons déjà précisé précédemment, où les « closing kits » rassemblant le code source, les assets, la documentation technique et les environnements de développement jouent un rôle central. Les game studies francophones, telles qu'analysées dans l'ouvrage *Penser (avec) la culture vidéoludique*, sous la direction de S. Krichane, I. Pante et Y. Rochat et publié en 2022, insistent d'ailleurs sur l'importance d'appréhender cette documentation non seulement comme une archive patrimoniale mais aussi comme une ressource stratégique interne. Le dossier de reconstruction devient le garant technique de la valeur, de l'authenticité et de la transférabilité de l'œuvre. Cela dit, cette organisation rationnelle ne signifie pas pour autant exhaustivité. Les mémoires universitaires mettent en évidence que les pratiques de tri, de sélection et de hiérarchisation sont la règle. En effet, chez les entreprises observées, seules les

¹⁰⁰ Krichane, S. Pante, I. Rochat, Y. (2022), *op. cit.* p. 39

versions stratégiques, commercialisées ou susceptibles de servir lors de négociations de droits sont archivées de façon systématique, les prototypes, builds intermédiaires ou ressources éphémères étant fréquemment éliminés pour des raisons de coût, d'espace ou de gestion¹⁰¹.

« On a quand même une espèce de responsabilité qui est que, quand on sort un jeu, (..) on n'est jamais sûr que, un an après, deux ans après, cinq ans après, pour peu qu'on ait encore les droits, on n'ait pas un souci sur le jeu. Un souci, ça peut être de tout ordre. [...] Quand on sort un jeu, c'est au moins d'avoir ce closing kit qu'on va stocker. Et là, on va stocker plutôt là sur nos serveurs. [...] étendre nos capacités de stockage avec du serveur externe et pouvoir avoir un peu de stockage, mais on est confronté à ces problématiques de taille. Et donc on cherche aujourd'hui des solutions de stockage à froid qui coûtent moins cher sur des plateformes de type AWS ou Azure. »¹⁰²

Cette politique de sélection influence directement la mémoire de la création vidéoludique et sa possible patrimonialisation. Le nombre d'éléments essentiels à la compréhension de la genèse ou des processus créatifs peuvent disparaître, appauvrissant le potentiel analytique des archives futures et limitant alors les perspectives de transmission intégrale des cultures vidéoludiques. La montée en puissance des environnements de stockage hybrides comme les serveurs locaux à forte capacité, les solutions cloud ou encore les plateformes de partage interne sécurisées, viennent répondre à l'explosion quantitative des données. Les scènes, les cinématiques HD, les bases de données utilisateurs, les logs de développement, les sons spatialisés et les scripts de jeu occupent plusieurs téraoctets pour chaque projet en cours¹⁰³. Les responsables techniques interrogés insistent sur la nécessité de garantir la fiabilité, la traçabilité et l'intégrité des archives, ce qui implique une professionnalisation accrue des pratiques, la sécurisation des accès, la réplication automatique des données et la documentation fine de chaque itération décisive du développement. Malgré tout, la littérature académique relève une précarité persistante des politiques d'archivage notamment avec l'absence de personnel dédié formé aux principes du records management, l'insuffisance des procédures de migration de formats, l'atomisation des protocoles d'indexation et la fragmentation des supports utilisés dans le temps long¹⁰⁴. Le recours à des moteurs de jeu propriétaires ou sous licence externe accentue la nécessité d'une veille constante pour prévenir l'obsolescence des formats et la possible inaccessibilité des contenus. La difficulté à extraire ou à convertir des données depuis des outils non documentés ou rapidement rendus obsolètes par l'évolution du secteur constitue, selon nombre de professionnels et d'universitaires consultés, l'un des verrous les plus problématiques pour la préservation à long terme du patrimoine. La documentation de certains assets, scripts ou modules dépend en effet de la volonté ou de la disponibilité technique de partenaires tiers, si bien que des pans entiers de la production nationale pourraient devenir inaccessibles sans une politique active de migration et de documentation technique. La centralisation de la mémoire

¹⁰¹ Selon Xavier Marot - Focus Entertainment et Antoine Vilette - Microids (Communications personnelles, 2025)

¹⁰² Selon Xavier Marot - Chief Production Officer - Focus Entertainment (Communication personnelle, 2025)

¹⁰³ *Ibid.*

¹⁰⁴ Selon Xavier Marot - Focus Entertainment et Antoine Vilette - Microids (Communications personnelles, 2025)

d'entreprise autour de la gestion des risques conduit également à reléguer la dimension culturelle ou patrimoniale à un rang subalterne. Si la communication institutionnelle met en avant la volonté de préserver un héritage vidéoludique, la réalité reste celle d'une organisation du travail dictée par des arbitrages budgétaires, des logiques de rentabilité et la prudence juridique liée au contrôle des droits et à la protection des actifs stratégiques. Plusieurs mémoires de master en archives numériques soulignent que le rôle de l'archiviste, là où il existe, se rapproche alors davantage de celui du gestionnaire de bases documentaires, chargé de répondre aux exigences de conformité, que de celui d'un médiateur du patrimoine ou d'un passeur de mémoire¹⁰⁵. Il n'est pas rare, comme le montrent les témoignages de studio recueillis et les entretiens avec des professionnels du secteur, que la mémoire des studios soit symboliquement éclatée. En effet, les archives logicielles sont gérées en interne, les échantillons graphiques ou musicaux sont confiés à des partenaires, et la documentation est dispersée entre différents services ou prestataires. Cette dispersion, reconnue dans les analyses profondes de Brochier sur les politiques de records management dans l'industrie vidéoludique, retarde la possibilité d'élaborer une véritable politique documentaire de long terme, en raison aussi de la forte rotation du personnel et de la difficulté à valoriser la compétence archivistique dans un univers dominé par le temps court et la rentabilité immédiate¹⁰⁶.

Toutefois, l'évolution du contexte technologique et réglementaire conduit aujourd'hui certains acteurs à ouvrir leur réflexion à des enjeux patrimoniaux plus généraux. La croissance du marché de la re-masterisation, la multiplication des collaborations avec les associations, la volonté de participer aux grandes opérations muséographiques ou de répondre positivement aux sollicitations des chercheurs et des institutions publiques stimulent, ici ou là, une volonté d'intégrer à leur fonctionnement quotidien des protocoles de documentation et de partage, voire d'anticiper une patrimonialisation future du secteur. Ce mouvement reste cependant conditionné à la sécurisation préalable des intérêts économiques et juridiques de l'entreprise, à la clarification du droit d'auteur, à la maîtrise des modalités de transfert, d'indexation et de valorisation des fonds, ce qui explique la lenteur des avancées.

La littérature scientifique et les rapports institutionnels soulignent la nécessité de dépasser une vision uniquement économique, d'encourager une ouverture méthodologique, une coopération renforcée avec les secteurs associatifs, universitaires et industriels, ainsi que de mieux former et valoriser les métiers mixtes de l'archivage ludique et de la gestion documentaire spécialisée. Les colloques, plateformes collaboratives et retours d'expérience montrent que le modèle industriel français, bien qu'encore centré sur une sélection rigoureuse, la gestion des actifs et la chaîne de production, commence aujourd'hui, sous l'influence de nouvelles attentes sociales, à évoluer vers l'idée d'une mémoire partagée et la nécessité d'un dialogue plus ouvert avec l'ensemble de l'écosystème patrimonial. Ce constat invite à penser l'avenir de la stratégie industrielle dans une perspective intersectorielle tournée vers la formalisation de standards partagés, le développement de bases de données ouvertes à la consultation et la reconnaissance des archives de création comme autant de ressources pour l'histoire, la médiation et la création future. La

¹⁰⁵ Brochier, F. (2018). *Op. cit.*

¹⁰⁶ Santoni, A. (2021). *À la croisée des mondes de la littérature numérique et du jeu vidéo : la narration interactive en question.* Communication & Langages, 209(3),

complexité technique, juridique et documentaire du secteur n'est plus simplement une difficulté. Elle devient, à mesure que les acteurs commencent à coordonner leurs efforts et à partager leurs méthodes, une véritable source d'innovation pour la préservation numérique. Ce changement apporte une nouvelle dynamique et encourage toutes les personnes impliquées à inventer des solutions concrètes au service d'une mémoire vidéoludique enfin reconnue dans toutes ses dimensions. Par exemple, l'approche industrielle, illustrée par Focus Entertainment, se caractérise par une conservation orientée vers la production et la gestion des risques économiques. Focus, acteur historique du secteur, a progressivement fait évoluer sa stratégie en intégrant le développement de jeux, l'édition et la distribution, internalisant ainsi la chaîne de valeur pour mieux maîtriser la qualité, les délais et la rentabilité des projets¹⁰⁷. Cette logique de rationalisation se traduit, comme déjà précisé auparavant, par la mise en place de procédures d'archivage systématique des « closing kits » notamment les codes sources, les assets, les documentations techniques, l'environnements de développement en générale qui sont indispensables à la réédition, à la re-masterisation ou à l'adaptation sur de nouveaux supports. Les archives sont gérées via des infrastructures hybrides, mêlant serveurs locaux et solutions cloud, afin d'assurer la sécurité, la redondance et la disponibilité des données, tout en limitant les coûts et les risques liés à l'obsolescence des supports. Toutefois, la sélection prévaut sur l'exhaustivité. En effet, seules les versions jugées stratégiques ou à fort potentiel de valorisation commerciale sont conservées, les builds intermédiaires, prototypes ou documents de travail sont souvent éliminés faute de ressources ou d'intérêt économique direct. Cette politique de tri s'explique par la nécessité de limiter le volume des données mais elle interroge la place de l'archive dans l'industrie vidéoludique. L'archiviste, quand il existe, (ce qui n'est pas le cas pour les deux entreprises interrogées) est avant tout un gestionnaire de risques, garant de la conformité et de la traçabilité, plutôt qu'un médiateur du patrimoine ou un passeur de mémoire. Microïds, autre grand nom du secteur, adopte une stratégie proche, mais avec une spécificité marquée par le recours au co-développement et à la collaboration avec des studios externes spécialisés. Cette approche permet de diversifier le catalogue, d'exploiter l'expertise de partenaires et d'optimiser les ressources internes mais elle complexifie la gestion des archives qui doivent intégrer des productions issues de multiples environnements techniques et juridiques. Microïds s'appuie sur des moteurs de jeu modernes comme l'Unreal Engine 5¹⁰⁸, exploitant des technologies avancées (Nanite, Lumen) afin de garantir la qualité et la pérennité des productions. Néanmoins, cette modernisation implique aussi de nouveaux enjeux en matière de conservation des assets et de compatibilité des formats à long terme. La rationalisation des archives reste donc une priorité, avec une attention particulière portée à la sécurisation des droits et à la gestion des versions mais la dimension patrimoniale demeure subordonnée aux impératifs de production et de rentabilité.

¹⁰⁷ Selon Xavier Marot - Chief Production Officer - Focus Entertainment (Communication personnelle, 2025)

¹⁰⁸ Gaming Campus. (2025). Microïds : entre héritage narratif et diversification, l'évolution d'un studio français. <https://gamingcampus.fr/boite-a-outils/microids-entre-heritage-narratif-et-diversification-levolution-dun-studio-francais.html>

1.2. Approche associative et patrimoniale (MO5.COM, CNJV).

Approcher la diversité des stratégies de conservation du jeu vidéo en France nécessite d'observer les modèles associatifs et patrimoniaux qui se sont forgés en opposition puis souvent en complémentarité à la logique industrielle dominante. Du point de vue méthodologique, ce courant repose sur des principes forts d'exhaustivité, de sauvegarde multiforme, de valorisation culturelle et de mémoire collective qui structurent, selon mes lectures et entretiens, une identité propre à la patrimonialisation vidéoludique francophone, rarement présente dans d'autres secteurs du patrimoine numérique. À l'origine, la démarche associative s'est construite dans l'ombre d'une reconnaissance institutionnelle encore marginale du jeu vidéo comme bien patrimonial. Des structures telles que MO5.COM, fondée en 2003, sont nées du constat de la disparition progressive de matériels, de jeux, d'accessoires et de toute une documentation qui, à la fin des années 1990 et au début des années 2000, risquait de sombrer dans l'oubli, la casse ou la destruction. Contrairement aux entreprises industrielles priorisant la gestion opérationnelle, ces associations ont adopté une logique dite « d'accumulation salvatrice », pratiquant l'acquisition systématique de consoles, cartouches, disquettes, magazines spécialisés, dépliants publicitaires, manuels et autres objets périphériques¹⁰⁹. Ce mouvement, initialement porté par des passionnés et des collectionneurs s'est mué en engagement militant autour de la reconnaissance du jeu vidéo comme élément constitutif de la culture contemporaine, un médium qui ne saurait être dissocié de ses supports, de ses pratiques, de ses communautés ni de ses récits de création.¹¹⁰ La politique d'acquisition menée par les associations comme MO5.COM met l'accent sur l'exhaustivité des objets conservés, quelle que soit leur popularité, leur fonctionnalité ou leur rareté. Refusant le tri utilitariste, cette méthode vise à garantir la diversité documentaire du secteur vidéoludique. Par exemple, les doublons sont conservés pour constituer des fonds mobiles lors d'événements afin de pallier les limites techniques des machines anciennes ou pour assurer la réparation de matériels défaillants. Les ressources collectées permettent de documenter, restaurer et parfois réactiver des systèmes oubliés, rendant possible la reconstitution fidèle des conditions originales de jeu et la transmission authentique de l'expérience vidéoludique au public, selon les travaux de Philippe Dubois et l'entretiens mené.¹¹¹ En outre, le processus d'inventaire et d'indexation est central dans l'approche associative, s'appuyant sur la mutualisation des compétences bénévoles comme les historiens amateurs, les ingénieurs, les graphistes, les archivistes en formation (etc...) et sur le partage continu de bonnes pratiques. Les bases de données internes, les catalogues en ligne et la description fine des objets témoignent d'une hybridation avec des standards inspirés de la muséologie et adaptés à la singularité d'objets ludiques interactifs dont la conservation suppose à la fois la préservation matérielle, la restauration logicielle et la documentation contextuelle. La sauvegarde de l'ambiance de jeu, de l'interface, des usages collectifs ou individuels, s'avère aussi essentielle que la préservation de l'objet physique.¹¹² L'approche patrimoniale ne se limite pas à la seule accumulation. Elle intègre également la mission de transmission

¹⁰⁹ Selon Philippe Dubois – Directeur de MO5.COM (Communication personnelle, 2025)

¹¹⁰ *Ibid.*

¹¹¹ Selon Philippe Dubois – Directeur de MO5.COM (Communication personnelle, 2025)

¹¹² Rebillard, F. (2018). *L'archivage des jeux vidéo, de la fin des années 1990 à Aujourd'hui*, Mémoire de recherche, ENSSIB

et de valorisation par la médiation culturelle, la participation à des festivals, les expositions (comme Game Story à Versailles¹¹³), les ateliers, les publications ou encore les colloques. Mais également par l'organisation de journées d'étude, la diffusion de ressources pédagogiques et la création de réseaux d'entraide. À travers ces dispositifs, l'objectif est de restituer de manière ludique et critique, la richesse historique, esthétique et technique du jeu vidéo, en croisant les voix des collectionneurs, des joueurs et des chercheurs, comme le montre la collaboration entre MO5.COM et plusieurs institutions publiques ou acteurs du secteur éducatif. Ces opérations s'appuient sur la conviction que la mémoire vidéoludique n'a de sens que partagée, débattue, interrogée et réinventée.

Sur le plan documentaire, l'innovation se manifeste dans la prise en compte des archives dites « de création », cœur de la dynamique impulsée par des structures comme le Conservatoire National du Jeu Vidéo (CNJV). Leur démarche complète le modèle associatif en plaçant au centre de leurs priorités la sauvegarde des archives « vivantes » du processus de conception notamment avec les carnets de croquis, les plans, les scripts, les storyboards, les prototypes, les échanges de courriels ou encore les documents stratégiques. Cette attention portée à la mémoire des méthodes, des scripts, des essais et erreurs, éclaire la trajectoire complexe de l'industrie vidéoludique française, rendant possible une histoire des métiers, des choix techniques, des bifurcations narratives et des contraintes artistiques propres au secteur¹¹⁴. L'enjeu, ici, est double. En effet, il s'agit à la fois de préserver la valeur intrinsèque de documents fragiles ou éphémères et d'offrir aux chercheurs, aux créateurs ou au public des ressources inédites pour comprendre le processus de création et ses effets sur l'évolution des formes, des genres, des technologies ou des imaginaires vidéoludiques. La collecte et la restauration de ces archives créatives reposent, dans la plupart des cas, sur l'opportunisme, c'est-à-dire la rapidité à intervenir lors de déménagements, les fermetures de studios, les dons spontanés d'autrices et d'auteurs, les sauvetages in extremis de fonds menacés de destruction, ou encore sur la constitution de réseaux de veille, de solidarité et d'alerte entre individus engagés, souvent à la frontière de l'informel et de la régularité administrative. L'entretien réalisé avec le directeur du CNJV témoigne de la difficulté à maintenir un fonds à la fois exhaustif, accessible, interopérable et sécurisé, dans un contexte où les moyens restent limités, la reconnaissance institutionnelle fragile, et la réglementation relative à la propriété intellectuelle encore floue ou intimidante.¹¹⁵ À la singularité de la collecte s'ajoute l'enjeu de la valorisation. L'achat, la restauration, la numérisation et la mise à disposition des objets et documents, tout comme l'accompagnement des chercheurs, des étudiants et du public dans leurs usages, constituent autant d'axes forts de l'approche patrimoniale. Les structures associatives comme MO5.COM ne cessent d'élargir leurs missions. Elles mènent des campagnes de sensibilisation sur les enjeux de l'obsolescence, organisent aussi souvent qu'elles peuvent se le permettre, des événements afin de rendre visibles des fonds inédits ou enfin, œuvrent à la création de dispositifs pédagogiques pour l'éducation à la culture numérique. La diversité des formes de valorisation, du musée virtuel au festival participatif, du guide de restauration à la scénographie interactive, illustre une volonté commune de rendre

¹¹³ Exposition consacrée à l'histoire du jeu vidéo, tenue à Versailles entre Octobre 2024 et Avril 2025, organisée par l'association MO5.COM afin de présenter l'évolution du secteur à travers divers jeux, consoles et documents d'archives.

¹¹⁴ Selon Bertrand Brocard – Président du CNJV (Communication personnelle, 2025)

¹¹⁵ *Ibid.*

le jeu accessible, réactualisé, compris dans ses dimensions multiples : esthétique, technique, sociale et affective. Le rapport au numérique est pourtant marqué par des tensions, bien identifiées par la littérature récente. Notamment le problème crucial du droit d'auteur et des dispositifs de restriction (DRM), les coûts de numérisation et de stockage, la démultiplication des formats techniques, ou le risques de disparition des connaissances nécessaires à la restauration (savoir-faire sur le hardware, documentation des environnements informatiques anciens). À cela s'ajoute la réalité concrète de ces obstacles. Les DRM, par exemple, limitent drastiquement la capacité des archivistes et des institutions à copier, émuler ou restaurer un jeu sans enfreindre la loi. À chaque fois qu'un serveur s'arrête ou qu'un service ferme, comme ce fut le cas avec l'extinction des boutiques Nintendo WiiU et 3DS en 2023, ayant fait disparaître plusieurs centaines de jeux¹¹⁶, non seulement l'accès est coupé pour les utilisateurs, mais il devient également impossible de sauvegarder ou d'étudier ces œuvres, même à des fins patrimoniales. Ce phénomène est aggravé lorsque la couche DRM impose une connexion permanente à Internet. La disparition du service équivaut alors à la disparition de l'œuvre, quels que soient les droits acquis auparavant par l'utilisateur.

Le coût de la numérisation et du stockage pose aussi une limite bien réelle : la volumétrie des assets modernes, combinée à la nécessité de maintenir des archives sur le temps long (avec des migrations régulières et des systèmes de redondance) conduit à des investissements importants, qui restent hors de portée de nombreux acteurs non-institutionnels et même pour certaines grandes institutions culturelles. Cette pression financière contribue à une sélection difficile, voire sacrificielle, dans les corpus conservés, souvent au détriment des jeux jugés « mineurs » ou des contenus communautaires. La démultiplication des formats techniques, l'évolution rapide des moteurs de jeu (Unreal, Unity, moteurs propriétaires) ou l'absence de documentation sur les environnements d'origine rendent complexes les restaurations. En effet, on se heurte souvent à une énigme technique dès lors qu'un jeu nécessite une architecture spécifique, une configuration logicielle oubliée ou l'accès à des fichiers encryptés dont la clé est perdue. Encore plus critique, la perte de savoir-faire sur le hardware¹¹⁷ accroît la vulnérabilité de pans entiers du patrimoine. Les anciennes consoles à sauvegarde sur pile, les périphériques exotiques, les formats obsolètes ou les chaînes de compilation propriétaires réclament des compétences pointues. Or, la génération des techniciens et développeurs de l'époque part à la retraite ou change de secteur, ce qui renforce la crainte que même les jeux physiquement conservés ne soient plus jamais exécutables, faute de connaissances pour les restaurer ou les faire tourner dans un environnement émulé conforme. Ces problèmes sont loin d'être purement théoriques ou techniques. En effet, des chercheurs, professionnels du patrimoine et communautés associatives tirent la sonnette d'alarme sur le risque de voir disparaître des pans entiers de l'histoire vidéoludique si des solutions globales et concertées ne sont pas mises en place. Ils soulignent la nécessité urgente de réformes législatives permettant le contournement des DRM à des fins patrimoniales, le développement d'outils d'émulation performants, la mutualisation des moyens techniques et financiers, et surtout, la transmission active des savoir-faire entre générations de

¹¹⁶ RTBF. (2023, mars). « Il achète 2000 jeux Wii U et 3DS avant la fermeture des boutiques en ligne. » <https://www.rtbf.be/article/il-achete-2000-jeux-wii-u-et-3ds-avant-la-fermeture-des-boutiques-en-ligne-11170265>

¹¹⁷ Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales (CNRTL). (1974). *De deux mots, il faut choisir... le meilleur*. Meta. <https://www.cnrtl.fr/definition/hardware>

professionnels et d'amateurs passionnés. C'est à cette condition seulement que la mémoire du jeu vidéo pourra survivre, dans un domaine où la crise du support, la complexité technique et le piège juridique menacent l'accessibilité des œuvres à très court terme. Et comme le souligne aussi Barbier dans son étude sur la conservation amateur, l'action associative s'appuie sur un équilibre instable entre tolérance tacite, interventions militantes et négociation avec les instances du droit, l'industrie ou les institutions. Cette situation fragile conduit ces structures à réclamer régulièrement un soutien public stable, la reconnaissance de leur expertise et une collaboration diversifiée pour dépasser les limites du bénévolat.

Enfin, la transmission s'impose comme la clé de voûte de l'approche associative et patrimoniale. Transmettre c'est, selon les textes doctrinaux et les entretiens, refuser la logique du simple entre-soi. Il s'agit de former, d'expérimenter, d'ouvrir les fonds à la recherche, d'accueillir les initiatives de documentation collective, d'écrire l'histoire du médium en dialogue avec son temps et ses publics. Les collaborations avec les universités, la mise à disposition d'archives pour la réalisation de mémoires ou de thèses, l'accompagnement de la recherche en humanités numériques ou en sciences sociales démontrent la maturité de ce secteur, désormais reconnu comme moteur de réflexion sur le devenir de la mémoire numérique collective. En somme, l'approche associative et patrimoniale en France propose non seulement une alternative à la logique industrielle, mais surtout, elle promeut, à partir de trajectoires diverses et souvent militantes, une redéfinition des finalités de la préservation vidéoludique. Elle permet de garantir la pluralité des mémoires, d'ouvrir la fabrique documentaire au partage et à la critique, d'inscrire les pratiques de conservation dans une perspective citoyenne et culturelle, et de faire du jeu vidéo un objet de récit, d'histoire et de transmission, pour lequel les générations futures trouveront un terrain d'enquête, de création et d'émancipation. Si ces stratégies se heurtent encore à des obstacles techniques et institutionnels, elles n'en constituent pas moins, selon moi, un modèle déjà diffusé au-delà des frontières hexagonales dont les enjeux, tensions et innovations constituent l'un des laboratoires les plus vivants du patrimoine numérique contemporain. Pour conclure, face à cette logique industrielle, l'approche associative et patrimoniale, incarnée par MO5.COM et le CNJV, propose un modèle fondé sur la sauvegarde exhaustive et la valorisation culturelle du patrimoine vidéoludique. MO5.COM, forte de plus de 35 000 pièces toutes générations et supports confondus, revendique une politique de collecte systématique, privilégiant l'exhaustivité et la diversité des objets : consoles, jeux, accessoires, documentation, objets dérivés, mais aussi archives de création et témoignages oraux¹¹⁸. L'association met un point d'honneur à récupérer du matériel en état de fonctionnement, à inventorier chaque pièce avec rigueur et à documenter les pratiques de jeu et les contextes de production. Cette démarche s'appuie sur l'engagement bénévole, la mutualisation des compétences et la collaboration avec des institutions comme la BnF ou le CNC, mais elle se heurte à des obstacles juridiques (droit d'auteur, droit numérique), financiers et logistiques, qui limitent la capacité à restaurer, numériser et diffuser l'ensemble des collections. Pour récapituler, MO5.COM se positionne ainsi à la croisée des figures de l'amateur, de l'archiviste et du collectionneur, revendiquant une mission de transmission et de médiation culturelle, tout en appelant à la création

¹¹⁸ Orsini, A. (2022). MO5.com, « la mémoire vivante du jeu vidéo. » <https://usbeketrica.com/fr/article/mo5-la-memoire-vivante-du-jeu-video>

d'un musée national du jeu vidéo et à une meilleure reconnaissance institutionnelle du secteur. Comme déjà précisé auparavant, le CNJV quant à lui se distingue par son focus sur les archives de création et la documentation des processus de fabrication. Son action vise à restituer la genèse des œuvres, à comprendre les choix techniques et artistiques, et à offrir aux chercheurs et au public une vision complète de l'histoire vidéoludique française. La collecte repose sur des dons, des sauvetages lors de déménagements ou de fermetures de studios, et la constitution progressive d'un fonds documentaire accessible aux chercheurs, étudiants et passionnés. Le CNJV privilégie la numérisation, la description fine des archives et la valorisation par la recherche et la médiation, s'inscrivant dans une logique patrimoniale qui dépasse la simple conservation matérielle pour intégrer la transmission des savoir-faire et la mémoire des pratiques créatives.¹¹⁹

1.3. Place de la technologie.

La place de la technologie dans les stratégies de conservation du jeu vidéo en France constitue aujourd'hui un enjeu transversal et déterminant, tant par les opportunités inédites qu'elle offre que par les enjeux, limites et tensions qu'elle suscite au sein des pratiques industrielles, patrimoniales et associatives. À travers l'examen des travaux scientifiques en sciences de l'information et de la documentation, des actes de colloques récents (notamment ceux autour de la BnF et dans la littérature européenne), et des retours d'expérience collectés auprès des différents acteurs du secteur, il apparaît que la technologie structure à la fois la matérialité des archives, la diversification des outils et l'évolution des gestes professionnels, tout en soulevant de profondes interrogations sur la pérennité, la souveraineté et la valeur culturelle du patrimoine vidéoludique. Le choix du cloud computing illustre parfaitement cette dynamique. Devenu aujourd'hui la norme pour la gestion des masses de données, il permet aux entreprises, institutions et associations de garantir la redondance, la sécurisation et la disponibilité rapide des fichiers, qu'il s'agisse des builds sources, assets, scripts ou d'éléments multimédias produits lors du développement d'un jeu vidéo. Les témoignages de responsables et les analyses de pratiques montrent cependant que cette solution, bien qu'indispensable pour absorber la croissance exponentielle des jeux contemporains et faciliter la collaboration internationale, n'est pas sans poser de problèmes éthiques et stratégiques majeurs. Elle introduit une dépendance vis-à-vis de prestataires étrangers, une incertitude quant à la souveraineté des archives nationales et une difficulté accrue de maîtrise des cycles de vie documentaire, au risque de déléguer l'avenir du patrimoine à des logiques extrinsèques à la mission de conservation publique ou associative. C'est là que l'intelligence artificielle s'immisce progressivement dans le champ archivistique par sa capacité à automatiser certaines étapes cruciales. En effet, elle permet l'extraction et l'indexation des métadonnées, la reconnaissance automatique d'images voire la restauration d'assets ou de génération documentaire¹²⁰. L'intelligence artificielle est reconnue pour améliorer la productivité, permettre une fiabilité accrue dans la détection des objets ou des erreurs, et permettre la possibilité de visualisations inédites de corpus jusque-là

¹¹⁹ Selon Bertrand Brocard – Président du CNJV (Communication personnelle, 2025)

¹²⁰ Archimag. (2022). L'intelligence artificielle au service de la création de métadonnées. <https://www.archimag.com/demat-cloud/2022/04/15/intelligence-artificielle-creation-metadonnees>

invisibles¹²¹. Pourtant, cette mutation soulève aussi de nouveaux dilemmes en matière d'authenticité, d'éthique du traitement (un artefact généré ou restauré reste-t-il fidèle à l'intention d'origine ?) et d'interprétabilité des choix techniques, d'autant plus cruciaux lorsque l'IA participe à reconstituer des contextes de jeu ou à simuler des comportements historiques dans le cadre de projets muséographiques ou de recherche appliquée. L'évolution vers des bases de données intelligentes et l'automatisation de l'annotation s'accompagnent ainsi d'une nécessaire réflexion critique sur la responsabilité humaine dans les décisions de curation et d'édition scientifique des corpus multimédia.¹²²

La question de l'émulation s'avère, quant à elle, l'un des pivots actuels de l'innovation technologique dans la conservation vidéoludique. L'émulation, soit la capacité à simuler sur des machines contemporaines l'environnement originel d'un logiciel obsolète, permet non seulement de prolonger la jouabilité et l'accessibilité du patrimoine mais constitue également un outil précieux pour la recherche, l'enseignement, la médiation et l'inclusion d'archives en danger. Les expériences françaises convergent sur ce sujet. Si l'émulation apparaît comme le moyen le plus efficace de garantir la transmission des œuvres dont les supports matériels sont désormais illisibles, elle n'est pas exempte de difficultés. Outre les enjeux techniques (fidélité du rendu sonore ou graphique, latence, compatibilité des périphériques), se pose la problématique du droit (DRM, protection contre la copie, contrats de licence) et celle de la documentation des contextes originels de jeu, sans laquelle l'acte de conservation tend à se réduire à une simple opération de toilette technique, coupée de la mémoire des usages, des communautés de joueurs ou de la richesse des expériences initiales.

La numérisation massive complète ce tableau, obligeant à repenser entièrement les flux de travail archivistiques. La migration d'archives physiques (magazines, consoles, cartouches, documentations papier) vers des formats numériques exige de conjuguer savoir-faire technique, rigueur descriptive et capacité à anticiper les évolutions rapides des standards, des supports et des formats de conservation longue durée¹²³. En effet, la numérisation massive met en évidence la nécessité d'anticiper les évolutions incessantes des standards informatiques et des supports matériels. Un format ou une technologie jugée adaptée aujourd'hui peut devenir obsolète dans peu de temps. Il est donc crucial de prévoir des migrations régulières pour éviter la perte de lisibilité ou l'incompatibilité des fichiers archivés. À ce titre, les pratiques de duplication sur supports multiples (plusieurs copies sur différents disques, serveurs, bandes magnétiques...) sont devenues courantes chez les associations comme chez les grandes institutions. Elles sécurisent les collections contre la panne, l'usure ou l'accident technologique et permettent de limiter le risque de perte dans un environnement où chaque fichier numérique reste vulnérable.¹²⁴ Beaucoup de ces initiatives reposent sur la création et l'enrichissement continu de métadonnées. Plus celles-ci sont précises et détaillées, plus il sera facile de retrouver, de contextualiser et d'exploiter les œuvres numérisées dans des recherches, des expositions ou des projets pédagogiques. Ce travail est d'autant plus efficace qu'il devient collaboratif.

¹²¹ Ibid.

¹²² Auvray, E. (2022). *Op. cit.*

¹²³ Ibid.

¹²⁴ Diquelou, M.-C. (2008). « Les documents audiovisuels numériques d'archives : enjeux et méthodes. » Documentation et bibliothèques, <https://www.erudit.org/fr/revues/documentation/2019-v65-n3-documentation04880/1064748ar/>

En effet, les utilisateurs, chercheurs et passionnés sont régulièrement invités à compléter les informations, à corriger des erreurs ou à signaler des données manquantes via des plateformes communautaires en ligne. Pour répondre au coût élevé des équipements et à la nécessité de maintenir des compétences spécialisées (numérisation haute résolution, restauration numérique, gestion des bases de données, conversion multiformat...), les associations et institutions expérimentent, comme le confirment les témoignages issus de MO5.COM et CNJV, des formules collaboratives. Ces solutions hybrides incluent le recours à l'open source, qui offre des outils gratuits ou modulables et favorise le partage de méthodes, de scripts ou de guides techniques à l'échelle internationale. Les échanges avec des plateformes communautaires, souvent étrangères, permettent de mutualiser l'innovation. Elles permettent d'enrichir les collections françaises et d'élargir l'accès aux ressources, tout en consolidant l'expertise collective par l'acquisition de savoirs nouveaux. Finalement, ce mouvement de numérisation massive et collaborative transforme la mémoire vidéoludique notamment en imposant une organisation plus complexe, une vigilance constante sur l'évolution des standards et une ouverture grandissante à la co-construction et au partage d'expertise, afin de garantir dans la durée la conservation, la valorisation et la transmission d'un patrimoine numérique en perpétuel devenir.

L'analyse croisée de la documentation produite par des entités comme la BnF, la CNC, les acteurs associatifs, mais aussi les retours d'expérience lors de colloques universitaires et journées d'étude, met en avant un constat partagé. La technologie, loin d'être un simple outil neutre, façonne la fabrique du patrimoine, conditionne la sélection des objets, détermine la visibilité et la pérennité des archives, tout en imposant de nouveaux arbitrages en termes de sécurité, d'interopérabilité et d'équité d'accès¹²⁵. Dans ce panorama, la question de la mutualisation des ressources, de l'échange interprofessionnel et du développement de standards partagés apparaît comme le véritable enjeu d'un secteur en pleine structuration. Les passerelles entre l'approche industrielle, axée sur l'efficacité, la rationalisation et les cycles courts, et l'approche patrimoniale, centrée sur l'exhaustivité, la mémoire et la transmission, se traduisent par des collaborations méthodologiques et techniques, où la technologie agit à la fois comme moteur et comme espace d'innovation dans la culture numérique.

On comprend en lisant les études récentes qu'aucune méthode pour conserver le patrimoine du jeu vidéo ne peut se passer d'une réflexion sérieuse et régulière sur la technologie. En effet, il faut sans cesse prendre en compte les outils numériques, leur évolution et leurs limites car c'est seulement en dialoguant avec la technique et en s'adaptant à ses changements qu'on pourra bien préserver les jeux pour les générations futures. L'évaluation régulière des solutions d'archivage, la veille sur les innovations logicielles et matérielles, et surtout, la prise en compte de l'expérience vécue du joueur, des pratiques communautaires et de la dimension sensible des œuvres, deviennent des axes de réflexion fondamentaux. L'exemple de la collecte de vidéos de gameplay pour constituer des « archives de la jouabilité », ou encore l'intégration des témoignages de développeurs dans les bases de données documentaires souligne une volonté de restituer la mémoire du jeu vidéo dans toute sa profondeur anthropologique, technique et sociale.¹²⁶ Dans cette perspective, la

¹²⁵ Benoist, D. (2023), *op. cit.*

¹²⁶ Montembeault, H., & Dor, S. (2018). *Op. cit.*

place de la technologie se révèle ambivalente, porteuse d'opportunités comme de contraintes. Aujourd'hui, la technologie permet de rendre les jeux vidéo accessibles à beaucoup plus de monde, d'imaginer de nouvelles façons de jouer ou d'explorer, et de proposer une expérience immersive qui rapproche les joueurs de l'œuvre. Mais pour bien conserver ce patrimoine, il faut que tous les professionnels du secteur travaillent ensemble, échantent leurs idées et anticipent les changements techniques ou juridiques qui pourraient arriver. Ce travail collectif et ouvert où chacun apporte ses compétences et reconnaît la valeur culturelle du jeu vidéo, est essentiel pour inventer de bonnes solutions et assurer que la mémoire du jeu vidéo reste vivante et accessible à l'avenir.

La place de la technologie est un enjeu transversal qui structure et différencie les stratégies de conservation. Le recours au cloud, à l'intelligence artificielle, à l'émulation ou à la numérisation massive ouvre de nouvelles perspectives mais pose aussi des questions inédites en matière de pérennité, de sécurité, d'accessibilité et de compatibilité des formats. Les éditeurs comme Focus et Microids exploitent les atouts du cloud pour gérer la volumétrie des données, garantir la redondance et faciliter le travail collaboratif entre studios mais cette dépendance à des solutions externes soulève des interrogations sur la souveraineté des archives et la maîtrise des cycles de vie des données. L'intelligence artificielle, de plus en plus utilisée pour l'indexation, la restauration ou la génération de contenus, offre des gains de productivité et de nouvelles possibilités de valorisation mais elle nécessite une expertise technique et une réflexion éthique sur la manipulation et la réinterprétation des œuvres. L'émulation¹²⁷, enfin, s'impose comme une solution privilégiée pour préserver l'accès aux jeux anciens et contourner l'obsolescence des supports mais elle dépend du développement de logiciels spécifiques, de la coopération avec les ayants droit et de la capacité à documenter fidèlement l'expérience de jeu originale. En résumé, il existe en France plusieurs façons de conserver le patrimoine du jeu vidéo car beaucoup d'acteurs différents y participent, chacun avec ses propres moyens et objectifs. Et il est important que la création des jeux, la préservation de leur histoire et l'utilisation des nouvelles technologies soient pensées ensemble et sur le long terme. Pour que la mémoire du jeu vidéo soit bien protégée, il faut que les entreprises, les associations, les spécialistes et les passionnés collaborent, mettent en commun leurs compétences et échantent leurs expériences. Tout cela dépend d'un vrai travail collectif où il faut se poser les bonnes questions sur le rôle des archives, les choix importants à faire et les méthodes à adopter, surtout face à la croissance rapide des technologies et aux nouveaux usages des joueurs

¹²⁷ *Ibid.*

2. LES ENJEUX SPECIFIQUES RENCONTRES.

2.1. Gestion du volume et de la diversité des formats.

Gérer les jeux vidéo en France est un vrai enjeu à cause du grand nombre et de la variété des formats. En effet, il y a beaucoup de types de jeux, de supports différents et cela change tout le temps. Ces problèmes sont très importants aujourd'hui, aussi bien pour ceux qui travaillent dans ce domaine que pour l'organisation des politiques de sauvegarde du patrimoine. Etant étudiante en master 2 archives numériques, je vois à quel point le fait que le jeu vidéo se transforme tout le temps et oblige les archivistes et les spécialistes à être très organisés et créatifs continuellement. Ils doivent faire attention à la diversité des supports, à la quantité énorme de données et au fait que tout évolue en permanence, que ce soit les formats, les technologies ou les manières de stocker les jeux. Le premier enjeu, celui de la volumétrie, prend une dimension inédite avec l'industrialisation du secteur depuis plus de vingt ans. En France, on observe que la taille moyenne des jeux vidéo contemporains, pourtant déjà considérable à l'époque des premiers supports CD-ROM, atteint aujourd'hui plusieurs dizaines, voire centaines de gigaoctets, du fait de l'intégration de contenus 3D volumineux, de sons haute définition, de cinématiques complexes et de mises à jour déployées régulièrement après publication initiale. Comme le rappelle Fanny Brochier par exemple, il ne s'agit pas seulement d'archiver le jeu finalisé. Le processus même de production génère, en amont, d'innombrables versions intermédiaires, des builds de développement, des fichiers source audio et graphiques, ainsi que des bases de données associées à des plateformes ou à des jeux-services persistants. Le problème se pose dès lors en termes d'échelle et d'arbitrage. Les capacités de stockage, même les plus puissantes mises à disposition au sein des entreprises ou des institutions comme la BnF, ne suffisent plus à absorber la totalité des traces générées par les studios. Cette difficulté est renforcée par la multiplication des formats propriétaires et le recours à des moteurs de jeu spécifiques, que chaque nouvelle génération technologique vient rendre progressivement obsolète. À cela s'ajoute la diversité des formats que les opérations d'archivage doivent appréhender : cartouches, disquettes, CD, DVD, puis dématérialisation complète via Internet et plateformes de distribution numérique, sans omettre les productions hybrides (jeux moddables avec créations communautaires, extensions, patches, données de sauvegarde et, de plus en plus, des traces d'expérience comme les vidéos de speedrun ou de streaming). Cette diversité met en évidence la nécessité d'approches différenciées selon les familles de jeux comme le souligne Samuel Rufat dans « Les jeux vidéo comme objet de recherche », caractérisant la difficulté à unifier les politiques de collecte et à garantir une représentativité des œuvres sauvegardées. Les études montrent que la France doit affronter, comme ailleurs, la problématique de l'obsolescence rapide, tant pour le matériel (lecteurs, consoles, périphériques souvent non documentés ou très rares) que pour les logiciels (formats fermés, moteurs non maintenus, cryptage via DRM, etc.), la conservation authentique d'un artefact numérique nécessite une veille permanente et la capacité à recréer artificiellement des environnements techniques disparus. Il faut également mentionner l'incertitude liée à la sélection. Afin de limiter les volumes, certains acteurs privilégient l'archivage des seules versions finales ou dites « gold master », opération qui présente pourtant un risque de perte de la mémoire du processus créatif, de l'historique des modifications et des contextes

de production.¹²⁸ D'autres stratégies consistent à s'appuyer sur la collecte des archives dites «vivantes», c'est-à-dire à suivre la logique du dépôt légal numérique, comme à la BnF, ou le recensement de traces communautaires laissées en ligne, telles que les mods, les fan patches et les forums d'aide au développement et au dépannage. Les associations et chercheurs rappellent l'importance d'intégrer dans la réflexion les problématiques de migration et de conversion de formats, ainsi que la nécessité de garantir l'intégrité et l'authenticité des fichiers dans le temps long, notamment via des checksums ou l'adoption de standards ouverts, autant d'exigences désormais inscrites dans les principes du records management adaptés à l'univers du jeu vidéo. La constitution d'archives de création interroge aussi la gestion de la diversité des formats : les notes de conception, les carnets de croquis, les fichiers Photoshop, les scripts de dialogue, les arbres de décision, voire les échanges par courriel ou messagerie instantanée qui documentent les choix artistiques, deviennent autant de sources à préserver et à indexer dans des contextes où la granularité et l'hétérogénéité défient les catégories classiques de l'archivistique classique. Cette diversité complexifie l'indexation, la description et l'accès, et soulève la question de la valorisation. En effet, l'expérience montre que de nombreux fonds n'ont d'intérêt que replacés dans le contexte de leur production, appuyés sur une expertise à la fois technique et historienne, ce qui nécessite le croisement des compétences en archivistique, informatique et histoire culturelle.¹²⁹ L'émergence des jeux-services, des expériences massivement multijoueurs en ligne et la démultiplication des modèles de distribution sur mobile ont encore accentué ce phénomène. Les productions ne sont plus des objets statiques mais des services évolutifs, modifiés en temps réel par les développeurs et souvent, par la communauté elle-même. Comme l'illustre Rebillard dans son étude sur l'archivage du son et des objets interactifs, la sauvegarde d'un jeu vidéo dépasse la seule préservation de son code. Elle implique de pouvoir restaurer l'écosystème entier, incluant les serveurs, les mises à jour successives, les données des joueurs et parfois même le matériel d'origine pour garantir une jouabilité et une expérience conformes à l'œuvre. Dans ce contexte, les initiatives de documentation collaborative, les bases de données communautaires et les plateformes de partage de mods constituent des sources précieuses mais en partie fragiles, les œuvres créées pouvant disparaître sans alerte du jour au lendemain si leurs hébergeurs ferment ou si la structure associative qui les soutenait cesse son activité. L'enjeu de la migration des formats constitue un autre axe critique de la gestion des volumes et de la diversité. Les archivistes sont confrontés à des fichiers, des bibliothèques et des standards techniques éphémères, la plupart du temps propriétaires et rarement documentés, dont la pérennisation dépend soit du bon vouloir des industriels, soit de la communauté open-source qui s'efforce de les émuler ou de les décoder à travers une ingénierie inverse au cadre légal souvent ambigu, comme l'analyse Brochier¹³⁰. Le parcours d'un simple titre peut ainsi impliquer une succession de conversions, de restaurations, de tests d'émulation, tous processus générant à leur tour des métadonnées, des logs, des fichiers d'essai qu'il serait contre-productif d'ignorer dans une perspective de conservation authentique.

¹²⁸ Brochier, F. (2018). *Op. cit.*

¹²⁹ *Ibid.*

¹³⁰ *Ibid.*

Enfin, la diversité des pratiques culturelles et communautaires autour du jeu vidéo multiplie les enjeux liés à la gestion du volume. Les fanarts, les vidéos de streaming, les guides participatifs, les logs de chat ou de forums spécialisés deviennent eux-mêmes objets d'intérêt patrimonial car ils documentent l'appropriation de l'œuvre, les détournements créatifs et la construction d'une mémoire collective propre au médium vidéoludique. Cette dimension supposera à l'avenir la capacité, pour les archivistes, d'interroger la notion même de trace, d'expérience et d'intégrer de nouveaux protocoles d'analyse issus aussi bien de l'anthropologie numérique que de l'informatique pour archive massive (big data). Les mémoires universitaires récentes et les recherches en sciences de l'information confirment l'importance de la transversalité. La gestion du volume et de la diversité des formats dans l'archivage des jeux vidéo en France exige de conjuguer approche technique, politique de sélection raisonnée, veille technologique et dialogue nourri avec les communautés productrices, les ayants droit et les institutions. C'est à cette condition que le patrimoine vidéoludique pourra trouver sa place au sein d'un paysage documentaire où la profusion des objets et la fragmentation des pratiques menacent trop facilement la cohérence et l'accessibilité des collections.

2.2. Pérennité et accès.

La question de la pérennité et de l'accès au patrimoine vidéoludique en France se pose à la croisée de nombreux enjeux qui s'inscrivent autant dans le temps long des politiques mémorielles que dans l'urgence des évolutions technologiques et des réalités économiques. À mesure que les jeux vidéo s'imposent comme des objets culturels majeurs, la conservation ne peut plus se limiter à la seule sauvegarde du matériel ou du logiciel. Préserver, c'est aussi garantir la possibilité d'accéder à ces œuvres, de les rejouer, de les comprendre et de les transmettre au plus grand nombre, aujourd'hui comme demain. Mais aujourd'hui, il est difficile de préserver les jeux vidéo car les supports sur lesquels ils existent sont fragiles, les formats deviennent vite dépassés, et les protections techniques rendent leur sauvegarde compliquée. Cela peut entraîner la perte définitive de ce patrimoine du jeu vidéo. Les enjeux de pérennité se manifestent d'abord par l'extrême vulnérabilité des supports informatiques, magnétoscopiques, optiques ou numériques. Les études récentes montrent que la durée de vie des supports matériels (cartouches, disques, CD-ROM, DVD puis Blu-ray) est extrêmement variable et souvent compromise par la détérioration physique, la désuétude des lecteurs ou la perte de compatibilité entre générations d'appareils. Les supports magnétiques, par exemple, peuvent devenir illisibles en moins de vingt ans si les conditions de stockage sont insuffisantes ou si les équipements de lecture adéquats ne sont plus fabriqués¹³¹. Cette vulnérabilité est renforcée par la spéculation autour du rétrogaming, qui réduit la disponibilité des matériels et réserve leur usage au marché des collectionneurs, au détriment du travail scientifique et de la médiation culturelle¹³². À la fragilité physique s'ajoute celle des formats logiciels, perpétuellement menacés par l'évolution des standards industriels, la disparition d'éditeurs, la fermeture de serveurs ou le verrouillage par des dispositifs de gestion des droits numériques (DRM). En matière de jeux

¹³¹ Diquelou, M.-C. (2008). *Op. cit.*

¹³² Colas, Y. (2024). « Le rétrogaming se transforme en marché d'investissement. Analyse des conséquences de la spéculation sur le rétrogaming, avec un focus sur l'accès restreint aux objets au profit des collectionneurs. » <https://masaru.fr/blogs/infos/le-retrogaming-se-transforme-en-marche-dinvestissement>

dématérialisés ou en ligne, le risque de disparition soudaine est encore plus marqué. Un simple changement de politique de la part d'un éditeur, la faillite d'une société ou la mise à jour d'un système d'exploitation peuvent rendre définitivement inaccessibles des milliers de titres. Rebillard souligne qu'au-delà du code du jeu, c'est la totalité de l'écosystème (serveurs, communautaires, bases de joueurs, données éphémères) qui peut s'évanouir, rendant la restauration d'une expérience authentique très difficile, voire impossible¹³³. La multiplication de services « live » ou de jeux développés comme plateformes (games-as-a-service) renverse la logique de l'objet fini. Ce qui est archivable n'est plus un état hermétique mais un flux de répétitions infinies, ce qui pose à la fois problème de sélection archivistique et questionnement sur la possibilité de conserver plus que des fragments figés dans le temps.

Les avancées de l'émulation informatique et des environnements virtuels apparaissent comme l'un des moyens privilégiés de contourner l'obsolescence, en permettant d'exécuter d'anciens jeux sur du matériel contemporain voire de simuler des configurations matérielles disparues. L'émulation ne règle pas pour autant l'ensemble des enjeux. D'abord parce que la fidélité à l'expérience originale reste sujette à débat (quid des périphériques, du lag, de la colorimétrie ?), ensuite parce que l'aspect légal de la reproduction des codes, BIOS ou ROMs est toujours contesté, l'application du droit d'auteur et la vigilance des ayants droit plaçant nombre de projets dans une zone grise. À cela s'ajoutent les dispositifs DRM et les contrôles d'authenticité qui sont souvent difficiles à contourner sans piratage, ce qui pousse certaines institutions à opter pour une conservation du matériel d'origine, quitte à courir le risque de ne plus pouvoir offrir d'accès à terme lorsque ces matériels tomberont définitivement en panne. Garantir un accès effectif aux jeux vidéo patrimoniaux implique en outre des choix sur la médiation de l'expérience et la documentation adaptée. Les mémoires universitaires mettent en avant la nécessité, pour les institutions comme pour les associations, d'offrir non seulement un accès physique ou numérique à la copie du jeu mais aussi une contextualisation des œuvres. Les règles du jeu, les schémas de commande, les guides, les récits des joueurs, les archives de forums, les vidéos de parties, les carnets de développement, etc... Il s'agit ainsi de rendre lisible une pratique culturelle évolutive, de transmettre l'épaisseur sociale et technique de la création au-delà du simple support exécutable. Cette mission se heurte pourtant à la rareté des métadonnées, à la dispersion des sources et au statut parfois « invisible » des cultures communautaires qui sous-tendent le patrimoine vidéoludique contemporain. Pour offrir un accès pertinent, il faut donc inventer des dispositifs d'accueil qui intègrent à la fois la convivialité (espace public, muséographie participative, ateliers, plateformes de streaming), la pédagogie (fiches explicatives, restitution des contextes, vulgarisation des mécaniques de jeu) et la pluralité des voix (témoignages de créateurs, de joueurs, de moddeurs).

¹³³ Rebillard, F. (2018). *Op. cit.*

La protection juridique et la gestion des droits constituent enfin un obstacle déterminant à la transmission et à l'accès. Nombre d'éditeurs limitent ou interdisent la duplication, l'émulation ou même la simple exposition publique de certains jeux, invoquant la défense de la propriété intellectuelle ou des licences logicielles¹³⁴. Les responsables associatifs témoignent régulièrement du fait que la plupart des restaurations ou des opérations d'accessibilité au grand public n'existent que sur le fil du droit, s'appuyant sur la tolérance tacite des ayant-droits ou la défaillance d'entreprises disparues. Les initiatives de mutualisation des accès, en particulier à travers la création de bases de données et de plateformes inter-associatives, l'organisation d'expositions ou encore le recours au streaming documentaire, ouvrent de nouvelles perspectives mais se heurtent à des logiques de segmentation et de monétisation des catalogues. La pérennité comme l'accès, impliquent donc un arbitrage permanent. Est-ce que l'on doit privilégier la quantité ou la qualité des objets préservés, la reproduction fidèle ou l'innovation dans l'expérience offerte, ou encore la sécurisation juridique ou le courage archivistique ? Les réponses diffèrent selon les structures, les moyens, les intentions patrimoniales et la capacité à inventer de nouveaux outils de médiation. Comme le note Rufat dans « Les jeux vidéo comme objet de recherche », seule une coopération sincère entre chercheurs, techniciens, historiens, juristes et communautés peut permettre de dépasser la logique défensive afin de doter la France d'une politique ambitieuse et cohérente en matière de conservation ludique, capable de relever à la fois les enjeux sur la durée, de l'accès et de la transmission¹³⁵.

2.3. Valorisation et médiation.

La valorisation et la médiation du patrimoine vidéoludique en France s'inscrivent au carrefour d'exigences de transmission culturelle, de pratiques communautaires et de défis techniques, sur fond d'un paysage archivistique en transformation. En tant qu'étudiante en master 2 archives numériques, j'ai pu constater à quel point faire vivre les œuvres vidéoludiques, les rendre compréhensibles et accessibles aux générations présentes et futures suppose bien davantage que leur conservation technique. En effet, il s'agit de créer du sens, de contextualiser, de donner à voir et à rejouer un pan entier de la culture contemporaine à travers des supports, des expériences et des récits d'une extrême hétérogénéité. D'un point de vue épistémologique, la valorisation du jeu vidéo ne saurait se limiter à la simple exposition d'artefacts techniques ou de copies logicielles. Les travaux scientifiques s'accordent à dire que le patrimoine ludique se construit d'abord à travers la médiation des pratiques et la restitution de l'expérience de jeu dans sa dimension sociale, subjective et évolutive. Les mémoires et études que j'ai lues montrent combien il est indispensable d'articuler la préservation du code, des supports physiques ou des ressources en ligne avec celle des traces communautaires, des témoignages de joueurs, des captations vidéo, qui documentent la manière dont les œuvres ont été reçues, adaptées et appropriées par leurs publics. Ainsi, le travail de Marion Coville souligne que la force patrimoniale du jeu vidéo réside en partie dans l'acte même de jouer, dans la possibilité de transmettre les contextes d'usage, les

¹³⁴ Anastacio, F. (2024). « Durée de vie des supports et des jeux vidéo #03 : la conservation et préservation des jeux. » <https://www.culture-games.com/capsule-technique/duree-de-vie-des-supports-et-des-jeux-video-3-la-conservation-et-preservation-des-jeux>

¹³⁵ Rufat, S., & Ter Minassian, H. (2011). *Op. cit.*

détournements, les créations collectives et les mémoires affectives liées à ces objets numériques, ce qui implique une forme de médiation où le public devient lui-même acteur de la mise en récit et du renouvellement du patrimoine vidéoludique¹³⁶.

La diversité des formats, logiciels, matériels, traces sonores, écrits, images, dispositifs immersifs ou interactifs, complexifie la tâche de valorisation. En effet, il ne suffit pas de rendre disponible une ROM ou d'exposer une console pour transmettre tout ce qui fait l'identité culturelle d'une œuvre. Les médiateurs sont régulièrement confrontés à la nécessité de reconstituer les modes d'emploi, de contextualiser les règles du jeu, d'accéder aux guides et manuels d'époque, de restaurer des environnements techniques éteints et parfois de re-situer la place des œuvres dans l'histoire des pratiques numériques. Cette exigence de contextualisation, qui occupe selon moi une place croissante dans la réflexivité archivistique contemporaine, suppose une étroite coopération entre professionnels de l'information, chercheurs, amateurs passionnés et créateurs eux-mêmes, à l'aide d'outils numériques et participatifs comme les bases de données collaboratives, le crowdsourcing de métadonnées ou encore l'intégration de ressources produites par les communautés de joueurs. L'évolution de la médiation patrimoniale s'est accélérée avec la virtualisation croissante des pratiques culturelles. Les expositions immersives, les ateliers pédagogiques, les conférences interactives en ligne et la diffusion de parties commentées par des joueurs ou des développeurs constituent de nouveaux dispositifs de transmission, ouvrant la voie à des formes de valorisation renouvelées et inclusives, parfois largement participatives. Il est intéressant de voir que ces formats hybrides, mêlant techniques comme l'émulation, la réalité virtuelle ou le streaming, et narration vivante avec témoignages et discussions collectives, offrent des réponses partielles mais enrichissantes aux défis posés par l'obsolescence, la rareté des supports originaux et la dispersion des archives. Le rôle de la médiation prend également tout son sens face aux tensions inhérentes à la gestion des droits d'auteur, à la complexité de la diffusion publique et à la fragmentation du patrimoine ludique entre sphères institutionnelles et initiatives citoyennes. Les entretiens d'acteurs associatifs, universitaires et institutionnels soulignent combien l'accès à certains jeux demeure conditionné par la tolérance des ayant droit, la circulation informelle de copies d'archives ou la mobilisation collective lors d'événements patrimoniaux rares, lesquels rendent le patrimoine vidéoludique souvent fragile, précaire et potentiellement invisible pour le non-spécialiste. Cette précarité stimule néanmoins l'inventivité des médiateurs qui multiplient les dispositifs de narration, de vulgarisation ou d'initiation au patrimoine vidéoludique à travers les différentes publications, les fanzines, les podcasts ou encore les plateformes interactives, participant ainsi à une démocratisation de l'histoire numérique dans ses multiples dimensions. La valorisation suppose enfin d'accepter et d'accompagner la pluralité des formes de transmission. Les communautés de joueurs produisent sans cesse des strates complémentaires d'archives, que ce soit des vidéos Let's Play, des streams, des commentaires sur forums, des mods amateurs, des guides collaboratifs, des traductions pirates, des hacks techniques et des œuvres dérivées participant à la dynamique collective du patrimoine vidéoludique. Dans ce contexte, l'enjeu pour l'archiviste ou le médiateur n'est pas d'ériger une mémoire unique, figée et canoniquement validée mais bien de permettre la circulation des mémoires, la reconnaissance de la diversité des usagers

¹³⁶ Coville, M. (2018). *op.cit.*

et la confrontation des perspectives, soit une politique d'ouverture qui fait toute sa place à l'intelligence collective et à l'exploration créative.

L'un des points de vigilance que je retiens de mon parcours et des études consultées concerne la difficulté d'offrir des expériences de valorisation équitables, offrant à la fois l'accès aux archives, la compréhension critique des contextes de production et l'appropriation créative des œuvres par les générations futures. Face à l'accélération de la production, à l'omniprésence des modèles économiques et au renouvellement constant des formes d'engagement, le patrimoine vidéoludique exige des discours souples, des dispositifs dynamiques et un dialogue renouvelé entre expertise technique, mémoire sensible et inventivité sociale.

Pour conclure, la valorisation et la médiation du jeu vidéo dépassent le cadre d'une simple opération d'exposition ou de conservation. Elles s'affirment comme des processus complexes, faits d'allers-retours entre préservation technique, restitution de l'expérience et invention de nouveaux modes d'accès, au croisement des cultures professionnelles, communautaires et créatives. C'est dans la capacité à faire dialoguer archives matérielles, traces numériques, mémoires collectives et pratiques sociales que réside, selon moi, la possibilité d'une patrimonialisation vivante et durable du jeu vidéo en France, capable d'inspirer aussi bien la recherche scientifique que l'exploration ludique du plus grand nombre.

3. PERSPECTIVES D'EVOLUTION ET COLLABORATIONS SOUHAITEES.

3.1. Vers une professionnalisation de l'archivage ?

La question de la professionnalisation de l'archivage du jeu vidéo en France émerge aujourd'hui comme un des chantiers les plus pressants dans le champ de la préservation numérique. La montée en puissance de ce débat révèle une double exigence. D'une part, on cherche à faire évoluer les pratiques issues du bricolage, de l'engagement bénévole ou du transfert de compétences internes issues du secteur informatique vers des standards scientifiques et éthiques partagés et d'autre part, on veut instituer une reconnaissance effective des métiers de l'archivage vidéoludique, à la fois en interne dans les structures (entreprises, associations, laboratoires de recherche, institutions publiques) mais aussi auprès des tutelles, des financeurs et de la société civile. Cette ambition appelle non seulement à un renforcement des formations, des ressources et des profils spécialisés mais aussi à un renouvellement des visions stratégiques sur la place du jeu vidéo dans le patrimoine culturel contemporain. Au fil de mes lectures et de mes observations de terrain, il apparaît que la professionnalisation de l'archivage ne saurait se résumer à une codification techniciste ou réglementaire tant le secteur se caractérise par l'hétérogénéité de ses pratiques, l'attachement à la mémoire vive des communautés et la permanence d'une tension entre expertise amateur et reconnaissance académique. Les recherches récentes disent qu'il est difficile pour les associations, les professionnels de la conservation et les entreprises du jeu vidéo de vraiment travailler ensemble. Le partage des connaissances et des outils se heurte souvent à des façons de faire différentes, à des rythmes qui ne s'accordent pas (agir vite ou penser sur le long terme), et à la difficulté de passer d'un projet ponctuel à une organisation régulière qui garde une trace de tout. Un des enjeux majeurs de la professionnalisation réside dans la visibilité et la reconnaissance des métiers émergents liés à la sauvegarde et à la mise en valeur du patrimoine vidéoludique. Si l'on observe la montée des formations universitaires, spécialisées ou interdisciplinaires regroupant archivistes, chercheurs en humanités numériques et professionnels de la documentation, on constate aussi que le secteur reste marqué par la fragmentation des parcours, l'apprentissage sur le tas, le bénévolat et la difficulté à faire reconnaître la spécificité des compétences liées à la gestion de fonds interactifs, multimédias et évolutifs. Les entretiens réalisés dans le champ associatif ou auprès des personnes ayant migré du monde du jeu vers l'archivage soulignent la polyvalence nécessaire mais aussi l'insuffisance des dispositifs d'accompagnement, qu'il s'agisse du financement de postes, de l'accès à la formation continue ou de la reconnaissance de la valeur scientifique du travail de collecte, de restitution ou d'indexation.

La littérature insiste également sur la nécessité de repenser le rapport au temps qui façonne le travail archivistique dans le secteur vidéoludique. Il faut parfois agir vite pour garder des données qui risquent de disparaître à cause des formats dépassés, de la fermeture de certains studios ou de problèmes financiers. En même temps, organiser, décrire et mettre en valeur ces archives prend beaucoup de temps. Ce temps de l'archive, qui s'inscrit dans une prospective patrimoniale exige l'anticipation, la prévoyance, la construction de réseaux solides entre professionnels, chercheurs et communautés de joueurs, capables d'alerter, d'agir

collectivement et d'analyser les conséquences du choix de préserver, ou non, tel ou tel corpus de documents, d'objets, de traces communautaires. Les personnes qui s'occupent des archives ne travaillent pas toujours au même rythme que les industries ou les institutions. Pour garder une vraie trace et ne pas perdre une partie importante de l'histoire des jeux vidéo, il est essentiel de travailler de façon sérieuse, de réfléchir à ce qui est fait et de penser à long terme. La professionnalisation du secteur passe nécessairement par la définition de cadres déontologiques partagés. La question de l'intégrité des objets collectés, de la transparence des méthodes et de l'articulation entre normes archivistiques internationales et adaptation aux réalités du jeu vidéo fait aujourd'hui l'objet d'une réflexion méthodologique croissante. Les professionnels interrogés s'accordent généralement sur la nécessité de bâtir un socle de compétences mutuelles entre documentalistes, informaticiens, juristes, médiateurs culturels et historiens, et d'ouvrir la gouvernance des collections à la pluralité des parties prenantes, y compris les représentants des communautés de joueurs et les développeurs. Cependant, cette volonté se heurte aux cloisonnements institutionnels, à la contraction des budgets publics et à la persistance d'un traitement inégalitaire des objets patrimoniaux selon leur légitimité culturelle ou leur ancienneté. L'innovation pédagogique et la collaboration intersectorielle sont ainsi identifiées comme des leviers majeurs d'évolution vers la professionnalisation. Les universités françaises commencent à introduire des modules sur la conservation des biens numériques, l'archivage du jeu vidéo ou la médiation patrimoniale dans leurs cursus en histoire, en informatique documentaire ou en médiation culturelle. Certaines écoles spécialisées proposent même des diplômes hybrides qui croisent gestion des archives audiovisuelles, documentation interactive et recherche sur les nouveaux médias. Les réseaux de recherche, les formations inter-associatives, le partage d'outils communs (logiciels, bases de données collaboratives, protocoles de numérisation) permettent par ailleurs, d'installer un socle de pratiques partagées et de faire émerger une nouvelle génération de professionnels, sensibles à la fois à l'exigence technique, au besoin d'ouverture et à la réflexion critique sur la conservation d'un patrimoine en mutation constante. La professionnalisation ne va pas sans la définition d'une politique de long terme capable de transcender la dépendance à l'événementiel et au bénévolat. La planification des collectes, la stabilité des équipes, la capitalisation des expériences, l'inscription dans des réseaux internationaux, sont fréquemment citées dans la littérature comme des conditions indispensables pour mener une action de grande ampleur. Les grandes initiatives internationales dans le domaine du patrimoine vidéoludique, telles que la collaboration entre l'IFLA (International Federation of Library Associations), les musées spécialisés et des plateformes comme Europeana, sont souvent citées comme des modèles à suivre. Elles combinent la certification des compétences, la documentation des bonnes pratiques et l'intégration de la recherche-action.

Enfin, se pose la question de la reconnaissance du jeu vidéo comme patrimoine à part entière, méritant des moyens durables, l'accueil de profils très spécialisés, et une défense dans les sphères éducatives, culturelles et scientifiques nationales. Les médiateurs et archivistes soulignent la nécessité d'une reconnaissance officielle des métiers liés au jeu vidéo, tels qu'archiviste vidéoludique, médiateur numérique ou restaurateur de collections hybrides, avec des formations dédiées, des parcours professionnels clairement définis et des grilles salariales adaptées aux exigences du secteur. En définitive, est-ce qu'il faut aller vers une professionnalisation de l'archivage du jeu vidéo ? Je pense que la France dispose aujourd'hui des fondations d'un écosystème ouvert, créatif et diversifié, riche en savoir-faire et expériences.

Pourtant, le développement d'un secteur pleinement professionnalisé dépendra dans les prochaines années de la capacité des acteurs à établir des liens solides, à partager les ressources, à investir dans la formation, et à promouvoir une vision ambitieuse, inclusive et réfléchie du patrimoine numérique. C'est à travers cet effort collectif et réfléchi que se forme une société capable de préserver, transmettre et enseigner sa mémoire vidéoludique, non pas comme une curiosité isolée mais comme une partie importante de son patrimoine culturel.

3.2. Partenariats - envisageable/possible ?

La question des partenariats dans la préservation et la valorisation du patrimoine vidéoludique français s'impose comme l'un des axes d'évolution les plus structurants et prometteurs du secteur. En tant qu'étudiante en master 2 archives numériques, j'observe que la complexité des objets numériques, l'ampleur exponentielle des corpus à traiter et la diversité des compétences nécessaires pour garantir l'accès et la pérennité du jeu vidéo impliquent de dépasser les initiatives isolées afin de s'orienter sans hésiter vers des formes de collaboration renouvelées, hybrides et transdisciplinaires. Cette dynamique intersectorielle apparaît d'autant plus cruciale que les obstacles techniques, juridiques, économiques et organisationnels restent nombreux, et que la capacité des acteurs à mutualiser leurs ressources et expertises conditionne désormais la portée et l'efficacité des politiques de préservation. Les partenariats les plus fructueux semblent actuellement se dessiner à la croisée de l'industrie, des associations, des institutions publiques et de la recherche universitaire. Plusieurs travaux récents soulignent l'importance d'un dialogue constant entre ces mondes, qui, tout en conservant leurs logiques propres, partagent, souvent sans totalement l'avouer, des intérêts convergents en matière de documentation, de gestion des risques, de valorisation voire de notoriété et d'image. La littérature professionnelle et scientifique met en avant le principe de communauté, c'est-à-dire la possibilité de créer des réseaux d'archivage distribué, dans lesquels le dépôt, l'hébergement, la description, la restauration et la médiation patrimoniale seraient répartis en fonction des forces de chaque acteur, permettant ainsi de pallier collectivement les carences ou limites individuelles, qu'il s'agisse de moyens financiers, de connaissances spécialisées ou de capacité d'innovation. Ce type de collaboration est d'autant plus pertinent, comme le montrent les retours du terrain, que les enjeux dépassent largement les frontières nationales et rejoignent ceux d'une coopération européenne, voire mondiale, face à des problématiques universelles d'obsolescence, de fragmentation des collections et de gestion des droits. L'analyse approfondie des entretiens menés auprès d'acteurs associatifs, professionnels, institutionnels lors de mes recherches me conforte dans l'idée que les formes de partenariat actuelles restent encore trop ponctuelles ou fondées sur la rencontre volontaire des personnes plus que sur la formalisation de cadres, de conventions ou de projets de long terme. De nombreux discours soulignent l'attente de plateformes stables pour partager les ressources, similaires aux projets développés dans l'audiovisuel ou la photographie numérique. Ces plateformes devraient pouvoir stocker des fichiers, garantir leur intégrité et leur indexation, tout en permettant à chaque contributeur de garder le contrôle sur certains droits ou modalités d'accès, parfois différentes du libre accès total¹³⁷. Certains professionnels

¹³⁷ Bibliothèque nationale de France. (2024). Prestation d'archivage numérique. <https://www.bnf.fr/fr/prestation-archivage-numerique>

évoquent par exemple la nécessité de conventions de dépôt adaptées aux formats évolutifs, d'accords de partage de technologies d'émulation ou de procédures standardisées d'export et de description des métadonnées susceptibles de fluidifier les échanges entre établissements¹³⁸. Un point particulièrement évoqué par mes interlocuteurs concerne l'articulation entre le monde académique et la sphère professionnelle ou associative. Les collaborations existantes en matière d'analyse, de documentation, d'ingénierie patrimoniale ou de médiation publique pourraient selon eux, et selon moi, être considérablement renforcées, notamment par le recours à des conventions de stage, à des chaires partenariales ou à des projets de recherche collaborative. Il s'agit non seulement d'améliorer la capacité à repérer, inventorier et restaurer des œuvres souvent dispersées, mais aussi de créer et d'essayer de nouveaux outils pour gérer les données, émuler les plateformes ou restituer les contenus sur plusieurs supports, suivant une démarche d'expérimentation continue très appréciée dans les sciences humaines appliquées au numérique. Soucieuse de rester ancrée dans les réalités du terrain, j'ai aussi remarqué une augmentation des collaborations ponctuelles entre institutions patrimoniales, festivals, collectivités locales, écoles d'art et espaces de médiation numérique. La mise à disposition des collections, la coproduction de contenus et l'organisation d'événements thématiques permettent de faire circuler les œuvres et de toucher des publics variés. La littérature souligne toutefois un problème fréquent lié à la difficulté de partager durablement les ressources, de maintenir les dispositifs dans le temps et de rendre compatibles les bases de données et infrastructures techniques, souvent créées rapidement pour un événement ou pour un financement limité.¹³⁹ Cette difficulté, renforcée par la diversité des contraintes administratives et la concurrence entre structures, ralentit la création de catalogues nationaux complets et l'apparition de normes communes pour l'archivage et la mise en valeur.

Le contexte international, notamment à travers des projets européens liés à Europeana, le soutien actif de l'IFLA et la multiplication des initiatives portées par la communauté, offre toutefois des perspectives très prometteuses. Plusieurs interlocuteurs insistent sur l'importance de compléter la gestion verticale du dépôt légal et la spécialisation des instituts nationaux par des approches plus horizontales, comme l'archivage participatif. Ce modèle encouragerait la collecte des fonds et la création des métadonnées en impliquant directement les communautés d'utilisateurs, de développeurs et de joueurs. Il s'agirait alors d'inventer de nouvelles formes de documentation partagée, de mémoire collaborative et de participation citoyenne, renforçant ainsi la patrimonialisation numérique de façon innovante et inclusive. Les prises de position issues des transcriptions d'acteurs institutionnels et associatifs rencontrés lors de ce travail convergent sur l'appel à une montée en puissance d'un écosystème partenarial fondé sur la reconnaissance mutuelle, l'ouverture interprofessionnelle et la transversalité des politiques publiques, condition première d'une consolidation durable des pratiques de conservation. Dans ce cadre, la notion de partenariat ne serait plus réduite à la sous-traitance ou à la complémentarité ponctuelle mais plutôt envisagée comme une co-construction stratégique, un espace d'apprentissage commun et d'élaboration partagée des réponses aux défis futurs du patrimoine vidéoludique.

¹³⁸ Selon Selon Bertrand Brocard – Président du CNJV et Philippe Dubois – Directeur de MO5.COM (Communications personnelles, 2025)

¹³⁹ Exemple de l'évènement « Game Story » à Versailles.

À partir de ces constats, il est clair que l'avenir de la sauvegarde des jeux vidéo dépendra du renforcement de coopérations entre différents acteurs, capables de donner une reconnaissance plus large sur les plans institutionnel, professionnel et citoyen. Le but est de réunir les innovations techniques, le respect des règles éthiques, l'engagement des communautés et la mise en place de méthodes communes et organisées afin de préserver une mémoire collective du jeu vidéo, riche, variée et toujours vivante.

3.3. Innovations attendues.

Dans le champ de la préservation vidéoludique, la question de la valorisation et de la médiation apparaît comme l'un des enjeux les plus sensibles et complexes de la réflexion patrimoniale contemporaine. On peut constater que la reconnaissance culturelle et la mise en valeur du jeu vidéo ne peuvent se borner à une simple exposition d'objets techniques ou à la numérisation de corpus mais appellent une démarche profondément ancrée dans la pluralité des usages sociaux, des récits et des contextes de réception qui entourent ces œuvres. Si la conservation matérielle est le socle indispensable de toute politique patrimoniale, elle ne saurait suffire sans une mobilisation en faveur de dispositifs dynamiques d'accès et de transmission culturelle, capables d'articuler expérience de jeu, mémoire collective et démarche critique. La valorisation du patrimoine vidéoludique suppose d'abord une capacité à dépasser la stricte logique de la collection close afin d'envisager le jeu vidéo comme un objet de récit, d'enquête et de médiation¹⁴⁰. Les recherches les plus actuelles insistent sur la nécessité de reconstituer les contextes de création, d'expérimentation et d'utilisation qui façonnent la singularité d'une œuvre vidéoludique, bien au-delà de sa seule reproduction informatique ou de sa restauration matérielle. Valoriser un jeu, c'est le doter d'un environnement interprétatif notamment par les notices, les témoignages, les guides, les vidéos let's play, les manuels, les archives de forums ou encore les productions communautaires qui deviennent autant de sources secondaires indispensables et croisées aux documents originaux, permettent de restituer la densité d'une expérience passée. S'y ajoute la documentation technique des outils, des formats, des moteurs, tout ce qui permettrait à terme la restitution authentique ou l'émulation fidèle d'un titre ou d'un univers de jeu. La médiation patrimoniale gagne à s'ouvrir à cette diversité documentaire, en intégrant les traces de la réception, des appropriations créatives et des circulations transversales entre communautés de joueurs, chercheurs, collectionneurs et institutions.

Cette valorisation est inséparable d'une réflexion sur les dispositifs d'accès. En effet, là où les bibliothèques et musées traditionnels proposaient l'exposition linéaire des supports, les initiatives contemporaines explorent la pluralité des formats d'accès, mêlant consultation sur place, expositions interactives, streaming ou copies jouables en réalité virtuelle mais aussi restitution narrative des filiations, débats et controverses qui jalonnent la trajectoire d'un jeu ou d'un genre donné¹⁴¹. À l'heure

¹⁴⁰ Benoist, D. (2023), *op. cit.*

¹⁴¹ Exemple de l'évènement « Game Story » à Versailles.

où les publics cherchent des expériences personnalisées, l'enjeu pour la médiation consiste à concilier fidélité historique, respect de la licence et ouverture à la participation du visiteur ou du chercheur. L'intégration des témoignages de joueurs, la conservation des forums, la valorisation de productions issues des communautés (mods, fanzines, podcasts, vidéos analytiques) deviennent alors incontournables pour donner sens et chair à l'histoire des jeux vidéo, selon une logique qui n'oppose plus expertise professionnelle et mémoire partagée. La valorisation rencontre cependant d'importants verrous. D'une part, ceux de la diversité et de la volatilité des corpus, qui supposent l'invention de nouvelles méthodologies éditoriales et descriptives et d'autre part, ceux liés à la propriété intellectuelle, aux licences logicielles, à la difficulté de négocier l'accès public dans le cadre du droit d'auteur ou de la circulation de copies protégées par DRM. Les initiatives existantes oscillent parfois entre la contrainte du silence forcé (inaccessibilité d'une œuvre pour des raisons juridiques) et la prise de risque calculée, ouverte à la tolérance tacite des ayants droit, à la faveur d'une exposition ou d'un événement temporaire. Comme le notent Rufat et Ter Minassian¹⁴², la circulation des archives vidéoludiques reste profondément conditionnée par la dynamique collective, la créativité des passeurs et la mobilisation des réseaux institutionnels, chercheurs ou amateurs.

Enfin, les recherches pluridisciplinaires récentes soulignent le caractère profondément participatif et réflexif des dispositifs les plus aboutis, qu'il s'agisse d'expositions hybrides (allant du jeu « en conditions réelles » à la présentation de documents de travail), de catalogues augmentés nourris par les apports des communautés, ou de projets d'histoire orale documentant les mémoires de créateurs, de joueurs et d'intervenants multiples. C'est dans ce croisement fertile que s'élabore l'avenir de la valorisation vidéoludique, dans la capacité à impliquer les publics dans la constitution même de l'archive, à inventer des formes inédites d'appropriation créative et de dialogue critique, et à partager la mémoire des jeux vidéo dans ses dimensions sociales, esthétiques, ludiques et techniques. La médiation patrimoniale du jeu vidéo se définit donc moins comme une opération descendante de transmission que comme une démarche d'accompagnement, d'éclairage et d'invitation à l'exploration partagée. Son efficacité dépendra à l'avenir de la reconnaissance de cette pluralité de points de vue, de la construction patiente d'engagements méthodologiques communs et de la capacité des institutions, des chercheurs et des communautés à s'emparer ensemble d'un patrimoine qu'il s'agit moins de figer que d'activer et de faire circuler, au fil du renouvellement des générations, des technologies et des imaginaires.

¹⁴² Rufat, S., & Ter Minassian, H. (2011). *Op. cit.*

CONCLUSION

L'examen approfondi des pratiques actuelles d'archivage des jeux vidéo, à travers la problématique initiale « En quoi les pratiques actuelles d'archivage des jeux vidéo, portées par des acteurs non institutionnels, illustrent-elles les principaux enjeux contemporains de la préservation numérique ? », m'a conduite à une réflexion croisée sur les enjeux techniques, juridiques, culturels et stratégiques qui structurent ce champ en transition. Loin de constituer une simple affaire de technique ou de conservation matérielle, la mémoire du jeu vidéo façonne désormais un nouvel espace de débats sur la construction, la gestion et le partage de la mémoire numérique à l'échelle nationale et internationale. La synthèse des principaux enseignements de ce mémoire met en évidence une dynamique à la fois foisonnante et fragmentée. Les pratiques d'archivage observées ne relèvent plus d'une approche linéaire ou strictement hiérarchique de la transmission culturelle mais s'apparentent désormais à une multitude d'initiatives portées par un grand nombre d'acteurs, de points de vue, d'intérêts et de contraintes. Ce paysage se caractérise par la coexistence de logiques industrielles où la sélection des archives est guidée par l'impératif de rentabilité, d'exploitation future ou de gestion du risque juridique et d'approches plus patrimoniales et citoyennes, pour lesquelles l'exhaustivité et la diversité documentaires prévalent. Entre ces deux pôles, s'insèrent les pratiques hybrides, émergentes ou innovantes, qui incarnent les nécessaires ajustements dont la préservation numérique doit aujourd'hui faire preuve pour ne pas rester figée dans des modèles dépassés.

La spécificité du contexte français réside largement dans l'éclatement des responsabilités, la diversité des méthodes et la dépendance à la bonne volonté, au bénévolat ou à la culture d'entreprise. De l'archivage « pragmatique », centré sur les closing kits et versions finales dans les studios, jusqu'aux politiques de collecte exhaustive et de sauvegarde des archives vivantes menées dans les associations, en passant par la constitution progressive d'archives de création et de témoignages situés, le spectre est large mais inégal. Les difficultés rencontrées rejoignent les problématiques classiques de la préservation numérique, notamment la gestion de volumes exponentiels de données, la multiplicité et l'obsolescence des formats propriétaires, la volatilité des supports et plateformes, la permanence du cloisonnement entre documentation, valorisation et médiation culturelle mais aussi la précarité des parcours, l'absence de normes trans-sectorielles ou la faiblesse des politiques publiques concertées. Le travail de terrain et l'analyse des sources, y compris les transcriptions d'acteurs et les entretiens recueillis auprès de professionnels issus du secteur non institutionnel, confirment une conviction. La fragilité de la mémoire vidéoludique tient moins à l'absence de compétences ou à une désaffection sociale, qu'à la fragmentation des initiatives, à la persistance de cultures professionnelles cloisonnées et à la faible mutualisation des savoirs, outils et bonnes pratiques. Les réussites observées procèdent de la réunion temporaire de volontés individuelles ou collectives, mais se heurtent trop souvent à un manque de coordination structurelle, de soutiens pérennes ou de standardisation, notamment en matière d'indexation, de conversion de formats, d'authentification ou d'accès contrôlé. Ce mémoire souligne avec insistance l'importance de mettre en place une véritable coopération entre tous les acteurs, au-delà de la séparation habituelle entre institutions publiques et initiatives citoyennes, entre détenteurs de droits et communautés de joueurs, entre créateurs, éditeurs et médiateurs. Seule une politique

de collaboration large, pensée comme un écosystème commun et transversal peut assurer pour l'avenir d'une mémoire numérique renouvelée, la conservation, la diversité et l'accès au patrimoine vidéoludique en France. Cette coopération suppose la mise en place durable de partenariats équilibrés ainsi que la création d'outils communs, de centres documentaires partagés, de plateformes de données compatibles entre elles. Elle demande aussi une reconnaissance réciproque et une meilleure circulation des savoir-faire, ce qui passe par une valorisation à la fois de l'engagement bénévole et des compétences professionnelles.

Le travail mené pour ce mémoire m'a permis de montrer la diversité des approches, la difficulté des choix à opérer, mais aussi l'inventivité constante des acteurs du domaine. Du côté de l'industrie, la prise de conscience de l'importance patrimoniale, même si elle arrive tard et qu'elle est souvent liée à la gestion du risque, commence à ouvrir des brèches dans une logique centrée uniquement sur le commerce, surtout lorsque la transmission, la re-masterisation ou la valorisation médiatique deviennent des sources de notoriété et parfois même de reconnaissance. Du côté associatif et patrimonial, l'étude met en avant une dynamique à la fois urgente et innovante qui guide les actions de collecte comme sauver des archives physiques menacées de disparition, mais aussi expérimenter grâce au crowdsourcing ou aux plateformes participatives de nouvelles formes de documentation collaborative. Les témoignages recueillis font d'ailleurs écho à cette hybridité croissante des pratiques, à l'articulation subtile entre création, médiation et conservation, ainsi qu'à l'intégration croissante d'outils numériques de plus en plus performants, tout en soulignant la nécessité d'un pilotage institutionnel renouvelé et d'une ingénierie documentaire adaptée à la volumétrie et à la diversité des fonds à traiter. Ce mémoire vient ainsi alimenter la réflexion sur l'évolution de l'archivage numérique en soulignant la nécessité, d'une part, d'une adaptation continue des méthodes de collecte, d'inventaire, de conservation et de valorisation, et d'autre part, d'une intégration optimale des acquis venus des sciences de l'information, de l'ingénierie informatique, mais aussi des cultures professionnelles émergentes (muséologie numérique, médiation interactive, histoire orale du jeu vidéo). Mon enquête, fondée sur l'étude de dossiers documentaires, de guides pratiques, d'écrits scientifiques et sur le recueil de paroles de terrain, permet d'identifier un point de bascule. En effet, l'enjeu de la préservation vidéoludique ne se pose plus seulement en termes de sauvetage ou d'enrichissement quantitatif des collections mais bien comme la structuration d'un commun patrimonial à même de garantir la diversité des mémoires, l'ouverture des savoirs et l'innovation documentaire qui caractérise la société numérique contemporaine. Sur le plan scientifique, ce travail montre que l'étude attentive des pratiques menées par des acteurs non institutionnels ne relève pas d'une démarche amateuriste mais au contraire révèle des initiatives pionnières dans le domaine de l'archivage numérique. Les actions mises en œuvre pour documenter, contextualiser et mettre en valeur les objets, les normes, les flux et les usages du jeu vidéo illustrent une rencontre de plus en plus forte entre différentes compétences, ainsi qu'une ouverture positive entre les univers amateur et professionnel. Les échanges constants d'outils, d'idées et de valeurs entre institutions et communautés m'ont permis, à travers des situations concrètes et des expériences communes, de mettre en évidence l'apparition d'un nouveau modèle de mémoire numérique. Il s'agit plus précisément d'une mémoire partagée, en évolution permanente, capable de se questionner et surtout ouverte à la diversité des voix et des récits.

L'ouverture sur les enjeux futurs de la préservation du jeu vidéo révèle que l'innovation occupe désormais un rôle clé, tant en matière de technologies d'émulation, de réalité virtuelle, de documentation automatisée ou d'intelligence artificielle pour la restauration ou la description de corpus hybrides. Les récentes expérimentations menées, par exemple dans la reconstitution d'ambiances ou la captation de sessions de jeu, montrent qu'il convient de penser la mémoire non seulement comme une collection de choses, mais comme un ensemble dynamique d'expériences, d'interactions et de formes. Cette nécessité d'innovation implique cependant d'évaluer constamment la pertinence, l'éthique et la robustesse des solutions choisies, de former des médiateurs technologiques, d'impliquer les publics et de maintenir un dialogue constant entre expertise scientifique, professionnels de terrain et communautés créatives. L'internationalisation du secteur, par le biais de collaborations avec les principales institutions européennes (Europeana, IFLA), de conventions multilatérales et de projets de recherche partagés, constitue un vecteur crucial de renforcement méthodologique, de mutualisation des catalogues et de réflexion sur l'alignement des politiques de sélection, d'indexation et d'ouverture des archives. La question de l'interopérabilité des corpus, des procédures de migration, de la gestion transfrontalière des droits et des expériences collectives, renforce la nécessité pour la France d'affirmer son leadership en matière de politiques publiques intégratives, ouvertes et solidaires.

Il n'est pas possible de conclure sans interroger le rôle, évolutif mais central, des politiques publiques. L'organisation de la filière, la reconnaissance des nouveaux métiers, le soutien à la formation et à l'innovation, la mise au point d'un cadre juridique clair et le financement durable des infrastructures apparaissent comme des conditions indispensables pour garantir une mémoire du jeu vidéo à la hauteur de la créativité, de la richesse et du dynamisme de ce secteur. L'enjeu fondamental reste celui du non archivage avec le risque de voir s'évanouir, dans le flux numérisé et dispersé du web, des pans entiers de l'histoire collective, des créations orphelines, des corpus invisibilisés faute de moyens ou de stratégies coordonnées. La convergence interprofessionnelle, promue tant par la littérature scientifique que par les praticiens rencontrés se formule donc comme un impératif éthique, politique et culturel. Elle suppose de croiser matrices publiques et privées, enjeux économiques et ambitions patrimoniales, dans une optique de bien commun, susceptible d'enrichir non seulement la société française mais d'ouvrir de nouvelles perspectives d'analyse, d'enseignement, de création et de transmission à l'échelle mondiale. Au terme de ce travail, il apparaît que l'histoire, la mémoire et l'archive du jeu vidéo constituent non seulement des enjeux de patrimoine numérique mais le laboratoire même d'une société qui cherche à habiter autrement son passé, à documenter ses imaginaires et à transmettre ses héritages à l'ère du numérique.

SOURCES

Communication personnelles (2025)

- Bertrand Brocard – Président du CNJV (Visioconférence)
- Xavier Marot - Chief Production Officer - Focus Entertainment (Visionconférence)
- Antoine Vilette – Directeur du studio Microids (Visioconférence)
- Philippe Dubois – Directeur de MO5.COM, (Echange téléphonique)

Ouvrages et mémoires spécialisés

- Auvray, E. (2022). *Les archives du jeu vidéo : enjeux de patrimonialisation dans la communauté associative française*. Mémoire de recherche, Université Angers.
- Brochier, F. (2018). *L'archivage des jeux vidéo, de la fin des années 1990 à aujourd'hui*. Mémoire de recherche, ENSSIB Lyon.
- Genvo, S., & Philippette, T. (éds.). (2023). *Introduction aux théories des jeux vidéo*. Presses universitaires de Liège
- Krichane, S. Pante, I. Rochat, Y. (2022) *Penser (avec) la culture vidéoludique. Discours, pratiques, pédagogie*, Liège, Presses universitaires de Liège.
- Rebillard, F. (2018). *L'archivage des jeux vidéo, de la fin des années 1990 à Aujourd'hui*, Mémoire de recherche, Enssib.
- Rufat, S. Ter Minassian, H. (2011). *Les jeux vidéo comme objet de recherche*.
- Santoni, A. (2021). *À la croisée des mondes de la littérature numérique et du jeu vidéo : la narration interactive en question*.
- Tavinor, G. (2024). *L'art des jeux vidéo* (A. Declos, Trad.). Presses universitaires de Rennes.

Page web et articles

- Anastacio, F. (2024). « Durée de vie des supports et des jeux vidéo #03 : la conservation et préservation des jeux. » <https://www.culture-games.com/capsule-technique/duree-de-vie-des-supports-et-des-jeux-video-3-la-conservation-et-preservation-des-jeux>
- Barbier, B. (2014). *Jeux vidéo et patrimoine : Une conservation amateur ?* Hybrid. Revue des arts et médiations humaines. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01489305>
- Benoist, D. (2023). La mémoire des jeux vidéo. Chroniques, 97. <https://www.bnf.fr/fr/la-memoire-des-jeux-video>
- Bibliothèque nationale de France (BnF). (2021). Les jeux vidéo à la BnF. <https://www.bnf.fr/fr/les-jeux-video-la-bnf>
- Bibliothèque nationale de France (BnF). Le dépôt légal numérique. <https://www.bnf.fr/fr/le-depot-legal-numerique>
- Bibliothèque nationale de France. (2024). Prestation d'archivage numérique. <https://www.bnf.fr/fr/prestation-archivage-numerique>
- Bouvet, G. (2023, 22 novembre). « RGPD et jeux vidéos. » <https://www.letollegal.com/guides/rgpd-et-jeux-videos>
- Brunaux, G. (2021). L'application de la réglementation des contrats de fourniture de contenus et services numériques aux jeux vidéo : le cas Cyberpunk 2077. Revue interdisciplinaire droit et organisations. <https://doi.org/10.34699/rido.2021.1>
- Camus, S. (2023, mars). « Il achète 2000 jeux Wii U et 3DS avant la fermeture des boutiques en ligne. » <https://www.rtf.be/article/il-achete-2000-jeux-wii-u-et-3ds-avant-la-fermeture-des-boutiques-en-ligne-11170265>
- Carré, F. (2022). L'intelligence artificielle au service de la création de métadonnées. <https://www.archimag.com/demat-cloud/2022/04/15/intelligence-artificielle-creation-metadonnees>
- Colas, Y. (2024). « Le rétrogaming se transforme en marché d'investissement. Analyse des conséquences de la spéculation sur le rétrogaming, avec un focus sur l'accès restreint aux objets au profit des collectionneurs. » <https://masaru.fr/blogs/infos/le-retrogaming-se-transforme-en-marche-dinvestissement>

- Commission sur les aspects juridiques des œuvres multimédias (CSPLA). (2005). Le régime juridique des œuvres multimédia : Droits des auteurs et sécurité juridique des investisseurs. Ministère de la Culture. <https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/98-le-regime-juridique-des-oeuvres-multimedia-droits-des-auteurs-et-securite-juridique-des-investisseurs.pdf>
- Coville, M. (2018). *Préserver les jeux vidéo et l'acte de jouer*. En quête d'archives : bricolages méthodologiques en terrain médiatiques. <https://shs.hal.science/halshs-02534970v1>
- Diquelou, M.-C. (2008). « Les documents audiovisuels numériques d'archives : enjeux et méthodes. » *Documentation et bibliothèques*, <https://www.erudit.org/fr/revues/documentation/2019-v65-n3-documentation04880/1064748ar/>
- Dumont, M. (2024, février 5). « Les enjeux juridiques du cloud gaming. » <https://www.desgranges-notaires.fr/les-enjeux-juridiques-du-cloud-gaming/>
- Filiatrault, L. (2019). *La préservation du jeu vidéo : survol des enjeux et efforts*. https://archivistesqc.wordpress.com/2019/04/08/jeu_video/
- Forsans, E. (2018, 13 novembre). E-sport : l'ascension spectaculaire d'un phénomène de société. AFJV. https://afjv.com/news/9323_e-sport-l-ascension-spectaculaire-d-un-phenomene-de-societe.htm
- Gaming Campus. (2024). « Qui est Focus Entertainment, l'autre géant de l'industrie des jeux vidéo en France. » <https://gamingcampus.fr/boite-a-outils/qui-est-focus-entertainment-lautre-geant-de-lindustrie-des-jeux-video-en-france.html>
- Gaming Campus. (2024). Les plateformes de jeux vidéo. <https://gamingcampus.fr/boite-a-outils/les-plateformes-de-jeux-video.html>
- Gaming Campus. (2025). Microïds : entre héritage narratif et diversification, l'évolution d'un studio français. <https://gamingcampus.fr/boite-a-outils/microids-entre-heritage-narratif-et-diversification-levolution-dun-studio-francais.html>
- Gamned. (2020). In-game advertising: rentrez dans le game! <https://www.gamned.com/blog/in-game-advertising-rentrez-dans-le-game>
- Haas Avocats. (2024, 30 septembre). « Jeux hyper casual : le Tribunal de Paris rejette la contrefaçon de designs. » <https://info.haas-avocats.com/droit-digital/jeux-hyper-casual-le-tribunal-de-paris-rejette-la-contrefacon-de-designs>

- Jacquot O. (2017) *Conservation du patrimoine vidéoludique. Quels enjeux ? Quels acteurs ?* (Colloque) <https://bnf.hypotheses.org/2170>
- La Rédaction (2019) « DRM (Digital Rights Management) : définition, traduction et acteurs. » <https://www.journaldunet.fr/web-tech/dictionnaire-du-webmastering/1203447-drm-digital-rights-management-definition-traduction-et-acteurs/>
- Koeniguer, A. (2016, 13 mai). « Dématérialisation du jeu vidéo : avantages et inconvénients. » AFJV. https://afjv.com/news/6262_les-changements-generes-par-la-dematerialisation.htm
- Kyujilo. (2025, 11 janvier). « Fermetures de serveurs : Une nouvelle salve de mises à mort pour février 2025 ». Gamekult. <https://www.gamekult.com/actualite/fermetures-de-serveurs-une-nouvelle-salve-de-mises-a-mort-pour-fevrier-2025-3050861612.html>.
- Lee, D. (2025, 14 février). « La réglementation des pratiques publicitaires dans les jeux vidéo : enjeux et perspectives. » <https://consultation-juridique.fr/2025/02/>
- Lettre du Numérique. (2025). « Diffusion de vidéo eSport et droits attachés. » <https://www.lettredunumerique.com/P-2244-452-A1-diffusion-de-video-esport-et-droits-attaches.html>
- Madjid, D. (2019). Jeux vidéo et droit d’auteur. Village Justice. <https://www.village-justice.com/articles/jeux-video-droit-auteur,34246.html>
- Maurice, C. (2017, 28 juillet). « Les DRM dans le jeu vidéo : solution anti-piratage ou obstacle pour les joueurs ? » <https://www.numerama.com/pop-culture/jeux-video/>
- Montembeault, H., & Dor, S. (2018). *À quoi pensent les archives de la jouabilité ?* Conserveries mémorielles, (23). <http://journals.openedition.org/cm/3171>
- MO5.COM. (n.d.). Présentation. <https://mo5.com/fr/presentation/>
- PX chomiac de Sas (2025). « Guide juridique - Droit & usages alternatifs des jeux vidéo. » <https://pcs-avocat.com/guide/droit-jeu-video-exploitation-guide/>
- Rybina, V. (2023). *L’archive et le jeu vidéo. Archives et traces : enjeux, usages et poétiques*. Actes des Doctoriales de l’Europe médiane, de l’espace russe et postsoviétique, DEMEPS 2021. Slovo, 53. <https://doi.org/10.46298/slovo.2023.11355>
- SELL (Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs). (2024). *L’essentiel du jeu vidéo : Les Français et le Jeu Vidéo*.

- Syndicat national du jeu vidéo (SNJV). (2025). *Baromètre annuel du jeu vidéo en France*.
- Tilloy, C. (2025, 14 février). « Droit de distribution et jeux vidéo : la partie est terminée. ». <https://www.actu-juridique.fr/auteur/celine-tilloy/>
- Orsini, A. (2022). MO5.com, « la mémoire vivante du jeu vidéo. » <https://usbeketrica.com/fr/article/mo5-la-memoire-vivante-du-jeu-video>
- Valent, C. (2023, 16 janvier). « Les Games as a Service, la nouvelle poule aux œufs d'or des éditeurs. » La Crème du Gaming. <https://www.lacremedugaming.fr/le-mag/edito/game-service-nouvelle-poule-oeufs-dor-editeurs-161534.html>

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages et mémoires spécialisés

- Becker, C., Gутtenbrunner, M., & Rauber, A. (2010). Keeping the game alive: Evaluating strategies for the preservation of console video games. International.
- Begy, J. (2015, 14 août). Board games and the construction of cultural memory. <https://doi.org/10.1177/1555412015600066>
- Dulac, M. (2024). Les traces de l'événement GTA RPZ : interroger la mémoire des communautés en ligne. Mémoire de master, Enssib.
- Esposito, N. (2005). *Archivage des ambiances de jeu grâce à la réalité virtuelle pour la conservation du patrimoine culturel lié aux jeux vidéo*.
- Jouhar, M. (2022). Archivage des jeux vidéo suisses : suivi et enjeux lors de la création d'un jeu vidéo. <https://sonar.ch/global/documents/323062>
- Khanh Le D. Aaltodoc.Aalto.Fi. (2023). "An Exploration of Video Game Preservation as Cultural Heritage" [Thèse de bachelor, Aalto University School of Business] <https://aaltodoc.aalto.fi/server/api/core/bitstreams/0805451b-69ad-4c07-acba-5d01d0a06972/content>
- Liège Game Lab. (2023). Entre le jeu et le joueur (Vol. 1). Presses universitaires de Liège. <https://doi.org/10.4000/books.pulg.24716>
- Trémel, L., Mora, P., & Fortin, T. (2005). Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux.
- Vendette, G. (2017). Le jeu vidéo : un médium aux possibilités artistiques [Mémoire, Université du Québec à Trois-Rivières]. <https://depote.uqtr.ca/id/eprint/8224/>
- Wroten, A. (2023). Open world: Inclusion and accessibility in video game play.

Articles et publications institutionnelles

- Benoist, D. (2021). La BnF, gardienne de la mémoire du jeu vidéo. Centre national du cinéma et de l'image animée. https://www.cnc.fr/jeu-video/actualites/la-bnf-gardienne-de-la-memoire-du-jeu-video_1115090
- Bibliothèque nationale de France (BnF). (2021). Les jeux vidéo à la BnF. <https://www.bnf.fr/fr/les-jeux-video-la-bnf>
- Campus des écoles. (2024, 13 octobre). "Open world : Level design et liberté". <https://www.campus-des-ecoles.fr/game-art/actus/open-world-level-design-liberte/>
- Cross, S. (2018). "Roll Initiative : RPGs and the archives". *POP Archives*. <https://www.pop-archives.com/post/roll-initiative-rpgs-and-the-archives>.

- Direction générale des entreprises (DGE). (2021). Étude sur l'industrie du jeu vidéo en France (pp. 27-29).
- DNS-OK. (2023, octobre). La conservation du patrimoine vidéoludique : défis techniques et culturels.
- Expressive Game Lab. (2024, 21 décembre). "Colloque international Fiction et patrimoine : Le jeu comme lieu de mémoire" <https://www.expressivgame.com/publications/colloques/fiction-et-patrimoine-le-jeu-comme-lieu-de-memoire/>
- FUN MOOC, France Université Numérique. (2025). "Introduction à la culture vidéoludique" <http://www.fun-mooc.fr/fr/cours/introduction-a-la-culture-vidéoludique/>
- Gaming Campus. (2025). Microids, entre héritage narratif et diversification : l'évolution d'un studio français.
- Guttenbrunner, M., et al. (2023). Evaluating Strategies for the Preservation of Console Video Games. iPRES Conference.
- Harkai, I. (2022). Preservation of video games and their role as cultural heritage. Journal of Intellectual Property Law & Practice, 17(10), 844–856. <https://doi.org/10.1093/jiplp/jpac090>
- Luban, P. AFJV. (2020, 18 mai). "Le level design des jeux en monde ouvert - Part 4/5". AFJV. https://afjv.com/news/10203_le-level-design-des-jeux-en-monde-ouvert-part-4-5.htm
- Martin-Lalande, P. (2011). Le régime juridique du jeu vidéo en droit d'auteur. Vie publique. <https://www.vie-publique.fr/rapport/33745-un-regime-de-propriete-litteraire-et-artistique-de-la-creation-salariee>
- MC_NAIL, Jeuxvideo.com. (2024, 3 septembre). "Les IA vont piquer le boulot des développeurs ? Elles créent des jeux vidéo en temps réel et Doom est leur nouvelle victime". <https://www.jeuxvideo.com/news/1919777/>
- MISHA - Maison Interuniversitaire des Sciences de l'Homme - Alsace - Université de Strasbourg. (2025). "Axes et programmes de recherche 2019-2020". <https://www.misha.fr/recherche/progscientifiques/2019-2020>
- Nightdive Studios. (2025). "Archives, Nightdive Studios". <https://nightdivestudios.com/2023/>
- O'Brien, L. (2024, 19 mars). "Comment le nouveau prototype d'IA générative d'Ubisoft révolutionne les échanges avec les PNJ". Ubisoft News. <https://news.ubisoft.com/fr-fr/article/5qXdxhshJBXoanFZApdG3L/>
- Playstation Inside. (2025, février 22). Édito : La délicate conservation du patrimoine vidéoludique. <https://playstationinside.fr/edito-la-delicate-conservation-du-patrimoine-vidéoludique>
- R. N. LeBigData.fr (2024, 17 novembre). "ChatGPT joue à Red Dead Redemption 2". <https://www.lebigdata.fr/chatgpt-joue-red-dead-redemption-2>
- Rateau, J. JeuxVideo.com. (2024, 28 novembre). "Rendre les jeux vidéo à nouveau formidables : Elon Musk et l'IA à la tête d'un studio de jeux vidéo ? Ce n'est pas de la science-fiction". Jeuxvideo.com. <https://www.jeuxvideo.com/news/1947969/>
- SFSIC.org. (2024, 1 décembre). "Fiction et patrimoine : Le jeu comme lieu de mémoire – AAC événement". <https://www.sfsic.org/aac-evenement/fiction-et-patrimoine-le-jeu-comme-lieu-de-memoire/>
- Sengsun, JeuxVideo.com. (2022, 30 mai). "Embracer Games Archive ou le projet colossal dédié à la conservation du patrimoine gaming". <https://www.jeuxvideo.com/news/1580790/embracer-games-archive-ou-le-projet-colossal-dedie-a-la-conservation-du-patrimoine-gaming.htm>

- Sengsun, Jeuxvideo.com. (2024, 9 décembre). "Terrifiant ou excitant ? Google a une IA capable de créer des jeux vidéo 3D en quelques secondes". <https://www.jeuxvideo.com/news/1951560/>
- Texier, B. Archimag.com (2022). "Archiver tous les jeux vidéo du monde, le projet fou d'Embracer". Archimag. <https://www.archimag.com/archives-patrimoine/2022/06/17/archiver-jeux-video-monde-projet-fou-embracer>
- Valentinxvr, Nintendo Master. (2024, 17 novembre). "L'open world est-il une bonne nouvelle ?". <https://www.nintendo-master.com/blogs/valentinxvr/articles/l-open-world-est-il-une-bonne-nouvelle>
- Venegas Ramos, A. Politika.io (2024, 20 novembre). "J'y étais : L'hyper-individualisation de la mémoire et l'expérience virtuelle du passé dans le jeu vidéo contemporain". <https://www.politika.io/fr/article/jy-etais-lhyperindividualisation-memoire-l experience-virtuelle-du-passe-jeu-video>
- Ziani, A. Stratégies. (2022, mars). "Ubisoft Montpellier expose ses archives". <https://www.strategies.fr/creations/inspirations/LQ260477C/ubisoft-montpellier-expose-ses-archives.html>
- Zind, A. (2018, octobre). "Le gameplay comme prolongement de la construction narrative". *Conserveries mémorielles*, 23. <http://journals.openedition.org/cm/3327>

Blogs, Forum et Page web

- Bougès, T. (2019, 9 décembre). "La Mémoire des jeux vidéo". *Convergence, Le blogue de l'Association des archivistes du Québec* [blog]. https://archivistesqc.wordpress.com/2019/12/09/jeux_video/
- Cundekovic, J. (2017, 22 décembre). "De l'usage de l'histoire contrefactuelle dans les jeux vidéo historicisant : L'exemple de la série The Witcher". *Voir et penser* [blog]. <https://voiretpenser.hypotheses.org/319>
- Esposito, N. (2005). Archivage des ambiances de jeu grâce à la réalité virtuelle pour la conservation du patrimoine culturel lié aux jeux vidéo. Expressive Game Lab.
- Gaming Campus. (2024). "Le grand livre du jeu vidéo". Lyon : Gaming Campus <https://gamingcampus.fr/boite-a-outils/les-editeurs-de-jeux-video.html>
- Kovalainen, N. (2023, 22 juin). "Researchers in the archive - Establishing new relations". *Embracer Games Archive* [blog]. <https://embracergamesarchive.com/researchers-in-the-archive-establishing-new-relations/>
- Litchfield, T. (2022, 29 mai). "The Embracer Group is now collecting historical games in addition to developers". *PC Gamer*. <https://www.pcgamer.com/the-embracer-group-is-now-collecting-historical-games-in-addition-to-developers/>
- McGovern, N. (2020, November 5). Digital Preservation and Games. Digital Preservation Coalition Blog. <https://www.dpconline.org/blog/bit-list-blog/digital-preservation-and-games>
- MCNAIL, Jeuxvideo.com. (2024, 3 septembre). Les IA vont piquer le boulot des développeurs ? Elles créent des jeux vidéo en temps réel et Doom est leur nouvelle victime. <https://www.jeuxvideo.com/news/1919777>

- Orange Hello Future Blog. (2025, 27 janvier). "Parlons tech 9 : Comment l'IA bouleverse-t-elle la conception des jeux vidéo ?" [blog]. <https://hellofuture.orange.com/fr/parlons-tech-9-comment-lia-bouleverse-t-elle-la-conception-des-jeux-video/>
- PimpNinjaMan, Reddit TrueGaming Forum. (2018). "Story and gameplay pacing in open world games?" [forum en ligne]. https://www.reddit.com/r/truegaming/comments/a8bp9e/story_and_gameplay_pacing_in_open_world_games/?tl=fr
- Ubisoft. (2023, 28 février). "Technology & Innovation. How We Make Games". <https://www.ubisoft.com/en-us/company/how-we-make-games/technology>
- Reddit. (2021, February 22). If I wanted to get in to video game preservation... [Online forum post]. https://www.reddit.com/r/Archivists/comments/ljvqqb/if_i_wanted_to_get_in_to_video_game_preservation/

Rapports et textes de référence

- Bethesda Mod School. (2025, 22 janvier). "Scripting 101 - Deployable Turrets Mod" [Vidéo en ligne]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=E7bYsu4nC3M&ab_channel=kinggath
- France Culture. (2023, 13 mai). Archiver le jeu vidéo, le pari et les défis de la BNF [Podcast]. <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/la-transition-de-la-semaine/archiver-le-jeu-video-le-pari-et-les-defis-de-la-bnf-9112332>
- France Inter – Blockbusters. (2024, 14 août). "Red Dead Redemption : À l'ouest d'Eden" [Podcast en ligne]. <https://www.radiofrance.fr/franceinter/podcasts/blockbusters/blockbusters-du-mercredi-14-aout-2024-2159941>
- Mantella Project. (2024, 14 août). "ChatGPT in Skyrim VR | Lip Sync & In-Game Awareness Update" [Vidéo en ligne]. YouTube. <https://youtu.be/Gz6mAX41fs0?si=PVvfci-Z7K5bAUwi> 5. Conférences et Colloques
- Guttenbrunner, M., et al. (2023). "Evaluating Strategies for the Preservation of Console Video Games". iPRES Conference. https://ipres-conference.org/ipres08/presentations_day1/18_Guttenbrunner.pdf
- Martin, A. (2022, 29 juin). "Fiction et patrimoine : Le jeu comme lieu de mémoire". SFSIC. <https://www.sfsic.org/aac-evenement/fiction-et-patrimoine-le-jeu-comme-lieu-de-memoire/>

Articles juridiques et réglementaires

- Chevillot, R. (2025, janvier 31). Encadrement juridique de la publicité dans les jeux vidéo. <https://www.avocats-penalistes.fr/encadrement-juridique-de-la-publicite-dans-les-jeux-video-enjeux-et-perspectives/>
- Martin, M. (2025, février 28). La publicité dans les jeux vidéo : un cadre juridique en constante évolution. <https://www.juridiquepro.fr/la-publicite-dans-les-jeux-video-un-cadre-juridique-en-constante-evolution/>

Articles de presse et web spécialisés

- Audureau, W. (2017, mai 20). Les gardiens de la mémoire du jeu vidéo.
- RTBF. (2021). La collection de jeux vidéo de la BnF, un patrimoine culturel à part entière. <https://www.rtbf.be/article/la-collection-de-jeux-video-de-la-bnf-un-patrimoine-culturel-a-part-entiere-11044597>

Sites officiels et associatifs

- Conservatoire National du Jeu Vidéo (CNJV). (s.d.). Site officiel.
- CNJV et BnF organisent colloque sur la conservation vidéoludique. (2017). BnF Hypothèses. <https://bnf.hypotheses.org/2170>
- CNJV. (2025). "Site officiel du Centre National du Jeu Vidéo". <https://www.cnjv.fr/>
- Embracer Games Archive. (2025). Embracer Group. <https://embracer.com/about/gamesarchive/>
- NEO-ARCADIA Forum. (2024). Forum en ligne. <https://www.neo-arcadia.com/forum/>
- Université de Strasbourg. (2025). Jeu.unistra.fr. <https://jeu.unistra.fr/>
- Video Game History Foundation. (2025). "Game History Foundation". <https://gamehistory.org/>
- Ubisoft. (2025). Ubisoft. <https://www.ubisoft.com/fr-fr/>
- MO5.COM. (s.d.). <https://mo5.com/fr/>

ANNEXES

Table des annexes

GRILLE D'ENTRETIEN - EXPLICATIONS	72
GRILLE D'ENTRETIEN MO5	73
GRILLE D'ENTRETIEN FOCUS ENTERTAINMENT	74
GRILLE D'ENTRETIEN MICROIDS	75
GRILLE D'ENTRETIEN CNJV	76

GRILLE D'ENTRETIEN - EXPLICATIONS

Lors de mes prises de contacts avec les deux studios de jeux vidéo français et les deux associations, que ce soit par mail, téléphone ou visioconférence, j'ai veillé à rester focalisée sur les informations essentielles à recueillir. Chaque échange a été systématiquement enregistré afin d'en garantir la précision. Et chaque intervenant a accepté d'être enregistré.

Par ailleurs, j'ai utilisé des grilles de questions structurées, spécifiques aux types d'acteurs rencontrés : une grille dédiée aux entreprises et une autre aux associations, que vous trouverez en annexe. J'ai structuré cela en préparant quatre questions, chacune correspondant à un thème différent. Toutes n'ont pas été posées, et j'ai parfois pu être orienter ailleurs mais cela m'a permis de relancer l'échange et de donner une organisation à la conversation. Aussi, avant mes rendez-vous j'avais pour habitude d'établir une liste de questions provenant de mes grilles d'entretien, avec un code couleur afin de faciliter l'organisation et l'ordre de celles-ci donc une grille d'entretien se présente sous la forme d'une liste car le tableau initial n'a pas été retrouvé.

Les transcriptions seront adressées aux jurys par voie électronique.

GRILLE D'ENTRETIEN MO5

Pratiques et enjeux de conservation	Valorisation du patrimoine vidéoludique	Médiation culturelle et transmission	Innovation, prospective et enjeux communautaires
- Comment MO5 définit-elle sa mission de conservation du patrimoine vidéoludique ? - Quelles méthodes et outils utilisez-vous pour conserver et restaurer les jeux vidéo au format physique ? - Quels sont les principaux défis techniques ou juridiques rencontrés dans la préservation des jeux vidéo (obsolescence, droits, accès aux fichiers, etc.) ? - Comment anticipez-vous l'évolution des pratiques de conservation face à l'apparition de nouveaux formats, du cloud gaming ou de la virtualisation ?	- Quelles sont les principales actions menées par MO5 pour valoriser votre collection auprès du public, et comment choisissez-vous les objets ou thématiques à mettre en avant lors de vos expositions ou événements ? - Quels partenariats ou collaborations avez-vous développés ou souhaitez-vous développer pour renforcer la visibilité de vos collections et actions de valorisation ? [(et dans l'idéal ?)] - Est-ce que vous avez entendu parler du projet de musée : Musée odyssee créé par ici japan corp ? est-ce que vous avez prévu de collaborer avec eux dans le futur (expo temporaire etc...) ? - Quels retours, impacts ou difficultés avez-vous observés à la suite de vos initiatives de valorisation, notamment pour certains objets rares ou techniques ?	- Quelles actions de médiation mettez-vous en place pour faire découvrir vos collections au grand public ? et pourquoi ? - Comment impliquez-vous vos bénévoles et membres dans les actions de médiation, et quelles initiatives favorisent l'interaction ou la participation du public (ateliers, jeux jouables, conférences, etc.) ? - Comment travaillez-vous avec les établissements scolaires, les institutions culturelles, les collectivités ou les entreprises éditrices pour développer des actions de médiation autour du jeu vidéo ? - Quels sont les principaux enseignements tirés de vos dispositifs de médiation, et quels axes d'amélioration ou d'innovation envisagez-vous pour l'avenir ?	- Quelles innovations technologiques (émulation, IA, numérisation, virtualisation, etc.) ont le plus d'impact sur vos pratiques de conservation, de valorisation ou de médiation ? - Comment MO5 s'appuie-t-elle sur les initiatives communautaires, les réseaux de passionnés ou les collaborations inter-associatives pour enrichir et pérenniser ses actions ? - Quelles perspectives voyez-vous pour l'évolution de la préservation et de la valorisation du patrimoine vidéoludique dans les années à venir ? - Quels sont, selon vous, les principaux défis à relever pour garantir la transmission et la reconnaissance du jeu vidéo comme patrimoine culturel légitime ?

GRILLE D'ENTRETIEN FOCUS ENTERTAINMENT

Pratiques et enjeux de conservation	Innovation et prospective	Enjeux communautaire et collaborations	Innovation, prospective et enjeux communautaires
- Comment Focus Entertainment définit-elle sa mission en matière de conservation de ses propres jeux vidéo et de leur patrimoine ? - Quels types de supports ou d'éléments sont concernés par vos actions internes d'archivage et de préservation ? - Quelles méthodes ou outils utilisez-vous pour assurer la conservation et, le cas échéant, la restauration des jeux publiés par Focus, notamment face à l'obsolescence des supports physiques et à la dématérialisation croissante ? - Quels sont les principaux défis techniques ou juridiques rencontrés par Focus Entertainment pour préserver ses jeux (accès aux fichiers, dépendance aux plateformes, etc.) ?	- Quelles innovations technologiques (émulation, IA, numérisation, virtualisation, etc.) ont le plus d'impact sur vos pratiques de conservation chez Focus Entertainment ? - Comment voyez-vous l'évolution de la préservation et de la valorisation du patrimoine vidéoludique dans les années à venir, à la fois pour Focus et pour l'industrie en général ? - Quelles perspectives ou opportunités identifiez-vous grâce aux nouvelles technologies pour améliorer la conservation ou la restauration de jeux vidéo anciens ? - Selon vous, quels sont les principaux défis à relever pour garantir la transmission et la reconnaissance du jeu vidéo comme patrimoine culturel légitime, notamment du point de vue d'un éditeur et producteur comme Focus Entertainment ?	- Comment Focus s'appuie-t-elle sur les initiatives communautaires, les réseaux de passionnés ou les collaborations inter-entreprises pour enrichir et pérenniser ses actions autour du patrimoine vidéoludique ? - Avez-vous développé des partenariats ou collaborations (avec des institutions, musées, associations, festivals) pour renforcer la visibilité de vos jeux et de votre patrimoine éditorial ? - Quels seraient, selon vous, les partenariats idéaux à développer à l'avenir pour soutenir la préservation et l'innovation autour du jeu vidéo ? - Comment impliquez-vous vos équipes internes ou externes dans les réflexions et actions liées à la conservation et à l'innovation ?	- Existe-t-il une politique formalisée d'archivage et de conservation chez Focus Entertainment ? Comment est-elle mise en œuvre au quotidien ? - Comment choisissez-vous les jeux, documents ou versions à archiver en priorité ? Y a-t-il des critères spécifiques (succès commercial, innovation technique, importance historique, etc.) ? - Quelles sont les principales difficultés rencontrées lors de la mise en place de ces politiques (budget, ressources humaines, contraintes techniques, etc.) ? - Comment assurez-vous la pérennité et la sécurité des archives numériques face aux risques de perte de données ou de cyberattaques ?

GRILLE D'ENTRETIEN MICROIDS

1. Pouvez-vous présenter brièvement Microids
2. Pouvez-vous me dire si la question de l'archivage ou de la conservation des jeux vidéo fait déjà partie de vos préoccupations ?
3. Pour Microids, que représente la notion de patrimoine ou d'héritage vidéoludique, notamment à travers l'archivage de vos jeux ?
4. À quel moment avez-vous commencé à réfléchir à l'importance d'archiver vos jeux et vos productions ?
5. Selon vous, pourquoi l'archivage des jeux vidéo est-il devenu un enjeu important pour un éditeur aujourd'hui ?
6. Quels types de supports ou d'éléments (codes sources, builds, assets, documentation, éditions physiques, etc.) sont concernés par vos actions internes d'archivage ?
7. Quelles méthodes ou outils utilisez-vous pour assurer la conservation et la restauration des jeux, notamment face à l'obsolescence des supports physiques et à la dématérialisation croissante ?
8. Comment assurez-vous la pérennité et la sécurité des archives numériques face aux risques de perte de données ou de cyberattaques ?
9. Comment choisissez-vous les jeux, documents ou versions à archiver en priorité ? Y a-t-il des critères spécifiques (succès commercial, innovation technique, importance historique, etc.) ?
10. Y a-t-il un jeu ou une série de votre catalogue dont l'archivage ou la préservation vous semble particulièrement important ou symbolique ?
11. Quels sont les principaux défis techniques ou juridiques pour préserver vos jeux (accès aux fichiers, dépendance aux plateformes, droits sur les licences, etc.) ?
12. Comment faites-vous, chez Focus, pour garder une trace de l'histoire, des différentes versions ou de l'évolution de vos jeux au fil des années ?
13. Quelles innovations technologiques (émulation, IA, numérisation, virtualisation, etc.) ont le plus d'impact sur vos pratiques de conservation ?
14. Comment impliquez-vous vos équipes internes ou externes dans les réflexions et actions liées à la conservation et à l'innovation ?
15. Avez-vous déjà été sollicités par des joueurs, des chercheurs ou des institutions à propos de l'archivage ou de la préservation de vos jeux ?
16. Avez-vous développé des partenariats ou collaborations (avec des institutions, musées, associations, festivals) pour renforcer la visibilité de vos jeux et de votre patrimoine éditorial ?
17. Quels seraient, selon vous, les partenariats idéaux à développer à l'avenir pour soutenir la préservation et l'innovation autour du jeu vidéo ?
18. Quelles seraient, selon vous, les premières étapes ou les bases essentielles pour bien archiver un jeu vidéo dans une entreprise comme la vôtre ?
19. Comment voyez-vous l'évolution de la préservation et de la valorisation du patrimoine vidéoludique dans les années à venir, pour Microids et pour l'industrie en général ?
20. Quels sont les principaux défis à relever pour garantir la transmission et la reconnaissance du jeu vidéo comme patrimoine culturel légitime, notamment du point de vue d'un éditeur et producteur comme Microids ?
21. Quelles sont les principales difficultés rencontrées lors de la mise en place de ces politiques (budget, ressources humaines, contraintes techniques, etc.) ?

GRILLE D'ENTRETIEN CNJV

Pratiques et enjeux de conservation	Valorisation du patrimoine vidéoludique	Médiation culturelle et transmission	Stratégies et politiques internes
• Comment le CNJV définit-il sa mission de conservation du patrimoine vidéoludique, et quels types de supports ou de documents sont prioritaires (brouillons, carnets de notes, archives industrielles, etc.) ? • Quelles méthodes utilisez-vous pour numériser, indexer et préserver les documents liés à la création des jeux (graphismes, contrats, storyboards) ? • Quels sont les principaux défis techniques ou juridiques dans la préservation de ces archives (droits d'auteur, obsolescence des formats numériques, accès aux documents privés) ? • Comment anticipez-vous l'évolution de la conservation face à la dématérialisation des processus créatifs (outils de développement cloud, IA générative) ?	• Quelles actions menez-vous pour valoriser vos archives auprès du public et des chercheurs (expositions, colloques, publications) ? Comment choisissez-vous les thématiques ou documents à mettre en avant ? • Quels partenariats avez-vous développés avec des institutions comme la BnF, la Cité des Sciences ou des universités pour renforcer la visibilité de vos collections ? • Comment adaptez-vous vos outils de valorisation (expositions virtuelles, archives en ligne) pour toucher des publics variés (chercheurs, étudiants, grand public) ? • Quels retours ou difficultés avez-vous observés lors de la valorisation de documents techniques ou de jeux méconnus du grand public ?	• En quoi la médiation autour des archives de création du jeu vidéo diffère-t-elle de celle d'autres patrimoines culturels selon vous (ex. : cinéma, littérature) ? • Comment impliquez-vous les anciens professionnels du secteur (auteurs, programmeurs) dans vos actions de médiation (témoignages, conférences) ? • Travaillez-vous avec des établissements scolaires ou des formations spécialisées (ex. : Gaming Campus) pour intégrer vos archives dans des parcours pédagogiques ? • Quels enseignements tirez-vous de vos dispositifs de médiation, et comment envisagez-vous d'innover (ateliers interactifs, utilisation de l'IA pour restituer des processus créatifs) ?	• Comment le CNJV acquiert-il de nouvelles archives (dons, collaborations avec des studios, collecte auprès d'anciens professionnels) ? • Quelles innovations technologiques (numérisation 3D, bases de données collaboratives) impactent le plus vos pratiques d'archivage et de partage ? • Comment le CNJV s'appuie-t-il sur des réseaux de passionnés ou des associations pour enrichir ses collections ? • Quels sont, selon vous, les défis majeurs pour faire reconnaître les archives de création du jeu vidéo comme patrimoine culturel légitime, notamment face aux institutions traditionnelles ?

GLOSSAIRE

CD-ROM

Disque optique utilisé pour stocker des données numériques, très populaire durant les années 1990 pour la distribution de logiciels et de jeux.

Cloud computing

Méthode d'accès à des ressources informatiques via internet, permettant d'utiliser des serveurs, du stockage, ou des applications sans avoir besoin d'installer localement ces éléments.

Cloud gaming

Service permettant de jouer à des jeux vidéo diffusés en streaming, où l'exécution du jeu se fait sur un serveur distant et seul le flux vidéo est transmis au joueur.

Closing kits

Ensemble de fichiers, documents et ressources remis à la fin d'un projet de jeu vidéo, pour assurer sa conservation ou une éventuelle remise sur le marché.

DLC (contenu téléchargeable)

Extensions ou contenus additionnels que l'on peut télécharger pour enrichir un jeu déjà existant, comme de nouveaux niveaux ou objets.

DRM (gestion des droits numériques)

Technologies mises en place pour empêcher la copie illégale et contrôler l'utilisation des œuvres numériques.

E-sport

Forme de compétition organisée autour des jeux vidéo, souvent pratiquée à un niveau professionnel.

Emulation

Technique qui consiste à reproduire le fonctionnement d'un système informatique sur un autre, permettant notamment d'exécuter des jeux anciens sur des équipements modernes.

Fan art

Créations artistiques réalisées par des passionnés, inspirées par des univers de jeux ou d'autres œuvres culturelles, sans but commercial.

Free-to-play

Modèle économique où un jeu est accessible gratuitement, mais où des options payantes sont disponibles pour enrichir l'expérience.

Game studies

Domaine d'étude interdisciplinaire qui analyse les jeux vidéo sous différents angles, comme la culture, la sociologie ou la technologie.

Gameplay

Ensemble des mécaniques et règles qui guident les interactions du joueur avec le jeu.

Games as a service

Modèle commercial où un jeu est conçu pour être continuellement mis à jour avec des contenus nouveaux, souvent nécessitant une connexion internet.

Hardware

Composants physiques d'un ordinateur ou d'une console, comme les processeurs, cartes graphiques ou disques durs.

Intelligence artificielle

Systèmes informatiques capables de simuler des comportements intelligents, souvent utilisés pour animer les personnages contrôlés par l'ordinateur dans les jeux.

Jeu vidéo

Œuvre interactive numérique créée pour divertir, où l'utilisateur contrôle des actions au sein d'un univers virtuel.

Level design

Conception des espaces et des niveaux dans un jeu, pensée pour offrir un parcours et des défis variés à l'utilisateur.

Let's play

Vidéo dans laquelle un joueur montre et commente sa partie de jeu vidéo en temps réel ou en enregistrement.

Modding

Pratique consistant à modifier ou ajouter des contenus dans un jeu, souvent par la communauté de joueurs, pour créer de nouvelles expériences.

Plateforme de distribution

Service en ligne qui permet d'acheter, télécharger et mettre à jour des jeux, comme Steam ou Epic Games Store.

RAID

Méthode de regroupement de plusieurs disques durs pour améliorer la performance ou la sécurité des données stockées.

RPG (jeu de rôle)

Type de jeu dans lequel le joueur incarne un personnage évoluant dans un univers, souvent guidé par une histoire et des quêtes.

Serveur

Ordinateur ou système qui fournit des ressources, services ou données à d'autres ordinateurs connectés sur un réseau.

Speedrun

Activité consistant à finir un jeu vidéo dans le temps le plus court possible en utilisant des stratégies ou astuces optimisées.

TABLE DES MATIERES

SIGLES ET ABBREVIATIONS	7
INTRODUCTION.....	9
PARTIE 1 : ETAT DE L'ART DE LA CONSERVATION DU JEU VIDEO EN FRANCE.....	12
1. Les acteurs de la conservation et leurs missions.....	12
1.1. <i>Historique et évolution du secteur.....</i>	<i>12</i>
1.2. <i>Missions et enjeux</i>	<i>19</i>
1.3. <i>Pratiques et ressources mobilisées.....</i>	<i>21</i>
2. Les pratiques actuelles de conservation.....	24
2.1. <i>Typologie des objets conservés.</i>	<i>24</i>
2.2. <i>Méthodes et outils.</i>	<i>25</i>
2.3. <i>Les enjeux communs.</i>	<i>26</i>
3. Les enjeux et limites du cadre légal et non institutionnel dans le secteur économique.	28
3.1. <i>Le dépôt légal, la loi et la BNF.</i>	<i>28</i>
3.2. <i>Problématiques juridiques spécifiques aux entreprises et associations.</i>	<i>29</i>
3.3. <i>Rôle, complémentarité et limites des institutions et associations.</i>	<i>31</i>
PARTIE 2 : ANALYSE COMPARATIVE DES APPROCHES ET PERSPECTIVES D'EVOLUTION.....	33
1. Diversité des stratégies de conservation	33
1.1. <i>Approche industrielle (Focus Entertainment, Microids).</i>	<i>33</i>
1.2. <i>Approche associative et patrimoniale (MO5.COM, CNJV).</i>	<i>37</i>
1.3. <i>Place de la technologie.....</i>	<i>41</i>
2. Les enjeux spécifiques rencontrés.....	45
2.1. <i>Gestion du volume et de la diversité des formats.</i>	<i>45</i>
2.2. <i>Pérennité et accès.</i>	<i>47</i>
2.3. <i>Valorisation et médiation.</i>	<i>49</i>
3. Perspectives d'évolution et collaborations souhaitées.	52
3.1. <i>Vers une professionnalisation de l'archivage ?</i>	<i>52</i>
3.2. <i>Partenariats - envisageable/possible ?.....</i>	<i>54</i>
3.3. <i>Innovations attendues.</i>	<i>56</i>
CONCLUSION	58
SOURCES.....	61
BIBLIOGRAPHIE.....	66
<i>Annexes</i>	<i>71</i>

GLOSSAIRE.....	77
TABLE DES MATIERES.....	79