

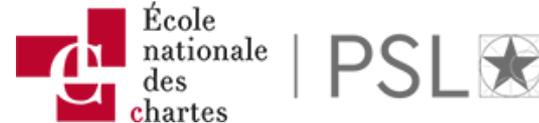
Inventer, actualiser et renouveler
le patrimoine :
Une expérience du patrimoine
vidéoludique

Louise Fauduet
Responsable du département des Publics
Bibliothèque historique de la Ville de Paris

D'où je parle

Je suis

- Un produit du système



Archiviste paléographe, promo 2007

- Une pure patrimoniale



DCB 16

- 2008-2013 : experte en préservation des données numériques, département de la Conservation, BnF
- 2013-2017 : cheffe du service Multimédias, département de l'Audiovisuel, BnF
- 2018- : responsable du département des Publics, Bibliothèque historique de la Ville de Paris

D'où je parle

Étant donné mon CV

- Je pars du postulat que tout est patrimoine, y compris le jeu vidéo ou le programme informatique
- Je ne vais pas apporter de recettes universelles pour la médiation du numérique, les collections dont je m'occupais aux Multimédias étant uniques en leur genre dans les institutions françaises

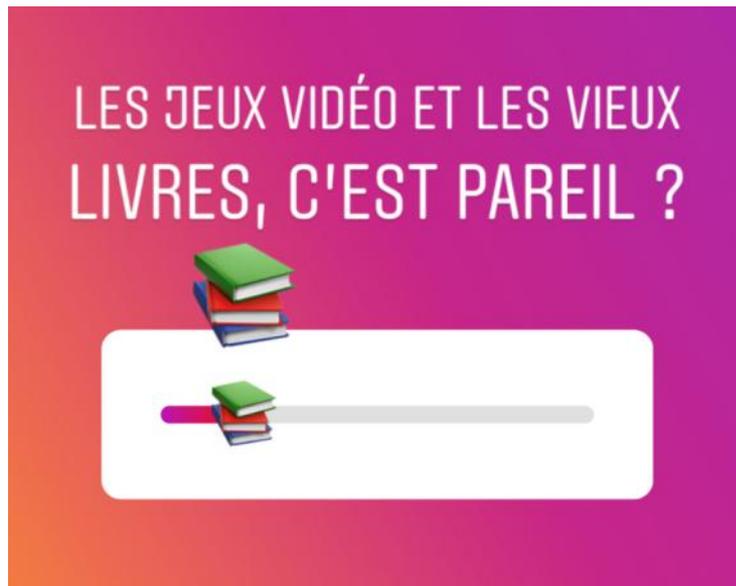
- Je joue sans cesse au jeu des différences
- D'autant que je m'intéresse à l'évolution des métiers (Cf [ORHION](#))



Le jeu des différences

« Le développement de nouveaux patrimoines s’inscrit dans ce mouvement de l’élargissement des savoirs et connaissances que les techniques de valorisation et médiation contribuent aussi à ouvrir. A travers l’exemple des jeux vidéo, c’est tout un champ d’investigation qui se découvre dans le secteur de la recherche scientifique et celui de la recherche de publics potentiels. »

Aline Bouchard (URFIST de Paris) in <https://www.crfcb.fr/#/program/1433/2580/>



Louise Fauduet in Instagram

Les collections

- Les collections multimédias à la BnF
 - Multimédias multisupports
 - Documents électroniques
- Un dépôt légal depuis les années 70, 90 et 2000
- Des éditeurs mal informés (voire de mauvaise foi)
- Des collectionneurs en lice



A man with brown hair, wearing a red t-shirt and dark jeans, is sitting on a patterned couch in a room filled with bookshelves. He is holding a white video game controller with both hands and looking directly at the camera with a serious, intense expression. A blue and white striped blanket is draped over the left side of the couch. The room is dimly lit, with light coming from the left, highlighting the man and the couch. The bookshelves in the background are filled with books and games.

Ce que mes amis
pensent qu'on fait

Ce qu'on fait



La conservation

- Conservation matérielle : l'expertise des magasins



- Conservation des 0 et des 1 : comment suivre des technologies en constante évolution ?



Le signalement

{ BnF Catalogue général

Espace personnel Aide Une question ? Historique

assassin's creed origins Tout Recherche avancée AUTEURS A-Z SUJETS A-Z PÉRIODIQUES COTE NOTICES D'AUTORITÉ ? DANS UNIVERS

Accueil > Liste de notices > Notice bibliographique

Notice bibliographique

Notice Au format public

Type(s) de contenu et mode(s) de consultation : Multimédia : électronique

Titre conventionnel : [\[Assassin's creed origins \(Jeu vidéo\) \(français\). PlayStation 4\]](#)

Titre(s) : Assassin's creed origins [Ressource électronique] : deluxe edition / developed [...] by Ubisoft [Montréal]

Type de ressource électronique : Jeu multimédia

Publication : Montreuil-sous-Bois : Ubisoft entertainment, copyright 2017

Description matérielle : 1 disque optique numérique (PlayStation 4) : coul., son. ; 12 cm + 1 dépl. + 2 f. + 1 poster : 64 x 52 cm + 1 disque compact : 12 cm

Note(s) : Configuration requise : console Sony PlayStation 4 ; téléviseur HD ; 50 Go d'espace disque disponible. Configuration requise pour les fonctionnalités réseau : accès internet haut débit ; compte Sony entertainment network ; compte Ubisoft
1 joueur. - À partir de 18 ans. - Jeu signalé comme contenant des scènes violentes, des expressions grossières et des scènes de nudité et / ou des comportements ou des allusions de nature sexuelle. - Compatible lecture à distance avec la PlayStation 4 et compatible PS4 pro
Jeu en français (voix en français à télécharger)
Titre provenant de l'étiquette du support
Contient la bande originale du jeu et un code permettant le téléchargement du pack "Digital deluxe" (une mission et des tenues supplémentaires)

Auteur(s) : [Ubisoft \(Montréal, Canada\)](#). Développeur

Genre : jeu vidéo > jeu d'arcade ou d'action
jeu vidéo > jeu de rôle, d'aventure, de plate-forme

Circuit de distribution : édition commerciale

Typologie : adulte

Numéros : EAN 3307216026068

Outils

Citer la notice : <https://catalogue.bnf.fr/ark:/12148/ct>

Télécharger/Imprimer

Envoyer par courriel

Ajouter à mes notices

Signaler une erreur sur cette notice

LOCALISER CE DOCUMENT
(1 EXEMPLAIRE)

Tolbiac - Rez-de-jardin - magasin - Salle P (type de place audiovisuelle (spécifique))

MDC 12-40746
support : Blu-ray Disc (consoles de jeux)



<https://catalogue.bnf.fr/ark:/12148/cb45393831r>

Les publics

- Les publics supposés
 - Les professionnels des bibliothèques
 - Les professionnels du jeu vidéo
 - Les chercheurs
 - Les passionnés, les amateurs, les curieux
- Leurs lieux qu'on leur offre
 - La salle P en Rez-de-Jardin
 - La salle A en Haut-de-Jardin
 - Le hors les murs
- Les lieux où ils sont...

La fine équipe 2016 :

http://www.bnf.fr/fr/collections_et_services/anx_videos/a.video_jeux_video.html

La fine équipe 2018 :

<http://www.jeuxvideo.com/videos/reportages/817267/17-000-jeux-a-consulter-a-la-bibliotheque-nationale-de-france.htm>

Les professionnels

- Les professionnels sont regroupés en associations



- Qui tiennent des colloques
- Et essaient de voir ce qu'ils peuvent tirer comme bénéfices stratégiques d'une nouveauté



https://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/05/21/les-gardiens-de-la-memoire-du-jeu-video_5131284_4408996.html



(Les professionnels de la préservation)



IPRES 2017

15,000 video games in the library

Challenges in the dissemination of interactive digital objects

Élodie Bertrand

Bibliothèque nationale de France
quai François Mauriac
75706 Paris cedex 13, France
elodie.bertrand@bnf.fr

Louise Fauduet

Bibliothèque nationale de France
quai François Mauriac
75706 Paris cedex 13, France
louise.fauduet@bnf.fr

Jean-Philippe Humblot

Bibliothèque nationale de France
quai François Mauriac
75706 Paris cedex 13, France
jean-philippe.humblot@bnf.fr

ABSTRACT

This poster describes current processes and challenges for the preservation and dissemination of video games from the heritage collections of the National Library of France (BnF).

1 INTRODUCTION

The National Library of France holds over 15000 video games in its Audiovisual collections.

The mandate to collect, preserve and give access to these games is part of its larger mission to manage the legal deposit of multimedia documents. As defined in the 1992 law that extended the scope of legal deposit in France, multimedia documents are

Bibliographic records have not always been created with precise data regarding the nature of the content type and the operating system for a given document. Retrospective cataloging is currently in place.

The BnF does not have the means to maintain in the long term the set of original machines it has acquired to match the various platforms for which the games were published. As the library cannot depend on them for access, it turned to emulation early on, when technologically possible.

The <https://ipres2017.jp/wp-content/uploads/37.pdf>
amateur

sociological impact, their artistic merits. Therefore there is increased pressure on the library to be able to identify the games

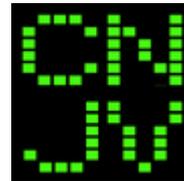
Les chercheurs

- Les chercheurs sont accablés par la recherche... de financements, et par les tâches administratives
- Ils se regroupent en labos et organisent des journées d'étude
 - <http://www.omnsh.org/>, <https://wp.unil.ch/gamelab/>, <http://labos.ulg.ac.be/liege-game-lab/>
- Ils ne se déplacent pas en bibliothèque, car ils ont accès aux sources autrement
 - Particulièrement dans le cas des jeux



Les autres

- Le cas particulier des associations de préservation des jeux vidéo



- Les amateurs et les curieux
 - Sur le terrain du patrimoine, aux JEP
 - Sur le terrain du jeu vidéo



La Paris Games Week de la BnF

- 2016 : <https://www.youtube.com/watch?v=lgYRVbcigrQ>
- 2017 : <https://www.youtube.com/watch?v=RDkvOqirlwY>
- 2018 :



La Paris Games Week

- Un salon pour le public de passionnés



© Thibaut Chapotot / Ministère de la Culture / BnF
http://www.bnf.fr/fr/la_bnf/anx_actu_bib/a.salon_livre.html

- Des mois de préparation à plusieurs corps de métier
- Un effet surprise à renouveler





2^{ème} COLLOQUE NATIONAL

Mardi 11 décembre 2018

co-organisé par le Conservatoire National du Jeu Vidéo et la Bibliothèque nationale de France

La relève est assurée

2^{ème} colloque national sur la préservation des jeux vidéo

Jeu vidéo: sauvegarder la mémoire, et après ?

Mardi 11 décembre 2018
Grand Auditorium de la BnF

Laurent Duplouy @DuplouyLaurent · 11 déc.
#colloqueJV2018 deux chercheurs québécois nous parlent de leur recherche. Hyper intéressant. Merci à eux. @SimonDor



Une expo de 1000m2 autour de Tolkien à la BnF



Voilà une nouvelle qui ravira les fans du Seigneur des Anneaux ! La Bibliothèque nationale de France annonce pour 2019 une expo blockbuster autour de l'œuvre du grand Tolkien, célèbre écrivain british également à l'origine du Hobbit. Et on nous dit dans l'oreillette que cette expo s'annonce comme LA plus grande rétrospective française consacrée au bonhomme.

Dans les faits, ça donne plus de 200 pièces sur 1000m2, dont de nombreux manuscrits et illustrations qui feront des ponts entre sa vie et l'héritage de son œuvre (heroic fantasy, jeux-vidéo...). Il faut dire que la BnF n'en est pas à son premier tour de piste : elle avait déjà mis à l'honneur Tolkien en 2003 autour des dessins d'Alan Lee et de John Howe, illustrateurs de l'adaptation cinématographique de Peter Jackson.



Nicolas Lopez @Nico_L0pez · 26 oct.

Découverte des premiers jeux vidéo par les plus jeunes sur le stand de @laBnF à la #PGW2018

