

## La France, représentante du jeu vidéo au congrès de l'IFLA

La France peut se targuer d'avoir de l'avance dans l'acquisition, la conservation et l'archivage du jeu vidéo : en atteste l'intervention de David Benoist, chargé de collection jeux vidéo à la BnF, au WLIC 2021. En plus d'avoir réalisé sa présentation en français (cocorico !), le conservateur a su donner un aperçu complet des actions de notre bibliothèque nationale aux professionnels du monde entier.

En effet, la BnF a débuté le dépôt légal du jeu vidéo en 1992. Il faut dire que nous sommes touchés de plein fouet par le « dixième art » : 36 millions de français sont des joueurs. La bibliothèque dispose aujourd'hui d'une collection de plus de 20.000 titres sur de multiples supports (cassettes, disquettes, disques optiques, blu-ray...), assemblée via le dépôt légal mais aussi grâce aux acquisitions rétrospectives de jeux français pré-1992 et étrangers, ainsi que par des dons. La multiplicité des supports et l'omniprésence de la matière plastique posent des défis de conservation, auxquels la BnF répond avec des solutions maison, le système d'archivage SPAR et le projet MISAOA.

En plus de la conservation et de l'archivage des jeux en eux-mêmes, la BnF récolte les livres, publications et magazines sur le jeu vidéo, ainsi que les accessoires de consoles ou les éditions collector. En outre, elle appuie la recherche en collaborant avec des chercheurs et en organisant des cycles de conférences tous les ans, et met le jeu à disposition du public grâce à Gallica et à sa salle A (pour « Audiovisuel ») ultra-équipée.

Aujourd'hui, les plus grands défis de la BnF consistent à convaincre les développeurs indépendants de participer au dépôt légal et de conserver leurs produits, ainsi qu'à archiver le maximum de jeux dématérialisés malgré certaines contraintes techniques (multi-joueurs, connexion à internet obligatoire, mises à jour quasi-quotidiennes...). De fait, la sensibilisation aux enjeux de l'archivage est prioritaire : la BnF dispose par exemple d'un stand à la « Paris Games Week », le plus grand salon de la capitale en matière de *gaming*.

David Benoist est parvenu à parler tant aux professionnels éloignés du monde du jeu vidéo, notamment avec une vidéo de présentation des actions du service, qu'aux aficionados via la mention du rétrogaming, de l'émulation, ou l'étalage de boîtes de jeu d'une grande rareté... De quoi déclarer aux yeux du monde entier notre expertise en la matière. Aurons-nous bientôt un musée national du jeu vidéo pour l'ancrer d'autant plus ?