Diplôme de conservateur de bibliothèque

Conduite et gestion de projet – juin 2006

Les collections patrimoniales multimédias et informatiques de la Bibliothèque nationale de France : quels usagers, quels usages ?

Tome second : annexes

David Benoist, Marion Chaigne, Magali Gouiran, Alix Le Gall, Gilles Verneuil

Sous la direction de Catherine Cyrot
ENSSIB

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

Table des annexes

ANNEXE 1 : LE DEPOT LEGAL DU MULTIMEDIA MONOSUPPORT EN 2004 (D'APRES LA BIBLIOGRAPHIE NATIONALE).....4

ANNEXE 2 : LA COMMUNICATION DES DOCUMENTS ELECTRONIQUES EN SALLE P, DE JUILLET 2002 A JUIN 2004, D'APRES LES STATISTIQUES DU DEPARTEMENT DE L'AUDIOVISUEL 6

ANNEXE 3 : GRILLE D'ENTRETIEN.....7

ANNEXE 4 : ENTRETIENS 11

ANNEXE 5 : QUESTIONNAIRE.....66

ANNEXE 6 : FORUMS DE LANCEMENT DES QUESTIONNAIRES 74

ANNEXE 7 : TRAITEMENT DU QUESTIONNAIRE SUR LES JEUX VIDEO 75

ANNEXE 8 : SITES DE REFERENCE POUR LES CHERCHEURS 102

ANNEXE 9 : ÉVALUATION MULTICRITERE DES TROIS SCENARIOS103

ANNEXE 10 : AMENAGEMENT DES SALLES 107

ANNEXE 11 : GENRES DE JEUX VIDEO 111

ANNEXE 12 : COMPARAISON DES MODES DE PRESENTATIONS COMMERCIALES ET BIBLIOGRAPHIQUES DE DEUX JEUX VIDEO..116

ANNEXE 13 : CONTACTS POUR LES PARTENARIATS.....122

ANNEXE 14 : PROTOTYPE DE LETTRE D'INFORMATION.....124

ANNEXE 15 : EXTRAIT DE L'ANNUAIRE 128

ANNEXE 16 : CALENDRIER INDICATIF (BNF) 130

ANNEXE 17 : DIAGRAMME DE GANTT INDICATIF (BNF)..... 133

ANNEXE 18 : CALENDRIER DES TACHES REALISEES (GROUPE PROJET)..... 137

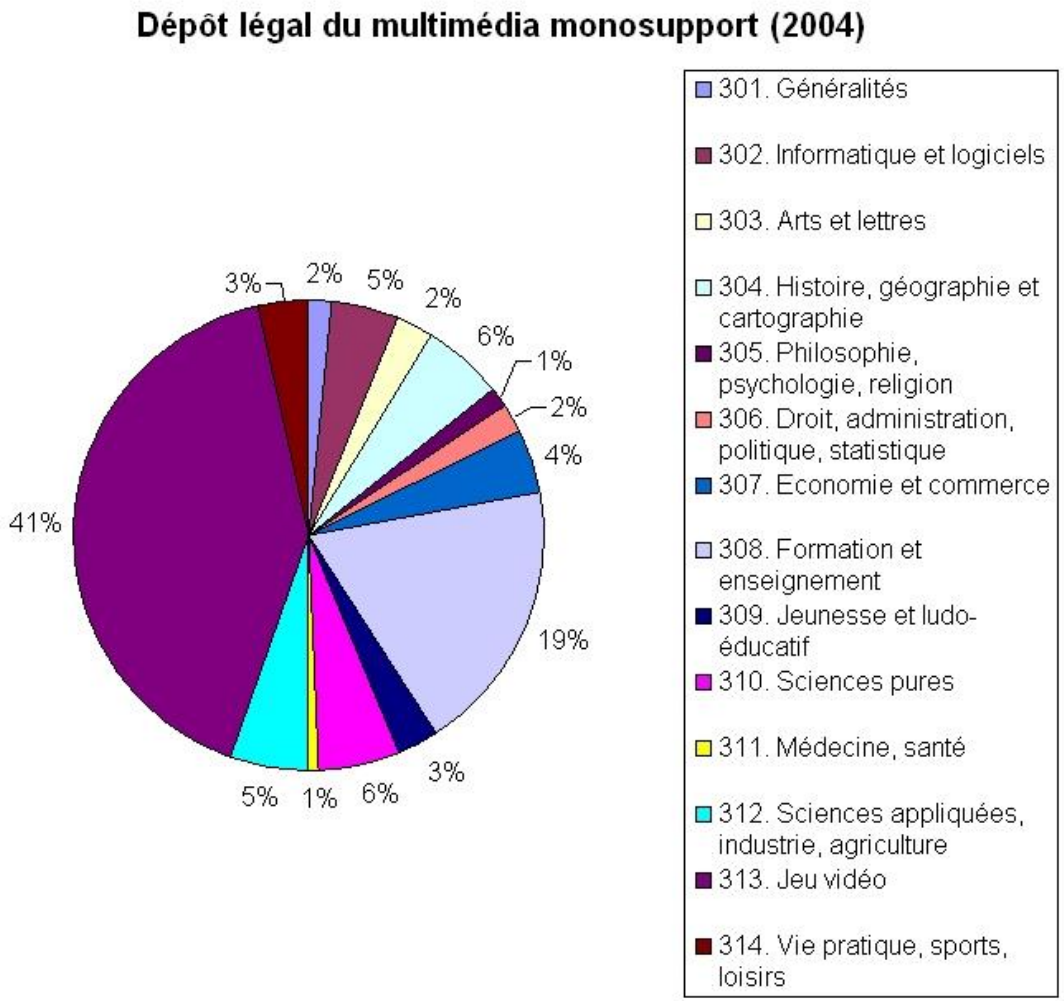
ANNEXE 19 : DIAGRAMME DE GANTT REALISE (GROUPE PROJET)140

ANNEXE 20 : BUDGET REALISE (GROUPE PROJET) 142

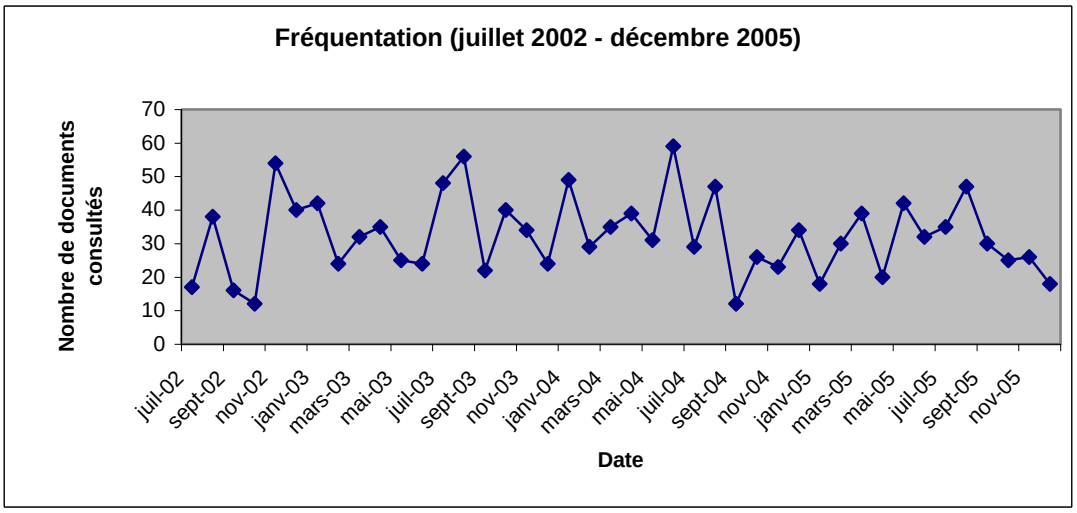
ANNEXE 21 : COUT DU PROJET EN TEMPS..... 144

Annexe 1 : Le dépôt légal du multimédia monosupport en 2004 (d'après la Bibliographie nationale)

Documents électroniques	Nombre
301. Généralités	14
302. Informatique et logiciels	42
303. Arts et lettres	22
304. Histoire, géographie et cartographie	50
305. Philosophie, psychologie, religion	12
306. Droit, administration, politique, statistique	17
307. Économie et commerce	38
308. Formation et enseignement	164
309. Jeunesse et ludoéducatif	26
310 Sciences pures	49
311. Médecine, santé	7
312. Sciences appliquées, industrie, agriculture	46
313. Jeu vidéo	366
314. Vie pratique, sports, loisirs	29
Total	**882**


Dépôt légal du multimédia monosupport (2004)
2%
5%
2%
6%
1%
2%
4%
19%
3%
6%
1%
5%
41%
3%
301. Généralités
302. Informatique et logiciels
303. Arts et lettres
304. Histoire, géographie et cartographie
305. Philosophie, psychologie, religion
306. Droit, administration, politique, statistique
307. Economie et commerce
308. Formation et enseignement
309. Jeunesse et ludo-éducatif
310. Sciences pures
311. Médecine, santé
312. Sciences appliquées, industrie, agriculture
313. Jeu vidéo
314. Vie pratique, sports, loisirs

Annexe 2 : La communication des documents électroniques en salle P, de juillet 2002 à juin 2004, d'après les statistiques du département de l'Audiovisuel



Annexe 3 : Grille d'entretien

La liste suivante présente une dizaine de questions ouvertes qui pourront être posées au cours de l'entretien. Pour chacune de ces grandes questions, nous avons indiqué des exemples de relances ou de demandes de précision que l'interviewer utilisera si nécessaire.

1) Qui êtes-vous et en quoi vous intéressez-vous aux documents multimédias ?

2) Où travaillez-vous sur ces documents ?

- Travaillez-vous uniquement au bureau ou chez vous ?
- Si vous travaillez chez vous, dans quel cadre (isolé dans un bureau au calme, dans votre salon, avec d'autres gens qui ne participent pas forcément au travail…) ?

3) Comment êtes-vous équipés pour l'étude des documents multimédias ?

- Quel est l'équipement de votre lieu de travail ?
- Quel est votre équipement personnel (ordinateurs fixes/portables, consoles, télévisions, manettes spéciales, volants, pédales…) ?

4) Comment vous procurez-vous les documents sur lesquels vous travaillez ?

- Achetez-vous tous les produits sur lesquels vous travaillez ?
- Hors de votre lieu de travail, comment récupérez-vous les supports sur lesquels vous travaillez (achat personnel, échanges avec d'autres professionnels, échanges avec des amis…) ?

- Gardez-vous les produits que vous vous procurez ?

5) Comment travailler-vous concrètement sur les documents multimédias ?

- Avez-vous besoin de faire des captures d'écran ? Des sauvegardes ? Quelles traces gardez-vous de votre progression à travers le jeu ou le logiciel ? Avez-vous parfois besoin de revenir en arrière ?
- Utilisez-vous les solutions et autres moyens d'accélérer le jeu ? Si oui, comment vous les procurez-vous ?
- Avez-vous besoin des patchs/mises à jour disponibles sur Internet ?
- Avez-vous une pratique rétrospective du support que vous étudiez (version précédente, édition antérieure, suites, épisodes précédents d'un jeu vidéo, édition collector, extension) ?
- Utilisez-vous d'anciens supports épuisés dans le commerce ? Téléchargez-vous d'anciens jeux ? Utilisez-vous des émulateurs ?
- Avez-vous des pratiques de travail collectif ? Communiquez-vous avec d'autres gens quand vous travaillez ? Parlez-vous quand vous travaillez ?
- Préférez-vous une écoute aérienne au casque ?
- Avez-vous déjà rencontré des problèmes techniques susceptibles de bloquer vos recherches ? Si oui, les avez-vous surmontés, et comment ?

6) Concernant votre pratique des documents multimédias, quelle est pour vous la frontière entre travail et loisirs ?

- Utilisez-vous ces produits dans un autre cadre que celui du travail (détente, loisirs, travail personnel) ? Vos pratiques de travail et de loisir sont-elles bien différenciées ?
- Êtes-vous un joueur ?
- Si vous êtes un joueur/utilisateur de logiciels/cédéroms, utilisez-vous dans votre vie privée les mêmes documents que ceux sur lesquels vous travaillez ? Inversement, pensez-vous à réutiliser ce sur quoi vous jouez pour votre travail, ou séparez-vous les deux activités ?

7) Quels sont vos besoins en documentation annexe ?

- Achetez-vous la presse spécialisée en jeux vidéo (pour le travail/loisir) ?

- Consultez-vous les sites web spécialisés (pour le travail/loisir) ? Consultez-vous les sites / blogs de joueurs (pour le travail/loisir) ?
- Avez-vous besoin de documentation autre concernant le support étudié (dossier de presse de l'époque du support, archives, vidéos de parties, démonstrations, captures d'écran d'autres joueurs/utilisateurs, témoignages) ? pour le travail/loisir ?

8) Quel serait pour vous le dispositif idéal de consultation de jeu vidéo dans le cadre d'une recherche ?

9) Connaissez-vous l'offre en documents multimédias à la BnF ?

- Si oui, l'avez-vous déjà consultée ?

Entretien complémentaire, pour les personnes qui connaissent effectivement l'offre de la Bnf

10) Que pensez-vous du fonds multimédia de la Bnf ?

- Seriez-vous intéressés par un développement de l'offre concernant les logiciels antérieurs à 1992 ?
- En particulier, existe-t-il des logiciels anciens désormais introuvables que vous aimeriez consulter à la BnF ?

11) Que pensez-vous du catalogue ?

- Avez-vous rencontré des difficultés à l'utiliser ?
- Manque-t-il des informations dont vous souhaiteriez disposer ?
- Aimeriez-vous disposer dans la notice d'un visuel de la jaquette du logiciel ? D'un visuel de la « quatrième de couverture » ? De copies d'écran d'une partie en cours ?

12) Que pensez-vous des conditions de consultation en salle P ?

- Trouvez-vous la salle agréable (silence, lumière, etc.) ?
- Trouvez-vous les postes de consultation adaptés ?
- Préférez-vous une consultation en cabine ? Si oui, pourquoi (écoute sans casque, etc.) ?

- Que pensez-vous de la possibilité de consultation collective ?
- Aimeriez-vous disposer de documents d'aide à la consultation (didacticiels, vidéos montrant des utilisateurs, etc.) ?
- Voudriez-vous pouvoir consulter une collection de périodiques spécialisés (notamment pour les jeux vidéo) ? Aimeriez-vous disposer d'un dossier de presse concernant le document consulté ?
- Souhaitez-vous absolument disposer du document original, ou pourriez-vous travailler à partir d'un système d'émulation ?
- Voudriez-vous disposer :
    - d'un système de sauvegarde ?
    - de codes et de solutions pour progresser plus rapidement dans le jeu (vies infinies, passage instantané de niveaux, etc.) ?
    - de la possibilité de faire et de conserver des copies d'écrans ?
    - de la possibilité de visualiser le code source du programme ?

13) Pensez-vous que la Bnf devrait offrir des services annexes pour mettre ce fonds en valeur ?

- Souhaiteriez-vous assister à des animations, des conférences, mettant en valeur le fonds multimédia ?
- Que pensez-vous d'une offre de consultation à distance (par émulation) ?

Annexe 4 : Entretiens

Les entretiens qui suivent sont retranscrits de différentes manières : certains ont été retranscrits intégralement, mais la plupart ont été simplement résumés, et contiennent des citations des personnes interviewées. 27 entretiens ont été réalisés au total, la plupart sous la forme d'entretiens semi-directifs en face à face, mais quelques-uns également par courriel et téléphone. Pour ne pas surcharger ce mémoire, nous avons choisi de faire figurer ici seulement les entretiens les plus riches.

Liste des personnes rencontrées dans le cadre de nos entretiens

Les chercheurs :

1. A. : doctorant en sémiologie ;
2. I. : maître de conférences en sciences de l'information et de la communication ;
3. C. : doctorante en biomécanique ;
4. N. : doctorant en sciences de l'information et de la communication ;
5. O.M. : doctorant en sciences politiques ;
6. T.G. : psychologue clinicien et chercheur ;
7. U. : doctorant en psychologie, informatique et sciences humaines ;
8. Y. : chercheur en sciences de l'éducation ;
9. Z. : enseignant-chercheur en sciences de l'information et de la communication.

Les professionnels :

1. N.P. : programmateur, fondateur et ancien président d'une grande association professionnelle ;

2. F. : ancien concepteur de jeux vidéo, actuellement consultant ;
3. K., P. et Q. : infographistes indépendants ;
4. G. : créateur et ancien directeur d'une société de production de jeux vidéo ;
5. P.E. : « producer » (chef de projet) ;
6. W. : président d'un grand studio de développement de jeux vidéo ;
7. L. et E. : *game designers*.

Les formateurs :

1. H. : responsable de l'infographie, du multimédia et du département animation dans une école ;
2. R. : directeur pédagogique d'une école d'enseignement supérieur comprenant une section « jeux vidéo » ;
3. T. : enseignant spécialisé en *design* graphique et multimédia ;
4. V. : professeur de 3D et de prototypage.

Les étudiants :

1. S., O. et J. : étudiants en troisième année de graphisme ;
2. X. : étudiant en troisième année de graphisme.

Les journalistes :

1. M. : journaliste indépendante ;
2. P. : journaliste indépendant.

Les artistes :

1. B. : réalisateur de films, compositeur de musique, auteur multimédia ;
2. S.A. : artiste multimédia.

Les amateurs éclairés :

D. : président d'une grande association de collectionneurs de machines.

B.,

Artiste multimédia

Entretien téléphonique mené le mardi 28 mars 2006

Par David

Selon B., le cas des artistes multimédias est très particulier : il n'existe plus de production *artistique sur cédérom en direction du grand public.*

« C'est une grande tristesse, parce que c'est un support génial, qui n'est pas remplacé sur Internet. Personne ne veut plus mettre d'argent là-dedans. C'est mort avec la bulle Internet, et plus personne ne produit rien. Il y a encore des trucs pour enfants qui sortent, mais maintenant tout est remplacé par Internet, ou les DVD interactifs, mais c'est tellement régressif par rapport au cédérom que je ne suis pas sûr que ça prenne aussi bien que ça. »

Il y a bien encore quelques artistes qui en produisent, mais en très petites séries (quelques exemplaires), qu'ils espèrent vendre plusieurs milliers d'euros pièce. « *Ceux qui sortent en cinq exemplaires, vous comprenez bien qu'ils ne vont pas en donner un sixième à la Bibliothèque nationale.* »

« *Quand la bulle Internet a explosé, tout a été mis dans le même panier. Il y avait assez peu d'œuvres, en définitive, vraiment intéressantes, interactives, et tout a été noyé en même temps. Les éditeurs n'y ont pas cru. C'est un marché qui ne s'est jamais vraiment développé, qui a existé trois-quatre ans, et ensuite cela a été retiré des linéaires des grandes surfaces – je parle de la FNAC, par exemple – et c'était mort, mais ça n'a pas été remplacé.* »

Internet ne remplace pas les cédéroms, dans la mesure où les débits ne sont pas encore suffisants pour qu'on y retrouve la même qualité : l'audio et la vidéo doivent être compressés, les animations sont moins fluides, etc. « *On est dans le domaine du progrès régressif.* » La création multimédia serait donc un domaine lui aussi en régression.

Pour son travail sur le multimédia, B. n'est allé consulter qu'une seule fois à la BnF. Il s'agissait de sonoriser l'exposition *Le métro a cent ans*, organisée par la RATP. Pour ce faire, il s'est rendu en salle P, chercher des « sons d'époque ». Mais en tant que compositeur de musique – pour illustrer un documentaire, par exemple – il crée sans consulter d'anciennes compositions. En cas de besoin, il a le réflexe d'aller acheter en

magasin – s'il ne trouve pas ce qu'il cherche dans sa discothèque personnelle, déjà bien fournie. « *J'appartiens aux obsessionnels qui ont des collections importantes, de livres, de disques, de vidéos enregistrées à la télé et – depuis relativement récemment – de DVD achetés dans le commerce* […] *Ce n'est pas une collection, ce sont des outils* […] *J'achète les choses au moment où elles se présentent, car je sais qu'elles ne reviennent jamais.* » Il a pris l'habitude d'indexer les documents qu'il récupère, pour être certain de les retrouver par la suite. D'ailleurs, on lui demande souvent s'il n'a pas conservé tel ou tel cédérom.

Il a l'habitude de travailler à domicile : « *Je suis plutôt un « ours ». J'ai mon propre studio, donc je travaille chez moi. Ma compagne est cinéaste et elle monte aujourd'hui ses films à la maison.* » Il rencontre ses clients au début des projets, le reste du travail s'effectuant via Internet. C'est ainsi qu'il envoie à ses employeurs les produits finis. Il arrive même qu'il travaille pendant plusieurs années pour le compte de certaines personnes sans jamais les rencontrer, notamment celles qui résident à l'étranger.

Il fréquente rarement la médiathèque de son quartier. « *Un objet qui a un intérêt pour moi, je dois l'avoir sous la main, parce que je suis quelqu'un de rapide. Si je me dis : « Tiens, ça me rappelle un truc que Schoenberg a écrit* […], *il faut que je l'aie tout de suite. Je ne vais pas attendre d'aller à la bibliothèque le chercher. Je le veux tout de suite* […] *En dehors des choses que je possède, dès que je n'ai pas, je vais voir sur Internet.* » Neuf fois sur dix, il trouve ainsi ce qu'il cherche. « *Quand on sait bien s'en servir, c'est une mine d'or. Aussi bien dans ce qui est accessible légalement qu'illégalement.* » Dans le domaine de la musique, il pense notamment aux enregistrements pirates de concerts uniques, qui n'ont forcément jamais été déposés à la BnF. Il récupère aussi des films, des interviews, des émissions de télévision étrangères. « *On va trouver des choses extraordinaires sur Internet, qu'on ne peut pas trouver autrement.* » Il utilise aussi l'*Encyclopedia Universalis* en dévédérom, qu'il apprécie pour la possibilité de recherche en hypertexte.

Au niveau du matériel, il possède un parc de Macintosh reliés en Wifi – comme la plupart des artistes qui utilisent préférentiellement des Mac.

Il n'a pas de problème pour lire les anciens supports, puisqu'il possède tous les matériels nécessaires, jusqu'à un gramophone à manivelle. Ce n'est qu'avec ses propres enregistrements sur bandes qu'il rencontre parfois des soucis (il a dû racheter des magnétophones). De même, certaines œuvres informatiques ne sont plus lisibles. « *Dans*

un cédérom comme Puppet motel *de Laurie Anderson, qui est une œuvre majeure multimédia, je crois qu'elle n'est plus lisible sous Mac Os X, et même sous les derniers Mac OS 9, ça ne fonctionnait plus. Mes propres œuvres que j'ai sorties ne réagissent plus pareil ; les ordinateurs allant plus vite, comme ce sont des objets comportementaux, ils se comportent différemment et je pense qu'ils ne pourront être lus réellement bien qu'avec une machine d'époque.* » Mais il craint qu'avec l'évolution des supports, de nombreux documents de notre époque disparaissent à tout jamais : c'est selon lui le rôle de la BnF – et des institutions équivalentes à l'étranger – de sauvegarder ce patrimoine numérique.

Par le biais de sa compagne, il a aussi accès aux archives de l'INA en ligne. « *On ne peut pas les utiliser, parce que c'est dans une petite fenêtre. C'est uniquement pour les consulter, mais quand j'ai besoin de voir quelque chose, j'ai accès à, quoi, 300 00*0 heures [de documents]. *C'est génial, à tomber par terre*. »

« *Le problème ce n'est pas de me déplacer à la BnF. Je suis un ours mais faut pas exagérer*. […] *Si je peux l'avoir en ligne, je trouve ça nettement plus simple. Si je dois me déplacer, je vais y aller.* » Sauf si les coûts d'utilisation sont prohibitifs, comme pour l'INA. Seules de grandes chaînes de télévision peuvent payer les droits de telles archives : « *Si c'était simple et que ça ne coûtait pas trop cher, on irait plus souvent* […] *Peut-être aussi qu'ils ne veulent pas avoir trop de monde ?* »

En ce qui concerne le mode de consultation idéale : « *C'est chez moi la consultation idéale ! Sur Internet !* » Il préfère éviter de perdre du temps en transports en commun, en files d'attente. L'immédiateté est également importante : il évoque le souvenir d'un cédérom sur Seurat, réalisé en 1995. Le rendez-vous avec son client était prévu un lundi. Il a pu faire sa recherche sur Internet le vendredi précédent, mais n'aurait pas eu le temps d'aller à la BnF. « *Sur Internet, c'est instantané, et s'il faut payer avec la carte bleue, je paye avec la carte bleue, ça me pose pas de problème.* »

D.,

Collectionneur

Entretien mené le 30 mars

Par Marion et Gilles

On est un peu en concurrence avec la BnF, mais on a plus les mains libres : on peut présenter ce qu'on veut, comme on veut, et pas dans des lieux confinés, selon des méthodes confinées par l'administration française. On a des parcs de machines, on peut retracer le contexte historique. On organise des expositions : on vient avec un certain nombre de machines, des boîtiers et des périphériques, des jeux et logiciels représentatifs de cette époque, qui tournent sur ces machines, datant en gros de 1980 à 1986 (maximum 1990), et on est présents pour expliquer au public les évolutions qu'apportaient ces machines, pourquoi on les a choisies, etc. Lors de ces expositions on a vraiment une réponse du public extrêmement favorable. Je peux même dire qu'au sein des salons et forums auxquels nous participons, nous sommes très certainement le stand qui remporte le plus de succès, à la fois au niveau des adultes (parents, grands-parents) qui ont connu ces machines (là on joue à fond sur le phénomène nostalgie), et des jeunes ados : d'abord intéressés par l'aspect ludique, ils se posent ensuite des questions dessus.

Notre site Web est aussi très important.

Comment vous vous procurez l'équipement pour les jeux vidéo ?

Tout le matériel que nous possédons, ça appartient à l'association : un parc d'environ 1 000 machines. En 2003 quand on a constitué l'association, à peu près la moitié de ces 1 000 machines provenait de ma collection personnelle. J'étais l'un des plus grands collectionneurs français. J'ai créé l'association pour fédérer les collectionneurs français (dont certains grands comme moi : Cyril Chabrol par exemple, qui avait 150 machines) et surtout de la région parisienne, pour pouvoir mieux répondre à des demandes d'expositions privées ou publiques. L'association fait vivre les collections : elles ne restent pas à prendre la poussière sans que personne ne les voie.

Nous prenons une aura en France, et les gens nous font de plus en plus confiance : ils seront de plus en plus enclins à nous faire des dons.

Vous arrivez à conserver toutes ces machines ?

À la base, nous n'avons pas eu de structure pour nous aider. Nous y travaillons depuis un an dans nos locaux à Saint-Ouen — puisque nous avons acquis en 2004 à peu près 300 m^2 de locaux (qui nous sont prêtés). Nous sommes une association loi 1901 : nous ne travaillons qu'à fonds privés. Nous ne pouvons pas avoir le statut « reconnu d'utilité publique ». En général, ce sont mes fonds à moi. Nos moyens sont donc limités, mais nous faisons tout ce qui est en notre pouvoir pour conserver nos collections : dans nos locaux nous avons des rayonnages classiques ; j'ai la chance de disposer dans l'association de deux conservateurs d'État, qui travaillent dans le patrimoine, et ces gens-là vont nous permettre à terme (peut-être dans six mois, peut-être dans deux ans) d'organiser une collection qui serait préservée selon les mêmes critères que ceux des musées nationaux de France : ils vont nous aider à mettre en place exactement les mêmes méthodes. Le même matériau d'enveloppement des objets, les mêmes référencements au niveau du numéro d'inventaire (et le mettre en ligne sur le site), des alarmes contre les incendies, contre l'eau, etc. : tout ce qui est en place dans un musée national. Car comme dans les musées, on est dans une optique de conservation à très long terme. Par exemple, nous avons trois TO7 : nous allons sélectionner celui qui est dans un état parfait, l'envelopper dans du papier de soie ou de polyuréthane (la matière optimale pour les matériaux de cet objet), nous allons le stocker sans contrainte physique (pas d'empilement par exemple), lui attribuer un numéro d'inventaire (nous aurons les mêmes cahiers d'inventaires que dans les musées), nous aurons une base de données alimentée avec les entrées et sorties de ces objets, et nous ne toucherons plus à ces objets, qui seront conservés dans une atmosphère la plus saine possible.

J'ai bon espoir que l'on arrive à faire cela, en tout cas meilleur espoir que d'arriver à créer l'institut national qui était l'objectif de l'association quand on l'a créée en 2003.

Est-ce que vous utilisez les machines pour jouer dessus ?

L'association est créée à la base à partir des collectionneurs, qui sont eux-mêmes des informaticiens dans 95 % des cas, et des joueurs de jeux vidéo. Rentrer une nouvelle machine, devoir la tester… Nous avons des ateliers de réfection, de réparation, de nettoyage qui se mettent en place progressivement des les locaux ; toute machine extérieure qui entrerait dans nos collections (soit pour entrer dans le fonds du musée, soit pour être présentée à une exposition) fait l'objet d'un essai, afin d'en tester les qualités fonctionnelles, et si c'est une machine que nous ne connaissons pas ou sur laquelle nous avons très peu d'expérience, nous allons la remettre en contexte. Nous

recevons la machine, nous la mettons en marche, avec de la chance nous avons des logiciels déjà présents ou nous nous débrouillons pour aller en chercher, et nous allons nous remettre dans le contexte d'utilisation de l'époque. Par exemple, si c'est une machine de 1983, exit le fait qu'elle n'ait que quatre kilos de mémoire ou peu de couleurs, en 1983 c'est pile poil dans les normes. Donc nous nous mettons dans la peau d'un utilisateur de l'époque, et nous allons imaginer l'expérience sur cette machine-là. Nous allons remplir des programmes, les exécuter, apprécier les qualités intrinsèques de cette machine-là pour l'époque, et cette expérience-là sera transcrite dans le musée virtuel de mon association, qui est également comme un livre de référence sur les machines.

Pour les machines que nous connaissons déjà… nous sommes une quinzaine de membres actifs dans l'association ; il y a forcément un profil de personnes, parmi nous, qui connaît cette machine-là. C'est ce dont je me sers pour présenter ces machines-là lors d'expositions. On ne met jamais en exposition au grand public une machine qu'on ne connaît et maîtrise pas. On doit pouvoir expliquer quels sont les logiciels, d'où ils viennent, quelle est leur histoire, par qui ils ont été créés, s'ils ont été copiés dans des systèmes plus récents, à quels genres de jeux ils sont donné naissance, etc.

Vous utilisez des émulateurs ?

Oui. La chance des collectionneurs qui disposent d'un très grand nombre de machines, c'est de pouvoir se passer des émulateurs, et de pouvoir passer directement les jeux sur le support d'origine. Il y quand même beaucoup d'embûches avant d'arriver à cela : d'abord, bien sûr, posséder les machines, et en état de fonctionnement (rien que cela ça devient de plus en plus difficile, et ça ne fera qu'empirer). Surtout en état de fonctionnement : il faut savoir que toutes ces machines-là (généralement des années 1980), les puces qui les composent, qui ont été mises depuis les chaînes de constructeurs ne sont garanties que pour un fonctionnement de 5 ans. Or nous avons une Atari 2600 qui était sur les stands, une machine américaine de 1977, et qui fonctionne encore ! Et je croise les doigts : rien ne m'assure qu'elle ne va pas casser du jour au lendemain. C'est très délicat, et ça demande beaucoup d'effort, d'énergie et de recherche. C'est autre chose d'avoir des machines inertes, même en parfait état cosmétique.

La seconde difficulté, c'est d'avoir les logiciels sur leur support d'origine. Autant des PC, qui sont vaguement rétroconvertibles, sont capables de formater une disquette dans un format donné, par exemple le format utilisé dans les années 1990. C'est pas très

compliqué. Mais vous prenez un Apple 2 de 1977, vous ne pouvez pas directement créer un support de logiciels (une disquette) qui sera lisible : c'est impossible. Il faut passer par différents biais. Ils existent, mais ils sont rares, et très compliqués à mettre en œuvre, ça demande beaucoup de temps et d'énergie (pour créer des supports compatibles avec les machines d'origine).

Donc on essaie (un peu par fierté) d'utiliser au minimum les émulateurs, mais parfois on n'a pas le choix. Et on les utilise aussi pour avoir un aperçu très rapide d'un logiciel que l'on ne connaît pas. C'est ce que j'ai fait encore très récemment, pour le Conservatoire des arts et métiers.

Et pour ne pas me prendre la tête avec des Nintendo Nes qui ne fonctionnaient pas, des câbles que je n'ai pas etc., j'utilise à la fois les machines elles-mêmes : les plus récentes, compatibles avec du matériel vidéo PC, et des émulateurs, qui permettent de pallier au fait que des machines des années 1980 ne sont pas du tout compatibles avec les standards vidéo actuels.

C'est vrai que pour ceux qui désirent faire le tour de l'histoire des jeux vidéo, des retrogamers *comme on dit… je les incite à utiliser d'abord un émulateur, se rendre compte par soi-même de ce que peut être le* gameplay*, et s'il s'intéresse vraiment à ce qu'il vient de découvrir, à ce moment-là je lui donnerai les moyens de trouver ou d'acquérir une vieille machine. Les émulateurs font partie de notre métier de collectionneurs, on en a besoin. Ils ont été créés par les aficionados des jeux d'arcade, qui voulaient retrouver ces jeux ; s'ils avaient possédé la borne, ils auraient été plus contents.*

Donc… ça fait partie de nos outils.

Vis-à-vis de la BnF, quelque chose qui peut être très intéressant de mettre en œuvre (et je sais qu'ils ont déjà commencé à faire l'étude)… Au niveau de la BnF, lorsque vous consultez en ligne les logiciels pour le Thomson TO7, vous avez un petit lien qui s'inscrit sur la page Web sur laquelle vous venez d'accéder, qui vous permet de jouer en ligne à l'émulateur et au jeu : le jeu se lance exactement comme si vous étiez sur la machine d'origine. C'est un plus. Autant il est très facile de trouver les « roms », les vieux jeux sur Internet (on trouve absolument tout sur Internet), autant encore relativement délicat et ça demande une certaine expertise d'installer le bon émulateur, de l'installer correctement, et de lancer le jeu. Il faut le configurer, au niveau du clavier, des touches etc. c'est pas encore super évident. Les usagers « classiques » s'en sortent très mal. Ça peut donc être un plus que la BnF apporte : lors de la consultation

de ses pages, de sa base de données sur site (ou même via Internet, je ne sais pas si c'est possible), de donner accès directement au jeu jouable via l'émulateur en ligne. Ça serait vraiment génial, et je suis sûr qu'il y aurait beaucoup de gens qui seraient intéressés (pour faire des recherches, parce qu'ils sont concepteurs, collectionneurs, écrivains…).

Les émulateurs divers et variés possèdent quasiment tous une touche qui permet de faire des screenshots*, donc : créer des émulateurs en ligne qui permettent de mettre sur un répertoire, ou « logé » anonymement (on met un login sur le poste de la BnF : un répertoire qui s'appelle* mes documents/screenshot*, qui se crée automatiquement quand on se connecte), et tous les émulateurs vont déverser, avec le nom de machine pour répertoire, les* screenshots *que vous prenez. Et tout cela vous le récupérez avec votre clé USB, et vous partez chez vous, vous pouvez montez vos documents en insérant directement les* screenshots *que vous avez pris. Là ça serait vraiment idéal, car c'est vraiment pas évident à faire de chez soi.*

Une autre difficulté à laquelle se heurtent les utilisateurs. Si je suis monsieur untel, j'achète un PC à Carrefour, à la FNAC, dernier cri, Windows XP : la moitié des émulateurs ne marcheront pas. Parce que les logiciels ne sont pas écrits en concurrence avec le matériel, ou sont trop rapides… il y aura de gros problème de compatibilité. Et ça va être de pire en pire dans le futur, parce que tous les émulateurs de vieilles machines, il y a déjà des adaptations qui existent pour un MS Dos, ils ne sont pas tous forcément suivis sur Windows.

La BnF peut s'appuyer sur des machines, un environnement stable, et permettre de jouer sur des émulateurs de manière continue dans le temps. Ils n'ont pas forcément besoin de suivre les évolutions techniques, ils peuvent arrêter les postes à des configurations matérielles et de logiciels fixes. Ils ont en tout cas intérêt de le faire.

Et si une machine rentre dans votre collection pour laquelle vous n'avez pas de jeu, vous en cherchez ?

Oui, tout à fait.

Et vous les récupérez comment ?

Tous les moyens sont bons, du moment que ça coûte relativement peu cher. Il y a beaucoup de brocantes, bien que ce soit quelque chose qui se tarit depuis une dizaine d'années. Il y a encore 15 ans dans les brocantes en France on trouvait énormément de matériel, de jeux, etc. Maintenant les machines se font de plus en plus rares et les prix

grimpent, et pareil pour les logiciels. Beaucoup plus de transactions se font par Internet, via des petites annonces ou des sites d'enchères.

Par exemple, nous avons […] *une machine pour laquelle il est extrêmement difficile de retrouver des jeux, quasiment impossible. Nous allons écumer les sites d'enchères internationales (*Yahoo, E-Bay*, et d'autres plus locaux, au Japon, aux USA, en France, en Allemagne, en Finlande etc.) pour essayer de trouver des supports originaux, et si possible à moindre coût. Nous recevons les jeux, dans la mesure du possible nous nous forgeons une expérience personnelle avec ce jeu-là. Là c'est une machine rare, nous allons très certainement l'exposer en état de fonctionnement avec les jeux d'origine. En tous cas tous les éléments dont nous aurons le temps et l'énergie de faire découler de cette expérience-là seront mis en ligne sur le site (sous forme d'articles), consultable gratuitement.*

Pour soutenir l'activité de votre association, est-ce que vous utilisez la presse spécialisée, des blogs, toute une documentation annexe externe ?

Oui. La communauté des collectionneurs en France est reconnue pour avoir une excellente assise. Un excellent contenu de fond, d'analyse, et de choses qui font réellement avancer le schmilblick. Par exemple le site de musée virtuel Old computer.com*, créé par Olivier Boisseau, un bon ami, a une assise internationale. Les chercheurs français sur les fonds de patrimoine historique informatique et vidéo-ludique sont reconnus dans le monde entier, et c'est important. C'est le fruit d'un travail acharné depuis 10 ans, avec la création de diverses associations, le travail de divers collectionneurs, qui ont engrangé énormément de connaissances et de machines, et continuent de dialoguer, surtout entre eux (heureusement grâce à Internet) : ces 10 ans, ce n'est pas un hasard, c'est quand Internet est arrivé en France.*

La communauté dialogue énormément entre elle. Nous avons publié beaucoup de documentation, présente sur les sites Web, des articles de fond, ou des reprises d'articles de l'époque, pour asseoir un certain savoir technologique qui ne sera pas perdu. Nous pouvons donc piocher dans les différentes sources d'informations dont nous disposons sur Internet. Et le complément d'informations qu'on pourra éventuellement apporter, on va aussi le faire circuler. C'est également le but de l'association : exit les collections privées, de collectionneurs un peu maladifs, qui prennent et gardent tout pour eux (leur collection et leur savoir), pour dire « je suis plus fort que vous », nous nous avons vraiment pour but une très grande libéralisation de l'information sur le patrimoine vidéo-ludique. Aussi bien au niveau des collectionneurs : leur indiquer quels

sont nos travaux, les aider, et les inviter à venir participer physiquement à nos travaux, au local. Et aux usagers, aux personnes qui veulent faire des recherches, aux journalistes… Il ne se passe pas un seul mois sans que j'aie un journaliste ou une personne intéressée qui me pose des questions sur telle ou telle machine (sa valeur, sa place dans l'histoire, ce qu'elle a apporté, etc.) On détaille toujours un maximum l'information, car c'est vraiment le but : être un maximum transparent, accessible, auprès du grand public et des personnes intéressées.

Est-ce que vous utilisez la presse spécialisée ?

Oui beaucoup. Je ne connais pas un seul collectionneur de vieilles machines qui n'ait pas au moins un bon stock de magazines de l'époque, des années 1980-90.

Mais vous n'achetez pas la presse spécialisée récente ?

Ah non, absolument pas, ça n'a pas d'intérêt. Par contre nous faisons tout pour récupérer des magazines relativement professionnels, comme L'Ordinateur Individuel, *des années 1980. Ce sont des titres qui sont très recherchés. Il y a beaucoup de décorticages de machines de l'époque, c'est une véritable bible, qui nous permet de pré-digérer l'arrivée de nouvelles machines que nous ne connaissons pas. Ce support papier, cette documentation journalistique va nous permettre d'avoir une première approche de la machine. Ça nous permet également de savoir mieux quoi cibler comme recherche. Des machines que nous ne possédons pas, et que nous ne connaissons pas forcément… il faut une certaine information de base qui va nous permettre de mieux cibler nos recherches. Tous ces magazines de l'époque sont vraiment primordiaux pour nos travaux. À l'association, nous en avons une très grosse quantité, et c'est aussi le cas de beaucoup de collectionneurs privés.*

Mais ce qui sort aujourd'hui ça n'apporte rien. Depuis 1990 et le développement du PC domestique, on est passé à une consommation de masse, et d'achat de matériel beaucoup plus standardisé. Le Macintosh survit un peu, plus grâce aux professionnels de l'édition, aux artistes, etc. mais majoritairement monsieur et madame Tartampion vont acheter du PC à Carrefour. Et le PC, c'est relativement compatible standard depuis le premier, depuis 1990. Il ne nous est même pas venu à l'idée d'avoir des machines de typer PC – puisqu'il n'y a plus que ça depuis 1993. La dernière machine réellement intéressante et un petit peu hors norme, c'était l'Atari 50, né en 1993.

Depuis, il n'y a plus que des PC et des Macintosh. Nous avons beaucoup de modèles de Macintosh, car c'est une machine qui a beaucoup évolué, mais les PC, à

part des architectures techniques au niveau du microprocesseur, ce n'est pas intéressant d'en posséder.

Donc nous ne possédons de PC récents que pour travailler sur nos sites et pour jouer à des jeux récents (car on aime beaucoup jouer), mais en terme de patrimoine je ne présenterai aucune pièce PC (ou alors peut-être deux ou trois cas de figures, mais c'est très rare).

C'est pareil pour les consoles ?

C'est légèrement différent car l'évolution est beaucoup plus rapide. Les générations se remplacent beaucoup plus rapidement. Nous avons une console qui maintenant est désuète et est passée dans le patrimoine historique, c'est la DreamCast, qui est pourtant très récente : 1998. Et la PlayStation, même si elle reste d'actualité (la PSII est rétrocompatible) fait aussi partie de notre parc et nous la présentons. Mais nous n'avons pas de GameCube, de PS2, de Xbox… on ne saurait pas trop quoi en faire, et c'est pareil au niveau des magazines : on ne va pas s'intéresser aux magazines aussi bien Mac et PC que jeux vidéo depuis 5 ans, parce que ce sera très facile de s'en procurer, ça n'a pas de réel ajout immédiat au fonds historique que nous possédons.

Mais ce ne serait pas intéressant de se procurer des consoles récentes dans la mesure où les jeux sur ces consoles ont des durées de vie assez brèves ?

On va le faire oui, mais pas maintenant. Un jour, forcément, on en achètera. Mais aujourd'hui je ne me pose vraiment pas la question de savoir où chercher ces machines, elles vont rentrer naturellement, certainement gratuitement sous forme de dons, dans l'association. On se posera la question dans 5 ans.

Vous connaissez un peu la BnF alors ?

Je connais un petit peu mais… On a lancé un partenariat entre la BnF et l'association : eux possèdent ce fonds de documents électroniques, mais ils ne possèdent pas forcément les machines, puisqu'il n'y a pas de dépôt légal des machines sorties depuis 1992. Donc pour exploiter ces logiciels-là, surtout les remettre dans leur contexte, ils voudraient avoir des machines disponibles, physiquement, qui leur permettent de présenter leurs fonds. Ils n'ont pas de services spécialisés au sein de la BnF qui s'occupe de faire des acquisitions, et surtout de la recherche de machines, ils ont pu, de manière très aléatoire et très succincte récupérer un peu de matériel historique, par des donations (des ordinateurs, Thompson, TO7, des choses comme ça), mais c'est très succinct. Nous, comme nous sommes très présents dans la communauté

des collectionneurs et que nous connaissons la majorité des marchés sur lesquels nous pouvons aller chercher des machines, parce que nous le faisons régulièrement à titre personnel ou associatif, ils nous ont dit : « devenons partenaires, pour que vous vous nous fournissiez des machines

Nous avons créé sur le site de l'association un lien, une page qui explique le fonctionnement de ce partenariat, et que si les gens désirent donner du matériel, ils auront la chance d'avoir leur nom inscrit sur le cartel d'exposition de la machine – ce qui n'est pas rien car c'est quand même une institution publique nationale. Ça a plutôt bien marché, et plusieurs personnes nous ont déjà fait confiance. Les gens nous donnent leur machine, nous nous l'essayons, la remettons un peu en état éventuellement, l'empaquetons, et la remettons à la BnF.

Soit éventuellement de la vente : nous avons dressé avec la BnF une liste de matériel avec une certaine somme, maximale, jusqu'à laquelle la BnF est intéressée pour racheter. Les particuliers peuvent donc aussi choisir de vendre leur machine. Ça passe également par nous.

En échange, la BnF nous assurera une certaine publicité en leurs murs. Déjà, comme l'association possède des machines en double, nous allons en offrir certaines à la BnF : nous avons établi ensemble une liste d'à peu près une quarantaine de machines qui les intéresseraient, et nous en avons déjà fourni une dizaine ou une quinzaine. Le reste sera à la charge des particuliers. Nous assurons donc une certaine présence de l'association au sein même de la BnF, et la BnF pourra compter sur nous à la fois en terme de compétences pour trouver des machines, et sur leur utilisation : l'exploitation des logiciels. Il faut savoir également que la recherche va se développer : puisque la BnF aura acquis un certain cheptel de machines, qui seront susceptibles de tomber en panne. Nous aurons tout intérêt à travailler ensemble sur la sauvegarde de ce matériel-là, et à trouver des compléments technologiques qui nous permettrons de remettre en état de fonctionnement ces machines. Nous travaillerons ensemble à la fois pour les machines, pour les documents, pour la scannérisation les documents quels qu'ils soient, scanner les manuels d'utilisation, les bouquins, les magazines, etc. Tout ce qui fait réellement le contexte de ces machines. Et s'il y a des personnes compétentes pour ça, c'est bien nous, qui travaillons dessus depuis plus de 10 ans.

Et au final, il y aura peut-être un support logistique de la BnF pour l'association : ça pourrait être nous fournir des étiquettes, des supports informatiques, etc.

Vous ne connaissez pas du tout la salle où on peut consulter les jeux vidéo à la BnF ?

Non, je sais que ça existe mais je n'y suis jamais allé. Ce dont je suis sûr, c'est qu'il y a un gros problème de communication entre la BnF et la communauté des collectionneurs, et également celle des ex ou futurs conservateurs du patrimoine qui sont intéressés par ce domaine, parce qu'il y en a quelques-uns dans le milieu. Des collectionneurs, des chercheurs, des éditeurs, des gens qui travaillent dans le milieu des jeux vidéo, des écrivains… Tout ces gens communiquent beaucoup, sont très liés, via des forums, etc. Lorsque j'ai créé ce partenariat avec la BnF, je me suis aperçu que le fonctionnement même de la BnF était totalement inconnu des collectionneurs et de toutes ces communautés-là. La BnF joue de la mauvaise image de toute l'administration française, comme c'est une institution publique : si je dis à tel collectionneur : « ah mais si tu cherches tel jeu, bon tu peux aller sur Internet mais si tu veux le voir, si tu veux le consulter, tu peux aller à la BnF », il va me répondre quasi systématiquement : « ah ouais mais ça me saoule, va falloir que je remplisse des papiers, j'ai pas envie de me prendre la tête… parce qu'il y a telles heures d'ouverture, et c'est compliqué pour y aller, je n'y aurai peut-être pas accès parce que je n'ai pas un statut professionnel, etc. etc. » Donc il y a déjà ce premier point, purement social : la question des administrations – ça a beau être une bibliothèque, ce serait la préfecture de police ça serait exactement pareil, la même vision. Et c'est le premier point sur lequel il faut à mon avis que la BnF travaille, c'est sur l'aspect communication auprès du public vraiment large. Et ça, c'est notamment sur le Web. Je suis certain que 95 % des gens qui sont des clients potentiels pour la BnF n'ont absolument pas, et n'auront absolument pas le réflexe d'aller physiquement à la BnF, ni même d'aller sur le site. C'est presque interdit, il y a un black out qui est total. Donc le premier point c'est de débloquer cette situation-là, et casser cette mauvaise image qu'a la BnF. Pas parce que c'est la BnF mais parce que c'est une institution nationale qui a une grosse aura. Ça peut se faire de plusieurs manières, la première c'est communiquer, et mettre en place des services de consultation très simples d'utilisation, notamment grâce aux émulateurs en ligne, et par la mise en place d'articles consultables sur du fonds. Du fonds pas forcément extrêmement étayé mais facile d'accès. Si je sors tel genre de jeux vidéo comme les plates-formes shoot them up, *mettre une page ou deux maximum de texte pour expliquer quel était le premier, pourquoi il a été créé… On peut utiliser l'encyclopédie des jeux vidéo d'Alain Lediberder pour ça par exemple, qui est une*

bonne source… Mettre ça en ligne, à la fois sur le site Web et consultable sur place, pour que les gens prennent conscience qu'on a prémâché le travail pour eux, et qu'ils ne vont pas se prendre la tête autant qu'ils peuvent le faire sur Internet. Parce que sinon ça ne sert à rien.

Le principal concurrent, c'est Internet. Wikipedia *par exemple : il y a une grosse problématique qui vient d'émerger dans la communauté, au sujet de oldcomputers.com qui est le premier musée virtuel sur Internet sur les vieilles machines, qui est un musée français.* Wikipedia *est en train de recopier tout le contenu du Web, et d'assimiler, grâce au fait que ce soit libre d'accès et que tout le monde peut y participer, ils assimilent toutes les sources en une seule, tout à fait anonymisé. Ça pose pas mal de problème au sein des communautés de webmasters et des gens qui écrivent du contenu : l'aspect expert est totalement effacé.*

C'est également valable pour la BnF : si les articles de fonds sont mieux faits, mieux présentés, plus utiles sur Wikipedia *qu'à la BnF, la BnF n'aura pas de public.*

Marion explique le fonctionnement de la BnF : les deux niveaux, la salle P, les conditions de consultation des documents multimédia.

Elle expose le problème des sauvegardes.

Ça, ça peut être pallié par le fait d'utiliser des émulateurs par exemple : on peut très bien imaginer la page Web, l'émulateur qui se lance comme il le fait déjà sur les Thompson TO7, et un panel de 5 ou 10 sauvegardes, qui sont des sauvegardes créées par des professionnels du jeu vidéo, des gens qui ont joué au jeu, et qui ont enregistré… Le premier patch, par exemple, ça va être… qu'est-ce qui est intéressant dans ce jeu : la manière dont se déroulent les combats. Donc le premier patch téléchargeable – on appelle ça un safe state*, ce sont des petits fichiers qui font quelques kilos à peine, vous avez juste à les télécharger et hop vous vous retrouvez exactement dans le jeu là où vous vous trouviez avant. Ca se crée de façon très simple. Vous jouez au jeu vidéo, vous arrivez à un stade où vous vous dites : ici c'est intéressant. Vous appuyez sur le bouton sauvegarde* safe state*, et il va vous créer ce petit fichier que vous pourrez sauvegarder. Et vous pourrez y rejouer autant de fois que vous voulez.*

Donc si la BnF utilise un jour des émulateurs – chose que je lui conseille de faire – via l'émulateur, les gens pourront avoir accès à la fois en même temps qu'ils lancent le jeu il y a une page spécifique qui apparaît avec l'émulateur, si vous voulez voir, sur ce genre de jeux, ce qui était intéressant à analyser pour des spécialistes : « vous avez tel passage, à telles minutes du jeu, c'est le boss machin… Appuyer ici. » Ça se lance

automatiquement, et le joueur tombe immédiatement dans la scène. Il en apprécie le contenu, il peut en sortir quand il veut, et il peut passer au stade suivant, il n'a pas à se taper les quatre heures de jeu pour arriver au stade suivant. Ça, c'est très intéressant.

C'est ce que font déjà des collectionneurs, des gens qui font des vidéos sur des jeux vidéo…

C'est une des solutions qui permet d'approcher au mieux et au plus simple un jeu vidéo, et d'en apprécier le contenu, et surtout toute la richesse cachée. Et quasiment tous les émulateurs du marché le font, ça.

Je ne pense pas que la BnF ait les moyens de dédier une salle entière uniquement à la consultation des jeux vidéo.

D. demande si on peut consulter des jeux vidéo en Haut-de-jardin.

Marion répond que non.

Je dirais que c'est dommage… Prenez mon cas. Je suis en train de travailler pour le patrimoine : je suis en train de réaliser pour l'Ucad, le Musée des arts décoratifs, une salle sur l'histoire des jeux vidéo, pour laquelle je réalise des captures de jeux, donc je m'intéresse à des jeux que je ne connais pas forcément, que je découvre, et je fais ça chez moi. Si la BnF dispose d'approches qui permettent de mieux travailler plus facilement, je vais faire d'aller là-bas travailler, c'est évident. Comme beaucoup de gens. Mais je n'aurai certainement jamais le statut de professionnel, je ne suis pas dans une école, je n'ai pas de diplôme ou de quoi que ce soit… C'est un réel problème. 99 % des gens que je connais et qui pourraient être vaguement intéressés pour venir à la BnF n'ont strictement aucun statut de chercheur ou de quoi que ce soit. Ils sont tous collectionneurs privés, ou écrivains privés, etc.

Marion parle de la possibilité d'être accrédité pour le Rez-de-Jardin pour des recherches personnelles, et non seulement professionnelles ou universitaires.

S'ils disent vraiment s'ouvrir… il faut que ça fasse partie de leur communication.

J'ai déjà évoqué l'idée des émulateurs, l'idée de sauvegarder des captures d'écran dans un répertoire qui serait une espèce de dossier partagé « mes documents » accessible par les personnes sur les postes, et donc sur lesquels, simplement en mettant une clé USB à eux, ils pourraient récupérer les screenshots…

Il faut véritablement mâcher le travail et rendre l'accès à l'information le plus simple possible, le plus attrayant…

F.,

Professionnel et consultant

Entretien mené le jeudi 3 mai 2006

par Magali et David

F. est consultant dans le monde du jeu vidéo. Il dit être « *un instinctif* [qui] *fabriquait à l'époque les choses avec ses mains* ». Auparavant le programmeur créait lui-même son jeu vidéo ; aujourd'hui la création en jeu vidéo implique une masse de production. Les grands jeux sont fabriqués par de grosses équipes, notamment à Montréal.

Il cherche à présent une logistique plus simple, une plus grande réactivité du jeu. Ce sont les petits jeux qui sont les plus personnels et réactifs. Il compare une équipe de créateurs de jeux à un groupe de musique de 10 personnes où chacun joue d'un instrument et donne une âme à un projet. Il apprécie aujourd'hui « *les jeux plus petits ou plus imaginatifs* ». Les jeux en ligne l'intéressent aussi, tout comme les jeux de construction, plus créatifs.

Il a reçu plusieurs récompenses dont, récemment, un prix de la Société des Auteurs Compositeurs d'œuvres Dramatiques (SACD). Il reconnaît qu'il a eu la chance de commencer la création en jeux vidéo assez tôt pour être reconnu : c'est plus dur aujourd'hui. Il existe pourtant encore de belles histoires : le PDG d'Electronic Arts en Angleterre a commencé comme testeur !

Il se tient au courant de ce qui se passe dans le monde du jeu vidéo et continue de jouer (« *j'ai toujours joué à beaucoup de jeux mais jamais très longtemps* »), davantage pour les essayer et trouver des idées de créations.

David présente le projet de l'ENSSIB.

F. ne connaît pas le fonds multimédia. Il se demande comment une telle collection peut être constituée et surtout consultable. David explique le système du dépôt légal et de la salle P, et raconte que le groupe projet a consulté ainsi le jeu *Alone in the Dark*, mais que le son ne marchait pas du fait de problèmes techniques : « *c'est vraiment dommage* », estime F., puisque « *c'est ce qui a le moins vieilli* ».

Il conserve chez lui de vieilles consoles avec de vieux jeux pour « *se faire un petit musée* ». Tous ces appareils sont en état de marche.

La consultation en salle P lui paraît « *étrange* » et il se demande « *comment on peut consulter 20 ou 30 heures de jeu* ». Pour lui, la vidéo peut être une solution. Il faut alors « *mettre quelqu'un sur un jeu et filmer le jeu* » en indexant des parties intéressantes sur lesquelles on pourrait revenir. Cela entraîne, bien entendu, « *un travail colossal* ». La vidéo présente le double avantage de conserver le son et le visuel de ces documents fragiles. Le manque de pérennité des supports électroniques est réellement préoccupant pour les concepteurs de jeux vidéo qui créent un produit amené à disparaître. Il peut être aussi utile de filmer les mains du joueur afin de voir les actions manuelles et leurs effets sur le jeu.

Concernant la recherche sur le catalogue, il pourrait être profitable de chercher des jeux sans connaître le titre. Récemment, il a travaillé sur un jeu avec des bulles et aurait aimé consulter les jeux utilisant des bulles. On peut alors imaginer une recherche par mots-clés « *à la manière de* Google ». Cela suppose d'avoir joué avant au jeu.

En ce qui concerne les critères de recherche, il serait bien d'avoir un critère « *technologie* » (style graphique : 2D, 3D…) et des classifications (position du jeu sur une grille : peur psychologique ou autres, réalisme/fantastique, action, réflexion…). Le critère « *genre de jeux* » est aussi valable. Cela entraîne de gros débats. Afin d'éclaircir les termes utilisés dans la recherche, on peut envisager un glossaire en introduction qui définirait les différents critères de recherche. De nombreuses questions peuvent être posées lorsqu'on cherche un jeu : Est-ce que ça raconte une histoire ? Quelle est la structure narrative (linéaire ou pas) ? Est-ce que ce jeu se joue à la souris ou au clavier ? Les personnages sont-ils des animaux ou des humains ?

On peut aussi approfondir ces données à l'aide d'un critère de moralité sur le modèle du label « *positive play* » qui référence « *les valeurs du jeux* ». Ainsi, pour avoir le label, le jeu ne doit pas présenter de mort gratuite.

Une recherche par thèmes abordés (religion, guerre, compassion) peut également s'avérer judicieuse.

En fait, l'intérêt est vraiment de « *trouver des choses que l'on ne trouverait pas* » sans un système de recherche valable. L'intérêt de la BnF est réellement de « *pouvoir trouver des choses que l'on ne connaît pas* ».

Les *pitchs* de chaque jeu devraient être disponibles également dans les notices.

Concernant ses besoins personnels, il ressent « *très très souvent* » la nécessité de consulter de vieux jeux.

Il admet qu'il existe de très bons émulateurs pour les vieux jeux même s'il ne cherche pas à jouer à ces jeux quand il travaille dessus. Pour lui, il est plus intéressant de disposer des visuels et de « *voir comment le jeu fonctionne* ». Concernant l'émulation, elle n'est pas problématique pour les jeux de PC et d'arcade où les manettes sont assez simples. L'émulation est plus gênante pour les vieux jeux de console, bien que les manettes de l'époque ne soient pas très perfectionnées. En accompagnant les jeux de leurs notices, on pourrait comprendre leur interface.

Pour les musiques de jeux, on peut les retrouver sur des sites de fan sur Internet.

Il collectionne beaucoup de magazines chez lui. Il a ainsi toute une collection de *Tilt* depuis le premier numéro. Mais leur consultation est difficile du fait de leur stockage et du manque d'inventaire. La consultation de ces magazines en salle P est incontournable. Il est utile d'avoir des articles de presse en accompagnement des documents. Il faudrait pouvoir disposer des sommaires de magazines pour voir ce qu'il y a dedans. La numérisation de ces magazines serait précieuse dans la recherche. Les vieux magazines ont plus d'intérêt que les magazines récents que tout le monde peut trouver sans problèmes.

En ce qui concerne la consultation du document lui-même, il est primordial de disposer de captures d'écran pour illustrer son propos.

Bien entendu, il serait intéressant d'enrichir le fonds de jeux avant 1992 puisque les plus grandes innovations sont développées dans les jeux de micro-ordinateur des années 80 comme Spectrum, Amstrad CPC, Atari…

À l'instar de la plupart des développeurs, il travaille le plus souvent seul surtout depuis qu'il est consultant.

Il pourrait venir travailler à la BnF « *à condition de pouvoir rapporter les textes et les* screenshots » qu'il aurait trouvés. Au niveau légal, il admet qu'il peut y avoir des problèmes mais, selon lui, ces éléments n'ont aucune valeur marchande, or le copyright sert surtout à l'aspect financier.

Concernant ses sources, il cite essentiellement Internet mais aussi l'observation des gens dans leur quotidien.

En réalité, sa recherche dépend du type de jeu qu'il crée. Pour un jeu d'aventures par exemple, il sort du périmètre du jeu vidéo et va faire des recherches dans d'autres domaines.

Résidant à Lyon, il n'envisage pas de consacrer une journée de consultation à la BnF. Il serait plus pratique pour lui d'accéder au fonds multimédia en ligne.

Il garde tous les jeux qu'il achète (d'occasion et neufs en magasin ou par les *shareware* sur Internet) et joue assez souvent à des démos « *qui suffisent largement pour voir et comprendre ce qu'* [il veut] *trouver* ». En effet, les démos présentent l'avantage de donner, en peu de temps, une bonne idée du jeu. C'est suffisant pour lui. Dans le cas où les vieilles démos des magazines ont été conservées par la BnF, il peut être intéressant de les consulter en salle P.

Il lit la presse spécialisée grand public et consulte les sites de magazines sur Internet tout en gardant un esprit critique sur ces lectures. Actuellement, il consulte souvent *Jeux vidéo magazine*, *Svm*, *PC magazine*, *Joystick*, *Edge*, *Amitsu* (en japonais), *Jeuxvidéo.com*, *Overgame.com*… Les magazines étrangers permettent de disposer de visuels. Sur Internet, il recherche la rapidité et fait ses recherches grâce à *Google*.

En ce qui concerne son équipement personnel, six machines tournent en réseau chez lui. Il garde toutes les consoles et dispose d'une borne d'arcade pour consulter de vieux jeux. Il travaille principalement sur tablet PC. La plupart du temps, il étudie chez lui. Pourtant, il reconnaît que c'est le travail collectif qui compte dans la création multimédia.

L'IGDA (The International Game Developers Association) organise régulièrement à Paris des journées d'études sur le multimédia (Mathilde Rémy s'en occupe), et il serait intéressant pour la BnF de développer des partenariats avec ce type d'institutions. Personnellement, il se rend rarement à Paris pour participer à des événements autour du multimédia. Il se dit « peu client » de ce genre d'animations.

Les conférences de l'IGDA sont techniques et pointues. C'est peut-être moins évident pour la BnF.

Des partenariats avec des écoles de graphisme (Angoulême, Supinfogames à Valenciennes…) peuvent être développés. Les écoles ont peut-être plus de besoins dans ce sens.

G.,
Créateur et ancien directeur d'une société de production de jeux vidéo

Entretien téléphonique mené par David

G. n'est jamais allé consulter le fonds multimédia à la BnF, mais il le connaissait avant même de rencontrer Grégory Miura : il avait déjà déposé certaines de ses productions dans le cadre du dépôt légal.

Quand il doit concevoir un jeu, il a le réflexe d'aller rechercher d'anciennes productions. Il s'intéresse quand même davantage aux jeux récents ; en ce qui concerne les jeux plus anciens, il pense pouvoir tout trouver sur Internet, via les émulateurs. Il cite par exemple le site *Virtualapple.org* et son émulateur en Active X, pour jeux Apple II. Il consulte ces anciens jeux un peu par nostalgie, mais aussi parfois pour de véritables besoins professionnels. « *On sait toujours mal ce qu'est un jeu. Vraiment. On sait mal ce qu'est un jeu, et les professionnels les premiers ne savent pas ce qu'est un jeu vraiment. Et dans cet environnement-là, retrouver un peu d'où l'on vient et comprendre un peu les mécaniques d'une expérience ludique, créative, intéressante* […] *c'est effectivement fondamental* […] *pour apprendre* [dans les nouvelles écoles du jeu vidéo] *Ça correspond à une époque du jeu vidéo où on commence à prendre conscience de ce qu'est la grammaire de l'interactivité et comprendre d'où l'on vient c'est important pour savoir où l'on est et imaginer où l'on va.* »

En conséquence, il est très intéressé par la démarche de la BnF. Consulter un ancien jeu « *c'est avant tout une expérience à pratiquer* […] *On va d'abord souvent chercher dans les jeux – notamment les plus anciens – non pas des questions de direction artistique en premier chef – ça peut arriver, mais ce sont avant tout des réflexions sur les contrôles, les avatars. Après, la problématique d'un jeu, c'est arriver à voir quel va être l'enjeu du jeu, quel va être l'enjeu un peu universel, le plaisir, la mécanique de sens qui va créer l'expérience et, pratiquement, dans ce qu'on appelle le* level design*, c'est-à-dire la construction de l'expérience, ce qui va motiver le joueur à l'instant, ce qui va le motiver dans sa partie, ce qui va le motiver dans l'intégralité de son expérience, sur un jeu donné. Donc, là aussi il y a beaucoup de choses à apprendre.* »

« *C'est vraiment ça qui nous intéresse, la partie mécanique de jeu […] Après, prendre des notes, faire des croquis…* […] *Capture d'écran, pourquoi pas ? En l'occurrence, c'est vidéo d'écran, dans ce cas-là. Il y a une chose aussi, par contre, qui est absolument essentielle, c'est de bien comprendre, quand on parle de jeu vidéo, que c'est un travail de création collective* […] *On a vraiment besoin d'avoir une conscience créative commune. Si tant est qu'il y a un espace, une réflexion à avoir sur une bibliothèque de jeux, ça me paraît essentiel qu'on soit capable d'accueillir des groupes de gens, et pas une personne* […] *C'est un travail itératif. On travaille à plusieurs, par itérations successives, et la difficulté, c'est que chacun apporte à l'autre une idée et que chacun accepte que son idée se fasse approprier par l'autre et qu'il l'altère à son tour. C'est vraiment ce côté très kolkhozien de la création*. »

Quant à l'utilisation d'émulateurs, ça ne le dérange « *pas tant que ça* ». « *Vous auriez la possibilité d'avoir des ordinateurs originaux avec l'intégralité de la bibliothèque, je pense que ça serait extrêmement intéressant, on aurait le côté de confort* […] *maintenant, on fait avec ce que l'on a*. »

Les créateurs de jeux achètent aussi très régulièrement des jeux, et ils les gardent. « *Le fait est qu'après les équipes de production de jeu sont rarement pérennes, il n'y a guère que dans les très grosses structures, assez anciennes, et il n'y en a pas des masses* […] *peut-être comme* [chez] *Electronic Arts qu'on garde des catalogues de jeux, mais c'est assez disparate. C'est vrai que, là aussi, il y aurait sans doute un intérêt à une permanence historique.* » G. possède lui-même une importante ludothèque personnelle, et il achète beaucoup de jeux pour lui, étant joueur en-dehors de son travail.

Par contre, il n'a pas vraiment de besoin de documentation annexe. « *La pré-production est un processus très obscur. Une fois qu'on a effectivement identifié une mécanique de jeu qui fonctionne, il est assez facile « d'industrialiser » un processus* […] *La tendance de fond, l'évidence, c'est que le créateur du jeu sera de plus en plus le joueur. On est beaucoup plus à accompagner l'expérience du joueur qu'à la structurer. Les jeux initiaux, pour des contraintes techniques, étaient très structurés autour de ce qu'on appelle en bon anglais du « ride », ou toboggan en bon français, et on va de plus en plus vers des jeux de* sandbox *ou bas à sable, des jeux comme* The Sims, *des jeux comme GTA, des jeux où le joueur va créer son rythme, son expérience* […] *On a de plus en plus ce qu'on appelle aussi du* gameplay émergent*, c'est-à-dire une fois qu'on définit les grandes règles - avatar, mode de contrôle, mode de représentation - la problématique qui vient derrière c'est vraiment d'être capable de trouver un rythme, ou*

du moins de créer des micro-situations […] *Dans la phase de pré-production* […] *on a un moment où on cherche – encore une fois, quand on n'est pas dans une création itérative, quand on est pas à faire la suite de quelque chose qui a marché, ça c'est un cas très particulier, et à ce moment-là on a généralement assez peu de besoins autres que regarder la concurrence directe, celle qui s'est structurée, si tant est qu'on en a généré une. J'ai travaillé sur un projet qui s'appelait* Ghost Recon *quand j'étais chez Ubi Soft, on regardait des jeux qui étaient directement concurrents, comme* Socom, *etc. Mes camarades qui s'occupaient de* Splinter cell *regardaient* Metal Gear Solid […] *Mais quand on est sur une page blanche complète, il y a vraiment un premier défi, c'est de créer une équipe, cette équipe elle va se souder par rapport à des sensations, des vécus. C'est là qu'il y a peut-être une sorte de méta-recherche, certainement liée au jeu, mais aussi beaucoup au cinéma, à la littérature, etc. On est consommateurs effrénés d'images, de sons, d'expériences interactives, et c'est vrai qu'à ce stade-là on est probablement intéressés par avoir accès à ça plus facilement. Évidemment Internet est une source de premier choix. Et dans la plupart des produits que j'ai commencés ces dernières années, on allait dans les bibliothèques, notamment chercher des ouvrages, des recherches. Alors, ça pouvait être des bouquins de peinture, beaucoup, des bandes dessinées parfois, des photos de certains lieux qui nous intéressaient. On est vraiment en période de consommation active de références*. »

« *Imaginer un lieu confortable, en dehors de l'entreprise, honnêtement, je trouve ça extrêmement intéressant. Parce qu'on est dans la contrainte*, on est aussi dans une *logique aujourd'hui où le jeu vidéo – on parlait du cinéma tout à l'heure dans les années vingt-trente, on avait tous les acteurs, les comédiens, les artistes étaient salariés de grosses structures - on a le côté industriel qui a son importance quand on est dans la phase active de production, mais qui est peut-être dangereux, voire destructeur, dans la phase de pré-production. Donc imaginer qu'on extraie, un lieu où pouvoir extraire des collaborateurs, des équipes de création, un responsable de studio de son lieu de travail habituel pour les mettre dans un endroit studieux, calme, où on peut trouver énormément de références, de connaissances, de savoirs, de créations, je trouve ça extrêmement intéressant. Non pas forcément pour la recherche elle-même, enfin pour le résultat de la recherche même, mais plutôt pour la recherche et la façon dont elle soude le groupe. Qu'est-ce qu'on va en tirer ? On va en tirer des envies, des sensations qui définissent, alors là, encore une fois, de moult façons, et il n'y a pas de vraie méthodologie de pré-production et ça viendra sans doute un jour mais pour l'instant*

c'est pas le cas, où on va trouver des plaisirs de jeu, des idées d'images, de sons, etc. Après, on rentre dans une phase beaucoup plus studieuse, assez technologique de pré-production, on va s'approprier ou dessiner un cadre de contraintes techniques et après, troisièmement, on revient à ce moment-là […] *avec une équipe de base qui est vraiment de cinq à quinze personnes, grand maximum* […] *dans cette troisième phase, là on commence à se replonger dans les jeux* […] *C'est vrai que l'idée d'avoir un moment où l'on soude une équipe, un espace et un lieu qui soient différents de celui de son studio, où l'on puisse trouver l'intégralité de l'image, ça me séduit énormément comme concept.* »

« *Le problème, c'est comment on va indexer, rechercher, est-ce qu'un nom dans une ligne suffit ? Non, il faut sans doute des images, un catalogue* […] *C'est un processus, notamment dans cette période de recherche* [pour la pré-production], *qui est extrêmement liée à l'image. Au-delà du lieu, qui, pour le coup, ne doit pas ressembler à un bureau, qui doit être studieux sans ressembler à un bureau, c'est sans doute une capacité à trouver l'information* […] *s'il y a une valeur ajoutée par rapport à Internet, c'est éviter le* Google, *beaucoup plus partir dans une recherche, une indexation qui soit surtout plus intelligente* […] *qui fonctionne à travers des critères qui sont peut-être plus adaptés à la recherche d'images.* »

Quand on lui demande quels seraient les critères d'indexation à retenir pour les jeux : « *Il faut bien comprendre à quel point c'est une gageure d'arriver à trouver* [ces critères]… *notamment l'archivage des jeux aujourd'hui. Les jeux sont classés par catégories : action, aventure… Ces catégories sont criminelles, elles sont dangereuses, elles tuent en grande partie la créativité.* » *Half-Life*, *Halo* ou *Quake* sont classés par exemple comme FPS, alors que les expériences de jeu sont complètement différentes. Il compare ce genre FPS à une « *enveloppe physique* », comme si on mettait tous les livres de poche sous un même ensemble, sans différencier les livres d'histoire, les romans, etc. « *Un jeu de plates-formes d'aujourd'hui n'est pas un jeu de plates-formes d'hier* […] *on a vraiment un grand défi, là, de catégorisation. C'est un vrai enjeu. Et si tant est que vous remettez sur pied cette réflexion sur la conservation des jeux, je pense que la première des choses que vous pourriez imaginer et essayer de faire, c'est trouver une catégorisation qui soit intelligente, qui ne soit pas celle que tout le monde utilise aujourd'hui dans le monde entier et qui est totalement inadaptée.* »

Lui-même ne sait pas quels seraient les bons critères. Il cite également un jeu comme *GTA*, où plusieurs types de jeux se retrouvent mêlés dans un seul titre.

« *Je ne pense pas que ce soit un chantier facile ! Je pense qu'il y a sans doute des critères qu'on peut imaginer, des familles qu'on peut définir, qui peuvent être mouvantes. Les critères c'est ce qu'on appelle, c'est ce que j'appelais « avatar, contrôle, caméra », en anglais, c'est trois « C », c'est facile, « character, control, camera ». C'est ces trois « C » là, en définissant qu'est ce qu'on présente, comment on représente. On va rentrer des éléments d'orientation, par exemple dans le cas du FPS, on va parler d'une vision subjective versus une vision objective* […] *Je pense qu'après il y a des choses qui sont liées au* level design*, c'est-à-dire le rythme, la motivation qui est liée à l'avancée dans le système d'apprentissage du jeu, et puis après, peut-être, autant que faire se peut, une émotion. Dans le cinéma, on parle de comédie, on parle de drame. Ça, ce sont des émotions, donc peut-être faire plus référence aux émotions. Mais ça reste à définir. C'est pas évident, mais je vous le redis, c'est lié au fait qu'on ne sait pas ce qu'est un jeu et donc, par définition, on sait mal en parler. Ce qui fait qu'on a des pré-productions très laborieuses. Et ce qui fait aussi qu'aujourd'hui certains disent qu'on manque de créativité dans les jeux. C'est un vrai enjeu aujourd'hui.* »

H.,
Responsable de l'infographie, du multimédia et du département animation d'une école professionnelle
Entretien mené le vendredi 14 avril 2006

par Gilles

H. est responsable de l'infographie, du multimédia et du département animation dans une école d'infographie et de multimédia. La formation est de quatre ans. Les deux premières années sont orientées vers le dessin traditionnel (dessin académique, illustration, dessin d'objet, modelage). L'infographie et le multimédia sont enseignés au cours des deux dernières années. Sur les cinquante étudiants en fin de cursus, une trentaine optent pour l'illustration et la bande dessinée et une vingtaine choisissent l'infographie. Parmi ces derniers, six travaillent sur l'infographie interactive (le multimédia) et les autres sur l'animation 2D. Aujourd'hui, les étudiants se dirigent vers l'animation et délaissent le multimédia, contrairement aux années passées. La situation était inversée il y a quelques années. L'écriture linéaire (l'animation) est moins risquée, en terme professionnel, que le multimédia.

Le multimédia désigne la pratique du dessin sur écran en s'appuyant sur des techniques variées telles que les techniques audio, vidéo, animation 2D, animation 3D et de programmation. Les étudiants mettent leurs idées en forme en combinant des matériaux visuels de diverses origines (dont *Google Image*), l'objectif prioritaire étant l'image sur écran. Il s'agit de s'approprier les images et de les transformer (avec *Photoshop*, par exemple) si bien qu'elles finissent par ne plus être identifiables. Le multimédia signifie donc recombiner des éléments techniques audiovisuels. Le résultat est une œuvre collective, partagée. Malgré tout, le respect du droit d'auteur et du droit à l'image intervient dans ce travail sur le multimédia.

À cet égard, tous les supports visuels sont utilisés : extrait de films sur DVD, le *compositing* issu d'images sur Internet, des croquis personnels, des images animées crées à l'école, des bandes sonores, tous les processus en ligne ou hors ligne.

Les étudiants de la filière animation travaillent sur DVD, sur bandes, sur format *broadcast*. L'image est projetée sur écran ou téléviseur. Ceux de la filière écriture

interactive (multimédia) utilisent le cédérom (off line ou on line sur un site), le dévédérom (pour la vidéo) mais finalement peu se tournent vers Internet.

L'étudiant travaille l'image selon une animations linéaires (un film) ou non linéaire (une séquence multimédia interactive) en combinant des images (le *compositing*) et en combinant également des logiciels. Il faut distinguer les produits *off line* (tel le cédérom) des produits *on line* (une base de données en ligne par exemple)

L'école forment en priorité les étudiants sur des logiciels commerciaux propriétaires et rarement sur des logiciels *open source*. Les logiciels utilisés à l'école sont :

- *Painter* et *ArtRage* (version libre) pour le dessin en 2D ;
- *Illustrator*, *InDesign* (Adobe), *Xpress*, *Photoshop* (logiciels PAO et infographie) à l'exception de *Gimp* (logiciel libre) ;
- *After Effect* (Adobe), *Mirage*, *3DSMAX* (création d'images animées, écriture linéaire) ;
- *Flash.*

Les étudiants et les enseignants utilisent Internet comme une bibliothèque en ligne, comme un lieu ressource pour la documentation (en particulier les forums et l'intranet). Tous les travaux de l'école sont *off line*. Si les étudiants diffusent leurs productions sur le web, ce sera dans le cadre d'une démarche personnelle.

La perte de données sur le disque dur est l'obstacle technique majeur qui apparaît le plus fréquemment à l'école. Si l'établissement a opté pour la sauvegarde sur DAT, les étudiants préfèrent stocker leurs données sur clés USB en dépit des vols fréquents des clés et du manque de fiabilité de ce type de mémoire.

H. est spécialisé dans l'infographiste 3D. Il achète les logiciels dont il a personnellement besoin ou travaille sur ceux de l'école. Il se forme lui-même sur ces logiciels (quelques heures par semaine). Mais, en tout état de cause, il ne peut pas se procurer tous les logiciels dont il pourrait avoir besoin en raison de leurs coûts. Il arrive que lui et ses étudiants aient besoin de logiciels anciens. Dans le cas du logiciel *Premiere* (logiciel de montage vidéo de chez Adobe), la version la plus efficace est une version ancienne épuisée et qui est conservée précieusement par l'école. Le risque est que ces anciennes versions prévues pour *Windows 98* ne soient plus adaptées à *Windows XP*.

Il utilise une documentation annexe sur le multimédia qui se compose de monographies, par exemple, les éditions Eyrolle pour les logiciels interactifs, et des publications en langue anglaise publiée hors de France comme par exemple des

monographies sur le logiciel *3DSMAX* ou la revue *Edge*. Les forums des portails lui permettent de poser des questions ponctuelles comme *3DVF* (pour l'animation 3D) ou *3D Cafe*.

Pour des raisons pédagogiques, tous les travaux des étudiants sont archivés par l'école. Le support de conservation adopté est le DVD et la bande DVCAM pour l'animation et le CD, le DVD et la bande DAT pour le multimédia interactif. Les travaux sont par ailleurs conservés sur le serveur de l'école et consultables par le réseau intranet, que ce soit les travaux interactifs ou les vidéos (en *streaming*). Le diplôme de l'école étant homologué par l'État, l'archivage des diplômes et travaux est une obligation.

H. dispose d'archives personnelles. Il s'agit de photographies stockées sur DVD. À ce jour, il n'a rencontré aucun problème technique de conservation de ces documents personnels.

Il ne consulte aucun autre document multimédia en dehors des archives de l'école et de sa documentation personnelle. Il ne sait pas où se rendre pour accéder à des supports multimédias (jeux vidéo, cédéroms interactifs) hormis la bibliothèque municipale de La Part-Dieu (mais les collections multimédias sont minces). Il existe aussi la possibilité d'acheter ces produits d'occasion sur Internet. Cependant, à titre personnel, la bibliothèque municipale et les achats d'occasion ne l'intéressent pas. Il ajoute qu'on sait aussitôt où aller pour lire de vieux livres et de vieux journaux, pour regarder une vieille émission de télévision. Mais, on ne sait pas où aller pour consulter de vieux cédéroms anciens. Il ne connaît pas un endroit en France où sont référencés les supports multimédias. Il n'a jamais entendu parler des collections multimédias de la Bibliothèque nationale de France, ni de sa mission de dépôt légal dans le secteur multimédia.

Néanmoins, une offre documentaire de ce type correspond à ses besoins professionnels. Dans cette hypothèse, la consultation idéale consisterait à réunir le logiciel et la machine prévue par le créateur du produit. Un produit est créé en fonction d'une machine (couleurs, vitesse, taille de l'écran). L'interactivité doit se dérouler dans le cadre historique du support.

Une bibliothèque doit être en mesure de proposer une offre documentaire multimédia afin de participer à la formation de la culture numérique des étudiants. Le jeu vidéo se situe désormais à la frontière de l'art.

H. sépare ses travaux personnels sur support multimédia (site Web et photographies) et son domaine professionnel pour ne pas influencer les travaux des étudiants. Il consacre une partie de ses loisirs au jeu vidéo sur PC (jusqu'à trente heures hebdomadaires, il y a quelques années ; entre cinq et dix heures hebdomadaires aujourd'hui). La formation aux techniques du jeu vidéo est effleurée dans le cursus de l'école (initiation au *level design*). Cette activité ludique influe sur ses pratiques professionnelles. Par exemple, *In Memoria*m (jeu policier créé par le studio Lexis Numérique de Paris) a suscité au sein de l'école une interrogation sur le vrai et le faux dans les sites web. Comment peut-on distinguer un véritable site web d'un site pastiche réalisé par des imposteurs ? Lors de l'élaboration d'un projet interactif, H. encourage les étudiants à regarder des films et des jeux vidéo (*Ico* par exemple). En outre, il suit l'actualité des jeux vidéo sur les sites spécialisés (*Gamecult*) et par la lecture de revues (*Joystick*, newsletter de l'AFJV). Des enseignants de l'école travaillent pour des sociétés productrices de jeux vidéo (Ubisoft, Infogrames).

Il s'intéresse également aux jeux vidéo des années quatre-vingt en consultant le site *abandonware.fr*.

K., P. et Q.,
Infographistes
Entretien mené le 31 mars 2006

par David, Magali et Alix

L'infographie consiste à modéliser les décors, les personnages, s'occuper de tout l'aspect graphique, en deux ou trois dimensions ; après avoir modélisé il faut imposer une texture dessus, puis l'intégrer dans un moteur de jeu.

Il y a quatre gros métiers dans le développement de jeux vidéo :

- graphiste (tout le contenu visuel),
- programmeur,
- *game designer* (créent le contenu scénaristique et s'occupent de la « jouabilité »),
- animateur.

« *Le totalement neuf n'existe pas* » : ils s'inspirent forcément dans une certaine mesure de ce qui a été fait avant, et cherchent à savoir ce qui marche et ce qui ne marche pas (en outre, ce qui serait vraiment neuf induirait de gros risques financiers ; les entreprises préfèrent la sécurité : « *s'il y a une grosse boîte qui sort un* hit, *tout le reste s'aligne* »).

Ils sont tous au chômage actuellement, mais déclarent travailler beaucoup plus que lorsqu'ils sont salariés : ils travaillent sur des projets personnels (de la 3D) pour mettre dans leur *book* ; ils s'accordent donc très peu de temps de loisir pour jouer en ce moment. Ces domaines évoluent très rapidement : on est donc obligé d'apprendre continuellement de nouvelles techniques, il faut travailler beaucoup sur son temps personnel pour se tenir à jour. Tous les deux ans environ sort un nouveau logiciel qu'il faut apprendre à utiliser ; ils discutent beaucoup entre eux et s'échangent des informations et des conseils, et surfent sur Internet.

Certains d'entre eux ont suivi des formations académiques, mais d'autres ont tout appris seuls ; d'autre part les entreprises qui les emploient ne proposent jamais de formations. Ils estiment par ailleurs que les recruteurs de ce milieu tiennent peu compte des formations institutionnalisées et des diplômes, mais beaucoup plus de leur niveau et de leur expérience. Pendant toute une époque, le jeu vidéo était fait par des passionnés et s'apprenait sur le terrain ; ils pensent que c'est en train de changer progressivement ; il y

aura moins d'autodidactes dans l'avenir d'après eux. C'est un milieu où on est globalement mal payé, et surtout où il y a beaucoup de précarité.

Ils jouent sur leur temps de loisir, mais n'ont plus du tout le même rapport au jeu depuis qu'ils travaillent dans ce domaine : « *je ne peux pas m'empêcher de décortiquer, je vois tout ce qu'il y a derrière, et pas vraiment l'aventure en elle-même.* »

Pour eux, « *jouer à un émulateur et jouer avec la vraie cartouche de jeu, ce n'est pas le même plaisir, ça va au-delà du contenu du jeu, il y a le plaisir de retrouver le toucher avec la machine* ». Les *hardcore gamers* ne veulent pas jouer sur des émulateurs, parce qu'il y a une légère différence au niveau du *frame rate* (la vitesse) du jeu (pour eux, c'est vraiment « *une question de puristes* »).

La plupart des développeurs (quelle que soit leur fonction), comme ils ont « cette culture du jeu », aiment bien jouer à d'anciens jeux, tandis que les financiers ont beaucoup moins cette culture et se focalisent sur l'actualité.

Ils utilisent énormément Internet ; il y a des sites qui référencent des *screenshots* de jeux, qu'ils vont consulter pour avoir des idées dans leur travail. Cela leur suffit, ils n'ont pas vraiment besoin d'aller rechercher les jeux eux-mêmes. Ils se rendent également de temps en temps sur des sites d'*abandonwares*. « *Pour tout ce qui est graphisme, on peut facilement trouver sur Internet des* screenshots. *Mais ce n'est pas très intéressant de jouer directement au jeu, sauf dans certains cas très particuliers, comme quand on veut savoir la puissance d'un moteur 3D : là on peut jouer au jeu pour savoir, tous les petits trucs, comment eux ils ont fait pour rendre tel effet, comment ils résolvaient certains problèmes, et voir si nous avec le moteur qu'on utilise on va pouvoir faire pareil.* » Selon eux, ce sont plus les *game designers* qui vont rechercher d'anciens jeux, quand le projet de jeu en est encore tout au début et qu'ils cherchent des idées de *game play*.

Ils estiment que l'action de la BnF est intéressante « *pour une question de nostalgie et de patrimoine* », mais pas directement pour leur travail : « *Si tu nous demandes à nous si ces jeux peuvent nous servir en terme de boulot… franchement, non.* »

Ils achètent beaucoup de jeux sur consoles d'occasion, et en revendent régulièrement. L'un d'eux a également acheté de vieilles consoles de jeux d'occasion (dans les boutiques du boulevard Voltaire à Paris), avec les vieilles cartouches de jeux qui allaient avec ; il a d'abord essayé de télécharger les émulateurs de ces vieux jeux,

mais n'éprouvait pas le plaisir qu'il avait avec les vrais jeux. « *J'aime bien avoir le matériel avec, l'aspect fichier informatique ne m'intéresse pas.* »

Aucun d'entre eux n'avait entendu parler auparavant de jeux vidéo à la BnF, ni ne savait que ces jeux étaient conservés quelque part. Ils pensent qu'un musée consacré au jeu vidéo rencontrerait énormément de succès, avec une histoire du jeu (dans tous ses aspects, visuel, narratif, marketing, etc.) Au début, le jeu vidéo était associé aux enfants, tout comme le dessin animé ; cette image reste dans son côté péjoratif, mais il y a maintenant plus d'adultes que d'enfants qui jouent selon eux.

David explique la procédure d'accréditation pour le Rez-de-Jardin.

Les trois infographistes trouvent vraiment dommage cette barrière à l'entrée ; ils font remarquer en outre qu'étant en ce moment au chômage, ils ne disposent d'aucun papier officiel attestant qu'ils travaillent bien dans le domaine des jeux vidéo, et qu'il pourrait être compliqué pour eux d'obtenir une accréditation.

Ils pensent de plus qu'ils n'auraient pas le temps de consacrer toute une journée, dans le cadre professionnel, pour se rendre à la BnF et consulter des documents : « *Déjà qu'on ne nous laisse même pas une demi-journée pour prendre des photos de murs ou de sols pour réaliser nos textures… Avant on sortait avec notre appareil photo, on allait dehors prendre des photos de ce qui nous intéressait, maintenant c'est "Démerde-toi, tu as Internet !" Finalement tu dois prendre sur ton temps libre…* »

La consultation des magazines spécialisés les intéresse beaucoup.

Pour eux, le problème le plus important concerne l'absence de communication de la BnF.

Ils ne connaissaient pas le site Internet de la BnF. Les critères qui les intéresseraient pour faire une recherche sur le catalogue sont : la machine, le type de jeu (aventure, arcade, stratégie, *shoot them up*, RPG, FPS, casse-briques, réflexion…), l'année de sortie, le nom du studio et de l'éditeur.

Sur Internet, il existe un site anglais qui référence les jeux vidéo avec les noms des personnes qui ont travaillé dessus : *Mobygame*. Il y a peu de noms connus dans ce domaine, car les développeurs sont plus considérés comme des techniciens que comme des artistes : ils ne sont pas vraiment reconnus ; de plus les crédits sont en général en fin de jeu, on les voit rarement, et on les lit encore moins. Ils trouvent néanmoins intéressant de regarder les crédits pour avoir une idée de la taille de l'équipe qui a travaillé sur le jeu.

M.,

Journaliste indépendante

Entretien mené le lundi 27 avril 2006

par Magali et Alix

A. : Tu travailles pour plusieurs magazines en même temps ?

M. : Je suis indépendante. J'ai travaillé pendant sept ans pour Joystick*, de 1996 à 2002 inclus, et ça fait trois ans que je suis indépendante. J'essaie de m'organiser comme je peux pour être à la fois ma chef et ma subordonnée, ce qui est pas facile. Je travaille pour des journaux français : en France je pige essentiellement pour le* JDLI*, un magazine pro. Je traite des développeurs et des problématiques propres aux développeurs, parce qu'en fait mon domaine de prédilection, à* Joy*, c'était les reportages, les interviews, je voyageais beaucoup, je rencontrais les gens... et à force de rencontrer les gens qui créent je suis allée de plus en plus profondément dans leurs problématiques, jusqu'à avoir une approche assez globale de la production, les choix, les stratégies, quand on est un studio indépendant, tous ces trucs-là. J'ai commencé à piger quand j'ai quitté* Joy *pour ce magazine professionnel, sur des problématiques propres aux développeurs. Je travaille aussi de temps en temps (mais de moins en moins souvent) pour* PlayStation magazine. *Eux ils viennent me chercher pour faire des interviews, pour aller parler avec les grands noms du jeu vidéo, et faire des petites interviews comme je les aime, plus en profondeur, sur la personnalité des gens et tout ça. Sinon je pige pour des Anglais : pour* Edge*, qui est le canard qui est censé être la référence dans les jeux au niveau international, et pour eux je peux faire des interviews, des reportages, ou des* making-of *c'est-à-dire écrire l'histoire, raconter comment s'est fait tel ou tel jeu vidéo. Je fais aussi des interviews pour* PC Gamer*, en Angleterre encore, et là j'ai commencé à piger pour des Américains aussi.*

A. Et tu rencontres plein de gens mais est-ce que ça t'arrive aussi de travailler sur des jeux vraiment ?

M. : De faire des tests ?

A. Oui, de chroniquer des jeux ou...

M. : Très peu. Le dernier jeu que j'ai chroniqué c'était Fahrenheit*, un jeu de Quantic Dream. Et justement :* Fahrenheit *en fait il y a pas d'historique, c'est un jeu qui innove énormément, et du coup j'ai pas eu besoin de piocher dans un passé.*

A. : Et tu y as joué pendant plusieurs heures ?

M. : Je l'ai fini en fait. Comme j'écrivais pour Whyerd*, et qu'ils ont des exigences qui sont hallucinantes, eux exigeaient que j'aie terminé le jeu pour pouvoir en parler.*

A. : Et ça représente beaucoup beaucoup de temps, non ?

M. : Non parce que les jeux sont de moins en moins longs, donc ça dépend des jeux. Il y a la branche hardcore*, les vrais de vrais, qui misent vachement sur la difficulté, la quantité, tous ces trucs-là, et puis il y a toute "la nouvelle vague", ceux qui sont un peu plus dans les attentes du marché et qui se rendent compte que le joueur un peu occasionnel il ne va jamais terminer, et du coup ce qui compte c'est une expérience de qualité, pendant un nombre plus réduit d'heures. Donc les jeux dernièrement, ils font dix ou douze heures.*

A. : Mais il y a des magazines qui n'exigent pas qu'on termine les jeux pour les chroniquer ?

M. R. : Ça fait partie des problèmes de la presse de jeux vidéo, c'est que les gens sont super mal payés. Déjà, journaliste, c'est pas la profession vers laquelle il faut aller quand on cherche à faire fortune, mais journaliste de jeux... on est franchement payés au lance-pierre, pour chroniquer des choses qui sont lourdes, qui prennent du temps ! Donc maintenant c'est presque impossible de terminer. Déjà quand les mecs ils y passent une journée... Voilà, il faut aller vraiment vite. Et passer une journée pour écrire au final un petit paragraphe...

A. : Et dans ces cas-là tu travailles chez toi ?

M. : Moi je travaille chez moi oui.

A. : Donc ça veut dire que tu as plusieurs consoles... tout le matériel nécessaire...

M. : Oui.

A. : Et le jeu on te le fournit, c'est le journal qui te le donne ?

Oui... dans les journaux plus classiques on parle de "critique", dans les journaux spécialisés on parle de « test »... Mais moi pour cette critique dans Whyerd*, les journaux américains ont des délais d'impression qui sont supérieurs aux magazines français, donc il fallait que j'y joue vachement en amont : j'ai pu écrire ça parce que je connais bien David Cage, je m'entends bien avec lui, il me fait confiance, et il m'a filé des masters largement avant tout le* monde*, sans même que Atari soit au courant... J'ai eu le jeu bien avant tout le monde.*

A. : C'est quoi des masters en fait ?

M. : C'est une version jouable du jeu.

Sinon on les a par le magazine oui.

A. : Et ça t'est déjà arrivé de bloquer sur une difficulté, de ne pas trouver l'astuce pour avancer dans le jeu...?

M. : Oui mais ça fait partie de ton job... Justement, normalement si tu es un "vrai", tu ne bloques pas : ça c'est la base. Il y a quelque chose de terrible dans le journalisme de jeux vidéo c'est que tu es censé tout savoir. Donc tu n'as pas besoin d'aller chercher, d'aller dans les archives etc. parce que tu sais. On a tous nos jeux préférés et c'est vrai que quand on est testeur de jeux, on teste les jeux dans le genre qu'on aime. Mais moi en tant que reporter, déjà je voyageais donc j'avais forcément moins de temps, et ensuite j'allais voir plein plein de jeux différents, et pas forcément mes jeux de prédilection à moi. J'ai un souvenir complètement hallucinant, c'était à Joystick *où j'allais voir* Desperados, *qui était un jeu de type* Commando *(c'est un genre à part), en Allemagne ; je vais voir quelqu'un notamment qui était un gros fan de commando, et je lui demande : "est-ce que tu peux me parler un peu de* Commando *?" "- quoi ? comment ? tu n'as pas joué à* Commando *? mais c'est une honte !" " on peut pas en parler, t'as qu'à y jouer. " bah d'accord merci...*

En fait, il faut tout savoir. Et si tu ne sais pas tout.... Et aller faire des recherches ou se documenter, c'est complètement à l'opposé de la culture…

Soit tu es « un vrai joueur », et tu sais, tu connais - et le fait de connaître est un gage d'appartenance. Tu en es un, alors c'est que tu sais, tu as déjà fait ça, et tu as fait ça, etc. Et en fait, pour en être, putain il faut investir hein !

A. : Donc personnellement quoi... en général c'est les gens qui jouent depuis très longtemps, très jeunes, tout leur temps de loisir ou presque...

Tu peux commencer tard mais il faut que tu joues, énormément.

A. : Il faut être vraiment fan en fait... en faire pendant ses loisirs...

M. : Exactement. C'est très exclusif. Et aller se documenter pour eux c'est un signe de faiblesse presque.

M. Mais en allant dans des archives comme à la BnF par exemple, on peut quand même jouer, donc il n'y a pas le côté « je lis des textes »...

M. : Disons qu'aujourd'hui avec Internet, ils aiment bien tout avoir chez eux... A la limite si la BnF... Si il y avait un site avec un portail accessible, avec la possibilité de downloader *les trucs, ça pour le coup je pense que ça marcherait. Parce qu'il y a plein de sites d'*abandonwares, *où ils te collent les roms, les émulateurs, et c'est vachement*

prisé ça.

A. : C'est beaucoup fréquenté par les journalistes spécialisés ça ?

M. : Par les journalistes je sais pas, j'en ai aucune idée... je suis pas sûre. En fait ils le font pas pour leur profession. Ils sont journalistes parce que ils sont joueurs ; en fait les journalistes de jeux vidéo ne sont pas journalistes : ils sont joueurs. Et ils ont la chance de pouvoir écrire dessus, et d'être payés pour ça. Mais à la base ils sont joueurs avant d'être journalistes. Ça fait partie des spécificités du métier.

A. : Mais c'est vrai que comme tu disais on peut être super fan et super expert de telle catégorie de jeux, mais pour le reste être un peu perdu...

M. : Exactement.

A. : Et ça se fait beaucoup les rubriques « nostalgie », ou « histoire de tel jeu »...

M. : non pas trop... Edge *a la réputation d'être un canard hyper intello, et c'est intello d'aller chercher ce genre de trucs... Ils ont un concurrent en Angleterre, et eux aussi dont dans la nostalgie... Mais à part eux... Il faut être intello pour s'intéresser à l'histoire.*

A. : Sinon c'est les dernières nouveautés...

Oui, pour un article, s'il y a pas de pub à mettre en face... on perd des pages. C'est sûr que tout ce qui est rétrospectives, les pubs en face, elles sont pas là ! C'est la politique de Futur. *Si tu veux faire un sujet de réflexion…*

A. : Et sinon quand il y a des nouveaux jeux qui sortent, il y a tout un truc promotionnel en direction des journalistes, il n'y a pas des salons...

Si si...

A. Et là on ne peut pas les tester les jeux...

Si, ils sont tous en démos on peut les tester, et on a une idée du gameplay... *Mais pour moi c'est de la poudre aux yeux.*

A. : Qu'est-ce que tu appelles le gameplay ?

M. : C'est comment ça se joue, la façon dont ça se joue ; l'identité du jeu, quel genre d'expérience il te propose...

A. : Et là ils le testent quelques minutes, et ils s'en font une idée comme ça...

M. : Oui, mais là, typiquement, je suis en déphasage complet par rapport au reste de la profession : pour moi, manipuler c'est toujours une bonne chose, mais il y a plein de journalistes qui acceptent qu'on leur fasse des démos, qu'on leur montre des images... C'est vrai que quand on va dans des salons, on n'a pas forcément le temps de jouer à

tout. Pour jouer il faut y passer un certain temps, y consacrer minimum un quart d'heure, histoire de bien le sentir. Mais du coup comme on a une heure pour voir tous les jeux de tel éditeur... on peut pas passer un quart d'heure sur chacun, donc on a rendez-vous avec un chef de produit qui fait la démo, qui explique, qui montre plein de trucs, le plus possible, mais moi c'est typiquement le genre de choses qui ne m'intéressent pas. C'est une approche produit : la plupart des journalistes de la presse spécialisée aujourd'hui ont cette approche "produit". Ils regardent ce qu'il y a à l'intérieur :il y a des ennemis, on peut tirer, l'histoire c'est ça, on a un certain nombre d'armes, on peut faire ça et ça... Moi ce que j'aime, c'est faire un pas en arrière, et voir quelle relation s'établit entre le jeu et le joueur, et voir en quoi ça va changer, quel genre d'expérience ça va apporter au joueur, et quel genre de choix ça va lui proposer, quel genre d'émotions ça va réveiller, qu'est-ce que l'histoire est censé créer... Le jeu, c'est le loisir, on est à la limite entre le jouet et l'art ; le jouet c'est un truc de petit, et moi ma définition de l'art elle est essentiellement liée aux sentiments. J'ai fait un an de philo en art, quand j'étais en prépa, et c'est vrai que j'en ai gardé ça. La capacité de communiquer, de toucher l'être humain dans ce qu'il a de... Et certains jeux creusent vraiment cette piste de l'art, en essayant de... en faisant très attention aux sentiments qu'ils développent tout au long du jeu et à ce que ça réveille chez le joueur. Moi c'est ça qui m'intéresse, mais aujourd'hui la plupart des journalistes s'intéressent vraiment à ce qu'il y a dedans.

Les journalistes de la presse spécialisée restent très à l'intérieur, et les journalistes de la presse généraliste, qui eux se limitent aussi au produit, mais plus en superficie : ils lisent les fiches de communiqué de presse... Mais il y a peu de gens qui s'intéressent à la relation. Du coup moi je n'aime pas du tout quand on me balance des "démos" comme ça..."y'a ça, y'a ça..." Stop ! c'est quoi vos intentions, qu'est-ce que vous avez envie de créer, il faut parler aux gens ! Je veux parler avec des gens moi c'est ça qui m'intéresse !

A. : Du coup est-ce que tu parles aussi avec des joueurs ? pour leurs expériences ou...

M. : Non. J'ai des copains qui sont psys, un copain qui est en train de mettre au point quelque chose qui s'appelle "positif play", qui est une sorte de "label" ou d'indicateur de qualité, donné par les joueurs...Moi ce qui m'intéresse c'est l'intention des créateurs, ce qu'ils ont envie d'apporter au joueur, et quand il y a des choses qui m'interpellent particulièrement, je vérifie après que dans les faits ils ont réalisé ce qu'ils

annonçaient. Aujourd'hui, les gens commencent à avoir une certaine expérience de la création de jeu. Et quand je vais rencontrer des gens, je sais ce qu'ils ont fait, je teste la cohérence de ce qu'ils annoncent, je vois jusqu'à quel point ils se donnent les moyens de faire ce qu'ils veulent faire. C'est vraiment une enquête.

Pour moi, il y a quelque chose qui est révélateur : chez Futur*, il y avait un type, un iconographe, qui était là pour fournir les visuels, faire les recherches, et ils s'en sont débarrassés de ce mec, ils ont tué le poste : c'est hallucinant, il n'y a pas de culture de « on garde les choses ».*

M. : Même de l'image alors…

M. : Oui ! Parce qu'un canard ça vit sur l'image, mais là ils ont dit « maintenant avec Internet, tout ça, vous vous trouvez vos images vous-mêmes ! » Tout est axé sur l'actualité. Et effectivement, quand on parle d'un jeu qui va sortir, on a les images fournies par les services de presse des éditeurs, on utilise ces images là ; quand on est en train de faire un test d'un jeu, l'éthique veut qu'on se prenne nos images nous-mêmes (à part si on est de la presse grand public, auquel cas on a le droit d'imprimer la jaquette – les gens de la presse spécialisée regardent ça d'un œil !). Donc on prend soi-même ses screenshots*, pour prouver qu'on a effectivement joué dessus. Après, il y a une forme de snobisme, plus on va loin dans le jeu, plus on prend des* screenshots *qui montrent qu'on est allés loin...*

A. : Après, au sein des journaux, ils ont pas des archives, les archives du journal ? Ils ne gardent rien ?

M. : Si... je sais pas. À Joystick *on avait des archives, sous forme de bandes magnétiques, il y avait tous les visuels qui avaient servi à faire tous les papiers, donc on pouvait revenir dans le temps, mais il y avait pas, par exemple, de banques de données qui disaient où étaient les choses : on ne pouvait pas faire un recherche sur tel jeu, et voir dans quel numéro de* Joystick *il y avait eu des papiers dessus, donc c'était : « ah oui, je crois qu'on a fait un papier il y a longtemps sur le truc » - donc il fallait le chercher. C'est pas du tout organisé, c'est pathétique !*

M. : Là en fait, il y a le jeu qui sort, sur lequel vous avez joué, et vous avez que les images de ce jeu-là, vous ne pouvez pas par exemple faire des échos avec d'autres jeux... Ça ne se fait pas en fait ?

M. : Non ça se fait pas.

M. : C'est vraiment dans l'immédiateté quoi ?

M. : Essentiellement. C'est pour ça que ça serait vachement intéressant de parler

avec un rédacteur de chef de Futur *France, parce que eux ils sont vraiment dans cette optique-là. C'est que du présent.*

A. : Alors les outils de travail principaux, c'est Internet, et... ce qu'envoient les...

M. : C'est essentiellement ce qu'envoient les attachés de presse, soit des versions previews *(on voit un petit bout du jeu, mais on ne les laisse pas à la presse, on les leur montre et c'est tout), des* screenshots *— là il y a tout le plan marketing qui décide de quels* screenshots *on délivre, à quel moment, avec quelles infos...*

A. : Et chez toi tu possèdes beaucoup beaucoup de jeux ?

M. : J'en possède pas mal.

*Franchement, ce qui est clair, c'est qu'à la BnF il faudrait un portail… Un portail avec abonnement, mais qu'on puisse télécharger, ne pas se déplacer. Et je pense franchement que s'il y a un travail sérieux qui est fait… Parce que les fameux sites d'*abandonwares*, quand on voit le succès qu'ils ont auprès de toute une frange de la population… Mais c'est plus des… En fait ce qui est marrant, c'est que les professionnels, même s'ils y vont, je ne pense pas qu'ils vont le dire de manière aussi claire…*

Mais perdre une journée pour aller à la BnF, on n'a pas les moyens. Économiquement, c'est pas rentable. Mais on est aussi dans un milieu qui ne raisonne pas en termes de rentabilité, ils sont capables de passer des heures et des heures et des heures à étudier un sujet qui leur plaît… mais voilà : on est un milieu de passionnés. Donc ils vont aller à la BnF pour consulter des trucs, mais ça sera pas dans le cadre d'une recherche, ça sera dans le cadre de leur passion. Ce qui est hallucinant, c'est que si c'est dans un but pratique, ils vont bloquer. C'est tout un état d'esprit.

A. : Et est-ce que vous pensez que si la BnF transforme tous les jeux qui sont sur consoles en émulateurs pour PC, ça posera un problème ?

Au contraire ! Aujourd'hui, tout peut être joué sur un PC. Donc ça serait génial ! S'ils peuvent contacter des gens qui font déjà ça, et leur acheter… je sais pas quel budget ils ont, mais il y a plein plein de choses à faire ! Il y a une richesse qui existe aujourd'hui sur Internet, et il y a des gens qui ont déjà fait pas mal de boulot. Si on peut les associer au projet, pour que ce qu'ils font en amateurs ou en passionnés, à côté d'un job plus chiant, soit rémunéré… ils seront ravis ! Et là on a des gens qui sont des putains de passionnés ! Qui font un boulot extraordinaire. Moi je peux vous orienter sur des gens qui font ça. Il faudrait contacter par exemple les webmasters des sites

*d'*abandonwares…

Mais après, c'est vrai qu'il faut creuser, il faut aller chercher les mecs, c'est la même chose que moi quand je fais mes makings-of *: c'est une véritable enquête. Aller voir les personnes et leur demander : « - Alors vous n'avez pas gardé des bouts du design d'origine, qui est-ce qui a pu en garder ?… - Ah, il y avait untel… - Vous avez ses coordonnées ? » Il faut creuser quoi. Ca je pense qu'il faudrait le faire. Il faut traquer les gens un par un, en espérant qu'il y en ait un qui ait gardé sur une bécane quelque chose qu'on pourra récupérer. Parce que pour faire un portage, il faut avoir accès au code source, sinon il faut partir du jeu, et remonter, à l'envers, à l'origine, faire du* reversal ingineering…

A. : Tu es déjà allée à la BnF ?

M. : Oui, pour des conférences sur le multimédia, mais jamais pour faire des recherches.

M. : Tu étais au courant qu'on pouvait y trouver des jeux ?

M. : Absolument pas. Quand je veux faire des recherches sur un jeu, je vais sur Internet. Mais c'est vrai qu'aujourd'hui ça paraît tellement archaïque de se déplacer ! On a un ordinateur, y'a des émulateurs, bah voilà quoi ! Soit on est nostalgique, et à ce moment-là on va faire les marchés aux puces et on va chercher les vieux jeux, les vieilles consoles… Moi j'en ai pas mal des vieilles consoles. Mais avec les émulateurs aujourd'hui quand on veut se replonger dans quelque chose, on télécharge le truc et puis on y joue. Alors l'idée de se déplacer et d'aller à la BnF, non. Franchement, s'ils gardent ça en local, c'est débile, pour moi c'est incohérent, ça sert à rien, c'est de l'argent foutu en l'air. Il faut le portail, ça me paraît tellement évident !

A. : Mais est-ce que de jouer avec un émulateur, ça ne transforme pas la jouabilité ?

M. : Non si l'émulateur est bien fait. Il faut pouvoir mettre la manette, si on joue avec le clavier ça change totalement le gameplay*. Mais on peut mettre des manettes sur des PC. Et ça c'est aux émulateurs de gérer ça. Mais les gens qui font des émulateurs, il y en a des vraiment connus ! Certains sont réputés pour avoir fait les meilleurs émulateurs de tel truc sur le marché… Plein de gens qui seraient super heureux d'être reconnus. Ils pourraient juste être dans les trucs de la BnF, avec son nom… Il faut s'adjoindre les services de gens qui savent programmer, et veiller à ce que toute la culture soit un support qui soit valable, parce que même un disque dur, ça n'a pas une durée de vie…*

M. : Et des imprimés sur le multimédia, des gros imprimés sur les jeux vidéo par exemple… ça ne vous servirait pas trop ?

M. Si, ça serait bien ! Des choses sur l'histoire des jeux vidéo… mais il y a des manques dans la production éditoriale pour l'instant. Et c'est difficile, parce que tout ça s'est passé de façon informelle, il n'y a pas de feuilles de paie quand les mecs ont bidouillé ça dans leur garage ! Ou alors les papiers de location du garage… Il n'y a pas grand chose d'écrit, pas de traces, ça avait un côté très très amateur à l'époque.

Mais vraiment, la consultation place… être sur place, je vois pas ce que ça apporte. À part d'avoir un espace… et de faire des manifestations, mais à ce moment-là c'est une autre vocation, une vocation événementielle.

Trois étudiants graphistes de LISAA :
S., O. et J.
Entretien mené le mercredi 29 mars 2006

par David et Marion

Nous avons rencontré trois étudiants de troisième (et dernière) année avant leur *milestone*, c'est-à-dire l'étape de milieu d'année dans leur projet (concevoir un niveau de jeu vidéo) qui consiste à présenter leur travail au reste de la classe et aux professeurs.

Ils pratiquent tous les jeux de manière personnelle et en ce sens n'éprouvent pas le besoin d'aller à la bibliothèque pour consulter des jeux qu'ils peuvent se procurer par divers moyens. En revanche, la partie pré-production les intéresse beaucoup : les dessins, l'écriture scénaristique, ce qui a été décidé pour la construction du jeu et le graphisme, le *gamedoc*, bref les recherches menant à la conception d'un jeu, et en particulier des jeux les plus connus. Ils trouvent parfois des bonus sur le *making of* d'un jeu avec les jeux qui sortent. Ce genre d'informations reste rare sur Internet. Ils iront à la bibliothèque le jour où ce genre d'informations y sera ; le reste se trouve sur Internet. Ils pensent que ce genre d'informations n'intéresse pas qu'eux, mais intéresse aussi les passionnés, ainsi que les autres professionnels du jeu comme les codeurs. Quelques produits sortent parfois après la diffusion d'un jeu, comme les *art books*, mais c'est très rare, plutôt réservé aux fans qu'aux professionnels, et ça ne concerne que le graphisme pur et jamais les autres aspects de la conception d'un jeu vidéo. Récupérer ce genre d'informations est peut-être plus facile pour des jeux anciens ?

Ils retournent voir d'anciens jeux car ils ont besoin de référence, mais on trouve tout sur Internet grâce à l'émulation, de manière plus ou moins légale, d'autant qu'ils passent leur temps sur Internet, et possèdent eux-mêmes plusieurs consoles anciennes (l'un a gardé les consoles de son enfance). Ils ont des problèmes avec d'anciens jeux PC qui ne tournent plus sur des nouvelles versions de Windows, mais pour les consoles l'émulation marche très bien. Ils proposent d'eux-mêmes à la fin de l'entretien le système de l'émulation pour la BnF.

Ils trouvent que l'émulation est un système formidable, qui permet par le biais d'Internet la diffusion de jeux anciens qu'eux n'ont pas connus. Depuis 11 ans la 3D est arrivée et les jeux ont été révolutionnés au niveau de la technique. On a perdu pas mal au niveau des concepts, du *gameplay* ou du *level design*, car on s'est beaucoup concentré

sur la recherche technique : d'où l'intérêt de revenir à d'anciens jeux, plus simples, mais plus intéressants. On perd quelque chose par l'émulation, mais ils considèrent que c'est ça ou rien ; de plus, ce qui est perdu se situe au niveau de l'affectif, de la nostalgie. Enfin, on peut émuler d'anciens jeux de consoles sur des nouvelles consoles comme la PSP, ce qui permet de garder un peu la sensation de jeu de console. L'émulation n'a en revanche jamais très bien marché pour les premières consoles à CD, donc il serait intéressant d'avoir le matériel original : tout ce qui est rare peut devenir intéressant. Il faut tabler sur les consoles rares (ils citent la Neo Geo, qu'eux-mêmes n'ont jamais testée en raison du prix, et qui les fait rêver, ou encore la Lynx d'Atari, ou la 3DO) ; en revanche, ils connaissent bien toutes les consoles grand public. Un peu plus tard dans l'entretien, J. explique qu'il a récemment rejoué à des vieux *Mario* dont il a trouvé le *level design* très intéressant.

Ils sont également intéressés par tous les jeux japonais qui ne sortent pas en France : ils citent les jeux de rôle qui ont mis beaucoup de temps à sortir en France (*Final Fantasy* est sorti en France à partir du 7).

Ils ont tous chez eux des ordinateurs très puissants en raison de leurs études. J. achète tous les deux ans pour 800 euros de matériel pour remettre son ordinateur à jour. Il a gardé les consoles de son enfance, ce qui n'est pas le cas d'O. et de S., qui revendent leurs consoles et leurs jeux régulièrement pour acheter les nouveaux. J. possède une centaine de jeux (PC et consoles) et garde ce qu'il achète.

Ils jouent moins depuis que leurs études sont consacrées aux jeux vidéo. Ils ont moins de temps, n'ont pas forcément envie de consacrer leurs loisirs au support sur lequel ils travaillent, et sont moins bon public qu'avant dans la mesure où ils sont en train de devenir des professionnels. Malgré tout, ils restent joueurs.

Même s'ils travaillent en équipe, ils ont chacun des rôles différents, ce qui les conduit à faire des recherches séparément. Quand ils ont un concept de base, ils cherchent les jeux de référence en rapport avec ce concept pour regarder ce qui a marché et ce qui n'a pas marché. Pour S., il est plus facile d'aller vers un jeu qu'il connaît, auquel il a joué (et par conséquent il teste un maximum de jeu) car il sait directement à quel endroit du jeu trouver la référence, alors qu'O. et J. envisagent d'aller chercher dans des jeux qu'ils ne connaissent pas (par exemple aller chercher un jeu qui s'appellerait *Commando Jungle* parce qu'ils cherchent des modèles d'arbres). Pour atteindre l'endroit qui les intéresse, ils n'ont pas forcément besoin de jouer le jeu, mais utilisent des *cheat codes*. Une fois qu'ils ont trouvé la référence, ils font quelquefois des captures d'écran, mais ils font surtout des analyses techniques, conceptuelles,

ou scénaristiques suivant leur rôle, et essaient de comprendre comment le jeu est construit. Ils trouveraient cependant intéressant d'avoir directement accès aux niveaux des jeux depuis les ordinateurs de la bibliothèque, sans même utiliser des *cheat codes* : certains jeux sur d'anciennes consoles (Super Nintendo par exemple) nécessitent de faire le jeu d'une traite ; on pourrait diviser le jeu pour avoir accès directement à quelque chose de précis.

Ils seraient intéressés par les référencements suivants : jeu, console/PC, type de jeu, niveaux… Mais, après réflexion, ils sont aussi intéressés par les crédits. Ils apprécient particulièrement *Wikipedia* et le wiki en général, et imaginent par conséquent faire une recherche sur un jeu, repérer par exemple le compositeur, rebondir sur le lien et chercher les autres jeux pour lesquels il a travaillé, etc.

Ils ne lisent pas la presse spécialisée : ils trouvent plus d'informations sur Internet, en temps réel, plus vite… Les magazines ont des affinités avec certaines machines, font des reportages sur des sujets qui ne les intéressent pas pendant dix pages, bref sont très mauvais d'une manière générale. Sur Internet, l'information est plus fiable, plus rapide et plus complète. Seul J. est abonné à un magazine, *Joystick* (le seul que le groupe trouve acceptable), mais plus pour le plaisir que pour le travail. En revanche, ils consultent régulièrement des sites comme *Gamasutra*, *Jeuxvideo*, *Gamekult*…

Concernant le dispositif de la BnF, ils trouvent l'idée de boxes, d'un lieu séparé au calme, très bonne. Cependant, ils travaillent toujours en équipe : ils font souvent des recherches séparément, mais ont besoin de se montrer ensuite les résultats de ces recherches, car personne ne prend de décision seul. Il faudrait donc qu'ils puissent consulter à plusieurs en discutant.

Ils sont tous les trois en partenariat avec des codeurs : pour le projet qu'ils doivent réaliser chaque année, les élèves travaillent en principe avec un logiciel de programmation très allégé ; les trois étudiants ont décidé lors de leur deuxième projet de s'associer à des codeurs ; en effet, ils estiment que coder n'est pas leur travail, et ils doivent quand même faire une petite formation sur le code pour ce logiciel, et de plus ils ne sont pas intéressés par cet aspect du travail. Ils se voient plutôt comme des créatifs, et préfèrent donc s'associer à des codeurs professionnels pour passer plus de temps sur le graphisme. Ils sont le seul groupe de leur promotion à travailler suivant cette méthode.

T.G.,

Chercheur.

Entretien mené le vendredi 31 mars 2006

par Magali et Marion

T.G. est psychologue clinicien et chercheur. Il travaille sur la dépendance aux jeux vidéo. Il est lui-même joueur depuis sa jeunesse et en a une pratique personnelle et de groupe. Il a fait des ateliers au sein d'hôpitaux psychiatriques, et a également utilisé le jeu comme moyen d'expression thérapeutique avec des enfants. Il a également travaillé en ethnométhodologie et en informatique sur le thème des MMORPG : il a pratiqué l'immersion participante (16 heures de jeu par jour pendant un mois et demi après avoir récupéré le jeu par le biais de l'éditeur) : il a pris des photos, tenu un journal de terrain, enregistré toutes les conversations. Il est ensuite revenu à la psychanalyse (pulsion et sensorialité dans le jeu vidéo, enjeux psychosociaux dans les jeux vidéo). Dans sa pratique de clinicien (hôpital de Villeneuve-Saint-Georges), il travaille sur la dépendance. Il a gardé des contacts avec des joueurs, avec des salles de jeux… Il fréquente également des sites Internet, essaie des jeux (il achète, en emprunte à des amis, utilise Internet et l'OMNSH en acquiert).

Il n'a pas beaucoup de jeux et de machines, car elles se sont succédées chez lui : il a toujours une console, mais les revend au fur et à mesure. Il a beaucoup fréquenté les salles de jeux et d'arcade, et surtout empruntait à des amis gros consommateurs. Il achète environ 5 ou 6 jeux par an ; il les garde ou essaie de les passer quand il les a finis s'ils ont un intérêt. Dans le cas contraire, il les revend. Il utilise les démos, le piratage, qui n'est finalement que la pratique de ce qu'il observe…

Il travaille beaucoup sur des nouveautés puisqu'il essaie de rester au plus près des patients qu'il voit. Cependant, il a parfois besoin pour des aspects historiques de revenir à des vieux jeux (il travaille en ce moment sur un ouvrage consacré au *survival horror*). Il va essayer dans les brocantes pour trouver ces vieux jeux, et utilise encore Internet et les collectionneurs : une fois de plus, Internet lui permet à partir d'informations vagues d'obtenir une liste de jeux plus précis. *Radiant silver gun*, « shoot them up » sur Saturn, est un jeu très rare : il coûterait plus de 1 000 euros et est introuvable ; par conséquent, il serait prêt à venir à la BnF pour jouer à un jeu comme celui-là. Il viendrait à la BnF s'il était sûr de ne pas trouver ce jeu sur Internet et de le trouver en revanche à la BnF.

Il est plus proche des joueurs que des jeux, et a donc plus besoin des témoignages des joueurs que des jeux. Cependant, pour étudier un jeu vidéo, il faut y jouer soi-même : pour atteindre une séquence, on peut donc être obligé de jouer 6 heures, ce qui est un handicap. Il faudrait que la BnF offre le moyen d'accéder directement à certaines séquences. Il aimerait avoir la possibilité de voir jouer des gens, mais il faut que les témoignages de joueurs soient au plus près (les témoignages sur des jeux que les joueurs ont pratiqués il y a longtemps sont biaisés). Il est donc utile que le chercheur joue lui-même, pour avoir un témoignage direct, mais il faut aussi regarder des gens jouer, seuls, à deux, en groupe, en LAN, dans un café, sur Internet… Il préfère jouer seul à un jeu, en allant directement où il veut, en s'arrêtant, en prenant des notes : « *ça me permet de voir ce qu'un patient va chercher là-dedans* ». Il apprécie également de faire jouer un ami au jeu, de l'observer, et de lui poser des questions, afin de pouvoir étalonner un test qu'il a établi sur un jeu. Approche professionnelle et loisirs sont forcément confondus et mêlés pour lui. Les biais créés par une approche personnelle sont de toute façon importants car pour la clinique de la dépendance, « *c'est effectivement* [l'] *expérience de fascination, ce qu'on appelle la lune de miel avec le produit, qu'[il a] pu ressentir* [lui]-*même et dont* [il a] *pu* [se] *dégager* » qui sont importantes. C'est l'expérience qui l'intéresse dans le jeu vidéo.

Le jeu vidéo est une pratique, et les joueurs ont des façons de jouer particulières, et des cadres pour préserver leur espace de jeu. T.G. essaie de jouer dans son propre cadre, mais il lui arrive de mettre en place un *setting*, une mise en place, pour imiter le cadre d'autres joueurs.

Il a déjà rencontré des problèmes techniques : pour le MMORPG, il a dû aller dans un autre appartement pour avoir le haut débit… Il lui arrive d'aller chez des amis pour avoir accès à une console. Il pense que l'émulation est une solution appréciable. Il émule lui-même les jeux d'arcade (et voit là-dedans une vengeance : il peut jouer à ces jeux auxquels il avait peu accès étant adolescent, en raison du prix). Il ressent finalement assez peu de gêne, et pense qu'on s'habitue à avoir une autre manette que l'originale : ainsi, un ami lui a prêté une manette d'arcade pour un jeu qu'il émulait, mais il était finalement plus à l'aise sur le joystick qu'il avait pris l'habitude d'utiliser. Il est par contre intéressé par le fait que certains joueurs veulent retrouver exactement certaines sensations à l'identique. C'est encore le rapport des joueurs aux jeux qui l'intéressent.

Il lit assez peu la presse spécialisée, qu'il a pu lire quand il était adolescent (il n'est pas intéressé par les journalistes, mais par les joueurs). Il se fait prêter des magazines par un ami, mais n'est pas abonné. Il est en revanche intéressé par les dossiers, est abonné à plusieurs mailing lists, va sur des forums (forums de guilde, mais aussi forums sur les jeux : cf. forums des veuves d'*Everquest*, par des femmes dont les maris sont des fans d'*Everquest*, mais aussi forums de joueurs qui parlent de leur dépendance), des sites (*Gamasutra*, *Planetjeux*…), des blogs de joueurs.

Il pense que l'information n'est pas que sur Internet car dans son domaine rien ne remplace l'expérience du joueur : être avec eux, les regarder jouer, les recevoir en consultation. Le deuxième aspect est constitué par les témoignages, et ces témoignages sont faits sur Internet : sur *Doctissimo*, des mères, des joueurs, des copines témoignent sur le jeu vidéo : « *c'est comme si j'assistais à la discussion !* » Sur les forums, on a quelque chose du discours commun. La question de la qualité se pose : des travaux sur la *cyber addiction* ont été réalisés par des journalistes, mais il est impossible de savoir d'où ils tirent leurs chiffres. En effet, la validité des sources est difficile à analyser sur Internet : tout est « *repompé à droite et à gauche* » sans rigueur scientifique. Il aimerait avoir accès à la littérature américaine, beaucoup plus fiable et en avance, et qu'il faut commander sur Internet parce qu'elle n'est pas disponible en France : la BnF pourrait proposer ces ouvrages, qu'il faut avoir rapidement, car la recherche avance vite dans les domaines liés aux nouvelles technologies.

T.G. a entendu parler du fonds récemment, et pense qu'il est très important de conserver ces fonds, y compris ce qui date d'avant 1992. Il croit que dans dix ans le jeu vidéo sera considéré comme un art mineur comme la BD aujourd'hui, et qu'il il faut donc se mettre à conserver ces produits le plus vite possible. En ce qui concerne le problème des accréditations, il estime qu'il faut établir une liste de cas que le personnel pourrait utiliser pour savoir à qui donner des accréditations. Il pense qu'il faut une salle dédiée : si c'est un sujet de recherche à part entière, il doit être respecté comme les autres. Le jeu vidéo est une expérience en lui-même (au contraire du livre selon lui) : l'espace doit donc être adapté. L'émulation reste la seule possibilité, avec manettes interchangeables. Dans une salle de cinéma, la lumière est éteinte : c'est pareil pour les jeux vidéo, on doit pouvoir y jouer dans des conditions les plus proches des conditions d'origine. Ces conditions sont très différentes suivant les joueurs, il faut donc leur laisser le choix : il faudrait une pièce avec une banquette ou quelque chose de confortable, des manettes que l'on peut choisir… Le jeu vidéo est un média particulier

qui a ses codes. Il faut pouvoir rester dans la salle longtemps si on veut, donc avoir une carte mémoire pour pouvoir partir et revenir (ça peut être simplement une clé USB). Cette salle doit pouvoir se réserver, il peut y avoir un nombre maximum de personnes, ce qui empêche les opportunismes (les chercheurs qui s'embêtent et viennent s'amuser). On pourrait même imaginer offrir la possibilité dont rêve tout joueur de jouer avec un vidéo projecteur. On doit pouvoir venir à plusieurs. Les paramètres doivent être réglables. Les joueurs ne « se galèrent pas trois heures avant de pouvoir jouer », autrement dit il faut que tout aille vite et qu'ils puissent jouer rapidement s'ils le souhaitent. Quelqu'un doit tester les jeux : certains émulateurs peuvent faire un audit des jeux, c'est-à-dire les tester pour qu'on sache tout de suite ce qui marche ou non. Ensuite, avec un émulateur, on n'a plus qu'à cliquer sur le jeu pour pouvoir jouer. La peur des dérives ne doit pas empêcher tout cela : on peut mettre en place des procédures d'enregistrement, les joueurs peuvent laisser des pièces d'identité aux bibliothécaires pendant qu'ils sont dans la salle. Le jeu vidéo n'est pas comme le reste du multimédia.

Tous les jeux vidéo ne pourront pas de toute façon être disponibles : cf. les MMORPG. Il faudrait un PC connecté… Blizzard (la société de *World of Warcraft*) pourrait mettre à la disposition de la BnF un abonnement… Mais ensuite, on ne pourrait pas en garder de traces, à moins de mettre des caméras de surveillance ! Or « *le jeu sans les joueurs n'est rien* ». Comment stocker les témoignages de joueurs ? En effet, il faudrait avoir le jeu, mais aussi la documentation autour, la presse spécialisée. Il n'y a personne qui stocke, sauf la BnF et Internet (et encore Internet stocke de manière sélective). Il faut donc que tout soit bien indexé.

Sur le catalogue de la BnF, il voudrait pouvoir chercher par nom… mais il n'a pas vraiment d'autre idée ; il n'est pas attaché au hardware et n'est donc pas intéressé par la mention du type de support.

Z.,

Enseignant-chercheur en Sciences de l'information et de la communication

Entretien mené le 28 avril 2006

par Marion et Alix

« *- Je vais les consulter dans des lieux plus ou moins spécialisés : la médiathèque de la Cité des Sciences, la BPI, ou l'INAthèque.*

- À l'INAthèque, c'est-à-dire ?

- En bas, là...

- Dans la BnF, en bas ?

- Dans la BnF oui.

- Mais ce ne sont pas les documents de l'INA que vous consultez ?

- Ils ont un corpus de cédéroms.

- L'INA ?

- Non ? Alors c'est peut-être pas l'INA... En bas là ?

- C'est la BnF ! C'est la salle qui nous préoccupe, en fait, mais c'est à côté de l'INAthèque !

- Alors là vous avez une information intéressante, j'ai un peu confondu les deux ! ».

Il a mené une étude sur les cédéroms littéraires. Par exemple, il avait alors constitué un corpus, aidé par une conservatrice de la BnF, et avait présenté ce travail lors d'un séminaire organisé par la BnF.

Pour lui, le problème majeur est un problème de temps : il faut réserver à l'avance, s'organiser... Il s'y rend donc le plus souvent pendant ses vacances.

Il considère qu'il y a un gros problème dans la collection d'imprimés en Sciences de l'information et de la communication au Rez-de-jardin ; la politique d'acquisition n'est pas au point : il y a un tour très académique, beaucoup de textes littéraires et philosophiques, et les ouvrages étrangers manquent cruellement ; les sémioticiens italiens, espagnols sont absents par exemple, alors que certains sont très importants. Les *Cultural Studies* sont également insuffisamment représentés. Z. propose d'offrir son aide à la BnF pour participer aux politiques d'acquisition, ou de présenter des personnes ressources disposées à y participer.

Dans la construction des problématiques de recherche, pour lui, il y a une dimension expérientielle : c'est parce qu'il fait certaines expériences dans sa vie privée et quotidienne, qu'il est amené à se poser certaines questions et à s'engager dans certaines perspectives de recherche. Il a une prédilection pour les objets triviaux : les étiquettes de vins, les distributeurs automatiques de billets de banques...

Il n'est pas un très grand utilisateur d'Internet, mais y recourt ponctuellement pour des besoins précis. Sur Internet, il y a une aventure de l'écriture particulière estime-t-il, d'où son intérêt.

Il n'y a pas, dans son laboratoire, de collection de documents électroniques à disposition des chercheurs ; chacun se constitue lui-même sa petite collection personnelle. Ce n'est pas par principe, mais plus en raison de l'absence d'une politique documentaire dynamique et volontaire au sein des laboratoires de recherche aujourd'hui. L'équipe de Z. a tout de même créé un centre de documentation comprenant des ouvrages de tout type de disciplines, portant sur les transformations des dispositifs médiatiques (l'écriture, l'image, Internet, le livre, la page...).

Il aime beaucoup se rendre à la BnF : « *j'aime beaucoup cet endroit, il y a une sorte de luxe, quand on est entré dans cet univers complètement coupé du reste du monde, on sait qu'on va s'éclater en travaillant sur ce sur quoi on aime travailler. Quand j'ai le temps de passer des journées à la BnF, c'est un vrai bonheur.* » Il remarque tout de même qu'il y a une économie du temps très particulière à la BnF ; il doit s'organiser.

Quand il travaille sur un cédérom, il a besoin de prendre des notes et de faire des captures d'écran. Il travaille sur Internet chez lui et utilise alors beaucoup l'impression d'écran. Il a également besoin d'aspirer des sites Internet, et se fait aider par ses étudiants qui sont meilleurs que lui dans la connaissance des logiciels d'aspiration de sites. Il recourt également à des retranscriptions de documents électroniques : il ouvre un document Word et copie des extraits de ce qu'il trouve sur les sites ou les cédéroms. Il a besoin des emballages, des quatrièmes de couverture, des notices. Il prend en outre des notes manuscrites (pour faire des schémas en particulier). « *J'aimerais bien pouvoir faire à la BnF ce que je fais chez moi, c'est-à-dire pouvoir stocker plein d'écrans, prendre des notes pour savoir ce que c'est ; tant que je n'ai pas élaboré ma problématique, j'ai besoin d'en avoir beaucoup, ensuite je fais le tri.* ».

Il déclare être prêt à participer à des expérimentations là-dessus, car il ne sait pas exactement ce que la technique peut lui apporter. Il a travaillé avec des informaticiens et

a vu la façon dont ils cartographiaient des liens, aspiraient des sites, etc., et cela l'intéresserait beaucoup de travailler là-dessus avec la BnF : essayer de voir quels seraient les modes de conservation, de présentation, d'accès aux textes, etc. Comme les objets sont de nature différente, la notion classique de corpus ne s'applique pas vraiment : il faut donc inventer une façon de conserver une mémoire de ces objets.

Il a très souvent besoin de consulter des documents avec d'autres chercheurs. Il a par exemple travaillé avec une équipe d'une demi-douzaine de chercheurs sur des sites contenant une information sur l'écrivain Raymond Queneau ; ils n'arrêtaient pas de naviguer ensemble sur les mêmes sites, et de les analyser ensemble. Il a aussi travaillé sur la publication des cours de Roland Barthes, à la fois sous forme de livre, de cédérom, et de site Internet ; il y a là aussi eu beaucoup d'échanges entre chercheurs et de consultations en groupe ; toute l'équipe travaillait sur les mêmes documents (Barthes était « un fanatique du texte écrit », mais pour ce cours, on ne disposait que de l'enregistrement sonore de sa prestation orale, et de ses prises de notes, il ne voulait pas le publier. L'équipe de Z. cherchait alors à voir ce que devenait le texte de Barthes sur ces différents supports).

Il aimerait travailler prochainement sur le logiciel *Word*, et en particulier sur les représentations métaphoriques du texte présentes dans *Word* ; toute une conception du texte passe par la façon dont il va être représenté et schématisé (dans les différentes fonctionnalités de *Word*). Il pilote en ce moment une recherche financée par la Poste sur le rôle du papier dans les processus de communication.

Il aimerait beaucoup avoir une approche historique de ces objets (une archéologie des objets informatiques), mais ne l'a pas encore fait. « *Le problème, c'est que la culture de l'informatique étant ce qu'elle est, les gens ont jeté au fur et à mesure, et on a beaucoup de mal à retrouver les versions antérieures des logiciels...* ». « *Essayer de voir ce que c'était que les toutes premières versions de Word, ce que c'était que les premiers écrans, les premiers systèmes d'exploitation avant qu'il n'y ait les icônes, les premières icônes...* ».

Les chercheurs avec qui il travaille ont tout de même une forme d'approche historique : ils essaient en effet en permanence de mettre le manuscrit en rapport avec l'imprimé, les formes de la page, la une de presse avec le portail sur Internet, etc. « *Essayer de chercher dans le document contemporain la façon dont il porte la rémanence de pratiques plus anciennes*. »

Il est très attentif aux pratiques médiatiques sur Internet : journaux, sites

d'entreprises, de radios, blogs...

Il aimerait pouvoir mieux comprendre comment on peut travailler sur la structure des grands corpus : l'étude des liens, les cartographies en particulier. Il n'est pas très audacieux techniquement ; il se contente le plus souvent de lancer des requêtes sur les moteurs de recherche, ou de se connecter à des sites qu'il connaît. Il fait très peu de manipulations de transformations ou d'enregistrements (mais le regrette). Il aimerait expérimenter des façons plus astucieuses d'utiliser la technique. « *L'une des caractéristiques d'Internet, ce sont les masses considérables de textes invisibles : il faut trouver des moyens de rendre visible tout ça, de le cartographier, de le représenter.* » Il a donc conscience d'être un faible technicien, et que cela limite sa créativité dans ses méthodologies de recherche. Il pense qu'il lui serait utile de disposer d'une aide technique (ponctuellement) s'il travaille à la BnF.

Lors de son étude sur le logiciel Power point, il a commencé par une observation flottante, dans laquelle toute sa culture était en jeu : s'il s'est intéressé à ce logiciel, c'est qu'il avait auparavant remarqué certaines choses, du fait de son travail plus général sur la communication dans l'entreprise. « *Tout commence par l'idée qu'il y a une situation de communication particulière, où l'écrit a été pensé en fonction d'une situation orale, et qui va formater ce qu'on peut faire et ce qu'on ne peut pas faire. C'est une forme de texte qui est très contrainte sur le plan matériel et visuel, non pas par les structures linguistiques, mais par le cadre graphique et visuel.* »

Il voulait comprendre « *comment, dans un métier particulier (celui de consultant), l'usage de Power point va conduire à produire un certain type de textes, et va donner au consultant une capacité à mettre en scène sa technique* ».

Il a donc cherché de façon systématique dans Power point quelles étaient les structures visuelles, les formats, et les conceptions de l'écriture et du rapport de l'écriture à la parole sous-tendues par ces structures et ces formats. Il a ensuite écrit à partir de là toute une analyse sémiotique du dispositif : le rôle de la succession des écrans, le rapport entre le temps et l'espace, la signification des choix de mises en page...

Puis il a essayé de réfléchir à la question du pouvoir : « dans un tel logiciel, qui a le pouvoir de configurer les textes, quelles sont les contraintes et les marges de liberté, comment, dans une agence, la charte graphique est intégrée dans le logiciel, qui transmet les documents à qui, et quel est le pouvoir de chacun dans le mode de transformation de l'écriture. ». Il tente de comprendre « *comment la reproductibilité et la plasticité de l'écriture donnent des pouvoirs particuliers dans ce processus d'écriture* », « *comment le*

logiciel est structuré, quelles sont les principes d'organisation, les rubriques, et ce que ça suppose du travail effectué avec, quelle conception du travail journalistique, par exemple, suppose le logiciel utilisé à la rédaction de France Inter », « *comment certains modèles de l'information et de la communication vont passer d'un domaine à un autre* » (souvent par le biais de la forme informatique : parce que, quand les informaticiens ont dépensé beaucoup de temps et d'argent à organiser quelque chose, ils ont tendance à le réemployer ailleurs).

Ainsi, les logiciels qui servent à la conduite de projets industriels, on les retrouve en interfaces pédagogiques. (« *Quelle est alors la spécificité du travail d'enseignant* ? »).

Lui ne va pas consulter le code source du logiciel, mais dans ses équipes certains vont systématiquement le voir.

L'un de ses doctorants travaille sur le logiciel Flash : il essaie de comprendre quel est le principe graphique du logiciel ; il en fait l'analyse sémiotique, et remonte dans le code source. Il travaille aussi sur les communautés de programmeurs : il étudie les forums par exemple, sur lesquels les informaticiens se donnent leurs « tuyaux ».

Il ne lit pas la presse spécialisée sur le multimédia, mais d'autres dans son équipe le font ; en revanche à une époque il a beaucoup lu la presse grand public sur le sujet : ses travaux portaient alors sur les idéologies et les imaginaires autour de l'Internet.

L'une de ses collègues travaille sur les blogs, et analyse en particulier les logiciels de gestion du contenu des blogs, qui proposent des structures éditoriales pré-formatées. « *Toute une conception de l'édition est « encapsulée » dans le logiciel*. ». Elle cherche à comprendre quelle est la conception de la communication de ceux qui conçoivent ces logiciels, et pour cela elle lit la presse spécialisée et consulte des sites et des forums.

Il pense que la majorité des chercheurs qui gravitent autour de lui connaissent l'existence de la salle multimédia de la BnF, mais qu'il n'est pas certain qu'ils y aillent : il est difficile de libérer du temps pour cela. Il estime en outre que la plupart connaissent très mal les services qu'on peut y trouver. Il s'est déjà rendu plusieurs fois à des journées d'études organisées par la BnF et juge cela intéressant.

Il garde un bon souvenir de ses consultations en salle P, malgré quelques problèmes techniques ; il dit avoir toujours reçu « *une aide efficace et gentille* » de la part du personnel, du fait aussi, peut-être, du petit nombre d'usagers présents. Il n'avait pas consulté le catalogue en ligne avant de venir en salle, mais avait demandé une aide pour faire sa sélection. Il aimerait pouvoir chercher sur le catalogue en fonction des thèmes des documents : il y a

toujours, dans sa façon de définir des corpus, quelque chose qui est lié à la teneur thématique des documents (c'est pour lui le critère le plus important : cédéroms à caractère scientifique, politique, etc.) Ensuite, cela dépend complètement de sa problématique, et il a du mal à énoncer une liste de critères fixe qui l'intéresseraient.

Z. nous dit qu'il est disponible si la BnF veut le contacter, pour un autre entretien, pour des conseils, pour des expérimentations ou pour une recherche, et que ce sujet l'intéresse réellement.

Annexe 5 : Questionnaire

Deux questionnaires différents ont été mis en ligne, l'un s'adressant plus aux chercheurs et aux professionnels travaillant dans le domaine des jeux vidéo, et l'autre s'adressant aux chercheurs et aux professionnels travaillant dans le domaine des logiciels, ainsi qu'aux artistes. C'est le premier qui est proposé ici, puisque c'est celui qui a obtenu un nombre de réponses suffisant pour qu'elles puissent être traitées (le groupe s'était fixé la barre de 50 réponses).

Formulaire écran n°2 : 1

Un public pour les jeux vidéo de la Bibliothèque nationale de France ?

Votre activité :

Vous êtes :

- ☐ un professionnel des jeux vidéo
- ☐ un chercheur sur les jeux vidéo
- ☐ un journaliste
- ☐ un formateur en informatique et multimédia
- ☐ autre

Si "autre", précisez :

Vous travaillez sur :

- ☐ des jeux sur consoles
- ☐ des jeux sur PC ou Mac
- ☐ les deux
- ☐ des jeux sur un autre support

Si "autre support", précisez :

Formulaire écran n°2 : 2

Un public pour les jeux vidéo de la Bibliothèque nationale de France ?

Si vous êtes un professionnel, quel est votre poste ?

Si vous êtes chercheur, vous êtes :

- ☐ étudiant en master
- ☐ doctorant
- ☐ chercheur en poste
- ☐ vous menez une recherche à titre personnel

Votre recherche porte-t-elle :

- ☐ sur les jeux vidéo en général
- ☐ sur un seul jeu vidéo (ou une série du même jeu)
- ☐ sur les jeux vidéo d'un genre particulier (aventure, simulation, etc.)
- ☐ sur les jeux vidéo d'une période particulière
- ☐ sur les jeux vidéo d'une marque ou d'un environnement particulier
- ☐ sur un corpus particulier de jeux vidéo, défini par un autre critère

... précisez votre discipline et votre sujet de recherche actuel :

Formulaire écran n°2 : 3

Un public pour les jeux vidéo de la Bibliothèque nationale de France ?

Où travaillez-vous ?

- ☐ au bureau (entreprise, laboratoire, université, école)
- ☐ chez moi
- ☐ les deux

Quand vous travaillez sur des jeux vidéo, dans quel cadre cela se passe-t-il ?

- ☐ je travaille seul dans le calme et le silence
- ☐ je travaille en groupe et j'ai besoin d'échanger fréquemment avec mes collègues
- ☐ je travaille seul mais un peu de bruit et d'agitation ne me dérange pas

Jouez-vous aussi aux jeux vidéo dans le cadre de vos pratiques de loisirs ?

- ☐ oui
- ☐ non, je n'y joue que dans le cadre de mon travail / mes recherches

Votre équipement au bureau :

Au bureau, vous disposez...

- ☐ ...d'un PC
- ☐ ...d'un Mac
- ☐ ...de consoles de jeux

Formulaire écran n°2 : 4

Un public pour les jeux vidéo de la Bibliothèque nationale de France ?

Quelles consoles de jeux avez-vous au bureau ?

Avez-vous accès à Internet au bureau ?

- ☐ non
- ☐ oui, bas débit
- ☐ oui, haut débit

Disposez-vous dans votre entreprise ou votre laboratoire d'une collection de jeux vidéo consultables ?

- ☐ non
- ☐ oui, une collection à disposition de tous les salariés ou chercheurs
- ☐ oui, chacun, à titre individuel, s'est constitué dans son bureau sa collection personnelle

Votre équipement à domicile :

A domicile, vous disposez...

- ☐ ...d'un PC
- ☐ ...d'un Mac
- ☐ ...de consoles de jeux

Formulaire écran n°2 : 5

Un public pour les jeux vidéo de la Bibliothèque nationale de France ?

Quelles consoles de jeux avez-vous chez vous ?

Combien avez-vous chez vous de jeux vidéo sur consoles ?

- ☐ aucun
- ☐ entre 1 et 10
- ☐ entre 10 et 20
- ☐ entre 20 et 50
- ☐ entre 50 et 100
- ☐ plus de 100

... de jeux sur PC ou Mac ?

- ☐ aucun
- ☐ entre 1 et 10
- ☐ entre 10 et 20
- ☐ entre 20 et 50
- ☐ entre 50 et 100
- ☐ plus de 100

Formulaire écran n°2 : 6

Un public pour les jeux vidéo de la Bibliothèque nationale de France ?

Quel système d'exploitation utilisez-vous ordinairement ?

- ☐ Windows
- ☐ Linux
- ☐ Mac OS
- ☐ autre

Avez-vous accès à Internet chez vous ?

- ☐ non
- ☐ oui, bas débit
- ☐ oui, haut débit

Vos besoins :

Quand vous travaillez sur un jeu, consultez-vous d'autres jeux sortis précédemment, ou des versions antérieures ?

- ☐ non, je ne consulte pas d'autres jeux
- ☐ non, je consulte bien des jeux mais uniquement les dernières nouveautés
- ☐ oui

Formulaire écran n°2 : 7

Un public pour les jeux vidéo de la Bibliothèque nationale de France ?

Si oui, où trouvez-vous ces jeux ?

- ☐ chez moi
- ☐ chez des amis
- ☐ dans mon entreprise / dans mon laboratoire
- ☐ je les achète
- ☐ dans une salle de jeux
- ☐ dans une médiathèque / ludothèque publique
- ☐ sur Internet
- ☐ j'utilise les cédéroms de démonstration fournis dans les magazines
- ☐ autre

Si 'autre', précisez :

Si vous achetez des jeux vidéo, où le faites-vous le plus souvent ?

- ☐ en magasin (neufs)
- ☐ en magasin (d'occasion)
- ☐ sur Internet (neufs)
- ☐ sur Internet (d'occasion)
- ☐ dans les brocantes, vide-greniers
- ☐ autres

Formulaire écran n°2 : 8

Un public pour les jeux vidéo de la Bibliothèque nationale de France ?

Vous arrive-t-il de télécharger sur Internet et d'utiliser :

- ☐ des émulateurs
- ☐ des "démos"
- ☐ des jeux complets

Conservez-vous à titre personnel de vieux jeux vidéo ?

- ☐ oui
- ☐ non

Si oui, à quelle date remontent les plus anciens ?

- ☐ avant 1980
- ☐ années 1980
- ☐ années 1990
- ☐ de 2000 à aujourd'hui

Si vous conservez de vieilles machines de jeux, indiquez leurs noms :

Formulaire écran n°2 : 9

Un public pour les jeux vidéo de la Bibliothèque nationale de France ?

Vos pratiques :

Lorsque vous étudiez un jeu, vous avez besoin :

- ☐ de faire des copies d'écran
- ☐ de filmer la session
- ☐ de faire de nombreuses sauvegardes
- ☐ de recourir à des astuces, des codes, etc. pour progresser plus vite
- ☐ de consulter le code-source
- ☐ d'être connecté en permanence à Internet
- ☐ de communiquer avec d'autres personnes
- ☐ d'observer des utilisateurs

Vous arrive-t-il d'utiliser des accessoires (volants, pistolets, joytech, body pad, etc.) :

- ☐ jamais
- ☐ rarement
- ☐ souvent
- ☐ très souvent

Cela vous poserait-il problème d'utiliser un émulateur sur PC pour jouer à un ancien jeu ?

- ☐ oui
- ☐ non

Formulaire écran n°2 : 10

Un public pour les jeux vidéo de la Bibliothèque nationale de France ?

Si oui, pour quelles raisons ?

Quel type de documentation autour des jeux vidéo serait susceptible de vous intéresser ?

- ☐ des livres et revues de sciences humaines sur le multimédia
- ☐ des magazines spécialisés
- ☐ des guides de solutions
- ☐ des dossiers de presse
- ☐ des vidéos de parties
- ☐ des témoignages de joueurs
- ☐ des documents publicitaires et marketing produits sur le jeu
- ☐ autre

Si 'autre', précisez :

Lisez-vous des magazines spécialisés sur les jeux vidéo ?

- ☐ oui
- ☐ non

Formulaire écran n°2 : 11

Un public pour les jeux vidéo de la Bibliothèque nationale de France ?

Si oui, quels magazines ?

Lisez-vous des revues informatiques ?

- ☐ oui
- ☐ non

Si oui, quelles revues ?

La Bibliothèque nationale de France :

Depuis 1992, le service multimédia de la BNF reçoit et conserve tous les jeux vidéo qui sortent sur le marché français. Ces jeux sont consultables sur place. Connaissez-vous ce fonds ?

- ☐ oui, j'y suis allé
- ☐ oui, mais je n'y suis jamais allé
- ☐ non, je n'en ai jamais entendu parler

Formulaire écran n°2 : 12

Un public pour les jeux vidéo de la Bibliothèque nationale de France ?

Si vous connaissez ce fonds sans jamais être venu le consulter, quelles en sont les raisons ?

- ☐ je n'ai jamais eu besoin de ressources de ce type
- ☐ je trouve ces ressources ailleurs
- ☐ je ne pensais pas pouvoir y accéder
- ☐ je n'ai pas le temps
- ☐ j'habite trop loin
- ☐ c'est trop cher
- ☐ c'est trop compliqué
- ☐ ce n'est pas un lieu adapté à mes méthodes de travail
- ☐ autre raison

Si 'autre raison', précisez :

Si vous êtes déjà venu le consulter, avez-vous été satisfait de votre visite ?

- ☐ oui
- ☐ non

Formulaire écran n°2 : 13

Un public pour les jeux vidéo de la Bibliothèque nationale de France ?

Si non, pour quelles raisons ?

Plus généralement, êtes-vous déjà venu à la Bibliothèque nationale ?

- ☐ oui, en Haut-de-jardin
- ☐ oui, en Rez-de-jardin
- ☐ jamais

Etes-vous déjà allé sur le site Internet de la BnF ?

- ☐ oui
- ☐ non

Avez-vous déjà utilisé le catalogue en ligne de la BnF pour une recherche sur des jeux vidéo ?

- ☐ oui
- ☐ non

Si oui, avez-vous facilement trouvé les informations que vous cherchiez ?

- ☐ oui
- ☐ non

Formulaire écran n°2 : 14

Un public pour les jeux vidéo de la Bibliothèque nationale de France ?

Si non, quelles en étaient les raisons ?

Pensez-vous qu'il est important de conserver ce patrimoine ?

☐ oui
☐ non

Qui êtes-vous ?

Vous êtes...

☐ une femme
☐ un homme

Quel âge avez-vous ?

Où habitez-vous ?

☐ en région parisienne
☐ en province

Formulaire écran n°2 : 15

Un public pour les jeux vidéo de la Bibliothèque nationale de France ?

Fréquentez-vous habituellement les bibliothèques publiques ?

☐ oui
☐ non

Si vous vous êtes déjà rendu dans la salle P de la BnF pour consulter des jeux vidéo et que vous acceptez d'être reconctacté pour un bref entretien au sujet de cette salle, merci de nous laisser votre adresse e-mail :

N'hésitez pas à nous faire part de vos remarques sur le sujet :

Date de saisie

Annexe 6 : Forums de lancement des questionnaires

http://www.1dcafe.com

http://www.3dcafe.com

http://www.3dvf.com

http://www.abandonware-paradise.com

http://www.acmjv.com

http://forum.afjv.com/

http://www.gamatomic.com

http://www.gamekult.com

http://gamezine.net/games-avenue

http://www.grospixels.com/phpBB/index.php

http://www.jiraf.org

http://www.maxoegames.com

http://mo5.com/forums/index.php

http://www.pes-online.net

http://www.tdt3d.be

http://www.vocanson.fr

Annexe 7 : Traitement du questionnaire sur les jeux vidéo

Réponses aux questions fermées

Tableau de bord n°1 : 1

98 observations

Un public pour les jeux vidéo de la Bibliothèque nationale de France ?

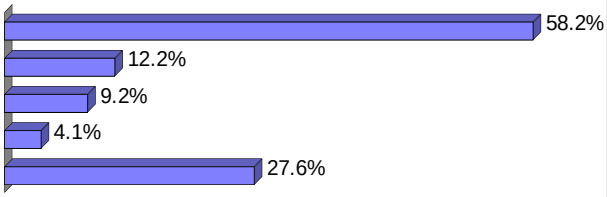
1

Votre activité :

1. Vous êtes :

Taux de réponse : **99.0%**
Somme des pourcentages différente de 100 du fait des réponses multiples et des suppressions.

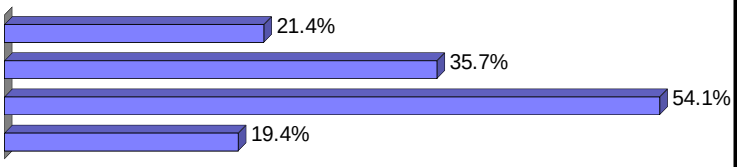
	Nb	% obs.
un professionnel des jeux vidéo	**57**	**58.2%**
un chercheur sur les jeux vidéo	**12**	**12.2%**
un journaliste	**9**	**9.2%**
un formateur en informatique et multimédia	**4**	**4.1%**
autre	**27**	**27.6%**
Total	**98**	



3. Vous travaillez sur :

Taux de réponse : **96.9%**
Somme des pourcentages différente de 100 du fait des réponses multiples et des suppressions.

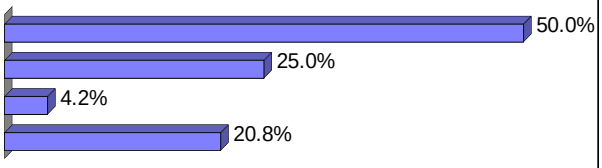
	Nb	% obs.
des jeux sur consoles	**21**	**21.4%**
des jeux sur PC ou Mac	**35**	**35.7%**
les deux	**53**	**54.1%**
des jeux sur un autre support	**19**	**19.4%**
Total	**98**	



6. Si vous êtes chercheur, vous êtes :

Taux de réponse : **24.5%**

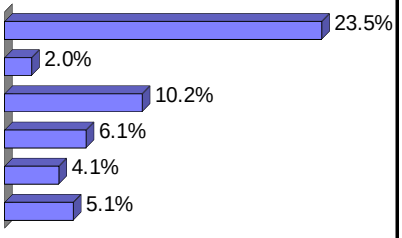
	Nb	% cit.
étudiant en master	**12**	**50.0%**
doctorant	**6**	**25.0%**
chercheur en poste	**1**	**4.2%**
vous menez une recherche à titre personnel	**5**	**20.8%**
Total	**24**	**100.0%**



7. Votre recherche porte-t-elle :

Taux de réponse : **32.7%**
Somme des pourcentages différente de 100 du fait des réponses multiples et des suppressions.

	Nb	% obs.
sur les jeux vidéo en général	**23**	**23.5%**
sur un seul jeu vidéo (ou une série du même jeu)	**2**	**2.0%**
sur les jeux vidéo d'un genre particulier (aventure, simulation, etc.)	**10**	**10.2%**
sur les jeux vidéo d'une période particulière	**6**	**6.1%**
sur les jeux vidéo d'une marque ou d'un environnement particulier	**4**	**4.1%**
sur un corpus particulier de jeux vidéo, défini par un autre critère	**5**	**5.1%**
Total	**98**	



9. Où travaillez-vous ?

Taux de réponse : **93.9%**

	Nb	% cit.
au bureau (entreprise, laboratoire, université, école)	**39**	**42.4%**
chez moi	**17**	**18.5%**
les deux	**36**	**39.1%**
Total	**92**	**100.0%**

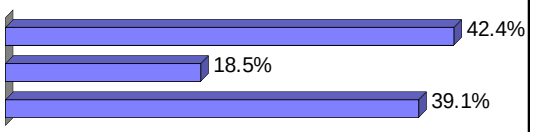


Tableau de bord n°1 : 2

98 observations

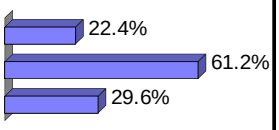
Un public pour les jeux vidéo de la Bibliothèque nationale de France ?

2

10. Quand vous travaillez sur des jeux vidéo, dans quel cadre cela se passe-t-il ?

Taux de réponse : **91.8%**
Somme des pourcentages différente de 100 du fait des réponses multiples et des suppressions.

	Nb	% obs.
je travaille seul dans le calme et le silence	**22**	**22.4%**
je travaille en groupe et j'ai besoin d'échanger fréquemment avec mes collègues	**60**	**61.2%**
je travaille seul mais un peu de bruit et d'agitation ne me dérange pas	**29**	**29.6%**
Total	**98**	



11. Jouez-vous aussi aux jeux vidéo dans le cadre de vos pratiques de loisirs ?

Taux de réponse : **95.9%**

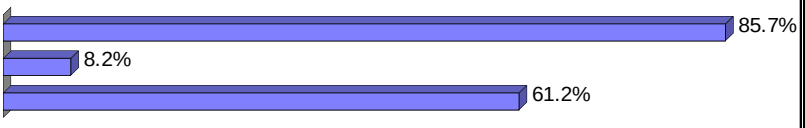
	Nb	% cit.
oui	**85**	**90.4%**
non, je n'y joue que dans le cadre de mon travail / mes recherches	**9**	**9.6%**
Total	**94**	**100.0%**

Votre équipement au bureau :

12. Au bureau, vous disposez...

Taux de réponse : **87.8%**
Somme des pourcentages différente de 100 du fait des réponses multiples et des suppressions.

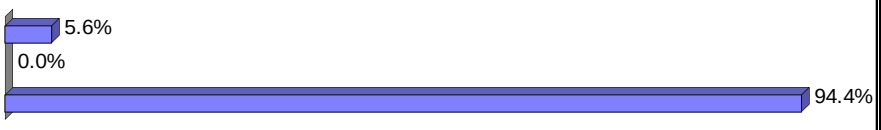
	Nb	% obs.
...d'un PC	**84**	**85.7%**
...d'un Mac	**8**	**8.2%**
...de consoles de jeux	**60**	**61.2%**
Total	**98**	



14. Avez-vous accès à Internet au bureau ?

Taux de réponse : **91.8%**

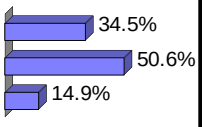
	Nb	% cit.
non	**5**	**5.6%**
oui, bas débit	**0**	**0.0%**
oui, haut débit	**85**	**94.4%**
Total	**90**	**100.0%**



15. Disposez-vous dans votre entreprise ou votre laboratoire d'une collection de jeux vidéo consultables ?

Taux de réponse : **88.8%**

	Nb	% cit.
non	**30**	**34.5%**
oui, une collection à disposition de tous les salariés ou chercheurs	**44**	**50.6%**
oui, chacun, à titre individuel, s'est constitué dans son bureau sa collection personnelle	**13**	**14.9%**
Total	**87**	**100.0%**



Votre équipement à domicile :

16. A domicile, vous disposez...

Taux de réponse : **98.0%**
Somme des pourcentages différente de 100 du fait des réponses multiples et des suppressions.

	Nb	% obs.
...d'un PC	**92**	**93.9%**
...d'un Mac	**12**	**12.2%**
...de consoles de jeux	**80**	**81.6%**
Total	**98**	

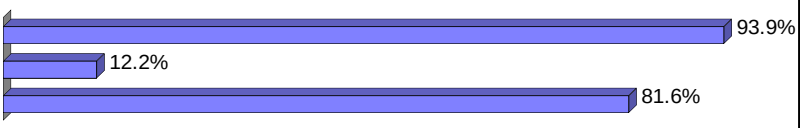


Tableau de bord n°1 : 3

98 observations

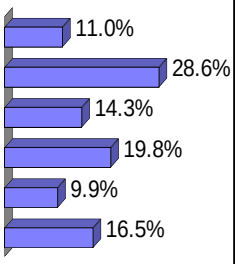
Un public pour les jeux vidéo de la Bibliothèque nationale de France ?

3

18. Combien avez-vous chez vous de jeux vidéo sur consoles ?

Taux de réponse : **92.9%**
Moyenne = **3.38** 'entre 10 et 20'
Valorisation des échelons : de 1 (aucun) à 6 (plus de 100)

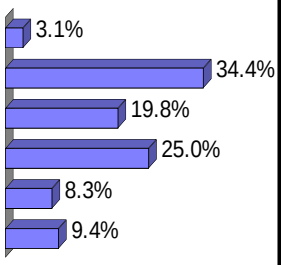
	Nb	% cit.
aucun	**10**	**11.0%**
entre 1 et 10	**26**	**28.6%**
entre 10 et 20	**13**	**14.3%**
entre 20 et 50	**18**	**19.8%**
entre 50 et 100	**9**	**9.9%**
plus de 100	**15**	**16.5%**
Total	**91**	**100.0%**



19. ... de jeux sur PC ou Mac ?

Taux de réponse : **98.0%**
Moyenne = **3.29** 'entre 10 et 20'
Valorisation des échelons : de 1 (aucun) à 6 (plus de 100)

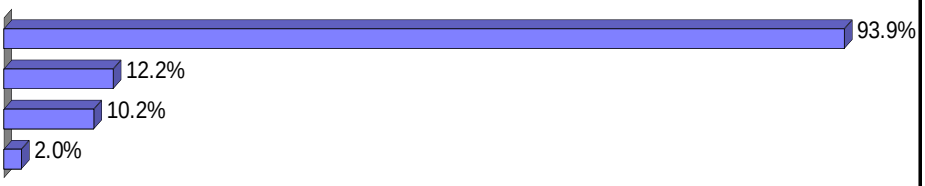
	Nb	% cit.
aucun	**3**	**3.1%**
entre 1 et 10	**33**	**34.4%**
entre 10 et 20	**19**	**19.8%**
entre 20 et 50	**24**	**25.0%**
entre 50 et 100	**8**	**8.3%**
plus de 100	**9**	**9.4%**
Total	**96**	**100.0%**



20. Quel système d'exploitation utilisez-vous ordinairement ?

Taux de réponse : **98.0%**
Somme des pourcentages différente de 100 du fait des réponses multiples et des suppressions.

	Nb	% obs.
Windows	**92**	**93.9%**
Linux	**12**	**12.2%**
Mac OS	**10**	**10.2%**
autre	**2**	**2.0%**
Total	**98**	



21. Avez-vous accès à Internet chez vous ?

Taux de réponse : **98.0%**

	Nb	% cit.
non	**5**	**5.2%**
oui, bas débit	**2**	**2.1%**
oui, haut débit	**89**	**92.7%**
Total	**96**	**100.0%**

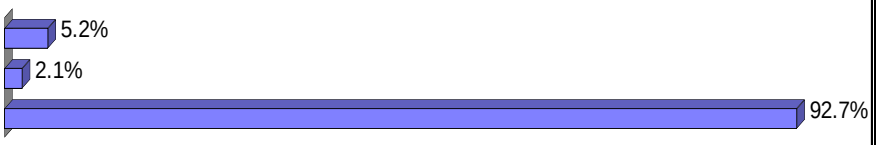


Tableau de bord n°1 : 4

98 observations

Un public pour les jeux vidéo de la Bibliothèque nationale de France ?

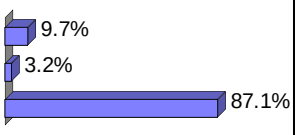
4

Vos besoins :

22. Quand vous travaillez sur un jeu, consultez-vous d'autres jeux sortis précédemment, ou des versions antérieures ?

Taux de réponse : **94.9%**

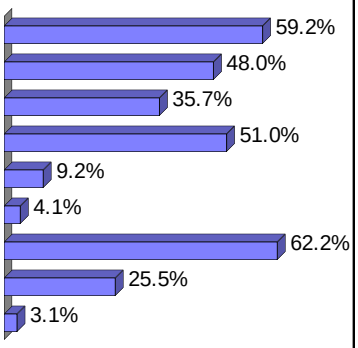
	Nb	% cit.
non, je ne consulte pas d'autres jeux	**9**	**9.7%**
non, je consulte bien des jeux mais uniquement les dernières nouveautés	**3**	**3.2%**
oui	**81**	**87.1%**
Total	**93**	**100.0%**



23. Si oui, où trouvez-vous ces jeux ?

Taux de réponse : **86.7%**
Somme des pourcentages différente de 100 du fait des réponses multiples et des suppressions.

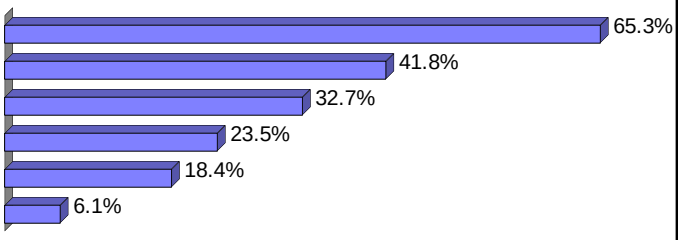
	Nb	% obs.
chez moi	**58**	**59.2%**
chez des amis	**47**	**48.0%**
dans mon entreprise / dans mon laboratoire	**35**	**35.7%**
je les achète	**50**	**51.0%**
dans une salle de jeux	**9**	**9.2%**
dans une médiathèque / ludothèque publique	**4**	**4.1%**
sur Internet	**61**	**62.2%**
j'utilise les cédéroms de démonstration fournis dans les magazines	**25**	**25.5%**
autre	**3**	**3.1%**
Total	**98**	



25. Si vous achetez des jeux vidéo, où le faites-vous le plus souvent ?

Taux de réponse : **91.8%**
Somme des pourcentages différente de 100 du fait des réponses multiples et des suppressions.

	Nb	% obs.
en magasin (neufs)	**64**	**65.3%**
en magasin (d'occasion)	**41**	**41.8%**
sur Internet (neufs)	**32**	**32.7%**
sur Internet (d'occasion)	**23**	**23.5%**
dans les brocantes, vide-greniers	**18**	**18.4%**
autres	**6**	**6.1%**
Total	**98**	



26. Vous arrive-t-il de télécharger sur Internet et d'utiliser :

Taux de réponse : **86.7%**
Somme des pourcentages différente de 100 du fait des réponses multiples et des suppressions.

	Nb	% obs.
des émulateurs	**61**	**62.2%**
des "démos"	**67**	**68.4%**
des jeux complets	**37**	**37.8%**
Total	**98**	

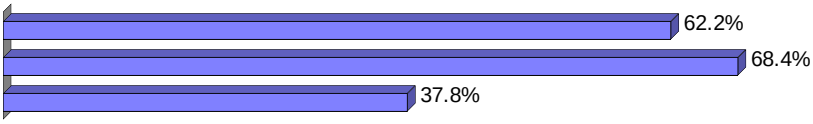


Tableau de bord n°1 : 5

98 observations

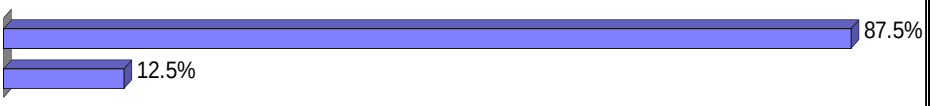
Un public pour les jeux vidéo de la Bibliothèque nationale de France ?

5

27. Conservez-vous à titre personnel de vieux jeux vidéo ?

Taux de réponse : **98.0%**

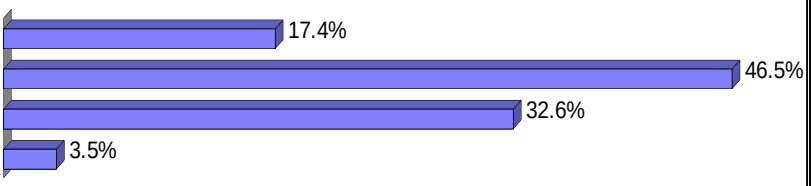
	Nb	% cit.
oui	**84**	**87.5%**
non	**12**	**12.5%**
Total	**96**	**100.0%**



28. Si oui, à quelle date remontent les plus anciens ?

Taux de réponse : **87.8%**
Moyenne = **2.22** 'années 1980'
Valorisation des échelons : de 1 (avant 1980) à 4 (de 2000 à aujourd'hui)

	Nb	% cit.
avant 1980	**15**	**17.4%**
années 1980	**40**	**46.5%**
années 1990	**28**	**32.6%**
de 2000 à aujourd'hui	**3**	**3.5%**
Total	**86**	**100.0%**

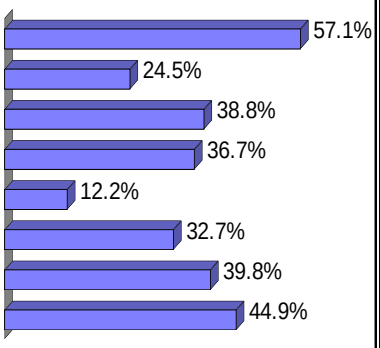


Vos pratiques :

30. Lorsque vous étudiez un jeu, vous avez besoin :

Taux de réponse : **80.6%**
Somme des pourcentages différente de 100 du fait des réponses multiples et des suppressions.

	Nb	% obs.
de faire des copies d'écran	**56**	**57.1%**
de filmer la session	**24**	**24.5%**
de faire de nombreuses sauvegardes	**38**	**38.8%**
de recourir à des astuces, des codes, etc. pour progresser plus vite	**36**	**36.7%**
de consulter le code-source	**12**	**12.2%**
d'être connecté en permanence à Internet	**32**	**32.7%**
de communiquer avec d'autres personnes	**39**	**39.8%**
d'observer des utilisateurs	**44**	**44.9%**
Total	**98**	



31. Vous arrive-t-il d'utiliser des accessoires (volants, pistolets, joytech, body pad, etc.) :

Taux de réponse : **98.0%**

	Nb	% cit.
jamais	**28**	**29.2%**
rarement	**48**	**50.0%**
souvent	**16**	**16.7%**
très souvent	**4**	**4.2%**
Total	**96**	**100.0%**

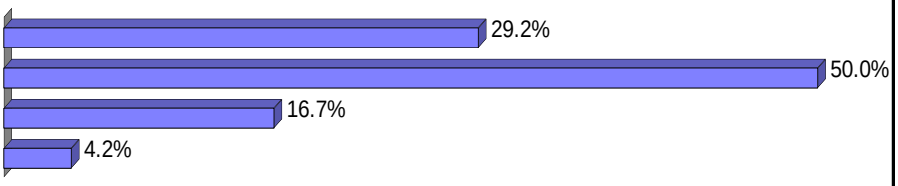


Tableau de bord n°1 : 6

98 observations

Un public pour les jeux vidéo de la Bibliothèque nationale de France ?

6

32. Cela vous poserait-il problème d'utiliser un émulateur sur PC pour jouer à un ancien jeu ?

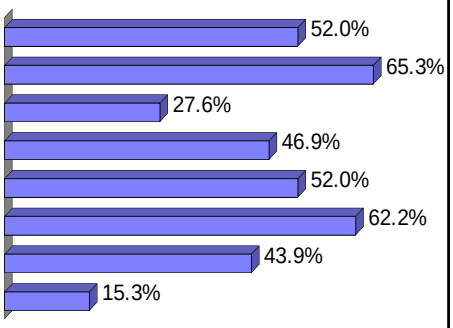
Taux de réponse : **96.9%**

	Nb	% cit.
oui	**14**	**14.7%**
non	**81**	**85.3%**
Total	**95**	**100.0%**

34. Quel type de documentation autour des jeux vidéo serait susceptible de vous intéresser ?

Taux de réponse : **91.8%**
Somme des pourcentages différente de 100 du fait des réponses multiples et des suppressions.

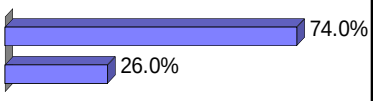
	Nb	% obs.
des livres et revues de sciences humaines sur le multimédia	**51**	**52.0%**
des magazines spécialisés	**64**	**65.3%**
des guides de solutions	**27**	**27.6%**
des dossiers de presse	**46**	**46.9%**
des vidéos de parties	**51**	**52.0%**
des témoignages de joueurs	**61**	**62.2%**
des documents publicitaires et marketing produits sur le jeu	**43**	**43.9%**
autre	**15**	**15.3%**
Total	**98**	



36. Lisez-vous des magazines spécialisés sur les jeux vidéo ?

Taux de réponse : **98.0%**

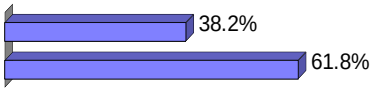
	Nb	% cit.
oui	**71**	**74.0%**
non	**25**	**26.0%**
Total	**96**	**100.0%**



38. Lisez-vous des revues informatiques ?

Taux de réponse : **90.8%**

	Nb	% cit.
oui	**34**	**38.2%**
non	**55**	**61.8%**
Total	**89**	**100.0%**



La Bibliothèque nationale de France :

40. Depuis 1992, le service multimédia de la BNF reçoit et conserve tous les jeux vidéo qui sortent sur le marché français. Ces jeux sont consultables sur place. Connaissez-vous ce fonds ?

Taux de réponse : **98.0%**

	Nb	% cit.
oui, j'y suis allé	**2**	**2.1%**
oui, mais je n'y suis jamais allé	**29**	**30.2%**
non, je n'en ai jamais entendu parler	**65**	**67.7%**
Total	**96**	**100.0%**

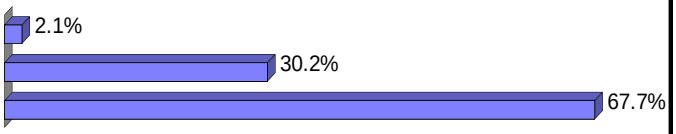


Tableau de bord n°1 : 7

98 observations

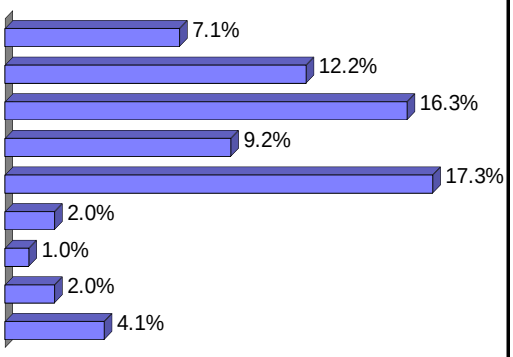
Un public pour les jeux vidéo de la Bibliothèque nationale de France ?

7

41. Si vous connaissez ce fonds sans jamais être venu le consulter, quelles en sont les raisons ?

Taux de réponse : **43.9%**
Somme des pourcentages différente de 100 du fait des réponses multiples et des suppressions.

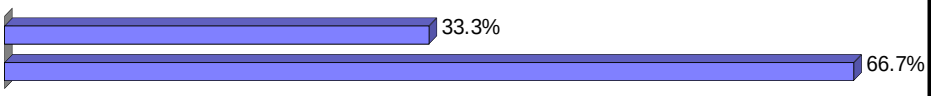
	Nb	% obs.
je n'ai jamais eu besoin de ressources de ce type	**7**	**7.1%**
je trouve ces ressources ailleurs	**12**	**12.2%**
je ne pensais pas pouvoir y accéder	**16**	**16.3%**
je n'ai pas le temps	**9**	**9.2%**
j'habite trop loin	**17**	**17.3%**
c'est trop cher	**2**	**2.0%**
c'est trop compliqué	**1**	**1.0%**
ce n'est pas un lieu adapté à mes méthodes de travail	**2**	**2.0%**
autre raison	**4**	**4.1%**
Total	**98**	



43. Si vous êtes déjà venu le consulter, avez-vous été satisfait de votre visite ?

Taux de réponse : **3.1%**

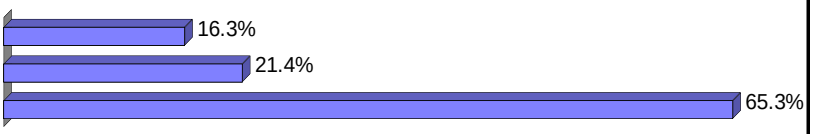
	Nb	% cit.
oui	**1**	**33.3%**
non	**2**	**66.7%**
Total	**3**	**100.0%**



45. Plus généralement, êtes-vous déjà venu à la Bibliothèque nationale ?

Taux de réponse : **94.9%**
Somme des pourcentages différente de 100 du fait des réponses multiples et des suppressions.

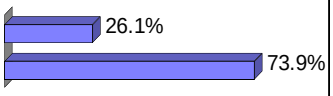
	Nb	% obs.
oui, en Haut-de-jardin	**16**	**16.3%**
oui, en Rez-de-jardin	**21**	**21.4%**
jamais	**64**	**65.3%**
Total	**98**	



46. Etes-vous déjà allé sur le site Internet de la BnF ?

Taux de réponse : **93.9%**

	Nb	% cit.
oui	**24**	**26.1%**
non	**68**	**73.9%**
Total	**92**	**100.0%**



47. Avez-vous déjà utilisé le catalogue en ligne de la BnF pour une recherche sur des jeux vidéo ?

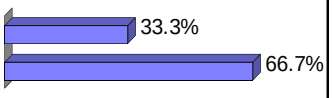
Taux de réponse : **93.9%**

	Nb	% cit.
oui	**4**	**4.3%**
non	**88**	**95.7%**
Total	**92**	**100.0%**

48. Si oui, avez-vous facilement trouvé les informations que vous cherchiez ?

Taux de réponse : **12.2%**

	Nb	% cit.
oui	**4**	**33.3%**
non	**8**	**66.7%**
Total	**12**	**100.0%**



50. Pensez-vous qu'il est important de conserver ce patrimoine ?

Taux de réponse : **93.9%**

	Nb	% cit.
oui	**90**	**97.8%**
non	**2**	**2.2%**
Total	**92**	**100.0%**

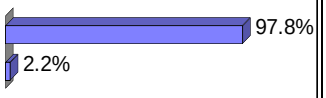


Tableau de bord n°1 : 8

98 observations

Un public pour les jeux vidéo de la Bibliothèque nationale de France ?

8

Qui êtes-vous ?

51. Vous êtes...

Taux de réponse : **98.0%**

	Nb	% cit.
une femme	**10**	**10.4%**
un homme	**86**	**89.6%**
Total	**96**	**100.0%**

52. Quel âge avez-vous ?

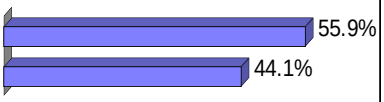
Taux de réponse : **94.9%**
Moyenne = **28.77**
Médiane = **29.00**
Min = **17.00** Max = **45.00**
Répartition en 6 classes de même amplitude

	Nb	% cit.
Moins de 20	**2**	**2.2%**
De 20 à 24	**21**	**22.6%**
De 25 à 29	**27**	**29.0%**
De 30 à 34	**26**	**28.0%**
De 35 à 39	**13**	**14.0%**
40 et plus	**4**	**4.3%**
Total	**93**	**100.0%**

53. Où habitez-vous ?

Taux de réponse : **94.9%**

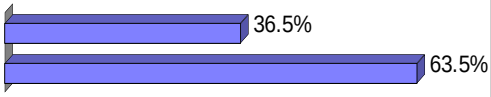
	Nb	% cit.
en région parisienne	**52**	**55.9%**
en province	**41**	**44.1%**
Total	**93**	**100.0%**



54. Fréquentez-vous habituellement les bibliothèques publiques ?

Taux de réponse : **98.0%**

	Nb	% cit.
oui	**35**	**36.5%**
non	**61**	**63.5%**
Total	**96**	**100.0%**



Réponses aux questions ouvertes

Le numéro de réponse correspond au numéro d'ordre des personnes qui ont répondu. Un même numéro d'ordre correspond donc à une même personne, d'une question à l'autre.

Les fautes d'orthographe et de grammaire ont été corrigées, et la ponctuation a été revue.

2 - Si « autre » [catégorie de répondant], précisez :

4 - Un testeur de jeux (non professionnel), mon rêve est de jouer à tous les jeux du monde !
9 - Un développeur de jeux vidéo amateur.
10 - étudiant dans le jeu vidéo, fin de cycle, futur professionnel.
25 - Étudiante en jeux vidéo.
28 - Étudiant dans les jeux vidéo.
29 - étudiant en jeux vidéo.
30 - joueur et collectionneur.
32 - Étudiant en Jeu Vidéo.
33 - Étudiant en Master "Jeux Vidéo et Médias Interactifs Numériques".
35 - Étudiant en informatique.
36 - étudiant des jeux vidéo.
37 - étudiant en jeux vidéo (à l'ENJMIN).
38 - étudiant en JV.
39 - un étudiant en jeux vidéo.
40 - Étudiant en programmation pour les jeux vidéo à l'ENJMIN (École Nationale pour les Jeux et Médias Interactifs Numériques).
42 - collectionneuse, joueuse, amatrice de jeux en tout genre.
45 - Webmaster d'un site de vieux jeux vidéo. Ai travaillé sur un site professionnel de jeux vidéo pour téléphone portable.
46 - passionné de jeux vidéo, futur discothécaire et très intéressé par la conservation du patrimoine vidéoludique.

49 - Étudiant dans le domaine du jv.

55 - étudiant EPITECH (4eme année).

64 - réalisateur et joueur depuis bien longtemps.

72 - étudiante en master jeux vidéo.

77 - amateur de jeux vidéos : joueur et programmeur.

96 - Ancien du secteur Jeu vidéo. Depuis 1989 j'ai exercé des fonctions dans la distribution (vente et achat) chef de projet, chef de produit et responsable Marketing (chez des éditeurs, des développeurs, et dans la presse). [retranscription incertaine, car problèmes de typographie).

97 - étudiante réalisant un mémoire sur la musique dans les jeux vidéo.

4 - Si « autre support » [autre que « jeux sur consoles », « jeux sur PC ou MAC », « les deux »] précisez :

3 - Téléphone, consoles portables.

18 - MMORPG asynchrones.

28 - Jeux de cartes.

29 - lecteur DVD.

32 - Mobile notamment.

36 - DS.

37 - Internet, supports mobiles (téléphones, PDA).

42 - Jeux plateaux & société.

45 - Téléphone mobile.

60 - Internet.

61 - Internet, Web.

72 - téléphone mobile.

75 - Téléphonie mobile et consoles portables.

77 - Ordinateurs Amiga (A500/A1200) et Thomson (To8/To9+).

78 - Arcade-Ordinateurs japonais.

96 - mission actuelle sur les formations professionnelles et métiers du jeu vidéo.

5 - Si vous êtes un professionnel, quel est votre poste ?

1 - cadre commercial, infographiste dilettante.

2 - game designer.

3 - Game designer.

6 - Anciennement : directeur de production chez Titus, actuellement créateur d'entreprise.

8 - Directeur de studio.

12 - Rédacteur en chef de site spécialisé.

13 - producteur.

15 - infographiste.

17 - CEO. [*chief executive officer* ou *chief executive* (?), rang le plus élevé dans la hiérarchie d'une société, une agence ou une corporation].

18 - Dirigeant.

19 - QA testeur.

20 - Testeur de traduction.

26 - compositeur.

32 - Chef de projet (enfin futur).

34 - Rédacteur sur *Gamezine.net*

43 - Rédacteur en chef.

45 - webmaster.

47 - Formateur.

51 - Responsable RP - Marketing Communication.

52 - Gérant/Programmeur.

54 - Lead Designer / Chef de Projet.

55 - directeur.

56 - producer.

57 - gérant - directeur de production.

58 - Lead programmeur.

59 - Indépendant et auteur.

60 - Chef de projet.

61 - Graphiste.

62 - Directeur Technique entreprise de création de jeu vidéo.

63 - Directeur de studio de production de jeux vidéo.

65 - game designer.

66 - Programmeur.

67 - Chef de projet.

68 - PDG.

69 - gamedesigner-directeur artistique.

70 - Gérant.

71 - Responsable RH et Juridique.

73 - directeur.

74 - Gérant.

75 - Gérant de société / Développeur de jeux vidéo.

76 - Game Designer.

78 - Journaliste.

79 - directeur artistique.

80 - Directeur de studio de développement.

82 - Programmeur Graphique.

83 - ingénieur de développement.

84 - Développeur.

85 - Programmeur.

86 - lead developper.

87 - lead animateur.

88 - Directeur artistique dans une société de jeux vidéo.

89 - lead programmeur.

93 - PDG.

95 - game designer.

96 - actuellement consultant indépendant.

98 - programmeur.

8 - …précisez votre discipline et votre sujet de recherche actuel [pour les chercheurs] :

2 - l'éthique dans les jeux vidéo.

5 - ethnologie, la patrimonialisation des jeux vidéo et de l'informatique.

21 - psychopathologie. Enjeux psychosociaux des pratiques vidéo-ludiques La dépendance au jeu vidéo.

29 - spécialité ergonomie recherche: jeux sur lecteur DVD.

32 - Je commence à me spécialiser sur l'histoire de l'art du jeu vidéo... Ça me fait une belle jambe, je sais.

35 - Développement de JV.

36 - Game Design.

38 - étudiant en Jeu et média interactifs numérique dans le but de devenir un professionnel dans l'industrie.

40 - Pas un sujet de recherche particulier, mais j'étudie la programmation dans le domaine du jeu vidéo.

41 - Gestion de projet en jeux vidéo et médias interactifs numériques.

43 - Nintendo.

50 - les jeux vidéo éducatifs.

52 - Fonctionnement et optimisation des menus de jeu vidéo.

53 - Journaliste dans un magazine de jeux vidéo.

55 - MMOG.

59 - Mise en place d'un nouveau type de jeu : Edumarket game (Je peux adresser des articles si vous le souhaitez). Adresse pour consulter le jeu : *www.technocity.fr*

62 - jeu de combat 2D.

72 - historique, comment le fabriquer, comment le rendre intéressant...

77 - Adaptation de jeux vidéo existants sur des plateformes mais jamais réalisés sur d'autres.

78 - Logiciels ludiques sur vieux ordinateurs japonais.

87 - technique d'animation temps réel.

92 - Sciences de l'Éducation et Psychologie clinique. Recherche Comparative Internationale : L'appropriation d'Internet par les étudiants inscrits à l'université. Le cas des joueurs de jeux vidéo en ligne.

96 - je suis actuellement consultant et interviens ponctuellement sur des missions concernant ce secteur.

97 - Master de gestion de la musique, mémoire sur la musique dans les jeux vidéo.

13 - Quelles consoles de jeux avez-vous au bureau ?

1 - Nintendo DS.

3 - GC, PS2, Xbox, DS.

6 - Microsoft Xbox, Nindendo GBA.

10 - Dreamcast, Gamecub, Xbox, Ps2.

12 - Toutes.

13 - Ps2, Psp, Xbox, Gamecube...

14 - Playstation, Playstation 2, GameBoy Advance.

19 - XBOX, GC, DC, GBA, Wonderswan, NGPC, PS2, VirtuaBoy, Saturn, Jaguar, GX4000...

20 -Xbox, PlayStation2, GameCube, PSP, Nintendo DS, Xbox 360, Game Boy Advance.

25 - Toutes les récentes.

26 - aucune.

28 - PS2, PSP, Nintendo DS, XBox, GameCube, XBox 360.

29 - Gamecube, Xbox, PS2.

32 - Dreamcast, PS2, Xbox, DS, PSP (merci l'ENJMIN !).

33 - PS2, Xbox, GameCube, DS, PSP.

36 - toutes.

37 - Playstation 2, XBox, GameCube, SuperNES, Nintendo DS, Playstation Portable, XBox 360.

38 - PS2, NGC, Xbox, NDS.

39 - Xbox, PS2, Nintendo DS, PSP...

40 - XBOX, PlayStation 2, Dreamcast, Nintendo DS, Nintendo GameCube.

41 - Playstation 2, Gamecube, Xbox, Dreamcast, Nintendo DS, PSP.

44 - PSP.

47 - aucune.

48 - Master system, Megadrive, Supernes, Neogeo, Dreamcast, Playstation, Gamecube.

50 - aucune.

51 - PlayStation 2 - Xbox - GameCube - GBA - PSP - DS - GB Micro - XB360 - DS Lite.

52 - toutes ;).

53 - Xbox, Playstation 2, Gamecube, Nintendo ds, Sony Psp, Dreamcast, gba.

54 - PC, Xbox, PS2, PSP.

55 - Gamecube, GBA, Dreamcast.

56 - toutes.

60 - Xbox360, Gamecube, Psp, Dreamcast, Playstation 2.

61 - PS2, Nintendo DS, GameCube, XB360.

62 - Nintendo Game Boy advance et DS.

63 - PS2, Xbox, Xbox 360.

67 - Playstation 2, Psp, Xbox, Xbox 360, Gamecube.

69 - PS2, Gamecube, Xbox.

70 - Nintendo DS, Playstation.

71 - PSP, PS2, Xbox, Xbox 360.

72 - DS, Nintendo, Xbox.

74 - PS1, PS2, Xbox, Gamecube, PSP, DS.

75 - N-GAge, Nintendo DS.

77 - Aucune !

78 - Toutes.

79 - Nintendo DS, Nintendo GameCube, Sega DreamCast.

80 - Ps2, Xbox 360.

83 - Gamecube, Psp, Ps2, Xbox 360.

84 - Toutes les consoles possibles.

85 - PS2, Xbox, Xbox 360, PSP.

86 - PS2, GameCube, PSP.

87 - PS2, PSP, Xbox 360.

88 - Ps2, Gamecube, Xbox, Psp, Xbox360.

89 - PS2, PSP, XBOX, XBOX 360, GameCube.

93 - PS2, PSP, Xbox, Xbox 360.

95 - Gamecube, Ps2, Xbox 360.

17 - Quelles consoles de jeux avez-vous chez vous ?

3 - Les mêmes.

4 - Playstation 2 - Xbox - Gamecube - Xbox 360 - Nintendo DS – PSP.

6 - Microsoft Xbox.

9 - PlayStation 2, Xbox, Gamecube, Dreamcast, PlayStation, Saturn, Nintendo 64, Jaguar, CD32, PC-FX, Virtual Boy, Super Nintendo, Megadrive, Mega CD, PC Engine, Super CD-ROM2, NES, Master System, Gameboy Advance, GP32, NeoGeo Pocket

Color, SwanCrystal, Wonderswan Color, Wonderswan, Gameboy Color, Gameboy...

10 - Master system, Megadrive, Gameboy, Gb sp, Gb ds, Psp, Ps2, N64, Saturn, Dreamcast, Gamecube.

12 - PS2, Ds, PSP, GC, Psone.

13 - Ps2, Psp, Gba, Gamecube.

14 - idem (domicile=bureau).

15 - Gamecube.

19 - XBOX, GC, DC, GBA, Wonderswan, NGPC, PS2, VirtuaBoy, Saturn, Jaguar, GX4000...

20 - GameCube, Xbox, Nintendo DS, NES.

22 - Xbox 360, Xbox, GameCube, PlayStation 2, Dreamcast, Nintendo 64, Playstation, GameBoy Advance, GameGear.

25 - GameCube.

26 - XBox.

28 - Playstation.

29 - Nintendo 64, Gamecube, Gameboy advance ds.

31 - DS, XBOX, PS2, 360, N64, SUPERNES, NES.

32 - Megadrive, GameCube, Master System, Dreamcast.

33 - PS2, Dreamcast, DS.

35 - Beaucoup...

36 - DS, PS2.

37 - Game Boy, Megadrive, Nintendo 64, GameCube, Playstation 2, Nintendo DS.

38 - aucune.

39 - une PS2.

40 - Xbox, PlayStation 2.

41 - Playstation 2, Xbox, PSP.

44 - PSP, DS, Xbox, PS2, Gamecube, Dreamcast, N64, Megadrive, etc.

45 - Nintendo 64, Gamegear, Gameboy sp, Gamecube, Ps2.

46 - Snes, Gba, Gamecube, Playstation, émulateurs sur pc.

47 - aucune.

48 - Master system, Megadrive, Supernes, Neogeo, Dreamcast, Playstation, Gamecube.

50 - Nintendo Gamecube.

51 - PSP - PlayStation 2.

52 - toutes ;).

53 - Xbox, Gamecube, Playstation 2, Gba, Ds, Psp, Dreamcast.

54 - PC, Xbox, PS2, PSP.

56 - Gamecube, Gba.

58 - Playstation 2.

60 - Gamecube, Nintendo DS.

61 - GameCube, DreamCast, DS.

63 - Nintendo64, PS1, PS2, GameBoy, PSP.

67 - Xbox, Gamecube.

69 - Ps2, Gamecube, Xbox, GBA.

70 - Game Cube, Playstation.

72 - aucune.

74 - PSP, DS, GP32, PS1, PS2, XBox, NGC, GBA.

75 - PlayStation 2, Nintendo DS.

76 - GameCube, Xbox, PS1, SNES.

77 - Playstation (PSX), Amiga CD-32, Gameboy Color, GameBoy Pocket.

79 - Nintendo GameCube, Nintendo DS, Super Nintendo.

80 - Xbox 360, PS2.

82 - XBox 1.

84 - PS2.

85 - DS.

86 - GameCube.

87 - Nintendo DS.

88 - Nintendo ds, Gamecube, Gameboy et Dreamcast.

89 - XBOX.

93 - PS2, PSP, Xbox 360.

95 - Xbox 360, Gamecube, Ps2, Gameboy micro.

96 - Gameboy et Gameboy color, Playstation 2.

97 - Playstation 2.

98 - GameCube, Nintendo DS.

24 - Si « autre », précisez [autre endroit pour trouver des jeux] :

32 - Herm... Tout le monde a des moyens limités, niveau finances, si vous voyez ce que je veux dire...
42 - petites annonces, brocantes.
43 - Jeux fournis par les développeurs.
62 - on utilise des émulateur de consoles de jeu et on download les ROMs.
92 - Si besoin auprès de joueurs de jeux vidéo.

29 - Si vous conservez de vieilles machines de jeux, indiquez leurs noms :

4 - Super Nintendo.
8 - Amiga.
9 - Voir liste plus haut. J'avais aussi une collection de machines plus anciennes, mais je les ai données à l'association MO5.com.
10 - Master system, Megadrive, Saturn, Gameboy, Nintendo64, Dreamcast.
14 - Atari.
15 - Amiga 1200.
19 - AtariPong et copies d'époques, Atari2600, Vectrex, CPC 6128.
20 - NES.
22 - GameGear.
23 - Amstrad cpc 464.
29 - Nintendo 64, Gameboy.
32 - Megadrive, Atari, Amiga, PC CGA 4 couleurs, etc.
33 - NES, Megadrive, Jaguar, GameBoy, PS1.
34 - Nes, Super Nintendo, GameBoy, Nintendo 64, Megadrive, Megadrive 32 x, Jaguar, 3DO, GameGear, Neo Geo, PC Engine, Dreamcast, Saturn, PSone.
35 - Famicom, Super Famicom, Megadrive, Psx, Saturn, etc.
36 - PS1.
37 - Atari 2600, Atari ST, Colecovision.
38 - Sega Megadrive.
41 - Super Nintendo, Nintendo 64, Megadrive, Playstation, Gameboy Advance.
42 - beaucoup, Atari, Vectrex, Oric, compatible PC, vieux mac, consoles en tous genres.
43 - Tout.
44 - Megadrive / Super Nintendo / Atari 2600 / Atari 800 ST / Nes / Gameboy / GBA /

Master system / Nes / Saturn / Dreamcast / Psone / Wonderswan / Neo geo pocket, et quelques autres...

45 - Nintendo 64, Gamegear.

46 - Snes, Gameboy.

48 - Master system, Megadrive, Supernes, Neogeo.

50 - console Atari, Commodore 64.

51 - Dreamcast au bureau.

52 - Zx81, ZXSpectrum, Amiga, Amstard 6128, Atari ST, Falcon.

53 - Gameboy, Nintendo 64, Playstation, Super Nintendo, Megadrive, Master system.

55 - Videopac (Philips), Atari 7800.

59 - Amstrad, Vectrex, borne arcade (en émulation maintenant).

62 - Dreamcast (mais est-ce une vieille console ?).

67 - TI994A.

76 - SNES.

77 - Amiga 500/500+/1200T, Thomson MO5, Thomson To9+, Playstation (PSX), Gameboy Color, Gameboy Pocket, jeu électronique à cristaux liquides solaire (Airport Panic).

78 - plus d'une cinquantaine.

79 - Super Nintendo, Nintendo 64.

84 - SNES.

86 - Atari St.

87 - Amstrad 6128.

88 - Atari St, Amiga 1200.

33 - Si oui, pour quelles raisons [cela vous poserait-il un émulateur sur PC pour jouer à un ancien jeu] ?

8 - pratiques.

9 - 1. Les émulateurs sont imparfaits, ne serait-ce que parce que les machines ne sont pas parfaitement documentées (même les processeurs avec une documentation publique peuvent avoir des bugs non documentés). Le son est difficile à reproduire. 2. Le jeu n'a pas toujours été conçu pour être utilisé dans les conditions dans lesquelles se trouve mon

PC (sur un bureau, ...). 3. L'interface physique est différente. Un vieux jeu pour Spectrum doit se jouer sur un clavier de Spectrum, avec des touches en gomme. Un jeu pour NES doit se jouer avec une manette NES. 4. L'écran n'est pas forcement du bon type. Une télévision cathodique des années 80 ne donne pas la même image qu'un écran LCD moderne. 5. Il manque la partie physique du jeu : boîte, manuels, objets divers.

19 - Le rendu est sensiblement différent tant dans l'aspect pratique (ergonomie, dispositif) qu'esthétique (filtres, résolution...). On ne comprend parfaitement l'essence d'un jeu que lorsque l'on y joue sur le support sur lequel il a été prévu. À l'instar d'un cinéphile consultant une vidéo, le ludophile ne fait que "consulter" sur émulateur. Il "joue" sur les supports d'origine.

23 - Le travail sur l'ergonomie d'un jeu est lié au matériel pour lequel il est développé.

30 - car ce n'est pas l'original ....

32 - Le seul souci est que certains jeux le supportent mal.

35 - jeux sur consoles portables en particulier...

44 - Le feeling est différent et la maniabilité change beaucoup selon que l'on ait un clavier ou une manette d'origine.

53 - Parce qu'on ne dispose pas du matériel d'origine pour lequel le jeu a été conçu à la base.

72 - parfois compliqué à installer voire impossible à configurer.

73 - si la question se pose c'est qu'il y a une différence, sinon, c'est débile comme question. Donc comme il y a une différence, je préfère le support original.

77 - Pas les mêmes sensations que les vrais, pas 100% compatibles.

88 - ce n'est pas la même machine donc le charme n'y est plus !!

35 - Si « autre », précisez [autre type de documentation autour des jeux vidéo susceptible de vous intéresser] :

2 - documents de game design, écrits de game designers.

9 - De la documentation sur les outils de développement, des interviews d'auteurs, des comparatifs de jeux.

10 - test de l'époque dans magazines spécialisés.

17 - rien.

19 - Des "making-of" et des "post-mortem" fait par les développeurs (cf. *Gamasutra*).

20 - livres étrangers (plus particulièrement anglophones) sur les jeux vidéo.

36 - making of.

37 - des livres sur le jeu vidéo (le game design notamment).

40 - des "making of".

49 - Making of.

55 - documents de production (gamedesign...).

59 - La documentation du jeu pour connaître les commandes du jeu.

61 - Captures d'écran nombreuses de toutes les parties du jeu (interface, jeu, cinématiques...).

70 - Toute documentation en règle générale du moment qu'elle soit en ligne sur Internet...

76 - Des post-mortem (comptes-rendus de projets de développement par les développeurs eux-mêmes, qui exposent ce qui s'est bien/mal passé).

78 - Des renseignements sur les auteurs.

37 - Si oui, quels magazines [spécialisés sur les jeux vidéo lisez-vous] ?

1 - *Canard Pc, lettre de l'Afjv*, articles de *Gamasutra.*

2 - *Canard Pc, The escapist magazine, Gamasutra.*

4 - *Playstation 2 magazine - Console +.*

6 - *Joystick, Xbox Magazine, JDLI.*

8 - sur le Net.

9 - *Edge* UK.

10 - *Joystick.*

11 - *Consoles Plus, Jeux vidéo magazine.*

12 - *jeuxvideo.com*

14 - *Game Developer Magazine* (US).

19 - *GamesTm, Joypad, PressButton, Edge, The Gamer's Quarter.*

22 - *Joypad, Xbox 360 Magazine.*

26 - *Canard Pc.*

28 - *Joystck, PC Jeux.*

29 - *Jeux vidéo magazine, Nintendo magazine.*

30 - *Game Fan.*

35 - *Game Fan, Background*.

38 - *Jeu vidéo magazine*.

40 - *PC Jeux*, et parfois *Joystick*.

41 - *Console +, Joypad, Joystick, Playstation magazine*.

43 - *Game Fan, Retro Game, Play Fan, Play Mag, Joypad*.

44 - *JVM, Edge*.

45 - *Joystick, PC jeux*.

46 - *Jeux Pc, Jeux vidéo magazine*, sites Internet.

48 - *Console +, Joypad* et vieux *Tilt*.

50 - *Canard Pc*.

51 - Presse spécialisée essentiellement du groupe FUTURE FRANCE.

52 - un peu tout.

53 - *Background, Game Fan, Retrogame*.

54 - *Game Development Magazine*.

56 - *Edge, Joystick, Pc gamer, Mcv...*

61 - *Jeuxvideo.com*

63 - presse spécialisée jeux vidéo en général.

64 - *Canard Pc*.

67 - *Edge*.

68 - Internet - *Gamespy, Gamekult, IGN...*

72 - *Pc jeux*.

74 - *Game Fan*.

76 - *Edge*.

77 - *Jeux vidéo, Joystick*.

78 - *Canard Pc*.

80 - *Canard Pc*.

82 - *Canard Pc, gamekult.com, jeuxvideo.com*.

83 - *Joystick, Canard Pc, GD Mag*.

84 - *Joystick*.

85 - *GDMag*.

86 - *Joystick, Edge*.

87 - *Canard Pc, Joystick*.

88 - *Canard Pc, Joystick*.

92 - *Joystick*.

94 - *Joystick, Retrogame*.

95 – *Edge, Joystick, Games*.

96 - *Canard Pc - Joystick - Joypad - Micro Hebdo*.

97 - *Joypad, Joystick*.

39 - Si oui, quelles revues [revues informatiques lisez-vous] ?

6 - *Science et Vie Micro*.

11 - *Micro Hebdo*.

13 - *gamekult, jeuxvideo.com ...*

21 - *overgame.com, gamasutra.com*.

22 - *SVM*.

28 - *SVM*.

32 - *PC Jeux, Code(r), Login, Création multimédia,...*

36 - *Computer art*.

38 - *jeuxvideo.com, gamasutra, AFJV.com*

41 - *PC Direct*.

45 - *SVM*.

51 - *Windows XP - PC Expert - Windows News*.

52 - un peu tout.

53 - *Canard Pc*.

55 - *01 informatique, L'informaticien*.

59 - *SVM Mac, Mon mac et vous*.

63 - presse spécialisée informatique en général.

66 - *SVM*.

70 - *The Perl Journal*.

72 - *Internet pratique, SVM*.

77 - *Freelog, Micro Hedbo, PC Magazine....*

78 - *SVM*.

79 - *dsdsds.net, jeuxvideo.com, jeuxvideo.fr, revo-europe.com, nintendo.fr, afjv.com*.

80 - *01 Net*.

84 - *01 Informatique*.

96 - *Ordinateur individuel - Distributique- jdli*.

42 - Si « autre raison » [pour laquelle vous n'êtes jamais venu consulter ce fonds alors que vous le connaissez], précisez :

39 - je ne savais pas qu'un tel fonds existait.
59 - Je ne connaissais pas ce fonds.
62 - encore faudrait-il savoir comment y accéder, et les modalités. Ensuite on a besoin de capture d'écran : comment faire ?
92 - C'était prématuré compte tenu de l'état d'avancée de mes recherches mais j'irai prochainement.

44 -Si non, pourquoi [n'avez-vous pas été satisfait de votre visite en salle P] ?

51 - La BnF est à Paris, nous sommes à Lille.

49 - Si non, quelles en étaient les raisons [pour lesquelles vous n'avez pas trouvé facilement les informations que vous cherchiez sur le catalogue en ligne de la BnF, pour une recherche sur les jeux vidéo] ?

36 - je n'ai pas trouvé de lieu où étaient indiqués les jeux vidéo.
37 - Je ne connaissais pas l'existence de cette banque de donnée.
39 - ça ne m'est pas venu à l'esprit.
42 - très mal organisé.
43 - Je ne savais pas qu'il y a avait des fonds.
51 - Pour les jeux vidéo, il faut connaître le titre exact. Les intitulés ne sont pas très clairs.

55 - Si vous vous êtes déjà rendu dans la salle P de la BnF pour consulter des jeux vidéo et que vous acceptez d'être recontacté pour un bref entretien au sujet de cette salle, merci de nous laisser votre adresse email :

4 - prodesgames3@hotmail.com

34 - ryo@gamezine.net

46 - a.lefrancois1@laposte.net

56 - N'hésitez pas à nous faire part de vos remarques sur le sujet :

9 - Bravo pour la sobriété technique de ce questionnaire, c'est malheureusement rare de nos jours. Je suis très intéressé par la conservation des jeux vidéo ; je fais partie de l'association MO5.com.

10 - si l'aménagement de cette salle peut se faire cela ne peut qu'être positif pour les professionnels et pour le jeux vidéo en général.

20 - Très bonne initiative que ce questionnaire... mais attention, il est arrivé en "spam" chez moi ;)

31 - J'ai hâte de venir visiter ! Je suis curieux de découvrir votre travail. Grâce à ce questionnaire je vais me pencher très sérieusement sur votre travail. Continuez !

32 - À quand d'autres dépôts types BnF en "province" (beurk je hais ce mot) ?

36 - ce serait bien que les articles de la BnF soient disponibles ailleurs en province pour ceux qui ont pas les moyens de se rendre à Paris tous les jours pour bosser...

40 - Très bien de conserver le patrimoine du jeu vidéo.

43 - Bon courage ! C'est très utile ce que vous faites. gorgesflo@hotmail.com

45 - Je suis le webmaster de abandonware-france.org. Il est important de conserver ce patrimoine, même s'il n'est pas accessible à tous, car le jeu vidéo est un domaine tout aussi important que la littérature ou le cinéma. Il fait appel à de nombreux métiers et compétences (scénariste, développeur, graphiste, musicien, etc.). Le droit d'auteur peut par contre être un frein actuellement, mais de nombreux acteurs de ce domaine sont assez contents quand ils voient que leur travail est encore apprécié maintenant. Je vous souhaite bonne chance dans votre travail. Olivier Cassou / Wokie.

46 - je serai très intéressé de savoir si dans l'avenir on pourrait voir apparaître une section jeux vidéo au sein des médiathèques municipales ou des ludothèques, et je serai heureux de participer au développement de cette section lorsque j'aurai intégré une médiathèque.

51 - Les jeux vidéo déposés à la BnF ne sont consultables qu'à Paris. C'est dommage. Par ailleurs, bien que complétant au maximum la feuille de renseignement demandée pour chaque titre, le descriptif d'un jeu vidéo est bien succinct sur votre site Internet.

55 - Excellente initiative, on oublie trop souvent que les jeux vidéo font intégralement partie de notre patrimoine dont on peut être fier.

59 - Pour les recherches que je mène actuellement, je suis [heureux ?] d'apprendre l'existence de ce fonds. Je vous envoie un email avec quelques questions...

61 - Sujet intéressant, je vais prendre le temps d'aller examiner le site de la BnF pour en apprendre plus. Toute base structurée sur le jeu vidéo est intéressante. Actuellement, la plus populaire et la plus riche reste sans conteste: *www.moby-games.com*. Un alter ego français serait une excellente chose.

62 - peut-on recevoir une doc du service proposé ?

68 - Je trouve l'initiative très bonne. Le patrimoine du jeu vidéo accessible et institutionnalisé est une très bonne chose. Seulement, comme je l'ai déjà dit en conférence, les musées du jeu vidéo se trouvent déjà sur Internet, les sites d'abandonware sont de très bons "conservateurs", passionnés et dévoués à cette cause. Je ne connais pas très bien le succès de la ludothèque de la BnF, mais son importance symbolique est indéniable.

72 - Je présume que la BnF se situe à Paris, il est donc très difficile lorsque l'on n'habite pas dans la région parisienne d'y aller et impossible je pense d'emprunter quoi que se soit (je pense que le délai de prêt serait trop court, ...).

76 - En vérité, je ne savais même pas que ce fonds était consultable ! Et je ne pense pas être le seul. JIRAF serait sans doute un bon intermédiaire pour communiquer aux professionnels du jeu cette éventualité et ses modalités.

77 - Une petite faute de frappe à corriger dans le questionnaire 15/15 : à la place de "reconctacté" veuillez mettre "recontacté" ;-) Dans l'informatique au sens large : il n'y a pas que les PC, MAC et consoles... Mais de nombreuses autres plateformes qui continuent d'exister (difficilement) comme Amiga, Atari... Souvent ce sont des passionnés qui se retrouvent et programment encore, par exemple sur Thomson (réunion une fois par an à Paris boulevard Bourdon au restaurant RATP). Cordialement, Vincent GRISON (vgsidero@free.fr).

78 - C'est vraiment très intéressant de voir que de plus en plus de gens se penchent sur les jeux vidéo et leur culture. Continuez et bon courage.

92 - Je travaille plus spécifiquement sur les joueurs de jeux vidéo mais je m'intéresse évidemment aux jeux vidéo dès lors qu'ils me les nomment.

Annexe 8 : Sites de référence pour les chercheurs

La liste qui suit n'est pas exhaustive, mais elle s'efforce de recenser tous les sites de référence en matière de multimédia qui nous sont signalés par les interviewés.

http://www.gamasutra.com

http://www.gamekult.com

http://grandtextauto.gatech.edu

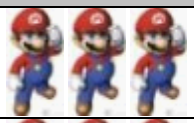
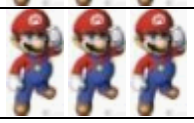
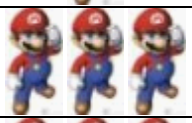
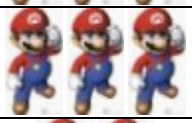
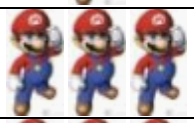
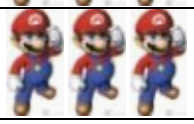
http://www.jeuxvideo.com

http://www.ludology.org

http://www.mobygames.com

http://terranova.blogs.com

Annexe 9 : Évaluation multicritère des trois scénarios

	Critères	*Scénario 1*	*Scénario 2*	*Scénario 3*
Projet - Contraintes	Coût			
	Délais de mise en place			
	Charge de travail			
	Degré d'innovation technique et originalité			
	Évaluation des risques			
Résultats escomptés	Impact sur la fréquentation			
	Satisfaction du public concerné			
	Visibilité du fonds			
	Efficience (résultats/moyens)			

Légende :

Scénario peu performant sur ce critère

Scénario relativement performant sur ce critère

Scénario très performant sur ce critère

Commentaire :

Le scénario 1 est celui qui s'avère le plus compétitif en matière de moyens. Cela s'explique par le fait que cette solution est la moins originale et innovante car elle s'inscrit dans la continuité de certaines journées d'études que la BnF organise d'ores et déjà. Il s'agit en fait de prolonger cette sensibilisation au fonds de la salle P par le biais d'événements et d'animation ciblés dans le temps et dans l'espace. La médiatisation qui accompagne la mise en place de ces journées explique bien entendu la visibilité accrue du fonds.

Le scénario 2 est assez homogène au niveau des moyens mis en place puisqu'il n'implique pas de changement radical mais seulement des améliorations concernant la consultation des documents en salle P. À l'instar du scénario 1 qui développe lui aussi des moyens existants, ce scénario s'avère peu novateur. Cependant, il permet d'améliorer la fréquentation de la salle P en s'adaptant aux besoins et aux habitudes de travail des usagers.

Le scénario 3 est le plus novateur en matière technologique notamment puisqu'il concerne la consultation à distance de certains documents multimédias. Les nombreux changements qu'il implique expliquent ainsi qu'il soit aussi le plus coûteux et le plus long à mettre en place. Ces mêmes raisons vont dans le sens d'une plus grande prise de risque : il s'agit de mettre en place un dispositif inédit au sein de la BnF. Toutefois, plébiscité par de nombreux professionnels interrogés, ce scénario remporte les suffrages du public.

Tableau récapitulatif

	Scénario 1	***Scénario 2***	***Scénario 3***
	Valorisation des fonds à travers la communication et l'animation	***Nouvel aménagement pour le multimédia***	***Développer des services en ligne***
Objectifs	► Communiquer davantage autour des collections ► Rendre la salle P plus attractive	► Améliorer les conditions de consultation en salle P	► Rendre la section multimédia plus visible sur le site de la BnF & l'offre de consultation plus lisible ► Consulter certains documents multimédias en ligne
Moyens /méthodologie	► Constitution d'un annuaire de professionnels et de chercheurs ► Mise en place de partenariats avec des écoles de professionnels, des éditeurs multimédias ainsi que des institutions d'art contemporain ► Organisation d'événements : journées d'études, colloques, expositions	► Aménagement de deux salles dédiées à la consultation des jeux vidéo permettant notamment le jeu collectif ► Création d'un espace numérique de travail accessible à chaque lecteur ► Mise en place d'une politique d'acquisition plus ciblée ► Développement des acquisitions papier	►Adaptation des notices bibliographiques ► Portail dédié au multimédia ► Consultation de documents multimédias en ligne
Planning et budget	► Annuaire : mise en place immédiate sans frais ► Partenariats : prévisions sur le long terme & moyens humains ► Expositions : prévision d'environ 10 mois pour la mise en place et 110 000 euros de budget	► Nouvelles acquisitions : budget nécessaire ► Système de vidéosurveillance : coût élevé ► Aménagement des salles déjà existantes : rapidité de mise en place (environ 3 semaines)	► Notices bibliographiques : mise en place progressive sans budget précis ► Création d'un portail : mise en place sur le long terme, budget variable ► Consultation en ligne : démarches plus longues, négociations de droit

	Scénario 1	***Scénario 2***	***Scénario 3***
Forces	► Communication ciblée vers un public spécialisé ► Enrichissement de la collection ► Impact plus large vers le grand public	► Satisfaction des usagers ► Utilisation de l'infrastructure existante	► Adéquation du catalogue au fonds et au public ► Visibilité du fonds ► Simplification des recherches ► Travail à partir du catalogue actuel ► Attractivité auprès de nouveaux lecteurs ► Incitation au dépôt légal
Contraintes	► Problèmes légaux ► Besoin accru de personnel ► Problèmes de conservation ► Coût élevé	► Nécessité de communication ► Surveillance des salles ► Problèmes de communication des documents non résolus ► Division du service Multimédia du fait de la séparation entre l'espace jeux vidéo d'un côté & l'espace logiciels et cédéroms de l'autre	► Complexité du catalogue ► Catalogue moins uniforme ► Résistance institutionnelle de la BnF ► Problèmes légaux & techniques ► Effort documentaire accru ► Coût élevé ► Risques de piratage

Annexe 10 : Aménagement des salles

Voici quelques propositions pour le matériel des salles de consultation aménagées en mezzanine. Ces exemples, donnés à titre purement indicatif, viennent enrichir la présentation de la partie 1, « Aménagement des salles ».

Pour des conditions optimales de consultation, les modèles choisis sont haut de gamme. Bien sûr, en fonction des budgets alloués, des choix plus modestes pourront être réalisés. Il faudra notamment tenir compte du système de marchés publics et des fournisseurs habituels de la BnF (notamment pour le mobilier, qui devra peut-être respecter les directives de l'architecte Perrault). Dans l'idéal, toutes les acquisitions devront être inscrites dans l'inventaire du patrimoine de la bibliothèque.

Pour la salle « consoles » :

- **<u>Trois grandes armoires</u>**

Exemple proposé : armoire grande capacité à portes battantes Réf. 0033057 J sur www.camif-collectivites.fr 887,43 € TTC X 3 soit **2 662.29 € TTC** Fermeture de sûreté par 3 points. Serrure à poignée intégrée. 3 tablettes amovibles électro-zinguées. L/H/P : 1250 x 1950 x 635 mm. Masse : 82 kg.	

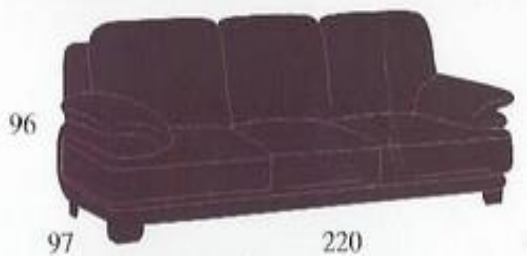
- **<u>Un moniteur</u>**

Exemple proposé : Téléviseur plasma Pioneer PDP-506XDE Sur www.fnac.com **5 999 € TTC** Taille de l'écran en diagonale : 127 cm	

- **<u>Un vidéoprojecteur</u>**

Exemple proposé : Epson EMP-9300NL - 2500 Lumens SXGA+, LCD Sur www.ldlc.com **10 499,99 € TTC**	
Coliseum 240V **(écran tensionné 4:3 électrique 234x175)** Sur www.son-video.com **2 290 € TTC**	

- **<u>Une banquette</u>**

Exemple proposé : canapé 3 places Atlantida Sur www.euro-meuble.com **2 030 € TTC** Canapé en cuir 3 places. L 220 x H 96 x P 97 cm	

Pour la salle « jeu en réseau » :

- **<u>Un mini réseau de trois compatibles PC</u> de dernière génération**

Exemple proposé : configuration LDLC PC Joueur SLI Dream V3 Réf. SLI DREAM V3 sur www.ldlc.com 2 995 € X 3 soit **8 985 € TTC** Carte mère Tyan Tomcat K8E-SLI – S2866A2NRF 2 Go de mémoire DDR-SDRAM PC4000 2 Cartes vidéo NVIDIA 7900 GTX 512 Mo montées en SLI	
« ViewSonic 19 » LCD – 8 ms – Format large 16:10 Réf. VA1912W sur www.ldlc.com 329 € TTC X 3 soit **987 € TTC**	
Hub 3Com SuperStack 3 Baseline Dual Speed Hub 24-Ports Réf. 3C16411-ME sur www.ldlc.com **365 € TTC**	

- **<u>Des périphériques</u> : enceintes, trois casques, trois joypads, trois joysticks, trois volants, trois webcams**

Creative GigaWorks THX 7.1 S750 Réf. : 51MF7010AA001 sur www.ldlc.com **399 € TTC**	
Sennheiser PC 165 - Casque USB double oreillette - Spécial jeux Réf. PC 165 sur www.ldlc.com 145 € TTC X 3 soit **435 € TTC**	
Logitech Cordless RumblePad 2 Réf. 963326-0914 sur www.ldlc.com 39,50 € TTC X 3 soit **118.50 € TTC**	

Thrustmaster Top Gun Afterburner II Réf. 2960531 sur www.ldlc.com 59 € TTC X 3 soit **177 € TTC**	
Thrustmaster Rallye GT Pro Force Feedback (PC) Réf. 2960677 sur www.ldlc.com 99 € TTC X 3 soit **297 € TTC**	
Logitech QuickCam Fusion Réf. 961403-0914 sur www.ldlc.com 67,90 € TTC X 3 soit **203.70 €**	

Annexe 11 : Genres de jeux vidéo

1. Dans la base *BN Opale Plus*

4 genres de jeux identifiés : jeu de réflexion ; jeu de simulation ; jeu d'arcade ou d'action ; jeu de rôle, d'aventure, de plate-forme.

2. Pour le portail des jeux vidéo de *Wikipedia*

30 genres de jeux identifiés :

- Jeu d'action ;
- Jeu d'arcade ;
- Jeu d'aventure ;
- Beat them all ;
- Jeu de combat ;
- Jeu de course ;
- Jeu vidéo de flipper ;
- Jeu de gestion ;
- Jeu vidéo inclassable ;
- Jeu d'infiltration ;
- Jeu en ligne massivement multi-joueurs ;
- Party game ;
- Jeu de plate-forme ;
- Jeu de puzzle ;
- Rogue-like ;
- Jeu de rythme ;
- Jeu vidéo de réflexion ;
- Jeu vidéo de rôle ;
- Shoot them up ;
- Simulation de vie ;
- Jeu de simulation ;
- Jeu vidéo de simulation ;
- Jeu vidéo de sport ;
- Jeu vidéo de stratégie au tour par tour ;
- Jeu de stratégie en temps réel ;
- Jeu de stratégie ;
- Survival horror ;
- Tactical RPG ;
- Jeu de tir objectif ;
- Jeu de tir subjectif.

3. Pour le site de la *FNAC*

14 genres de jeux identifiés :

- ludoéducatifs ;
- kids ;
- action ;
- arcade ;
- aventure ;
- plate-forme ;
- jeux de rôle ;
- stratégie ;
- simulation économique ;
- simulation mécanique ;
- simulation sport ;
- simulation vol ;
- jeux de cartes et de société ;
- puzzles.

4. Pour le site d'*Amazon*

15 genres de jeux identifiés :

- arcade /Action ;
- aventure / Action ;
- aventure ;
- plate-forme ;
- jeux de rôle ;
- gestion et simulation ;
- stratégie ;
- stratégie civile et militaire ;
- simulateur de vol ;
- sports ;
- football ;
- courses ;
- classiques et réflexion ;
- jeux en réseau ;
- first person shooter.

Les classifications utilisées par la BnF pour cataloguer les jeux vidéo ne semblent pas très adaptées aux publics susceptibles de les consulter. On ne retrouve les expressions « document électronique » ou « document multimédia » ni dans les discours commerciaux (noms des produits, noms des rayons, produits marketing et publicitaires, rubriques des sites commerciaux, etc.), ni dans les discours de la communauté des joueurs (sites, blogs, forums, presse spécialisée, ou encore entretiens menés à l'occasion du projet) – sans parler du terme « monographie », lui aussi utilisé par les catalogueurs de la BnF (un jeu vidéo n'est en effet pas une publication en série), et qui crée la plus grande confusion dans l'esprit des usagers (soit qu'ils ne connaissent pas le sens de ce mot, soit qu'ils l'associent à l'imprimé).

Ajoutons que la signification exacte des expressions « document électronique » et « document multimédia » reste peu claire (la consultation de différents dictionnaires et encyclopédies ne dissipe pas cette confusion).

Si l'on consulte, par exemple, la notice bibliographique du jeu *Mario Kart Super Circuit* dans la base *BN Opale Plus*, on trouve :

« **Type :** document électronique, monographie »

« **Type de ressource électronique :** Jeu multimédia »

« **Genre :** jeu d'arcade ou d'action ; jeu vidéo »

L'expression qui est de loin la plus riche de sens pour le public, à savoir la dénomination « jeu vidéo », n'apparaît que dans le dernier tiers de la notice bibliographique, elle n'est pas du tout mise en valeur ; en outre « jeu vidéo » est mis sur le même plan que « jeu d'arcade ou d'action », qui, pour la communauté des joueurs, constitue véritablement ce qu'ils appellent le genre (d'ailleurs, sur le moteur de recherche, l'expression « jeu vidéo » figure bien dans le menu déroulant des « genres », au même titre que « jeu de réflexion », « jeu de simulation » ou « jeu d'arcade ou d'action ». Il y a donc une certaine cohérence dans le catalogue lui-même (entre les modes de recherches et les notices), mais la cohérence des rubriques et de leur contenu est problématique).

[Notice complète :

Type : document électronique, monographie

Auteur(s) : Intelligent systems. Développeur

Titre(s) : Mario kart super circuit [Ressource électronique] / Intelligent systems, développement

Type de ressource électronique : Jeu multimédia

Publication : Kyoto, Japon : Nintendo co. Ltd, 2001 (cop.)
Editeur : Nintendo co. . Éditeur commercial
Description matérielle : 1 cartouche Game Boy Advance : coul. son. ; 6 cm + 1 manuel d'utilisation (103 p.) + 1 impr. photoméc. (affiche pliée)
Note(s) : Configuration requise : console Nintendo Game Boy Advance ; cable Game Link pour le mode multijoueurs
Titre provenant de l'étiquette du support. - 1 à 4 joueurs
Genre : jeu d'arcade ou d'action ; jeu vidéo
Code à barres commercial : 0045496731465
Référence(s) commerciale(s) : Game Boy Advance AGB-AMKP-EUR
Marque : Game Boy Advance
Notice n° : FRBNF38571170]

Nous avons relevé d'autres problèmes dans le fonctionnement de ce catalogue. Lorsque l'on effectue une « recherche audiovisuelle » (l'un des modes de recherches spécifiques proposés), dans l'onglet « fonction et forme », on trouve à la fois l'entrée « jeu » au singulier, et l'entrée « jeux » au pluriel. Si on lance une recherche avec comme critère : « date égale à 1995 » et « fonction et forme : jeu », on trouve 452 notices. En revanche si on lance la même recherche, mais avec « jeux » au pluriel, on ne trouve aucune réponse.

Si, à partir des 452 notices trouvées lors de la première recherche, on applique le filtre « type de documents », on trouve : « 170 multimédia, 279 documents électroniques, 3 images animées ». Si la catégorie « images animées » semble à peu près claire, les deux autres en revanche le sont peu. Après vérification, les jeux vidéo sont classés dans les « documents électroniques » (pourtant sur leurs notices figure bien la mention : « Type de ressource électronique : Jeu multimédia » !).

Si on lance la recherche avec les deux critères suivants : « genre : jeux vidéo », « année : 1995 », on trouve 38 notices seulement.

Que sont donc ces 241 documents électroniques, qui sont des jeux sans être des jeux vidéo ?

Dans « recherche audiovisuelle », si l'on sélectionne « éditeur, imprimeur, marque » : Nintendo, et « année » : 1995, on obtient 30 réponses. Si l'on sélectionne en revanche « marque » : Nintendo et « année » : 1995, on n'obtient plus que 9 réponses.

Sur ces 9 réponses, 2 sont classées comme « document multimédia », et les 7 autres comme « documents électroniques ». Après vérification, il s'agit pourtant bien de 9 jeux vidéo se jouant sur diverses consoles de jeux de la marque Nintendo.

Parmi les 30 réponses obtenues en utilisant le critère « éditeur, imprimeur, marque » figurent 7 images animées. Mais les 23 documents restants sont tous sans exception des jeux vidéo Nintendo. Pourquoi n'apparaissent-ils pas dans les résultats de la seconde requête ?

Annexe 12 : Comparaison des modes de présentations commerciales et bibliographiques de deux jeux vidéo

Call of Duty 2

Site *Fnac.fr*

Call of Duty 2

Site *Amazon.fr*

Call of Duty 2 - Big Red One
Activision

Notre prix : EUR 29,99
Neuf et d'occasion à partir de EUR 21,00

Disponibilité : habituellement expédié sous 24 h

Chroniques et points de vue

Ajouter aux z'envies cadeaux

(permet de créer votre liste cadeaux)
Vos z'envies cadeaux

Description
Rien n'arrête la 1e division, même pas l'enfer !
Vivez la dure réalité de la guerre comme jamais, apprenez à connaître vos coéquipiers et redécouvrez les moments les plus difficiles de la 2ème guerre mondiale. En tant que membre de l'unité de combat la plus décorée de l'armée américaine, la Big Red One, accompagnez votre équipe dans de nombreuses missions de combat à travers l'Afrique du nord et l'Europe occidentale occupée par les nazis.

Points Forts
▪ Une intensité cinématique unique sur console : l'intensité dramatique qui a fait le succès de Call of Duty revient pour une expérience de jeu encore plus aboutie. Accomplissez de nombreuses missions terrestres et aériennes, armé de plus d'une trentaine d'armes américaines, italiennes, françaises et allemandes.
Lancez-vous dans la bataille tandis que les avions des Alliés et de l'Axe combattent dans les airs, des explosions d'artillerie secouent le sol et les airs, les balles fusent et les obus éclatent près de vous et de vos coéquipiers.
Parcourez l'Europe et l'Afrique, deux continents ravagés par la guerre, depuis les torrides étendues désertiques de Tunisie et de Libye jusqu'aux campagnes superbes mais mortelles d'Italie, de France, de Belgique et d'Allemagne.
▪ Une expérience unique : incarnez un membre de la Big Red One et revivez son histoire. Découvrez l'exceptionnelle solidarité qui peut exister au sein d'une escouade soudée, liée par le chaos de la guerre tout au long du jeu. Il y aura des pertes humaines, mais vous ne devez pas échouer.
▪ Connaissez votre équipe par coeur : vos alliés (et vos ennemis) sont encore plus intelligents, grâce à une IA et à des animations toutes nouvelles. Votre équipe utilise son environnement pour se couvrir et effectuer des manoeuvres, comme des attaques de flanc, des manoeuvres de tir et bien d'autres.
Ecoutez vos alliés réagir aux événements du champ de bataille grâce à un système de dialogues sophistiqué.

Call of Duty

Site *BnF.fr*

Catalogue *BN Opale Plus*

Recherche de documents audiovisuels > Liste des notices > Notice bibliographique

Notice bibliographique

Rappel de la recherche : TIT = Call of Duty ET GEN = 12000

Mes recherches | Mes préférences | Réservations | Panier

rebondir

Affichage public | ISBD | Intermarc

Type : document électronique, monographie
Titre(s) : Call of duty [Ressource électronique] / coffret deluxe
Edition : Éd. limitée, Version française intégrale
Type de ressource électronique : Jeu multimédia
Publication : [Bezons] : Activision, cop. 2004
Description matérielle : 4 disques optiques numériques (CD-ROM) : coul., son. ; 12 cm + 2 manuels d'utilisation (46, 52 p.) + 1 disque optique numérique (CD-ROM) : 12 cm
Note(s) : Configuration requise : PC Pentium III 800 MHz ou Athllon 800 MHz ; 128 Mo de mémoire vive (256 Mo recommandé) ; Windows 98, Millennium,, 2000, XP ; lecteur de CD-ROM octuple vitesse, taux de transfert 1200 Ko/s ; 2,7 Go d'espace disque non compressé, plus 400 Mo pour le fichier d'échange Windows 2000, XP ; carte accélératrice 3D 100% compatible DirectX 9.0c ; carte graphique 32 Mo compatible T&L ; carte son 16 bits 100% compatible DirectX 9.0c ; DirectX 9.0c (fourni) ; Configuration requise pour le mode multijoueur ; modem 56 kbps pour les parties internet ; carte réseau pour les parties en réseau
Nouvelle édition sous coffret
Le conteneur porte la mention "16+"
Titre provenant du conteneur
Contient un disque en cadeau : "Call of duty : official soundtrack"
Genre : jeu vidéo

Exemplaire et cote (1)

1 Tolbiac - Rez-de-jardin - magasin -Salle P (type de place multimédia)
MDC 12- 17735
support : CD-ROM

Réserver

Circuit de distribution : édition commerciale
Typologie : adulte

Code à barres commercial : 5030917026430
Référence(s) commerciale(s) : 32813.272.FR (Activision)

Notice n° : FRBNF39285737
----[1]----------
Type : document électronique, notice analytique

Auteur(s) : Infinity ward . Développeur
Titre(s) : Call of duty / Infinity ward
Type de ressource électronique : Jeu multimédia

Notice n° : FRBNF39285737
----[2]----------
Type : document électronique, notice analytique

Auteur(s) : Gray matter interactive studios. Développeur
Titre(s) : Call of duty : la grande offensive : expansion pack / Gray matter interactive studios
Type de ressource électronique : Jeu multimédia
Note(s) :

Notice n° : FRBNF39285737

ajouter au panier | imprimer | envoyer par courriel nom@domaine.com |
ajouter aux favoris

Mario Kart, Super Circuit

Site *Fnac.fr*

- Agrandir l'image
- Images du jeu

Jeu Game Boy Advance

Mario Kart - Super circuit

Expédié sous 24h

45,50 €

Livraison gratuite (voir conditions)

Ajouter au panier

ou Ajouter à ma sélection

3+ 3 ans et plus

Avis des internautes : 10/10

- Lire tous les avis

Les internautes ayant acheté "Mario Kart - Super circuit" ont également acheté :

Super Mario Advance 4 - Super Mario Bros. 3
39,90 €
Ajouter au panier

The Legend of Zelda - A Link to the Past - Four Swords
39,90 €
Ajouter au panier

Mario Power Tennis
39,90 €
Ajouter au panier

En résumé

Les personnages de légende de Nintendo sont sur la ligne de départ. Mais le pilotage ne suffit pas pour gagner, il faut aussi utiliser au mieux les armes de Kart, et éviter les traquenards préparés par les autres concur-rents. A vos marques ! Prêts ? Partez...

L'avis de la Fnac

Pour cette version Game Boy Advance, on retrouve la jouabilité qui fait le succès du jeu sur Super Nintendo, et les graphismes par la version Nintendo 64. Les effets 3D obtenus sont pour une console portable. Les nombreuses options la richesse des circuits et le fameux mode 4 joueurs une durée de vie illimitée et du fun à l'infini !

Images et vidéos du jeu (cliquez pour agrandir)

Les avis des internautes

17 avis en ligne. Note moyenne des internautes : 10/10

Amine Khetim, maisons-laffitte,yveline,france. Sa note : 10/10

très bien!!!

très bonne image,beaucoup de circuits et de conducteurs il y a des championnats des contre la montre et des circuit normal. il y a des circuit à dévérouillé en faisant des championnats il y a des truc qui t'aide

- Lire tous les avis des internautes
- Vous aussi, donnez votre avis !

Fiche détaillée "Mario Kart - Super circuit"

Editeur	**Nintendo**
Public légal	**3 ans et plus**
Configuration minimale	
Console	**Game Boy Advance**
Nombre de joueurs	**1 à 4 joueurs**
Mode multijoueur	**compatible câble de liaison 2 consoles**
Version	**PAL**

Mario Kart, Super Circuit

Site *Amazon.fr*

Mario Kart Super Circuit
Nintendo

Notre prix : EUR 42,95
Neuf et d'occasion à partir de EUR 18,00

Disponibilité : habituellement expédié sous 24 h

Cliquez sur l'une des images ci-dessous pour obtenir sa version agrandie.

Deux, c'est mieux !
Achetez ces 2 articles : Mario Kart Super Circuit et Sonic Advance 3

Notre prix : EUR 72,94

Achetez les deux

- **Classification SELL :** (Tous publics)

Plate-forme : Game Boy Advance
Format : Jeu vidéo

ASIN : B00005MDZY

Expédition : cet article peut être expédié uniquement dans l'U.E. et les pays suivants.

Classement parmi les ventes Amazon.fr 158
(Éditeurs : augmentez vos ventes !)
Notez cet article pour découvrir nos conseils personnalisés.
Note moyenne des commentaires : ★★★★★ (6 commentaires) Écrivez un commentaire.

Chroniques et points de vue

Amazon.fr
En 1992, Nintendo créait un nouveau genre : les courses de kart, version délire absolu ! *Super Mario Kart* venait de naître, immédiatement plébiscité par des millions de joueurs impressionnés par l'accessibilité, la fourberie et le fun se dégageant du titre. Près de 10 ans plus tard, *Mario Kart Super Circuit* s'apprête à prendre dignement la relève, sur Game Boy Advance cette fois-ci. Dès les premières minutes de jeu, il est remarquable de constater à quel point Nintendo a peaufiné son nouveau bébé. Les graphismes, d'abord, fourmillent de détails et s'affichent de manière colorée avec un style cartoon très approprié. La prise en main, ensuite, s'illustre grâce à sa souplesse d'utilisation ; quant à la vitesse d'animation, elle se révèle proprement irréprochable. C'est bien simple, le rendu surpasse amplement celui de la Super Nintendo. Bluffant… Le jeu à proprement parler se divise en deux modes principaux avec le traditionnel Grand Prix, réparti en 5 coupes principales (chacune disposant de plusieurs courses !) et surtout l'incomparable mode multijoueurs (de 2 à 4 joueurs avec une seule cartouche !) valant à lui seul l'achat de ce titre bourré de bonne humeur. Évidemment vous retrouverez la plupart des stars de Nintendo, comme Mario, Luigi, Yoshi, la Princesse Peach, Toad, Wario, Donkey Kong ou Bowser, tous transformés pour l'occasion en véritables chauffards. Ici, même si le but reste de franchir la ligne d'arrivée en tête, tous les coups sont permis. Les différents bonus (banane glissante, carapace explosive, fantôme, etc.), répartis au fil des courses, constituent donc autant d'atouts pour tenter de ralentir ses adversaires. Sens du pilotage et ruses en tout genre deviennent ici indispensables. Un chef-d'œuvre, tout simplement. --*Nobuo*

Mario Kart, Super Circuit

Site *BnF.fr*

Catalogue de la base *BN Opale Plus*

Rappel de la recherche : TIT = Mario Kart ET GEN = 12000

Mes recherches | Mes preferences | Reservations | Panier

rebondir

Affichage public | ISBD | Intermarc

Type : document électronique, monographie

Auteur(s) : Intelligent systems . Développeur
Titre(s) : Mario kart super circuit [Ressource électronique] / Intelligent systems, développement
Type de ressource électronique : Jeu multimédia
Publication : Kyoto, Japon : Nintendo co. Ltd, 2001 (cop.)
Editeur : Nintendo co. . Éditeur commercial
Description matérielle : 1 cartouche Game Boy Advance : coul., son. ; 6 cm + 1 manuel d'utilisation (103 p.) + 1 impr. photoméc. (affiche pliée)
Note(s) : Configuration requise : console Nintendo Game Boy Advance ; cable Game Link pour le mode multijoueurs
Titre provenant de l'étiquette du support. - 1 à 4 joueurs
Genre : jeu d'arcade ou d'action ; jeu vidéo

Code à barres commercial : 0045496731465
Référence(s) commerciale(s) : Game Boy Advance AGB-AMKP-EUR

Marque : Game Boy Advance

Notice n° : FRBNF38571170

Exemplaire et cote (1)

1 Tolbiac - Rez-de-jardin - magasin -Salle P (type de place vidéo)
MY- 210 *support : cartouche jeux vidéo*

Réserver

ajouter au panier | *imprimer* | *envoyer par courriel* nom@domaine.com |
ajouter aux favoris

Annexe 13 : Contacts pour les partenariats

Les écoles de formation en infographie et en création de jeux vidéo

► Ministère des Affaires étrangères – DgCiD
Direction de l'Audiovisuel Extérieur – Bureau des NTIC
Mail : cooperation.dgcid@diplomatie.gouv.fr

►ENJMIN : 121, rue de Bordeaux, 16000 Angoulême
Mail : contact@enjmin.fr

► L'Institut Supérieur des Arts Appliqués (LISAA)
Mail : info@lisaa.com

Les éditeurs et studios de jeux vidéo

► Le guide du jeu vidéo : http://www.guidedujeuvideo.com
Mail : contact@gdjv.com

► Ubi Soft : www.ubisoftgroup.com

► Infogrames : http://www.infogrames.fr

Les musées d'art contemporain

► Responsable de la *Collection Nouveaux Médias* du Musée national d'art contemporain : Christine Van Assche, conservatrice en chef.

► Site de l'*Encyclopédie Nouveaux Médias* : http://www.newmedia-art.org/

► Le Palais de Tokyo, site de création contemporaine : 13, avenue du Président-Wilson, 75116 Paris
Directeur des programmes : Marc Sanchez
Mail : marcsanchez@palaisdetokyo.com

Les associations de collectionneurs

► Association MO5.COM : Collège Jean-Jaurès, 4, place Jean-Jaurès, 93400 Saint-Ouen
Philippe Dubois : samurai@mo5.com

► Association ACONIT. Institut National Polytechnique de Grenoble : 46, avenue Félix-Viallet, 38031 Grenoble Cedex
Bureaux et Collection: 12, rue Rey, 38000 Grenoble
Mail : info@aconit.org

Annexe 14 : Prototype de lettre d'information

Actualités du Multimédia à la Bibliothèque nationale de France

Lettre du Service Multimédia

lettre d'information n° 1
mai 2006

Sommaire

Du côté des collections
Services aux lecteurs
Animations en salle P
Brèves

Édito

Depuis 1992, le service Multimédia de la BnF reçoit le dépôt légal des documents électroniques distribués en France.

Aujourd'hui, la salle de consultation du Rez-de-jardin, la salle P, se transforme afin de s'adapter davantage aux pratiques de son public potentiel.

Du côté des collections

Le département Audiovisuel conserve plus d'un million de documents : sonores, audiovisuels, multimédias, électroniques. Au sein de ce département, le service Multimédia gère le dépôt légal des documents informatiques ou électroniques.

voir le département Multimédial

Le dépôt légal multimédia et la constitution du fonds

Les collections patrimoniales sont enrichies par le dépôt légal.

Depuis 1992, l'édition informatique est déposée à la BnF. Par documents électroniques ou informatiques, il faut entendre, selon l'article 1 de la loi, « les progiciels, les bases de données, les systèmes experts et les

autres produits de l'intelligence artificielle […] dès lors qu'ils sont mis à la disposition du public par la diffusion d'un support matériel, quelle que soit la nature de ce support ». Ainsi, tous les documents de l'édition électronique existants ou à venir sont concernés par le dépôt légal.

Le dépôt légal : obligatoire et gratuit

La collecte répond au principe d'exhaustivité. C'est la raison pour laquelle ce dépôt est obligatoire et gratuit. L'éditeur doit déposer chaque document en deux exemplaires. Le service du dépôt légal multimédia reçoit ainsi plus de 3 500 documents par an.

La prospection et la veille sont les principaux outils du dépôt légal.

La fonction patrimoniale du dépôt légal s'avère primordiale puisque les supports électroniques sont particulièrement fragiles. En outre, la nécessité de conserver ces documents est soulignée par de nombreux professionnels du secteur. Ces derniers saluent l'initiative, unique au monde, de la BnF qui garantit la permanence de supports qui ne cessent d'évoluer et de se renouveler. Ainsi un game designer voit dans l'action de la BnF un excellent moyen de garder une trace de la création multimédia caractérisée, selon lui, par « le manque de pérennité de ce qu'on fait ».

Une acquisition plus ciblée

Le dépôt légal de documents multimédia concerne également les documents édités et distribués avant 1992. Étant donné la qualité de ces documents, un effort va être réalisé pour l'acquisition de ces derniers. Ainsi un professeur de LISAA (Institut Supérieur d'Arts Appliqués) souligne son intérêt pour des « jeux qui fonctionnent sur des consoles qui n'existent plus ». Les nouvelles acquisitions concerneront donc également des jeux sur consoles rares.

De même, les jeux vidéo étrangers et jamais distribués en France revêtent un intérêt grandissant pour les chercheurs. Ainsi *Mojib-Ribbon* (jeu de calligraphie japonaise inadaptable à l'étranger) ou *Xenogears* (jeu PS1 jamais sorti en Europe) pourront bientôt être consultés par les lecteurs de la salle P.

Services aux lecteurs

Dans les salles de lecture

Dans la salle P de la bibliothèque de recherche, on peut naturellement consulter des documents multimédias mais également des imprimés relatifs à ce domaine. Ainsi, la salle propose des périodiques comme le magazine anglophone *The Edge* ou bien encore des ouvrages scientifiques anglo-saxons spécialisés.

Par ailleurs, il est possible de réserver une cabine afin de consulter, seul ou à deux, un document électronique dans des conditions propices à la concentration et au travail.

En outre, très prochainement, la salle P proposera un espace de consultation réaménagé afin de s'adapter davantage aux pratiques de travail des professionnels du multimédia. Deux salles dédiées aux jeux vidéo vont ainsi être ouvertes en mezzanine de la salle P en plus des 8 postes d'ores et déjà dévolus au multimédia. La première salle sera consacrée à la consultation de jeux sur consoles tandis que, dans la seconde, les lecteurs pourront consulter des jeux sur PC, notamment en réseau.

De plus, les lecteurs de documents multimédias en salle P vont désormais pouvoir sauvegarder leur séance de travail par le biais de clés USB ou encore par la mise en place d'un Environnement Numérique de Travail.

Enfin, le catalogue BN OPALE PLUS s'adapte également à la recherche de documents multimédias. Dès la page d'accueil, il sera possible d'effectuer une recherche sur des jeux vidéo grâce à un onglet « jeux vidéo ». Plus visible, la recherche via le catalogue sera également facilitée par des critères de recherche affinés (genres, technologie, durée du jeu, mots-clés…). Les notices bibliographiques disponibles sur le catalogue s'enrichissent également. Elles présenteront bientôt la jaquette du document, quelques *screenshots* et *post-mortem* notamment.

voir la salle P du département de l'Audiovisuel

À distance

Le catalogue de la BnF

Consulter le catalogue BN-OPALE PLUS

Animations en salle P

Dans cette rubrique, le destinataire de la Newsletter trouvera la récapitulation des événements passés mais aussi des animations à venir en Salle P.

Dernièrement en Salle P

Bientôt en Salle P

Brèves

Une nouvelle DS

La nouvelle Nintendo DS relookée devrait sortir le 23 juin comme l'a indiqué le premier éditeur mondial de jeux vidéo (source : overgame.com).

Women in Games

Du 10 au 11 juillet 2006, une conférence globale sur les femmes dans le jeu vidéo se tiendra à l'université Teeside Middlesbrough (UK) (Source : omnsh.com).

Interfaces tangibles

L'université Paris 8-Saint-Denis (laboratoire Paragraphe) organise le 15 juin 2006 une journée d'étude regroupant des chercheurs, artistes, praticiens et industriels de différents domaines. Les travaux multidisciplinaires issus de différentes disciplines (informatique, ergonomie des logiciels, sciences humaines et sociales, robotique) seront confrontés (Source : univ-paris8.fr).

Contact
Bibliothèque nationale de France
département de l'Audiovisuel
audiovisuel@bnf.fr

La Lettre paraît 4 fois par an.
Pour toutes les autres informations, consultez notre site bnf.fr
Éditeur : Bibliothèque nationale de France

Annexe 15 : Extrait de l'annuaire

Le groupe projet a réalisé à l'usage de la BnF un annuaire d'une trentaine de pages contenant des adresses de professionnels, journalistes, formateurs, artistes, etc. spécialisés dans le multimédia (la validité de toutes les adresses a été vérifiée fin avril 2006). Il n'a pas semblé nécessaire de faire figurer ici l'intégralité de cet annuaire, dans la mesure où il s'agit essentiellement d'un document technique à l'usage du commanditaire.

Nom	Qualité	Coordonnées	Domaine
Sixela productions	SIXELA Productions est un créateur de jeux vidéo 3D pour consoles mobiles	contact@sixelaprod.com	Professionnel
Smack down productions	Smack Down Productions est une jeune société de création de jeux vidéo de prochaine génération, fondée début 2005 et basée à Lyon	contact@ smackdownprods.com	Professionnel
Smoby interactive	Editeurs logiciels	contact@smoby.fr	Professionnel
Sony computer entertainment Europe	Créateur de produits électroniques	scee_presscentre@scee.net	Professionnel
Sony France	Idem	renseignements@ fr.playstation.com	Professionnel
Spark entertainment	Spark Entertainment est un studio spécialisé dans la création et le	info@spark-ent.com	Professionnel

Nom	Qualité	Coordonnées	Domaine
	développement de jeux sur consoles et téléphones portables		
Spir ops	Intelligence artificielle pour réalité virtuelle, la simulation, et les jeux vidéo	info@spirops.com	Professionnel
Starforce	STARFORCE est une solution d'encryption pour CD-ROM & DVD-ROM	olivier.duran@star-force.com	Professionnel
Station-Mir	Laboratoire de création audiovisuel et multimedia autogéré par un groupe d'artistes	mir@noos.fr	Artistes
Stone trip	Shiva Suite is the first software developpement of persistent, multi-users, multi-plateforms applications and services	info@stonetrip.com	Professionnel
Strass productions	STRASS maîtrise l'ensemble de la chaîne de production avec l'intégration des moyens techniques : tournage, post-production, création d'images, développement informatique.	strass@strass.fr	Professionnel
Studio Héran	Web agency, studio multimédia	contact@studioheran.fr	Professionnel
Studio Mercier	École multimédia	info@studiomercier.com	Formation
Succubus interactive	La société Succubus Interactive propose des solutions de modélisation, de simulation et de visualisation innovantes	contact@succubus.fr	Professionnel
Supinfocom Arles	École multimédia	supinfocom@arles.cci.fr	Formation

Annexe 16 : Calendrier indicatif (BnF)

Ce calendrier n'est qu'indicatif, dans la mesure où certaines actions sont permanentes, tandis que d'autres ne sont que les prémices d'autres projets sur le long terme (par exemple, tout ce qui concerne la communication). De plus, les durées n'ont pu être qu'évaluées, car groupe n'a pas pu, faute de temps, les vérifier auprès de professionnels. Pour les mêmes raisons, les acteurs de ces différentes actions ne peuvent être encore indiqués.

En ce qui concerne le développement de la communication, le calendrier ci-dessous ne mentionne que les premières étapes d'un projet qui devra être permanent. De même, les améliorations du catalogue sont à la fois longues et périodiques, et les dates données par ce calendrier ne sont que des estimations : il s'agit avant tout de lancer un projet qui se développera sur le long terme.

Nous avons considéré que les salles dans lesquelles l'espace de consultation du multimédia va être réaménagé sont déjà équipées pour Internet, et que l'installation du Wifi à la fin de l'année permettait de toute manière de ne pas intervenir dans ces salles ; néanmoins, dans le cas où le Wifi ne serait pas installé, il faudrait envisager une intervention d'au moins deux semaines pour tirer des câbles et équiper ces salles.

Dans le diagramme de Gantt, certaines tâches sont étalées dans le temps alors qu'elles ne sont empêchées par aucun problème d'antériorité ; en effet, d'autres tâches risquent d'être effectuées par les mêmes acteurs, qui ne pourront donc pas toutes les mettre en œuvre en même temps.

Lots	Tâches		Temps requis	Antériorité	Semaines
A Aménagement de la consultation	A1	Réunion préparatoire avec le personnel	1 jour		1
	A2	Contact avec des consultants	2 semaines	A1	1-2
	A3	Étude de faisabilité	1 mois	A1, A2	4-7
	A4	Prise de contact avec un architecte d'intérieur	2 semaines	A1, A2, A3	9-10
	A5	Réalisation des plans par l'architecte	1 mois	A4	14-17
	A6	Devis et commande des meubles	2 mois	A5	18-26
	A7	Devis et commande du matériel informatique	2 mois	A5	20-27
	A8	Devis et commande du système de vidéo surveillance	2 mois	A5	18-26
	A9	Réception des meubles	1 jour	A6	27
	A10	Installation des meubles	1 semaine	A9	28
	A11	Réception du matériel informatique	1 jour	A7	29
	A12	Installation du matériel informatique	1 semaine	A11	30
	A13	Installation du système de vidéo surveillance	1 semaine	A8	28
B Mise en place de sessions	B1	Réunion préparatoire avec le personnel	1 jour		1
	B2	Contact avec les consultants	2 semaines	B1	1-2
	B3	Étude de faisabilité	1 mois	B1, B2	4-7
	B4	Choix et commande de cartes mémoires	1 mois	B3	14-17
	B5	Mise en place de sessions	Impossible à déterminer	A12, B3	A partir de la semaine 30
C Développement des acquisitions	C1	Réunion avec les acquéreurs	1 jour		1
	C2	Recensement des publications papier de référence à acheter	2 mois	C1	3-10
	C3	Établissement d'une liste de jeux vidéo « introuvables » à acheter	2 mois	C1	14-23
	C4	Acquisitions	permanent	C2, C3	24-30

Lots	Tâches		Temps requis	Antériorité	Semaines
D Amélioration du catalogue	D1	Réunion avec les catalogueurs	1 jour		1
	D2	Établissement d'une liste de critères devant figurer dans les notices et d'une notice type	1 mois	D1	2-5
	D3	Amélioration des notices déjà existantes	Travail sur la longue durée, à poursuivre en fonction de la disponibilité des catalogueurs, ou de l'accueil d'un stagiaire	D2	À partir de la semaine 14
	D4	Récupération sur Internet d'images de jeux vidéo	En fonction de D3	En parallèle à D3	À partir de la semaine 14
	D5	Création d'accès aux nouvelles informations des notices par le DSI	En fonction de D3	D3	À partir de la semaine 23
	D6	Amélioration de la visibilité de la recherche « jeux vidéo »	À déterminer par le DSI de la BnF	D1	À partir de la semaine 10
E Développement de la communication	E1	Réunion préparatoire	1 jour		1
	E2	Sélection de sites à ajouter aux signets	2 semaines	E1	3-4
	E3	Ajouts des nouveaux signets	1 semaine	E2	5
	E4	Contact avec d'autres sites pour le référencement réciproque	1 mois	E2	6-10
	E5	Sélection de partenaires éventuels	2 semaines	E1	14-15
	E6	Contact avec les partenaires	1 mois	E5	17-20
	E7	Enrichissement progressif de l'annuaire	4 mois	E1	14-30
	E8	Élaboration d'une lettre d'information type	1 mois, puis périodique	E1	23-27
	E9	Convention pour les partenariats	10 mois	E6	À partir de la semaine 21
	E10	Préparation d'un colloque	12 mois	E6	À partir de la semaine 21

Annexe 17 : Diagramme de Gantt indicatif (BnF)

Tâches	Juillet 2006				Août 2006				Septembre 2006					Octobre 2006				Novembre 2006					Décembre 2006				Janvier 2006			
Semaines	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**	**21**	**22**	**23**	**24**	**25**	**26**	**27**	**28**	**29**	**30**
	03 08	10 15	17 22	24 29	31 05	07 12	14 19	21 26	28 02	04 09	11 16	18 23	25 30	02 07	09 14	16 21	23 28	30 04	06 10	13 18	20 25	27 02	04 09	11 16	18 23	26 30	02 06	08 13	15 20	22 27
A1																														
A2																														
A3																														
A4																														

Tâches	Juillet 2006				Août 2006					Septembre 2006				Octobre 2006				Novembre 2006					Décembre 2006				Janvier 2006			
Semaines	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	03 08	10 15	17 22	24 29	31 05	07 12	14 19	21 26	28 02	04 09	11 16	18 23	25 30	02 07	09 14	16 21	23 28	30 04	06 10	13 18	20 25	27 02	04 09	11 16	18 23	26 30	02 06	08 13	15 20	22 27
A5																														
A6																														
A7																														
A8																														
A9																														
A10																														
A11																														
A12																														
A13																														
B1																														
B2																														
B3																														
B4																														

Tâches	Juillet 2006				Août 2006					Septembre 2006				Octobre 2006				Novembre 2006					Décembre 2006				Janvier 2006			
Semaines	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**	**21**	**22**	**23**	**24**	**25**	**26**	**27**	**28**	**29**	**30**
	03 08	10 15	17 22	24 29	31 05	07 12	14 19	21 26	28 02	04 09	11 16	18 23	25 30	02 07	09 14	16 21	23 28	30 04	06 10	13 18	20 25	27 02	04 09	11 16	18 23	26 30	02 06	08 13	15 20	22 27
B5																														
C1																														
C2																														
C3																														
C4																														
D1																														
D2																														
D3																														
D4																														
D5																														
D6																														
E1																														
E2																														

Tâches	Juillet 2006				Août 2006					Septembre 2006				Octobre 2006				Novembre 2006				Décembre 2006					Janvier 2006			
Semaines	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**	**21**	**22**	**23**	**24**	**25**	**26**	**27**	**28**	**29**	**30**
	03 08	10 15	17 22	24 29	31 05	07 12	14 19	21 26	28 02	04 09	11 16	18 23	25 30	02 07	09 14	16 21	23 28	30 04	06 10	13 18	20 25	27 02	04 09	11 16	18 23	26 30	02 06	08 13	15 20	22 27
E3																														
E4																														
E5																														
E6																														
E7																														
E8																														
E9																														
E10																														

En rouge : les semaines de fermeture annuelle de la BnF.

Annexe 18 : Calendrier des tâches réalisées (groupe projet)

Lots	Tâches	Durées	Échéances	Antériorités
Prédéfinition du projet				
A1	Forum des projets et constitution des équipes	1 jour	16/01/2006	
A2	Rencontre avec le commanditaire	1 jour	19/01/2006	A1
Définition de la prestation				
B1	Plan d'action du 1er stage	1 semaine	du 30/01 au 05/02/2006	A2
B2	**1er stage à la BnF**	5 jours	du 06/02/2006 au 10/02/2006	B1
B3	Préparation de la grille des entretiens	6 semaines	du 06/02/2006 au 26/03/2006	B2
B4	Préparation des questionnaires	8 semaines	du 06/02/2006 au 02/04/2006	B2

B5	Autoformation au logiciel Sphinx	6 semaines	du 20/02/2006 au 02/04/2006	B2
B6	Préparation du document de définition pour le 1er CP	3 semaines	du 13/02/2006 au 05/03/2006	B2
B7	**1er comité de pilotage**	1 jour	09/03/2006	B6
Production				
C1	Diffusion du questionnaire	3 semaines	du 03/04/2006 au 23/04/2006	B4-B5-B7
C2	Contacts pour les entretiens	10 semaines	du 30/01/2006 au 07/05/2006	A2
C3	Plan d'action du 2e stage	1 semaine	du 20/03/2006 au 26/03/2006	B7
C4	**2e stage**	5 jours	27/03/2006 au 31/03/2006	C3
C5	Réalisation des entretiens	6 semaines	du 27/03/2006 au 07/05/2006	B3 – C2
C6	Retranscription des entretiens	6 semaines	du 27/03/2006 au 10/05/2006	C5
C7	Analyse des entretiens	5 semaines	du 03/04/2006 au 10/05/2006	C6
C8	Analyse des questionnaires	5 semaines	du 17/04/2006 au 28/05/2006	C1
Scénarios				
D1	Recherche de scénarios	6 semaines	du 27/03/2006 au 07/05/2006	C7-C8
D2	Préparation du document pour le 2e comité de pilotage	5 semaines	du 10/04/2006 au 10/05/2006	D1
D3	**2e comité de pilotage**	1 jour	11/05/2006	D2
Structuration				
E1	Approfondissement du scénario retenu	4 semaines	du 15/05/2006 au 07/06/2006	D3
E2	Préparation du document pour le 3ème comité de pilotage	3 semaines	du 22/05/2006 au 07/06/2006	E1
E3	**3e comité de pilotage**	1 jour	08/06/2006	E2

Évaluation				
F1	Rédaction du mémoire	2 semaines	du 12/06/2006 au 22/06/2006	E3
F2	Préparation de la soutenance	2 semaines	du 26/06/2006 au 09/07/2006	F1
F3	Soutenance	1 jour	12/07/2006	F2

Annexe 19 : Diagramme de Gantt réalisé (groupe projet)

	Diagramme de Gantt réalisé																										
		janvier		février				mars					avril				mai					juin				juillet	
	semaines 2006	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
A1	choix du projet																										
A2	rencontre commanditaire																										
B1	plan d'action du 1er stage																										
B2	**1er stage**																										
B3	préparation grille d'entretien																										
B4	préparation des questionnaires																										
B5	autoformation sphinx																										

B6	document du CP1: rédaction																										
B7	**1er comité de pilotage**																										
C1	diffusion du questionnaire																										
C2	contacts entretiens																										
C3	plan d'action du 2éme stage																										
C4	**2e stage**																										
C5	entretiens																										
C6	retranscription																										
C7	analyse des entretiens																										
C8	analyse des questionnaires																										
D1	recherche des scénarios																										
D2	document du CP2																										
D3	**2e comité de pilotage**																										
E1	approfondissement du scénario																										
E2	document du CP3																										
E3	**3e comité de pilotage**																										
F1	rédaction du mémoire																										
F2	préparation de soutenance																										
F3	soutenance																										

Annexe 20 : Budget réalisé (groupe projet)

	Unités	Coût unitaire (€)	Dépenses (€)
Coûts salariaux			
Volume horaire issu des fiches d'imputation horaire	1286,5 heures	18,65	23 993,22
Coûts des déplacements			
SNCF / plein tarif	9 allers-retours	152,60	1 373,40
SNCF / moins 50 %	15 allers-retours	76,30	1 144,50
RATP /Carnets	5 carnets	10,70	53,50
RATP / 2 zones	4 abonnements	15,70	62,80
RATP / 3 zones	2 abonnements	20,80	41,60
RATP / 4 zones	2 abonnements	25,70	51,40
Divers			
Indemnités de stage	64 jours	8,82	564,48
Entretien par téléphone (Skype)	1 abonnement		10
Total			**27 294,90**

Coûts salariaux :

Le volume horaire est estimé pour chaque élève conservateur à 144 heures. Le point d'indice brut mensuel est de 4,48 euros au 1er janvier 2006. L'indice brut mensuel étant de 369 pour trois élèves conservateurs, 377 pour le quatrième et 394

pour le cinquième, le coût horaire brut est évalué à 18,65 euros par personne (charges patronales incluses).

Indemnités de stage :

Base du taux : 8,82 euros

Annexe 21 : Coût du projet en temps

La gestion du temps a été évaluée en remplissant au fur et mesure de l'avancement des travaux deux outils : le diagramme de Gantt (annexe 18) et les fiches individuelles d'imputation horaire.

Le volume horaire :

Le nombre d'heures nécessaires à la réalisation du projet s'élève à 1 286 heures, soit 257 heures par élève conservateur.

Fiche individuelle d'imputation horaire :

Lots	**Tâches**	Lu	Ma	Me	Je	Ve
A1	Forum des projets et constitution des équipes					
A2	Rencontre avec le commanditaire					
B1	Plan d'action du 1er stage					
B2	1er stage à la BnF					
B3	Préparation de la grille des entretiens					
B4	Préparation du questionnaire					
B5	Autoformation au logiciel Sphinx					
B6	Rédaction du document pour le 1er CP					
B7	1er comité de pilotage					
C1	Diffusion du questionnaire					
C2	Contacts pour les entretiens					

C3	Plan d'action du 2e stage					
C4	2e stage					
C5	Réalisation des entretiens					
C6	Retranscription des entretiens					
C7	Analyse des entretiens					
C8	Analyse des questionnaires					
D1	Recherche de scénarios					
D2	Rédaction du document pour le 2e CP					
D3	2e comité de pilotage					
E1	Approfondissement du scénario retenu					
E2	Rédaction du document pour le 3e CP					
E3	3e comité de pilotage					
F1	Rédaction du mémoire					

Décompte du volume horaire d'après les cinq fiches d'imputation horaire du groupe :

Lots	Tâches	Volume horaire
A1	Forum des projets et constitution des équipes	35
A2	Rencontre avec le commanditaire	35
B1	Plan d'action du 1er stage	3
B2	1er stage à la BnF	179
B3	Préparation de la grille des entretiens	24
B4	Préparation du questionnaire	41
B5	Autoformation au logiciel Sphinx	19
B6	Rédaction du document pour le 1er CP	134
B7	1er comité de pilotage	3
C1	Diffusion du questionnaire	22,5
C2	Contacts pour les entretiens	68
C3	Plan d'action du 2e stage	3
C4	2e stage	71

C5	Réalisation des entretiens	72
C6	Retranscription des entretiens	181
C7	Analyse des entretiens	12
C8	Analyse des questionnaires	16
D1	Recherche de scénarios	29
D2	Rédaction du document pour le 2e CP	173
D3	2e comité de pilotage	3
E1	Approfondissement du scénario retenu	31
E2	Rédaction du document pour le 3e CP	95
E3	3e comité de pilotage	3
F1	Rédaction du mémoire	34
Total :		**1 286,5**