

Jean Broughton

Le jeu vidéo : élément oublié du patrimoine numérique au Québec

©2014 par Jean Broughton. Ce travail a été réalisé à l'EBSI, Université de Montréal, dans le cadre du cours SCI 6112 – Évaluation des archives donné au trimestre d'hiver 2014 par Yvon Lemay (remis le 24 avril).

Table des matières

Introduction.....	1
Le contexte culturel et économique du jeu vidéo au Québec	2
Cadre universitaire et de formation	3
Activités et culture générale.....	3
Les défis des jeux vidéo et de leur documentation.....	4
Le rôle des amateurs du jeu dans la préservation	6
État des collections en dehors du Québec	7
Bibliothèque nationale de France	7
Library of Congress	8
National Videogame Archive du National Media Museum	8
University of Texas Video Game Archives	9
Stephen M. Cabrinety Collection in the History of Microcomputing	9
The Internet Archive	9
Collections de jeux vidéo au Québec	10
Bibliothèque et Archives nationales du Québec.....	10
Musée de la civilisation.....	11
Discussion	11
Conclusion	12
Bibliographie.....	13

Introduction

En février et mars 2014, les bibliothèques de Montréal ont présenté le festival Montréal joue, deux semaines d'activités en lien avec les jeux de société et les jeux vidéo dans chaque bibliothèque de la ville, pour les adultes, les jeunes, les étudiants et les familles. Bibliothèque et Archives nationales du Québec (BAnQ) a aussi participé, ainsi que l'Université Concordia et l'École de technologie supérieure. Un grand nombre de studios de jeux vidéo et d'éditeurs de jeux de société, y compris des grands noms comme Ubisoft, BioWare et WB Games ont ouvert leurs portes aux visiteurs. Pendant deux semaines, les jeux étaient au centre des institutions du savoir de la ville de Montréal, témoin d'un moteur de l'économie et de la culture qui gagne de plus en plus de force.

Longtemps méprisés, les jeux vidéo prennent leur place comme partie du patrimoine du Québec et du Canada. Selon Guy Berthiaume, le président-directeur général de BAnQ, « Le jeu vidéo est devenu un art à part entière. On le nomme même le 10^e art. L'adaptation de livres au cinéma et en jeux vidéo illustre la synergie qui existe aujourd'hui entre toutes ces formes artistiques » (BAnQ 2012a). Quand le PDG de la plus grande institution culturelle du Québec définit les jeux vidéo comme un art, ils sont évidemment sortis du sous-sol dans l'imagination populaire. L'industrie du jeu vidéo au Canada est la troisième en importance au monde, après les États-Unis et le Japon, et le Québec, et Montréal en particulier, en est le chef de file (Hartley 2011).

Face à ce foisonnement incroyable, les institutions de patrimoine doivent commencer à se poser des questions. Comment préserver des traces de cette industrie culturelle? Quelles sortes d'objets et de documents méritent la préservation? Et qui devrait en avoir le mandat? Vu comme un jouet, la responsabilité de la conservation d'un jeu vidéo est clairement celle des musées. Si on le voit comme un document publié, tout comme un livre ou un film, le jeu vidéo est la responsabilité des bibliothèques. Mais le jeu vidéo n'est qu'un élément au centre d'une plus grande masse de documentation dès sa conception, tout comme le processus de création d'un film ou d'un livre. Chaque manière de voir le jeu met en évidence certains aspects de sa vie et en cache d'autres. Quel est le rôle de l'archiviste dans la conservation de cette partie du patrimoine numérique au Québec?

Cette recherche vise à mieux cerner la place actuelle et éventuelle de l'archivistique par rapport aux jeux vidéo et à la documentation qui entoure leur création et leur utilisation au Québec. En lien avec le but d'établir un portrait global de la situation, nous nous intéressons à tous les documents créés dans le cadre du développement, de la diffusion ou de l'exploitation des jeux vidéo. Ces documents peuvent être créés par un studio, par un publicitaire ou par un amateur.

Afin d'ancrer cette recherche dans le contexte québécois, nous fournirons dans un premier temps un bref portrait du milieu du jeu vidéo au Québec. Nous aborderons ensuite la documentation professionnelle et théorique de l'archivistique au sujet du jeu vidéo. Cette section examinera les défis particuliers posés par l'archivage des jeux vidéo et de la documentation qui entoure leur création et leur utilisation. Nous examinerons également les interventions des institutions patrimoniales dans ce milieu à l'extérieur du Québec, y compris leurs méthodes d'acquisition et les types de documents prioritaires. Puisque les bibliothèques, les musées et les archives peuvent tous s'impliquer dans ce domaine, les trois types d'institutions seront abordés. Enfin, les institutions au Québec seront examinées. À l'aide des différents modèles explorés et de la documentation propre au domaine, nous formulerons des recommandations sur la place de l'archiviste par rapport aux jeux vidéo au Québec, ainsi que des pistes de réflexion pour les recherches futures.

Le contexte culturel et économique du jeu vidéo au Québec

En 2011, l'industrie des jeux vidéo au Canada comptait plus que 14 700 employés, dont 56 % travaillaient dans 86 entreprises au Québec, majoritairement à Montréal (Darchen et Tremblay 2014, 8). Plusieurs facteurs ont contribué au développement de l'industrie à Montréal : les liens avec les industries du film et de l'animation; la présence des travailleurs hautement qualifiés; la qualité de vie; l'accès aux marchés européen et américain; et le cadre des politiques et subventions gouvernementales (Darchen et Tremblay 2014, 7). Bien que Montréal accueille des grandes sociétés comme Ubisoft et EA Games, il existe aussi une foule d'entreprises plus petites et de

développeurs indépendants. Un professionnel, en allant de contrat à contrat, peut travailler au sein de plusieurs entreprises au cours de sa carrière, y compris comme travailleur autonome (Legault 2011, 5). À cause de la grande concentration des entreprises et du partage de la créativité à travers les secteurs culturels, l'industrie des jeux vidéo à Montréal est considérée comme un « cluster » créatif et un barème auquel l'industrie d'autres villes est comparée, notamment Melbourne (Darchen et Tremblay 2014) et Los Angeles (Pilon et Tremblay 2013). D'autres chercheurs ont examiné l'industrie pour mieux comprendre les dynamiques d'industries créatives (Grandadam, Cohendet et Simon 2013) ou les effets de la société du savoir sur l'organisation du travail (Legault 2011).

Cadre universitaire et de formation

La plupart des universités à Montréal ont des programmes en lien avec les jeux vidéo. Ceux-ci se divisent en deux groupes : les programmes qui étudient le jeu vidéo comme objet culturel et les programmes d'apprentissage technique qui forment les futurs professionnels du développement de jeux vidéo. Dès l'automne 2014, l'Université de Québec à Montréal offrira une concentration en jeux vidéo et ludification à la maîtrise au Département de communication. Selon Maude Bonenfant, directrice de la nouvelle concentration, elle porte sur « l'analyse des jeux vidéo en tant que phénomène social et industrie culturelle importante, porteuse de modalités communicationnelles et cognitives » (UQAM 2014). Les étudiants à l'Université de Montréal peuvent poursuivre un diplôme d'études supérieures spécialisées en design de jeu à la Faculté d'aménagement ou une mineure en études de jeux vidéo dans le cadre du Département d'histoire d'art et d'études cinématographiques (Université de Montréal 2014). À l'Université de Concordia, le centre de recherche interdisciplinaire Technoculture Art and Games (TAG), met en contact les chercheurs et les créateurs de jeux vidéo (Technoculture, Art and Games 2014). Le TAG accueille également un programme d'été, Critical Hit, qui a pour but le développement de nouveaux jeux qui promeuvent l'engagement social (Desjardins 2014). À Québec, l'Université Laval offre une concentration en multimédia et développement de jeux vidéo dans le cadre du baccalauréat en informatique (Université Laval 2014).

Parmi ces universités, les catalogues des bibliothèques ne semblent offrir aucun jeu vidéo, mais plusieurs offrent cependant des listes de ressources compilées par un bibliothécaire (voir, par exemple, Université de Montréal, Bibliothèques 2014). Seule la mineure à l'Université de Montréal semble offrir une collection spécialisée en jeux vidéo à leurs étudiants. Le programme dispose d'un laboratoire comprenant une gamme de consoles historiques et contemporaines nord-américaines et japonaises, plus de mille jeux et des systèmes d'archivage de sessions de jeu (Université de Montréal, Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, sans date).

Activités et culture générale

Autour des universités et des studios, il y a toute une culture d'interaction entre les amateurs et les développeurs de jeux. Au festival Montréal joue s'ajoutent des blogues, des rencontres, des baladodiffusions et d'autres activités. Le site Web Les Jeux sont faits héberge une baladodiffusion et rassemble des articles sur l'actualité du développement des jeux (Daneau, Girard et Thellend 2014). Le site offre du contenu sur différents aspects des jeux vidéo et vise des clientèles amateur et professionnelle. La Société Ludique de Mont-Royal anime des rencontres mensuelles entre les amateurs et les développeurs de jeux vidéo pour parler de leur travail et présenter des œuvres en développement. La société réalise aussi DATGAM Jam quatre fois par année. Le DATGAM Jam est un

rassemblement de développeurs indépendants au cours d'un week-end, où les participants créent des jeux vidéo qui répondent à différents critères (Mount Royal Gaming Society / Société Ludique de Mont-Royal 2014).

Les défis des jeux vidéo et de leur documentation

Ce dynamisme cache cependant une histoire déjà en train de disparaître. En 2008, Paul Gooding et Melissa Terras ont fait une analyse quantitative de la disponibilité des jeux vidéo du système Atari 2600 à travers un échantillon de 50 jeux publiés en 1982. De cet échantillon, seulement 20 % étaient disponibles dans les archives de jeux vidéo. Presque un quart des jeux n'était disponible ni dans les archives ni sur Ebay. L'Atari 2600 était parmi les systèmes de jeu les plus populaires quand il est sorti et ses amateurs lui sont fidèles jusqu'à aujourd'hui, créant des sites Web et des marchés spécialisés. On peut donc imaginer que l'Atari 2600 et ses jeux sont parmi les systèmes de jeu pionniers les mieux préservés. Gooding et Terras (2008) soulignent également le fait que les archives de jeux vidéo qui existent sont presque toutes aux États-Unis et qu'elles contiennent des systèmes et des versions des jeux américains. La situation n'est pas différente pour les jeux plus récents. Pendant les quatre années de la subvention de Preserving Virtual Worlds, un projet dédié à la préservation de jeux numériques et de la fiction interactive, 17 mondes virtuels en ligne sont disparus (McDonough *et al.* 2010, 134-139). Nous ne considérons pas évidemment que tout jeu vidéo doit trouver sa place aux archives, mais plutôt que l'évaluation des jeux vidéo devrait être un processus raisonné s'appuyant sur des politiques et des critères d'acquisition, et non laissé au hasard du temps.

Toutefois, le fait de mettre une copie d'un jeu dans les archives ne veut pas dire qu'il est préservé pour autant. Les supports numériques se détériorent beaucoup plus vite que les supports traditionnels, et les supports magnétiques comme les disquettes informatiques et des disques durs sont parmi les plus vulnérables. On estime que la vie d'une disquette est entre dix et trente ans, ce qui englobe une grande partie de l'histoire des jeux numériques (Lowood *et al.* 2009, 141). L'obsolescence pose également des problèmes. Même si un support dure cent ans, le cycle de remplacement des systèmes et des logiciels va faire que ce support ne sera plus lisible bien avant la fin de sa durée de vie (Lowood *et al.* 2009, 143). Par exemple, si l'on connectait un lecteur de disquettes de 8 pouces à un ordinateur contemporain, il ne serait pas capable de lire le contenu à cause des changements dans l'environnement logiciel et matériel (McDonough *et al.* 2010, 60). Le cycle de l'obsolescence est particulièrement rapide dans l'industrie des jeux vidéo à cause de l'évolution rapide des technologies et de la pression du marché. Newman (2009) souligne le fait que la brièveté du cycle de vie et le manque de support soutenu pour les vieux systèmes démontrent un manque de respect de l'industrie des jeux vidéo pour ses propres produits et sa propre histoire, une observation corrélée ailleurs, notamment par le Game Preservation Special Interest Group de la International Game Developers Association (Lowood *et al.* 2009, 144-145).

La préservation des jeux vidéo est un champ d'intérêt partagé par les professionnels de l'information, les informaticiens, les amateurs de jeu et les chercheurs en études ludiques. L'intérêt porté par les archivistes est assez récent. Jusqu'à présent, la majorité de recherches effectuées du point de vue archivistique proviennent des États-Unis et de la Grande-Bretagne. Aucun article sur les jeux vidéo n'a été trouvé en provenance du Canada.

Deux problématiques distinctes mais fortement liées se présentent dans la littérature : les stratégies informatiques de préservation et les questions liées à la fonction archivistique de l'évaluation. En ce qui concerne la préservation, on voit trois stratégies principales adoptées. La première, la plus facile à mettre en

place, est tout simplement le rassemblement des objets physiques de l'histoire de jeux vidéo : les anciennes consoles, les jeux, les disques 5 ¼ pouces, les ordinateurs capables de les lire, les manettes, les pilotes et autres périphériques. Cette stratégie correspond à une logique muséologique où l'accent est mis sur l'objet en soi. Il est important de conserver ces objets, et de préférence les conserver dans un état où ils sont consultables, mais la durée de vie des supports et la perte inévitable des données fait que cette stratégie doit être comblée avec les deux autres : la migration et l'émulation (Gooding et Terras 2008, 22; Heiberg 2013, 4; Lowood *et al.* 2009, 144; Winget 2011, 1872).

La migration est le transfert périodique du contenu des fichiers vers de nouveaux formats. Cette stratégie, bien adaptée aux fichiers numériques plus simples, devient très lourde face aux objets numériques complexes comme des jeux vidéo, presque aussi difficile que le développement d'un émulateur (Winget 2011, 1873). Un émulateur est une application qui imite un environnement informatique désuet, y compris le matériel, les logiciels et les pilotes, permettant l'exploitation des fichiers originels par les ordinateurs contemporains (McDonough *et al.* 2010, 61-62). Un seul émulateur peut donner accès à des centaines d'applications et des milliers de documents (Winget 2011, 1873). Dans les deux cas, la perte est inévitable. La migration permet l'accès au contenu, mais ne garde ni la structure ni la mise en forme, tandis que l'émulation reproduit une image de l'original, mais change l'environnement informatique et ses relations avec l'objet (Winget 2011, 1873). Il faut donc prendre en considération l'usage qui sera fait des objets numériques au moment de choisir une stratégie de préservation. Un chercheur qui s'intéresse au code source des jeux historiques va avoir des besoins différents d'un chercheur qui veut comprendre l'expérience de jouer. Dans ces contextes différents, comment peut-on s'assurer de l'authenticité du document?

À ces considérations s'ajoute le problème de la prolifération de versions différentes commun à toute sorte de documents numériques. Un jeu pourrait avoir, par exemple, des versions Mac, Linux et PC, des versions Windows 7 et Windows 8, des versions différentes pour les tablettes et les téléphones, et des versions pour les marchés européen, nord-américain et asiatique. Chacune de ces versions, pendant qu'elle est supportée par le développeur, pourrait avoir des mises à jour ponctuelles. Y a-t-il des versions plus importantes ou authentiques que d'autres? Cette question pourrait sembler d'ordre théorique, mais elle a des conséquences importantes. Une mise à jour d'un jeu vidéo pourrait, par exemple, recalibrer la puissance de certaines sortes d'attaques ou la fréquence d'occurrence d'un objet nécessaire à une mission particulière. Megan Winget souligne la complexité de cette question dans le contexte des jeux en ligne multijoueurs où souvent des mondes miroirs sont hébergés à l'extérieur des serveurs autorisés (2011, 1871). Parfois ces serveurs illégaux sont dédiés aux versions antérieures à certaines mises à jour qui ont « ruiné » le jeu.

Une fois ces questions complexes de l'évaluation assumées, restent les défis propres à l'archivage de tout document : l'accès, les droits d'auteur et la description des archives. Tout comme les jeux eux-mêmes, la documentation du processus de développement comprend de nombreux types de fichiers, la plupart en formats propriétaires. Katy Daiger, dans le cadre de son projet de recherche de maîtrise en information, a observé pendant cinq mois les flux d'information et les documents créés dans un studio de développement de jeux vidéo (2011). La grande majorité de documents créés à travers la production sont nés numériques et sont en format propriétaire. Au centre du processus de développement se trouvent des documents collaboratifs mis à jour constamment à l'aide des logiciels propriétaires qui s'occupent de l'archivage des versions et des permissions différentes (Daiger 2011, 22; Winget 2011, 1879). La documentation qui entoure le jeu vidéo partage donc certains défis de préservation des jeux eux-mêmes.

Un des freins les plus importants au développement des archives de jeux vidéo est la question des droits d'auteur. Pour les jeux historiques, le détenteur des droits n'est pas toujours évident, surtout si l'entreprise qui a développé le jeu a été achetée ou n'existe plus (McDonough *et al.* 2011, 52; Lowood *et al.* 2009, 145). Étant donné que tout effort de migration ou d'émulation est illégal sans la permission du détenteur des droits d'auteur, ce manque de clarté pose un défi énorme à la préservation (Watson 2012, 30). La question n'est pas moins complexe pour les jeux récents développés par de grandes équipes. Le développement d'un jeu met en contact des musiciens, des artistes, des acteurs, le studio, la maison d'édition et souvent un détenteur de droits de propriété intellectuelle externe, par exemple dans le cas des jeux adaptés d'autres médias (Daiger 2011, 5-6). Le jeu *Grand Theft Auto* permet au joueur de choisir une chaîne radio qui joue des chansons populaires (McDonough *et al.* 2011, 107). Même si la maison d'édition permet que ce jeu soit consultable, faut-il également demander la permission de chaque groupe musical?

Enfin, il y a également la question de la description. Comment peut-on décrire un jeu vidéo pour y donner accès? Dans l'information publicitaire et les comptes rendus critiques, la notion de genre d'un jeu vidéo est très importante. Mais les grandes catégories, comme jeu de rôle, jeu de tir à la première personne, etc., ne sont pas très finement tranchées et il n'existe nulle part de définitions cohérentes de ces termes (Lee *et al.* 2013). La Library of Congress n'offre que quatre vedettes-matière pour des jeux vidéo (Lee *et al.* 2013, 4). Un projet entre l'University of Washington et le Seattle Interactive Media Museum examine actuellement cette question. Un deuxième aspect important lié à la description est celui du contexte. Le projet *Preserving Virtual Worlds* identifie l'importance de la préservation d'information contextuelle comme un des résultats les plus importants de leur recherche (McDonough 2011, 14). Sans contexte, la rapidité du progrès technologique rend l'animation, la vitesse, l'interaction et les bandes sonores des jeux historiques difficilement appréciées par les joueurs habitués aux jeux récents, ce qui risque de cacher l'innovation et l'importance des jeux historiques.

Le rôle des amateurs du jeu dans la préservation

Les amateurs sont des acteurs importants dans la préservation des jeux vidéo. Les sites Web maintenus par les amateurs sont souvent la meilleure source d'information sur un jeu, même s'ils n'atteignent pas le niveau d'autorité souhaité par un professionnel de l'information. Par exemple, en sélectionnant et analysant leur corpus de jeux, Gooding et Terras (2008) ont utilisé Wikipédia et AtariAge.com. Mentionnons aussi MobyGames (2014), un effort collaboratif visant à créer un catalogue complet de toutes les versions de tous les jeux vidéo pour toutes les plateformes, incluant la documentation et les captures d'écran. Newman (2009) identifie le geste de collecte comme étant imbriquée dans les jeux vidéo, notamment dans l'idée d'une quête où il faut trouver des objets. Dans cette logique, le rassemblement des jeux ou de l'information devient un jeu en soi. Il faut aussi noter que ce sont les amateurs qui ont développé la grande majorité des émulateurs, puisque la recherche nécessaire pour en faire implique le contournement illégal des systèmes informatiques de gestion de droits d'auteur.

La force des efforts de classification et de préservation des amateurs réside dans leur passion et la distribution du travail sur une grande population. Toutefois, les manques d'infrastructure et de ressources, ainsi que les risques légaux constituent des menaces importantes. L'énergie dédiée à ces projets risque de fluctuer à travers les années avec les changements dans la vie des individus les plus impliqués. Dans leur survol de dépôts numériques liés aux jeux vidéo, Megan Winget et Caitlin Murray (2008) ont identifié sept sites Web

qui s'occupent de logiciels, de musique de jeux vidéo ou de numérisation de manuels et guides de jeux vidéo qui ne sont pas soutenus par des institutions patrimoniales plus traditionnelles. Parmi ces sites, en 2014, un n'existe plus et un autre n'a pas été mis à jour depuis plusieurs années. Au Québec, le blogue Games Montréal, qui héberge un plan de tous les studios de jeux vidéo à Montréal, a cessé de publier en 2010 (Comeau 2014). Il est clair que les efforts de préservation des institutions patrimoniales doivent être menés en collaboration avec les amateurs (Heiberg 2013; Lowood *et al.* 2009; McDonough *et al.* 2010; Newman 2011; Winget 2011; Winget et Murray 2008).

État des collections en dehors du Québec

Du côté des institutions patrimoniales ou documentaires, plusieurs se sont dotées de collections de jeux vidéo dans les dernières années. Celles-ci semblent aborder la préservation de trois points de vue. Certaines institutions s'intéressent aux jeux et aux consoles presque exclusivement, incluant la documentation et l'emballage originaux. D'autres considèrent un jeu comme un produit parmi toute une masse de documentation créée à travers le processus de développement et veulent conserver des documents qui ont de la valeur secondaire. Une troisième perspective considère le jeu comme étant au centre de la co-création d'expériences dans les communautés d'amateurs et met plus d'emphasis sur la documentation de la vie d'un jeu après sa publication.

Un nombre important d'universités ont également développé des collections de jeux vidéo. Le survol qui suit n'aborde que deux d'entre elles : soit celles qui s'inscrivent dans une mission de documentation et de préservation, et donc dans une perspective plus archivistique. Mais, voyons d'abord ce qu'il en est des grandes institutions en France, aux États-Unis et en Grande-Bretagne.

Bibliothèque nationale de France

Le facteur le plus important qui permet l'acquisition des jeux vidéo par la Bibliothèque nationale de France (BnF) est le dépôt légal. Établi en 1537, le dépôt légal exige que tout document édité, importé ou diffusé en France soit versé à la BnF. La mission de la BnF est de constituer une collection patrimoniale de référence, incluant les bases de données et les documents multimédias (Giannattasio 2008, 78). En 2006, les sites Web y ont été ajoutés (BnF 2012, 19). En 2012, on dénombre 2763 documents multimédias monosupports, logiciels et bases de données, catégorie à laquelle les jeux vidéo appartiennent. Il n'est pas évident de déterminer combien sont des jeux vidéo, mais la liste des principaux déposants indique que presque la moitié sont des éditeurs de jeux vidéo. Néanmoins, l'Observatoire du dépôt légal remarque que ces chiffres ne sont pas un bon reflet de la production des documents dématérialisés, surtout pour les jeux vidéo (BnF 2012, 19). La BnF reçoit également des dons, et certains éditeurs ont fait de dépôts considérables de titres des années précédentes, qui sont caractérisés comme un « dépôt légal rétrospectif » (Giannattasio 2008, 80). Un des facteurs motivant cette sorte de don est en fait la menace d'obsolescence : face à l'incertitude de pouvoir préserver leur catalogue, les producteurs se tournent vers la BnF (Giannattasio 2008, 80). Cependant, cette dernière refuse tout don qui n'est pas encadré par le dépôt légal. Il n'est pas clair ce qui arrive aux dons refusés, et l'on peut craindre que ces éléments du patrimoine numérique soient perdus.

Il faut également faire mention d'une deuxième initiative française. Un musée de jeux vidéo a ouvert en 2010 sur le toit de la Grande Arche de la Défense près de Paris. Malheureusement, il a fermé 12 jours plus tard à la suite d'une décision du ministère de l'Écologie et du Développement durable de fermer le toit aux visiteurs. (Musée du jeu vidéo, sans date).

Library of Congress

Le dépôt légal est aussi au cœur de la collection de jeux vidéo de la Library of Congress (LC). En septembre 2012, la collection contenait à peu près 3 000 jeux, 1 500 guides de stratégie et 50 démonstrations de jeux sur DVD ou VHS (Owens 2012). Au début, les éditeurs de jeux vidéo devaient déposer 25 pages du code du début et de la fin du jeu avec une démonstration vidéo de 10 à 15 minutes, mais des modifications faites à la loi sur le droit d'auteur en 2006 permettent le dépôt du jeu entier (Owens 2012; Landgraf 2011, 45). Les jeux de la collection qui datent d'avant 2006 se divisent en deux catégories : ceux acquis par la LC pour des fins éducatives et les jeux controversés acquis comme exemples pour soutenir la rédaction de législation sur les thèmes violents ou sexuels dans les jeux vidéo (Landgraf 2011, 45). La boîte originale d'un jeu vidéo avec toute sa documentation papier original sont considérés comme partie prenante de l'objet et sont donc conservés. La LC accueille également des dons de jeux, de consoles et de magazines sur les jeux vidéo (Owens 2012). Dans la politique d'acquisition mise à jour en 2008, la LC priorise les jeux vidéo comme collection de recherche. Plus précisément, la Library of Congress « both selects via copyright and purchases video games, their associated hardware, and magazines about them that reflect the breadth and depth of gaming culture » (Library of Congress 2008, 6). Toutefois, le projet Preserving Virtual Worlds, en partie subventionné par la LC, encourage l'acquisition de plus de documentation contextuelle, notamment la collecte de sites Web des avis de joueurs et des forums de discussion (McDonough *et al.* 2010, 105-106).

National Videogame Archive du National Media Museum

Si les bibliothèques nationale américaine et française utilisent des mécanismes d'acquisition similaires et rassemblent des collections de types de documents semblables, la National Videogame Archive du National Media Museum de Grande-Bretagne (NVA) se distingue d'eux notamment par la pensée derrière ses politiques d'acquisition. Lancée en octobre 2008, « the NVA proceeds from the somewhat heretical position that games are not always best understood through play » (Newman et Simons 2009, 6). Puisque les jeux sont souvent complexes ou non-linéaires avec des intrigues qui varient, un jeu est différent chaque fois qu'il est joué. Afin de mieux comprendre l'ensemble d'expériences possible d'un seul jeu, la NVA cherche à acquérir aussi des comptes rendus des joueurs, des vidéos, des captures d'écran et d'autres documentations créées par les amateurs (Newman et Simons 2009, 5; Newman 2011, 110). Les archives s'intéressent plus particulièrement au *walkthrough* comme document témoin. Le *walkthrough* est un document textuel, le plus souvent collaboratif, rédigé par les joueurs sur un jeu précis (Newman 2011, 118). Souvent structuré avec des balises maison expliquées au début du document, le *walkthrough* ne contient que rarement des images. Ceux-ci sont d'habitude créés avec des caractères ASCII standard, utilisés, par exemple, pour esquisser le plan d'une scène où des objets importants sont cachés. Le but primaire d'un *walkthrough* est de montrer comment gagner un jeu, mais ce qui intéresse la NVA, c'est qu'ils ont tendance à devenir un inventaire complet du monde du jeu où chaque parcours narratif est documenté, les dialogues sont rapportés et même les exploitations possibles des erreurs dans le code original sont mentionnées (Newman 2011, 119-120). En même temps, la NVA concède l'importance de préserver les jeux eux-mêmes, notamment en ce qui concerne l'impact émotif d'interagir avec cette sorte d'objet d'archives (Newman et Simons 2009, 6).

En lien avec leur vision axée sur la vie sociale d'un jeu après sa publication, la NVA a établi un partenariat avec la British Library, qui lance une nouvelle collection sur les jeux vidéo, la culture ludique et l'impact des jeux sur la

société. Elles ont lancé ensemble un appel au public pour sélectionner des sites Web qui méritent la préservation, y compris les forums, les FAQ et la publicité (Wisdom 2012). La NVA participe également à deux initiatives de promotion et de diffusion. La première, « Save the Videogame! » vise à élever le profil des jeux vidéo comme élément crucial de la culture populaire et à mettre en évidence leur précarité. La campagne invite les amateurs à enregistrer une vidéo démontrant leur engagement envers la préservation et leur soutien des archives (Newman et Simons 2009, 6). Les archives produisent aussi des vidéos sur les directeurs de certains jeux influents, dont *Goldeneye 007*, ce qui permet aux chercheurs et aux amateurs de mieux comprendre le processus de création et le contexte d'un jeu (Newman et Simons 2009, 6).

University of Texas Video Game Archives

Les Archives de jeux vidéo à l'University of Texas s'intéressent davantage au design et au développement des jeux. La collection, lancée en 2007, comprend les archives de développeurs de jeux vidéo, y compris les archives personnelles des pionniers dans le domaine (Chalk 2007). La documentation sur le design, la planification et le développement des jeux vidéo est au centre des priorités d'acquisition, et les archives souhaitent acquérir l'art original, le code source, les documents promotionnels et les documents administratifs (Winget et Murray 2008, 7). Les archives s'intéressent également aux objets physiques, y compris les prototypes, les jeux vidéo sur divers supports, les consoles, les ordinateurs, les manettes et autres périphériques utilisés pour accéder aux jeux. À un moindre degré, le centre s'intéresse à la documentation de la vie du jeu après sa publication, notamment sous la forme de courriels des joueurs, de sites Web et de magazines (Winget et Murray 2008, 7). Les fonds du Video Game Archives témoignent de l'histoire de l'industrie du jeu vidéo au Texas, et mettent l'accent sur les informaticiens et artistes locaux (McDonough *et al.* 2010, 21).

Stephen M. Cabrinety Collection in the History of Microcomputing

La Cabrinety Collection montre bien l'importance des amateurs dans la préservation de jeux vidéo. La collection a été acquise en 1997 par la Stanford University après la mort de Stephen M. Cabrinety, un diplômé de Stanford et un grand collectionneur de l'histoire de l'ordinateur. La collection documente le développement du microordinateur des années 1970 jusqu'à 1995. Elle contient 20 000 logiciels, dont à peu près 85 % sont des jeux vidéo, et 400 différents éléments de matériel informatique, ainsi que 20 pieds linéaires de documents papier liés aux logiciels (McDonough *et al.* 2010, 45; Stanford University, sans date). Selon le projet Preserving Virtual Worlds, la collection est probablement la plus importante détenue par une institution culturelle majeure (McDonough *et al.* 2010, 45).

The Internet Archive

Internet Archive est un organisme à but non lucratif créé en 1996 en tant que projet de recherche (Chebbi 2007-2008, 24). Il est surtout connu pour son projet d'archivage qui vise la collecte de l'entièreté du Web, mais il détient également plusieurs collections qui touchent à l'histoire des jeux vidéo. La première, la collection de vidéos sur les jeux vidéo, contient plus que 6 500 pièces qui documentent divers jeux. Des publicités et des émissions sur le Web sont également incluses. Une sous-collection intéressante, Archiving Virtual Worlds, est dédiée à la recherche et la préservation des mondes virtuels en partenariat avec plusieurs institutions de recherche (Internet Archive, Videogame Videos). Les films créés à l'intérieur des jeux vidéo ont leur propre collection de 500 documents qui est aussi développée en collaboration avec des chercheurs

(Internet Archive, Machinima). Dans la collection de logiciels, les sous-collections de logiciels historiques, de « Console living room » et de jeux PC classiques contiennent 66, 1 100 et 5 600 pièces respectivement (Internet Archive, Internet Archive software collection).

L'accès aux éléments des collections de jeux classiques et de vieilles consoles nécessite un émulateur. Internet Archive utilise une exception dans la loi sur le droit d'auteur aux États-Unis qui permet de contourner la protection des droits numériques aux fins de préservation des logiciels et des jeux vidéo obsolètes (Gooding et Terras 2008, 21). Un intérêt particulier de la sous-collection des logiciels historiques, lancée en octobre 2013, est la mise en contexte qui est faite pour chaque pièce. Par exemple, le site explique que le jeu Adventureland est une adaptation faite en 1981 vers les microordinateurs d'un jeu pour les ordinateurs centraux, une adaptation considérée impossible à l'époque (Internet Archive, Historical Software Collection).

Collections de jeux vidéo au Québec

Au cours des trois dernières années, deux institutions patrimoniales au Québec se sont dotées de collections de jeux vidéo : Bibliothèque et Archives nationales du Québec et le Musée de la civilisation. Il est à noter que nous n'avons pas trouvé de collections de jeux vidéo patrimoniaux ailleurs au Canada.

Bibliothèque et Archives nationales du Québec

En janvier 2012, Bibliothèque et Archives nationales du Québec a annoncé un partenariat avec son voisin du Quartier latin, Warner Bros. Games Montréal (BAnQ 2012b). Ce partenariat a inclus un premier versement de 150 titres, comprenant des films et des émissions de télévision. Il s'agissait alors des premiers jeux vidéo à figurer dans les collections de BAnQ. Des dons périodiques de nouveaux titres ont également été prévus. Onze mois plus tard, un deuxième partenariat a été annoncé, cette fois-ci avec Electronic Arts (BAnQ 2012a). Avec ce don est lancée la collection de jeux vidéo pour les 14 ans et plus, que BAnQ voit comme une manière d'inviter les adolescents à la Grande Bibliothèque. Ubisoft a également donné des titres à la BAnQ et aux bibliothèques de la ville de Montréal (BAnQ 2012c).

Malgré ces partenariats et la publication des articles qui vantent l'apport culturel de l'industrie du jeu vidéo au Québec, il semble que la reconnaissance de l'importance des jeux vidéo n'a pas encore atteint l'ensemble des collections et des composantes de BAnQ (Gagnon 2013, 44). Par exemple, les jeux vidéo ne font pas partie de la Collection nationale. Le fait que le dépôt légal n'inclut pas pour l'instant des documents numériques a certainement un impact, mais le don systématique des titres de trois des plus grandes entreprises de jeux vidéo pourrait être considéré comme une sorte de dépôt volontaire. La collection de prêt n'est pas sans ses propres limites : pour l'instant, elle comprend seulement des jeux pour le XBOX 360, le PlayStation 3 et le Nintendo Wii, et par conséquent ne peut inclure aucun jeu publié avant 2006 (Gagnon 2013, 44). Enfin, les archives des créateurs de jeux vidéo ne semblent pas faire encore partie des acquisitions recherchées, au contraire de celles des auteurs, des artistes, des chorégraphes ou des cinéastes.

Cependant, la direction de BAnQ laisse entendre que cette situation pourrait changer. Dans sa conférence d'ouverture au congrès de l'Association des Archivistes du Québec en 2012, Normand Charbonneau, le directeur général des archives à BAnQ, a parlé de l'accélération de l'évolution des formes que prend le patrimoine, notamment à l'ère numérique. En même temps, il ne voyait pas un changement dans le rôle de l'archiviste : « il acquiert et organise [l'] information pour en sauvegarder l'essentiel et il prend tous les moyens possibles pour en

favoriser l'utilisation » (Charbonneau 2011-2012, 7). C'est-à-dire que l'archiviste a les mêmes responsabilités envers le patrimoine que le support soit papier ou numérique. Cet engagement s'inscrit dans le cadre du Plan stratégique de BAnQ en vigueur, qui cible l'adaptation à l'ère numérique parmi ses cinq grands enjeux (BAnQ, Plan stratégique). Plus spécifiquement, il vise la création d'un dépôt numérique fiable et des modifications à la loi sur le dépôt légal pour que celle-ci englobe les documents numériques. La volonté de la part de BAnQ de se lancer dans le monde du numérique est démontrée par son programme de collecte de sites Web québécois (Liboiron 2013, 40). Ces documents ne font pas mention des jeux vidéo, mais ils ne sont pas non plus exclus a priori. En plus, tout outil développé en lien avec l'inclusion du patrimoine numérique diminue les obstacles à l'adoption d'une stratégie d'acquisition des fonds liés aux jeux vidéo.

Musée de la civilisation

Contrairement à la collection des jeux vidéo de BAnQ, celle du Musée de la civilisation est très clairement décrite comme patrimoniale. En 2013, le musée a lancé un appel au grand public à la recherche de 59 jeux et de 22 consoles qu'il souhaitait intégrer dans ses collections. Certaines manettes étaient aussi recherchées, et l'acquisition des jeux et des consoles avec les boîtes et la documentation originales a été priorisée (Musée de la civilisation 2013). Pour l'instant, la collection est fermée et n'accueille pas d'autres dons.

Discussion

L'industrie de jeux vidéo, un moteur important de l'économie et de la culture du Québec, est peu présente dans les services d'archives québécois. Si l'on souhaite que les archives suivent le principe directeur de l'évaluation établi par Carol Couture, c'est-à-dire d'être les preuves de toutes les activités de l'ensemble de la société (1998, 10), il faut alors trouver un moyen de documenter l'évolution des jeux vidéo. L'industrie intéresse déjà des chercheurs, et il est clair que la place des jeux vidéo parmi les loisirs des Québécois est plus qu'une manie de courte durée.

Helen Willa Samuels (1986) souligne l'importance de la collaboration entre une grande gamme de services d'archives et de centres de documentation dans l'élaboration des stratégies de documentation archivistique. La nature complexe de la préservation des jeux vidéo démontre la pertinence de ce genre de collaboration dans tout effort de documentation des jeux vidéo, tant de leur création que de la culture qui les entoure. En absence de collaboration, on peut bien imaginer la prolifération de collections où seulement les jeux les plus canoniques seront représentés. Le projet Preserving Virtual Worlds observe que les divisions entre les différentes institutions patrimoniales sont estompées en ce qui concerne les jeux vidéo, et fait un appel à une collaboration plus large entre les bibliothèques, les archives et les musées (McDonough *et al.* 2010, 127).

Il est donc important de considérer l'ensemble des initiatives de préservation existantes en formulant des stratégies d'acquisition. Au Québec, deux priorités émergent. En premier, il faut travailler avec les studios de jeux vidéo pour assurer que leurs archives soient bien gérées et pour encourager le don de celles-ci aux institutions publiques. Deuxièmement, il faut documenter les activités et la production documentaire qui entoure le développement et l'exploitation des jeux vidéo. Un événement, comme un rassemblement de développeurs et amateurs ou un concours, peut déclencher l'idée novatrice qui devient un personnage, une aventure, un labyrinthe ou un jeu entier.

Bien que les défis de l'archivage des jeux vidéo soient nombreux et complexes, ils ne sont pas uniques – les politiques et les procédures développées pour faciliter l'inclusion des jeux vidéo dans des archives permettent également

l'inclusion d'autres catégories de documents numériques. Une stratégie de documentation des jeux vidéo forcerait également à prendre en considération des changements dans la nature du travail au sein des entreprises du savoir et la façon de documenter la production des industries peuplées de professionnels à contrat et autonomes. En plus, les jeux vidéo ont le grand avantage sur d'autres formes du patrimoine numérique d'avoir toute une communauté d'amateurs passionnés qui dédie déjà leurs temps aux efforts de préservation. Tout comme ils attirent les adolescents vers les bibliothèques, les jeux vidéo peuvent attirer de nouvelles clientèles vers les archives.

Le projet Preserving Virtual Worlds met l'emphase sur l'importance pour les institutions qui s'intéressent à la création des archives de jeux vidéo de créer des relations de confiance avec l'industrie et de participer dans la culture ludique (McDonough *et al.* 2010, 22-23). BAnQ, avec les partenariats déjà établis dans l'industrie est donc dans une position idéale pour faire ce genre de travail. En plus, l'initiative de collecte de sites Web pourrait être facilement élargie afin de moissonner des sites Web qui rassemblent les développeurs et les amateurs. En même temps, le service d'archives de l'Université de Montréal ou de l'Université de Concordia pourrait aussi accueillir de telles archives. Les deux universités auraient avantage à développer leurs relations avec l'industrie, notamment à travers leurs diplômés. Ces archives constitueraient un atout considérable pour les étudiants et les chercheurs au sein de l'institution qui les accueille.

Conclusion

Le jeu vidéo est à la fois un art et un moteur de l'économie. Il est aussi un produit phare dans le passage vers une économie du savoir au Québec. Or, la seule institution avec une collection dite patrimoniale n'acquiert que les consoles et les jeux. Ailleurs dans le monde, comme aux Video Game Archives de l'University of Texas, la documentation du processus de développement fait partie des priorités du service. Certes, les studios ont des obligations à maintenir leurs propres archives, mais dans un domaine où la plupart des studios ont très peu d'employés, il y a un travail de sensibilisation à faire et des acquisitions possibles. En plus, les documents témoins de la culture de jeux vidéo plus large ne sont que peu conservés. Par exemple, BAnQ ou le service d'archives d'une université devrait se lancer dans un projet de cette nature avant que la documentation ne disparaisse.

L'exploration du rôle des archives dans la préservation des jeux vidéo en n'est qu'à ses débuts, et donc la présente recherche soulève plus de questions qu'elle n'apporte de solutions. Par exemple, l'on sait peu de chose sur la manière dont les studios de jeux vidéo au Québec gèrent leurs archives. Aux États-Unis, le rapport exploratoire de la Game Preservation Special Interest Group de l'International Game Developers Association suggère, tout simplement, qu'elles ne sont pas gérées en général (Lowood *et al.* 2009, 163). En même temps, Katy Daiger mentionne qu'un archivage minimal de certains documents est fait, mais que la chaîne de contrôle des documents entre le studio, la maison d'édition et le détenteur des droits de propriété intellectuelle est complexe (2011, 10, 22). Une meilleure compréhension d'état des archives des entreprises de jeux vidéo au Québec est fondamentale afin d'élaborer une stratégie de documentation cohérente. La question des droits d'auteurs doit également être abordée dans le contexte canadien.

Au plan international, l'on dénote un manque critique dans la recherche quant à l'engagement dans la préservation des jeux vidéo des institutions en dehors des pays francophones et anglophones. Étant donné le rôle primordial des entreprises japonaises dans l'histoire des jeux vidéo, une meilleure connaissance de leurs stratégies apparaît fondamentale. Par ailleurs, il a été

impossible, jusqu'à présent, d'établir un consensus sur la façon de documenter les mondes virtuels. Plus de recherches doivent être menées afin de mieux connaître les problèmes spécifiques à ce genre de jeu. Enfin, la question qui durera peut-être toujours : comment conserver l'émotion présente dans les appareils physiques, tels que les manettes, face à l'obsolescence?

Bibliographie

- BAnQ (Bibliothèque et Archives nationales du Québec). 2012a. *BAnQ reçoit un don de Electronic Arts et lance une nouvelle collection de jeux vidéo pour les 14 ans et plus*. Communiqué de presse, 3 décembre.
<http://www.banq.qc.ca/a_propos_banq/salle_de_presse/communiques_de_presse/communiqu.html?c_id=bc8349d-e2b8-4190-8b12-fe0dbf10cc5f> (consultée le 6 mars 2014).
- BAnQ (Bibliothèque et Archives nationales du Québec). 2012b. *Bibliothèque et Archives nationales du Québec et Warner Bros. Games Montréal lancent leur partenariat*. Communiqué de presse, 17 janvier.
<http://www.banq.qc.ca/a_propos_banq/salle_de_presse/communiques_de_presse/2012/communiqu.html?c_id=e6c39dee-34a7-443c-86de-f1619b8cd711&language_id=3> (consultée le 6 mars 2014).
- BAnQ (Bibliothèque et Archives nationales du Québec). 2012c. *Ubisoft fait don de jeux vidéo à BAnQ*. Communiqué de presse, 27 avril.
<http://www.banq.qc.ca/a_propos_banq/salle_de_presse/nouvelles/nouvelle.html?n_id=bca7c7ed-5119-451d-97c5-cfa7a35658f6&language_id=3> (consultée le 13 avril 2014).
- BAnQ (Bibliothèque et Archives nationales du Québec). *Plan stratégique 2013-2016*.
<http://www.banq.qc.ca/a_propos_banq/acces_a_linfo/plan_strategique/index.html> (consultée le 29 mars 2014).
- BnF (Bibliothèque nationale de France). 2012. *BnF — L'Observatoire du dépôt légal : reflet de l'édition contemporaine*.
<http://www.bnf.fr/fr/professionnels/depot_legal_definition/s.depot_legal_observatoire.html?first_Art=non> (consultée le 24 janvier 2014).
- Chalk, Andy. 2007. University of Texas creates videogame archive. *The escapist*, 7 novembre. <<http://www.escapistmagazine.com/news/view/78691-University-of-Texas-Creates-Videogame-Archive>> (consultée le 6 mars 2014).
- Charbonneau, Normand. 2011-2012. La longue marche dans de nouveaux territoires. *Archives* 43, no 2 : 5-16.
- Chebbi, Aïda. 2007-2008. Archivage du Web : quelques leçons à retenir. *Archives* 39, no 2 : 19-44.
- Comeau, Chris. 2014. Montreal game company listing and map. *Games Montreal*. <<http://www.gamesmontreal.com/blog/>> (consultée le 29 mars 2014).
- Couture, Carol. 1998. Les fondements théoriques de l'évaluation des archives. In *L'évaluation des archives : des nécessités de la gestion aux exigences du témoignage*, 7-26. Université de Montréal: Groupe interdisciplinaire de recherche en archivistique.
- Daiger, Katy. 2011. *The documents and assets created during the video game production process*. <<http://arxiv.org/abs/1101.5833>> (consultée le 7 mars 2014).
- Daneau, Martin, Simon Girard et Patrick Thellend. 2014. *Les jeux sont faits*. <<http://www.lesjeuxsontfaits.ca/>> (consultée le 26 mars 2014).
- Darchen, Sebastien, et Diane-Gabrielle Tremblay. 2014. *Policies for creative clusters : a comparison between the video game industries in Melbourne and*

- Montreal. *European planning studies* : 1-21.
doi:10.1080/09654313.2013.865712.
- Desjardins, Cléa. 2014. Critical hit for video games : New program at Concordia University develops video games for social change. *Concordia University*. Communiqué de presse, 18 juin.
<<http://www.concordia.ca/cunews/main/releases/2013/06/18/critical-hit-for-video-games.html>> (consultée le 26 mars 2014).
- Gagnon, Stéphanie. 2013. Pourquoi le jeu vidéo en bibliothèque. *À rayons ouverts*, no 91 : 44.
- Giannattasio, Isabelle. 2008. Janus attitude : How should a national audiovisual archive handle both past and future? *IASA journal*, no 30 : 78-80.
- Gooding, Paulet Melissa Terras. 2008. 'Grand theft archive' : a quantitative analysis of the state of computer game preservation. *International journal of digital curation* 3, no 2 : 19-41.
- Grandadam, David, Patrick Cohendet et Laurent Simon. 2013. Places, spaces and the dynamics of creativity : the video game industry in Montreal. *Regional studies* 47, no 10 : 1701-14.
- Hartley, Matt. 2011. Canada's gaming industry is kicking butt. *Financial post*, 30 mai. <<http://business.financialpost.com/2011/05/30/canadas-home-grown-video-game-industry-shines-on-international-stage/>> (consultée le 25 mars 2014).
- Heiberg, Cherie. 2013. *Building a strategy for digital game preservation based on the practices of communities of players*. Mémoire de maîtrise, University of North Carolina, Chapel Hill.
<<https://cdr.lib.unc.edu/indexablecontent/uuid:e4549a77-a704-4016-be7d-1a5439cac277?dl=true>> (consultée le 7 mars 2014).
- Internet Archive. *Historical software collection*.
<<https://archive.org/details/historicalsoftware>> (consultée le 20 avril 2014).
- Internet Archive. *Machinima*. <<https://archive.org/details/machinima>> (consultée le 30 avril 2014).
- Internet Archive. *The Internet Archive software collection*.
<<https://archive.org/details/software>> (consultée le 20 avril 2014).
- Internet Archive. *Videogame videos* <<https://archive.org/details/gamevideos>> (consultée le 7 mars 2014).
- Landgraf, Greg. 2011. Preserving bits: inside the Library of Congress's video game collection. *American libraries* 42, no 11-12 : 45.
- Lee, Jin Ha, Joseph T. Tennis, Rachel Ivy Clarke et Michael Carpenter. 2013. Developing a video game metadata schema for the Seattle Interactive Media Museum. *International journal on digital libraries* 13, no 2 : 105-17.
- Legault, Markulie-Josée. 2011. L'industrie du jeu vidéo, un témoin de la transformation contemporaine du travail hautement qualifié. *Nouveaux cahiers du socialisme*, no 7.
<<http://www.archipel.uqam.ca/4256/1/IndJeuTransContemTrav-Archipel.pdf>> (consultée le 7 mars 2014).
- Liboiron, Pierre. 2013. Vers une mémoire du Web québécois : BANQ lance son programme de collecte de sites Internet. *À rayons ouverts*, no 91: 40.
- Library of Congress. 2008. *Library of Congress collections policy statements : moving image materials*. <<http://www.loc.gov/acq/devpol/motion.pdf>> (consultée le 19 avril 2014).
- Lowood, Henry, et al. 2009. Before it's too late : a digital game preservation white paper. *American journal of play*, no 2 : 139-166.
- McDonough, Jerome P. et al. 2010. *Preserving virtual worlds final report*. <<http://hdl.handle.net/2142/17097>> (consultée le 19 avril 2014).
- MobyGames. 2014. *The Authoritative Video Game Database*.
<<https://www.mobygames.com/>> (consultée le 21 avril 2014).

- Mount Royal Gaming Society / Société Ludique de Mont-Royal. 2014. <<http://mrsgs.ca/>> (consultée le 26 mars 2014).
- Musée de la civilisation. 2013. *Appel à tous!* <https://web.archive.org/web/20140424090049/http://www.mcq.org/appel_à_tous/> (consultée le 7 mars 2014).
- Musée du jeu vidéo. *Edito*. <<http://www.museedujeuvideo.com/edito/>> (consultée le 29 mars 2014).
- Newman, James, et Ian Simons. 2009. Make videogames history : game preservation and the National Videogame Archive. In *Breaking new ground : innovation in games, play, practice and theory. Proceedings of DiGRA 2009*. <<http://www.digra.org/dl/db/09287.32127.pdf>> (consultée le 7 mars 2014).
- Newman, James. 2009. Save the videogame! The National Videogame Archive : preservation, supersession and obsolescence. *M/C journal* 12, no 3. <<http://journal.media-culture.org.au/index.php/mcjournal/article/viewArticle/167>> (date de consultation).
- Newman, James. 2011. (Not) playing games : player-produced walkthroughs as archival documents of digital gameplay. *International journal of digital curation* 6, no 2 : 109-27.
- Owens, Trevor. 2012. Yes, the Library of Congress has video games: an interview with David Gibson. *The signal : digital preservation*. <<http://blogs.loc.gov/digitalpreservation/2012/09/yes-the-library-of-congress-has-video-games-an-interview-with-david-gibson/>> (consultée le 7 mars 2014).
- Pilon, Sylvianne, et Diane-Gabrielle Tremblay. 2013. The geography of clusters : the case of the video games clusters in Montreal and in Los Angeles. *Urban studies research*. <<http://www.hindawi.com/journals/usr/2013/957630/abs/>> (consultée le 25 mars 2014).
- Samuels, Helen Willa. 1986. Who controls the past. *American Archivist* 49, no 2 : 109-24.
- Stanford University. *Stephen M. Cabrinety collection in the history of microcomputing*. <<http://www-sul.stanford.edu/depts/hasrg/histsci/index.htm>> (consultée le 19 avril 2014).
- Technoculture, art and games. 2014. <<http://tag.hexagram.ca/>> (consultée le 28 mars 2014)
- Université de Montréal. 2014. *Programmes d'études*. <<http://admission.umontreal.ca/programmes-detudes/>> (consultée le 10 mars 2014).
- Watson, David. 2012. Preserving videogames for posterity. *Multimedia information & technology* 38, no 2 : 30-31.
- Université de Montréal, Bibliothèques. 2014. *Études du jeu vidéo*. <<http://guides.bib.umontreal.ca/disciplines/377-Etudes-du-jeu-video>> (consultée le 22 avril 2014).
- Université de Montréal, Département d'histoire de l'art et d'études cinématographique. *Laboratoires et équipement*. <<http://histart.umontreal.ca/ressources-services/laboratoires-et-equipement/>> (consultée le 22 avril 2014).
- Université Laval. 2014. *Baccalauréat en informatique (B. Sc. A.)*. <<http://www2.ulaval.ca/les-etudes/programmes/repertoire/details/baccalaureat-en-informatique-b-sc-a.html>> (consultée le 29 mars 2014).
- UQAM (Université du Québec à Montréal). 2014. Jeux vidéo et ludification. *Actualités UQAM*, 23 janvier. <<http://www.actualites.uqam.ca/2014/4292-jeux-video-ludification-nouvelle-concentration-maitrise-communication>> (consultée le 28 mars 2014).

- Watson, David. 2012. Preserving videogames for posterity. *Multimedia information & technology* 38, no 2 : 30-31.
- Winget, Megan A. 2011. Videogame preservation and massively multiplayer online role-playing games: A review of the literature. *Journal of the American society for information science and technology* 62, no 10 : 1869-83.
- Winget, Megan A. et Caitlin Murray. 2008. Collecting and preserving videogames and their related materials : a review of current practice, game-related archives and research projects. *Proceedings of the American society for information science and technology* 45, no 1 : 1-9.
- Wisdom, Stella. 2012. New collection: video games, gaming culture and the impact of games on society. *British Library*, 7 février.
<<http://britishlibrary.typepad.co.uk/webarchive/2012/02/impactvideogamesociety.html>> (consultée le 7 mars 2014).