



**ICHIM**  
PARIS 21-23 SEPT. 05



[www.ichim.org](http://www.ichim.org)

**Digital Culture & Heritage**  
Patrimoine & Culture Numérique

**Bibliothèque nationale de France, PARIS**  
Sept. 21st - 23rd, 2005  
21 - 23 septembre 2005



**LEGAL DEPOSIT OF VIDEO GAMES: FOR A MEMORY  
OF PUBLISHING AT THE  
BIBLIOTHEQUE NATIONALE DE FRANCE**

**Grégory Miura**

**Responsable section Documents électroniques**

**Bibliothèque nationale de France**

**Published with the sponsorship of the  
French Ministry of Culture and Communication**

Actes publiés avec le soutien de la Mission de la Recherche et de la  
Technologie du Ministère de la Culture et de la Communication, France

Interprétation simultanée du colloque et traduction des actes réalisées  
avec le soutien de l'Agence Intergouvernementale de la Francophonie

## **Abstract (EN)**

From now on, the Code du Patrimoine is compiling legislation regarding legal deposit applicable since 1992 to the whole multimedia and computing published documents. This law allowed to integrate video games within the collecting, describing, preserving and accessing missions assigned to the Audiovisual department of the Bibliothèque nationale de France. Its admission at the core of patrimonial collections beside books discs or videos, is the occasion for the institution to face new challenges. Durability of the access is one of the most important of them for it reveals the frailty of digital documents. Content matters should not be forgotten as collection completeness. It has no chance to be achieved without a close partnership with authors and publishers for whom legal deposit is still quite new. The presence of a video games collection enables to bring together conditions for questioning this original media. The cultural heritage institution could as a vocation collaborate with both the professional and the academic research fields from providing a complementary perspective on this publishing activity in order to get a better analysis of the essential critical apparatus to these documents.

## **Résumé (FR)**

Le Code du Patrimoine compile désormais la législation relative au dépôt légal concernant, depuis 1992, l'ensemble des documents multimédias et informatiques. Cette loi a permis d'intégrer le jeu vidéo aux missions de collecte, de signalement, de conservation et d'accès confiées au département de l'Audiovisuel de la Bibliothèque nationale de France. Son admission au même titre que le livre, le disque ou la vidéo, au sein des collections patrimoniales est l'occasion de relever de nouveaux défis pour l'institution. La pérennisation de l'accès est le plus important d'entre eux car il révèle la fragilité du document numérique. Il s'agit également de ne pas oublier les problématiques d'ordre documentaire, comme la complétude de la collection qui ne peut être atteinte sans un partenariat étroit avec le monde de la création et de l'édition, pour qui le dépôt légal reste neuf. L'existence de cette collection de jeux vidéo permet enfin de rassembler les conditions du questionnement d'un média original. L'institution patrimoniale a même d'apporter un regard complémentaire sur l'activité éditoriale a vocation à collaborer avec le monde de la recherche professionnelle et universitaire pour mieux saisir l'appareil critique indispensable à l'appréhension de ces documents.