



**MEMORIAV**

# Préserver le jeu vidéo : Retour sur l'archivage de *CoronaQuest*

CaféInteractif@Memoriav - 20 mai 2025

Swiss Video Game Archivists (SVGA) - Aurore LÜSCHER, Robin FRANÇOIS

# Origine du projet

## Projet *CQFD* : *CoronaQuest Forever Documented*

- **Réponse aux constats du rapport Pixelvetica (2022)<sup>1</sup>**
  - Les ressources en archivage numérique sont de plus en plus présentes dans les institutions, mais manque de savoir-faire spécifique pour le jeu vidéo
  - De plus, archiver le jeu vidéo n'est actuellement la mission d'aucune institution, même si le sujet intéresse
- **Continuité du rapport de 2022 :**
  - En livrant des outils pratiques pour la communauté des archivistes et institutions concerné·es, ainsi que les créateur·rices de jeux vidéo
  - En archivant concrètement un jeu suisse pris comme étude de cas

<sup>1</sup> [rapport.pixelvetica.ch](https://rapport.pixelvetica.ch)

## Objectifs du projet CQFD

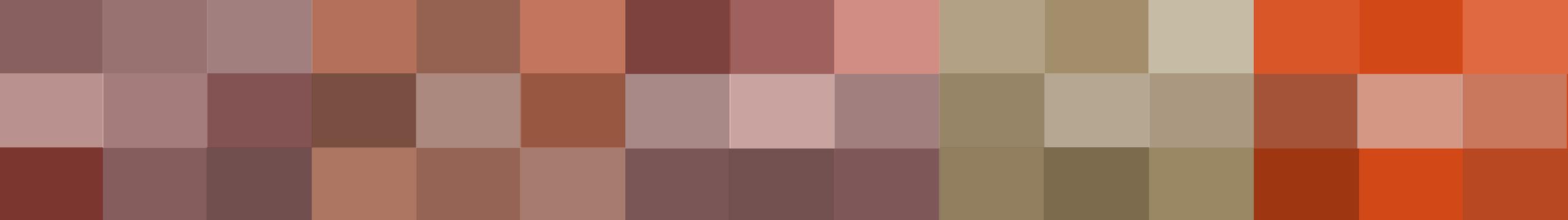
- **Donner des outils pratiques** aux communautés patrimoniales ou de création, concernées par le jeu vidéo et son archivage
- Partir d'un **cas concret**
- Explorer **plusieurs pistes** pour l'archivage logiciel

# Livrables

- **Rapport *CQFD : CoronaQuest Forever Documented***
  - Cas d'étude pratique des stratégies de préservation et d'archivage d'un jeu vidéo suisse distribué sur navigateur : *CoronaQuest* (2020, DNA Studios)
- **Édition patrimoniale comprenant :**
  - Les archives du jeu
  - Sa documentation
  - Une version exécutable du jeu sur support optique
- **Guide de documentation et de préservation à l'usage des créatrices et créateurs de jeux vidéo**

# Parties prenantes

- **Memoriav (commanditaire)**
  - **Cécile Vilas et Melanie Widmer**
- **L'association SVGA (Swiss Video Game Archivists) :**
  - **Bastien Baumgartner** : création de documentation de la jouabilité et des règles de *CoronaQuest*
  - **Robin François** : archivistique numérique, édition patrimoniale et exécutables, écriture du rapport
  - **Adam Heriban** : traductions anglaises et relectures
  - **Aurore Lüscher** : co-gestion du projet, entretiens, correspondance, écriture du rapport et du guide, relectures
  - **Mathijs Roelofsen** : création de documentation de parties jouées et des éléments graphiques, écriture du rapport, relectures
  - **Magalie Vetter** : co-gestion du projet, entretiens et retranscriptions, inventaire des sources reçues, correspondance, écriture du rapport et du guide, relectures et mise en page des documents
- **Partenaires externes**
  - **L'État de Vaud** via **Julien Schekter**, et **DNA Studios** via **David Hofer**
  - Nos expert-e-s pour les relectures du rapport : **David Benoist, Loïse Bilat, Dominika Dufková, Andréa Melin**
  - **Myriam Jouhar**, qui a contribué à la version augmentée d'une partie de son mémoire HEG en un guide pour les créateur·ice·s, ainsi que toute l'équipe de **Digital Kingdom** et **Hugo Hueber** pour leur relecture et conseils sur ce travail.



# ***CoronaQuest* (2020, DNA Studios)**

**Rapport et édition patrimoniale**



# CoronaQuest (2020, DNA Studios)

## Un jeu vidéo lancé dans les classes vaudoises à la rentrée scolaire de mai 2020 :

- Serious game explicitant les gestes contre le Covid et les personnes ressources dont s'entourer pendant la pandémie
- Commandé et financé par le Canton de Vaud, comme outil de prévention et information ludique, peu anxiogène
- Développé par DNA Studios (Bulle FR) en un temps très restreint
- Jeu de cartes sur navigateur
- Inspiré d'autres jeux de cartes connus comme *Heartstone* (2014, Blizzard Entertainment)
- Traduit en 12 langues
- A reçu un excellent accueil et de nombreux prix

## Pourquoi ce jeu ?

- Jeu intercantonal, financé par des fonds publics, témoignant d'une période cruciale de l'histoire récente, et logiciel distribué en ligne donc très à risque de disparaître rapidement.



# CoronaQuest (2020, DNA Studios)

## MON DECK (19/59)

### LIGUE BRONZE



# Méthodologie

- **Deux axes dans le rapport :**

- **Documenter le jeu sans le jeu**

- Recueil d'archives
    - Constitution de sources orales
    - Documentation du fonctionnement et de la jouabilité du jeu

- Peut-être facilement entrepris par les institutions ne disposant pas actuellement des ressources pour entreprendre de préserver du logiciel

- **Documenter le jeu avec le jeu**

- Préservation du code source
    - Préservation de la capacité à recompiler le jeu à partir du code source
    - Préservation de la capacité à jouer au jeu

- **Constitution d'une « édition patrimoniale »**

# Sans le jeu : Archives + inventaire

- **DNA Studios**

- Documents de conception du jeu, principalement des assets visuels,
- Documents pour la communication autour du jeu
- (Code source)

- **Etat de Vaud**

- Ensemble de photos et de captures témoignant de la conception, de la communication et de la réception du jeu,
- Export des conversations entre Julien Schekter et David Hofer (WhatsApp),
- Emails autour du jeu (demandes de traduction, etc.)
- Fichiers partagés sur Google,
- Etc.

# Sans le jeu : création de documentation

- **Captures écran et vidéo des mécaniques de jeu**
  - Métadonnées des captures en format .csv, catégories de description basées sur le Dublin Core.
  - Métadonnées des captures en format turtle (.ttl), converties depuis le format .csv.
  - Script python pour convertir les .csv en .ttl (DCMD\_1.0.py)
  - Formats pour captures d'écran et vidéos : PNG + FFv1 (v3) pour le codec vidéo, conteneur MKV, son FLAC
- **Buts :**
  - Définir les composantes essentielles des mécaniques du jeu
  - Identifier chaque composant et sa place parmi les autres mécaniques
  - Définir une méthode de capture précise pour chaque mécanique

# Sans le jeu : création de documentation

- **Documentation textuelle de la mécanique de jeu et des règles du jeu**
  - Les menus et fonctionnalités
  - Les règles du jeu
  - Le déroulement d'un tour
  - Les cartes
- **Liste informative des différents projets de DNA Studios dans le temps**

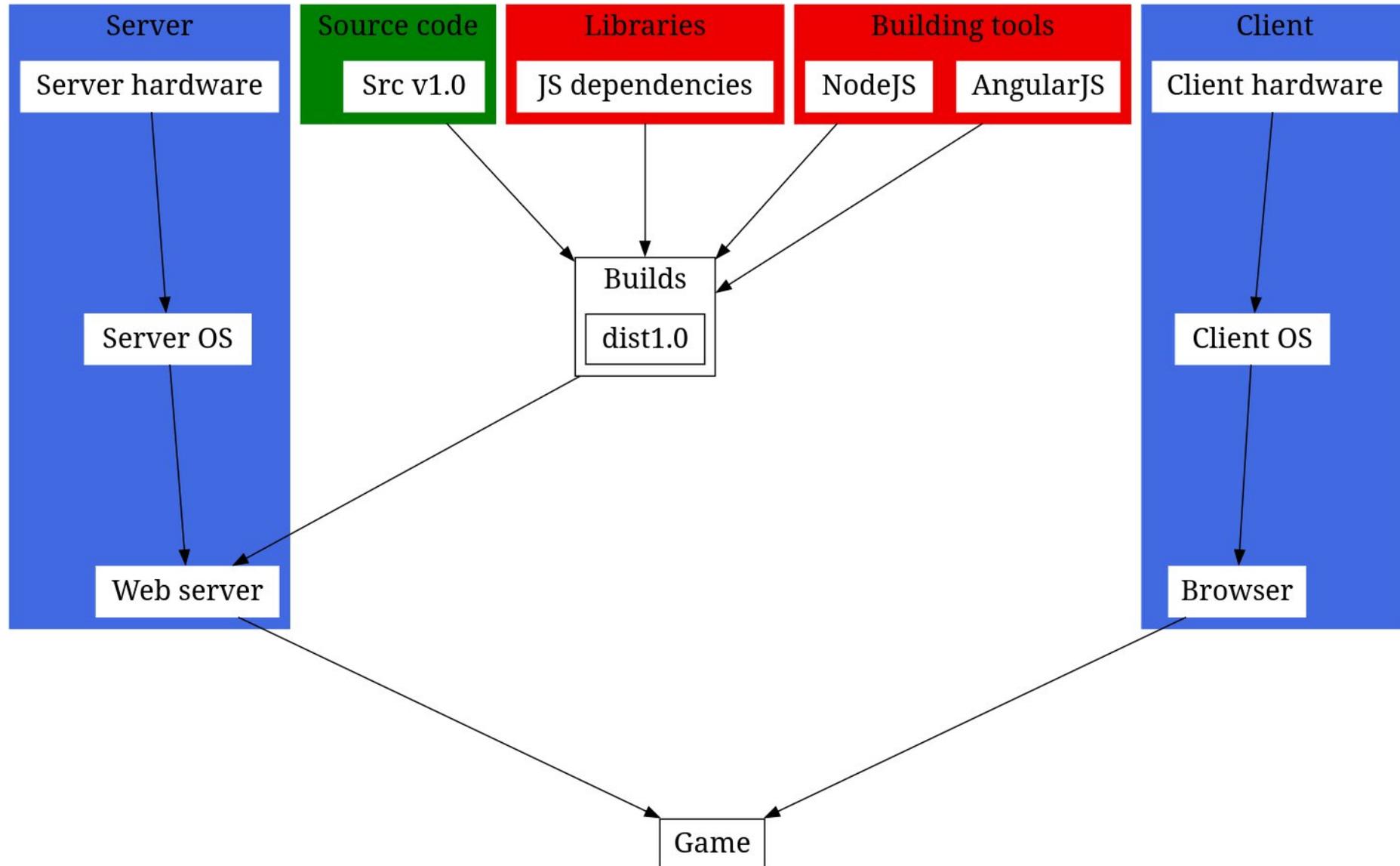
	BRONZE				
	APPEL MÉDECIN	SE LAVER LES MAINS	REPOS	TROUVER DE L'AIDE	COUDE
FIÈVRE	O	X	X	X	X
CONTAMINATION	X	O	X	X	X
FATIGUE	V	X	O	X	X
PEUR	X	X	X	O	X
TRANSMISSION	X	V	X	X	X
TOUX	V	V	X	X	O
PROPAGATION MASSIVE	X	V	X	X	X
ENNUI	X	X	X	X	X
SOLITUDE	X	X	X	V	X
PÉNURIE DE PQ	X	V	X	X	X
DISPUTE	X	X	X	O	X
DEUXIÈME VAGUE	X	X	X	X	X
NOUVEAU FOYER	X	X	X	X	X
FAKE NEWS	X	X	X	X	X
RELÂCHEMENT	X	X	X	X	X

# Sans le jeu : sources orales

## 2 entretiens rétrospectifs, retranscrits

- **David Hofer** chez DNA Studios à Bulle en 2024
  - **Julien Schekter** (État de Vaud) en visio en 2024
- Figureront sur l'édition patrimoniale

# Préservation de la jouabilité

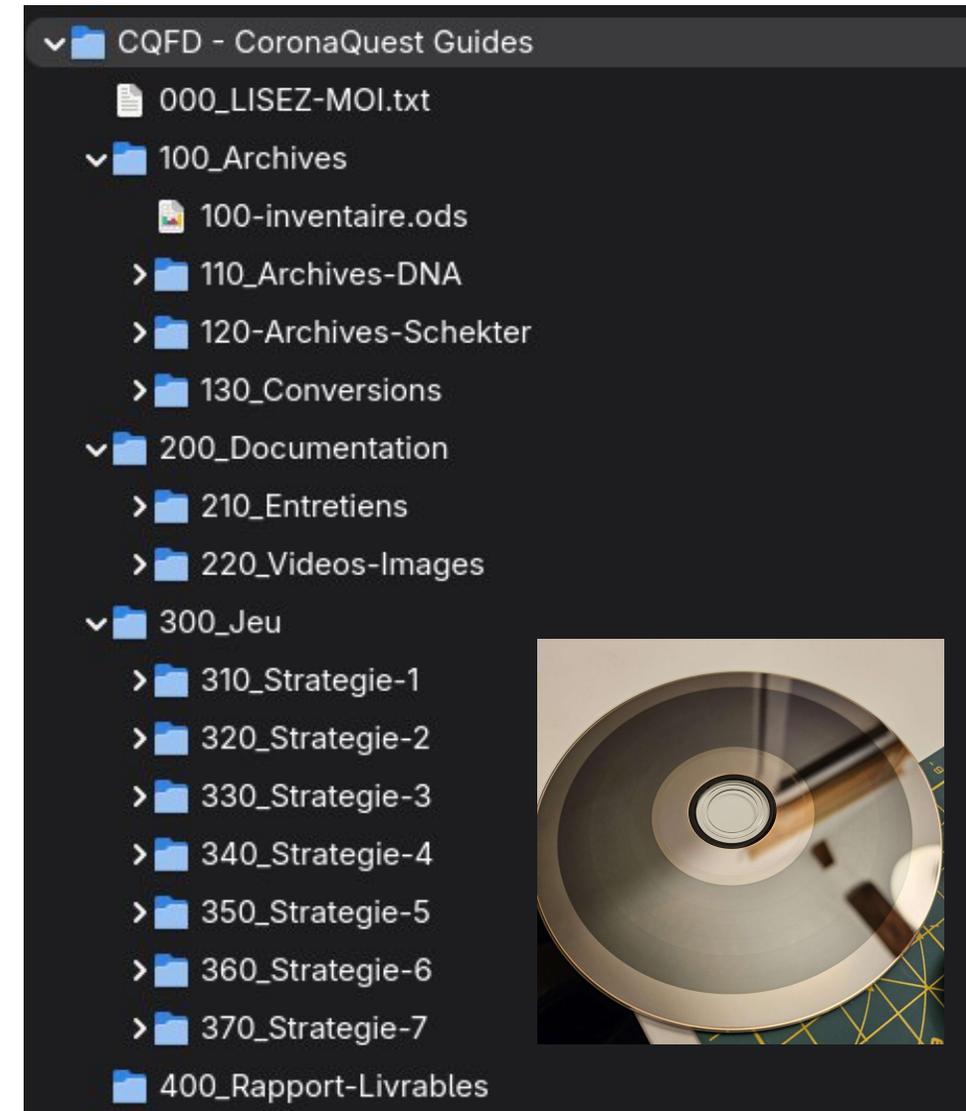


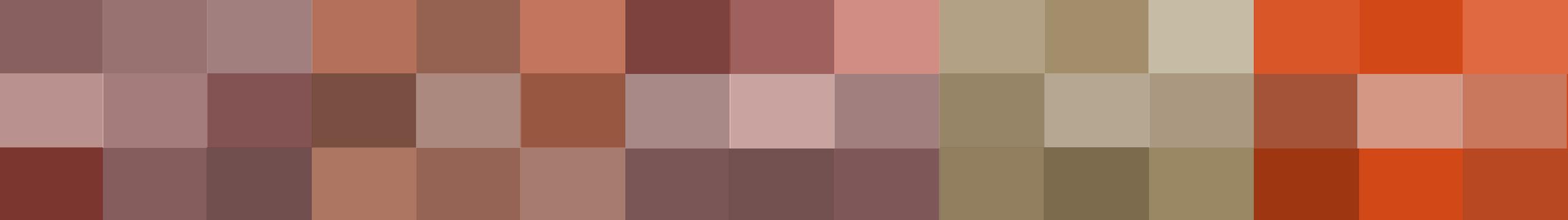
# Préservation de la jouabilité

- Plusieurs stratégies
  1. **Préservation du code source**
  2. **Préservation du code source et des bibliothèques nécessaires**
  3. Préservation de l'environnement de compilation
  4. **Préservation d'une version compilée du jeu**
  5. **Application Electron "tout-en-un"**
  6. LiveCD ou machine virtuelle x64
  7. Machine virtuelle non x64

# Édition patrimoniale

- Redondances et intégrité
  - Plusieurs supports identiques
  - Copies multiples sur le même support
  - Checksums et fichiers de correction d'erreurs
- M-Disc BD-R Blu-Ray
  - Support grand public
  - Stabilité dans le temps
  - Disponibilité du graveur/lecteur
  - Prix unitaire





# ***Guide à l'usage des créateur·rices de jeux vidéo***

**Troisième livrable**



## Basé sur le travail de master HEG de :

- Myriam Jouhar, *Archivage des jeux vidéo suisses : suivi et enjeux lors de la création d'un jeu vidéo (Lausanne 1830 : Histoires de registres, 2022)*, Genève : Haute école de gestion de Genève, 2022, 145 p.
- <https://sonar.rero.ch/global/documents/323062>

## Buts : donner aux professionnel·les du jeu vidéo :

- **des outils** pour documenter leurs créations
- et les **sensibiliser** à la valeur patrimoniale de leurs œuvres

# Guide à l'usage des créateur·rices de jeux vidéo

## 2. Documentation d'un jeu vidéo

### 2.1 Histoire du studio, historique des jeux créés

#### En bref

- Chaque studio et créateur·rice indépendant·e est invité·e à constituer et tenir à jour un historique de ses activités et de ses membres, dans la mesure du possible.
- Un simple petit document récapitulatif peut déjà en dire beaucoup. Deux tableaux exemples sont proposés avec ce guide. Nous vous recommandons d'inclure des crédits exhaustifs pour chaque jeu.

#### En détails

Chaque studio et créateur·rice indépendant·e est invité·e à constituer et tenir à jour un historique de ses activités et de ses membres, dans la mesure du possible.

Ces informations permettent de dater de manière plus précise les productions du studio en question. Ces informations sont en effet précieuses pour les archivistes, notamment lorsque le studio n'est plus en activité. Les démarches d'archivage deviennent alors cruciales vu les risques de pertes, par rapport à celles concernant un studio encore en activité.

Nous recommandons d'être sensibles à l'instabilité des informations orales et non documentées, qui risquent d'être perdues si elles ne sont pas écrites. Les savoir-faire détenus par une personne spécifique au sein d'un studio ou d'un projet spécifique sont également menacés en cas de départ.

## B. Tableaux

### B.1. Historique du studio

<b>Date de création</b>	<i>jj.mm.aaaa</i>
<b>Date de cessation des activités</b>	<i>jj.mm.aaaa</i>
<b>Raison de cessation des activités</b>	<i>Description du contexte de cessation des activités</i>
<b>Membres fondateur·rices</b>	<i>Prénom Nom, Prénom Nom</i>
<b>Membre actif·ves</b>	<i>Prénom Nom, Prénom Nom</i>
<b>Types de postes occupés</b>	<i>Liste des types de postes, des titres, des rôles, etc. des différents membres</i>
<b>Liste des cadres et postes clés</b>	<i>Prénom Nom des personnes ayant exercé un poste clé dans le studio (si nécessaire et existant)</i>
<b>Liste des jeux produits</b>	<i>Titre du jeu + date</i>
<b>Liste des jeux co-produits</b>	<i>Titre du jeu + date + nom entité co-productrice</i>
<b>Siège social ou adresse postale</b>	<i>Adresse, code postal, ville, pays (si plusieurs adresses, pays à indiquer)</i>
<b>Moyens de contacts</b>	<i>Numéro de téléphone, adresse e-mail, site internet, réseau social</i>

# Conclusions

- **Prochaines étapes**

- Version patrimoniale prête : discussions en cours avec divers lieux de dépôts en suisse romande et alémanique
- Suivi et mise à jour du guide

- **À retenir**

- Des stratégies variées, non cumulatives, adaptables aux ressources et missions institutionnelles
- Sensibilisation et lien à entretenir avec les créateur·rices de jeux
- Cas “simple” et qui ouvre la question des ressources et moyens à considérer pour l’archivage de jeux à gros budget

## Des questions ?

- Le rapport et le guide seront disponibles sur le site de Memoriav suite à la présentation
- Le rapport et le guide sont disponibles également sur Zenodo
  - [doi.org/10.5281/zenodo.15388850](https://doi.org/10.5281/zenodo.15388850) CQFD FR
  - [doi.org/10.5281/zenodo.15441620](https://doi.org/10.5281/zenodo.15441620) CQFD ENG
  - [doi.org/10.5281/zenodo.15388878](https://doi.org/10.5281/zenodo.15388878) Guide FR
  - [doi.org/10.5281/zenodo.15421367](https://doi.org/10.5281/zenodo.15421367) Guide ENG