

## COMMENT SOUTENIR LE CNJV ?

### • Partagez !

Si vous possédez des documents qui concernent la création de jeux vidéo, vous pouvez les référencer au CNJV ou, mieux, nous les confier pour conservation (don ou dépôt).

### • Témoignez !

Si vous êtes un acteur actuel ou ancien du monde du jeu vidéo vous pouvez témoigner sur votre activité. Nous vous interrogerons volontiers pour enrichir notre base de données.

### • Agissez !

Si vous avez des compétences en archivage, conservation, rédaction, communication, médiation ou en informatique (BDD, web, etc.) vous pouvez mettre votre énergie au service du CNJV. Les missions ne manquent pas, même à distance ! Vous pouvez aussi soutenir le CNJV en le faisant connaître et en relayant ses initiatives.

### • Financez !

Particulier ou entreprise, votre soutien financier (adhésion de soutien, mécénat, sponsoring) sera précieux (et défiscalisé au titre des articles 200 et 238 bis du Code général des impôts).

## Bienvenue au CNJV !

Notre Centre de ressources, accessible aux chercheurs, formateurs, étudiants, journalistes et professionnels, offre un espace de travail chaleureux, fonctionnel et convivial à 1h30 de Paris en TGV (Accueil possible en gare Le Creusot-TGV).

Merci de prendre rendez-vous pour organiser votre visite ou votre séjour :

Téléphone : 06 14 26 86 56 - Mail : [contact@cnjv.fr](mailto:contact@cnjv.fr)

Conservatoire National du Jeu Vidéo

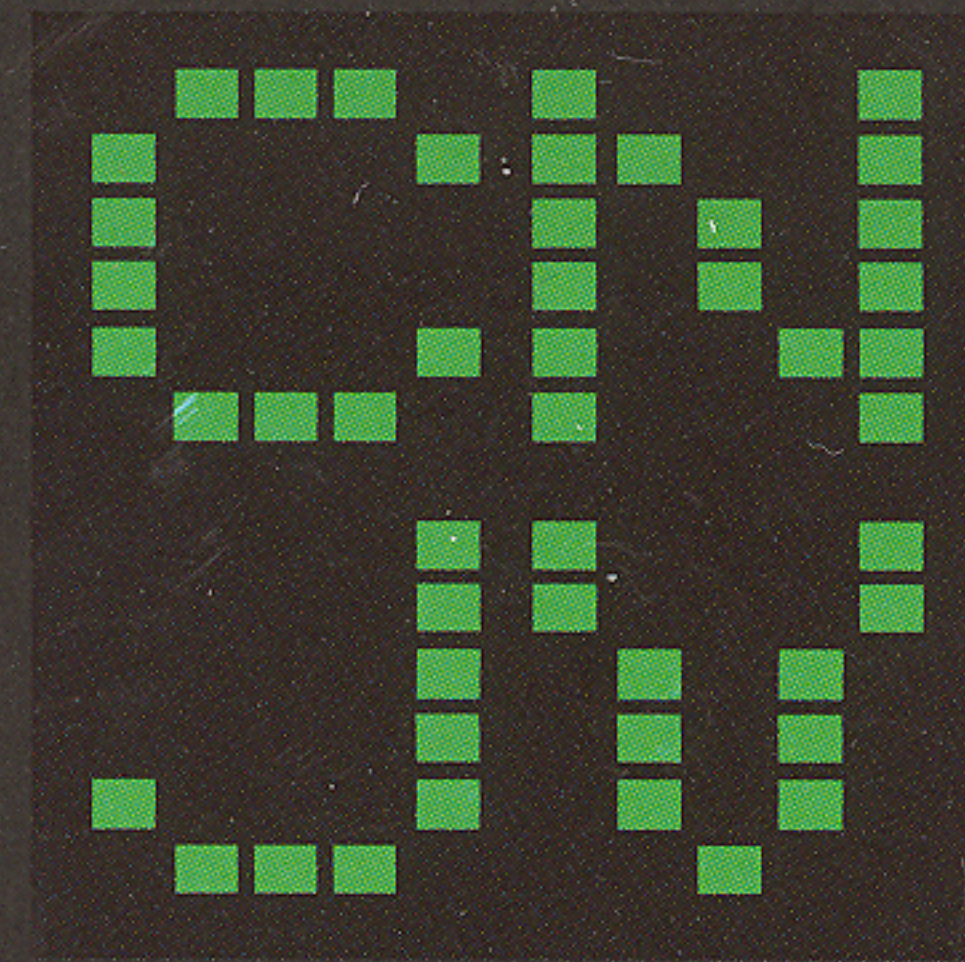
Association Loi 1901 sans but lucratif - SIRET 822 712 352 00019

Siège social : 8 rue Claude Perry 71100 Chalon-sur-Saône



[www.cnjv.fr](http://www.cnjv.fr)

Facebook : [cnjevvideo](https://www.facebook.com/cnjevvideo) Twitter : [@CNJeVideo](https://twitter.com/CNJeVideo)



## Conservatoire National du Jeu Vidéo

Identifier, collecter, indexer,  
conserver, valoriser  
et partager le patrimoine  
de la création vidéo-ludique





# LE CNJV

Le jeu vidéo est une industrie jeune, mais déjà presque quinquagénaire !

Malgré son dynamisme, ou à cause de lui, cette industrie n'avait pas de mémoire à la hauteur de ce que représente cette nouvelle culture.

La raison d'être du CNJV est de rassembler les collections industrielles et personnelles pour les préserver, les archiver, en faciliter l'étude et la valorisation. Il s'agit de mieux comprendre les évolutions du secteur du jeu vidéo tant sur le plan technologique que celui de la créativité et du design, mais aussi de rentrer dans le détail des procédés et techniques qui ont permis de créer les jeux vidéos depuis les temps anciens de Pong jusqu'à la réalité virtuelle d'aujourd'hui.

Il était temps d'entreprendre ce travail car nous avons une grande chance : les pionniers de cette culture peuvent encore témoigner. L'initiative du CNJV fait consensus. J'en suis heureux et remercie les premiers donateurs, les membres de notre Comité de parrainage et de notre Conseil scientifique, et nos premiers mécènes. Ils ont permis d'initier ce travail de mémoire indispensable.



Bertrand Brocard  
Président du CNJV

**Le Conservatoire National du Jeu Vidéo** sauvegarde le patrimoine de la création vidéoludique française depuis ses origines.

- Ses missions : identifier, collecter, indexer, conserver, valoriser et partager ces archives, industrielles et personnelles, et les témoignages des acteurs de cette culture.
- Le CNJV aide également les industriels d'aujourd'hui à mettre en place de bonnes pratiques pour assurer l'archivage de leur production en vue de leur conservation pour le futur.
- Le Centre de ressources est ouvert aux chercheurs, formateurs, étudiants, journalistes et professionnels qui souhaitent étudier les fonds documentaires.
- Le CNJV a aussi vocation d'assurer lui-même la valorisation de ses fonds à travers des expositions, publications, organisation de colloques et conférences.

## Ils soutiennent le CNJV

Game-designers, programmeurs, graphistes, éditeurs, producteurs, distributeurs, journalistes, chercheurs, syndicats professionnels... Retrouvez sur notre site [www.cnjv.fr](http://www.cnjv.fr) les membres de nos Comité de parrainage et Conseil scientifique.

# LES FONDS

## Un fonds varié...

Déjà plus de 350 livres, manuels, guides, rapports, thèses et catalogues, environ 1000 revues représentant 250 titres, plus de 1000 logiciels du marché de tous formats : cassettes, disquettes, cartouches, CD... et une soixantaine de micro-ordinateurs et de consoles de jeu

## ... mais surtout des documents uniques !

200 mètres de linéaires d'archives provenant d'éditeurs français depuis les origines

- Story-boards, croquis, illustrations, carnets de notes
- Outils et librairies logicielles, fichiers sources
- Dossiers de production, plans de travail, comptes-rendus
- Courriers, rapports de tests, coupures de presse
- Contrats de travail, de diffusion, de co-production
- Accords pour droits dérivés, documents comptables
- Photographies, diapositives, cassettes audio et vidéo
- Interviews et témoignages sous différentes formes

A disposition des chercheurs !

