De la base de données au catalogue

Retour d’expérience sur la transition d’un laboratoire de jeu vidéo vers Koha

Francis Lavigne
Université de Montréal · LUDOV

Éric Bégin
Solutions inLibro inc.

ASSISTÉ PAR L’IA

Congrès des professionnel·le·s de l’information
Transformations & Leadership
3 au 5 novembre 2026 · Grande Bibliothèque de Montréal

INTERVENANTS

Deux points de vue sur la même transition



Francis Lavigne

Responsable du LUDOV, Université de Montréal, département d’histoire de l’art, cinéma et médias audiovisuels

Mémoire de maîtrise sur le jeu vidéo sur YouTube (2017).

Thèse en cours sur l’histoire des formes de la critique de jeu vidéo.



Éric Bégin

Président,
Solutions inLibro inc.

B. Sc. en informatique de l’Université de Sherbrooke

Ubisoft (1998 à 2003)

Audiokinetic (2003 à 2006)

2006 - Fondation d'inLibro

PLAN DE MATCH

Quatre temps, du laboratoire à l'API

1

Le laboratoire de jeu vidéo

Une collection de 7 500 jeux, 100 plateformes, et des outils maison à bout de souffle.

2

Le choix du logiciel Koha

28 plateformes comparées, trois finalistes, une décision.

3

Adaptation des données en MARC21

Le pipeline de migration et le schéma de mapping, zone par zone.

4

Intégration de l'API MobyGames

Un identifiant, un clic, une notice enrichie : genres, lien et couvertures.

1 · LE LABORATOIRE

LUDOV : Laboratoire universitaire de documentation et d’observation vidéoludiques

3 missions

1

Accessibilité

Rendre la collection consultable pour la recherche et l’enseignement.

2

Préservation

Conserver les jeux, les consoles et les accessoires en état de fonctionner.

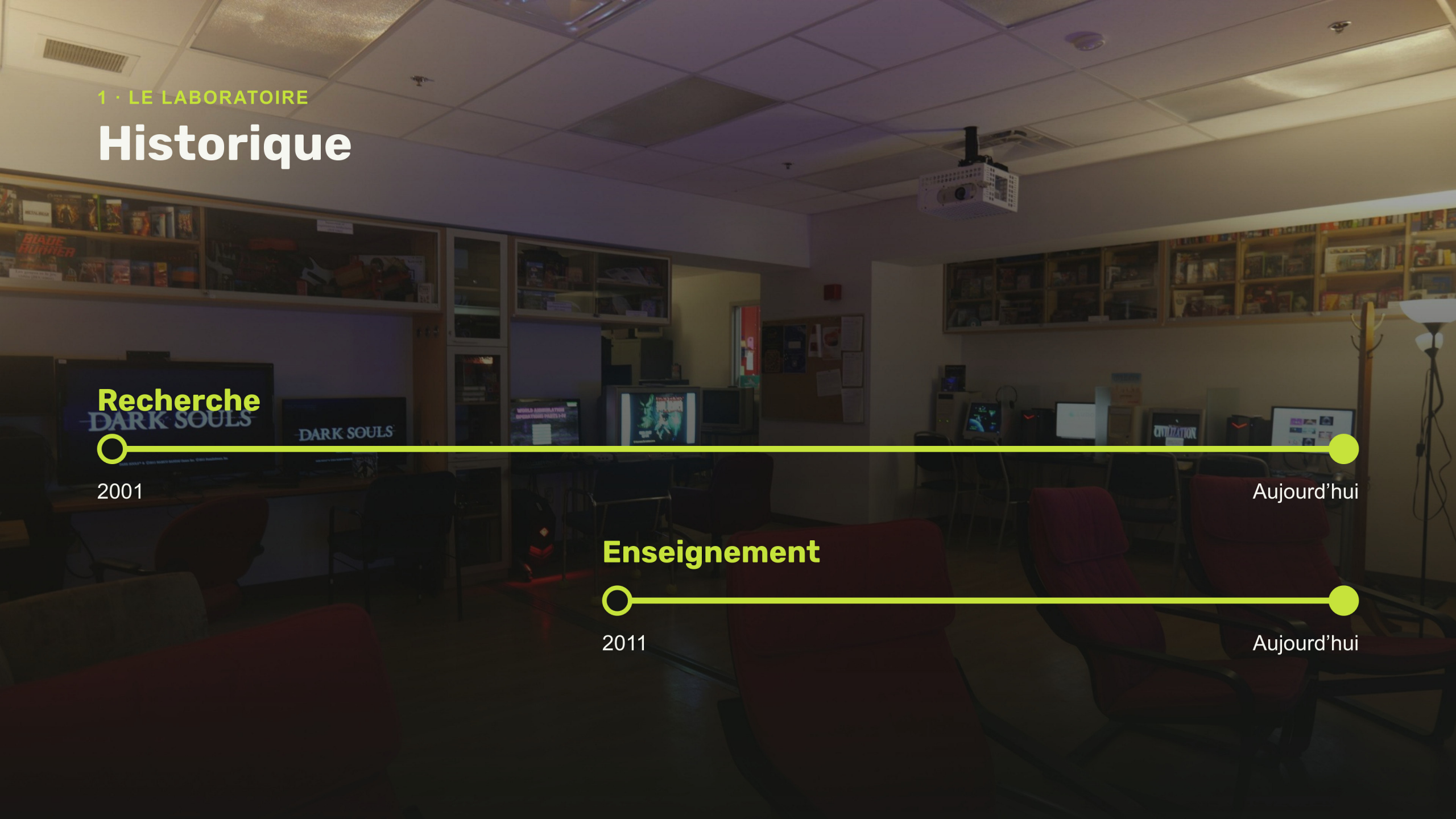
3

Documentation

Décrire la collection et son contexte : plateformes, éditions, supports, paratexte.



1 · LE LABORATOIRE


1 · LE LABORATOIRE
Historique
Recherche
2001
Aujourd’hui
Enseignement
2011
Aujourd’hui

1 · LE LABORATOIRE

Notre collection

COUVRE

1972 à aujourd’hui

7 500
jeux et plus

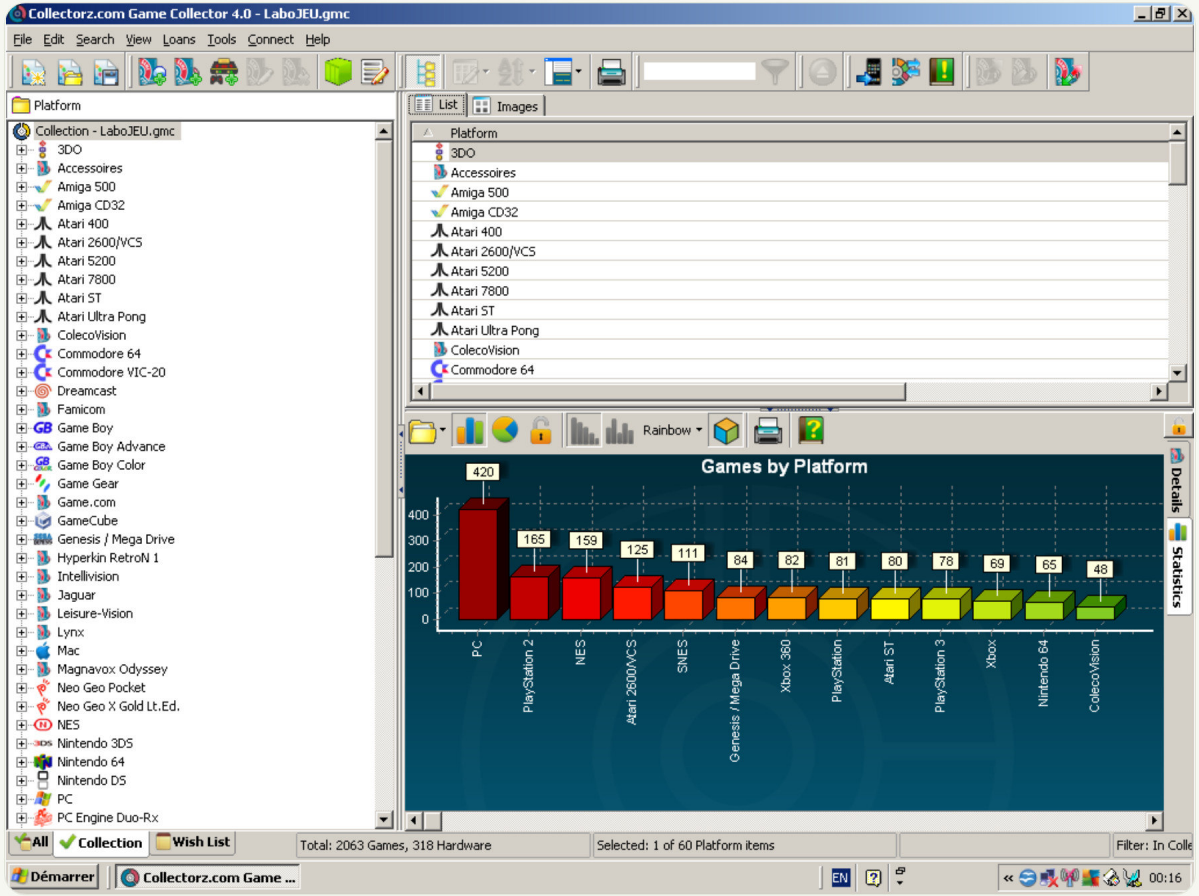
100
plateformes et plus

Accessoires

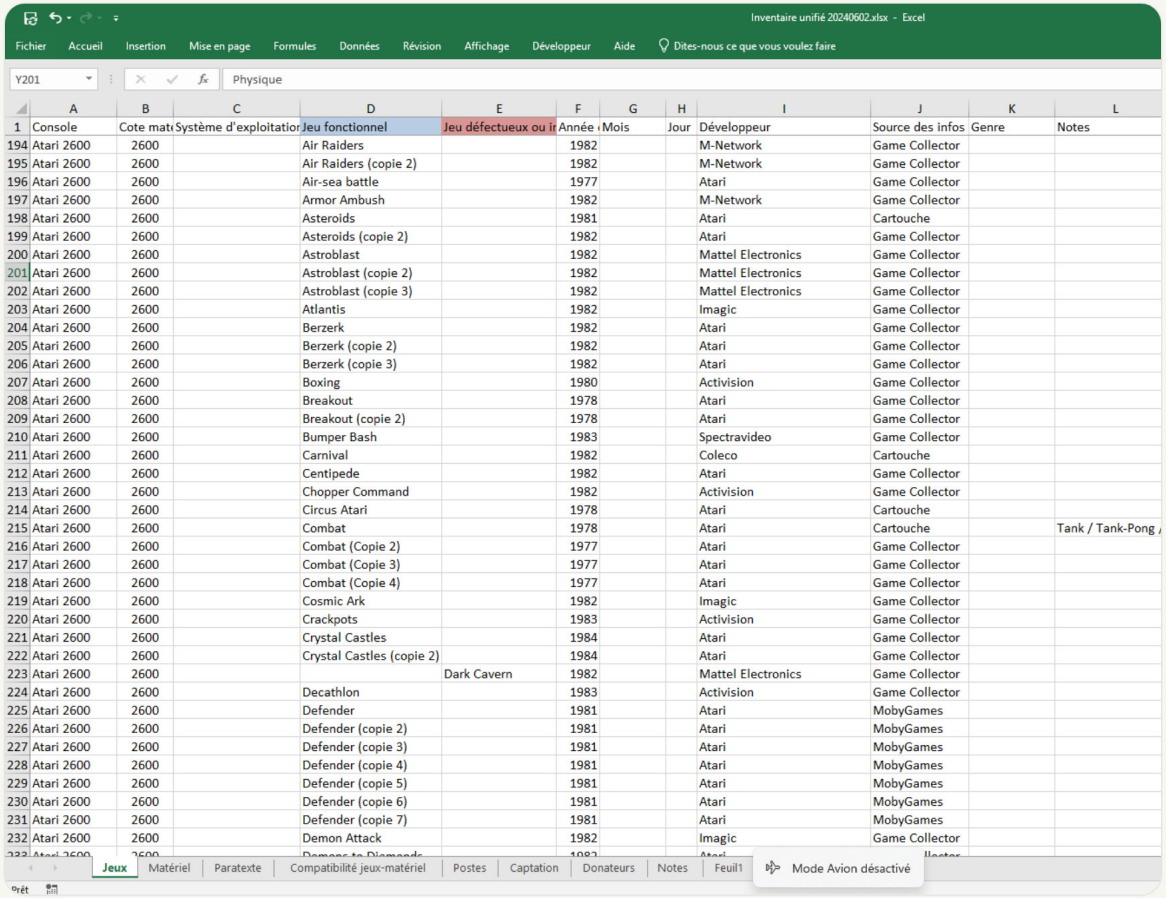
Périodiques




Castlevania
Symphony of the Night
PRESS START BUTTON
© 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. DEVELOPMENT BY ICET.
ViewSonic
Trinitron
PlayStation
Castlevania
Symphony of the Night



Un logiciel de collection : Game Collector Database



Inventaire unifié 20240602.xlsx - Excel

Fichier Accueil Insertion Mise en page Formules Données Révision Affichage Développeur Aide Dites-nous ce que vous voulez faire

Y201 | Physique

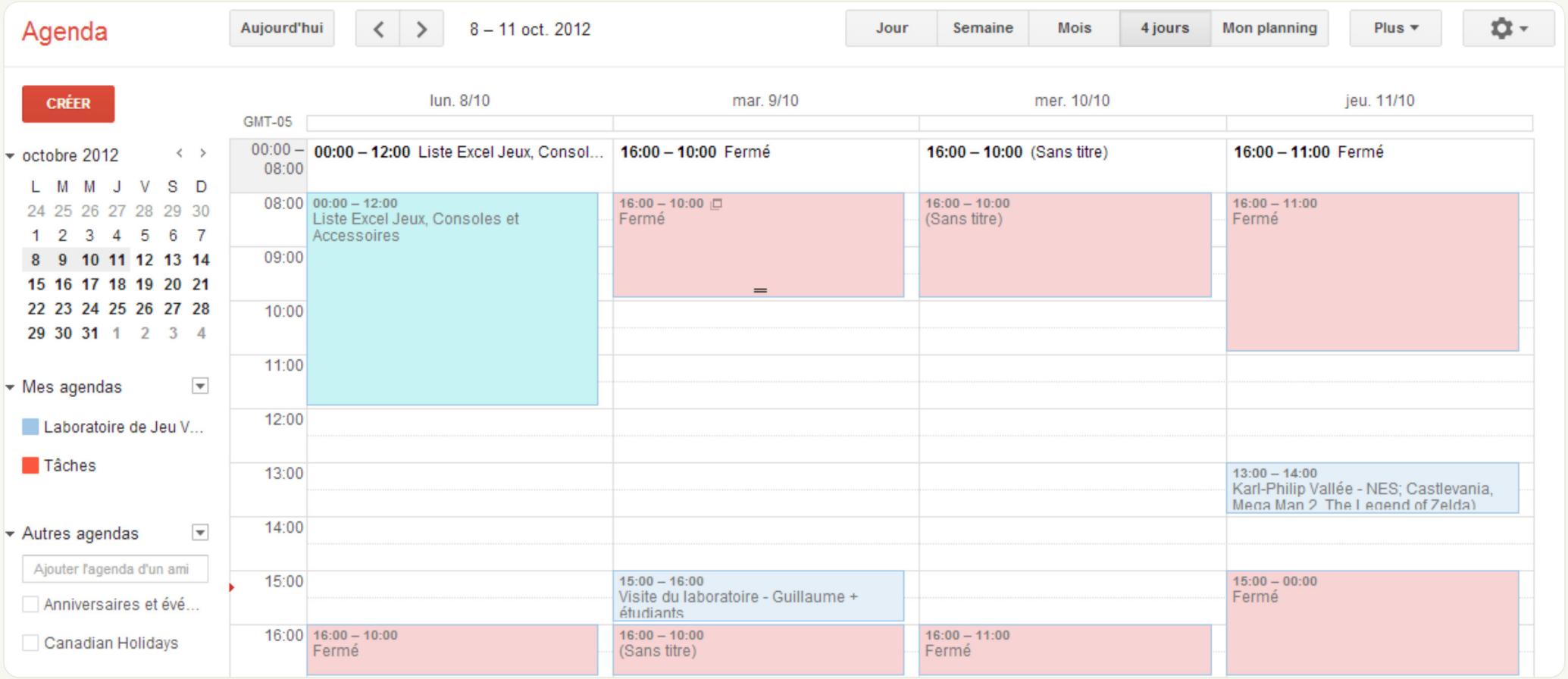
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1	Console	Cote mat	Système d'exploitation	Jeu fonctionnel	Jeu défectueux ou in	Année	Mois	Jour	Développeur	Source des infos	Genre	Notes
194	Atari 2600	2600		Air Raiders		1982			M-Network	Game Collector		
195	Atari 2600	2600		Air Raiders (copie 2)		1982			M-Network	Game Collector		
196	Atari 2600	2600		Air-sea battle		1977			Atari	Game Collector		
197	Atari 2600	2600		Armor Ambush		1982			M-Network	Game Collector		
198	Atari 2600	2600		Asteroids		1981			Atari	Cartouche		
199	Atari 2600	2600		Asteroids (copie 2)		1982			Atari	Game Collector		
200	Atari 2600	2600		Astroblast		1982			Mattel Electronics	Game Collector		
201	Atari 2600	2600		Astroblast (copie 2)		1982			Mattel Electronics	Game Collector		
202	Atari 2600	2600		Astroblast (copie 3)		1982			Mattel Electronics	Game Collector		
203	Atari 2600	2600		Atlantis		1982			Imagic	Game Collector		
204	Atari 2600	2600		Berzerk		1982			Atari	Game Collector		
205	Atari 2600	2600		Berzerk (copie 2)		1982			Atari	Game Collector		
206	Atari 2600	2600		Berzerk (copie 3)		1982			Atari	Game Collector		
207	Atari 2600	2600		Boxing		1980			Activision	Game Collector		
208	Atari 2600	2600		Breakout		1978			Atari	Game Collector		
209	Atari 2600	2600		Breakout (copie 2)		1978			Atari	Game Collector		
210	Atari 2600	2600		Bumper Bash		1983			Spectravideo	Game Collector		
211	Atari 2600	2600		Carnival		1982			Coleco	Cartouche		
212	Atari 2600	2600		Centipede		1982			Atari	Game Collector		
213	Atari 2600	2600		Chopper Command		1982			Activision	Game Collector		
214	Atari 2600	2600		Circus Atari		1978			Atari	Cartouche		
215	Atari 2600	2600		Combat		1978			Atari	Cartouche		Tank / Tank-Pong
216	Atari 2600	2600		Combat (Copie 2)		1977			Atari	Game Collector		
217	Atari 2600	2600		Combat (Copie 3)		1977			Atari	Game Collector		
218	Atari 2600	2600		Combat (Copie 4)		1977			Atari	Game Collector		
219	Atari 2600	2600		Cosmic Ark		1982			Imagic	Game Collector		
220	Atari 2600	2600		Crackpots		1983			Activision	Game Collector		
221	Atari 2600	2600		Crystal Castles		1984			Atari	Game Collector		
222	Atari 2600	2600		Crystal Castles (copie 2)		1984			Atari	Game Collector		
223	Atari 2600	2600			Dark Cavern	1982			Mattel Electronics	Game Collector		
224	Atari 2600	2600		Decathlon		1983			Activision	Game Collector		
225	Atari 2600	2600		Defender		1981			Atari	MobyGames		
226	Atari 2600	2600		Defender (copie 2)		1981			Atari	MobyGames		
227	Atari 2600	2600		Defender (copie 3)		1981			Atari	MobyGames		
228	Atari 2600	2600		Defender (copie 4)		1981			Atari	MobyGames		
229	Atari 2600	2600		Defender (copie 5)		1981			Atari	MobyGames		
230	Atari 2600	2600		Defender (copie 6)		1981			Atari	MobyGames		
231	Atari 2600	2600		Defender (copie 7)		1981			Atari	MobyGames		
232	Atari 2600	2600		Demon Attack		1982			Imagic	Game Collector		

Jeux | Matériel | Paratexte | Compatibilité jeux-matériel | Postes | Captation | Donateurs | Notes | Feuil1

Mode Avion désactivé

Prêt

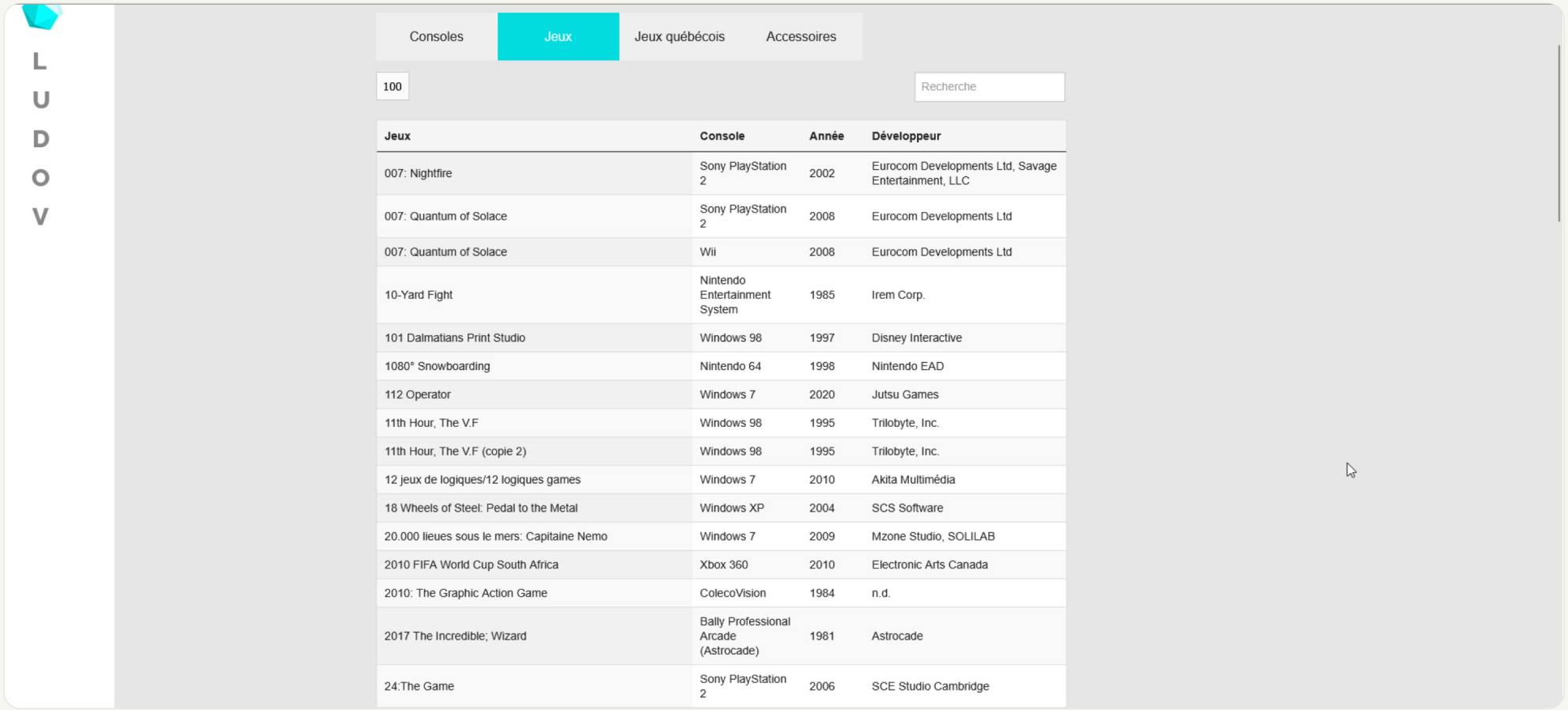
Un inventaire Excel



Un agenda partagé



Une application maison



Jeux	Console	Année	Développeur
007: Nightfire	Sony PlayStation 2	2002	Eurocom Developments Ltd, Savage Entertainment, LLC
007: Quantum of Solace	Sony PlayStation 2	2008	Eurocom Developments Ltd
007: Quantum of Solace	Wii	2008	Eurocom Developments Ltd
10-Yard Fight	Nintendo Entertainment System	1985	Irem Corp.
101 Dalmatians Print Studio	Windows 98	1997	Disney Interactive
1080° Snowboarding	Nintendo 64	1998	Nintendo EAD
112 Operator	Windows 7	2020	Jutsu Games
11th Hour, The V.F	Windows 98	1995	Trilobyte, Inc.
11th Hour, The V.F (copie 2)	Windows 98	1995	Trilobyte, Inc.
12 jeux de logiques/12 logiques games	Windows 7	2010	Akita Multimédia
18 Wheels of Steel: Pedal to the Metal	Windows XP	2004	SCS Software
20.000 lieues sous le mers: Capitaine Nemo	Windows 7	2009	Mzone Studio, SOLILAB
2010 FIFA World Cup South Africa	Xbox 360	2010	Electronic Arts Canada
2010: The Graphic Action Game	ColecoVision	1984	n.d.
2017 The Incredible; Wizard	Bally Professional Arcade (Astrocade)	1981	Astrocade
24:The Game	Sony PlayStation 2	2006	SCE Studio Cambridge

Une liste publique

« Jeux vidéo : favoriser l’apprentissage par la récolte de métadonnées, la mise en contexte culturelle et les compétences numériques »

Francis Lavigne, Valérie Rioux, Carl Therrien et Bernard Perron

« Jeux vidéo : favoriser l'apprentissage par la récolte de métadonnées, la mise en contexte culturelle et les compétences numériques »

Francis Lavigne, Valérie Rioux, Carl Therrien et Bernard Perron

Université de Montréal | Faculté des arts et des sciences
Département d'**histoire de l'art, de cinéma et des médias audiovisuels**

« Jeux vidéo : favoriser l'apprentissage par la récolte de métadonnées, la mise en contexte culturelle et les compétences numériques »

Francis Lavigne, Valérie Rioux, Carl Therrien et Bernard Perron

Université de Montréal | Faculté des arts et des sciences
Département d'**histoire de l'art, de cinéma et des médias audiovisuels**

Université de Montréal | Centre de pédagogie universitaire

« Jeux vidéo : favoriser l'apprentissage par la récolte de métadonnées, la mise en contexte culturelle et les compétences numériques »

Francis Lavigne, Valérie Rioux, Carl Therrien et Bernard Perron

Université de Montréal | Faculté des arts et des sciences
Département d'**histoire de l'art, de cinéma et des médias audiovisuels**

Université de Montréal | Centre de pédagogie universitaire

INLIBRO
Spécialistes en technologies documentaires

« Jeux vidéo : favoriser l'apprentissage par la récolte de métadonnées, la mise en contexte culturelle et les compétences numériques »

Francis Lavigne, Valérie Rioux, Carl Therrien et Bernard Perron

Université de Montréal | Faculté des arts et des sciences
Département d'**histoire de l'art, de cinéma et des médias audiovisuels**

Université de Montréal | Centre de pédagogie universitaire

INLIBRO
Spécialistes en technologies documentaires

Comparatif de logiciels

Geneviève Larocque

« Jeux vidéo : favoriser l'apprentissage par la récolte de métadonnées, la mise en contexte culturelle et les compétences numériques »

Francis Lavigne, Valérie Rioux, Carl Therrien et Bernard Perron

Université de Montréal | Faculté des arts et des sciences
Département d'**histoire de l'art, de cinéma et des médias audiovisuels**

Université de Montréal | Centre de pédagogie universitaire

INLIBRO
Spécialistes en technologies documentaires

Comparatif de logiciels

Geneviève Larocque

Pratiques à l'interne

Isabelle Pépin

« Jeux vidéo : favoriser l'apprentissage par la récolte de métadonnées, la mise en contexte culturelle et les compétences numériques »

Francis Lavigne, Valérie Rioux, Carl Therrien et Bernard Perron

Université de Montréal | Faculté des arts et des sciences
Département d'**histoire de l'art, de cinéma et des médias audiovisuels**

Université de Montréal | Centre de pédagogie universitaire

INLIBRO
Spécialistes en technologies documentaires

Comparatif de logiciels

Geneviève Larocque

Pratiques à l'interne

Isabelle Pépin

Analyse des métadonnées des autres institutions

Nathanaël Roussy

28 plateformes évaluées sur 8 critères

- Type de licence
- Prix
- Hébergement et espace
- Utilisation type
- OAI-PMH
- Modèle de catalogage
- Exportation
- Exemples d’institutions

Trois finalistes

Axiell Collections

Gestion de collections muséales, propriétaire

The Museum System

Gestion de collections muséales, propriétaire

Koha

Système intégré de gestion de bibliothèque, libre

Trois finalistes

Axiell Collections

Gestion de collections muséales, propriétaire

The Museum System

Gestion de collections muséales, propriétaire

Koha

Système intégré de gestion de bibliothèque, libre

Pourquoi Koha l’a emporté

Usage bibliothèque

La collection se consulte et se prête : un SIGB colle mieux qu’un outil de musée.

MARC21

Un format normalisé, partageable, avec des zones prévues pour les supports non livresques.

Prix et hébergement

Pas de licence par poste ; une solution hébergée par un fournisseur québécois.

Logiciel libre

Le code est ouvert, la communauté est mondiale, les données restent exportables.

Possibilités de développement

On peut ajouter ce qui manque. L’intégration MobyGames en est la preuve.

Migration vers Koha

ÉTAPE 1

Exports de la base maison

jeux.csv
accessoires.csv
consoles.csv
paratexte.xlsx

ÉTAPE 2

Normalisation

Dates, prix, colonnes renommées, valeurs vides remplacées

ÉTAPE 3

CSV vers MARC

Une règle par colonne : « 245a = titre », « 250:a:9 = plateforme »

ÉTAPE 4

Migrateur

Tables de correspondance, zones fixes, valeurs par défaut, exemplaires

ÉTAPE 5

Import dans Koha

Types de documents JEU, CONSOLE, ACCESSOIRE et paratexte

Mapping des jeux (1/2) : décrire l'objet

Colonne de la base maison	Zone MARC21	Traitement
id	035 $a	Identifiant d'origine conservé pour la traçabilité
titre	245 $a	Tel quel
developpeur	110 $a	Collectivité auteur
plateforme	250 $a · 250 $9 · 753 $a	Libellé en 250 $a ; identifiant MobyGames de la plateforme en 250 $9 (table de 111 plateformes)
systeme_d_exploitation	753 $c	Caractéristiques techniques
annee · qc	264 $c · 008/07-10 · 008/15-17	Date de publication ; « quc » si jeu québécois
support_type	338 $a $b · 007/01 · 007/04	Libellé libre converti en terme et code RDA, puis en codes 007 (table de 69 libellés)
boite · manuel · guide (quantité, type, emplacement)	300 $a $f $9	Trois zones provisoires 300, 301, 302 fusionnées en 300 ; types normalisés (25 boîtes, 42 manuels, 10 guides)
type_de_sauvegarde · id_accessoires	538 $a	Note « Matériel requis : … »

Mapping des jeux (2/2) : gérer et localiser

Colonne de la base maison	Zone MARC21	Traitement
origine · date_d_acquisition · prix	541 $a $d $h	Source d’acquisition
sources_des_infos	588 $a	Source de la description
datecreation · usr_name_create · lupdate · usr_name_update	599 $a $b $c $d	Historique de saisie conservé en zone locale
nom_du_document	856 $f	Fichier associé
emplacement · cote_materiel · notes · nd	952 $c $o $x $7	Exemplaire : 218 localisations normalisées
date_d_acquisition · origine · prix	952 $d $e $g	Exemplaire : acquisition

Valeurs fixes pour tout jeu

- Guide : type de notice « m », fichier informatique
- 008/26 = g, jeu
- 336 programme informatique (cop)
- 337 informatique (c)
- 338 selon le support (rdacarrier)
- 942 $c = JEU, type de document Koha
- 952 $a $b = LUDOV, $y = JEU

Consoles, accessoires et paratexte ont leurs propres défauts : objet tridimensionnel, volume, etc.

Les tables de correspondance

69
libellés de support

218
localisations

111
plateformes vers un identifiant MobyGames

77
types de boîtes, manuels et guides

Support saisi	007/01	338 $a (RDA)	338 $b
Cartouche	e	cartouche de disque informatique	ce
CD-ROM / DVD / Blu-ray / UMD	d	disque informatique	cd
Disquette 5 1/4 pouces	e · 007/04 o	cartouche de disque informatique	ce
HuCard / Carte DS / Game Card	k	carte informatique	ck
Cassette	f	cassette de bande informatique	cf
Numérique	r	ressource en ligne	cr
Physique, non précisé	u	non précisé	zu

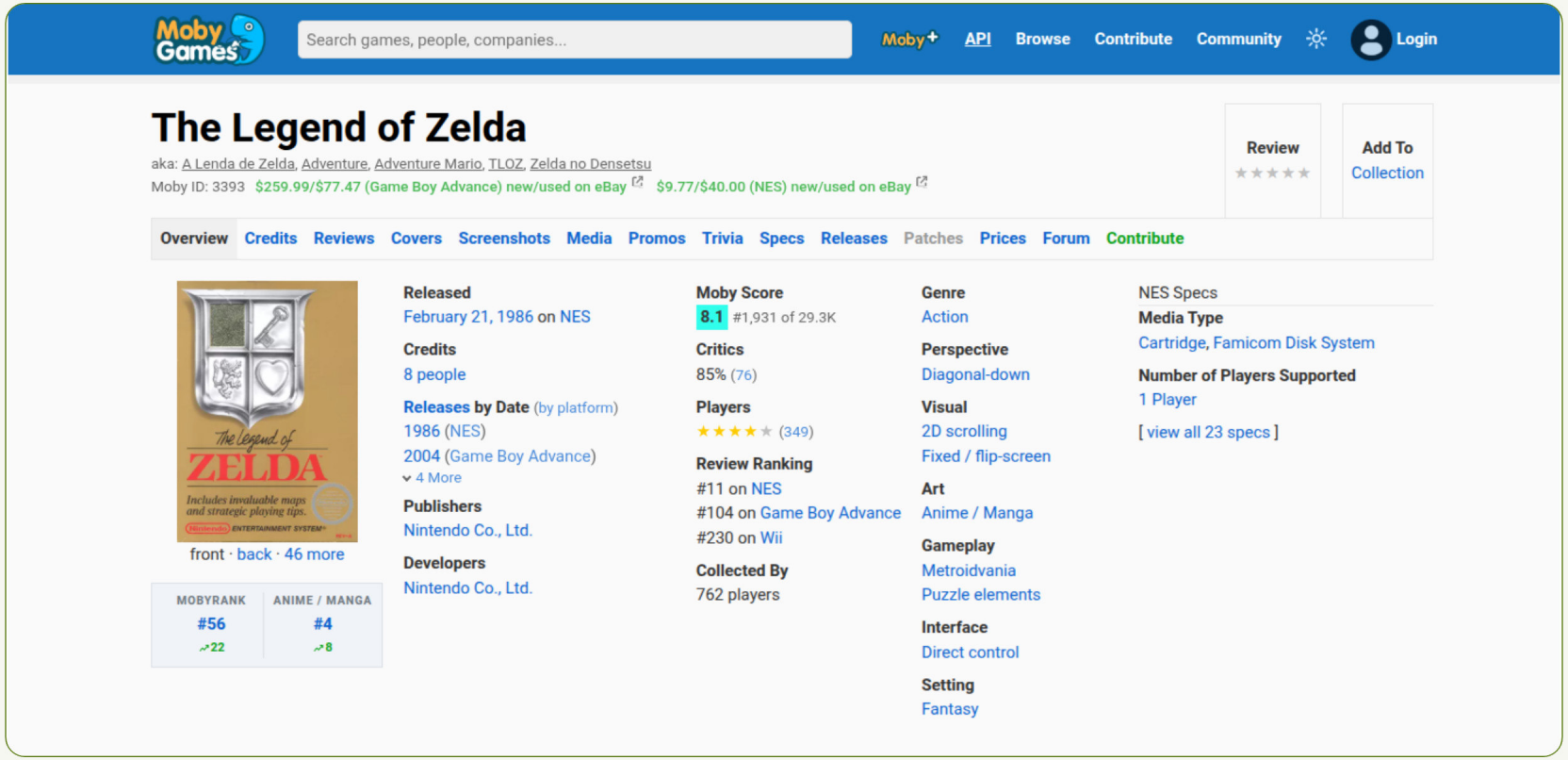
Ce que ça donne : une notice de jeu dans Koha

```
LDR nmm a
007 ce
008 s1986 ja g eng d
024 7 $a 3393 $2 mobygames
110 2 $a Nintendo Co., Ltd.
245 14 $a The Legend of Zelda $h [jeu vidéo]
250 $a NES $9 22
264 1 $c 1986
300 $a 1 cartouche $f boîte $9 A-12
336 $a programme informatique $b cop $2 rdacontent
337 $a informatique $b c $2 rdamedia
338 $a cartouche de disque informatique $b ce $2 rdacarrier
753 $a NES
942 $c JEU
952 $a LUDOV $b LUDOV $c A-12 $y JEU
```

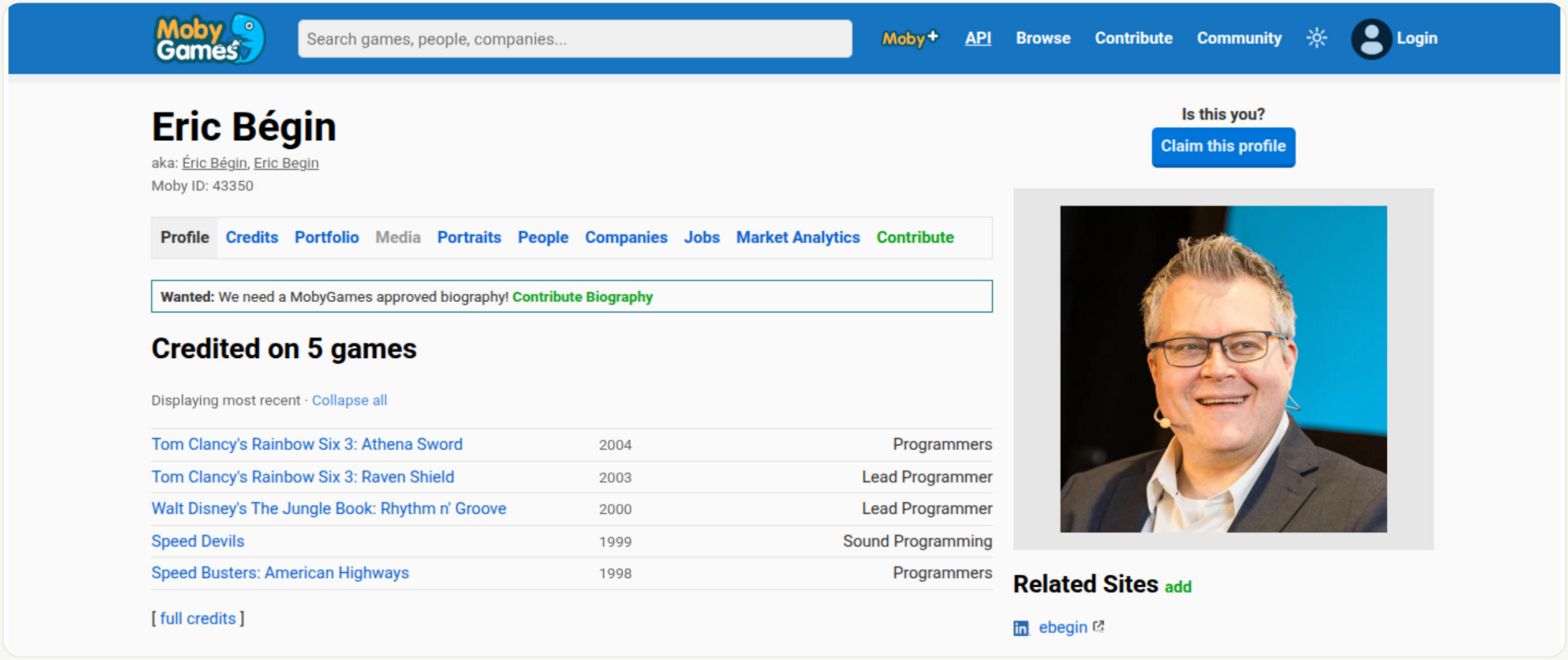
Deux zones préparent la suite

024 porte l'identifiant du jeu chez MobyGames ; 250 $9 porte celui de la plateforme. Tout l'enrichissement automatique repose sur ces deux valeurs.

MobyGames, une base de données de référence



Décrit aussi les gens du métier



La fiche d'Éric Bégin, identifiant 43350 : cinq jeux crédités, de Speed Busters en 1998 à Rainbow Six 3 en 2004.

Données pertinentes

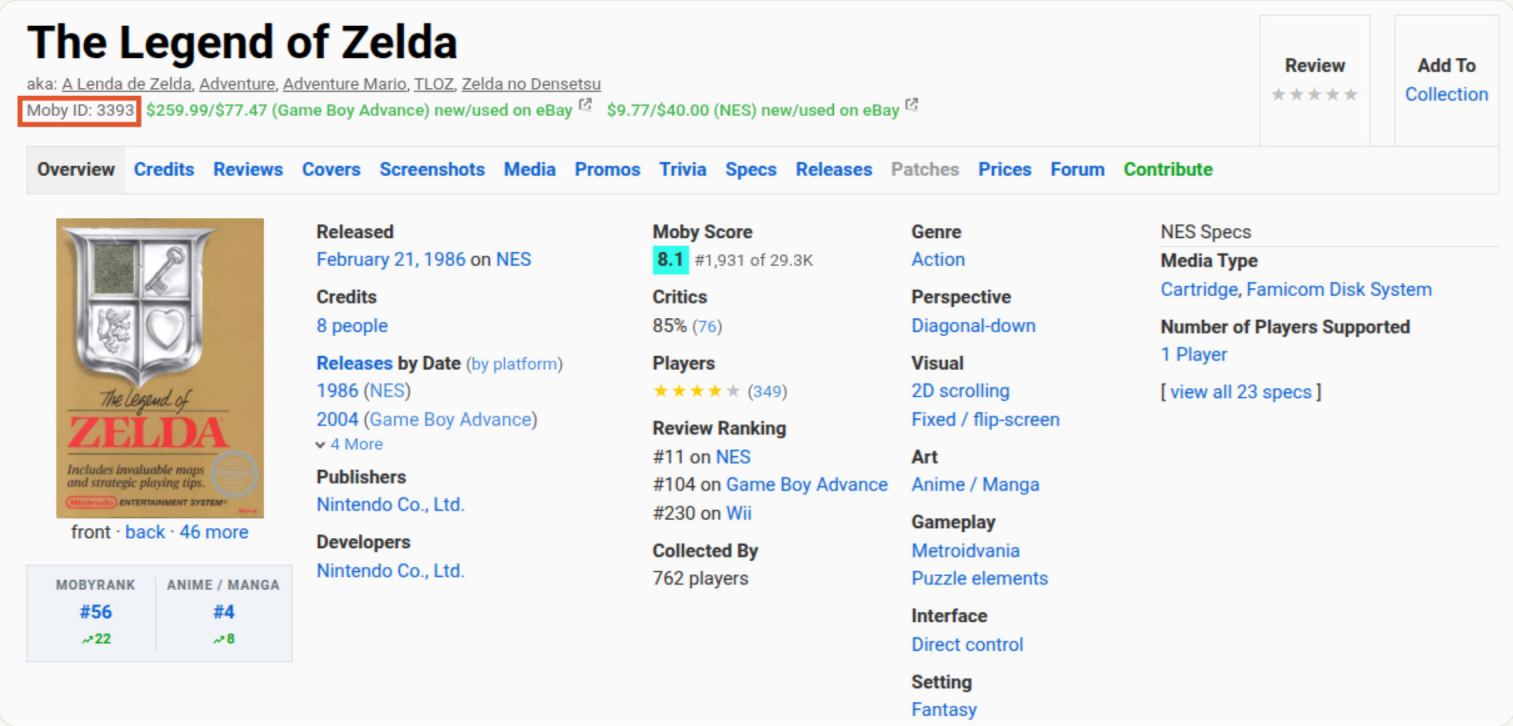
Ce que le laboratoire voulait en tirer

- Des genres cohérents
- Pas de ressaisie pour 7 500 jeux
- Un lien vers la fiche de référence du jeu
- Les images de couverture recto et verso de la bonne édition

Ce qu’il fallait

- Une clé d’API pour communiquer avec MobyGames
- Identifiant du jeu
- Identifiant de la plateforme

Trouver l'identifiant du jeu



Le « Moby ID »

Il est affiché sous le titre et se retrouve dans l'adresse de la fiche : mobygames.com/game/**3393**/…

Le saisir dans la notice, en 024 et en 250 $9



`024 7_ $a 3393 $2 mobygames`

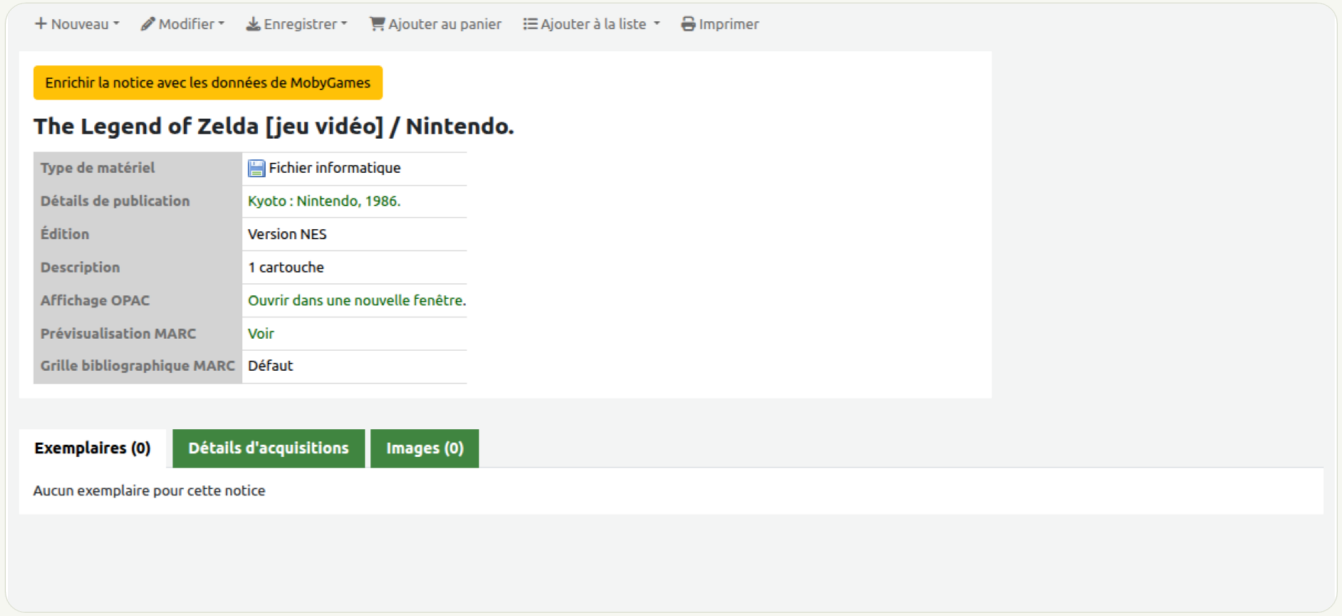
Un identifiant normalisé « autre », dont la source est nommée en $2. C'est la zone MARC21 prévue pour ça.



`250 __ $a Version NES $9 22`

La sous-zone locale $9 de la mention d'édition porte l'identifiant de plateforme, déjà rempli par la migration.

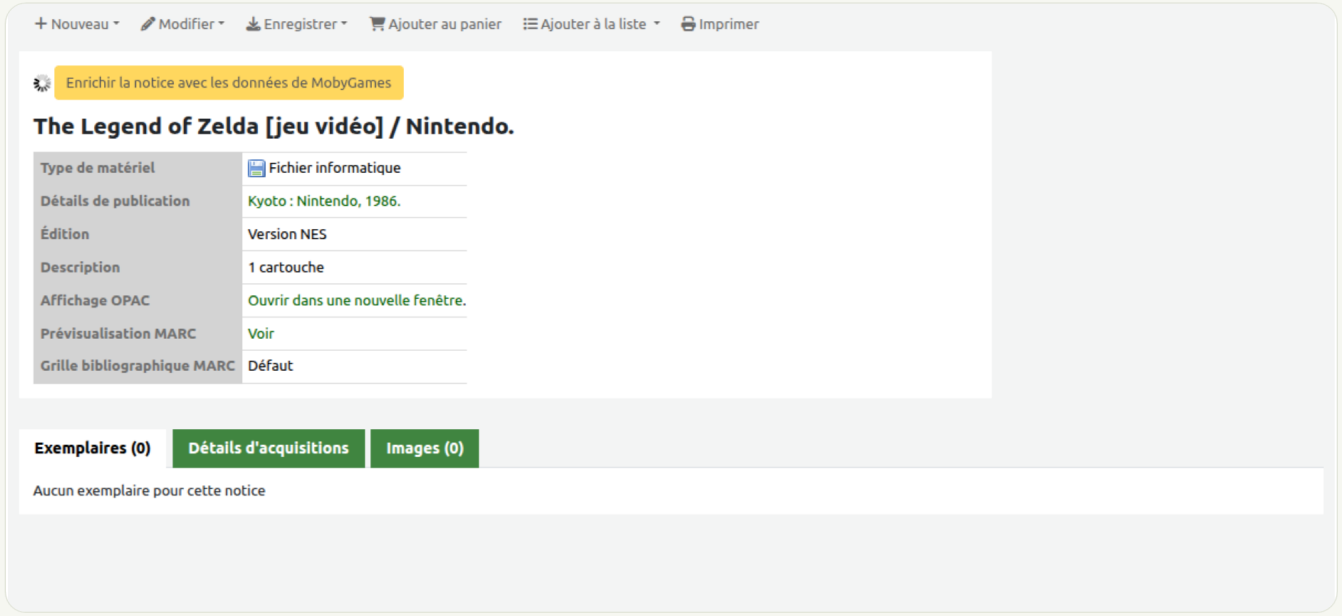
Un bouton sur la page de la notice, et un clic



Avant

Une notice minimale : titre, édition, description.
Pas de genre, pas de lien, pas d'image.

Un bouton sur la page de la notice, et un clic



Pendant

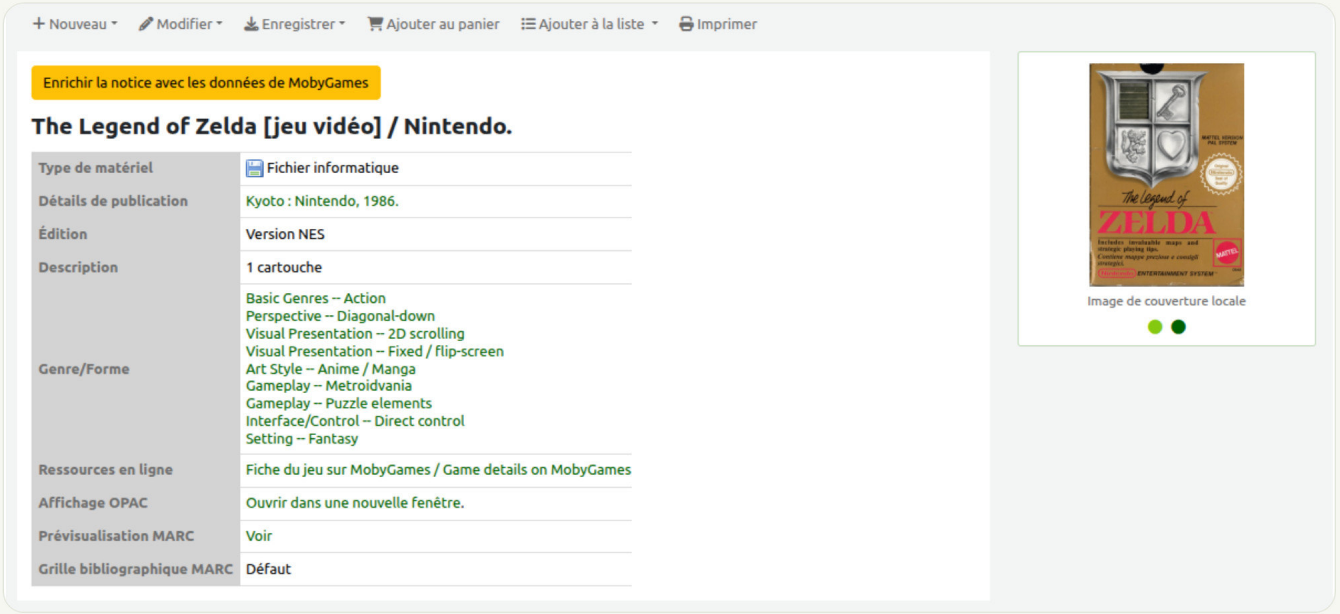
Le bouton se désactive le temps des appels, environ cinq secondes, puis la page se recharge.

Du JSON de l'API aux zones MARC21

Champ MobyGames	Zone MARC21	Exemple avec The Legend of Zelda
game_id (saisi)	024 7_ $a · $2 mobygames	3393
genres[].genre_category	655 _7 $a	Gameplay
genres[].genre_name	655 _7 $v	Metroidvania
genres[].genre_id	655 _7 $0 · $2 mobygames	(mobygamesgenres)24
moby_url	856 42 $u · $y	https://www.mobygames.com/game/3393/the-legend-of-zelda/ · « Fiche du jeu sur MobyGames »
platform_id (saisi)	250 $9	22, NES ; sert au second appel
cover_groups[].covers[] · scan_of = Front / Back Cover	Images de couverture locales de Koha	Recto et verso de la boîte NES

Non repris pour l'instant : description, titres alternatifs, score, captures d'écran, dates de sortie par plateforme. Tout est disponible dans la même réponse JSON.

Un bouton sur la page de la notice, et un clic



Après

Neuf genres, un lien vers la fiche MobyGames, deux couvertures. Titre, édition et description n'ont pas bougé.

Pour les chercheurs et les étudiants

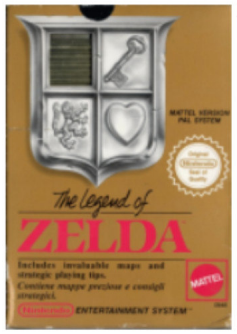


Image de couverture locale

Affichage normal | Affichage MARC | Affichage ISBD

The Legend of Zelda [jeu vidéo] / Nintendo.

Type de matériel	Fichier informatique
Détails de publication	Kyoto : Nintendo, 1986.
Édition	Version NES
Description	1 cartouche
Standard Identifier	3393.
Genre/Forme	Basic Genres -- Action Perspective -- Diagonal-down Visual Presentation -- 2D scrolling Visual Presentation -- Fixed / flip-screen Art Style -- Anime / Manga Gameplay -- Metroidvania Gameplay -- Puzzle elements Interface/Control -- Direct control Setting -- Fantasy
Ressources en ligne	Fiche du jeu sur MobyGames / Game details on MobyGames

Imprimer
Citer
Enregistrer dans vos listes
Ajouter à votre panier
Suggérer l'achat
Sauvegarder la notice :
Plus de recherches

ET APRÈS · RÉSERVATION DE MATÉRIEL

Réserver du matériel à partir du catalogue Koha

Un parcours en six étapes

Plateforme, jeux (jusqu’à trois), accessoires, date, cours, confirmation. La sélection est retenue quinze minutes pendant la saisie.

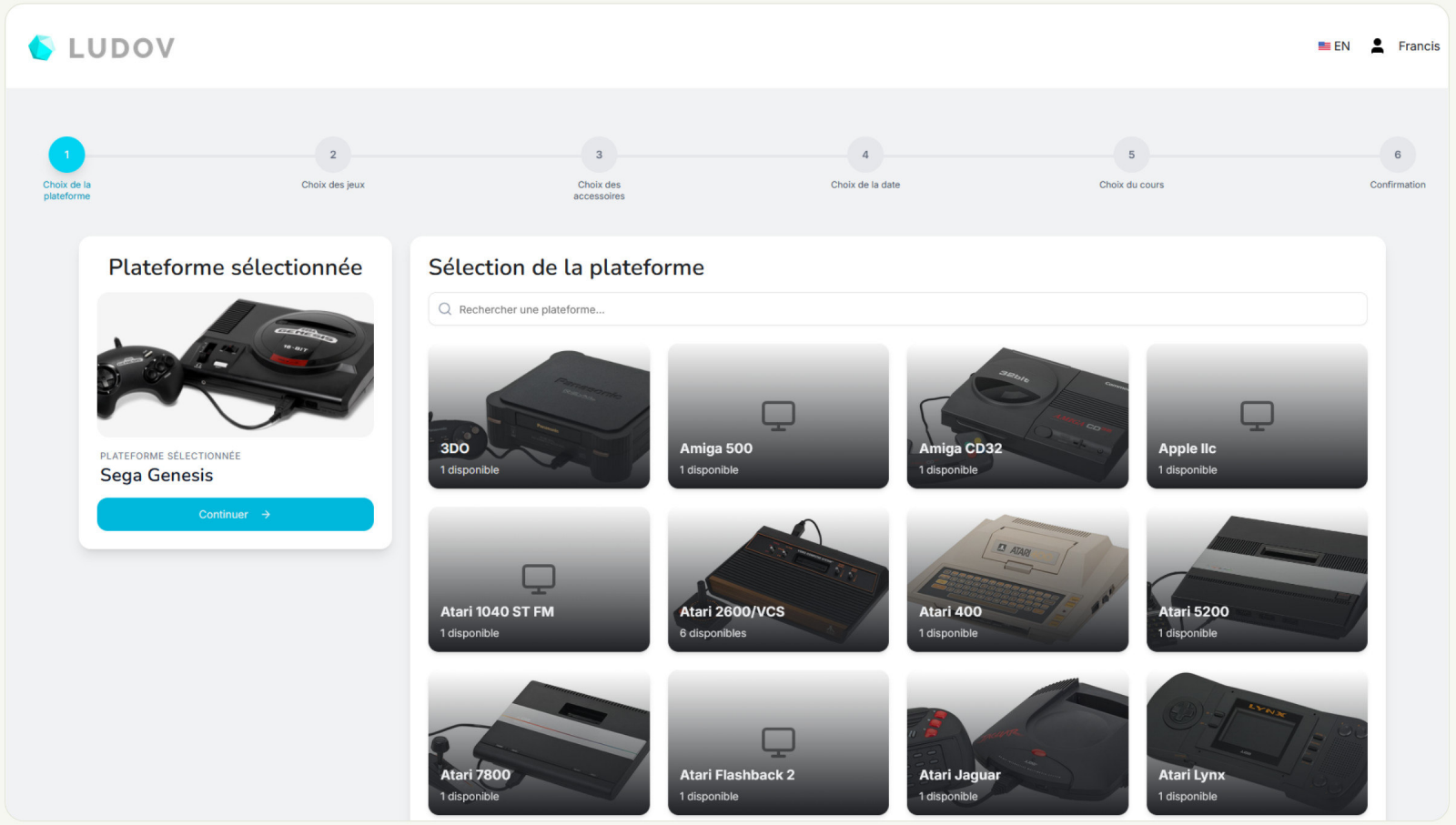
Alimentée par les données de Koha via son API

Plateformes, exemplaires et accessoires viennent du catalogue, repérés par leur numéro Koha. Les jaquettes arrivent d’IGDB ou de MobyGames.

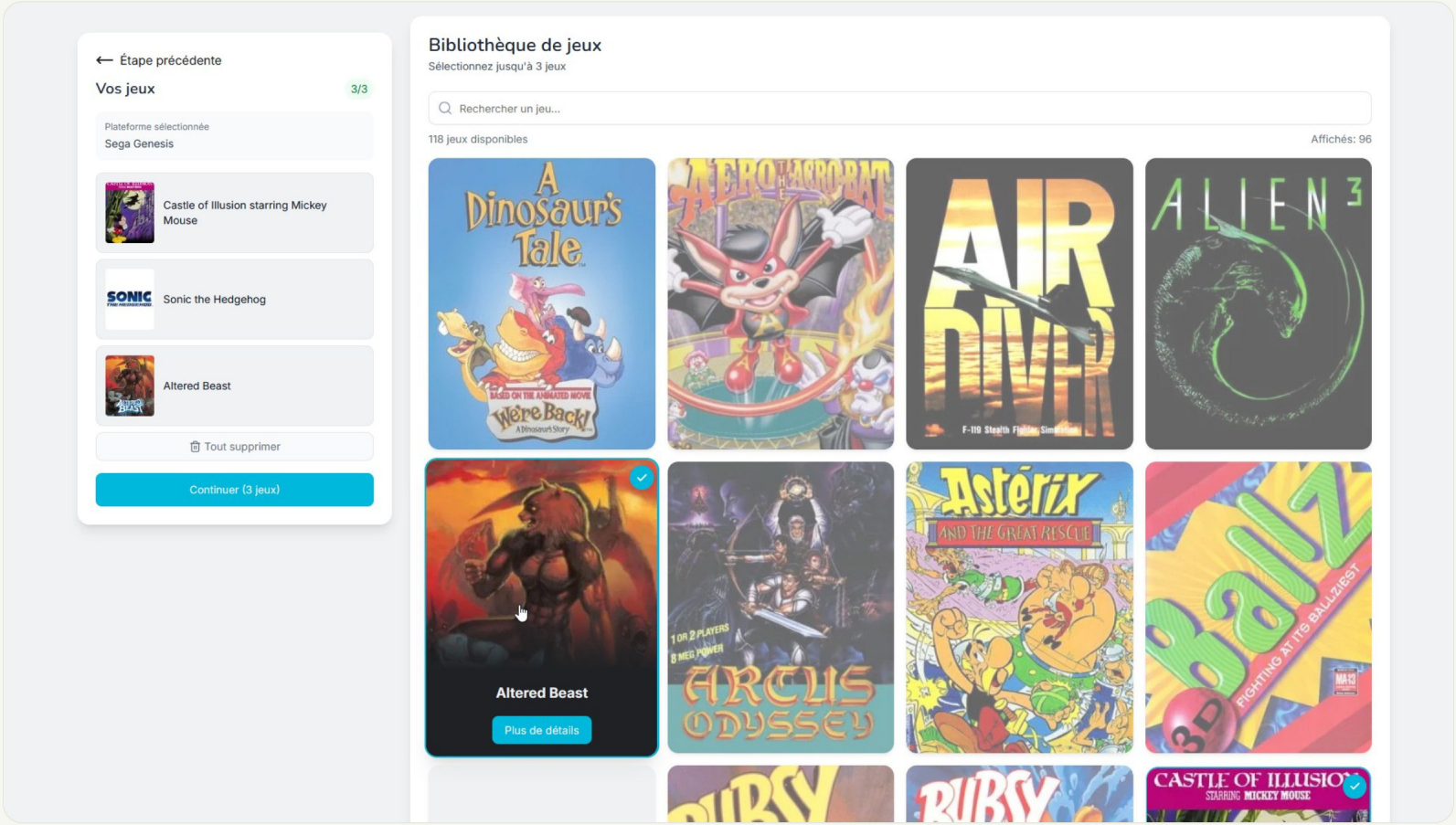
Côté laboratoire

Stations, plages d’ouverture hebdomadaires et exceptions, comptes étudiants pré-autorisés, rappels par courriel.

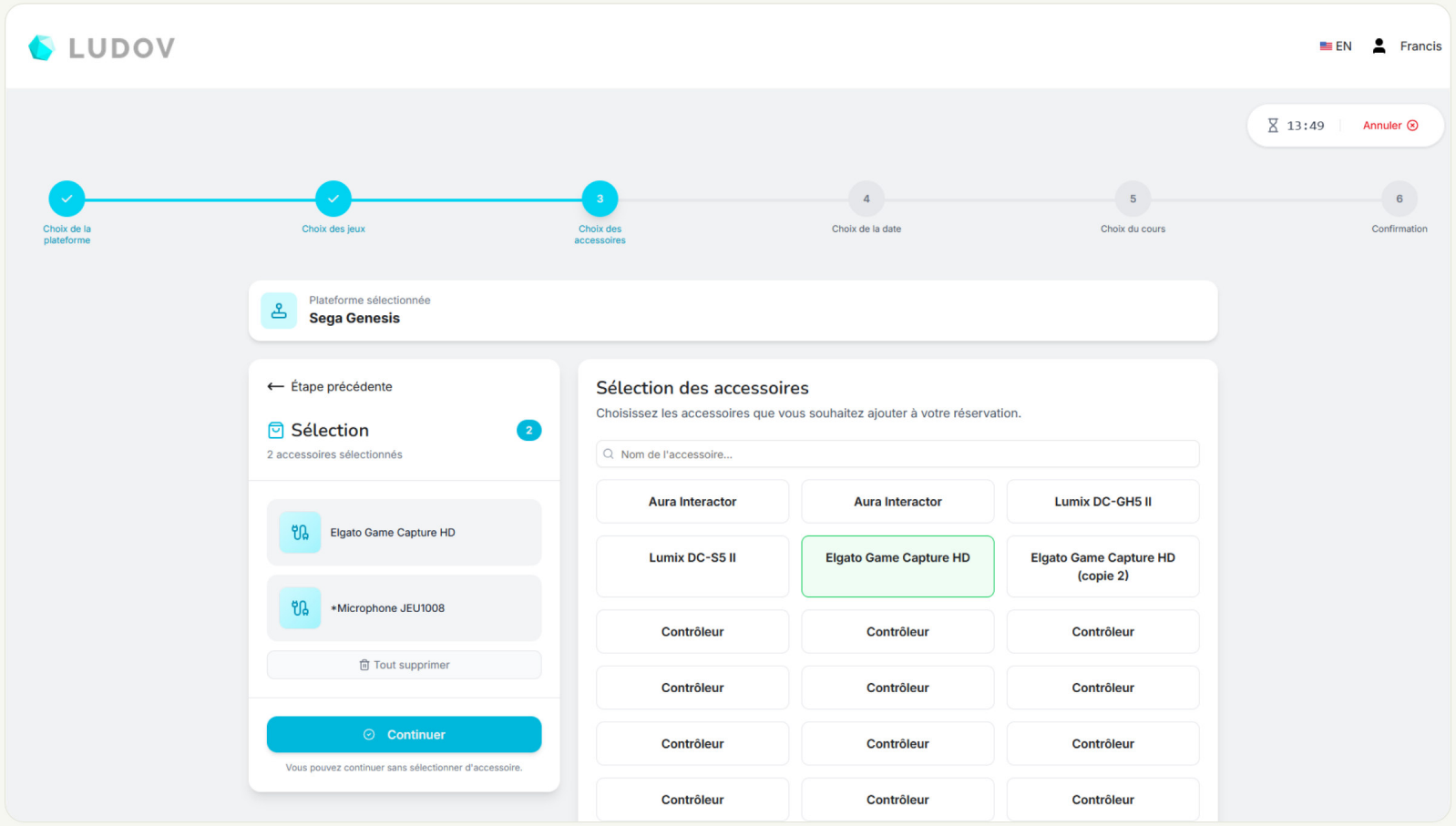
Choix de la plateforme



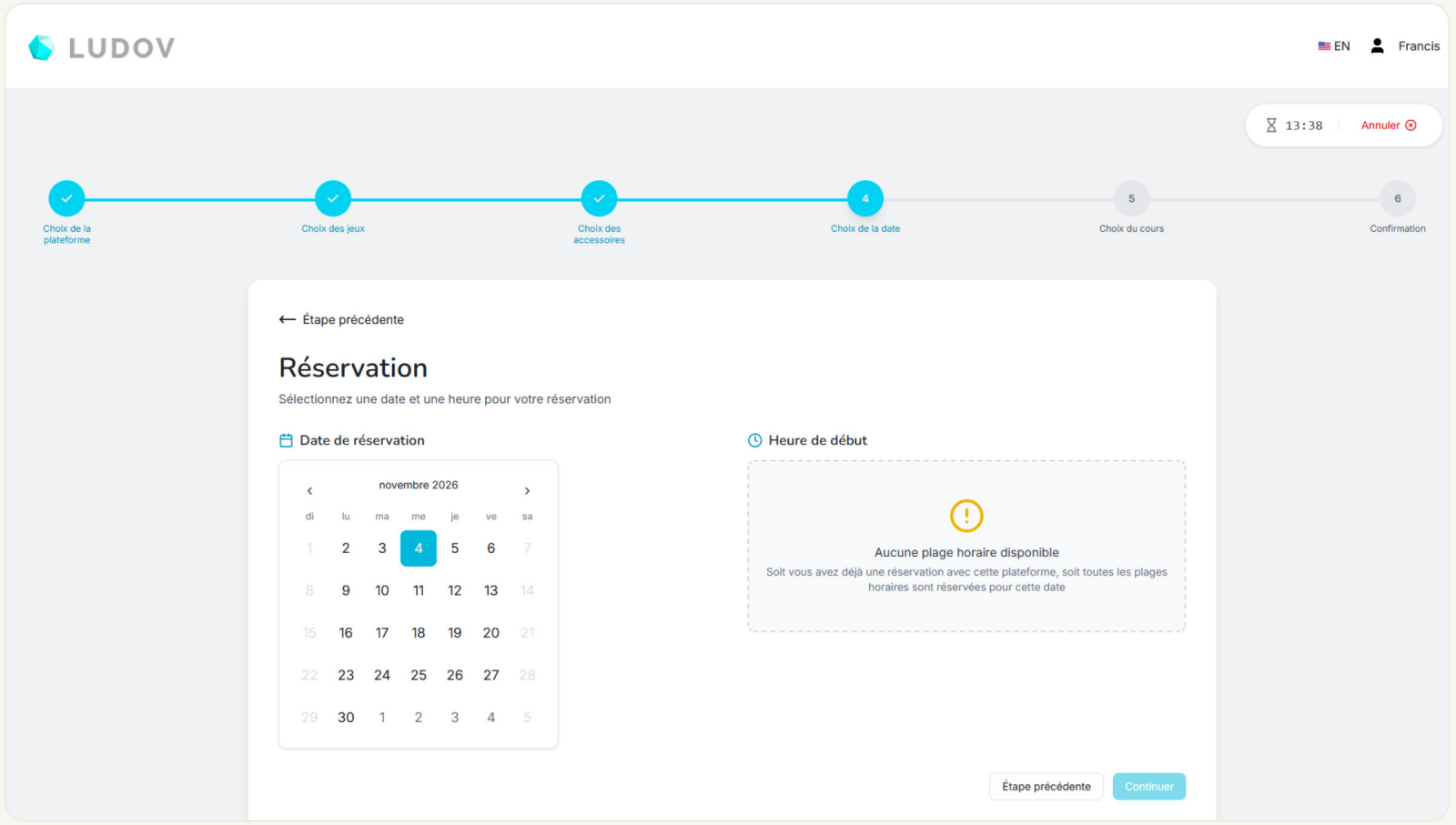
Choix des jeux



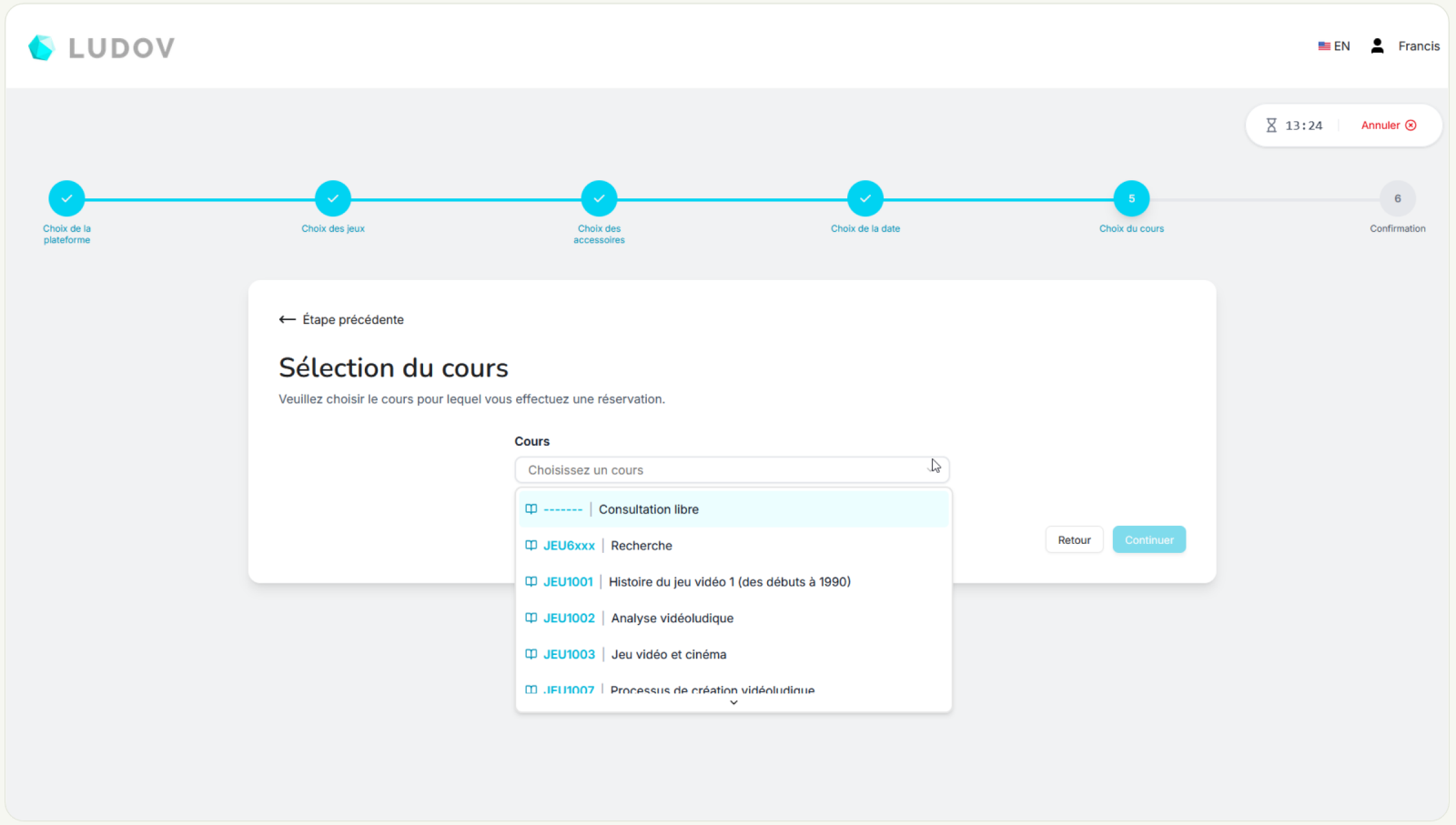
Choix des accessoires



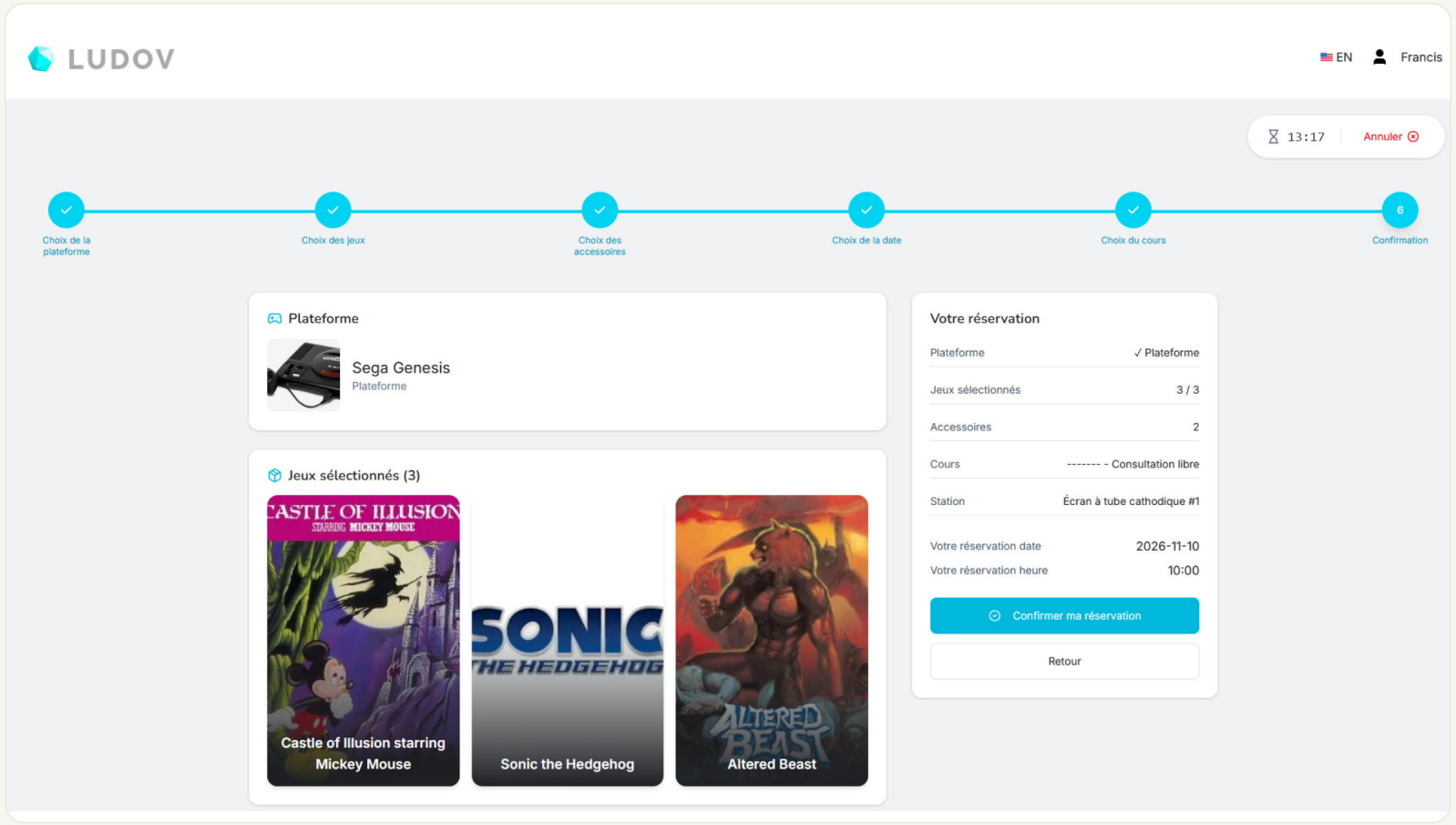
Choix de la date



Choix du cours



Confirmation



RETOUR D’EXPÉRIENCE

Ce qu’on retient de la transition

MARC21 absorbe un jeu vidéo

À condition de choisir les bonnes zones : 007 et 338 pour le support, 250 et 753 pour la plateforme, 024 pour l’identifiant externe.

Les tables de correspondance

Quinze ans de saisie libre tiennent dans quelques centaines de lignes validées avec l’équipe.
Le code de migration, lui, est générique.

Un identifiant vaut mieux qu’une ressaisie

Une fois l’identifiant MobyGames dans la notice, les genres, le lien et les images suivent, et peuvent être rafraîchis.

Standardisation et API

La structure du logiciel nous encourage à standardiser nos données. Et les API ouvrent des possibilités : MobyGames aujourd’hui, celle de Koha pour la réservation de matériel.

De la base de données au catalogue

Retour d’expérience sur la transition d’un laboratoire de jeu vidéo vers Koha

Francis Lavigne
Université de Montréal · LUDOV

Éric Bégin
Solutions inLibro inc.

Merci !

ASSISTÉ PAR L’IA

Congrès des professionnel·le·s de l’information
Transformations & Leadership
3 au 5 novembre 2026 · Grande Bibliothèque de Montréal