

« La patrimonialisation des jeux vidéo et de l'informatique¹ »

Jean-Baptiste Clais – Doctorant en ethnologie

Sous la direction de Michel Rautenberg

Université des Sciences et Technologies de Lille

Bref aperçu du champ de l'étude :

Notre recherche a porté sur l'ensemble du champ de la patrimonialisation des jeux vidéo et de l'informatique. La patrimonialisation est le processus par lequel un objet pris au sens large (objet matériel, pratique, savoir – ici le monde des jeux vidéo et l'informatique obsolète – devient patrimoine. Celle des jeux vidéo et de l'informatique a commencé vers 1990 en France. Elle peut être définie comme l'ensemble des démarches amenant l'usage, la conservation (conscientisée en tant que telle ou non) et/ou la collecte des objets ou des savoirs relatifs au passé des jeux vidéo et de l'informatique. Nous allons maintenant présenter un aperçu de ses acteurs et de son histoire.

Il existe un secteur informel qui regroupe associations et passionnés. Vieux d'une quinzaine d'années, il compte, dispersés dans toute la France, 600 passionnés très actifs (principalement sur Internet) à qui il faut ajouter probablement plusieurs milliers de sympathisants, collectionneurs ou « rétrogamers² » occasionnels. Il existe 10 associations type loi 1901 en France. Trois d'entre elles essentiellement fédèrent les passionnés : Silicium à Toulouse et MO5 à Paris et l'ACONIT à Grenoble. Toutes trois souhaitent ouvrir un musée de l'informatique et/ou des jeux vidéo. Si la plus grande part de la communauté supporte ces projets, peu de personnes s'y impliquent réellement. Il existe en outre des passionnés de rétro-gaming et de rétro-informatique qui n'y sont pas favorables.

Le second secteur important de la patrimonialisation des jeux vidéo et de l'informatique regroupe des acteurs institutionnels. En son sein, les seuls à être réellement impliqués sont la Bibliothèque Nationale de France (depuis 1993) et le Musée des Arts Décoratifs (depuis 2004). Dans ces deux institutions, l'entrée d'un objet dans les collections en fait administrativement un patrimoine. Pourtant, le fait que ces objets soient reconnus comme de réels patrimoines par la société tient plus à la communication qui est menée à leur sujet en direction du public qu'à ce seul processus administratif. A cet égard, dans ces deux institutions, la volonté de faire réellement reconnaître les jeux vidéo et l'informatique comme patrimoine est récente et tient principalement aux conceptions personnelles des conservateurs responsables.

Le secteur institutionnel et le secteur informel ne communiquent réellement l'un avec l'autre que depuis peu. En fait, le champ connaît une phase de structuration accélérée depuis deux ans, du fait des

¹ Cette recherche fait suite à un DEA sur le même sujet mené à l'Université Paris V René Descartes en 2003-2004.

² Un « rétrogamer » est un joueur qui joue à des jeux vidéo anciens et obsolètes.

démarches institutionnelles principalement (Bibliothèque Nationale et Musée des Arts Décoratifs), mais profitant aussi d'un effet de mode diffus autour du rétro-gaming et de la rétro-informatique qui a connu ses grandes heures entre 2000 et 2002 et qui se poursuit plus discrètement aujourd'hui.

On note aussi l'apparition dans le secteur vidéo-ludique commercial d'un certain nombre de produits dit « rétros » qui semblent marquer une pérennisation de ce phénomène.

Un patrimoine « à part » :

Le phénomène que nous étudions présente plusieurs spécificités en regard d'autres processus patrimoniaux contemporains. Le premier d'entre eux tient au statut et à l'âge des objets concernés. Dans leur immense majorité, ils datent des années 70-90, ils sont donc très récents et de plus indiscutablement industriels, modernes et issus de la grande consommation. Ceci distingue notre objet de recherche de nombre de patrimonialisations issues de la période contemporaine³ qui portent sur des objets et pratiques relevant de la néo-tradition ruraliste.

Il existe cependant un certain nombre de nouveaux patrimoines issus de cette période, principalement dans le champ du patrimoine industriel. L'écomusée du Creusot est emblématique de ce type de patrimoine : il a recueilli et conserve la mémoire d'une activité industrielle locale au travers des bâtiments, objets et savoirs. La spécificité de ce genre de patrimoine est cet attachement à un territoire et à la population qui y réside. La patrimonialisation des jeux vidéo et de l'informatique de ce point de vue a la particularité de ne pas être attachée à l'origine à un groupe social disposant d'un territoire particulier. De ce fait, le patrimoine produit ne peut être présenté comme l'expression de l'identité culturelle d'un territoire. Cette absence d'attache territoriale originelle est assez rare dans les patrimoines industriels issus de la période contemporaine. Parmi les quelques exemples comparables on peut noter les musées de l'automobile et les collections contemporaines des musées militaires, bien que ceux-ci s'inscrivent souvent dans la continuité de collections plus anciennes, et dans des lieux anciens et chargés socialement et d'un point de vue mémoriel (Musée des Blindés de Saumur, Musée National de l'Automobile de Mulhouse).

A cela vient s'ajouter le degré de diffusion des objets patrimonialisés. Les jeux vidéo et la micro-informatique personnelle depuis leur apparition ont touché une part croissante de la population, surtout masculine, mais pas seulement. Aujourd'hui, le jeu vidéo s'est intégré à la culture contemporaine comme loisir de masse, diffusé à toutes les couches sociales et à toutes les générations (les membres les plus âgés des premières générations de joueurs vieillissant ont 60 ans aujourd'hui).

Le processus que nous étudions semble donc être l'un des premiers cas de patrimonialisation issu de l'époque contemporaine touchant des objets issus de la société de consommation propre à intéresser la société dans son ensemble.

³ Après 1945.

Face aux spécificités de cette patrimonialisation, il nous a semblé nécessaire de questionner les cadres classiques de l'analyse des processus patrimoniaux. En premier lieu, nous avons voulu déconstruire la pensée « évolutionniste » qui analyse souvent les processus patrimoniaux et les systèmes de représentations associés comme tendant inexorablement vers la définition institutionnelle du patrimoine, la plus « légitime » socialement. Nous essayons de faire surgir de la pratique une nouvelle définition de la notion de patrimoine. L'un des faits marquants ainsi apparu est que la notion de patrimoine fait l'objet d'interprétations variées qui ne relèvent pas de sa méconnaissance, mais s'inscrivent dans des systèmes de représentation spécifiques et cohérents propre à chacun de nos enquêtés.

De la sorte les représentations patrimoniales de nos enquêtés ainsi que leur imaginaire tendent – à des degrés divers selon leurs activités et statut social – à façonner une nouvelle idée du patrimoine, synthèse originale de caractéristiques patrimoniales déjà connues et de nouvelles.

Ainsi, nos enquêtés manifestent un haut degré de conscience vis-à-vis du rôle fondateur du corps à corps avec la machine dans le processus de subjectivation qui construit le rapport au jeu vidéo, conscience présente tant chez les institutionnels que chez les passionnés. Si l'on ajoute à cela le fait que ces derniers ont très largement insisté sur l'idée de maintenir les machines en état de fonctionnement et de les faire utiliser par le public dans les mêmes conditions matérielles que celles qu'ils ont connu, on peut émettre l'hypothèse que le processus engagé par nos enquêtés, ne vise pas uniquement à produire un patrimoine mémoriel, mais aussi et surtout une forme de « patrimoine matriciel ». Par ce concept nous entendons un patrimoine qui puisse constituer un outil efficace de subjectivation des individus par le corps à corps avec l'objet.

Un autre élément extrêmement important dans notre terrain est l'imaginaire mémoriel et patrimonial développé par nos enquêtés. On observe une mythification du passé, chose tout à fait classique dans ce type de processus. Ce qui est spécifique, c'est que les valeurs associées à la période mythifiée (la période de la micro-informatique personnelles de 1975 à 1990) sont créativité, innovation, individualisme et liberté, alors que dans les processus patrimoniaux classiques on observe généralement, tradition, ancienneté, authenticité.

Tous ces éléments concourent à façonner un processus patrimonial extrêmement spécifique au travers duquel on peut espérer trouver des clés pour comprendre les patrimonialisations futures d'objets postérieurs à la seconde révolution industrielle.

Nous suggérerons pour conclure qu'à travers ce processus peut être en train de se manifester un rapport nouveau à la modernité dans la société. Cette patrimonialisation développe une mémoire et un imaginaire positifs qui reconnaissent dans le monde industriel et la société de consommation tels qu'ils se sont développés depuis 1945, les sources d'une culture actuelle qui revendique et assume ces racines. En cela elle s'oppose au discours conservateur présentant la consommation comme l'anti-culture et le monde moderne comme inauthentique et inhumain.