

GRÂCE À LEURS MAINS

EXPERTES, CES COLLECTIONNEURS RESSUS CITENT LEURS MACHINES

... de sites d'associations afin de se refiler des bons plans et de s'échanger des pièces à prix coûtant. Sur www.silicium.org et www.mo5.com pour les ordinateurs et les consoles, sur www.radiofil.com pour les radios et télévisions, et sur www.vieartificielle.com pour les robots. Mais il est hors de question de se faire de l'argent sur le dos des autres. Ceux qui s'y risquent sont vite « blacklistés » par le reste de la tribu.

Des communautés basées sur l'entraide, dont certaines, telle celle des collectionneurs de consoles et de micro-ordinateurs, ont établi des codes moraux. Nicolas Clais, conservateur stagiaire de l'Institut national du patrimoine, les a étudiés de près : « Une personne qui amasse des ordinateurs sans les utiliser, pour les revendre à prix fort, sera très mal vue car les machines sont perçues comme des choses vivantes, qu'il faut faire exister. L'échange aussi est une valeur en soi. Les gens les plus estimés ne sont pas les plus érudits, mais ceux qui transmettent le plus d'informations. Très importante aussi, la courtoisie. Quelqu'un qui veut entrer dans la communauté est obligé de se présenter, et d'expliquer pourquoi il est passionné. »

DES TRENTENAIRES ORGANISÉS EN COMMUNAUTÉS

Chaque communauté réunit en moyenne quelques centaines d'amateurs, pour la plupart des trentenaires, excepté les fans de téléviseurs, qui se comptent en milliers et dont la moyenne d'âge atteint 65 ans. Leur jeunesse a été marquée par la console Atari 2600, le robot Nono dans *Ulysse 31* ou le MO5 de Thomson, l'ordinateur du plan Informatique pour tous de 1985, censé initier à la micro-informatique dès l'école. Au-delà de ce rapport affectif et nostalgique, à l'origine de chaque collection, on trouve chez la majorité des collectionneurs l'envie de transmettre, d'où leur volonté de créer des musées associatifs. Le projet d'Institut de MO5.com, l'association présidée par Philippe Dubois, qui vise à constituer un musée avec des expositions d'artistes utilisant des pixels comme « matériau », semble le plus probant.

Mais avant d'ouvrir un musée, il faut collecter les objets. Les plus accros dépensent en moyenne de 150 à 300 euros par mois. Ces fous de technologie s'approvisionnent dans les brocantes et les vide-greniers, les déchetteries et les troitours pour les modèles courants. Les pièces les plus recherchées sont chînées sur e-Bay, il n'existe pas de marché à proprement parler et les prix fluctuants ne permettent pas d'établir de cotes fiables. Nicolas Clais précise : « Pour n'importe



FABRICE SIRAVO, 35 ans, militaire, 540 ordinateurs, de 1978 à 2001.

« JE DÉPENSE PRÈS DE 300 EUROS PAR MOIS »

Marié et père de famille, il a dû reléguer sa collection dans les combles et la cave de la maison. Il surfe une heure par jour. « Je revends sur e-Bay des machines courantes pour m'offrir de belles pièces. Mon rêve, un ordinateur Squalo des années quatre-vingt, fabriqué à 20 exemplaires par Apollo 7, une marque bretonne. En moyenne, je dépense 300 € par mois mais avant, c'était le double ! » ■ www.mapetitecollection.com.

@ EN SAVOIR PLUS

chartres@galeriedechartres.com. La Bourse de Chartres met aux enchères télévisions et radios TSF le 10 décembre. www.robopolis.com. À Paris, Robopolis, première boutique spécialisée en robots pour le grand public. www.mo5.com. Des enchères gratuites de vieux ordinateurs et de consoles, avec les cotes établies par les collectionneurs. ■

quel collectionneur du réseau, un ordinateur Thomson vaut 10 euros. Un jour, sur e-Bay, un mec très énervé va le proposer à 300 euros, un prix déliant qui n'a aucun sens. De toute façon, le « marché » ne prendra jamais de valeur parce que les consoles et les ordinateurs s'usent. Les parties électroniques sont instables chimiquement, des dégradations structurelles apparaissent du seul fait du vieillissement des appareils. Ils ne fonctionneront plus dans trente ans et les seules personnes susceptibles de s'y intéresser seront incapables de les utiliser. »

LA COTE D'UN OBJET DÉPEND EN PARTIE DE SA RARETÉ ET DE SA MARQUE

Sur le marché, cependant, d'autres n'ont pas ce même état d'esprit et certains dopent les prix de modèles exceptionnels. L'Apple I, vendu à 250 exemplaires pour 600 dollars en 1976, est estimé entre 12 000 et 15 000 euros aujourd'hui. Et la cote de l'Aibo, vendu 2 000 euros à l'origine, flambe sur e-Bay, depuis que Sony a arrêté sa fabrication en mars dernier. « Certains partent à 3 000 euros alors qu'on en trouvait à 700 euros d'occasion », témoigne Fanny Bouton (ci-contre).

Ce qui donne de la valeur aux objets ? Leur rareté – un prototype jamais commercialisé ou une pièce modifiée sur une petite série d'exemplaires –, la technologie employée, et la marque, mythique, comme Apple, ou Philips pour les télévisions. Mais, en général, un produit recherché ne coûte pas forcément cher, l'offre étant jusqu'à présent toujours plus forte que la demande. Production de masse oblige. ■ **JULIE GARDETT**

FANNY BOUTON, 34 ans, consultante en high-tech, 20 robots, de 2001 à 2006.

« LE ROBOT, LE MEILLEUR AMI DE L'HOMME »

Bercée par les films de science-fiction, Fanny aurait adoré jouer, pour de vrai, avec R2-D2, de *Star Wars*. Il y a cinq ans, elle réalise son rêve de petite fille en acquérant son premier robot doué d'intelligence artificielle. « J'ai démarré avec le Tamagoshi et j'ai enchaîné avec le Furby. Il parlait, la bouche et les yeux s'animaient. Il menait sa propre existence. » Son préféré (et celui de ses enfants), l'Aibo de Sony, un chien électronique. « Un jour, la maîtresse me convoque à l'école et elle m'annonce que mon fils de 4 ans est mythomane. Il disait qu'il avait un chien qui parlait anglais. On a dû aller à l'école avec l'Aibo pour le montrer à la classe. » ■



DAVID WINTER, 32 ans, antiquaire, 800 consoles, de 1972 à 1990.

« JE VOUDRAIS LAISSER UNE TRACE »

Difficile de se frayer un chemin chez lui sans tomber sur une Atari 2600 ou une Odyssey. La rencontre avec l'inventeur de jeux vidéo R.alph H. Baer a été décisive pour David. « Il m'a donné une réplique de la Brown Box [au premier plan sur la photo, NDLR], le prototype final de la première console de jeux. » Son appartement regorge de versions de consoles Pong, des plus rares, comme celle à quatre joueurs, aux plus design, telle la Video Computer Game de 1977 (ci-contre). Puriste, cet ingénieur en informatique ne jure que par les jeux programmables, sur cartouches. « Quand j'aurai fait mon livre sur l'histoire du jeu vidéo, je pourrai vendre ma collection, parce que j'aurai laissé une trace. » ■ www.pong-story.com.

MINDSTORMS, LEGO, 2006