



Belphegor

Littérature populaire et culture médiatique

24-1 | 2026

Approches contemporaines des jeux vidéo

Rassembler, parachever, dépasser : le DAI raconté par les publications de ses clubs

Pierre-Yves Hurel et Bruno Dupont



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/belphegor/7970>

ISSN : 1499-7185

Éditeur

LPCM

Référence électronique

Pierre-Yves Hurel et Bruno Dupont, « Rassembler, parachever, dépasser : le DAI raconté par les publications de ses clubs », *Belphegor* [En ligne], 24-1 | 2026, mis en ligne le 10 juin 2026, consulté le 20 juin 2026. URL : <http://journals.openedition.org/belphegor/7970>

Ce document a été généré automatiquement le 20 juin 2026.



Le texte seul est utilisable sous licence CC BY-NC-ND 4.0. Les autres éléments (illustrations, fichiers annexes importés) sont susceptibles d'être soumis à des autorisations d'usage spécifiques.

Rassembler, parachever, dépasser : le DAI raconté par les publications de ses clubs

Pierre-Yves Hurel et Bruno Dupont

Introduction : Étudier le DAI via ses revues

- 1 Le micro-ordinateur DAI Personal Computer est conçu en Belgique à la fin des années 1970 et commercialisé de 1980 à environ 1986 – d’abord par Data Application International (DAI Company) puis par Indata dès 1982. Avec son architecture basée sur un microprocesseur 8 bits (Intel 8080), il peut être rapproché du triptyque américain de 1977 généralement retenu comme pivot dans l’histoire de la micro-informatique : l’Apple 2, le PET de Commodore et le TRS-80. Contrairement à celles de ses trois rivaux, les performances économiques du DAI restent modestes, notamment parce que peu d’éditeurs commerciaux ont proposé leurs logiciels pour le DAI, et parce que de nombreuses difficultés ont émaillé sa production. Toutefois, il rencontre un succès d’estime dans la presse dédiée à la micro-informatique à son époque, en raison de ses capacités graphiques et sonores avancées.



Illustration 1. Photo montrant une utilisatrice du DAI, issue d'une brochure publicitaire d'Indata : DAI (1982), p. 3. Auteur inconnu.

- 2 Ce contexte d'une machine puissante mais peu investie par des acteurs professionnels va laisser le champ libre aux utilisateurs¹ les plus engagés. Ceux-ci s'organisent sous forme de clubs locaux (notamment à Namur, Liège, Charleroi, Bruxelles, Paris, Bordeaux, Westerlo en Province d'Anvers, Utrecht, Cologne) qui, pour la plupart, mettent en place des rencontres régulières durant lesquelles on s'échange des programmes, on bricole du matériel, on apprend le fonctionnement et les potentialités de la machine et, au-delà, de l'informatique domestique. Ces clubs éditent des revues diffusant des tutoriels et des commentaires, et distribuent des logiciels créés par les utilisateurs. En l'absence quasi-totale d'écrits historiques sur le DAI, et dans un contexte où l'histoire de l'informatique belge est globalement peu documentée², ces revues – conservées et mises à disposition par des utilisateurs³ – sont la source historiographique la plus riche pour l'entreprise autour du DAI. Par leur nature d'écrits communautaires, ces revues renseignent particulièrement sur la manière dont se sont structurés lesdits clubs, aussi bien dans leur fonctionnement interne que dans leurs relations avec des acteurs externes, parfois internationaux.

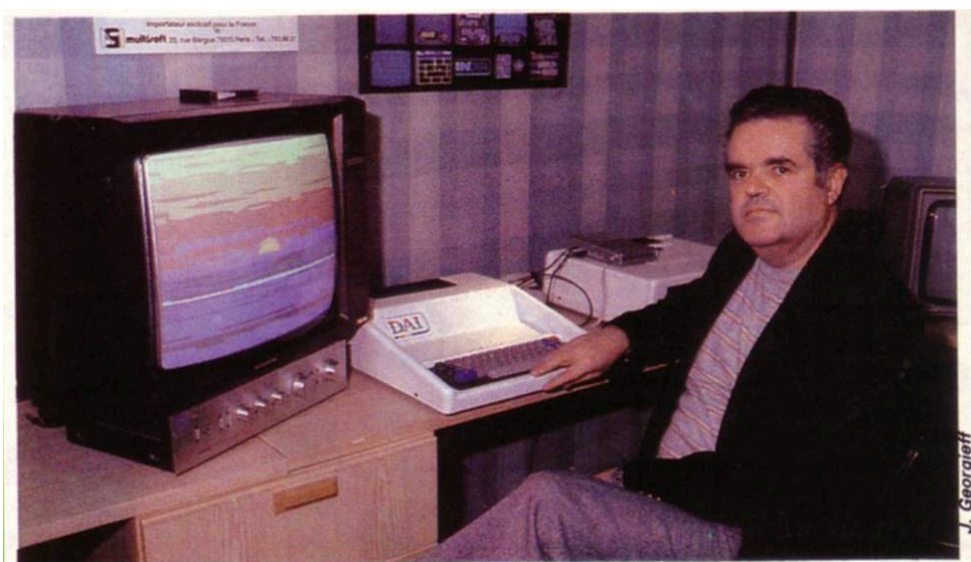


Illustration 2. Photo de Henri Duguet, utilisateur du DAI et programmeur de jeux. *Micro 7*, n° 5, mai 1983, p. 114. Photographie de J. Georgieff.

- 3 Cette contribution entend donc répondre aux questions de recherche suivantes : quelles sont les fonctions communautaires de ces revues ? Comment celles-ci s'intègrent-elles dans un écosystème technique et culturel ? Ce travail sur les publications intervient dans un contexte où nous avons mené des recherches préalables⁴, nous concentrant notamment sur les pratiques et les attitudes, à l'aide d'entretiens compréhensifs et d'histoire orale avec des praticiens. Étudier ces magazines devait donc nous permettre d'éclairer plus précisément la structuration de cette scène et de saisir comment y circulaient les savoir-faire au fil du temps, pour comprendre le fonctionnement des clubs, ainsi que les relations qu'ils nouaient avec le monde extérieur.
- 4 Après cette introduction, nous détaillerons la méthodologie de notre recherche, qui mêle lecture surfacique et analyse qualitative en profondeur. Nous détaillerons ensuite nos principaux résultats, en établissant d'abord la structure générale des magazines, puis en nous concentrant sur trois fonctions principales des éditoriaux (et, par extension, des revues) – à savoir performer le lien communautaire (rassembler) ; performer le lien à la machine (parachever) puis prendre acte de la rupture de ces liens (dépasser).

Surface, profondeur, durée : notes sur la méthode

- 5 L'analyse de documents a été menée en trois phases : une identification de la structure des magazines, ainsi qu'une analyse synchronique complétée par l'analyse diachronique de quelques événements saillants. L'identification de la structure a consisté en une « lecture surfacique » (*surface reading*) de l'ensemble des magazines, où la personne qui lit se fait « anatomiste divisant les textes ou discours en leurs composants, ou taxonomiste arrangeant et catégorisant les textes en des groupes plus larges⁵ ». Dans notre cas, les composants sont les rubriques des magazines, qui se subdivisent en des types de textes typiques de chaque rubrique.

- 6 Cette étape a permis d'identifier les éditoriaux comme étant la catégorie principale sur laquelle effectuer les deux phases ultérieures de l'analyse. Lors de ces phases, nous souhaitions étudier en profondeur le contenu des textes. Pour ne pas obtenir un corpus trop déséquilibré entre les différents espaces linguistiques, nous avons sélectionné un nombre comparable d'éditoriaux francophones et néerlandophones (nous reviendrons sur cette distinction de langue, qui est en réalité plus complexe). Ainsi, pour l'espace francophone, nous avons sélectionné la totalité des publications de *Daiclic* (numéros 1 à 17) ainsi qu'un numéro d'*Octet* (le numéro 5) et deux numéros de *DCF* (DAI Club France, numéros 2 et 3) ; au total, nous disposons donc de 20 numéros francophones. Nous avons sélectionné 22 numéros⁶ de la revue néerlandophone *Dainamic*, en en considérant un sur deux⁷. Cette alternance nous permettait, malgré la réduction de la quantité de données analysées en détail, de conserver l'évolution temporelle.
- 7 Nous avons codé ces éditoriaux selon l'approche de *théorie adaptative* proposée par Derek Layder⁸, qui propose de considérer l'approche qualitative comme un dialogue constant entre théorie et empirie, plutôt que de donner la primauté à l'une ou à l'autre. Après un codage *provisoire*, nous avons établi des catégories *centrales* et les avons articulées en une réflexion théorique intégrant les pistes proposées par la recherche préalable. Au fil de cette réflexion, nous avons d'abord considéré les éditoriaux comme un tout rendant compte d'une interaction entre une communauté, ses animateurs, et la machine autour de laquelle se nouent leurs relations sociales, procédant de manière majoritairement *synchronique*. Par la suite, revenant sur notre hypothèse d'une évolution temporelle, nous avons mis l'accent sur certaines évolutions saillantes au fil du temps, procédant par courts inserts *diachroniques*⁹.
- 8 Comme pour tout courant méthodologique, le recours à la théorie adaptative suppose certaines attitudes par rapport au processus de recueil des données. Deux d'entre elles ont été particulièrement déterminantes. Premièrement, l'inspiration par des cadres théoriques et résultats préalables de recherche. Deuxièmement, la considération du caractère multiple des sources de données. Dans notre cas, cela signifie que nous sommes non seulement autorisés à recourir à d'autres textes que les éditoriaux pour faire émerger le sens de ceux-ci, mais également à des sources hors des magazines pour éclairer les cas où le texte n'était pas compréhensible par lui-même.

Lecture surfacique : description des revues

- 9 Les revues des clubs DAI, imprimées à quelques dizaines voire quelques centaines d'exemplaires, s'adressent toutes à des utilisateurs de la machine – qu'il s'agisse de membres actifs des clubs, notamment lors des réunions en présentiel, ou d'utilisateurs isolés, comme ils sont parfois nommés. Les ambitions des publications sont variables. Par exemple, *Octet* était éditée par et pour le club liégeois d'utilisateurs du DAI et s'est étendue sur au moins cinq numéros. D'autres étaient diffusées à l'échelle d'un pays et dans une seule langue : c'est le cas de *DCF* (le bulletin du DAI Club France, localisé à Paris) et de *German Dainamic*, en Allemagne. Incontestablement, la revue éditée par un club à cheval sur la Belgique flamande et les Pays-Bas, *Dainamic*, fut la plus importante, par sa longévité et son volume : 37 numéros ont été publiés de 1980 à 1986¹⁰. *Daiclic*, édité en Belgique puis en France, arrive en seconde position avec ses 17 numéros publiés de 1985 à 1988. Ces deux dernières revues sont étroitement liées, du fait qu'elles ont publié 6 numéros en commun. Les revues ont généralement pour éditeur une

association sans but lucratif (une appellation légale en Belgique, comparable à l'association loi de 1901 en France), dont les statuts ont été déposés en bonne et due forme.

- 10 *Daiclic* apparaît d'emblée avec une présentation plus léchée¹¹. Toutefois, l'évolution vers un aspect élaboré a lieu des deux côtés, et *Dainamic* s'améliore visuellement au fil de ses premiers numéros. L'évolution se fait également au niveau de la qualité de l'impression : tandis que les premiers numéros de *Daiclic* se présentaient sous forme de simples feuillets, ils atteignent rapidement une qualité semi-professionnelle. Ils disposent notamment d'une couverture en couleur et plus rigide que le reste des pages. Les numéros atteignent généralement la soixantaine de pages A4¹². Celles-ci sont numérotées, le papier est de bonne qualité et la mise en page est assez soignée.
- 11 Que contenaient ces magazines dédiés au DAI ? Dans *Dainamic*, la volonté de délimitation du contenu et de structuration en différents genres de textes est manifeste : dès le premier numéro, les rédacteurs définissent le type de rubriques qu'ils envisagent pour leur publication en leur donnant des titres qui reviennent de numéro en numéro (CATALOG, READ, LIST, LOOK, etc.). Ce cadrage strict se perd rapidement, probablement parce qu'il est en opposition avec le fait que les membres du club sont invités à envoyer leur propre contenu, forcément diversifié, et qu'une autre partie du contenu est constituée d'emprunts à d'autres publications, notamment d'autres clubs, qui ont leurs propres rubriques. Cependant, malgré les signes apparents de ce travail de patchwork (différences de police, de langue comme nous le verrons par la suite, de dénomination des rubriques), et malgré le fait que *Daiclic* n'explicite pas sa politique de structuration éditoriale, les deux revues contiennent globalement la même dizaine de rubriques récurrentes, correspondant à autant de genres de textes avec leurs buts et caractéristiques formelles :
- Les *éditoriaux*, occupant une page par numéro, sont l'endroit où les rédacteurs des revues prennent la parole. Ils y expriment généralement un état des lieux du club et de la communauté DAI dans son ensemble.
 - Des *descriptions de clubs*, de groupes de travail au sein de ceux-ci, ou de nouvelles initiatives pouvant servir de prémices à de tels groupes structurés parsèment également les numéros, surtout les premiers. Ces descriptions sont accompagnées d'invitations à rejoindre lesdits groupes et contiennent des références à des réunions physiques.
 - Des *petites annonces* font état d'achat et de revente de matériel par des utilisateurs (périphériques, logiciels, etc.).
 - Des *tutoriaux software* visent à partager des connaissances en programmation et utilisation de logiciels.
 - Des *tutoriaux hardware* invitent quant à eux à modifier le matériel (par exemple pour créer une carte d'interface entre le DAI et un périphérique de jeu vidéo de marque Atari).
 - Des *catalogues de logiciels* (généralement établis par les membres) proposent d'en commander à la revue, parfois via un coupon de commande.
 - De nombreuses pages sont dédiées à la diffusion de *listings* – des listes de programmes informatiques (en langage BASIC ou en langage machine). Les utilisateurs doivent alors retranscrire ces programmes ligne par ligne au clavier avant de pouvoir les utiliser.
 - Dans les *tests* de logiciels, un utilisateur présente les possibilités d'une nouvelle production (généralement réalisée par un pair) et, éventuellement, l'évalue.

- Des *illustrations* en couleur, la plupart du temps réalisées à l'aide du DAI, sont souvent disposées en couverture et en dernière page. D'autres illustrations en noir et blanc apparaissent sporadiquement au sein des pages du magazine.
- 12 Enfin, d'autres types de contenus sont présents moins systématiquement, comme des lettres de membres, des jeux-concours, des fiches de lecture d'ouvrages ou d'autres magazines.

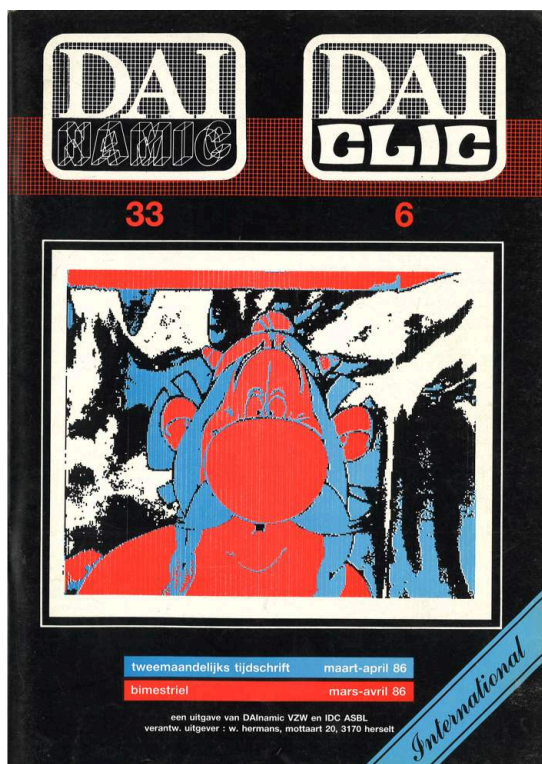


Illustration 3. *Dainamic*, n° 33, *Daiclic*, n° 6, p. 1, mars-avril 1986.

- 13 Le type de contenu que l'on peut observer dans ces revues semble en partie s'inspirer des formats présents dans les magazines commerciaux dédiés à l'électronique de loisirs, tels que *Le haut-parleur* ou *Elektor*. Ces revues aussi publiaient des projets à réaliser chez soi à l'aide d'un fer à souder¹³. Plusieurs utilisateurs du DAI nous ont indiqué avoir été des lecteurs de celles-ci à la fin des années 1970. D'autres lectures communes sont les revues de micro-informatique domestique, telles *L'Ordinateur Individuel* en francophonie, qui ont pu inspirer les tests de logiciels, par exemple.
- 14 Enfin, ces périodiques s'inscrivent dans la tradition des fanzines par leur aspect participatif (les lecteurs sont enjointés à envoyer leurs textes) et par le regroupement autour d'un objet de passion. Ils en reprennent également le mot d'ordre *Do It Yourself*, notamment le découpage-collage, qu'il s'agisse de reprendre des articles issus d'autres publications, ou de lier plusieurs contenus différents sur la même page. Toutefois, ces pratiques et cette esthétique ne sont pas revendiquées comme un gage de qualité ou d'authenticité, au contraire de ce qui se passe dans de nombreux fanzines¹⁴. En effet, les commentaires de l'équipe de rédaction indiquent une volonté de progression vers une forme professionnelle et une standardisation de la présentation. Cela n'empêche pas le contenu de faire référence à l'aspect communautaire, que ce soit de manière explicite par la mention très régulière des liens qui se créent et perdurent au sein du club, ou implicitement par l'insertion de quelques clins d'œil humoristiques ou de blagues

d'initiés, faisant par exemple référence à des événements vécus en présentiel par le groupe.

Les fonctions de l'éditorial

- 15 La lecture surfacique nous a aidés à sélectionner le genre de texte que nous allions analyser en profondeur lors de l'analyse synchronique : l'éditorial. Dans la presse en général, le « genre personnalisé¹⁵ » de l'éditorial fait communauté en incluant la publication et le lecteur dans un même groupe intellectuel et social. Il possède donc une fonction forte (et immédiate, puisque l'éditorial est normalement placé dans les premières pages) de transmission de l'état d'esprit de la publication que le lecteur tient en main, ainsi que d'établissement sur le long terme, via « un effet de retrouvailles¹⁶ », d'une identité spécifique de ladite publication.
- 16 Dans les magazines de clubs, cependant, la personnalisation a tendance à se concentrer encore plus dans l'éditorial, car elle trouve peu de place pour s'exprimer ailleurs : le collage de sources éparses, d'une part, et la pure technicité de plusieurs genres, d'autre part, rendent difficile la transmission d'un avis. L'analyse du sous-corpus des éditoriaux permet donc d'étudier plus largement comment les magazines DAI dans leur ensemble contribuent à créer du lien. Nous verrons que ces textes *performent* trois grands types de relation : premièrement le lien communautaire (*rassembler*), ensuite le lien à la machine (*parachever*), et enfin le délitement de ces liens (*dépasser*).

Rassembler : performer le lien communautaire

Répondre à un besoin d'information

- 17 Le collectif incarné par l'éditorial n'est pas, dans les cas qui nous occupent, une rédaction professionnelle s'adressant à un public fondamentalement différent de lui. Pourtant, on a vu que les rédacteurs se montrent fiers de la montée en professionnalisme des revues au niveau de leur présentation visuelle, notamment la typographie. Celle-ci varie en réalité tout au long des numéros. Certes, elle gagne globalement en finesse, en fonction de la progression des ressources techniques et logistiques auxquelles les clubs ont accès (machine à écrire, puis typographie standard lors du passage sur ordinateur, puis choix d'une police de caractères rendu possible par l'évolution du traitement de texte). Néanmoins, la variation peut aussi aller dans le sens de reculs, liés à des impondérables comme une panne d'imprimante (*Daiclic* 16)¹⁷.
- 18 En explicitant ce genre de circonstances individuelles, l'éditorialiste se place dans une relation très horizontale et intime avec sa communauté, soulignant à quel point l'écriture de l'éditorial (et la publication de chaque numéro) suit le même rythme que les activités du lectorat, à savoir les clubs d'utilisateurs. Elle est dictée par les périodes de travail et de vacances (*Dainamic* 13) ainsi que par les obligations familiales et les moments de sommeil (*Dainamic* 7), enthousiasmée par les périodes riches en développements techniques et événements (*Dainamic* 16), découragée par les baisses d'activité collective (*Daiclic* 14), et nourrie des créations de membres (*Dainamic* 29).
- 19 Cette conception organique du lien entre publication et club, de même que la fluctuation de rythme qu'elle suppose, se reflètent dans la manière dont, à plusieurs reprises, l'éditorialiste de la version néerlandaise tente de définir le statut des

magazines. Il utilise lui-même rarement le terme « revue » (*tijdschrift*) et préfère des dénominations soit plus neutres comme « numéro » (*nummer*) ou « publication » (*blad*), soit plus orientées vers la fonction de connexion, comme « newsletter » (en anglais dans le texte). De la même manière, il réfère à ses éditoriaux comme de simples « remarks » (en anglais dans le texte) ou petits textes de la rédaction (« *redactiepraatje[s]* », où le « -je » est un suffixe diminutif).

- 20 La situation du magazine francophone *Daiclic* est un peu différente. Dans le premier numéro, l'annonce de la création d'une association est justifiée par le « besoin croissant chez les possesseurs de DAI d'avoir une vraie revue, des informations diverses, des logiciels, le tout en français ». Les ambitions éditoriales sont donc relativement hautes et viendraient répondre à un besoin des utilisateurs francophones.

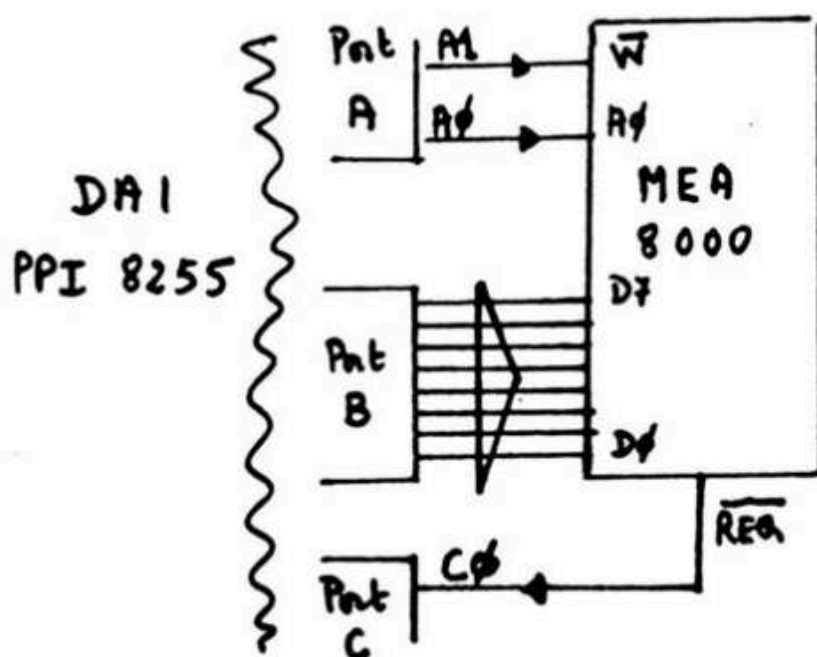


Illustration 4. Schéma électronique faisant partie d'un tutoriel apprenant à monter chez soi un synthétiseur vocal pour DAI, *Daiclic*, n° 15, début 1988, p. 11.

- 21 À la différence de *Dainamic*, la description de la revue est plus ambitieuse. Cependant, l'accent est également mis sur la communauté plus que sur l'écrit lui-même : l'importance de *Daiclic* n'est pas intrinsèque, mais bien relationnelle, puisqu'il est « le magazine de liaison entre les clubs et les utilisateurs du DAI P.C. » (*Daiclic* 1). Certes, les évolutions de la qualité de publication sont régulièrement mentionnées, mais la centration sur ce plaisir de lecture se lit comme un « souci d'améliorer la qualité de votre revue » (*Daiclic* 7, nous soulignons). C'est donc bien au niveau de ce « lien indispensable entre adhérents » (*Daiclic* 10) que la revue doit s'élever.
- 22 La publication incarne explicitement le lien communautaire, défini avant tout par le partage d'informations. Ce besoin d'information est régulièrement mis en lien avec le manque de communication officielle issue du constructeur. Cette situation place les éditeurs dans la position d'organiseurs de la circulation de l'information. À ce niveau, les revues des deux espaces linguistiques convergent. Toutes rappellent très

régulièrement que chacun peut proposer des publications (nous y reviendrons), mais aussi qu'il existe d'autres modalités d'échange, tels qu'un « service d'information » par courrier ou téléphone (*Daiclic* 1, *Daiclic* 12), mentionnant même parfois nommément un contact direct et un numéro de téléphone, (*Dainamic* 7), ainsi que les systèmes télématiques émergents (*Daiclic* 5).

- 23 Toutefois, l'accent n'est pas mis uniquement sur la rapidité : via la réédition d'anciens numéros (*Daiclic* 6), des informations plus anciennes peuvent être partagées à nouveau lorsque la communauté s'agrandit. Ladite communauté est comprise comme celle qui gravite autour de la machine DAI, au-delà de différences entre affiliations locales, groupes linguistiques ou pays. Ainsi le club autour de *Dainamic* se conçoit-il dès sa création comme binational (Flandre et Pays-Bas), tout comme *Daiclic* souhaite réunir la Wallonie et la France.
- 24 À ce sujet, il est intéressant de constater la volonté explicite de dépasser les clivages linguistiques, particulièrement en Belgique, où ceux-ci sont souvent considérés comme une barrière culturelle et un marqueur de tension politique. Les Flamands soulignent les progrès de leurs homologues situés autour de Nivelles (en Belgique francophone) et vice-versa. La différence de langue, si elle pose effectivement des problèmes pratiques, est considérée comme un défi motivant à relever : même avant la généralisation des éditoriaux multilingues et de l'anglais comme *lingua franca*, que nous verrons plus loin, ce défi est ostensiblement relevé, soit via des appels fréquents à des lecteurs bilingues, soit via des tentatives enthousiastes et malhabiles de s'adresser à autrui dans sa langue.
- 25 Dans ce contexte d'une communauté du DAI perçue comme plus large que le club et plus importante que lui, tant *Daiclic* que *Dainamic* publieront la liste des membres de leur club lorsque l'aventure touchera à sa fin de chaque côté : dans une dernière tentative de favoriser une meilleure communication entre eux et de relancer l'intérêt pour le DAI pour quelques numéros ultérieurs du côté francophone (*Daiclic* 15), en tant que rappel de l'importance de la communauté dans le tout dernier numéro du côté néerlandophone.

Visibiliser le labeur

- 26 La figure de l'éditeur proposée par les revues correspond globalement à cette mise en avant de la communauté en ce que le « nous » est la personne verbale la plus répandue dans les éditoriaux, à travers lesquels les éditeurs se décrivent comme avant tout au service des membres de leur club. Au niveau des signatures, les numéros de *Dainamic* alternent toutefois entre plusieurs formules, mentionnant tantôt « la rédaction » (*Dainamic* 00)¹⁸, tantôt le nom de l'éditeur principal (Wilfried Hermans), ou, dans d'autres occasions plus solennelles, « la rédaction » accompagnée du détail de ses membres (*Dainamic* 31, *Dainamic* 37). Dans *Daiclic*, les 11 premiers numéros sont généralement signés sobrement par l'association : « IDC », voire « la rédaction », avant d'être directement signés de manière personnelle par Bruno Delannay lors de la reprise de la revue par le club bordelais. Dans le même ordre d'idées, les possessifs alternent entre « notre revue » (*Daiclic* 11) ou « votre revue » (*Daiclic* 7).
- 27 Ce flottement dans les appellations renseigne sur des variations d'équipe éditoriale et, probablement, aussi sur des fluctuations dans le degré d'implication des différents éditeurs. Mais, plus largement, il correspond à une indécision concernant la hiérarchie. En effet, le cadrage de la revue comme lien horizontal entre les pairs n'empêche pas en

réalité l'établissement d'une hiérarchie implicite, notamment en fonction du degré d'implication par rapport au DAI. À ce titre, les éditoriaux construisent l'éditeur de la revue comme un connaisseur de premier ordre. Cette connaissance sert également de justification à la composition variable des numéros, comme l'explique l'éditeur de *Daiclic* : « Nous ne choisissons pas intentionnellement des thèmes bien précis mais, en suivant de près l'actualité du DAI, certains sujets apparaissent plus importants ! » (*Daiclic* 4).

- 28 En plus d'être premier parmi les connaisseurs, l'éditeur se présente également comme le plus investi dans son travail avec et pour le DAI. Cette mise en avant de son propre labeur prend plusieurs formes : Wilfried Hermans et l'équipe de *Dainamic* recourent à la figure romantique de l'écriture nocturne, où la bougie est remplacée par la « lampe de contrôle du DAI-PC [qui] répand sa lumière chaude dans le salon » (*Dainamic* 2). Ils soulignent par là le travail « assidu » pour la communauté. Dans *Daiclic*, l'accent est souvent mis sur la comparaison entre l'investissement en temps et efforts du côté de l'éditeur, par rapport à celui du lectorat, perçu comme insuffisant pour assurer la pérennité de la publication.

Rétribuer symboliquement

- 29 La visibilisation du labeur des personnes en charge de la revue participe d'une économie du bénévolat¹⁹ dans laquelle c'est la prise en charge de l'effort pour la communauté qui justifie les différences de statut. Les contributions les plus importantes en quantité ou en qualité – ici encore selon l'évaluation experte de l'éditeur – valent aux auteurs d'être remerciés nommément.
- 30 L'échelon le plus bas de la rétribution symbolique est aussi le plus systématique : c'est celui des remerciements généraux à l'adresse des contributeurs pris collectivement. Il est présent dans presque chaque éditorial de *Dainamic*, parfois même avec plusieurs occurrences au sein du même court texte, et un éditorial sur deux dans les revues francophones. Les éditoriaux consacrent donc beaucoup d'espace à souligner l'implication des contributeurs, usant d'un style par moments hyperbolique : « il nous manque de l'espace pour tous les citer » (*Dainamic* 3). L'éditeur de *Dainamic* parle même du « classique merci à tous les collaborateurs » (*Dainamic* 7) tant il forme une composante clé de ces revues.
- 31 De manière intéressante, Hermans ajoute dans la même phrase « nous espérons que ce numéro vous apporte ce que vous en attendez » (*Ibid*). En posant une équivalence entre contributeur et lecteur, il concrétise l'idéal des revues de clubs : une communication bidirectionnelle avec chaque membre, qui serait à la fois récepteur et producteur de contenu. Dans les faits, la hiérarchie mentionnée ci-dessous montre que la communauté est composée de membres centraux et d'autres plus périphériques. Les membres centraux rappellent régulièrement le temps que leur prend l'investissement administratif et organisationnel pour la communauté. Il est vraisemblable que cette observation s'étende à l'organisation de rendez-vous en présentiel des clubs. Dans *Dainamic*, on sait par exemple que l'organisateur des réunions du groupe de travail dédié à l'usage pédagogique du DAI était également trésorier du club, contributeur et éditorialiste régulier, et impliqué dans l'organisation des rencontres transfrontalières évoquées plus haut (voir notamment *Dainamic* 25). Dans le même ordre d'idées, dans *Daiclic* 9, le texte interroge directement le lecteur : « Savez-vous qu'un des responsables

du club passe une demi-journée tous les deux mois uniquement pour expédier les revues aux membres ? », mentionnant également certaines tâches laborieuses de gestion de la revue telles que « impression, découpages et collages en tout genre ! ». Le numéro 12 en énumère d'autres : « élaboration de la maquette de la présente revue, démarches auprès des imprimeurs, envoi postal ».

Dynamiser la communauté

- 32 Si ces phrases participent à la visibilisation du labeur et à la rétribution symbolique, elles servent aussi à pousser les lecteurs à l'écriture, en montrant que la gestion de la revue ne laisse pas assez de temps pour écrire tous les articles nécessaires à une publication fournie. Si ces injonctions, voire exhortations à la participation sont logiques dans le cadre d'une production par et pour les pairs, certaines visent explicitement les membres plus périphériques, et s'efforcent dès lors de montrer qu'il n'y a pas de niveau d'exigence pour les articles – et ce, dès le premier *Daiclic* :

« Mais nous avons aussi besoin de vous tous ! Quelque [sic] soit votre spécialité ou votre niveau en programmation, vos articles nous intéressent. Aucun sujet n'est trop simpliste ou trop complexe, il faut de tout pour faire une bonne revue ! Nous comptons donc sur vous pour nous envoyer un maximum d'articles et de programmes » (*Daiclic* 1).

- 33 Cette baisse du seuil de contribution est paradoxale en regard de l'accent mis sur l'expertise et la prolixité dans les remerciements, mais se comprend plus largement comme une des nombreuses stratégies de dynamisation de la communauté mises en place au sein des éditoriaux. Tandis que les exhortations se répètent dans les trois quarts des publications des revues francophones, le néerlandophone *Dainamic* recourt plus volontiers aux remerciements. Outre une possible différence de style communicationnel entre les rédacteurs des deux espaces linguistiques, la temporalité différente des revues peut expliquer cette divergence, *Daiclic* couvrant une période où le DAI commence déjà à voir ses ventes et perspectives fléchir. Notons encore qu'il est possible de combiner au sein du même texte l'exhortation à participer (« Toutes les propositions seront les bienvenues » ; *Daiclic* 9) à la visibilisation du labeur éditorial (« De plus que ceux qui nous écrivent fassent un effort de présentation... cela nous simplifie tellement la tâche » ; *Ibid.*), ce qui montre encore une fois que toutes ces fonctions visent le même but : favoriser, maximiser et conserver la participation de la communauté.

Internationaliser

- 34 Dans l'optique de maximisation des échanges, les limites de la communauté sont régulièrement évoquées. Dans les moments d'enthousiasme, on souligne qu'elles sont repoussées par le gain de nouveaux membres. Dans les moments difficiles, on constate que, la base s'amenuisant et de nombreux membres ne contribuant pas, le rythme de publication risque d'être impossible à tenir.
- 35 Au-delà de la densification des contacts au sein d'un espace linguistique et géographique donné, les clubs se montrent également très réceptifs à l'agrandissement de la communauté. Les contacts avec des clubs étrangers, qu'ils aient lieu lors de rassemblements que les clubs eux-mêmes organisent, ou lors d'événements plus larges, notamment de foires informatiques, sont toujours l'occasion de mentions positives. Ces

rassemblements sont organisés en fonction des possibilités des membres locaux, et souvent dans des lieux provinciaux, pas toujours facilement accessibles : le club *Dainamic* se réunit ainsi à Tongelsbos, près de Westerlo, dans la campagne anversoise. Néanmoins, ces réunions se qualifient rapidement d'internationales, visant l'attraction de clubs et individus des régions limitrophes. À ce titre, c'est la mention d'un tel évènement qui inaugure la pratique qui deviendra courante dans cette publication : proposer une traduction partielle vers l'anglais des informations issues de l'éditorial original en néerlandais et considérées comme pertinentes pour le lectorat international.

Further on, our treasurer gives information about the membership fee for 1982 and how to pay it... Even if you have local meetings and club-activities, we hope you will renew your subscription, we think it is a good idea to have one european DAI-magazine. (The more ideas, the better our magazine!) [...]

On 10th of april we have our second international meeting in Tongelsbos, in Tongerlo-Belgium

You are welcome²⁰!! (*Dainamic* 9)

- 36 Nous retrouvons ici, outre la mention de l'évènement international, un appel à articles, puisque la republication d'articles de revues étrangères apporte une solution pragmatique au remplissage des numéros locaux. La mention des conditions d'adhésion gagne elle aussi à être comprise par le plus grand nombre, compte tenu de la volonté de faire grandir la communauté. Au-delà de ces raisons prosaïques, l'emphase mise sur l'accueil, répétée plus loin dans le texte, montre une motivation intrinsèque à s'internationaliser.



Illustration 5. Photographie d'une réunion du club *Dainamic* du 9 avril 1983. *Dainamic*, n° 15, mars-avril 1983, p. 143.

- 37 Dans ce cadre, les éditoriaux francophones sont encore plus explicites. Les nouvelles créations de clubs y sont saluées pour elles-mêmes (voir *Daiclic* 2 et 3), et les avancées des contacts documentées de numéro en numéro, sans qu'y soit chaque fois lié un gain visible en membres ou en publications pour les clubs francophones. Tandis que *Dainamic* est binational (néerlandais-flamand) dès son origine, les premiers *Daiclic* sont édités exclusivement par les clubs bruxellois et wallons. Ces groupes francophones

belges se tournent dans un premier temps vers des échanges avec la participation de nouveaux clubs bordelais et français.

- 38 Rapidement toutefois, l'attention est également portée au-delà de la francophonie. Il semble que la connexion se soit d'abord établie avec l'Allemagne, puis seulement avec la Flandre, mais de manière plus durable. On apprend en effet qu'à la suite d'« un accord réciproque avec le club allemand DAInamic, la vaste bibliothèque des logiciels de ce club est ouverte aux membres d'IDC », et qu'un « évènement sera prochainement organisé avec Dainamic Germany (et nous l'espérons aussi Dainamic Belgium) » (*Daiclic* 4, nos italiques). Les clubs cherchent donc à s'internationaliser par le biais d'échanges informels, de publications, de mise en commun de ressources et d'organisation d'évènements – et les éditoriaux performant ce maillage progressif. En matière d'échanges transrégionaux, la relation Flamands-Wallons semble la plus forte : une part non négligeable des abonnés de *Dainamic* – et donc des membres du club qui édite la revue – sont en effet domiciliés en Wallonie, contredisant l'idée d'un lectorat purement scindé selon les communautés linguistiques et culturelles si prégnantes en Belgique.
- 39 Avant même qu'une quelconque synergie ait pu être mise en place, les éditoriaux déploient donc une rhétorique de l'internationalisation, considérée comme valeur en soi. L'accueil temporaire ou définitif de membres et clubs étrangers justifie de manière performative le bien-fondé de s'enthousiasmer pour le DAI²¹. En effet, leur intérêt prouve la nécessité d'établir une communauté autour d'un ordinateur qui a vocation à être adopté par le monde entier, tout en réalisant cet établissement. Dès lors, il est logique que, dans un souci de transparence qui rappelle l'honnêteté sur les aléas techniques de l'impression, les déboires de l'internationalisation soient mentionnés eux aussi. Quand Bruno Delannay déplore n'avoir « plus de contact avec les Allemands » (*Daiclic* 15), à un moment où le réseau français se rétracte, cette mauvaise nouvelle se lit comme une synecdoque de la fin annoncée de l'intérêt pour le DAI et du club francophone IDC : si la machine perd sa capacité à fédérer par-delà les frontières nationales, c'est un signe que sa particularité tant vantée se perd et que les efforts ne suffisent plus à performer la communauté.

Performer la communauté : un déficit pour une force ?

- 40 On a vu au cours de cette première section d'analyse que les revues autour du DAI souhaitaient répondre à un besoin d'information, imputé à un manque de soutien et de communication du côté du constructeur. Ce saut d'une logique de communication industrielle vers une logique de communication communautaire s'accompagne du développement d'un système de gratification majoritairement non financier, basé sur la rétribution symbolique et la visibilisation du travail effectué pour le groupe. L'internationalisation de la communauté, elle aussi, transpose dans l'espace associatif et émotionnel des stratégies de promotion vers les autres pays qui pourraient (devraient ?) être effectuées par les constructeurs ou distributeurs officiels du DAI. Ce faisant, les communautés DAI réactivent des canaux et modes de communication déjà éprouvés typiques des hobbyistes de machines à monter soi-même, par exemple. Elles envisagent donc de transformer un déficit (industriel) en une force (communautaire). Cependant, le DAI intervient à un moment où le hobbyisme autour des machines en kit s'efface au profit de l'utilisation d'ordinateurs personnels en tant que produits finis. Nous verrons dans la section suivante que les revues du DAI ne performant pas

uniquement une communauté, mais également un lien à la machine et, donc, d'une certaine façon, contribuent à *finir le produit*.

Parachever : performer le lien à la machine

Susciter l'émerveillement

- 41 *Dainamic* présente le DAI comme « l'ordinateur personnel le plus avancé qui est actuellement disponible » et ce prestige rejaillit sur l'utilisateur, « félicité pour [son] choix » (*Dainamic* 0). Particulièrement dans les premiers numéros, cette revue consacre de nombreux passages à créer un lien émotionnel autour du DAI. Dans ceux-ci, les expériences positives sont systématiquement soulignées : les rédacteurs « constate[nt] que tout le monde est content de son DAI-PC » (*Dainamic* 2) ; puis que « l'intérêt pour le DAI-PC continue d'augmenter » (*Dainamic* 3). On voit que le contentement et l'intérêt sont pris comme des valeurs générales, sans lien avec une cause précise : ce qui est créé, c'est un sentiment positif global autour du DAI, un *émerveillement* à prendre au sens premier du merveilleux, celui d'un lien avec le surnaturel et l'inexplicable. Lorsqu'il est fait référence à des programmes ou fonctionnalités précises, le vocabulaire reste laudatif et superlatif : « il est incroyable qu'un seul homme ait pu développer ce soft & hardware durant son temps libre, mais les performances sont tout simplement immenses » (*Dainamic* 19).
- 42 *Dainamic* suscite donc l'émerveillement autour d'une machine encore mystérieuse, profitant justement de ce mystère comme invitation à la rêverie. Hormis quelques exceptions, le rapport au merveilleux ne se retrouve pas du côté francophone. L'explication probable est à nouveau la temporalité différente : tandis que *Dainamic* voit le jour peu après le lancement du DAI, en parallèle de ses premiers pas encourageants, *Daiclic* se lance sur le tard, alors que les premiers échecs ont eu lieu et que la question de la pérennité du DAI se pose déjà.

Explorer les possibilités techniques

- 43 En revanche, la façon de relater le rapport à la machine se fait régulièrement sur le thème de l'exploration. Les éditoriaux permettent de retracer l'évolution constante des nouvelles capacités du DAI, liées à l'apparition de nouveaux logiciels, de nouveaux périphériques (officiels ou officieux), ou encore de nouvelles extensions hardware réalisées à l'initiative des membres. Les rédacteurs signalent alors la présence de ces nouveautés attendues ou espérées dans les pages de la publication qu'ils introduisent, voire de futurs numéros. Pour exemple, *Daiclic* 2 souligne la présence de deux articles introduisant le lecteur à l'adaptation de joysticks Atari au DAI, mais annonce aussi : « Dans le prochain numéro, nous espérons pouvoir vous présenter une nouvelle interface développée par Pascal Janin : un synthétiseur vocal de très faible coût ! Encore un peu de patience ». Dans la revue liégeoise *Octet* est aussi mentionnée une version portable du DAI, innovation issue du club de Charleroi. On observe aussi de nombreuses mentions aux nouveaux systèmes télématiques, annonceurs de modalités plus nombreuses d'échanges d'information et de connexion entre pairs. À l'image de la micro-informatique 8 bits, le DAI est donc en constante évolution – surtout lors des

premières années – et les éditoriaux jubilent chaque fois qu’une frontière technique, créative et médiatique est repoussée.

- 44 *Dainamic* réfère également beaucoup à l’exploration, vantant d’entrée de jeu le grand « domaine d’application du DAI personal computer » (*Dainamic* 1) qu’il s’agit de couvrir via la revue. Cette variété des possibilités est particulièrement visible lors des foires et rassemblements mentionnés plus haut, qui donnent un aperçu de possibilités techniques stimulant l’imagination, ainsi listées : « le synthétiseur vocal [...], une interface avec une machine à écrire IBM, [connecter] le DAI avec une TV couleur (Péritel FR), programmes pour l’enseignement, copies d’écran sur TX-80 et divers programmes » (*Dainamic* 5).

Explorer les pratiques

- 45 On constate dans les lignes ci-dessus qu’en sus de l’attrait de la technique pure, il y a intérêt pour la liaison du DAI avec des activités créatives spécifiques (la production sonore ci-dessus, le graphisme dans d’autres éditoriaux), des domaines d’activité nouveaux (comme l’enseignement, qui deviendra d’ailleurs une composante à part entière de *Dainamic*) ou avec d’autres machines et périphériques. Ces liaisons correspondent à autant de « passages de frontière²² » pour le DAI, à l’*exploration de pratiques* que cet ordinateur pourrait rassembler sous sa bannière.
- 46 De la même façon, les éditoriaux empruntent à des registres et à des vocabulaires déjà existants pour parler du plaisir et des avantages procurés par le DAI : le « petit montage amusant » (*Daiclic* 7) réfère bien au synthétiseur vocal mentionné plus haut, mais fait appel aux expressions de l’électronique de loisir. Les DAistes vont donc puiser dans le passé (récent) pour performer leur lien à la machine, mais explorent également horizontalement les relations à d’autres ordinateurs personnels contemporains. Les rassemblements DAI, dont on a vu l’importance, s’intéressent aussi à d’autres machines (*Daiclic* 8). Les éditeurs se gardent d’ailleurs la latitude de publier des articles concernant d’autres machines, évoquant par moments spécifiquement des amateurs tout à la fois de DAI et d’AMIGA (*Daiclic* 15).
- 47 En s’ouvrant à d’autres pratiques à développer sur le DAI, ou à intégrer au sein d’une communauté de goûts rassemblée par cette machine, les revues multiplient les liens avec leur machine et contribuent à créer l’image de celle-ci. C’est l’image d’une machine tous-usages et multi-publics, qui attire les « bricoleurs [...] mais aussi ceux qui n’aiment pas souder » (*Dainamic* 13), liant donc l’héritage de l’informatique à monter et la génération de l’ordinateur prêt à l’emploi. Le rôle de la revue dans ce cadre est d’articuler cette richesse de pratiques, comme en témoigne la structure que tentent de mettre en place les premiers *Dainamic* avec des rubriques fixes comme SOUND (autour de la création sonore) et TEACH (autour des utilisations éducatives).

Animer un marché

- 48 Comme rapporté plus haut, les revues jouent aussi un rôle d’édition de logiciels. Une des fonctions des éditoriaux est d’affirmer cette facette de l’activité. Le premier *Daiclic* explique ainsi qu’« I.D.C. propose une formule originale aux concepteurs de logiciels : les programmes commercialisés par I.D.C. rapportent à ceux-ci 90% des bénéfices ». L’éditorial continue indiquant qu’il suffit d’envoyer son programme et que « s’il est

accepté », celui-ci sera annoncé dans le numéro suivant. Par la suite, différentes mises à jour des modalités seront rapportées jusqu'à ce que, lors des derniers numéros, les logiciels deviennent tous « gratuits » (*Daiclic* 11). D'autres passages expliquent comment se procurer certains périphériques hardware produits par des entreprises privées ou des particuliers.

- 49 Les clubs et la revue prennent donc la place qu'on penserait intuitivement occupée par une entreprise de distribution, mais aussi d'édition – puisqu'il y a, au minimum, une curation des logiciels mis en circulation au sein des clubs. À cet égard, l'évolution du précurseur *Dainamic* est éclairante. Les premières intentions mentionnées dans les éditoriaux sont celles d'une « collaboration étroite avec la firme DAI, de manière à intégrer toute l'information directement depuis les développeurs » (*Daiclic* 0), pour devenir rapidement une relation critique :

À cette réunion, nous avons pu faire passer nos suggestions aux représentants de DAI : nous espérons que le message sera parvenu aux décideurs. Une documentation technique avec des schémas complets et un manuel plus complet et plus étendu est assurément nécessaire. (*Dainamic* 5)

- 50 C'est d'ailleurs (à nouveau) lors d'un rassemblement international que cette rencontre a lieu. D'autres exemples du côté francophone (*Octet* 5) montrent l'importance de ces moments pour favoriser les échanges entre production et réception. Dans l'extrait ci-dessus, nous retrouvons la fonction de distribution de l'information, avec la nuance que les clubs tentent d'intervenir directement dans l'offre (ici de support informatique) proposée par la firme. En dehors des éditoriaux, notons encore la présence de ce qui semble être des publicités pour les jeux vidéo commercialisés par Dialog Informatique sur DAI (*Dainamic* 20 et 24).
- 51 Les revues jouent donc un rôle dans *l'animation du marché* autour du DAI. Ce rôle d'animation comprend une part de diagnostic, car il faut identifier des manquements dans la chaîne de valeur du DAI, de la production à l'après-vente. Ensuite, il faut faire preuve d'adaptation, en mettant en place au sein de la communauté une réponse aux manquements. Cette adaptation conduit les revues à proposer différentes expertises, souvent via leur rédaction, parfois en connectant entre eux des membres spécialisés : développement, publication, diffusion, vente, promotion, support et dépannage, tant au niveau du software que du hardware. Par moments, il est nécessaire de réfléchir à un rôle sur mesure en rapport avec la situation-problème (voir *Dainamic* 21). Une fois que le manquement a été comblé, il faut, pour les revues, revenir à d'autres fonctions déjà mentionnées plus haut, telles que celles de répondre à un besoin d'information ou de susciter l'émerveillement, comme le montre cette remarque dans *Dainamic* 13 : « La qualité des programmes disponibles augmente également ; pour les fans de jeux, DAI-PANIC est certainement une énorme surprise ».

Parachever la machine : maintenir une tension

- 52 En suscitant l'émerveillement autour du DAI, en explorant ses possibilités techniques ainsi que les pratiques qu'il pouvait soutenir, et en animant le marché qui l'entoure, les revues performant donc un lien à une machine. Si l'idée qu'un objet informatique se constitue par l'agrégation de problématiques en soi disparates est assez courante²³, il faut insister ici sur le fait que l'action des revues se comprend au mieux sur le mode duratif : plutôt que de constituer une fois pour toutes l'objet DAI et de définir ses

contours et utilisations, il s'agit de maintenir ensemble des utilisations différentes, de jouer avec la tension entre les différents acteurs, et de nouer au gré des possibilités et des besoins de nouvelles connexions tout en veillant sur les anciennes.

- 53 Les causes de cette non-permanence de la forme de la machine-DAI sont sans doute à chercher en partie dans l'histoire des technologies : comme l'a déjà souligné Mélanie Swalwell²⁴, la micro-informatique domestique des premiers temps est marquée par une absence d'utilisations très identifiées. Au contraire, les amateurs font l'acquisition de ces machines dans un esprit d'exploration et cherchent à déterminer ce qu'il est possible de réaliser. Le DAI ayant vécu toute son histoire dans ces « premiers temps », il a donc constamment été dans cette situation. Les éditoriaux sont une parfaite illustration de cette exploration joyeuse et constante. D'autre part, des raisons spécifiques au DAI sont probablement à l'œuvre : du fait de son histoire commerciale complexe, cette machine a toujours été en devenir. De promesse technique qu'il fallait faire sortir de l'ombre, elle est passée au stade de machine tout-terrain à laquelle il fallait, donc, trouver des terrains, puis enfin à celle d'un rendez-vous manqué avec son époque.
- 54 Le DAI avait donc besoin de sa communauté pour exister. En retour, la performance des liens au DAI constitue la raison d'être de la communauté. Tout d'abord du point de vue technique : la communauté autour du DAI finit par regrouper des expertises techniques et sociales très diverses, qui tiennent ensemble, comme on l'a vu, grâce à des liens créés *ad hoc* et entretenus à dessein. Ensuite, d'un point de vue esthétique : comme les éditoriaux le montrent dans les bons et dans les mauvais moments, c'est la sensation qu'un travail donné est de qualité supérieure quand il est réalisé avec le DAI qui s'abstrait en l'impression (forcément subjective) d'une qualité supérieure du DAI en tant que tel, entretenant un lien émotionnel entre utilisateurs et machines, et justifiant la communion de ces utilisateurs entre eux.

Dépasser : la cessation des activités

- 55 La fin des activités du club et de la revue *Dainamic* est relativement aisée à situer : la couverture du numéro de novembre-décembre 1986 annonce la couleur, arborant une couronne funéraire sur laquelle est surimprimée « Adieu Farewell Bye Bye Dai Dai » et « Laatste Editie » (dernière édition). L'éditorial de la partie néerlandophone marque les adieux de l'équipe flamando-néerlandaise, qui tient à jeter un regard rétrospectif sur « l'aventure » (*Dainamic* 31) qui s'achève. Le ton est nostalgique, mais sans pathos excessif. C'est l'occasion d'explicitier ce qui était longtemps resté implicite : que le manque d'investissement informationnel du côté des constructeurs, laissant un vide à combler, est « peut-être la raison pour laquelle [*Dainamic* a] tenu si longtemps ». Dans un ultime rappel de la fonction de communauté, les dernières pensées sont pour les membres, et c'est précisément le *lien* qui est évoqué : « pour certains [lecteurs], je me rappelle encore les premiers *contacts* : une carte, un appel téléphonique, un cri de demande d'*information* à propos de notre DAI *tant aimé, si inconnu* » (nous soulignons). La synergie entre performance du lien à la communauté et du lien à la machine, ainsi que sa perpétuelle découverte, se trouvent donc une dernière fois célébrées. Après ce passage émotionnel, le ton redevient sobre et dirigé vers la mission de la revue : le passage de témoin vers l'équipe francophone qui poursuivra la tâche est annoncé en quelques mots.

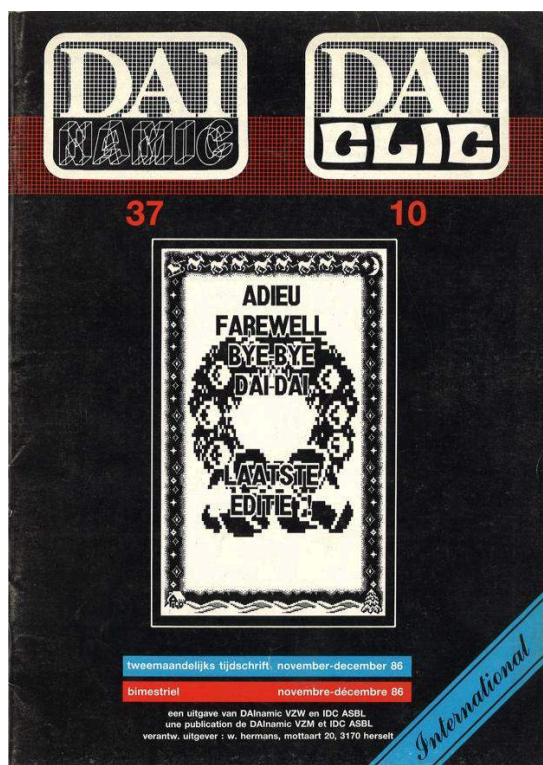


Illustration 6. *Dainamic* n° 37. *Daiclic* n° 10, p. 1, novembre-décembre 1986.

- 56 C'est dans la partie francophone de la double revue qu'on en apprend plus sur ces continuateurs. Les clubs belges étant en passe de « changer leurs activités » au profit d'autres machines, la responsabilité de *Daiclic* est transférée au club de Bordeaux, mené par Bruno Delannay. La nouvelle équipe réalise ensuite 7 numéros de revue (renommée *NewDaiclic* à partir du numéro 12) durant les années 1987 et 1988. Cependant, la difficulté d'alimenter la revue est un sujet récurrent et rien ne semble pouvoir l'enrayer, pas même les appels à l'aide.
- 57 Le déclin de la revue se traduit dans la mise en page et dans l'iconographie des derniers numéros. Bruno Delannay explique que, « l'an passé, la plupart des utilisateurs du DAI se sont reconverti [sic] sur d'autres machines : Amiga et Atari » – un outrage qu'il a lui-même « commis » : il écrit ce numéro de *Daiclic* sur un Amiga 2000. Les numéros 16 et 17 sont dépourvus de couvertures²⁵, et plusieurs articles sont des photocopies d'écrits manuscrits. L'éditorial du 16 commence en déplorant une « imprimante en panne, et plus de sous pour la réparer. La revue se dégrade à vue d'œil ». Bruno Delannay fait alors figure de dernier homme debout, dont la détermination semble trouver sa source dans l'attachement à la machine et dans le partage collectif. Il signe finalement un dernier éditorial dans le numéro 17, qui mérite une attention particulière et que nous reproduisons fidèlement.

Chers Amis :

Encore un appel au secours ! [sic]

Depuis Août me voici sous les drapeaux

=> diminution de mes revenus et surtout de mon temps libre

=> pas d'argent pour dépanner mon imprimante.

=> fort peu de temps à consacrer au club et à la revue.

Je vous annonce que je ne reprendrais pas seul le

flambeau du club l'an prochain.

Que deviendra l'unique Bibliothèque consacrée au DAI.

Plusieurs kilos de documents... en tant d'années.
 Je les donne à celui voudrait poursuivre une
 quelconque activité conviviale (contre remboursement
 des frais de port.)
 Si je n'ai pas d'articles d'ici Décembre, j'ai
 bien peur que mon dernier numéro de Daiclic ne se
 résume à une simple lettre d'adieux.
 Écrasons une dernière larme sur toutes
 ces années investies dans une meilleure connaissance
 de soi, au travers de cette fabuleuse machine, hélas
 mais heureusement dépassée.
 Expérience oh combien gratifiante.
 Bruno Delannay. (Daiclic 17)

- 58 Bruno Delannay signe alors, à la main, une lettre qui annonce une nouvelle ère. Sur le plan personnel, il annonce son passage au service militaire (« me voici sous les drapeaux ») et donc à un âge adulte bientôt synonyme d'activités qui devront être rémunératrices. Sur le plan collectif, il fait d'un même geste le deuil d'une activité intense et l'annonce du passage à une prochaine génération de plateformes. Le dernier paragraphe est particulièrement compact : il relie l'intensité (« ces années investies ») et l'intimité de la pratique (« une meilleure connaissance de soi ») au collectif (« écrasons une dernière larme »). Il exprime tout le paradoxe de l'attachement à cet objet que l'on souhaiterait voir perdurer (« hélas ») mais dont le dépassement annonce (« heureusement ») de nouvelles possibilités et les expériences intimes associées.

Conclusion : (d)écrire les DAistes

- 59 Au cours de cet article, nous avons étudié les publications des utilisateurs du DAI pour saisir leurs fonctions communautaires et les dynamiques à l'œuvre dans un écosystème technique et culturel. Nous avons, pour cela, mené une lecture surfacique des publications, ce qui a permis d'établir la structure générale des différents écrits et nous a conduits à identifier les éditoriaux comme étant les matériaux les plus à même de nous fournir des éléments de réponse. L'analyse en profondeur de ces éditoriaux nous a mené à accoucher d'un triptyque de fonctions communautaires.
- 60 La première fonction de ces revues est de performer le lien communautaire. Les communautés d'utilisateurs transforment un déficit (industriel et commercial) en une force (communautaire) – là où elles auraient très bien pu décider dès le début de se réorienter vers une machine plus soutenue. Elles témoignent en cela d'un héritage de la culture du kit et du *Do It Yourself*. Cela demande alors de *rassembler* les membres, de les fédérer par-delà les frontières linguistiques ou géographiques, de coordonner la transmission des savoirs et savoir-faire et d'animer la communauté. Ce dernier point repose notamment sur une rhétorique ambiguë, entre appel à l'horizontalité et visibilisation du labeur des membres au cœur de la machinerie logistique.
- 61 La deuxième fonction de ces publications concerne la performativité du lien à la machine. Les revues du DAI contribuent en cela à *finir le produit* par leurs créations logicielles et hardware. Ce parachèvement n'aboutit jamais réellement, mais il est sans cesse rejoué : chaque nouvelle contribution vient repousser les limites techniques et créatives, et participe à renouveler l'émerveillement et le lien affectif au micro-ordinateur.

- 62 Enfin, en nous concentrant sur la fin de l'activité des clubs et donc de leurs revues, nous avons pu formaliser ce qui se joue au moment d'achever une communauté et, du même coup, une machine : il s'agit là du besoin de *dépasser* le DAI afin de s'en remettre à une nouvelle machine et à une nouvelle communauté d'utilisateurs. Les possibilités de la machine semblent avoir été épuisées par des années de pratiques, les maillons forts des réseaux sont eux-mêmes épuisés de tenir la communauté à bout de bras et les derniers écrits performant alors un délitement, un deuil inéluctable des années DAI.
- 63 En partant d'une étude très contextuelle liée au DAI, nous avons finalement formalisé des dynamiques vraisemblablement à l'œuvre plus généralement dans l'histoire des amateurs de micro-informatique. Le champ académique s'étant pour l'heure focalisé sur les histoires industrielles, il est cependant difficile de délimiter les éléments propres à cette communauté. À l'avenir, il serait intéressant de pouvoir comparer ces résultats aux trajectoires d'utilisateurs et groupes liés à d'autres plateformes.

NOTES

1. À regarder quels utilisateurs sont nommés dans les revues et quels noms apparaissent dans les listes complètes ou partielles de membres lorsqu'elles sont publiées, ces utilisateurs répertoriés sont, dans leur grande majorité, masculins. Hormis les noms et parfois une ville d'origine, nous ne disposons pas de données socio-démographiques pour chaque utilisateur, ce qui rend difficile une caractérisation précise de l'ensemble des membres des clubs. Cependant, sur la base d'éléments disséminés dans les magazines et de l'âge actuel de certains informateurs que nous avons pu contacter, on peut esquisser le profil d'un homme entre 20 et 40 ans comme utilisateur typique.

2. Notons tout de même les travaux suivants : Marie D'Udekem-Gevers, *La Machine mathématique IRSIA-FNRS (1946-1962)*, Bruxelles, Académie royale de Belgique, coll. « Mémoires de la classe des Sciences », vol. 33, 2011 ; Björn-Olav Dozo, « Jalons pour une histoire du jeu vidéo en Belgique », dans Sébastien Genvo, Thibault Philippette (dir.), *Introduction aux théories des jeux vidéo*, Liège, Presses universitaires de Liège, 2023, <https://doi.org/10.4000/books.pulg.26344> ; Michi-Hiro Tamaï, *L'Âge d'or du jeu vidéo en Wallonie, 1983-2000*, Liège, Presses universitaires de Liège, coll. « Jeu, Play, Spiel », 2026.

3. Deux sites d'amateurs rassemblent quasiment l'intégralité de la documentation disponible à ce jour sur le DAI : Bruno Vivien, *Para-Dai* [En ligne], <https://filedn.eu/l8fxcG16N8iQwXfMASdK9c4/DAI/index.html> (consulté le 27/02/2026) et F.J. Kraan, *DAI* [En ligne], <https://electricrky.nl/comp/dai/index.html> (consulté le 27/02/2026). Par ailleurs, une collection physique quasiment complète des numéros de *Daiclic* et *Dainamic* nous a été confiée par un utilisateur. Il est du reste très probable qu'une part significative des échanges entre amateurs ait été définitivement perdue, notamment lorsque les clubs ont commencé à communiquer via les réseaux télématiques au milieu des années 1980, ou lorsqu'ils ont publié leurs magazines directement sous forme de programmes informatiques.

4. Voir notre blog scientifique : Pierre-Yves Hurel, Bruno Dupont, Olivier Gason, « DAI-ving into the past », *Hypothèses* [En ligne], <https://dai.hypotheses.org/> (consulté le 27/02/2026).

5. Stephen Best, Sharon Marcus, « Surface Reading : An Introduction », *Representations*, vol. 108, n° 1, 2009, p. 1-21, p. 11. Nous traduisons.
6. La différence entre les deux s'explique par le fait que deux numéros de *Dainamic* ne contenaient pas d'éditoriaux en néerlandais (nous reviendrons sur ce fait par la suite).
7. Nous avons dérogé à cette règle dans l'analyse des trois premiers numéros, où nous n'avions pas encore décidé de l'alternance, ainsi qu'au niveau des numéros 13, 14 et 15. Dans ce cas, nous aurions dû passer le numéro 14, mais nous l'avons sélectionné car il correspondait au premier numéro annoncé comme « international » sur sa couverture. Dans la même idée de ne pas manquer d'information particulièrement parlante, nous nous sommes permis, lors de la phase de rédaction de nos résultats, d'intégrer quelques informations et citations issues de numéros non analysés en profondeur lorsqu'elles illustraient particulièrement bien des aspects dévoilés par cette analyse.
8. Derek Layder, *Sociological Practice: Linking Theory and Social Research*, Londres, SAGE, 1998.
9. Pour documenter notre processus de récolte et d'analyse des données, trois étapes intermédiaires importantes de notre processus de théorisation sont accessibles sur un espace de l'*Open Science Framework* (OSF) : le codage provisoire, les catégories centrales identifiées, ainsi que les notes théoriques prises en regard des données empiriques : Pierre-Yves Hurel, Bruno Dupont, « Supplementary materials around the multilingual DAI project », *OSF* [En ligne], mis en ligne le 19 novembre 2025, https://osf.io/zh56u/overview?view_only=09d83c22978742ea917133e10dcb67bb (consulté le 13/05/2026).
10. À l'occasion de la publication de la liste totale de ses membres, on constate que le club autour de *Dainamic* était aussi le plus large en termes de membres : 1200 à son apogée. De son côté, l'éditorial du *Daiclic* 4 (avant la fusion avec *Dainamic*) annonce 270 membres.
11. Le fait que *Daiclic* soit la création d'un groupe d'associations préexistantes ayant manifestement déjà une expérience de communication et d'organisation interne, là où le démarrage de *Dainamic* est peu ou prou également le début de l'association qui le publie, peut être une piste pour expliquer ces différences.
12. Comme nous ne disposons que de scans pour *Dainamic*, cette analyse du support physique n'est pas possible. Cependant, plusieurs commentaires des éditeurs néerlandophones sur l'amélioration progressive de la qualité de leur support laissent penser qu'un processus comparable était à l'œuvre dans leur publication.
13. Voir à ce sujet cette première exploration des jeux à diodes à assembler à domicile, diffusés par le magazine *Elektor* dès les années 1970 : Pierre-Yves Hurel, Johan Cuda, Sophie Bémelmans, Yannick Rochat, « Diode Games: Rediscovering the Bridge between Analog and Video Gaming through the *Elektor* Magazine », dans *Proceedings of DiGRA 2025 (Malta)* [En ligne], 2025, <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/2506> (consulté le 27/02/2026).
14. Teal Triggs, « Scissors and Glue: Punk Fanzines and the Creation of a DIY Aesthetic », *Journal of Design History*, vol. 19, n° 1, printemps 2006, p. 69-83, <https://doi.org/10.1093/jdh/epk006>.
15. Roselyne Ringoot, Yvon Rochard, « Proximité éditoriale : normes et usages des genres journalistiques », *Mots. Les langages du politique*, n° 77, 2005, p. 73-90.
16. *Ibid.*, p. 80.
17. Cet article se concentrant sur des éditoriaux qui s'étendent sur une page au maximum et qui sont chaque fois placés immédiatement après la page de garde et les informations administratives de la publication, nous ne mentionnerons les numéros de page que lorsque nous référons à d'autres sections que les éditoriaux.
18. Les traductions de *Dainamic* du néerlandais vers le français sont les nôtres.
19. Voir à ce sujet les travaux sur le bénévolat et sur l'importance de la gratification et de la reconnaissance dans ce cadre, par exemple Éric Gagnon, Andrée Sévigny, « Permanence et

mutations du monde bénévole », *Recherches sociographiques*, vol. 41, n° 3, 2000, p. 529-544, <https://doi.org/10.7202/057395ar>.

20. Cette volonté d'anglicisation est annoncée dès le numéro 3, qui envisage la première réunion internationale, puis se réalise petit à petit jusqu'à se stabiliser dans le numéro 9, promouvant la seconde réunion internationale.

21. Notons que, si l'exaltation de l'internationalisation précède souvent les faits, elle est bien attestée au-delà des effets rhétoriques. La liste des membres nous renseigne par exemple sur le fait que *Dainamic* a compté jusqu'à 18 lecteurs allemands et 7 du Royaume-Uni. Cette présence des membres allemands permet d'ailleurs l'hypothèse que les ratés au démarrage de certains clubs allemands déplorés par Bruno Delannay auraient conduit leurs membres à rejoindre le club néerlandophone.

22. Bruno Dupont, Olivier Gason, « "Drôles de machines" : la création de jeux pédagogiques vue par ses acteurs », dans Flavie Falais *et al.* (dir.), *Entraves et limites du jeu vidéo. Discours, normes, agentivité*, Presses universitaires de Liège, à paraître.

23. *Ibid.*

24. Melanie Swalwell, *Homebrew Gaming and the Beginnings of Vernacular Digitality*, Cambridge, MIT Press, 2021, <https://doi.org/10.7551/mitpress/11036.001.0001>.

25. L'hypothèse selon laquelle les couvertures seraient uniquement absentes des versions numérisées ne semble pas cohérente avec le contexte décrit, mais ne peut pas être complètement écartée.

RÉSUMÉS

Cet article propose une étude des magazines publiés par les clubs d'utilisateurs du micro-ordinateur belge DAI, commercialisé au début des années 1980 et rapidement marginalisé malgré ses capacités techniques avancées. Dans un contexte où les sources historiques sur l'informatique belge demeurent rares, ces revues constituent un matériau essentiel pour comprendre l'organisation de ces communautés, leurs pratiques et leur inscription dans un écosystème technique et culturel. En mobilisant une approche inspirée de la théorie adaptative, combinant lecture surfacique et analyse qualitative synchronique et diachronique, nous montrons que les éditoriaux occupent une place centrale pour saisir les dynamiques à l'œuvre. Notre analyse met en évidence un triptyque de fonctions communautaires : la fabrication et l'entretien du lien collectif (*rassembler*), la performativité du lien à la machine à travers le prolongement créatif du DAI (*parachever*) et, enfin, la prise d'acte du délitement progressif de ces liens (*dépasser*). À partir de ce cas très situé, nous soulignons des mécanismes plus généraux dans l'histoire des amateurs de micro-informatique et appelons à des comparaisons avec d'autres trajectoires d'utilisateurs.

INDEX

Mots-clés : histoire des médias, culture médiatique, informatique, amateurisme, magazine

AUTEURS

PIERRE-YVES HUREL

Université de Lausanne, collaborateur au GameLab Lausanne, chercheur postdoctorant FNS. Membre du Liège Game Lab
pierre-yves.hurel@unil.ch

Pierre-Yves Hurel est postdoctorant à l'Université de Lausanne et membre du projet de recherche SNSF-Sinergia « Confoederatio Ludens: Swiss History of Games, Play and Game Design 1968-2000 » (2023-2027). Ses travaux portent principalement sur le jeu vidéo amateur, l'étude de plateformes et les histoires régionales du jeu vidéo. Il est collaborateur au GameLab UNIL-EPFL et cofondateur du Liège Game Lab. En 2027, il débutera un postdoctorat FNRS consacré à l'histoire du micro-ordinateur belge DAI à l'Université de Namur.

BRUNO DUPONT

KU Leuven, Digital Society Institute. Membre du Liège Game Lab
bruno.dupont@kuleuven.be

En tant que coordinateur du KU Leuven Digital Society Institute, Bruno Dupont organise des recherches interdisciplinaires sur la société numérique. Après une thèse sur les phénomènes intermédiatiques, il s'est spécialisé en sciences du jeu, étudiant les usages du jeu vidéo et du jeu de société chez les jeunes et les professionnels de l'éducation. Actuellement, il (co-)dirige des recherches fondamentales et appliquées sur le design éthique et inclusif de jeux vidéo et d'applications numériques, ainsi que sur l'histoire des technologies numériques et ludique en éducation formelle et non formelle.