

Éloge du flipper : quand une exposition sur les jeux vidéos au Musée national fait remonter la nostalgie...

Autor(en): **Guyaz, Jacques**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Domaine public**

Band (Jahr): - **(2020)**

Heft 2270

PDF erstellt am: **12.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-1024037>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Eloge du flipper

Quand une exposition sur les jeux vidéos au Musée national fait remonter la nostalgie...

Jacques Guyaz - 19 janvier 2020 - URL: <https://www.domainepublic.ch/articles/35971>

Le Musée national suisse à Zurich vient d'inaugurer une exposition consacrée aux [jeux vidéo](#). Leur développement, d'abord sur des consoles dédiées, puis sur des ordinateurs individuels et enfin en réseau a commencé vers la fin des années 70. Le Musée national rappelle opportunément que les jeux vidéo se sont peu à peu substitués aux [flippers](#), très présents jusqu'alors dans les bistrots et les salles de jeux.

Le flipper est un jeu d'adresse: renvoyer une bille métallique dans une surface, composée d'une table métallique inclinée et protégée par une vitre, à l'aide de deux petites raquettes baptisées flippers, l'une actionnée par la main gauche, l'autre par la main droite, en visant des cibles qui donnent droit à un nombre variable de points. Chaque table comporte un certain nombre de dispositifs qui renvoient la bille de manière aléatoire. Il s'agit d'empêcher cette petite boule de tomber dans un trou. En général le joueur a droit à 3 billes successives et une partie pouvait réunir jusqu'à 4 participants qui jouaient à tour de rôle.

Les flippers étaient superbement [décorés avec un kitsch absolu](#), souvent inspirés par des affiches de cinéma. Ce

sont aujourd'hui des pièces de collection qui font le bonheur de connaisseurs prêts à dépenser des fortunes pour acquérir tel ou tel engin au décor rare et en parfait état de fonctionnement.

Le jeu vidéo marque-t-il un progrès par rapport au flipper? Cela se discute et ne semble pas très évident. Même si les jeux numériques peuvent réunir de nombreux participants en ligne, inutile de rappeler la solitude du joueur devant son écran avec ses écouteurs. Bien sûr les jeux vidéo sont incomparablement plus complexes que les flippers et font appel à des stratégies et des savoir-faire très élaborés. Mais le flipper était avant tout un plaisir social, qui permettait de déterminer qui allait payer le café à la fin du repas de midi dans les bistrots. Il autorisait l'ironie, les ricanements à l'égard du perdant et surtout la mauvaise foi la plus absolue, ce qui nous faisait tellement de bien. Nous nous sommes beaucoup plaints des plaisanteries de nos adversaires qui nous faisaient rire au plus mauvais moment – et perdre la partie. C'était de leur faute évidemment. Ils en avaient autant à notre égard bien sûr et ces joyeux moments procuraient une vraie détente au milieu de la journée. Un

petit bémol impardonnable aujourd'hui: dans nos souvenirs le flipper était une distraction presque exclusivement masculine (mais il y avait des exceptions).

Les jeux vidéo jouent un rôle positif dans le [développement de la coordination](#) entre la vue et les capacités cognitives, un type de savoir-faire indispensable en chirurgie par exemple. L'utilisation du flipper est trop ancienne pour faire des comparaisons. Des recherches similaires restent peu accessibles, mais l'absence de concentration et de coordination manuelle faisait perdre une partie à coup sûr. Il est donc probable que la pratique intensive de ce jeu dans les bistrots enfumés avec le verre de bière posé sur la table d'à côté développait des capacités utiles dans d'autres circonstances de la vie.

Nous assistons aujourd'hui à un retour des [jeux de société](#), de plus en plus présents dans les linéaires des chaînes de magasins de produits culturels. Comme les loups, les orques et les éléphants, l'humanité est une espèce sociable qui ne peut se développer dans la solitude et certainement pas dans le seul face à face avec l'écran. Alors oui aux jeux vidéo, mais remettons des flippers dans les bistrots.