

Zeitschrift: Domaine public
Herausgeber: Domaine public
Band: - (2020)
Heft: 2270

Artikel: Éloge du flipper : quand une exposition sur les jeux vidéos au Musée national fait remonter la nostalgie...
Autor: Guyaz, Jacques
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-1024037>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 29.01.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

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.