

**Zeitschrift:** Domaine public  
**Herausgeber:** Domaine public  
**Band:** - (2020)  
**Heft:** 2272

**Artikel:** Le flipper, dernier maillon de l'ancien monde analogique : l'évolution qui va du baby-foot à Space Invaders racontée par Alessandro Baricco  
**Autor:** Kuntz, Joëlle  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-1024043>

#### 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>**

## L'envers de la médaille

Les années 1980-1990 ont vu des progrès notables en matière d'égalité: le nouveau droit matrimonial, la loi sur l'égalité, en matière d'AVS la rente individuelle, le *splitting*, les bonifications pour tâches éducatives et d'assistance. A côté d'une élévation de l'âge de la retraite des femmes, la 10e révision de l'AVS prévoyait de réelles compensations qui ont sensiblement amélioré leur vie.

Malheureusement, le principe d'égalité est régulièrement invoqué pour infliger aux femmes de nouvelles obligations - ou tout au moins pour tenter de le faire. Le service militaire: les femmes devraient alors «*assumer les rôles d'infirmières, de soignantes, et de femmes de ménage de la nation pendant que ces messieurs devraient*

*héroïquement nous protéger avec leurs fusils. Un partage des rôles flexibles!*» (Ofra, 1981, citée par l'auteure) En 1990, le principe d'égalité ouvre le débat sur la levée de l'interdiction du travail de nuit pour les femmes.

Le principe d'égalité est aujourd'hui, une fois de plus, mis à contribution pour justifier l'harmonisation de l'âge de la retraite entre femmes et hommes. Or, la récente révision de la LÉg sur le contrôle de l'égalité de rémunération, ou l'introduction des seuils de représentation des sexes dans les conseils d'administration et les directions des grandes entreprises, ne représentent que des pas de fourmis en matière d'égalité. L'égalité de fait, pourtant expressément mentionnée dans l'article

constitutionnel, reste une vision de l'esprit. Depuis des années, il n'y a dans la pratique aucune avancée significative qui puisse justifier ce nouveau sacrifice que l'on demande aux femmes au nom de l'égalité des droits.

## Et à l'avenir

En 1975, l'idée de réaliser l'égalité entre les femmes et les hommes dans tous les domaines était révolutionnaire. Elle l'est aujourd'hui encore - il faut voir les résistances rencontrées par les deux minuscules avancées citées ci-dessus.

Pour réaliser l'égalité de fait, il est indispensable de ne pas la confiner à une sphère privée qui échapperait ainsi à l'action du législateur. Les femmes vont continuer à lutter pour rendre visible leur vie invisible.

## Le flipper, dernier maillon de l'ancien monde analogique

L'évolution qui va du baby-foot à Space Invaders racontée par Alessandro Baricco

Joëlle Kuntz - 02 février 2020 - URL: <https://www.domainepublic.ch/articles/36041>

Jacques Guyaz a vanté ici même les bonheurs du flipper ([DP 2270](#)), retrouvé au Musée national à Zurich.

Ajoutons-y, avec la même délectation, les propos d'un autre adepte du flipper, le romancier italien Alessandro Baricco, auteur d'un essai sur l'histoire du numérique, [\*The Game\*](#). Il ressort de ce délicieux

ouvrage que le flipper est bien plus qu'un jeu: l'étape centrale de la séquence évolutive des jeux qui va du baby-foot (football de table) à Space Invaders.

Qui dit jeux dit jeux du cerveau, représentations particulières de l'espace et du temps. Le numérique est entré en nous par les jeux. Baricco ne

le précise pas mais il est surtout entré dans les garçons, les filles jouant beaucoup moins au baby-foot, au flipper et à Space Invaders. Laissons cependant ce détail civilisationnel pour une autre fois.

Au baby-foot, dit Baricco, on sent les coups dans la paume de la main, les bruits sont

naturels, ils viennent de la mécanique des choses, tout est très réel, la balle existe vraiment, on lutte physiquement, on bouge, on transpire.

Le flipper, quand il arrive dans les bars, offre une tout autre expérience: le jeu est sous verre, les sons sont reproduits, électriques, la distance avec la balle augmente, tout est concentré sur deux touches, ce qui donne de la balle une sensation vague, comme une semi-perception. Le geste des mains qui, au baby-foot, pouvait passer par toutes les vitesses possibles et toutes les nuances de contrôle, se résume ici au travail de deux doigts dont les options sont limitées et réservées aux joueurs les plus doués. Quant au corps, il assiste presque à la scène, comme expulsé. Ne subsiste qu'un léger mouvement du bassin pour dévier la course de la balle.

Ce reste de corps disparaît complètement avec Space Invaders. Dans ce jeu vidéo plutôt niais qui consiste à tirer sur des extraterrestres tombant du ciel, il n'y a presque plus rien de physique, au sens littéral du terme. L'écran, qui n'existe pas au baby-foot et qui, au flipper, servait à compter les points, a désormais tout dévoré: il est devenu le terrain de jeu. Tout est immatériel, graphique, indirect. Ce que le joueur

éprouve, c'est l'absence de frottement, la douceur de la surface de jeu, la légèreté du geste, le flux presque liquide des ordres et des décisions, la possibilité d'une concentration presque totale, la vitesse des événements.

Ayant décrit Space Invaders, Baricco propose de revenir au baby-foot et au flipper: «*Sentez-vous la migration?*», demande-t-il. Tous ces détails qui ont glissé d'une partie du paysage à l'autre et même vos compétences, votre potentiel, vos sensations qui ont changé de place?

«*Ce que vous sentez, affirme-t-il, c'est le type de flux qui caractérise le passage de l'analogique au numérique. Vous appuyez sur le nerf principal de la révolution que nous menons. Son mouvement de base. Son secret presque.*»

Un bon romancier est un bon observateur. L'auteur de *Soie*, d'une quinzaine d'autres romans et essais et, dernièrement, de *La jeune épouse*, a observé ceci: comparé au flipper et autre baby-foot, Space Invaders a inauguré la révolution de notre posture physique et mentale. Celle-ci se résume à: un homme, un clavier, un écran. C'est l'une des positions dans laquelle nous passons le plus de temps, la posture par excellence du numérique.

Dans les années 1980, quand des millions de garçons s'amusaient à tuer les extraterrestres, les premiers ordinateurs personnels faisaient leur apparition. Le premier Mac, dont Baricco dit qu'il est à Space Invaders «*ce qu'une cathédrale est à une chapelle votive*», date de 1984. La PlayStation arriva dans les années 1990 et le smartphone se répandit dès le milieu des années 2000.

Le baby-foot ne servait qu'à jouer au baby-foot, rien ne pouvait y être changé sauf la couleur des maillots des footballeurs. Le flipper pouvait être décoré différemment, la circulation de la boule compliquée par la création d'obstacles mais sans plus, c'était toujours la même chose, la boule rebondissait et redescendait. «*A l'inverse, l'horrible armoire de Space Invaders renfermait des possibilités infinies. Une fois qu'on avait adopté la posture homme-clavier-écran, le reste n'avait plus de frontière: à l'intérieur, il y avait tous les jeux du monde, il suffisait de changer la carte.*»

J'écris ce papier dans la posture numérique de base, femme-clavier-écran. J'ai été numérisée. Alessandro Baricco m'explique comment ça s'est fait. Je lui en rends grâce, bien que je n'aie jamais joué ni au baby-foot, ni au flipper, ni à Space Invaders.