

Zeitschrift: Générations : aînés
Herausgeber: Société coopérative générations
Band: 33 (2003)
Heft: 12

Artikel: Bienvenue dans l'univers des jeux
Autor: Pidoux, Bernadette
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-827634>

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: 16.02.2026

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

Bienvenue dans l'univers des jeux

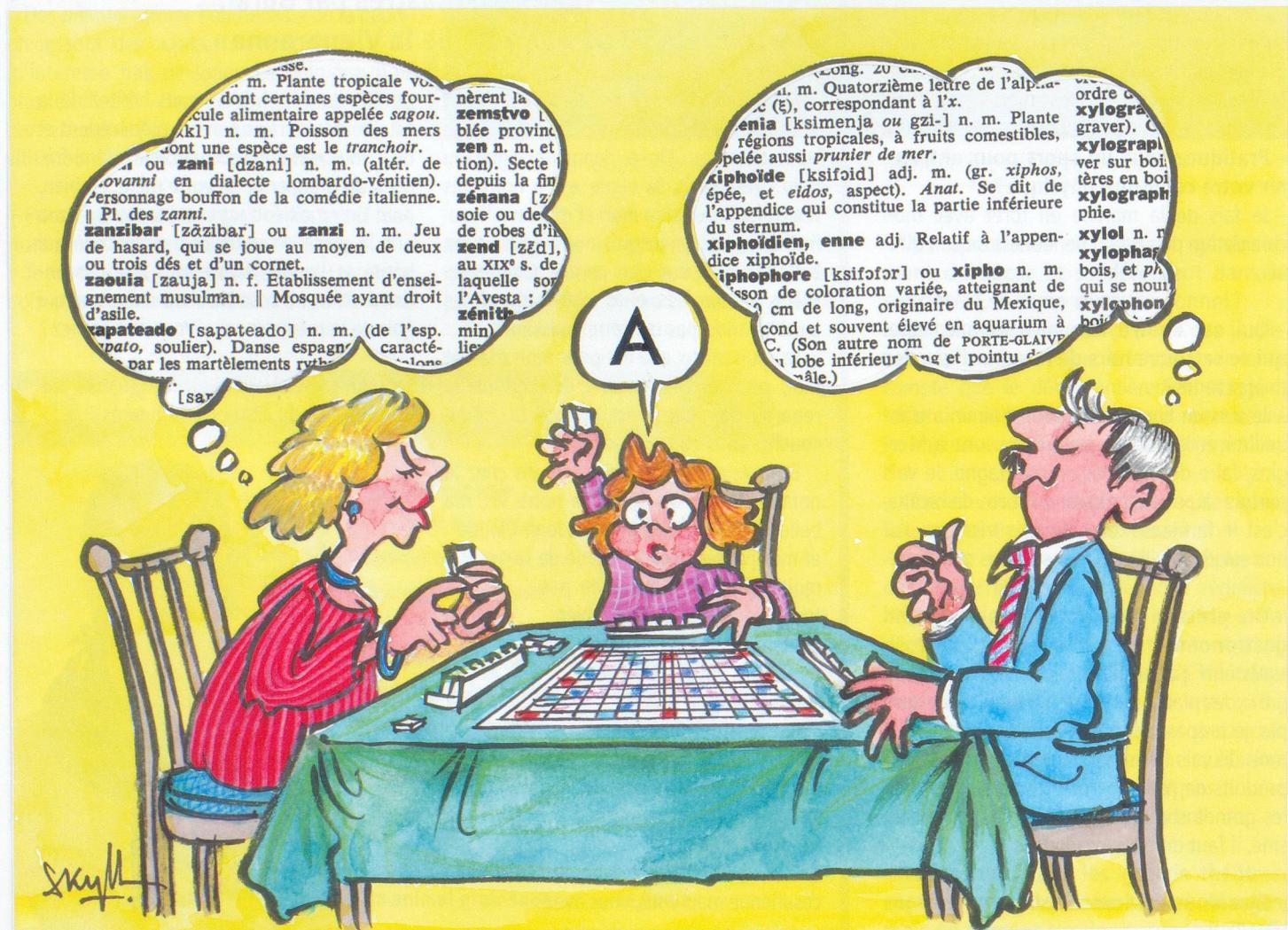
■ Les jeux de société sont-ils en perte de vitesse ? Lorsqu'on voit les dizaines de nouveautés qui sortent pour Noël, on peut en douter ! Quant aux folles après-midi des jasseurs, elles prouvent bien que les retraités et les autres aussi y prennent du plaisir. Petit tour d'horizon ludique.

On aurait pu imaginer que la télévision allait tuer à petit feu la pratique du jeu de société. Pas si sûr ! Le goût du jeu, qui semble nous saisir tout petit et nous poursuivre jusqu'à notre trépas, a sans doute pris d'autres formes, d'autres espaces, mais il est frappant de constater que ce sont justement les jeux télévisés qui remportent une audience record. Seul chez soi, il est possible

de se confronter aux connaissances des autres avec Questions pour un Champion ou Qui veut gagner des Millions ? Et ce sont souvent les formules les plus simples – Des chiffres et des lettres, Le jeu des 1000 Euros – qui perdurent le plus longtemps.

Mais au fait, qu'est-ce qu'un jeu ? Comment naît-il et pourquoi certains disparaissent-ils ? En matière d'histoire du jeu, la Suisse

a le grand privilège d'abriter le seul musée spécialisé. Alors, allons consulter son directeur, Ulrich Schedler, historien et conservateur du Musée suisse du Jeu, à la Tour-de-Peilz. « Il existe plusieurs musées du jeu dans le monde, mais nous sommes le seul musée du jeu. La différence ? Elle est simple, mais capitale : le jouet est un objet, le jeu peut se passer totalement d'objet, comme la partie de



cache-cache, par exemple. Ce qui caractérise le jeu, alors ? C'est un ensemble de règles, souvent non écrites, qui le fixent, et permettent de le pratiquer seul ou à plusieurs», explique le jeune historien.

Un musée du jeu devrait donc présenter le jeu de cache-cache, le Jacques-a-dit ou le gendarme et les voleurs... «Absolument, confirme le directeur, c'est un paradoxe de notre travail ! Nous conservons des documents anciens, des pions, des plateaux et des témoignages mais, parfois, il s'agit uniquement de tradition orale. C'est pourquoi, nous préparons un projet de parcours ludique dans la ville. Sur des panneaux descriptifs, il y aura des propositions de jeux et des animations pour inciter chacun à y jouer.» Un projet important, parce qu'il rend à l'être humain le droit de se réapproprier l'espace urbain. «Autrefois et jusqu'à il y a une dizaine d'années, en Suisse, les enfants jouaient dans la rue et les adultes aussi. C'est encore le cas dans beaucoup de pays du sud ou du tiers-monde. Les pères sortaient leurs dominos, leurs cartes ou leur jeu de boules. Les enfants s'amusaient souvent avec très peu de choses. Aujourd'hui, la circulation est omniprésente et toutes les routes sont goudronnées. Impossible de jouer aux billes sur l'asphalte ! Les parents craignent pour la sécurité de leurs enfants et les gardent à la maison, où ils ne savent pas comment s'occuper, et finissent par se mettre devant l'ordinateur ou la télévision...», constate Ulrich Schedler.

Jeux perdus

La vocation d'un musée tel que celui-ci, c'est aussi de conserver la mémoire d'époques anciennes, de travailler contre la disparition d'une culture populaire. «Des études ont montré qu'un enfant de dix ans, aujourd'hui, ne connaît en moyenne que dix jeux qui se jouent en extérieur avec un minimum de matériel. Il est souvent capable de citer le jeu du mouchoir, la marelle, le grand-mère aimes-tu, etc. Au début du vingtième siècle, les enfants en pratiquaient une centaine ! Le problème pour nous est de réunir les éléments pour connaître ces activités ludiques.»

Vous souvenez-vous de tous les jeux de ficelle que vous pratiquiez à la récré ? A partir d'une simple ficelle d'un mètre environ liée à ces deux extrémités, il fallait créer une forme précise, en manipulant le fil avec les doigts : la Tour Eiffel était un grand classique, mais il y avait quantité d'autres possibilités ! Comment retrouver ces gestes perdus ? Le jeu de l'élastique, toujours pratiqué dans les cours d'école par les fillettes, pose les mêmes ques-

tions de transmission d'un savoir. «Le rôle des grands-parents est fondamental à ce sujet. En transmettant leurs connaissances et leur savoir-faire, ils perpétuent un savoir et donnent le goût du jeu et du partage.»

d'hui apprécient les jeux vidéo et les jeux à distance que l'on pratique, via internet ou en réseau, avec des partenaires éloignés et parfois inconnus. «Ce qui a fondamentalement changé avec la pratique des jeux sur ordina-



Au Musée suisse du Jeu, on peut redécouvrir les classiques de notre enfance.

L. C. Curtho

Au fond, que l'on soit adulte ou enfant, pourquoi joue-t-on ? «Il en va du jeu comme de la culture en général. Pourquoi lit-on, visite-t-on une exposition ou voyons-nous une pièce de théâtre ? Toutes ces activités ne sont pas productives, elles passent pour des distractions, des «passe-temps». En fait, elles permettent d'accéder à une autre réalité, de voir l'humanité différemment, de connaître d'autres sensations, d'entrevoir une autre dimension du monde. Pour le jeu, on peut ajouter qu'il offre souvent la possibilité de découvrir les autres, ses partenaires, sous un autre jour, et de se connaître aussi un peu soi-même», précise le conservateur du musée. Le jeu comme moyen de s'ouvrir aux autres, d'explorer la nature humaine, un beau programme philosophique, en somme.

A travers les âges

Les petits ne cessent de jouer. Leur envie est si forte que dormir ou manger semble pour eux des punitions, d'injustes empêchements à leur activité favorite. Au fil de leur développement, les modes d'expression de leurs jeux évoluent, incluant toujours davantage la participation d'autrui. Les adolescents d'aujour-

teur, c'est le rapport aux règles, au mode d'emploi, explique l'historien. Nous, adultes, avons pris l'habitude dans notre enfance de lire les règles d'un jeu, de chercher à comprendre son fonctionnement par le biais d'un mode d'emploi, comme nous le faisons toujours avec un nouvel appareil ménager, par exemple. Les enfants de la génération actuelle ont développé une tout autre approche. Ils ne se plongent pas dans un manuel, mais testent le jeu spontanément, intuitivement, et le découvrent par l'expérience. Cela modifie complètement leur rapport à l'ordinateur et à toute sorte d'appareils comme le téléphone portable.»

Pour le muséologue se pose un problème nouveau, celui de la conservation des jeux vidéo. «Comme nous n'avons pas le recul nécessaire, nous ne savons pas toujours ce qui fera vraiment date dans ce domaine. Pas question de stocker toute la production de jeux vidéo ! Pourtant nous ne pouvons pas ignorer ce phénomène récent, ni celui des cartes sans cesse renouvelées que les enfants collectionnent.»

Après l'adolescence, beaucoup abandonnent la pratique des jeux de société. Il n'est pas rare toutefois de voir dans les cafétérias

des universités, des étudiants disposant encore d'un peu de temps pour jouer au jass ou s'adonner à de frénétiques parties de cartes. C'est aussi dans cette tranche d'âge que l'on trouve les passionnés des jeux de rôle. Sous la houlette d'un maître de jeu désigné, qui distribue des «feuilles de personnalités» définissant la psychologie et les aptitudes de chaque héros incarné par un participant, la partie prend forme et peut se dérouler sur un week-end entier. Ce jeu grandeur nature, qui se déroule souvent dans un lieu historique, requiert une logistique impressionnante, avec repas, couchage, etc. La «soirée enquête» est une autre version du jeu de rôle. Cette récréation policière met en scène un crime que le public doit élucider à partir d'indices.

Il y a une période où l'adulte cesse généralement de jouer dans nos sociétés occidentales. Obscuré par son travail, il voit soudain le jeu comme une perte de temps, un loisir futile. Puis quand les enfants naissent, il est amené à redécouvrir cet univers. Les jouets offerts aux petits rappellent alors mille et un souvenirs. Qui n'a pas donné en cadeau l'objet, dont petit, il s'était vu privé?

Dans toutes les cultures, les jeux pour adultes ont existé. C'est souvent à la retraite que certains s'octroient à nouveau le droit de prolonger la soirée par une partie d'échecs ou de backgammon. Et là, ils mesurent combien le jeu n'est pas qu'un simple passe-temps, mais un véritable stimulant du cerveau. La pratique de tel jeu, par exemple dans un jardin public, permet à des personnes de se rencontrer en dehors de toute barrière sociale.

«A propos du backgammon, cela me touche toujours de constater que je peux, en vacances, me lancer dans une partie avec un Turc, alors que nous ne pouvons pas échanger une seule parole», remarque Ulrich Schedler. Un jeu comme le backgammon a voyagé autour de la Méditerranée et même au-delà. Les règles demeurent partout pareilles. Pas besoin donc d'une langue commune pour se mettre d'accord!

Un long périple

Les jeux voyagent, partent à la conquête du monde et perdurent dans le temps. Voilà un grand mystère qui ne cesse d'intriguer les historiens. On connaît des jeux datant de plus de cinq mille ans, comme celui des osselets, toujours pratiqué sur le continent africain. L'osselet est d'ailleurs l'ancêtre du jeu de dé. Les Grecs anciens attribuaient aux quatre faces de l'os des valeurs numériques. Repris par les Romains, l'ingénieux système des nombres placés sur les faces va voyager en direction

de l'Inde et de l'Extrême-Orient. Beaucoup de jeux ont circulé en sens inverse: les cartes sont probablement venues de Chine, avant de gagner le monde arabe. Elles ont fait leur apparition en Europe vers 1370. L'essor de ce jeu fut extraordinairement rapide, puisque toutes les contrées européennes l'adoptent en une dizaine d'années. On s'arrache ces cartes encore artisanales. Au 15^e siècle, naît d'ailleurs la profession de cartier. Le développement de l'imprimerie va encore contribuer à la popularisation des cartes à jouer. Chaque région possède ses caractéristiques. Il y a notamment trois grandes familles qui se développent. Les latines ont pour motifs les coupes, les épées, les bâtons et les deniers; les germaniques les coeurs, les feuilles, les glands et les grelots; les françaises les coeurs, les piques, les trèfles et les carreaux. Depuis le 16^e siècle, les représentations ont très peu varié. Ainsi les Anglais et les Américains, comme bon nombre de bridgeurs de par le monde, sont restés fidèles à un modèle de cartes fabriqué à Rouen au début du 16^e siècle. Les cartes comportant des figures à deux têtes inversées remontent, elles, au 19^e siècle. Si les cartes et leurs représentations suscitent un engouement manifeste, il est curieux de constater que les jeux pratiqués avec ces cartes sont, eux, restés très locaux. Le jass, venu de Hollande à la fin du 18^e siècle, a conquis la Suisse alémanique, avant de gagner la Romandie. Il n'a pourtant pas dépassé ce cadre-là. Apparenté à la belote, fort répandue en France,



Le bonheur de partager des jeux sans limite d'âge.



Photos J.-C. Curchod

Les jasseurs du Centre Pierre-Mercier à Lausanne se retrouvent chaque semaine.

le jass a conservé son caractère particulier. D'autres jeux de cartes sont tombés en désuétude. Qui joue encore au piquet, premier jeu pourtant à bénéficier d'une règle imprimée en 1631? Et qui connaît la manille, immortalisée par la célèbre réplique de Raimu: «Tu me fends le cœur» dans le *Marius de Pagnol*?

Les cartes ont fait le tour du monde, comme le jeu d'échec et celui des dominos, pratiqué encore aujourd'hui tant en Asie qu'en Amérique du Sud. Le Hâte-toi lentement dérivé d'une grille indienne a lui aussi connu un succès important dès le 19^e siècle. D'autres jeux, comme le go, sont restés pendant longtemps l'apanage d'une élite. Né en Chine il y a quatre mille ans, le go aurait été inventé, selon la légende, par un empereur qui voulait améliorer les performances intellectuelles de son fils. Le jeu s'exporta au Japon où il était pratiqué par la cour impériale, les moines et les samouraïs. Des joueurs professionnels apparaissent au 17^e siècle. Les écoles de go florès dans le Japon actuel où les élèves sont couronnés de dans, comme dans les arts martiaux. Ce n'est que dans les années 1970 qu'il fait une percée en Europe. Ce jeu de pions éminemment stratégique et compliqué a pour le moment échappé aux ordinateurs, capables pourtant de battre aux échecs les grands champions.

Le vingtième siècle a connu une grande inventivité en matière de création de jeux. Lesquels demeureront des classiques? Le Monopoly, qui se décline maintenant en plusieurs versions (le Monopoly de Lausanne, notamment), est sans conteste une grande figure du siècle écoulé. Le Master Mind, créé en 1970, est en passe de devenir le jeu de déduction le plus répandu au monde. Et le Cluedo, sur le mode de l'enquête policière, est aussi un incontournable des temps modernes.

L'avenir des jeux de connaissance comme le Trivial Pursuit semble compromis. Ce type de questionnaire ludique a fait affaire avec les quiz télévisés, du gabarit de Questions pour un Champion. Les éditeurs de jeux ne manquent en tout cas pas d'atouts pour tenir en haleine les amateurs de tous âges.

Bernadette Pidoux

»» **Musée suisse du Jeu, à la Tour-de-Peilz, tél. 021 944 40 50, ouvert tous les jours sauf lundi, de 14 h à 17 h, de novembre à février, et de 11 h à 17 h 30. Salles de jeux à disposition.**

»» **Ulrich Schedler propose aux seniors de lui envoyer par écrit des souvenirs de jeux anciens dont ils auraient conservé la mémoire.**

Coulisses d'un succès

On connaît l'histoire du Monopoly, inventé en 1929 par Charles B. Darrow, qui proposa son jeu à une firme américaine. Celle-ci le jugea «injouable»... Darrow, en fin bricoleur, créa lui-même six exemplaires, puis parvint, en réunissant ses économies, à faire éditer 5000 boîtes qui se vendirent aussitôt. La firme américaine se ravisa et signa un contrat qui fit du brave inventeur un milliardaire. Cinquante ans plus tard, le même scénario s'est répété à peu de choses près. Deux journalistes canadiens ont eu l'idée d'associer un plateau du type Jeu de l'oie à un jeu de connaissances générales, en vogue grâce à la radio et à la télévision. Le Trivial Pursuit était né... et ses créateurs endettés jusqu'au cou pour sortir

les 100 000 premières boîtes auxquelles personne ne croyait. En 1984, 24 millions de boîtes ont été écoulées, rien qu'aux Etats-Unis. Depuis, de nombreuses versions nouvelles sont venues compléter ce succès planétaire.

»» **A lire: Le Petit Larousse des Jeux, éd. Larousse. Ce livre, qui contient les règles de 500 jeux, sera bien utile aux adultes oubliés qui ont égaré les précieuses directives d'un jeu ancien. Il sera alors d'un grand secours pour ceux qui ne savent plus comment occuper leurs petits-enfants. Et qui verront comme c'est simple d'entreprendre une bataille navale, un pendu ou un portrait chinois.**