

Les jeux de réflexion sont indémodables

Autor(en): **Rein, Frédéric**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Génération plus : bien vivre son âge**

Band (Jahr): - **(2014)**

Heft 59

PDF erstellt am: **23.09.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-831307>

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.

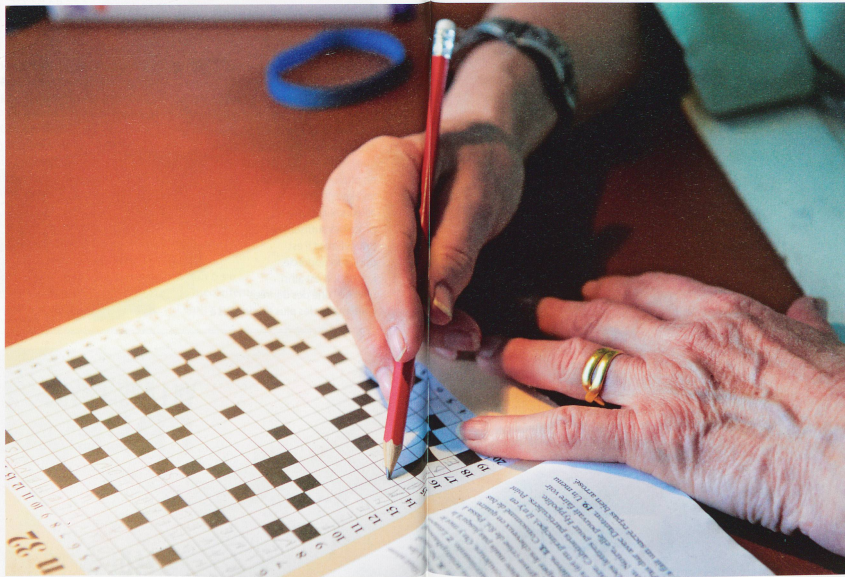
Les jeux de réflexion sont indémodables

Qu'il s'agisse de mots croisés, fléchés ou de sudokus, ce type de divertissement réunit d'innombrables joueurs. Gros plan sur un passe-temps aussi ludique qu'addictif.

Les cruciverbistes auront tôt fait d'écrire le mot «jeu» dans leur grille, si on leur donne comme définition celle d'un loisir, en trois lettres. En Suisse comme ailleurs, les mots croisés, fléchés et autres sudokus tapissent de leurs traits verticaux et horizontaux les pensées de leurs nombreux amateurs. Il faut dire qu'une fois que la mine du stylo frotte le papier, on se laisse rapidement prendre au jeu. Le côté intellectuel patiné de ludisme se mélange avec le défi incessant de vouloir remplir le tableau jusqu'à la dernière lettre ou à l'ultime chiffre.

Un passe-temps aussi addictif qu'universel. Et tout simplement intemporel.

Pour le mot croisé, tout commence il y a près d'un siècle avec l'apparition de sa forme actuelle, dissymétrique et agrémentée de cases noires. L'Anglais Arthur Wynne fait publier la première grille le 21 décembre 1913 dans le journal américain *New York World*. Mais ce n'est que onze ans plus tard qu'un de ses compatriotes, Morley Adams, reprend le flambeau. Une grille est imprimée outre-Manche le 2 novembre 1924, dans le *Sunday Express*, et la France suit une semaine plus tard, dans le *Dimanche-Illustré*. Depuis, un mot en neuf lettres suit la destinée du mot croisé: longévité! Le mot croisé continue en effet à s'inscrire dans la liste des jeux de réflexion incontournables, même s'il a un peu perdu de sa superbe, à en croire Régis Flament, directeur de RCI-Jeux, qui fournit en grilles la presse (française et suisse) et les éditeurs de publications spécialisées: «Aujourd'hui, les mots croisés ont clairement une connotation élitiste et senior, contrairement aux mots fléchés, plus modernes, que



Imprimé pour la première fois en 1913, en tout cas sous sa forme actuelle, le mot croisé demande de recourir parfois au dictionnaire. C'est à la fois un handicap – pour ceux qui privilégient l'aspect ludique – et un atout pour les joueurs qui ont soif de nouvelles connaissances.

l'on découvre notamment dans *20 Minutes*. Même les aînés s'en détournent, puisque l'on estime que 80% d'entre eux préfèrent les mots fléchés.»

Quant au sudoku, on peut le voir comme un vrai jeu intergénérationnel. Une impression confirmée par Henri Clerc, créateur en 2002 du site www.mots-croises.ch: «Les 51-75 ans représentent clairement notre cœur de cible, note-t-il.

Diverses personnes âgées ayant peu de moyens me remercient parfois de la gratuité du site et me parlent d'une véritable occupation quotidienne. Les plus jeunes, quant à eux, ont vraisemblablement moins de temps pour la lecture et les jeux de lettres, ou trouvent peut-être d'autres jeux plus intéressants ou amusants ailleurs.» Toujours est-il que le virtuel – il existe des applications pour les tablettes et les smart-

phones, ainsi que des sites Internet, comme celui du magazine *Général Plus* – permettent à ces jeux de retrouver une seconde jeunesse. «Le relais numérique nous permet de toucher un public plus jeune», atteste Régis Flament.

Le takuzu et le mot codé ont la cote

Parmi les autres jeux qui ont la cote, le spécialiste français cite le

takuzu, variante du sudoku, et le mot codé, qui existe depuis longtemps, mais semble connaître un second souffle. «Dans le secteur de l'édition, ce marché est stable et représente chaque mois 3 millions d'exemplaires vendus en France (y compris dans les journaux et les magazines non spécialisés), ce qui en fait le deuxième secteur le plus lucratif, juste derrière la presse féminine», précise Régis Flament. ▶▶▶

TÉMOIGNAGE

«C'est une manière de s'évader»

Madeline Cuendet, 77 ans, Lausanne (VD)

Cartes, patiences sur ordinateur, sudokus, mots croisés... Depuis qu'elle a pris sa retraite, l'ex-enseignante avoue s'être prise de passion pour le jeu. «Après avoir eu beaucoup de monde à la maison, le vide est grand, note-t-elle. C'est ma façon de m'évader. Cela m'accapare et m'évite de gamberger. Les cartes ont une dimension sociale, car on y joue à plusieurs; les jeux de réflexion, en revanche, peuvent être pratiqués seuls. Ils obligent à mobiliser les facultés intellectuelles: sa mémoire, sa logique, sa capacité de déduction, etc. Ce n'est donc de loin pas une perte de temps. J'aime particulièrement les mots croisés, car ils nous forcent à ouvrir le dictionnaire.»

Madeline Cuendet consacre entre une et deux heures par jour aux jeux de réflexion et une dizaine de francs par semaine. «Comme je vais régulièrement voir l'un de mes enfants qui habite à proximité de la frontière française, j'en profite pour acheter *Le Figaro*. J'y trouve de la lecture, mais surtout les grilles de Michel Lacos, dont les définitions sont à la fois originales et humoristiques. Je remplis aussi les cahiers de grilles.» Plusieurs sources d'approvisionnement, donc, mais une seule et même passion...



→ SUR LE SITE

Tous nos jeux gratuits sur generations-plus.ch

«Les jeux représentent un plus pour nos lecteurs, atteste Jocelyn Rochat, rédacteur en chef du *Télétop Matin*. Dans nos enquêtes, ils nous disent les apprécier.» Une plus-value en laquelle croient de nombreuses revues. Mais attention, car ce sont des pages «sensibles»... «Il y a deux ans, nous avons changé de fournisseur de grilles de mots croisés pour les rendre plus accessibles, poursuit-il. Nous avons alors eu 80 lettres de protestation de cruciverbistes avertis. Il y a tellement de différences entre les joueurs que, pour contenter tout le monde, il

faudrait plusieurs pages avec des grilles de niveaux variés.»

Les seniors aiment les publications spécialisées

Et c'est souvent là que les cahiers de jeux spécialisés, qui sont une vingtaine à être édités chaque mois, prennent le relais. Si, dans la presse généraliste, l'âge des joueurs est directement corrélé à celui du lectorat, on peut se demander qui sont les acheteurs de ces publications. En l'absence de statistiques, il faut se rendre sur le terrain, dans un kiosque... «Elles sont particuliè-

rement prisées des seniors, constate Patricia, une buraliste romande. Il s'agit généralement d'habitues, qui reviennent régulièrement s'approvisionner en grilles. Les mots fléchés et croisés ont clairement leurs faveurs, davantage que les sudokus.» Et Régis Flament d'ajouter: «C'est assez logique, car ils ont plus de temps que les autres et cela représente souvent une manière valorisante de faire marcher ses neurones.»

Les jeux de réflexion restent, en un mot comme en dix, indémontables!
Frédéric Rein

Ces jeux faussement gratuits

On les télécharge et on y joue gratuitement. Tout du moins pendant un moment. Car le deuxième effet des jeux dits *freemiums* consiste à proposer l'achat d'options payantes (nouveaux personnages, vies supplémentaires, bonus pour débloquer les niveaux, etc.). En Grande-Bretagne, une mère de famille s'est vu débité un montant de 2440 francs suisses – après que sa tablette soit passée entre les mains de son fils! La Fédération romande des consommateurs (FRC) dénonce ce type de jeux avec achats intégrés. «Nous enregistrons de nombreux cas impliquant des enfants, comme cette fillette de 6 ans qui a dépensé 3000 francs sur *Dino Zoo*, note Valérie Muster, responsable de cette permanence. Plus de la moitié des jeux en ligne disponibles en Europe seraient concernés. Pour éviter que vos petits-enfants ne vous laissent une ardoise salée – notamment après que vous ayez entré votre mot de passe, qui n'est plus redemandé dans les 15 minutes qui suivent un achat – allez dans «Réglages», puis «Général» et «Restrictions», ce qui permet de créer un code secret sur iPhone. On se rend ensuite dans le menu «Contenu autorisé» pour désactiver les «Achats intégrés», voire, si vous le souhaitez, tous les achats d'applications. Pour créer un code secret nécessaire à tout achat sur Android – autrement le code classique est encore valable 30 minutes après l'achat – il convient d'aller sur le Play Store, de choisir «Paramètres» et de valider «Mot de passe». Autre cas de figure délicat: les jeux en ligne que l'on croit gratuits et qui, finalement, débouchent sur un abonnement.

Quatre jeux en ligne qui cartonnent

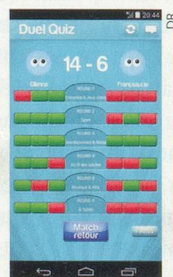
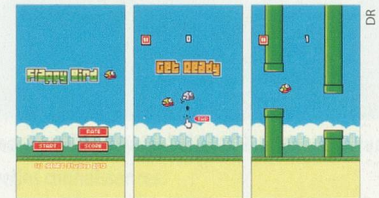
Ce nombre fait penser à *L'Odyssée de l'espace*. Mais *2048* est plutôt le nouveau jeu en ligne à la mode. Son principe? Additionner les jetons d'une grille de 16 cases en fonction de leur valeur, et ce dans le but d'atteindre 2048.

		2	4
		4	8
	2	16	32
	2	2	16



Un jeu qui cartonne, tout comme *Candy Crush*, qui consiste à rassembler des bonbons de la même couleur. Ce divertissement, qui fêtera prochainement son deuxième anniversaire, a conquis des millions de personnes à travers le monde.

Succès international également (50 millions d'utilisateurs) pour *Flappy Bird*, sur smartphones, qui met en scène, comme le mythique *Angry Bird*, un oiseau. Celui-ci doit tout simplement éviter des obstacles. Sa fausse impression de facilité donne envie de continuer sans cesse.



Dans un autre registre, on trouve l'application *Duel Quiz*. Ce jeu de culture générale permet de se confronter en ligne à un ou plusieurs adversaires. Plus connu outre-Sarine, il fait de plus en plus d'émules en Suisse romande. Alors, à vous de jouer!