



INSERT COIN

* FLIPPERS
BORNES D'ARCADE
JEUX À PIÈCES

EXPO À LA MONNAIE DE PARIS

QUAND LA MONNAIE ENTRE DANS LE JEU

EXPOSITION INTERACTIVE DU 01/03/24 AU 30/06/24

* Insertez une pièce

DOSSIER PÉDAGOGIQUE



DU 28 FÉVRIER AU 30 JUIN 2024

INSERT COIN

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Commissaires: Jean-Baptiste Clais et Nicolas Galiffi

PRÉSENTATION DE L'EXPOSITION

L'exposition «Insert Coin» met en lumière un aspect oublié de l'histoire de la monnaie : son usage dans les machines de divertissement à pièces – juke-box, baby-foot, flippers et autres bornes de jeu vidéo. Ces différents types de machines connaissent leurs grandes heures dans la seconde moitié du 20^e siècle, durant laquelle elles constituent un loisir de prédilection pour la jeunesse. Des centaines de milliers d'entre elles sont installées en France, principalement dans les cafés et les bistrotts.

Cette exposition propose de (re)découvrir ces machines et leur histoire à travers un parcours de salles chronologique, par décennie, débutant dans les années 1950. Chaque salle montre pour sa période une sélection de machines représentatives, entourées d'objets et de visuels évoquant l'ambiance des cafés et bistrotts au cours de cette décennie.

L'exposition s'intéresse également aux principaux utilisateurs des machines à pièces, les jeunes. Ces derniers ont à arbitrer leurs dépenses entre parties de flipper, de baby-foot, achat de magazines de bande dessinée, de places de cinéma, de tabac ou autre selon les sommes dont ils disposent.



DOSSIER PÉDAGOGIQUE

SOMMAIRE

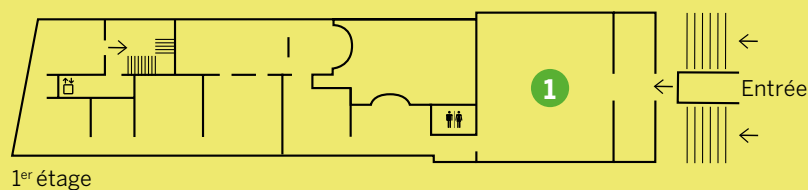
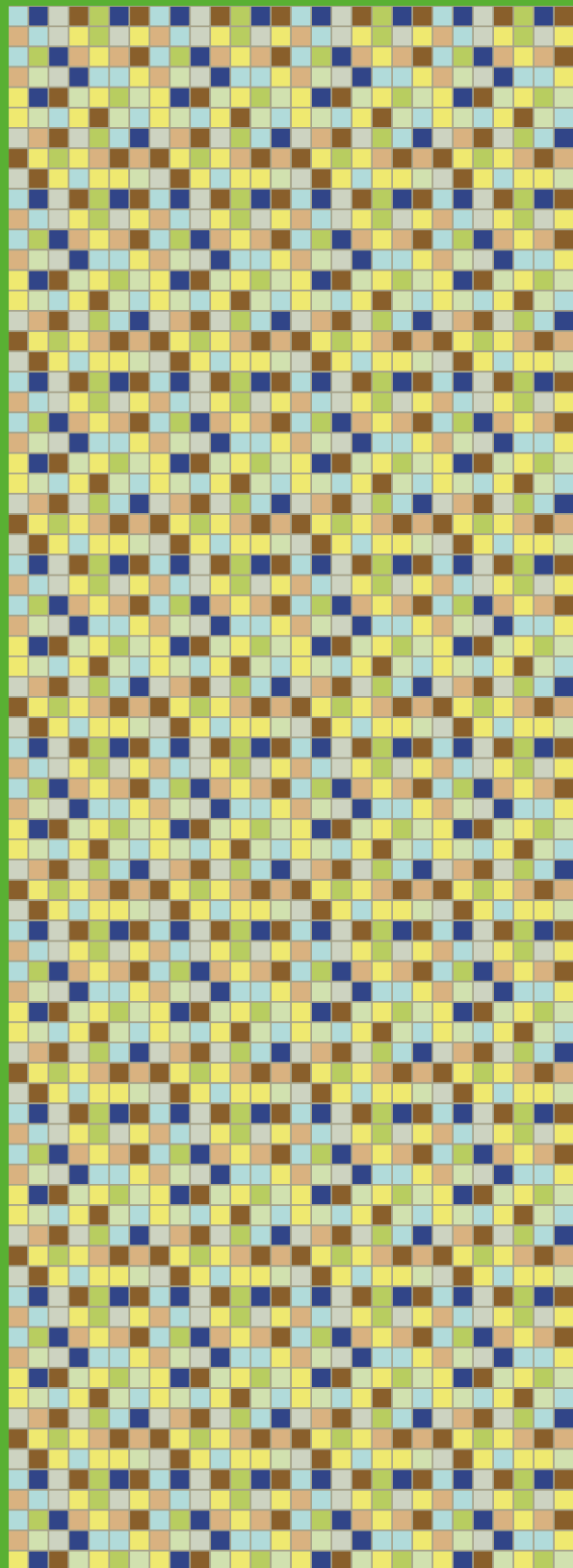


1^{er} étage

1 Introduction – Machines bruyantes et jeunesse turbulente : les débuts des jeux automatiques à pièces	4
2 Années 1960 – Le café-restaurant <i>Le Franc Gourmet</i>	6
3 Années 1970 – Le Golden <i>Bar 3000</i>	8
4 Dans le ventre de la bécane	10
5 Années 1980 – Bistrot <i>La Médaille d'Or</i>	12
6 Salle d'arcade – Argentic City	14
7 Années 1990 – Bar-Tabac <i>Le Jackpot</i>	16
8 Golden jobs – La startup où il fait bon jouer	18
Ressources pédagogiques	20
Programmation éducative	21
Informations pratiques	22

1. INTRODUCTION

MACHINES BRUYANTES ET JEUNESSE TURBULENTE : LES DÉBUTS DES JEUX AUTOMATIQUES À PIÈCES



Avant d'être une affaire de loisir, l'implantation des flippers et des baby-foot en France dans les années 1950 est une histoire de commerce et d'industrie. Le secteur de l'automatique, qui proposait déjà toutes sortes de distributeurs, ajoute alors ces machines à sa gamme de produits. Si les flippers sont le plus souvent importés des États-Unis, les baby-foot sont généralement produits localement. Flippers et baby-foot sont distribués dans l'hexagone par des exploitants qui les installent dans les débits de boissons, en assurent la maintenance et partagent les bénéfices avec le patron. Il faut dire qu'un flipper rapporte alors bien plus qu'une table de bistrot. Il participe aussi à réunir plusieurs mondes : celui de la sociabilité masculine traditionnelle des jeux de bistrot comme les cartes, celui de la consommation (parfois abusive) de boissons alcoolisées et celui d'une jeunesse turbulente qui s'attroupe autour de ces nouvelles machines lumineuses et bruyantes.

Dans un contexte de modernisation accélérée et de transformation des mœurs, cette jeunesse inquiète d'ailleurs beaucoup. Une succession de «paniques morales» se construisent autour des «bandes», des blousons noirs, des beatniks et plus tard des hippies. La société craint la déviance et regarde l'oisiveté avec inquiétude. Les flippers et l'ensemble des machines automatiques à pièces, comme les baby-foot, les juke-box et à peine plus tard les jeux vidéo font partie des accusés. Il leur est reproché d'être addictifs, d'exacerber les émotions et les sens, de faire perdre de vue la réalité et, en fin de compte, de susciter la violence. On leur reproche aussi d'appauvrir les jeunes qui dépensent tout leur argent dans les parties. Un journal se fait même l'écho de vols de pièces d'or dérobées aux grands-parents pour jouer, celles-ci étant de même taille que les pièces acceptées par les flippers !



Baffle ball

Modèle de 1931,
fabriqué par David Gottlieb,
États-Unis d'Amérique
Collection l'Atelier du Flip

Considéré comme l'un des tout premiers jeux à monnayeur, le Baffle Ball de David Gottlieb est une évolution du jeu de Bagatelle. Ce jeu de table, dont les origines remontent à la fin du XVIII^{ème} siècle, est également tenu pour ancêtre du flipper. Pour 1 cent, le joueur dispose de 10 billes qu'il doit successivement tirer sur le plateau afin de les faire tomber dans les trous qui rapportent le plus de points. Véritable succès aux États-Unis, le Baffle Ball a été vendu à près de 50 000 exemplaires dans les années 1930.

Juke box

Mills Empress
Modèle de 1940,
fabriqué par Mills Novelty Co.,
États-Unis d'Amérique
Collection Phonogalerie

Évolution des phonographes automatiques à péage, les jukebox prennent leur forme iconique vers le milieu des années 1930, à la fin de la prohibition américaine. Le jukebox étant le seul accès abordable aux musiques afro-américaines, il connaît un grand succès populaire. Cinq entreprises se partagent ce marché grâce à des machines attrayantes au design «light-up», comme ce Mills Empress, que les français voient apparaître sur des modèles locaux de bussophones (appareils électro-acoustiques de reproduction de sons), puis redécouvrent à la fin de la Seconde Guerre mondiale.

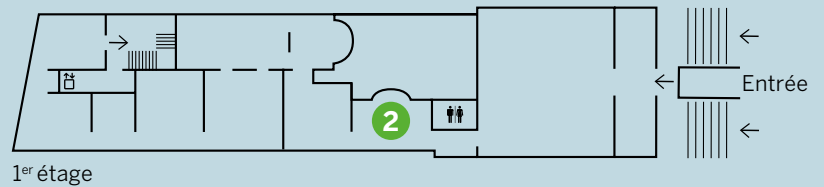
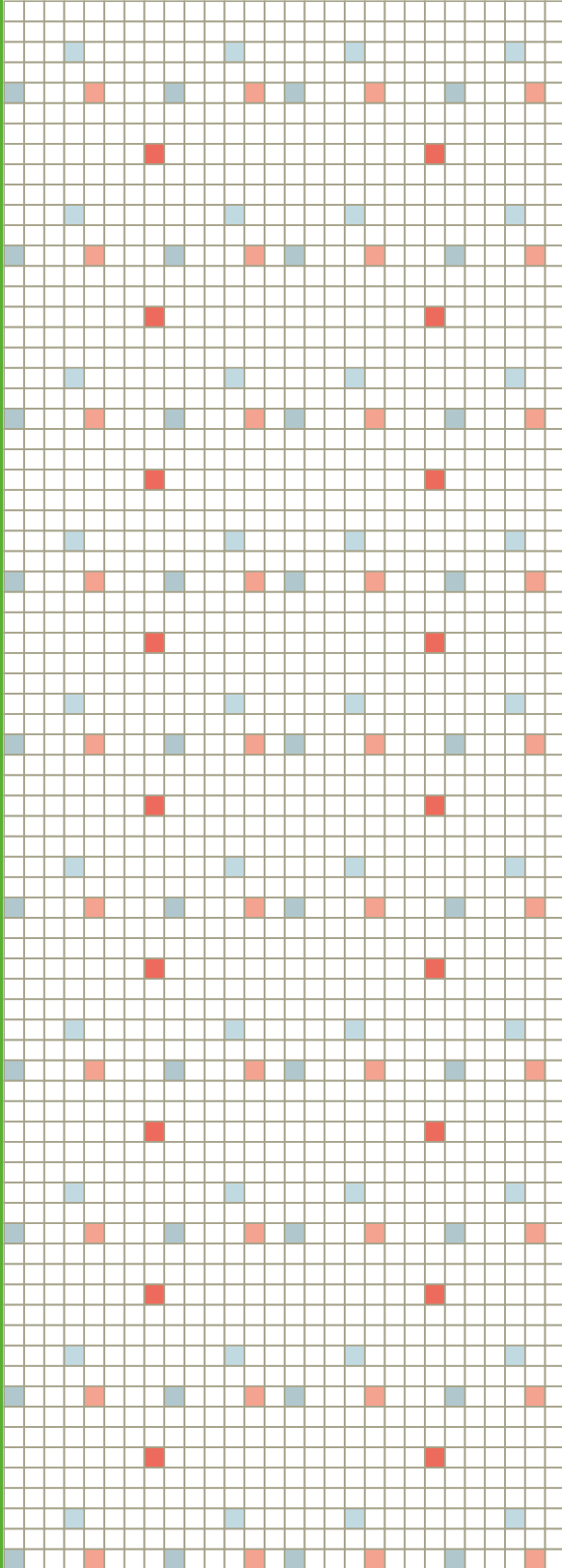


Mills Empress
Modèle de 1940, fabriqué par Mills Novelty Co.,
États-Unis d'Amérique
Collection Phonogalerie

Évolution des phonographes automatiques à péage, les jukebox prennent leur forme iconique vers le milieu des années 1930, à la fin de la prohibition américaine. Le jukebox étant le seul accès abordable aux musiques afro-américaines, il connaît un grand succès populaire. Cinq entreprises se partagent ce marché grâce à des machines attrayantes au design «light-up», comme ce Mills Empress, que les Français voient apparaître sur des modèles locaux de bussophones (appareils électro-acoustiques de reproduction de sons), puis redécouvrent à la fin de la Seconde Guerre mondiale.

2. ANNÉES 1960

CAFÉ-RESTAURANT LE FRANC GOURMET



Les années 1960 voient se confirmer la transition amorcée dans l'après-guerre. La France se modernise, s'urbanise, construit de grands ensembles. Le pays est en croissance, découvre la société de consommation mais demeure très inégalitaire. La jeunesse apparaît comme un groupe social à part entière, avec ses médias propres, nourri d'imaginaires américains ou américanisés. En témoignage, notamment, le mouvement «yéyé» qui entraîne au début de la décennie de nouvelles aspirations à l'égalité et à la liberté des mœurs. Des attentes qui seront cristallisées dans le mouvement social de mai 68.

Signe des temps, des groupes d'amis mixtes voient le jour – ce qui aurait été impensable quelque quinze ans auparavant. Le juke-box, qui s'implante dans les cafés, permet aux filles et garçons de danser ensemble. Flippers et baby-foot demeurent quant à eux des loisirs presque exclusivement masculins. Les «babys» trouvent à cette période leur forme définitive, et les principaux fabricants français comme Bonzini, Petiot, Stella ou René Pierre produisent encore aujourd'hui leurs modèles de l'époque.

Les flippers sont, pour leur part, engagés dans une véritable course à l'innovation et tributaires des modes. Leurs fabricants, presque tous américains, proposent des machines dont les décors évoquent les loisirs de la jeunesse d'outre-Atlantique : fête foraine, cirque, cabaret, sports, voyages exotiques, Far West... Les éléments des machines comme les rouleaux de score, les lumières des bumpers (cibles en forme de champignon qui propulsent la bille lorsqu'elle les touche) ou les cibles («switches»), sont alors mécaniques. Ils sont activés ou désactivés via des impulsions électriques générées par des relais, lorsque ces derniers sont touchés par la bille : c'est l'ère des flippers électromécaniques.

BIENVENUE AU CAFÉ DE 1968 !



Au café-restaurant situé juste en face de la Faculté, c'est à pied, en Vélo SoleX ou en Motobécane, parfois en 2CV, que les jeunes adultes des années 1960 viennent se retrouver. Au cœur de la culture jeune, le café étudiant est le lieu où l'on commente les ruptures de Johnny et Sylvie, danse sur le dernier 45 tours d'Elvis Presley, drague près du flipper ou casse la croûte entre deux cours. Celui aussi où l'on fume sa première cigarette au comptoir, où l'on s'affronte entre copains au baby-foot, où l'on passe le temps autour d'un verre tout en refaisant le monde avec sa bande... Ici se croisent les étudiants, ouvriers, blousons noirs et représentants des syndicats, les premiers prenant petit à petit leur indépendance loin des yeux des parents – qui considèrent souvent le café comme le lieu de toutes les perversions.

Central Park

Mills Empress

Flipper

Modèle de 1966,

fabriqué par D. Gottlieb & Co,

États-Unis d'Amérique

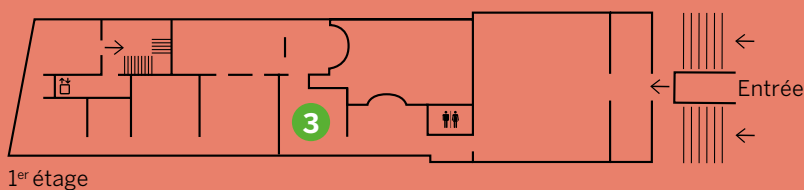
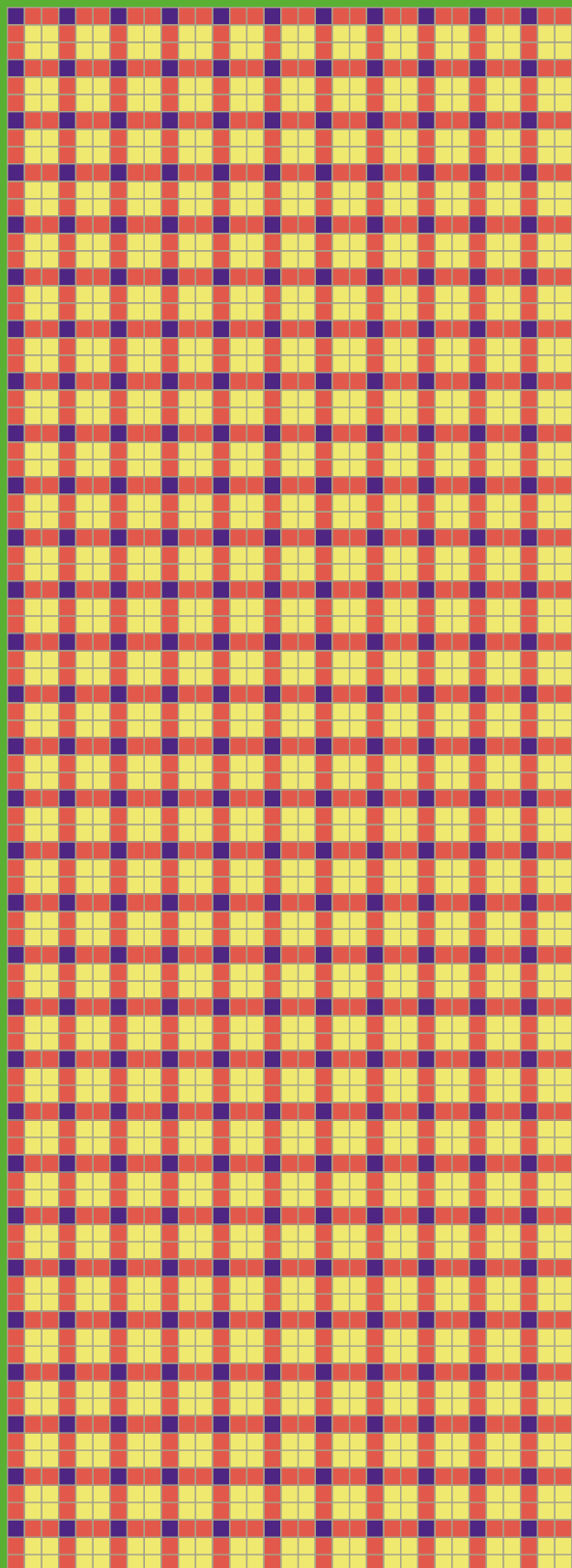
Collection L'Atelier du flip

Central Park de Gottlieb est un bel exemple de flipper électromécanique des années 1960. Avec ses contacteurs électriques qui actionnent les lumières, la clochette et les rouleaux de score, la machine de Gottlieb est ce qu'il se fait de mieux en matière de flipper à l'époque. Sa thématique de pique-nique bucolique animé par un petit singe montre néanmoins que cette industrie de la jeunesse hésite encore à aborder les sujets qui intéressent véritablement les jeunes.



3. ANNÉES 1970

LE GOLDEN BAR 3000



Les années 1970 voient se produire un grand bouleversement pour le marché de l'automatique, avec l'arrivée de l'électronique et son corollaire : le jeu vidéo. Le premier à connaître une diffusion grand public, Pong, fait son apparition en France en 1973. Simple jeu de réflexe où deux raquettes, symbolisées par une bande de pixels, se renvoient une balle, c'est à dire un gros pixel, il est vite suivi par les premiers jeux en couleurs comme Breakout, un « casse-briques », ou Space Invaders, sorti en 1978. Ces jeux sont rapides, ils affichent le score en temps réel : le succès est immédiat, et jeunes et moins-jeunes se pressent autour des premières bornes pour jouer. Les machines rapportent beaucoup d'argent. Les cafetiers en font installer en urgence, de peur de perdre leur clientèle face aux concurrents déjà équipés. En proportion, les juke-box et flippers marquent le pas.

À partir du milieu des années 1970, les fabricants de flippers réagissent en introduisant de l'électronique dans leurs propres machines. C'est le début de l'ère des flippers à cartes électroniques (ou « Solid State »). Grâce aux transistors qui remplacent les contacteurs électriques, ces nouvelles machines calculent instantanément les points marqués par les billes. L'enjeu est de faire concurrence aux jeux vidéo, considérés par les joueurs comme plus rapides et donc plus divertissants. À défaut de se montrer aussi perfectionnés, les flippers des années 1970 rivalisent de décors sous verre rétroéclairés (« backglass ») et de plateaux aux thèmes toujours plus attractifs.

Les jeux vidéo comme les flippers empruntent leurs univers aux grands thèmes du divertissement, cinéma américain en tête : science-fiction, aventures spatiales, exotisme, western...



BIENVENUE AU CAFÉ DE 1978 !

À la fin des années 1970, ce bar est à la pointe de la mode. Pop et coloré, c'est le lieu de toutes les nouveautés : nouvelles musiques, nouvelles technologies et nouveaux loisirs. Les jeunes s'épanouissent définitivement en affirmant leur propre culture, leur propre esthétique et leurs propres aspirations. La nouvelle génération vient ici en CB 125 ou en Chappy, pour écouter les derniers titres de Donna Summer, Jean Michel Jarre ou Stone et Charden. Autour d'un verre et d'une cigarette, les jeunes discutent du retour disco de Sheila, des nouveaux flippers à affichages digitaux, du deuxième choc pétrolier, des derniers opéras rock Quadrophenia et Starmania, de la nouvelle Golf GTI Volkswagen et des montres à quartz qui ne se remontent même plus, tout en s'essayant aux tout nouveaux jeux vidéo.

Space Invaders

Borne d'arcade

Modèle de 1978,

développé Taito, Japon,

édité par Midway,

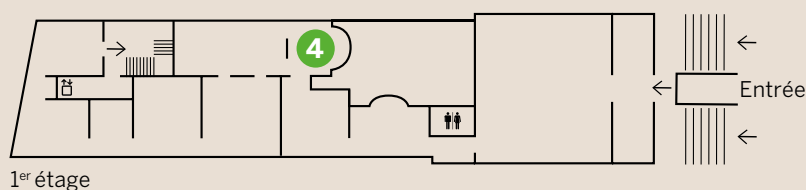
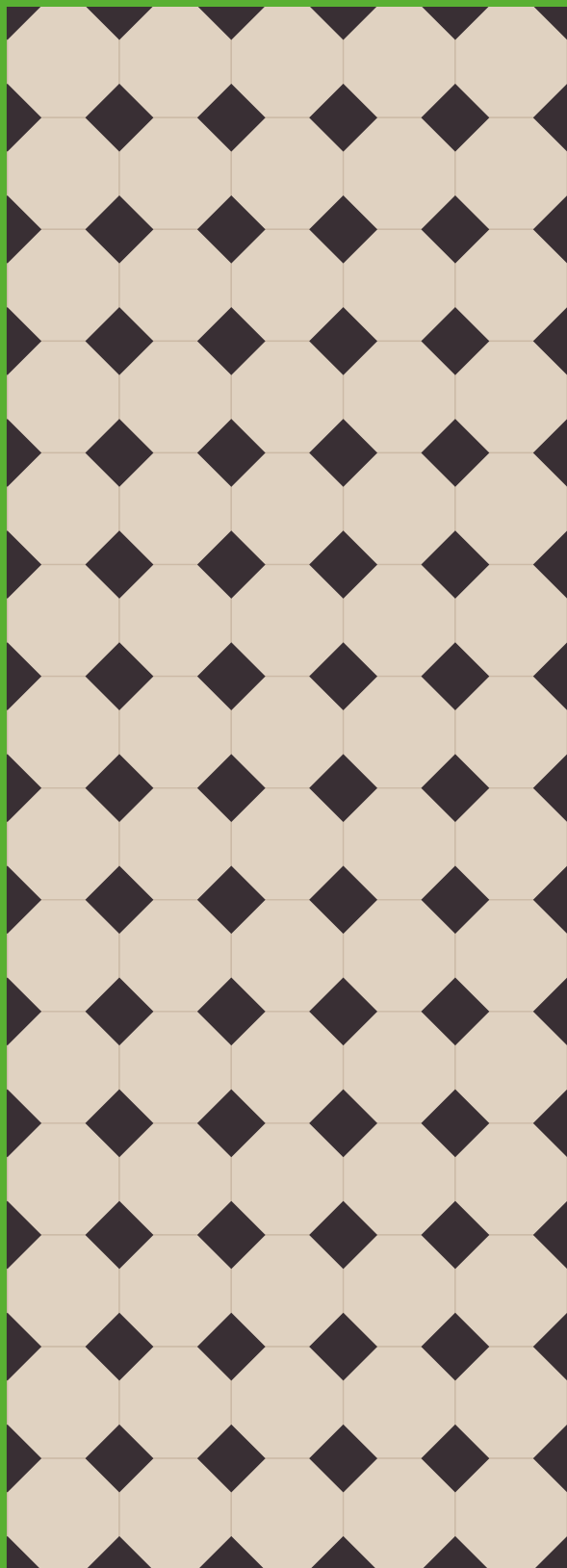
États-Unis d'Amérique

Monnaie de Paris

Space Invaders est un jeu d'adresse, père des «shoot'em up», qui consiste à vaincre des vagues successives d'ennemis venus de l'espace. Plus le nombre d'envahisseurs abattus augmente, plus l'attaque s'accélère, le but du jeu étant d'atteindre le meilleur score. Le son, une nouveauté, entretient la tension et stimule l'action. Les 100 000 bornes vendues au Japon par Taito au début des années 1980 poussent la banque centrale à émettre davantage de pièces de cent yens, afin d'éviter une pénurie. La popularité de Space Invaders dans le reste du monde fut tout aussi considérable.



4. DANS LE VENTRE DE LA BÉCANE



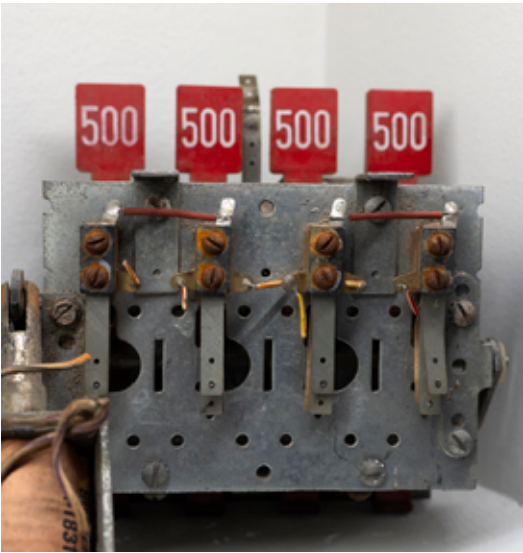
Les baby-foot, juke-box, flippers et bornes d'arcade appartiennent tous au domaine dit de «l'automatique», dont le spectre s'étend des jeux de foire aux distributeurs de boissons. Ce vaste domaine industriel regroupe les fabricants, les importateurs, les distributeurs et les exploitants de ces machines, ceux-là même qui assurent leur maintenance régulière dans les cafés et les salles d'arcade.

Du fait de leur mode d'utilisation, qui entraîne notamment des coups répétés, les baby-foot et les flippers sont particulièrement exposés à l'usure et aux dérèglements mécaniques. Grâce à leurs cartes électroniques, les bornes d'arcade se montrent plus fiables mais sont exposées à d'autres types de problèmes, comme la surchauffe ou la surtension.

Les histoires technologiques des différentes machines de divertissement à pièces suivent des trajectoires distinctes. À compter des années 1960, les baby-foot n'évoluent plus que très peu, techniquement. Les juke-box, s'ils connaissent quelques transformations en termes de design principalement, offrent une expérience d'utilisation qui évoluera peu : leur principe consistera toujours à insérer une pièce et à appuyer sur un bouton pour jouer une chanson.



Les flippers connaissent, quant à eux, un enrichissement constant. Sur le plateau, des accessoires toujours plus nombreux complexifient le jeu et permettent au joueur de marquer davantage de points : bumpers mobiles, cibles fixes ou tombantes, slingshots (élastiques triangulaires), billes multiples, rampes, etc. À partir des années 1970, l'électronique favorise le remplacement de certains composants mécaniques et permet, entre autres, l'introduction de musique et d'affichages numériques.

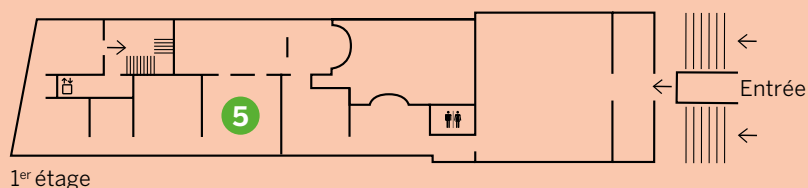
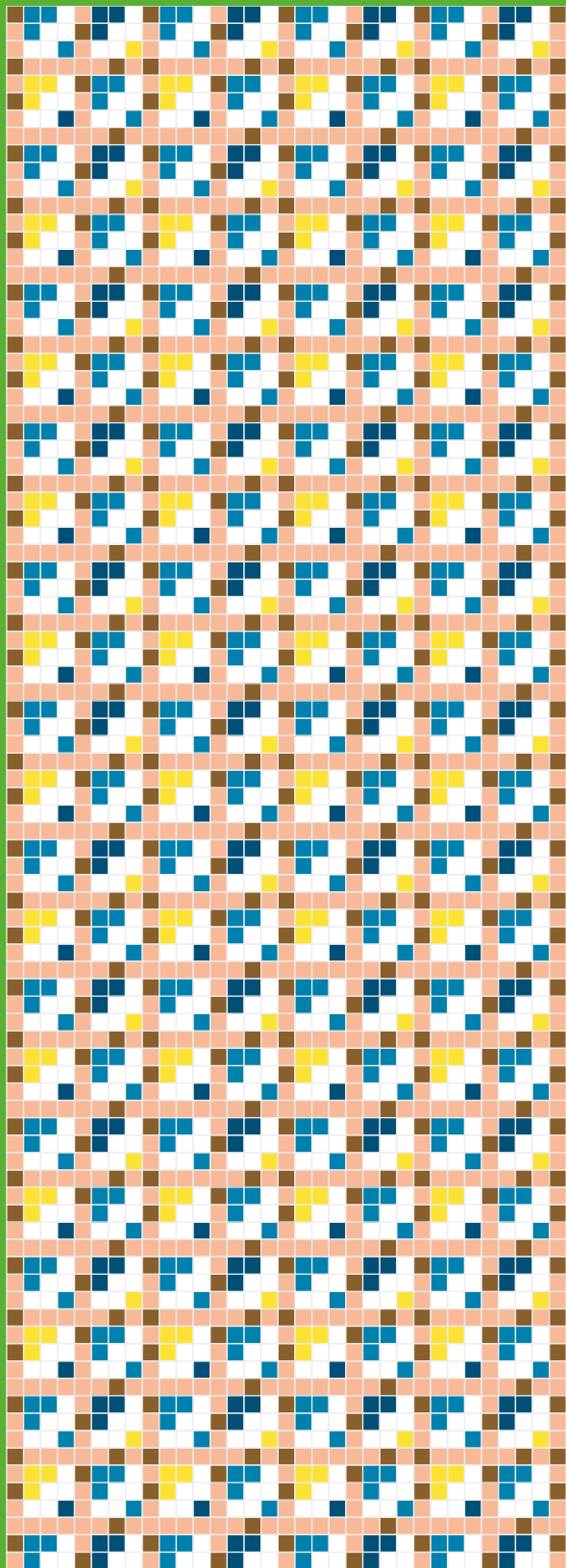


Composées d'un écran et de quelques boutons, les premières bornes de jeux vidéo se caractérisent, au départ, par des interfaces relativement simples. Elles vont rapidement se diversifier du point de vue des typologies de jeux, s'enrichir en termes de graphisme et de son, pour finalement laisser la place à des bornes de plus en plus complexes, supposant une expérience plus active physiquement : jeux de tir au pistolet optique, jeux de voiture avec siège baquet, volant, manche de pilotage d'avion, jeux musicaux avec accessoires (guitare, tambourins), ou jeux de danse avec tapis.



5. ANNÉES 1980

BISTROT LA MÉDAILLE D'OR



Durant les années 1980, la course à l'innovation se poursuit. Les flippers évoluent pour répondre aux progrès des jeux vidéo, dont les graphismes s'affinent et le son s'améliore. Les joueurs se lassent de plus en plus vite, et la rotation des jeux et des flippers s'accélère dans les cafés et salles de jeu. Des bornes standardisées sont créées, qui permettent à l'exploitant de remplacer simplement la plaque de verre de façade et la carte électronique interne pour changer de jeu.

Les bornes d'arcade doivent rester innovantes pour ne pas être rattrapées par les consoles de salon (apparition du Home Pong dès 1975), sortes « d'arcades à la maison » jouables à l'infini, sans insérer de pièce. Pour l'heure, les consoles accusent encore un certain retard en termes d'offre. Les bornes étant plus grandes, elles peuvent en effet accueillir davantage de composants électroniques et donc des jeux plus puissants et innovants. Rapidement, elles deviennent plus rentables que les flippers qu'elles dépassent en chiffre d'affaires en 1981.

Les flippers continuent néanmoins à se sophistication. Ils diffusent des bandes sonores, enregistrent les cibles touchées entre les billes, proposent plusieurs paires de batteurs, affichent des missions à accomplir durant la partie et introduisent le « wizard mode » (mission de fin de scénario qui débloque le plus de points)... Bref, jouer au flipper devient une aventure complète !

La France continue à importer des jeux vidéo américains et japonais, à les produire sous licence et à les cloner plus ou moins légalement via la rétro-ingénierie, ce qui donnera lieu à des procès pour contrefaçon. Côté baby-foot, les fabricants tentent de se diversifier en réinventant le jeu à balles de liège ou en produisant, à leur tour, des flippers et des bornes d'arcade.



BIENVENUE AU CAFÉ DE 1978 !

À la fin des années 1970, ce bar est à la pointe de la mode. Pop et coloré, c'est le lieu de toutes les nouveautés : nouvelles musiques, nouvelles technologies et nouveaux loisirs. Les jeunes s'épanouissent définitivement en affirmant leur propre culture, leur propre esthétique et leurs propres aspirations. La nouvelle génération vient ici en CB 125 ou en Chappy, pour écouter les derniers titres de Donna Summer, Jean Michel Jarre ou Stone et Charden. Autour d'un verre et d'une cigarette, les jeunes discutent du retour disco de Sheila, des nouveaux flippers à affichages digitaux, du deuxième choc pétrolier, des derniers opéras rock Quadrophenia et Starmania, de la nouvelle Golf GTI Volkswagen et des montres à quartz qui ne se remontent même plus, tout en s'essayant aux tout nouveaux jeux vidéo.

Arkanoid

Borne d'arcade générique

type Jeutel, France

Modèle de 1986,

développé et édité par Taito

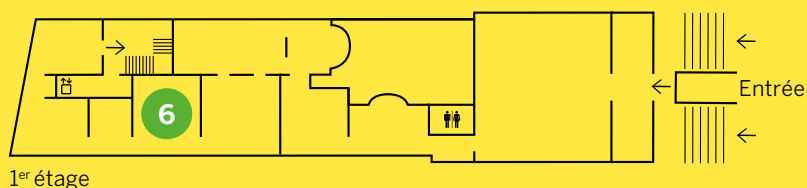
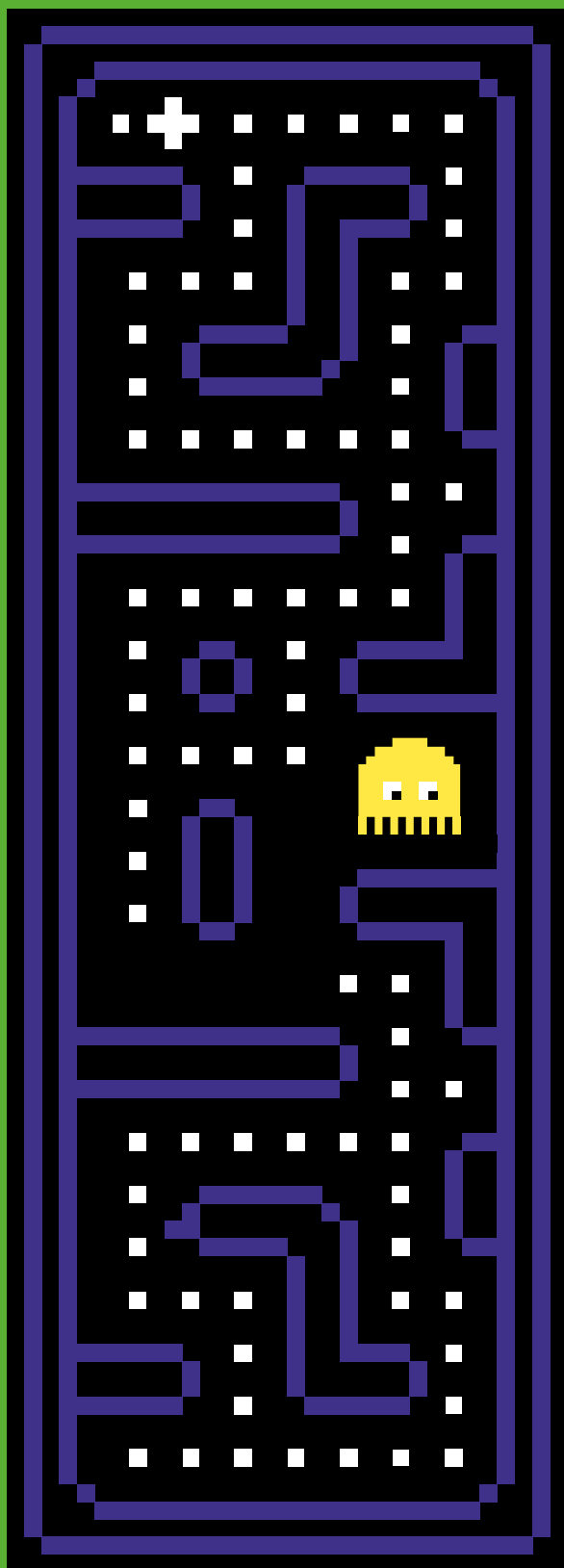
Brussels Pinball Museum

Le concept des jeux de type « casse-briques » apparaît avec Breakout, édité par Atari en 1978. Arkanoid l'améliore, avec des cibles indestructibles ou génératrices de bonus plus ou moins favorables au joueur. Le jeu consiste à contrôler une barre, représentant un vaisseau spatial, positionnée au bas de l'écran. Le joueur la déplace de droite à gauche, afin d'y faire rebondir une balle pour détruire des blocs situés en haut de l'écran. Il perd une vie lorsqu'il laisse filer la balle vers le bas. La partie passe au niveau suivant lorsque tous les blocs sont détruits à l'écran (exceptés les blocs indestructibles).



6. SALLE D'ARCADE

ARGENTIC CITY



En 1983, on évalue le parc de bornes de jeux vidéo installées en France à 100 000 unités, pour un nombre de flippers à peu près équivalent. Bornes de jeu et flippers ne sont pas installés uniquement dans les cafés. Des lieux dédiés, « salles de jeu » ou « d'arcade », voient le jour à partir de la fin des années 1970. Les machines y sont positionnées à touche-touche, pour offrir aux joueurs la plus grande diversité de parties possible. On y joue dans une ambiance souvent sombre et enfumée.

Les salles d'arcade deviennent le lieu de rendez-vous privilégié des passionnés, qui s'affrontent sur les derniers flippers ou les tout nouveaux jeux vidéo. Ceux-ci offrent la possibilité de jouer seul, en coopération ou en face-à-face. Les fabricants créent des jeux très complexes, techniques, rapides pour répondre à une clientèle exigeante et désireuse de nouveauté.

Le phénomène donne naissance à une « culture de l'arcade » au sein de laquelle plusieurs genres de jeux vidéo se dessinent et deviennent incontournables. Dans les « shoot'hem up » (littéralement : « abattez-les tous ! »), le joueur incarne un vaisseau spatial qui doit décimer des vagues d'ennemis tout en évitant leurs tirs. C'est le jeu de réflexe par excellence. Les jeux de combat, ou « de baston », également très populaires, voient deux joueurs s'affronter dans une arène fixe grâce à des combinaisons complexes de touches ou « combos ». Cependant c'est Pacman, le célèbre jeu de labyrinthe, qui cristallisera pendant des années l'intérêt des fans de High Score prêts à sacrifier des heures entières pour battre le record en cours.

Les compétitions entre joueurs dans les salles d'arcade constituent le ferment de ce qui deviendra l'e-sport, pratique dans laquelle les jeux de combat occupent aujourd'hui encore une place essentielle.



Pac-Man

Borne d'arcade adaptée pour High Score

Modèle de 1980,

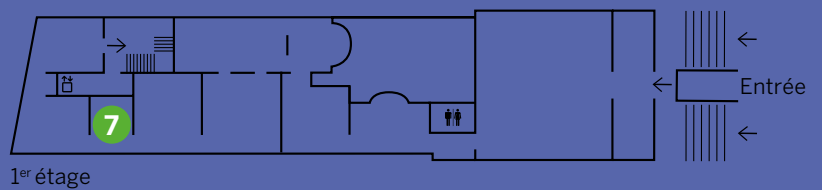
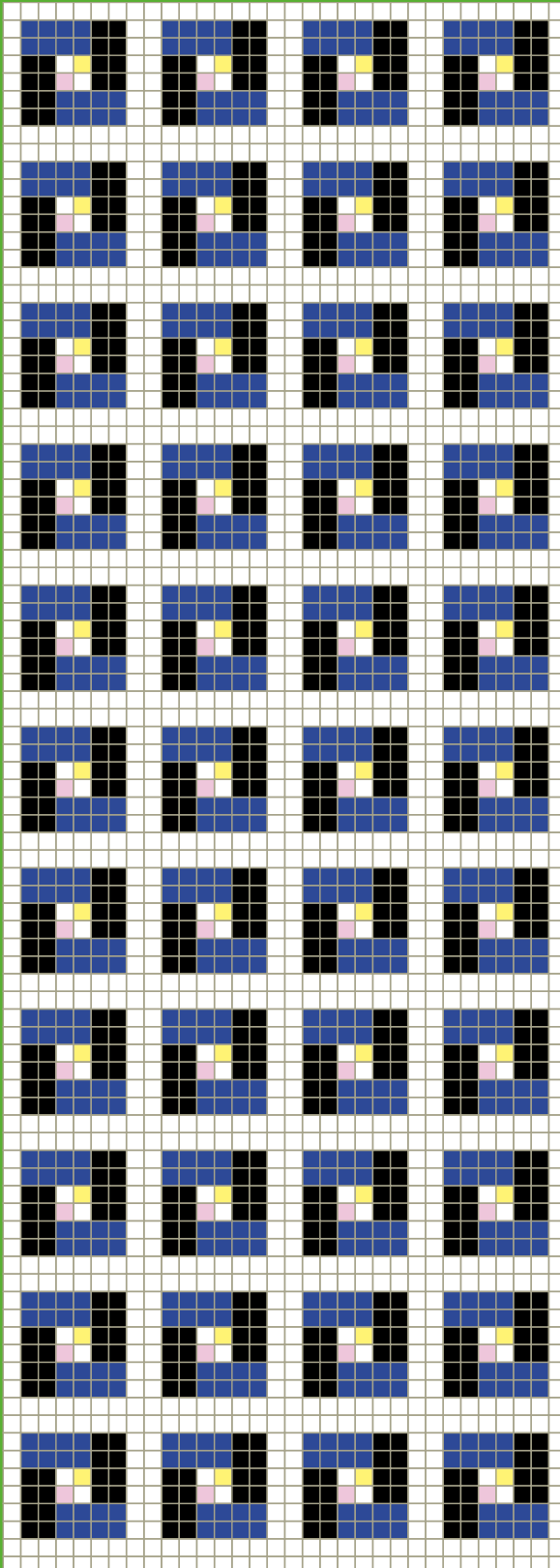
développé et édité par Namco, Japon

Collection Mo5.com

La borne d'arcade japonaise Puck-man – Pac-Man en dehors du Japon – apparaît en 1980. Son nom viendrait de l'onomatopée «pakupaku», utilisée dans les mangas, qui désigne l'ouverture et la fermeture en continu de la bouche de la boule glotonne. Au-delà du caractère iconique du personnage de Pac-Man, elle introduit les prémices de l'intelligence artificielle dans le jeu vidéo : des adversaires dont le comportement est aléatoire et donc non prévisible par le joueur. Le succès de Pac-Man est immense. Il engendre les premières déclinaisons de jeux vidéo sur des supports multiples, la création d'un jeu de plateau (MB 1983) et celle d'un dessin animé (studio Hanna-Barbera).

7. ANNÉES 1990

BAR-TABAC LE JACKPOT



Les années 1990 marquent l'apogée des flippers et des bornes d'arcade. Le jeu vidéo en 2D atteint son paroxysme visuel, avant l'apparition des jeux en 3D. Les genres des jeux d'arcade ont trouvé leur forme «classique» (shoot'em up, combat, simulation, tir) et des bornes toujours plus spectaculaires sont créées : jeux de pilotage avec siège intégré, jeux de tir avec pistolet, etc. Les flippers accèdent aussi à leur degré de sophistication ultime. Ils intègrent dans leurs façades des afficheurs digitaux dits «DMD» (Dot Matrix Display), à petits points orange. Ces écrans auxiliaires permettent le «mode vidéo», qui interrompt temporairement et prolonge la partie en transformant la bande-annonce animée de l'écran digital en mini jeu électronique.

En dépit de ces progrès, divers facteurs entraînent le déclin des machines à pièces à la fin de la décennie. En premier lieu, les cafés et bistrotts ferment en masse, comme la plupart des salles d'arcade. L'essor des consoles de jeu vidéo 3D, qui ont rattrapé en technicité les bornes d'arcade, prive par ailleurs ces dernières de leur public de passionnés en quête de nouveauté. Enfin, l'arrivée graduelle de l'ordinateur, d'Internet, des consoles portables et des smartphones transforme progressivement les pratiques de divertissement des jeunes : le café n'est plus nécessairement leur lieu de rencontre privilégié.

Les machines à pièces continuent néanmoins d'opérer dans un petit nombre de salles et dans certains parcs d'attraction. Quelques innovations comme les jeux musicaux, invitant les joueurs à danser sur une plateforme lumineuse, vont même connaître un certain engouement chez les jeunes hommes et les jeunes femmes à la fin de la décennie. Ce relatif succès ne suffira pas, toutefois, à enrayer le déclin de ce loisir.

BIENVENUE AU CAFÉ DE 1998 !



Dans les années 1990, le café du coin s'est diversifié, il est devenu bar-tabac-presse. Ici, tout le monde se croise. Dans une atmosphère enfumée, certains prennent un café, achètent le journal, ou jouent leur propre Coupe du Monde à l'arcade tandis que d'autres remplissent une grille de loto, achètent des bonbons avec la monnaie de la boulangerie ou vivent des aventures épiques au flipper. On s'offre les Picsou et les Dragon Ball de l'été, on rejoue le match au comptoir pendant que d'autres clients repartent avec la dernière cassette de Jean-Claude Van Damme, on s'entraîne aux jeux vidéo le temps d'un coup de fil à la cabine téléphonique. On achète un soda, des vignettes Panini et des cigarettes pour sa mère, et on découvre les nouveaux boys bands. On vient au café seul, avec ses copains ou en famille, pour une poignée de secondes à peine ou pour quelques heures de convivialité.

Virtua Striker 2

Borne d'arcade

Modèle de 1997, développé par Sega AM2 et édité par Sega, Japon

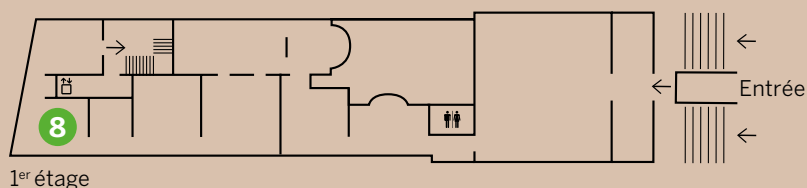
Brussels Pinball Museum

Dans Virtua Striker 2, le joueur incarne un footballeur. Le jeu exploite l'ensemble des capacités techniques des machines de l'époque pour magnifier l'expérience sportive. À partir de cette génération, les jeux vidéo de sport n'auront de cesse de passionner les joueurs, notamment grâce à la 3D et à une meilleure gestion programmatique des autres joueurs sur le terrain. De fait, ce titre sera le jeu d'arcade le plus rentable de 1999 au Japon, et il se verra même adapté sur Dreamcast.



8. GOLDEN JOBS

LA STARTUP OÙ IL FAIT BON JOUER



À la fin de la décennie 2000, les États-Unis puis l'Europe et le reste du monde voient émerger le « mouvement startup » : un modèle d'entreprises qui commencent par dépenser beaucoup d'argent, à perte, pour créer et diffuser un produit innovant, puis qui deviennent rentables en créant leur propre marché ou en cassant un marché existant. Fondamentalement tournées vers la technologie, les startups embauchent des informaticiens et des électroniciens nourris de culture geek (jeux vidéo, dessins animés, mangas...). Cette tendance, qui voit le jour dans la Silicon Valley en Californie, s'accompagne d'une culture du travail beaucoup plus détendue – héritière en théorie des valeurs de la contre-culture américaine. On vient dorénavant au bureau en jean, baskets et t-shirt.

La mythologie des startups voulant que nombre d'entre elles aient vu le jour dans des garages, avec pour seul apport un ordinateur et quelques dollars, il s'y développe une esthétique de « récup », où l'on se plaît à décorer « vintage ». C'est dans cette logique mêlant culture geek, récup' et nostalgie des années 80, que les flippers, baby-foot et bornes d'arcade ringardisés à la fin des années 1990 font un soudain retour dans les salles de repos des startups comme moyens de détente et de convivialité. Finis les monnayeurs, la nouvelle vie de ces jeux passe désormais par le « free to play », en accès gratuit au bureau comme à la maison.

Baby-foot B90

2023, modèle de 1989,
version apparue en 2006,
fabriqué par Bonzini, France

Collection Bonzini

Le baby-foot B90 de Bonzini apparaît en 1989. Identique au célèbre B60 de 1959, présent dans nombre de cafés des années 1960 à 1980, ce modèle n'a cependant pas de monnayeur. Le B90 s'adapte à son époque en devenant le baby-foot des collectivités, des entreprises et de la sphère familiale. Bonzini réalise en 1993 le premier modèle aux couleurs d'une marque, introduisant la personnalisation. Dès 1998, et à l'image de l'Équipe de France Championne du Monde, des joueurs incarnant la diversité de la société française sont représentées sur le terrain. En 2006, c'est au tour des joueuses d'être titularisées.



RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

THÉMATIQUES ABORDÉES
ET LIENS AVEC LES PROGRAMMES SCOLAIRES

CYCLE 1, 2

Questionner le monde	Se situer dans l'espace et le temps ; Pratiquer des langages ; Découvrir et comprendre qu'un objet du quotidien et de loisir peut devenir avec le temps un objet d'art exposé.
Arts plastiques	La narration par les images.
Explorer le monde	Consolider la notion de chronologie ; observer des objets de périodes contemporaines et écouter les histoires qu'ils racontent ; Découvrir un espace d'exposition et son organisation.

CYCLE 3, 4

Histoire-Géographie	Les influences de l'Histoire contemporaine dans la « culture pop » et plus particulièrement l'univers du jeu ; Explorer un mode d'expression sociale : le jeu dans l'espace public ; La mondialisation ; Étudier l'impact de la mondialisation dans le domaine de l'art et du marché ; Le « soft-power » américain depuis l'après-guerre.
Histoire des arts, Arts plastiques	Arts et société des années 1950 aux années 2000 ; La matière, les matériaux et la matérialité de l'œuvre ; Les loisirs dans l'ère de la consommation de masse (1945 à nos jours).
Français- Lettres	Vivre en société, participer à la société ; Dénoncer les travers de la société ; Identifier les travers de la société du XX ^{ème} siècle avec les thématiques portées par les jeux et la culture l'environnant ; Mai 1968 et son impact sur la culture « jeune ».

LYCÉE, FILIÈRE GÉNÉRALE, PROFESSIONNELLE ET TECHNOLOGIQUE

Histoire-Géographie	Les influences de l'Histoire contemporaine dans la « culture pop » et plus particulièrement l'univers du jeu ; Explorer un mode d'expression sociale : le jeu dans l'espace public ; La mondialisation ; Étudier l'impact de la mondialisation dans le domaine de l'art et du marché ; Le « soft-power » américain depuis l'après-guerre.
SES-STMG-Economie-gestion	Qu'est-ce que la monnaie et quels sont ses usages ? ; La création de nouveaux usages, la création de nouveaux loisirs ; Les cafés et les bars, premiers espaces de sociabilisation pour les « baby-boomers » ; L'industrie et l'économie du jeu depuis les années 1950 à aujourd'hui.
Histoire des arts-Arts plastiques, cinéma	La représentation, ses langages, moyens plastiques et enjeux artistiques ; La matière, les matériaux et la matérialité de l'œuvre, les processus de fabrication des monnaies ; Les styles et courants artistiques entre continuité et rupture ; Observer et identifier des scènes de la « culture pop » et leurs origines ; Les liens entre l'univers du jeu et le cinéma (western, science fiction...).
Philosophie, Humanités	L'Humanité en question : Création, continuités et ruptures ; Aborder les questions de valeur, monnaie et richesse dans la philosophie de l'argent ; La société et son rapport aux plus jeunes : entre peur et fascination ; Interroger la valeur des loisirs.
Français- Lettres	Le récit du XX ^{ème} siècle : de la réalité à la fiction.
Métiers de la réalisation d'ensembles mécaniques et industriels	L'évolution technique des machines de jeux depuis les années 1950 jusqu'aux années 2000 ; Mode, jeux et innovations.



PROGRAMMATION ÉDUCATIVE

VISITES GUIDÉES

« JOUEZ LE JEU! »

À partir du CE1

Voyagez dans le temps aux côtés d'un médiateur pour découvrir l'histoire des jeux à pièces et vous replonger dans l'ambiance mythique des cafés et salles d'arcades des temps passés. Avant de jouer le jeu à votre tour...

Durée : 1h30

1h de visite guidée suivi de 30 minutes de jeu dans l'exposition sans le médiateur qui aura remis au préalable un lot de jetons qui sera entièrement géré par l'enseignants et les accompagnateurs.

« LA MONNAIE ENTRE DANS LE JEU »

À partir du CE1

Un médiateur vous fait découvrir les étapes de fabrication d'une monnaie dans le musée, pour évoquer ensuite son usage et sa fonction dans les machines à pièces de l'exposition.

Durée : 1h30

40 minutes de visite guidée dans le musée autour des savoir-faire et des métiers d'art, 40 minutes dans l'exposition dont 10 minutes de jeux sans le médiateur qui aura remis au préalable un lot de jetons qui sera entièrement géré par l'enseignants et les accompagnateurs.

INFORMATIONS PRATIQUES

QUAND ORGANISER UNE VISITE SCOLAIRE OU PÉRISCOLAIRE ?

Un créneau privilégié est réservé aux groupes scolaires du mardi au vendredi, à partir de 10h. D'autres créneaux sont également envisageables le cas échéant.

Venir 15 minutes en avance pour assurer le bon déroulé de l'accueil et de la logistique des lots de jetons remis aux enseignants pour la deuxième partie de visites gérée entièrement par lui, à savoir l'expérience de jeu.

Du mardi au vendredi, réservations groupes à partir de 10h.

N'hésitez pas à nous contacter directement pour plus d'informations concernant les contenus et le déroulé des visites à l'adresse suivante : mediation@monnaiedeparis.fr

Gratuité pour les enseignants détenteurs du Pass Education en cours de validité

RÉSERVER VOTRE VISITE

La réservation est obligatoire 1 mois avant la visite par téléphone ou par mail

- Information-réservation: 01 40 46 57 57 ou billetterie@monnaiedeparis.fr
- Réservations groupes : reservations-groupes@monnaiedeparis.fr



Simplifiez-vous la vie ! Toutes nos activités sont réservables avec le pass culture (part collective) via l'application Adage.

ACCUEIL DES GROUPES

- Accès par le 11 quai de Conti à partir de 9h
- Accès par le 2 rue Guénégaud à partir de 11h

Métro : Pont-Neuf (ligne 7), Odéon (ligne 4 et 10), Saint-Michel (ligne 4)

RER : Châtelet (RER A et B), Saint-Michel (RER B et C)

Bus : Lignes 24 et 27 (arrêt Pont-Neuf/ Quai des Orfèvres), lignes 58 et 70 (arrêt Pont-Neuf/ Quai des Grands Augustins)

- Les pique-niques sont autorisés

PLAN D'ACCÈS

