

Les indispensables

Dans la France des *seventies*, enfants, adolescents et jeunes adultes bénéficient d'un élan mondial de l'innovation, ébauchant une nouvelle ère culturelle qui s'exprime dans les loisirs et des objets du quotidien devenus cultes. **PAR OLIVIER TOSSERI**



Le Rubik's Cube

Ce casse-tête mécanique coloré en trois dimensions est inventé en 1974 par l'architecte et professeur hongrois Ernő Rubik. Initialement conçu comme un outil pédagogique pour enseigner les concepts de l'espace et des structures, avec ses 26 petits cubes qui tournent suivant trois axes, il compte environ 43 trillions de combinaisons possibles. À l'origine appelé Magic Cube, il devient un phénomène de société mondial. Commercialisé à l'échelle internationale à partir de 1980 grâce à un accord avec l'entreprise américaine de jouets et de jeux de société Ideal Toy, le Magic Cube rebaptisé Rubik's Cube connaît un succès fulgurant.



Le jeu d'arcade Pong

En 1972 sort Pong, le premier jeu d'arcade du monde qui révolutionne le divertissement. Ce jeu de tennis en deux dimensions connaît un succès phénoménal. Les jeunes se retrouvent après l'école dans de petites pièces bruyantes, éclairées par des écrans clignotants et remplies de machines aux couleurs vives. Un espace de liberté et de socialisation est né. Vers la fin de la décennie, des jeux plus complexes font leur apparition, comme Space Invaders (1978). L'essor des jeux vidéo ne fait que commencer.



ALAMY/BIRGIT REITZ-HOFMANN, PANTHER MEDIA GLOBAL/PHOTO12



Le Walkman

Le baladeur de musique portable voit le jour à la toute fin de la décennie. Il est inventé par la société japonaise Sony et lancé pour la première fois en 1979. Cet appareil révolutionne le rapport à la musique en permettant de l'écouter en marchant dans la rue, dans les transports en commun ou en faisant du sport, sans déranger les autres. Une nouvelle intimité avec la musique émerge grâce à cette « bulle sonore personnelle ». Le Walkman devient rapidement un accessoire de mode et un symbole de modernité indispensable pour la jeunesse.

Les Playmobil

Ces figurines articulées sont apparues en 1974, offrant aux enfants un univers de jeu infini, de la maison de poupées au bateau de pirates. On doit leur invention au designer Hans Beck pour la société allemande Brandstätter Group qui voulait créer de petites figurines faciles à manipuler et dont le design, volontairement minimaliste, encouragerait l'imagination des enfants. Sa taille standard de 7,5 cm et son visage souriant et neutre ont fait de ce personnage une icône du jouet à l'échelle mondiale. Le premier ensemble de figurines Playmobil comprenait trois thèmes : des Indiens, des chevaliers et des ouvriers du bâtiment.



Les voitures Majorette

L'entreprise Rail-Route Jouets voit le jour à Lyon en 1961. Les premières petites voitures métalliques et le nom « Majorette » apparaissent en 1964. Au cours de la décennie suivante, elles feront rêver des millions d'enfants, qui collectionnent et s'échangent ces miniatures de modèles populaires comme la Renault 5, la Citroën Méhari, et des marques étrangères telles la Volkswagen Coccinelle et la Ford Mustang. Elles conquièrent le monde : dans les années 1970, 90 % de la production était exportée depuis Lyon. Ces jouets étaient souvent conservés dans leurs boîtes d'origine ou leurs blisters pour préserver leur état les érigeant rapidement au rang d'objets de collection.



Le Mastermind

Ce jeu de société pour deux joueurs consiste à trouver un code (couleur et position de quatre ou cinq pions de l'adversaire) en 10 ou 12 coups. Basé sur la réflexion et la déduction, il a été conçu en 1971 par l'Israélien Mordecai Meirowitz, expert en télécommunications. Relégué désormais au fond des placards, il a suscité un engouement exceptionnel lors de sa sortie grâce à sa simplicité qui le rend addictif. En 1981 et 1982, un championnat de France puis du monde fut même organisé.



Le skateboard

Les années 1970 représentent le véritable âge d'or du skateboard. Cet engouement s'explique par une innovation technologique : la mise au point, en 1973, de la roue en polyuréthane par l'Américain Frank Nasworthy. Elles remplacent celles d'argile, de métal ou de caoutchouc, qui rendait la planche instable et bruyante et très dangereuse. Elle est désormais beaucoup plus rapide. En 1978, on compte en France 1,2 million de skateurs et 27 skateparks tandis que, cette même année, le ministère des Sports reconnaît la discipline comme sport.

La montre digitale

Avec son affichage à cristaux liquides qui remplace les aiguilles, elle devient un accessoire très prisé et un signe de modernité et de futurisme. La première montre digitale grand public a été la Hamilton Pulsar, lancée en 1972. Son affichage par diodes électroluminescentes (LED) montrait l'heure d'une simple pression sur un bouton, fascinant le public par son aspect technologique et sa précision. Elle marque une rupture technologique majeure, reléguant la montre mécanique traditionnelle à un rang d'objet de luxe ou de collection.

