

Auftakt

Autor(en): **Spillmann, Andreas**

Objektyp: **Preface**

Zeitschrift: **Magazin / Schweizerisches Nationalmuseum**

Band (Jahr): - **(2020)**

Heft 1

PDF erstellt am: **07.07.2024**

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.



Liebe Leserin, lieber Leser

Ein Geruch, eine Melodie, ein Bild. Menschliche Sinne und emotionale Erinnerungen sind untrennbar miteinander verknüpft. Das Parfüm im Tram weckt die ersten Liebesgefühle wieder auf. Der Song am Radio verwandelt einen zurück in einen Töfflibuben oder ein Punkermädchen. Das Pixelbild eines Bauklötzchens holt die kalte Winternacht von 1986 wieder ins Gedächtnis. Damals, als man morgens um zwei endlich den lang angestrebten Tetrisrekord aufgestellt hat. Können Videospiele (mehr ab Seite 12) Emotionen wecken? Ja, sie können. Tetris, Pac-Man oder Space Invaders wirken aus heutiger Sicht wie Games aus der Steinzeit. Und doch haben sie viele fasziniert.

Was zu Beginn ein Randphänomen war, ist heute ein Milliarden-geschäft. Jeder dritte Mensch spielt auf Handy, Konsole oder Computer. Games sind zum festen Bestandteil des gesellschaftlichen Lebens geworden. Sie machen Spass, verbinden Generationen und erweitern die digitalen Kompetenzen. Doch es gibt auch Schattenseiten: Sucht oder Gewalt in Videospiele beispielsweise. Aber beim Gamen ist es wie bei fast allem im Leben. Auf das richtige Mass kommt es an. In diesem Sinne, let's play!

Andreas Spillmann
Direktor Schweizerisches Nationalmuseum



4 Best of Blog

Landesmuseum Zürich

6 Grönland 1912

10 Kinderseite Grönland

12 Games

14 Nonnen Starke Frauen im Mittelalter

Château de Prangins

20 Von Freuden und Zwängen Liebe und Sexualität im 18. Jahrhundert

22 Indiennes Ein Stoff erobert die Welt

Forum Schweizer Geschichte Schwyz

24 Joggeli, Pitschi, Globi ... Beliebte Schweizer Bilderbücher

3

27 Made in Witzerland

Aus der Museumswelt

30 Gastmuseum Museum Engiadinais, St. Moritz

33 Museumsnews

Rubriken

16 Jahresrückblick in Zahlen

28 Momente

35 Wettbewerb

48 Boutique

50 Interview Tatort-Kommissarinnen Anna Pieri Zuercher & Carol Schuler

Termine

36 Veranstaltungen

40 Agenda