

Le prélude

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

Objektyp: **Preface**

Zeitschrift: **Magazine / Musée national suisse**

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

Heft 1

PDF erstellt am: **30.07.2024**

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.



Chère lectrice, cher lecteur

Une odeur, une mélodie, une photo ... Dans nos souvenirs, émotions et perceptions sensorielles sont inextricablement liées. Un parfum dans le tram nous fait ainsi revivre nos premiers émois amoureux tandis qu'une chanson à la radio nous rappelle notre jeunesse, les mobylettes des garçons et le look punk des filles ; sans oublier la vision de cubes pixélisés, qui fait resurgir devant nos yeux la froide nuit de l'hiver 1986 pendant laquelle nous avons enfin battu le record à *Tetris*, à deux heures du matin. Les jeux vidéo peuvent-ils faire naître des émotions ? La réponse est oui (page 12 et suivantes). *Tetris*, *Pac-Man* ou *Space Invaders*, l'Âge de la pierre pour les standards actuels, et pourtant ... nous étions nombreux à être fascinés.

Ce qui a débuté comme un phénomène marginal est devenu une industrie qui pèse aujourd'hui plusieurs milliards. De nos jours, une personne sur trois joue au téléphone portable, à la console ou l'ordinateur. Ce passe-temps fait partie intégrante de notre vie. Jouer procure du plaisir, crée du lien entre les générations et développe notre habileté numérique. Toute médaille a cependant son revers, et dans le cas qui nous préoccupe, c'est l'addiction ou la violence. Pourtant, dans les jeux vidéo comme dans la vie, tout est une question de mesure. Sur ces bonnes paroles ... *let's play!*

Andreas Spillmann
Directeur du Musée national suisse



4 Best of Blog

Musée national Zurich

6 Le Groenland en 1912

10 Page enfants Groenland

12 Games

14 Les moniales Des femmes fortes en Moyen Âge

Château de Prangins

20 Et plus si affinités ... Amour et sexualité au 18^e siècle

22 Indiennes Un tissu à la conquête du monde

Forum de l'histoire suisse Schwytz

24 Joggeli, Pitschi, Globi ... Les livres illustrés suisses

26 Made in Witzerland 3

Le monde des musées

30 Musée à découvrir Musée Engadinois, Saint-Moritz

33 Actualités

Rubriques

16 Chiffres clés 2019

28 Moments forts

35 Concours

48 Boutique

50 Interview Anna Pieri Zuercher & Carol Schuler de la série Tatort

Dates à ne pas manquer

36 Manifestations

40 Agenda