

**Zeitschrift:** Magazine / Musée national suisse  
**Herausgeber:** Musée national suisse  
**Band:** - (2020)  
**Heft:** 1

**Vorwort:** Le prélude  
**Autor:** Spillmann, Andreas

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

**Download PDF:** 17.02.2025

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**



# 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<sup>e</sup> 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