

Zeitschrift: Magazin / Schweizerisches Nationalmuseum
Herausgeber: Schweizerisches Nationalmuseum
Band: - (2020)
Heft: 1

Vorwort: Auftakt
Autor: Spillmann, Andreas

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. 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. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

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. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

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. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 08.01.2026

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



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 Milliardengeschäft. 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 Videospielen 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

