

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 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: 03.04.2026

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^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