

Communiqué de presse | 11.11.2021

## «Games»

13.11.2021 – 13.03.2022

### L'histoire et la fascination des jeux vidéo

**En quelques décennies, les jeux vidéo sont passés du stade de gadget scientifique à une des activités de loisirs les plus populaires – et à un secteur économique mondial rentable. Après l'énorme succès rencontré au Musée national Zurich et au Château de Prangins, le Forum de l'histoire suisse Schwyz met en lumière dans son exposition «Games» du 13 novembre 2021 au 13 mars 2022 l'histoire des jeux numériques.**

*Fortnite, Super Mario ou Minecraft* sont des noms que chacun connaît. Et cela n'a rien d'étonnant: 2,5 milliards de personnes s'adonnent actuellement aux jeux vidéo, soit un tiers de la population mondiale. La fascination pour les jeux vidéo remonte aux années 1950. Un physicien américain, William Higinbotham, crée alors avec *Tennis for Two* un jeu programmé à des fins de divertissement.

#### **D'une activité familiale à une réalité virtuelle**

Dans les années 70, les jeux vidéo sont lancés sur le marché et rendus accessibles à un large public. Les jeux électroniques gagnent les salons et sont commercialisés comme une activité familiale. En même temps, ils s'imposent dans l'espace public. Les jeux vidéo d'arcade fonctionnant avec des pièces de monnaie et installés dans les restaurants, les centres commerciaux ou les aéroports vont sérieusement concurrencer les flippers pourtant si populaires.

Dans les années 90, les joueurs se rencontrent lors de LAN-parties: ils connectent leur ordinateur au réseau local pour jouer ensemble à des jeux vidéo. Le développement d'Internet rend alors possible les jeux en ligne, et les serveurs de plus en plus puissants génèrent des jeux plus complexes.

Le nouveau millénaire enfin voit naître les consoles domestiques VR; l'immersion dans des univers ludiques interactifs engendre une expérience inédite et fascinante.

# Forum Schweizer Geschichte Schwyz.

## **Fascinant et éducatif à la fois**

Avec l'exposition «Games», le Forum de l'histoire suisse Schwytz retrace du 13 novembre 2021 au 13 mars 2022 l'évolution des jeux vidéo jusqu'à nos jours. Des aspects et débats sociaux d'actualité sont mis en lumière: Qu'est-ce qui fait la fascination des jeux vidéo ? Dans quelle mesure les jeux vidéo peuvent-ils servir à l'éducation scolaire ou aux personnes âgées ? Quelles histoires les jeux vidéo racontent-ils?

Dans une scénographie représentative de chaque époque, l'exposition temporaire invite les visiteurs à jouer sans retenue sur des anciens ordinateurs, consoles et bornes, tandis que les enfants peuvent se déguiser et s'adonner à des jeux analogiques dans l'espace «Mario-Land». Et qui sait, peut-être Lara Croft, Dark Elf et d'autres personnages grandeur nature vous regarderont jouer.

Un programme-cadre varié – dont les ateliers «Mario Maker» pour familles et enfants, les ateliers «Level-Up» pour les parents ainsi que des visites commentées avec des actrices et acteurs de l'industrie suisse des jeux vidéo – permet de jeter un regard approfondi sur le comportement de jeu des jeunes et le développement de compétences par le gaming ou le game design.

## Pour plus d'informations:

Rebecca Sanders | Commissaire de l'exposition | Musée national suisse.  
T. +41 44218 65 40 | E-Mail: rebecca.sanders@nationalmuseum.ch

Karin Freitag | Communication | Forum de l'histoire suisse Schwytz.  
T. +41 41 819 60 18 | karin.freitag@nationalmuseum.ch

Tous les communiqués de presse et un choix de photos peuvent être téléchargés sur le site [www.forumschwyz.ch/medien](http://www.forumschwyz.ch/medien).