

Communiqué de presse

Games

17.1 – 13.4.2020

Il y a quelques années encore, les jeux vidéo étaient considérés comme un gadget scientifique. Aujourd'hui, ils sont devenus l'un des loisirs les plus appréciés. Le Musée national Zurich dédie une exposition à ce phénomène extraordinaire.

En quelques décennies, les jeux vidéo sont passés d'un gadget scientifique développé dans des universités américaines à un secteur économique mondial. Cette branche encore jeune, dont le chiffre d'affaires a augmenté entre 2016 et 2019 d'environ 22 milliards à près de 123 milliards de dollars, connaît plus de succès que l'industrie cinématographique d'Hollywood.

De nos jours, près de 2,5 milliards de personnes, soit un tiers de la population mondiale, jouent aux jeux vidéo. La fascination pour les jeux vidéo a émergé aux États-Unis dans les années 1950. William Higinbotham a permis à tous les allergiques du sport de jouer au tennis, confortablement assis sur leur canapé. Le «Tennis for Two» de ce physicien a été le deuxième jeu vidéo du monde et a marqué le véritable début du développement de ce loisir. Dans les années 1970, les jeux vidéo étaient devenus un facteur économique non-négligeable. Les jeux électroniques avaient gagné les salons et étaient commercialisés comme une activité en famille. Dans le même temps, ils s'étaient également imposés dans les espaces publics. Dans les salles de jeux, ils firent sérieusement de la concurrence aux flippers, jusque-là très appréciés. Cela marqua le début d'un âge d'or: celui des jeux d'arcade. Dans les restaurants, les centres commerciaux ou les aéroports, on pouvait jouer à des jeux comme «Pac-Man» ou «Space Invaders», et quelques amateurs dépensaient tout leur argent de poche dans ces célèbres caisses.

Une décennie plus tard, les premières LAN-parties voyaient le jour. Des joueurs se réunissaient et connectaient leur ordinateur au réseau local, afin

de jouer ensemble à des jeux vidéo. Parfois, ils remplissaient des halles entières. Dans le même temps, l'industrie de l'ordinateur développait des appareils portables et permettait ainsi de jouer en ligne et ailleurs que chez soi. Au début du nouveau millénaire, les jeux vidéo ont enfin été associés à la réalité virtuelle. La possibilité de plonger entièrement dans les univers des jeux fut une expérience tout à fait nouvelle.

Le fait que les jeux vidéo soient devenus un facteur économique mondial s'est très tôt accompagné de points négatifs. De nombreux jeux sont basés sur un système de récompenses, que l'on peut obtenir soit en franchissant une épreuve difficile, soit en versant de l'argent. Cela est problématique avant tout pour les jeunes joueurs et enfreint parfois la loi relative aux jeux de hasard. Le jeu de survie «Fornite» fait actuellement l'objet d'importantes critiques. À l'automne 2019, une action collective a été intentée contre l'entreprise de fabrication Epic Games. Il lui est reproché d'avoir volontairement programmé son jeu de façon à générer une forte dépendance chez les jeunes. L'affaire est encore en attente de jugement.

Mais dans les jeux vidéo comme dans la vie en général, tout est une question de mesure. La nouvelle exposition «Games» au Musée national Zurich retrace l'histoire fascinante du jeu vidéo et invite visiteuses et visiteurs à venir jouer dans un décor caractéristique de chaque période. Sur ces bonnes paroles... let's play!

Pour de plus amples informations, veuillez vous adresser à:

Alexander Rechsteiner | Communication | Musée national suisse.

T. +41 44 218 65 64 | E-Mail: alexander.rechsteiner@nationalmuseum.ch