

Château de Prangins.

Communiqué média

12 mars 2021

GAMES

21.03.-10.10.21

Qui n'a pas entendu parler de *Fortnite*, *Mario Bros.* ou *Minecraft*? Avec plus de 2,7 milliards de joueurs dans le monde et un chiffre d'affaires de presque 160 milliards de dollars, l'industrie du jeu vidéo est devenue plus importante que celle de Hollywood. Avec son exposition temporaire GAMES, le Château de Prangins – Musée national suisse présente l'histoire des jeux vidéo depuis leur début dans les années 70 jusqu'à nos jours. GAMES suit le développement des jeux vidéo d'un point de vue historique ainsi que technique et invite les visiteurs à jouer à *Asteroids* et *Space Invaders* sur des bornes d'arcades, et à découvrir des jeux vidéo développés en Suisse. Ils pourront également explorer des archives de la RTS et regarder des émissions en lien avec la thématique de l'exposition.

En quelques décennies, les jeux vidéo sont passés d'un gadget scientifique développé dans des universités américaines à un secteur économique mondial. Un tiers de la population planétaire se livre de nos jours aux jeux vidéo de manière régulière. Cette branche, relativement jeune, dont le chiffre d'affaires s'élève à près de 160 milliards de dollars, connaît plus de succès que l'industrie cinématographique d'Hollywood. En 2020, on parle même d'un « boom coronavirus » avec une augmentation des dépenses dans le gaming de près de 40% comparé à 2019.

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. Dans les années 1970, les jeux vidéo sont devenus un facteur économique non-négligeable. Les jeux électroniques ont gagné les salons et sont alors commercialisés comme une activité en famille dans les espaces privés ainsi que publics. Cela a marqué le début d'un âge d'or : celui des jeux d'arcade avec entre autres *Pac-Man* ou *Space Invaders*. Une décennie plus tard, les premières LAN-parties voient le jour. Des joueurs se réunissent et connectent leur ordinateur au réseau local pour jouer ensemble à des jeux vidéo. Dans le même temps, l'industrie de l'ordinateur développe des appareils portables permettant de jouer en ligne. Au début du nouveau millénaire, les jeux vidéo sont associés à la réalité virtuelle et il devient dès lors possible de vivre une expérience inédite : plonger entièrement dans les univers des jeux.

Le fait que les jeux vidéo soient devenus un facteur économique mondial s'est très tôt accompagné d'aspects négatifs tels que le sexisme ou racisme véhiculé par certains jeux ou le risque d'addiction des jeunes joueurs. Cette dernière thématique sera abordée lors d'une conférence donnée par Niels Weber le 30 septembre dans le cadre des « Soirée au musée » au Château de Prangins.

L'exposition GAMES retrace le développement du jeu vidéo à travers les décennies. Les visiteurs pourront non seulement suivre cette évolution, mais également jouer sur des anciens ordinateurs, des consoles de jeu obsolètes et surtout se lâcher sur de bonnes vieilles bornes d'arcades.

Un programme de médiation culturelle avec petits-déjeuners en familles suivi de la découverte de l'exposition et de moments de jeux, des après-midi gaming, des rencontres avec des psychologues, neurologues, créateurs de jeux et autres donneront la possibilité aux visiteurs de rencontrer des acteurs de l'industrie suisse du jeu vidéo et d'approfondir des sujets tels que l'addiction des jeunes, les compétences cognitives développées par les joueurs ou les scènes de violence dans certains jeux. Toutes les informations détaillées : www.chateaudeprangins.ch.

Pour plus d'informations

Tatiana Oberson, responsable communication et marketing
+41 (0)22 994 88 68 | tatiana.oberson@museenational.ch
www.chateaudeprangins.ch