



LET'S PLAY

Videospielkultur und die Generationen
La culture du jeu vidéo et les générations

Die Ausstellung nimmt mit auf eine Zeitreise zu den Anfängen der Videospielkultur in der Schweiz und zeigt, wie Gaming damals aussah – von Flipperautomaten über Arcade-Hallen bis hin zu den ersten Heimcomputern und Konsolen.

L'exposition vous emmène dans le temps aux débuts de la culture du jeu vidéo en Suisse et montre à quoi ressemblait le jeu à l'époque, des machines à flipper aux salles d'arcade en passant par les premiers ordinateurs et consoles de salon.



Flipperautomaten
Machines de flipper
1960–1980



Flipperautomaten

Machines de flipper

1950–1980

Pinball-Hallen, in denen Gäste stundenlang an aufwendig gestalteten Flipperautomaten spielen konnten, erlebten in den 1950er und 1960er Jahren ihre Blütezeit, bevor der Trend in den 1970ern und 1980ern langsam nachliess. Heute sind Flipperkästen zwar nicht mehr ganz so weit verbreitet, erfreuen sich aber weiterhin grosser Beliebtheit bei Sammlern und Retro-Spielefans.

Les salles de flipper, qui permettaient aux visiteurs de jouer pendant des heures avec des machines de flipper élaborées, ont connu leur apogée dans les années 1950 et 1960, avant de s'essouffler dans les années 1970 et 1980. Aujourd'hui, les boîtes de flipper ne sont plus aussi répandues, mais elles restent très populaires auprès des collectionneurs et des fans de jeux rétro.



Arcade-Hallen
Salles d'arcade
1970–1990



Ira Nowinski © 1981
Alle Informationen unter
Toutes les informations sous
<https://chk.me/mpzrC9D>

Arcade-Hallen *Salles d'arcade*

1970–1990

In den 1970er und 1980er Jahren erlebten Arcade-Spielhallen ihre Blütezeit, als Spiele wie Pong, Pac-Man und Space Invaders enorm populär wurden. Die Spielhallen dienten als beliebter Treffpunkt für Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene, die dort stundenlang mit Freunden an den neuesten Automaten spielten.

Dans les années 1970 et 1980, les salles d'arcade ont connu leur apogée lorsque des jeux comme Pong, Pac-Man et Space Invaders sont devenus très populaires. Les salles d'arcade ont été un lieu de rencontre populaire pour les enfants, les adolescents et les jeunes adultes, qui ont passé des heures à jouer avec leurs amis aux machines les plus récentes.



Mikrocomputer
Micro-ordinateurs
1970–1980



Jason Bergman © 1999
Alle Informationen unter
Toutes les informations sous
<https://chk.me/mpzrC9D>

Mikrocomputer Micro-ordinateurs

1970–1980

In den 1970er und 1980er Jahren revolutionierten die ersten erschwinglichen Mikrocomputer wie der Apple II und der Commodore 64 den heimischen Computermarkt. Parallel dazu gewannen Spielkonsolen für Fernsehgeräte an Popularität, mit denen ganze Familien gemeinsam an einfachen aber fesselnden Videospiele stundenlang Spass haben konnten.

Dans les années 1970 et 1980, les premiers micro-ordinateurs abordables comme l'Apple II et le Commodore 64 ont révolutionné l'usage domestique de l'informatique. Parallèlement, les consoles de jeux pour téléviseurs ont gagné en popularité, permettant à des familles entières de s'amuser pendant des heures dans des jeux vidéo simples mais captivants.



Weihnachten
Noël

1980–Heute / Aujourd'hui



Alle Informationen unter
Toutes les informations sous
<https://chk.me/mpzrC9D>

Weihnachten Noël

1980–Heute / *Aujourd'hui*

In den 1980er Jahren wurden Heimcomputer wie der Commodore 64 und Spielkonsolen wie die Atari 2600 zu begehrten Weihnachtsgeschenken für Kinder und Jugendliche. Der Besitz eines eigenen Mikrocomputers oder einer Spielkonsole wurde zu einem Statussymbol, da diese Technologien damals noch nicht in jedem Haushalt vorhanden waren.

Dans les années 1980, les ordinateurs domestiques comme le Commodore 64 et les consoles de jeux comme l'Atari 2600 sont devenus des cadeaux de Noël très prisés pour les enfants et les adolescents. Posséder son propre micro-ordinateur ou une console de jeux est devenu un symbole de prestige, car ces technologies n'étaient pas encore disponibles dans tous les foyers à l'époque.



Geschwister
Frères et sœurs
1990–Heute / Aujourd'hui



Graham Fallon © 2023
Alle Informationen unter
Toutes les informations sous
<https://chk.me/mpzrC9D>

Geschwister **Frères et sœurs**

1990–Heute / *Aujourd'hui*

Der Gameboy von Nintendo, der 1989 auf den Markt kam, revolutionierte das mobile Gaming und wurde schnell zu einem Kult-Objekt unter Kindern und Jugendlichen. Viele Geschwister teilten sich einen Gameboy und verbrachten stundenlang gemeinsam damit, ihre Lieblingsspiele wie Tetris oder Super Mario Land zu spielen.

La Gameboy de Nintendo, lancée en 1989, a révolutionné le jeu mobile et est rapidement devenue un objet culte auprès des enfants et des adolescents. Beaucoup de frères et sœurs partageaient une Gameboy et passaient des heures ensemble à jouer à leurs jeux préférés, comme Tetris ou Super Mario Land.