

Le Musée Suisse du Jeu en 2020



Sommaire

1 Mot du
président

2 Une collection
qui bouge

4 La recherche

5 Médiation
culturelle

7 L'ère digital au Musée
prend forme

9 Manifestations

10 Ludix - la boutique
du Musée

11 La digitalisation du
Musée et les chiffres

12 Le projet 20-25

14 Perspectives, objectifs
et travaux en cours pour
2021

15 Remerciements
et partenariats



Le Mot du Président

du Conseil de Fondation

*J*amais dans l'histoire récente la culture n'aura autant manqué à la population qu'en 2020. Celle qui aurait pu être une année perdue s'est certes révélée charrieuse de renoncements et de défis mais également porteuse d'opportunités et de réflexions profondes sur les activités à proposer, leur présentation et leur promotion.

Lancé depuis plusieurs années dans un long processus de rénovation, Le Musée conduit depuis 2018 l'élaboration d'une nouvelle scénographie (Projet 20-25) devant profondément transformer l'expérience des visiteurs. Mener ce chantier à long terme tout en développant simultanément des prestations capables de dynamiser l'intérêt du public exigeait, pour le Conseil de Fondation, une adaptation de l'organisation et du fonctionnement du Musée pour la durée de cette période transitoire.

Une direction collégiale a été instituée réunissant le directeur, Ulrich Schädler, responsable des prestations en lien avec la collection, la recherche et ce que l'on appelle la diffusion des connaissances et l'administratrice, Simone Pasquini, responsable des prestations touchant aux aspects plus opérationnels et l'exploitation ainsi que le scénographe Lorenzo Greppi et la spécialiste en communication Mme Sinclair, déjà mandatés par le Musée. Ce Comité de Pilotage permet d'une part d'optimiser l'expérience et le savoir-faire de chacun de ses membres dans une organisation exigeant des capacités de plus en plus spécialisées et, d'autre part, d'accélérer le processus de décision. Le Conseil de Fondation y a délégué son président afin d'assurer coordination et liaison.

Le Projet 20-25 a entamé une étape déterminante dès le début de 2020. Donnant priorité à l'élaboration de ce projet, le Conseil de Fondation a choisi de surseoir à toute exposition temporaire durant la période transitoire. Toutefois, des coups de projecteur ont été organisés mettant en évidence des aspects remarquables de la collection ou des jeux en relation avec des événements ou des commémorations.

Dans cette brochure, le lecteur découvrira les différentes facettes du musée et des exemples de ses activités. Elle se veut une sorte de parcours ludique de présentation, accessible à tous.

Bonne lecture !

Une collection qui bouge

Le saviez-vous ?

Une collection de musée n'est pas seulement statique ou déposée dans des archives. Les musées empruntent et prêtent des objets à d'autres musées. Ceci permet un échange scientifique mais aussi une valorisation dans d'autres régions ou à l'étranger.

Ces prêts représentent souvent un travail important car l'emprunteur désire des renseignements et parfois même une collaboration conceptuelle ou bien une proposition de choix de jeux.



Voici quelques exemples d'échange en 2020 :

- Association de la ligne fortifiée de la Promenthouse, Gland : prêt de longue durée pour exposition permanente.
- Musée du Jouet, Moirans-en-Montagne : prêt de 9 objets pour l'exposition « Jouons sportifs », 15 septembre 2020 - 31 août 2021.
- MEG (Musée d'ethnographie de Genève), Genève : prêt de 4 objets pour l'exposition « La fabrique des contes », 17 mai 2019 - 5 janvier 2020.
- Chiens et Musée du Saint-Bernard, Martigny : prêt de longue durée pour exposition permanente.
- Musée archéologique départemental, Jublains (France) : prêt d'un objet pour l'exposition « Veni, vidi, ludique. Jouer dans l'Antiquité », 4 avril - 27 septembre 2020.
- Archäologisches Institut de l'Université de Jena (Allemagne) : prêt de 105 jeux sur le thème de l'Antiquité grecque et romaine pour une exposition et des séminaires, 4 novembre 2020 - 12 février 2021.



‘Expositions temporaires internes’

Une exposition dossier à l’occasion du **75e anniversaire de la fin de la 2e Guerre Mondiale**, accompagnée par un dossier thématique, téléchargeable via code QR, a été mise en place.

En effet, le jeu se trouve même dans des thèmes sociopolitiques comme la 2e Guerre Mondiale.

Le Musée a également exposé les jeux primés du concours de créateurs de jeux « **Premio Archimede** ». Cette exposition met un accent particulier sur les nouveautés dans le monde si riche des jeux.



Wir fahren gegen England. Ein neues Kriegsspiel von U-Booten und Fliegern / Josef Scholz, Mainz, 1940-43



Exposition « **Premio Archimede** » dans la galerie du Musée Suisse du Jeu.

Les archives – la gestion de l’invisible

La réputation du patrimoine conservé par le Musée, bien établie sur le plan international, capte désormais nombre de dons voire de collections entières en quête d’une institution qui leur assure pérennité et gestion professionnelle.

Le Musée possède près de 10'000 objets dans sa collection.

Seule une petite partie de la collection peut être montrée à la fois. D’où la nécessité de stocker, gérer et préserver les objets dans les coulisses. C’est un travail considérable et souvent méconnu. D’une part, il nécessite de l’expertise scientifique sur les objets, leur provenance et leur contexte afin de pouvoir les archiver (et retrouver) ; d’autre part, des compétences techniques, sont indispensables pour la conservation.



Par exemple, le conditionnement de pièces de jeux d’échecs, dans des boîtes en carton pour la collection des dés Van der Heijdt a nécessité la fabrication sur mesure de 83 boîtes, afin de les préserver de façon optimale au niveau de l’espace occupé et des conditions de conservation.

La recherche

Qui cherche trouve ?!

Si un musée possède une collection et l'expertise scientifique, la recherche doit faire partie intégrante de ses activités.

Ennuyeux ? Loin de là !

Les références que constituent la richesse de la collection du Musée, la qualité de sa bibliothèque et de sa documentation suscitent l'intérêt grandissant de chercheurs. Ces travaux complètent la propre recherche entreprise au sein de notre Musée et approfondissent la connaissance du rôle du jeu au fil du temps et au gré des cultures. L'implication du Musée comme partenaire de recherche renforce sa notoriété comme centre de compétences.

Depuis 2017, le Musée est partenaire officiel du projet « Locus Ludi », un projet de recherche sur les jeux de l'antiquité, financé par un « advanced grant » du « European Research Council » (ERC) et dirigé par la Prof. Véronique Dasen, de l'Université de Fribourg et membre du Conseil de Fondation du Musée Suisse du Jeu.

Des projets de recherche menés par des personnes externes représentent un puit important de ressources. Ainsi, Estelle Abel, étudiante en Histoire moderne à l'Université de Fribourg, a rédigé une thèse de master intitulée « Les jeux de la famille Grand

d'Hauteville au tournant du XIXe siècle », avec la Prof. Claire Gantet, de l'université de Fribourg et Ulrich Schädler, directeur du Musée. Un projet de thèse de doctorat est envisagé qui pourra également profiter de la collection du musée.

Marine Perrone, étudiante en Histoire de l'Art à l'UNIL, a commencé un projet de thèse sur le sujet des « Jeux de société français (1850-1910) ; Dynamiques identitaires et perceptions du réel entre innovation, voyage et exploration » avec la Prof. Rita Murgia, du Conservatoire cantonal du Valais.



Ce que la Médiation culturelle au Musée et le club Med ont en commun

La réponse est simple : RIEN !

En temps normal, la médiation culturelle a pour but de **favoriser l'échange et la rencontre avec les œuvres culturelles** et artistiques du Musée, soit la collection. Pour ce faire, elle organise des **manifestations et activités ludiques et divertissantes**. Mais elle n'est pas prévue comme substitut de garde d'enfants ou encore comme un outil de fête uniquement. Les activités traditionnelles assurant la diffusion des connaissances auprès de tous les publics ont été fortement contrariées par les mesures sanitaires imposées pour la lutte contre la pandémie depuis la mi-mars 2020. Les périodes de fermeture complète ont été mises à profit pour préparer une offre adaptée aux circonstances dans les coulisses. Les visites guidées et les ateliers thématiques ont été revus afin de fournir aux visiteurs futurs une offre didactique riche en contenus. Des formations internes ont été entreprises.



Dorénavant, la médiation culturelle doit faire preuve d'une grande souplesse et, par exemple, inclure davantage d'activités à l'extérieur.

Diffuser des connaissances inclût les animations, l'exposition et la communication, mais aussi des publications régulières.

Voici un aperçu des publications, interviews, conférences publiques en ligne et vidéos de Ulrich Schädler qui ont complété le rôle de la médiation culturelle :

Blanc sur Noir – Noir sur Blanc: Le Domino, SpiellInfo 2, 2020, p. 44-47

Rätselhafte Würfel, SpiellInfo 2, 2020, p. 54-56

Spiele aus der Zeit des 2. Weltkriegs, SpiellInfo 1, 2020, p. 51-55

Univers d'enfants – Les jeux de cubes, SpiellInfo 1, 2020, p. 57-59

Ein Schloss für Spiele: Das Schweizer Spielmuseum, SpiellInfo 1, 2020, p. 12-13

Jeux et Jouets. Deux approches pour parler du jouer, in: Mélanie Bessard (éd.), Jouons sportifs, Cat. de l'exposition au Musée du Jouet à Moirans-en-Montagne, 2020, p. 74-77.

Les vies multiples d'un plateau de jeu de mancala européen, XVIIe-XXIe siècles, Revue Suisse d'Histoire 70/3, 2020, p. 349-368 (avec Danielle Buysens)

Universitas 2, 2019/20 : Le numéro de cette publication de l'Université de Fribourg est consacré au jeu. M. Schädler a contribué (en collaboration avec Marco Vespa du projet ERC) un article intitulé « Bon ou mauvais jeux ? » (p. 30-32). En plus, toutes les illustrations de jeux dans ce numéro sont des jeux de la collection du MSJ, avec des commentaires rédigés par US (couverture, p. 4/5, 10/11, 17, 20, 23, 26, 29, 33, 36, 43).

Christian Weber, « Krieg der Steine » ; Süddeutsche Zeitung Nr. 44, 22.-23.2.2020, p. 34-35

Oliver G. Becker, « Von wegen « Schachmatt » », Frankfurter Rundschau, 13.12.2020

Fleury Pascal, « Les échecs, jeu des rois, roi des jeux », La Liberté, 15.10.2020

France Culture, 15.12.2020 : La stratégie sur un plateau, aux origines du jeu de société - Ép. 2/4 - Jouer en société, d'où viennent les règles du jeu ?

14 décembre, Online-Conference 'Playing with Memories – The Journey of Games : An International Academic Game-a-thon, Kheliya Project, Instucen Trust, Inde : keynote address « The Swiss Museum of Games »

29 septembre, FHNW Ringvorlesung « Zeit haben », Bâle : « Zeit zum Spielen »



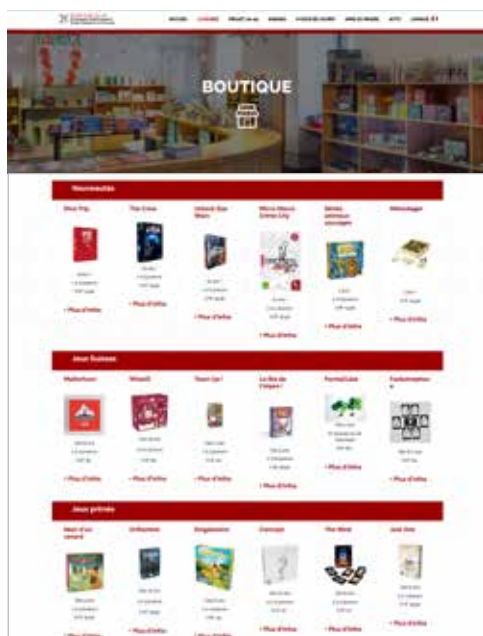
L'ère digital au Musée prend forme

Le Site Internet

Indispensable en temps de pandémie

Depuis des années, les sites internet sont devenus des outils d'information très importants. Le site du Musée est devenu davantage une interface avec la communauté du Musée et les internautes. Des réservations en ligne sont désormais possibles et le lien qui se crée permet une meilleure présentation de la boutique du Musée, mais aussi de toutes les autres prestations.

La présence sur les médias sociaux complète les outils de communications et donne accès à un public plus vaste. En 2020, le temps passé par les internautes sur le site a augmenté de 17%. On peut en déduire que les internautes y trouvent ce qu'ils recherchent et lisent avec intérêt les propositions qui s'y trouvent. Nous en déduisons également que les efforts de communication de guider le public de préférence sur le site internet commencent à payer.



Plateforme de réservation en ligne

Médias sociaux

Depuis 2019, le Musée a commencé à travailler les médias sociaux de manière plus systématique. Un planning thématique a été mis en place et les publications suivent un rythme soutenu.



En 2020, et en quelques sorte 'grâce' à la pandémie, la gestion des médias sociaux a vécu un nouvel élan. Les articles les plus vus génèrent entre 100 et 300 vues et références.



Les présentations de jeux, des promotions et quiz ainsi que des vidéos rencontrent le plus grand succès. Une relation étroite entre les contenus placés et les réactions du public a donc été observée.

Fort de ce constat, une page INSTAGRAM (plus visuelle et s'adressant à un public plus jeune), est animée depuis l'automne 2019.



Nos informations sont régulièrement « likées » et « partagées ».

Les contenus ont également été enrichis par des vidéos pour la page Facebook et le Canal YouTube, animés par Ulrich Schaedler et Denis Rohrer (2021).



Des « spots » Instagram dans l'exposition permettent au public de prendre des photos au Musée et de les relayer ensuite.



Manifestations

Pâkomuzé (avec l'Association des Musées de la Riviera (AMRV))

Normalement, durant les vacances de Pâques, les activités proposées dans le cadre de « Pakômuzé » attirent un vaste public dans plus de 40 musées romands. En 2020, le programme a malheureusement été annulé.

Nuit des Musées de la Riviera - 18 mai (avec l'Association des Musées de la Riviera (AMRV))

La Nuit des Musées est habituellement l'un des rendez-vous incontournables de l'année : tous les mois de mai, les musées de la Riviera proposent des événements et/ou activités gratuits, de 17h à minuit. En 2020, cette manifestation a également été annulée.

Week-end « En famille aux Musée » - 3 et 4 novembre (avec l'Association des Musées de la Riviera (AMRV))

Cette manifestation a été préparée, mais annulée.

ANNULÉES



Château des Jeux - 13 septembre

L'édition 2020 de notre manifestation phare a dû être complètement revue pour l'adapter à la situation sanitaire. Sans la présence des clubs, la manifestation a été orientée sur les activités du Musée, notamment les ateliers. Afin de mieux différencier l'édition 2020 des autres années, et pour éventuellement reprendre l'ancienne formule ultérieurement, nous avons proposé de travailler avec un sujet. Ainsi le thème 'Les animaux' a vu le jour et donné une ambiance bien définie à la manifestation. Les quelques 800 visiteuses et visiteurs recensés sont considérés comme un bon résultat compte tenu des circonstances. Cette 12e édition du Château des Jeux a été possible grâce au fidèle soutien de la commune de La Tour-de-Peilz.

Magie de Noël - 19 décembre

Les manifestations habituelles organisées avec le service culturel au mois de décembre n'ont malheureusement pas eu lieu. Nous avons néanmoins pu organiser une manifestation personnalisée, sur inscription, avec un magicien et quelques ateliers.

Ludix

Un magasin devient 'la boutique du Musée'

2020 a également été l'occasion de se remettre en question par rapport au magasin de jeux du Musée. Ainsi **les produits sont maintenant régulièrement inclus dans les promotions marketing du musée en ligne** et la présentation sur les médias sociaux et le site internet a été intensifiée sans pour autant en faire une boutique en ligne.

Durant la crise sanitaire, des commandes ont pu être placées par téléphone. Un projet de réaménagement de la boutique est en réflexion et la boutique a été munie d'un nom et d'une identité séparés.

Un projet de refonte est en cours de réalisation avec les étudiants de la filière 'Visual Merchandising Design' du CEPV (Centre d'enseignement professionnel de Vevey).

Ce projet permet de faire profiter le Musée de l'expertise de jeunes professionnels et permet à ces jeunes gens de travailler sur un projet réaliste. À suivre en 2021.



La digitalisation du Musée et les chiffres

Les musées sont malheureusement souvent comparés à des entreprises culturelles qui doivent faire du 'chiffre'. S'il est réjouissant d'accueillir un public important au Musée, cela ne dit encore rien sur le niveau de compréhension et d'intérêt dudit public par rapport à ce qu'il a vu ou vécu. La digitalisation permet une nouvelle approche afin

d'évaluer l'intérêt du visiteur et de la visiteuse sur le court terme déjà. Elle permet aussi d'être plus réactive et juste afin de lier l'essentiel de la collection à une communication régulière. La numérisation permet de créer des liens, de mieux connaître son public et de le maintenir intéressé.

En 2020, suite à 3 mois de fermeture complète :
(par rapport à 2019)

**La fréquentation
au Musée**

↓ **30.21%**

**La fréquentation sur les
médias sociaux**

↑ **31.59%**

Ce ne sont pas les chiffres absolus qui intéressent ici, mais la dynamique instaurée et le lien créé avec les internautes – futurs visiteurs. On peut en déduire qu'à terme il y a une sorte de transfert qui va se faire.

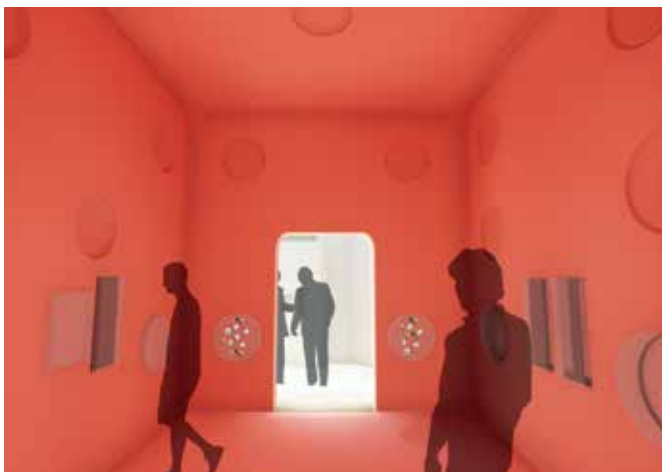
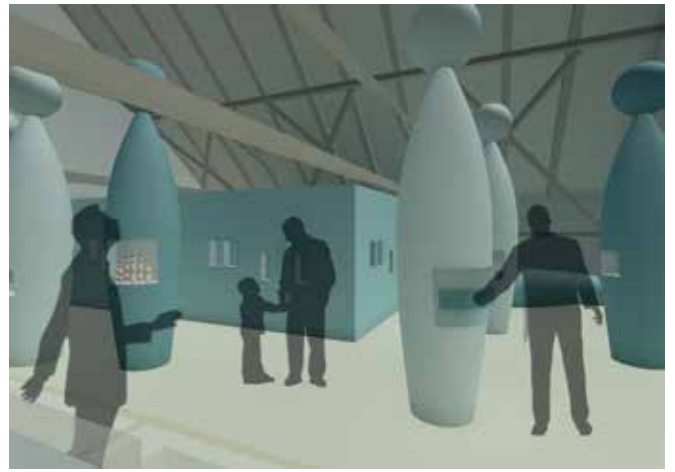
Le site internet et les médias sociaux deviennent en quelque sorte la porte d'entrée au musée. Il s'agit de convaincre son public avant même qu'il ne franchisse la porte du musée, qu'une expérience intéressante et divertissante l'attend.

***“Un musée moderne doit être attentif
aux aspects comportementaux de sa
clientèle et s'adapter sans discontinuer.”***

A la découverte d'un nouvel univers

***Le Musée Suisse
du Jeu étant le seul
musée au monde
consacré au jeu
sous cette forme.***





Perspectives, objectifs et travaux en cours pour 2021

- Mise en place de la nouvelle politique de prix à partir du 1.1.2021.
- Dépôt d'un dossier de demande de fonds pour les entreprises culturelles auprès de l'Etat de Vaud.
- Continuation des « Guides Talk » - formation continue des guides
- Introduction de la nouvelle charte graphique sera terminée en début d'année 2021.
- Mis en place d'un programme 2021/2022 sur le thème 'Les Animaux'. Tout le programme et toutes les activités seront sous le signe des animaux, avec un encart spécial sur Jean de La Fontaine en été 2021.
- Continuation des activités liées à la collection et à la recherche.
- Renforcement de la promotion par le numérique sera renforcée. Différents projets sont en cours d'élaboration, notamment une galerie virtuelle, une présentation partielle de certains travaux en lien avec la scénographie et un nouveau site internet.
- Développement de nouveaux ateliers. La pandémie nous dictera le déploiement de ces derniers, la fréquence et la mise en place concrète.
- Renforcement de partenariats.
- Communication régulièrement sur le projet 20-25 et des éléments de la nouvelle scénographie.

Remerciements et partenariats

‘Last but not least’ nous avons des remerciements à émettre :

La commune de La Tour-de-Peilz
qui a continué à nous soutenir.

Le service culturel de La Tour-de-Peilz.

Le fidèle public et les fans du Musée,
les collectionneurs et intervenants à La
Tour-de-Peilz, dans le Canton, en Suisse
et dans le monde.

Les équipes de nos fournisseurs et
parties prenantes, nos sponsors et
donateurs.

Nos collègues et partenaires réguliers,
comme l’Association des Musées de
la Riviera, le Gameorama à Lucerne,
la promotion économique et les
milieux du tourisme, nos partenaires
académiques, notamment l’Université
de Fribourg.

Un merci particulier s’adresse à
l’Association des Amis du Musée et
surtout à toutes nos collaboratrices et
collaborateurs.

Conception et design : Morgaja Sàrl

