

# Rapport d'activité 2024

Musée  
Suisse  
du Jeu

M

S

2024

La Tour-de-Peilz

J



# Sommaire

Mot du directeur .....	3
Mot du Président du Conseil de Fondation ....	4
Expositions et événements .....	5
Les moments forts .....	7
Fréquentation.....	14
Quelques chiffres.....	15
Collections et recherche .....	16
Organigramme.....	18
Comptes 2024.....	19
Le Musée Suisse du Jeu dans la presse .....	21
Une nouvelle identité visuelle .....	23

# Mot du directeur

## 2024 : une année record !



Voilà près de deux ans qu'un vent nouveau souffle sur le Musée Suisse du Jeu. À la suite du renouvellement de l'équipe du musée en avril 2023, trois expositions temporaires se sont tenues au MSJ, une première édition du Festival des Jeux a été organisée et la fréquentation a connu une hausse importante.

En février 2024, nous lançons notre première exposition temporaire d'envergure, *De la case au pixel: archéologie du jeu vidéo*, qui marquait une étape importante dans la transition initiée vers un projet muséographique en phase avec les attentes des publics contemporains. L'un des objectifs consistait à créer des ponts entre l'histoire longue du jeu et les pratiques ludiques contemporaines, afin d'actualiser notre propos et de donner du sens à notre patrimoine ludique pour un public plus large.

Un autre objectif prioritaire de la stratégie du MSJ consiste à traiter d'enjeux sociétaux contemporains au prisme de l'histoire des jeux. C'est ici que l'exposition *Planète Jeux* – présentée au public dès avril 2025 – vient ajouter une pierre à l'édifice, en explorant la relation plurielle entre les pratiques de jeu et les imaginaires environnementaux.

2024 aura constitué une année charnière pour l'équipe renouvelée du MSJ, avec le lancement d'une première exposition temporaire d'envergure, la création d'un Festival des Jeux, le renouvellement complet de l'exposition permanente, ainsi qu'un programme riche d'activités d'accompagnement pour tous les publics. Le bilan est positif, avec une hausse de la fréquentation de près de 100% et des retours qualitatifs enthousiastes de la part du public (livre d'or, avis en ligne, etc.).

Une croissance importante ne vient pas sans son lot de défis, en termes d'organisation, de gestion d'équipe et de surcharge potentielle de travail. Il est ainsi primordial de rester vigilant pour adapter notre structure à l'évolution rapide des besoins de l'institution, en plaçant l'humain au centre, qu'il s'agisse des collaboratrices et collaborateurs du MSJ ou du public de notre institution boélande.

Selim Krichane  
Directeur

# Mot du Président du Conseil de Fondation

## Un pari gagnant !



L'année 2024 a marqué un tournant dans le développement du Musée. Avec près de 30'000 visiteurs, nous avons presque doublé la fréquentation, preuve que notre pari ambitieux a porté ses fruits.

Nous avons fixé des objectifs élevés, avec la volonté affirmée de replacer le Musée au cœur de la ville et du paysage culturel. Le succès est au rendez-vous : nous avons renoué avec la population et consolidé nos partenariats, notamment avec la Loterie Romande. De nouvelles synergies se sont créées, renforçant notre visibilité bien au-delà des frontières locales. La presse, tant locale que nationale, s'en est fait l'écho, confirmant ainsi le rôle clé du Musée dans le rayonnement de La Tour-de-Peilz.

L'organisation du Festival des Jeux dans un format renouvelé a illustré cette dynamique, mobilisant de nombreux bénévoles et renforçant le lien qui unit notre institution à son public. Par ailleurs, la gouvernance revue du Musée commence à démontrer son efficacité, garantissant une gestion rigoureuse et tournée vers l'avenir.

Mais ce succès n'aurait jamais été possible sans l'engagement exceptionnel de l'équipe du Musée. À toutes celles et ceux qui, par leur travail, leur énergie et leur abnégation, ont permis au Musée de se développer et de rayonner, je tiens à exprimer

ma plus profonde reconnaissance. Sous la vision et l'impulsion de notre nouveau directeur, cette équipe a su relever d'importants défis, parfois dans des conditions exigeantes, et a su transformer les ambitions en réalisations concrètes. Leur passion et leur dévouement font de ce Musée bien plus qu'un simple lieu d'exposition : un espace vivant, en constante évolution.

Néanmoins, il ne faut pas oublier que ce succès n'est qu'une étape. Il nous faut maintenant le consolider, poursuivre sur cette lancée et relever les défis à venir. Parmi eux, la gestion des futures rénovations, qui poseront des enjeux tant en termes d'accessibilité au site et aux collections que pour le personnel. Notre ambition reste intacte : faire du Musée un lieu de culture vivant, ouvert à tous les publics – jeunes et moins jeunes, amateurs et érudits – et toujours en quête d'innovation et d'excellence.

Le jeu est une affaire de stratégie et d'adaptation. À nous de poursuivre cette partie avec audace et clairvoyance, pour que le Musée continue d'être un espace de découverte, d'échange et de transmission.

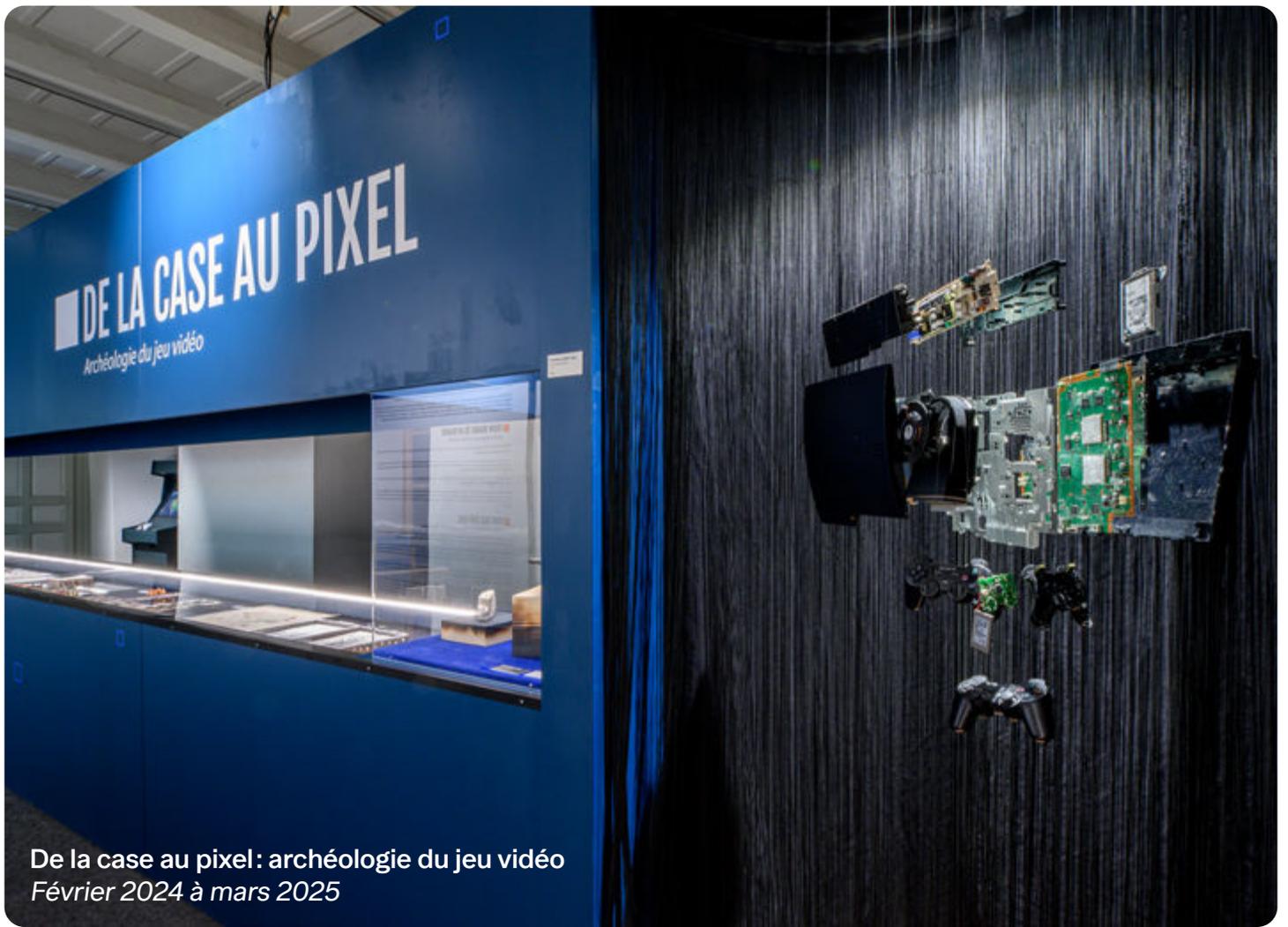
Vincent Bonvin  
Municipal

# Expositions et événements

L'année 2024 a été marquée par le lancement d'une première exposition temporaire annuelle ainsi que le renouvellement complet de l'exposition permanente du MSJ.

L'exposition *De la case au pixel* explore les liens entre jeux vidéo et jeux traditionnels, mettant en lumière leurs généalogies culturelles et historiques. Rencontrant un vif succès, elle a attiré plus de 30'000 visiteurs, séduits notamment par un jeu de piste interactif très apprécié des familles. Conçue par Serge Perret (L'Illustre Atelier) et Diane Thibault, sa scénographie immersive et interactive a marqué l'arrivée réussie du jeu vidéo au sein des expositions du Musée Suisse du Jeu. Cette approche muséographique innovante constitue désormais un jalon essentiel pour l'évolution des futures activités du musée.

L'été 2024 a été marqué par le renouvellement complet de l'exposition permanente du Musée Suisse du Jeu. L'exposition met en valeur plus de 150 objets des collections du MSJ à travers une scénographie moderne conçue par Jean-Pablo Mühlestein (EPFL Pavillions). Les collections de la Loterie Romande, conservée au Musée Suisse du Jeu depuis 2010, disposent également d'un nouvel espace d'exposition. Enfin, le deuxième étage accueille désormais un espace de médiation destiné à l'accueil des groupes ainsi qu'au jeu libre pour les visiteurs du musée.



De la case au pixel: archéologie du jeu vidéo  
Février 2024 à mars 2025



Histoire de jouer: exposition permanente  
Dès septembre 2024



# Les moments forts

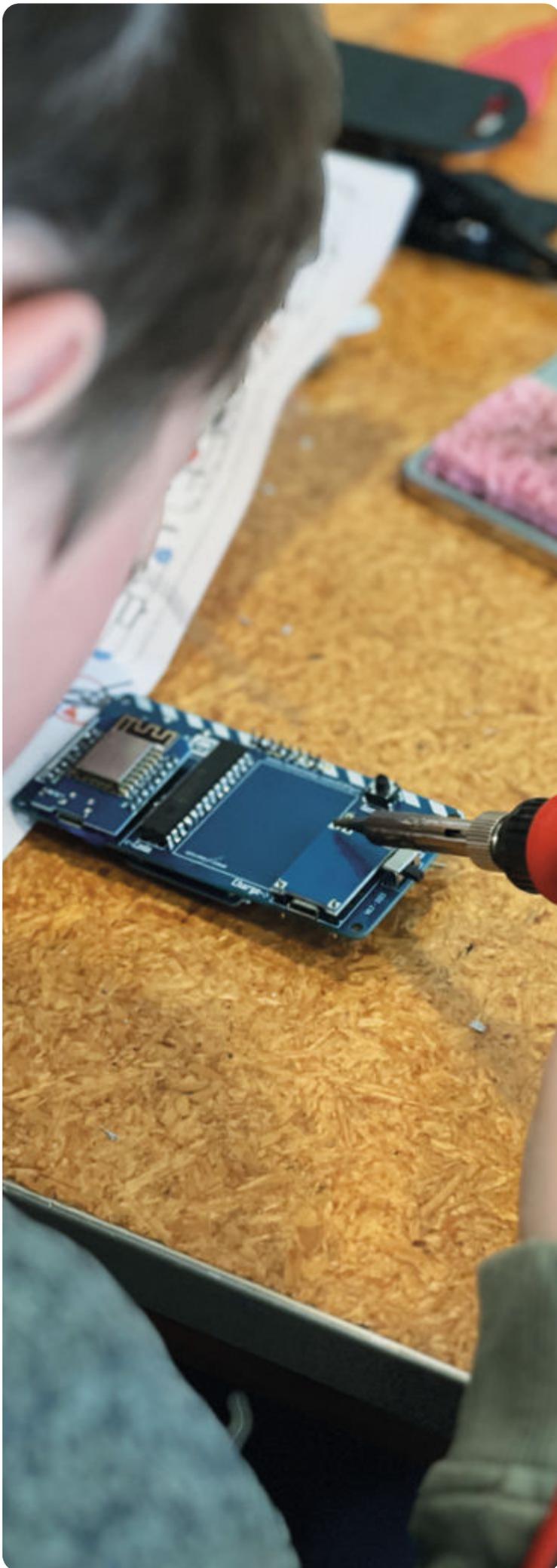
## Festival des jeux

La première édition du Festival des Jeux de La Tour-de-Peilz a rencontré un vif succès en septembre 2024, attirant plus de 8000 personnes malgré une météo capricieuse.

Le festival a offert une programmation riche et variée avec plus de 30 activités ludiques à découvrir. Une soirée de lancement au Château a inauguré l'événement, attirant près de 1000 personnes. Divers espaces de jeu ont été aménagés dans le centre-ville, transformant chaque coin de rue en lieu de rencontre ludique.

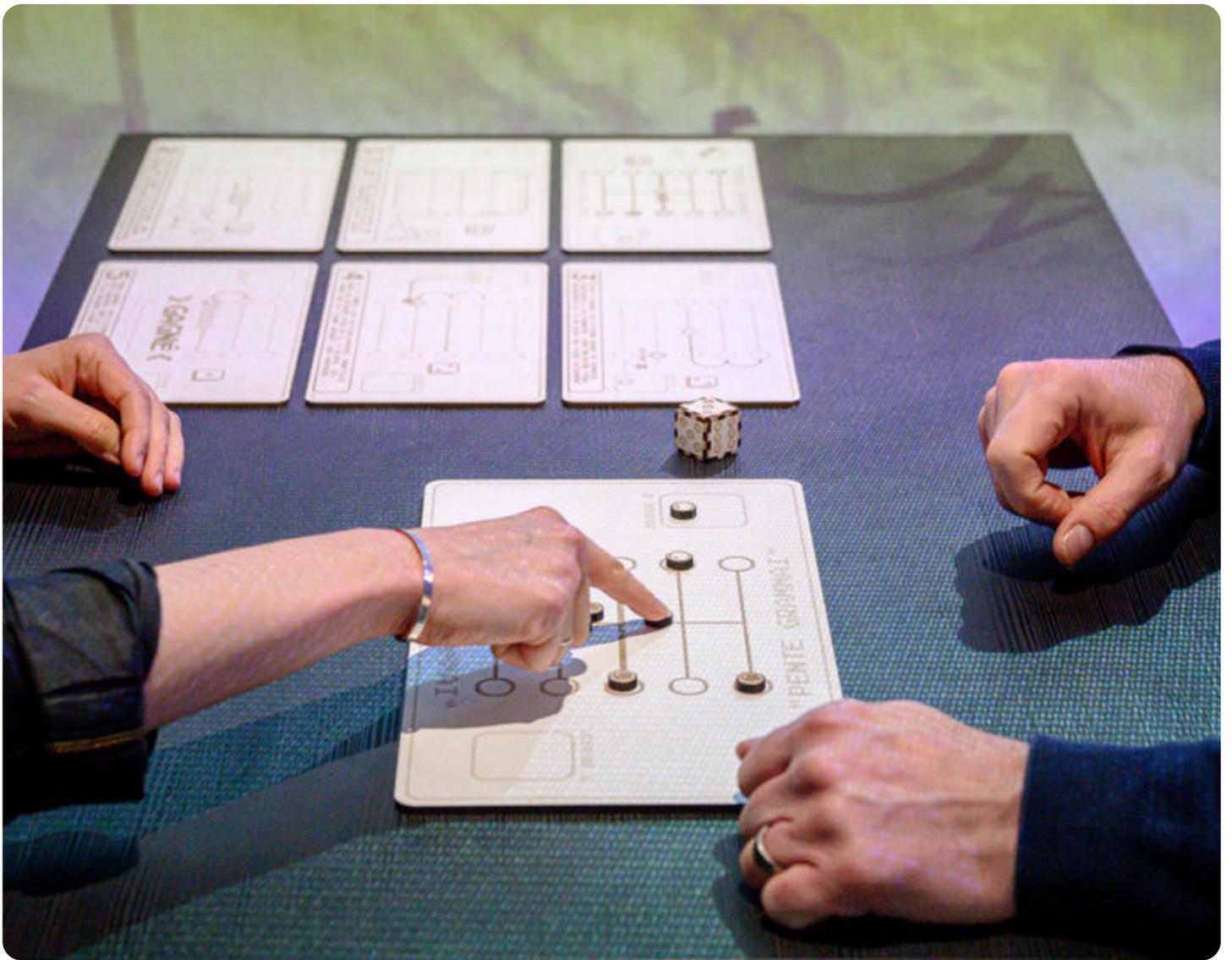
Avec plus de 350 animateurs et animatrices, dont 150 bénévoles et plus de 50 institutions partenaires, la première édition du festival a suscité un engouement populaire à La Tour-de-Peilz, notamment avec une bourse aux jeux de société d'occasion où plus de 1200 boîtes ont été vendues.

Fort du succès de cette première édition, le comité organisateur se réjouit déjà de la deuxième édition et l'envisage avec confiance et enthousiasme.



## Atelier de création de consoles

En 2023, le retour du poste de responsable de médiation a marqué une étape clé pour le Musée Suisse du Jeu, permettant de reconstruire une programmation cohérente et de repenser en profondeur la politique des publics. La gamme des ateliers courants a été entièrement revue en 2024 afin d'offrir des expériences plus adaptées et enrichissantes, tandis que des activités ponctuelles sont venues diversifier l'offre, à l'image de l'atelier de fabrication de consoles de jeux animé par l'artiste veveysan Guillaume Reymond (NotSoNoisy). Grâce à cette dynamique renouvelée, plus de 2'000 élèves ont pu découvrir le musée à travers des activités scolaires tout au long de l'année 2024.



## Projet Abacus, Calculer c'est jouer

Le projet « ABACUS – Calculer c'est jouer ! » a été mené en collaboration avec la Professeure Véronique Dasen (Université de Fribourg) et l'historien des calculs Jérôme Gavin. Ce projet est le fruit d'une collaboration entre des chercheurs spécialisés en histoire ancienne et l'équipe du musée, soutenue par l'instrument Agora du Fonds national suisse (FNS). Son objectif a été de transmettre les connaissances scientifiques sur l'histoire des jeux et du calcul à travers des expériences ludiques, en particulier pour les enfants, les enseignants, et le grand public. Une table de jeu interactive installée

dans l'exposition *De la case au pixel* a permis de découvrir l'abaque et le jeu antique des 5 lignes, tandis que des ateliers scolaires ont offert aux élèves l'opportunité d'explorer les liens historiques entre ces instruments de calcul antiques et les jeux de plateau d'Europe occidentale.

L'atelier a été donné 16 fois en 2024 à plus de 300 élèves, leur permettant de se familiariser avec l'histoire des calculs tout en découvrant l'exposition *De la case au pixel*.

## Muséomix

L'événement Museomix, organisé au Musée suisse du jeu en 2024, a permis à des équipes pluridisciplinaires de développer, en 48 heures, des prototypes d'installations muséales innovantes et créatives. Les participants et participantes, issus de divers horizons (codeurs, graphistes, médiateurs culturels, etc.), ont travaillé sur des projets visant à repenser l'interaction avec les objets et à favoriser l'échange intergénérationnel à travers le jeu. L'événement a transformé le musée en un laboratoire vivant, avec des prototypes qui ont exploré des idées nouvelles pour améliorer l'expérience de visite. Cette approche collaborative a donné naissance à des concepts qui pourront être utilisés dans des projets futurs du musée.

## Nuit des Musées 2024

L'Association des Musées de la Riviera Vaudoise (AMRV) organise chaque année la Nuit des Musées, un événement incontournable pour les institutions culturelles de la région.

En 2024, le Musée Suisse du Jeu a proposé une soirée dédiée au jeu d'échecs, en collaboration avec l'association lausannoise ChessPower. Initiations, parties libres et une partie simultanée contre un champion suisse ont rythmé la nuit, attirant plus de 1'000 visiteurs. Cette édition, marquée par une affluence record, a confirmé l'intérêt du public pour ce type d'événement.

## Projet Minecraft

En 2024, le MSJ a organisé un atelier autour du célèbre jeu vidéo Minecraft, en collaboration avec les écoles de La Tour-de-Peilz (Marie-Léonore Constantin) et « lesa.teliers » (Gaëtan van Beek). Minecraft est un jeu vidéo à succès, initialement paru en 2011, dans lequel on peut fabriquer et explorer des mondes composés de blocs pixélisés, à l'image de briques Lego numériques. Pendant une semaine en avril, puis une semaine en octobre, des élèves de 9P à 11P (13 à 15 ans) des écoles de La Tour-de-Peilz ont participé à cet atelier collaboratif.

Chaque session débutait par une visite guidée du château, en compagnie de l'équipe de médiation du musée. Les élèves travaillaient ensuite sur Minecraft sous la supervision de l'équipe de lesa.teliers, pour reproduire le musée en jeu. Cette collaboration avec les écoles de La Tour-de-Peilz a permis à 350 élèves de vivre une expérience à la fois ludique et pédagogique, en reliant leurs pratiques culturelles personnelles au patrimoine bâti local et à l'histoire des jeux.





## Salle de jeux Halloween

Durant les vacances d'octobre, la salle de réception polyvalente s'est muée en un espace de jeu sur le thème d'Halloween. Une sélection de bornes d'arcade, présentée par notre partenaire culturel Fliptronic (Avenches), ainsi qu'une variété de jeux de société animés par l'équipe du musée, ont offert aux visiteurs une expérience ludique et conviviale. Le succès de ces activités gratuites, spécialement conçues pour les familles, met en évidence l'importance des périodes de vacances dans la programmation du musée.

## Évènements culturels « hors-jeu »

Le Musée Suisse du Jeu s'engage à accueillir des événements culturels en dehors de ses missions liées au patrimoine ludique. En 2024, une dizaine d'événements « hors-jeu » ont eu lieu dans les salles du château et dans la cour, incluant des spectacles pour enfants, des soirées associatives, une soirée électro, ainsi qu'une exposition d'art graphique. La salle de réception au rez-de-chaussée du château et la salle du Joker sont disponibles à la location pour de telles activités.

# Fréquentation

Après une année en hausse en 2023, le Musée Suisse du Jeu a enregistré des résultats record de fréquentation en 2024, attirant près de 30'000 visiteurs. Les horaires d'ouverture sont restés inchangés, mais les efforts de programmation, le renouvellement de la muséographie, ainsi que la mise en place d'une nouvelle identité graphique et stratégie de communication ont porté leurs fruits. Les enjeux pour 2025 sont de stabiliser cette fréquentation, de mieux comprendre les attentes du public et, enfin, de continuer à développer la fréquentation pour les années à venir.

En combinant les entrées au musée ainsi que la fréquentation estimée du Festival des Jeux (8000 personnes), les actions du Musée Suisse du Jeu ont touché 37'393 personnes en 2024.

Fréquentation	2024	2023	+
<b>Enfants (jusqu'à 16 ans)</b>			
Visite libre	9'443	4'530	108%
Ateliers scolaires et visites	2'433	1'209	101%
Anniversaire	567	313	81%
<b>Total Enfants</b>	<b>12'443</b>	6'052	106%
<b>Adulte</b>			
Visite libre	14'549	6'889	111%
Visite guidée	400	139	188%
Atelier et team-building	228	175	30%
<b>Total Adultes</b>	<b>13'927</b>	7'203	93%
<b>Étudiants</b>	<b>646</b>	385	68%
<b>Animations spéciales</b>	<b>2'377</b>	1'648	44%
<b>TOTAL</b>	<b>29'393</b>	15'288	92%

# Quelques chiffres...

44

Locations de salle



567

Enfants aux anniversaires



872

Participants aux ateliers



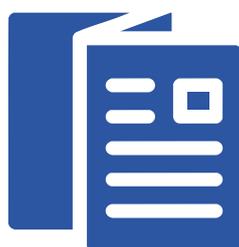
1999

Boissons servies



5967

Livret famille distribués !



M

S



J

Musée Suisse du Jeu

# Collections et recherche

Dans la lancée de 2023, le conservateur du musée a principalement participé aux projets de renouveau du MSJ, notamment pour la réalisation de la première exposition temporaire d'envergure et la refonte de l'exposition permanente sur un étage. Avec l'aide d'une stagiaire, le travail d'inventaire a repris, mais les dons reçus durant l'année (41 lots) n'ont pas pu être inventoriés.

## Principales actions

- Montage de l'exposition temporaire *De la Case au Pixel* : archéologie du jeu vidéo (janvier à mi-février)
- Montage de l'exposition permanente *Histoire de jouer* : la grande épopée du jeu (juillet à mi-septembre) et nettoyage des objets avec l'aide de Sandrine Dubois, stagiaire en formation conservation-restauration à la HE-Arc à Neuchâtel (juillet et août)
- Choix et évaluation des objets de l'exposition temporaire *Planète jeu* : la planète Terre en jeu (septembre à décembre)

## Détail des acquisitions et mouvements des pièces

- Prêts temporaires : 7 objets pour *Vélo*, équilibres en mouvement au musée Rath de Genève du 6 juin au 13 octobre 2024 / 1 coffret de jeux pour *Les châteaux suisses au XVIIe siècle* au Schloss Waldegg à Soleure du 25 mars au 31 décembre 2024 / 3 objets et 5 livres anciens pour *Entrez dans le Game !* à la Foire du Valais à Martigny du 27 septembre au 6 octobre 2024
- Prêts de longue durée pour des expositions permanentes : 4 objets à l'Association de la ligne fortifiée de la Promenthouse de Gland / 1 pièce à la fondation Chiens et Musée du Saint-Bernard de Martigny / 1 objet au Château de Morges et ses musées
- Prêts internes : 146 objets mis en vitrines pour *De la case au pixel* / 269 objets mis en vitrines pour *Histoire de jouer* et 200 billets et 50 affiches sortis des réserves et scannés pour la partie dédiée à la Loterie Romande
- Emprunt : 1 tour et 9 pions d'échecs des Xe et XIe siècles du château de Mayenne en France pour l'exposition *De la case au pixel* du 9 février 2024 au 5 janvier 2025
- Dons : 41 dons reçus sur l'année comprenant entre un à plusieurs objets
- Inventaire : travail de pré-inventaire des collections L'hôte et Tourneur (juillet-août) avec l'aide de Sandrine Dubois, stagiaire
- 24 sollicitations externes de demandes d'information ou de consultation en lien avec la collection
- Prêts de la bibliothèque : aucune demande de prêt pour la bibliothèque Whyld et celle de travail

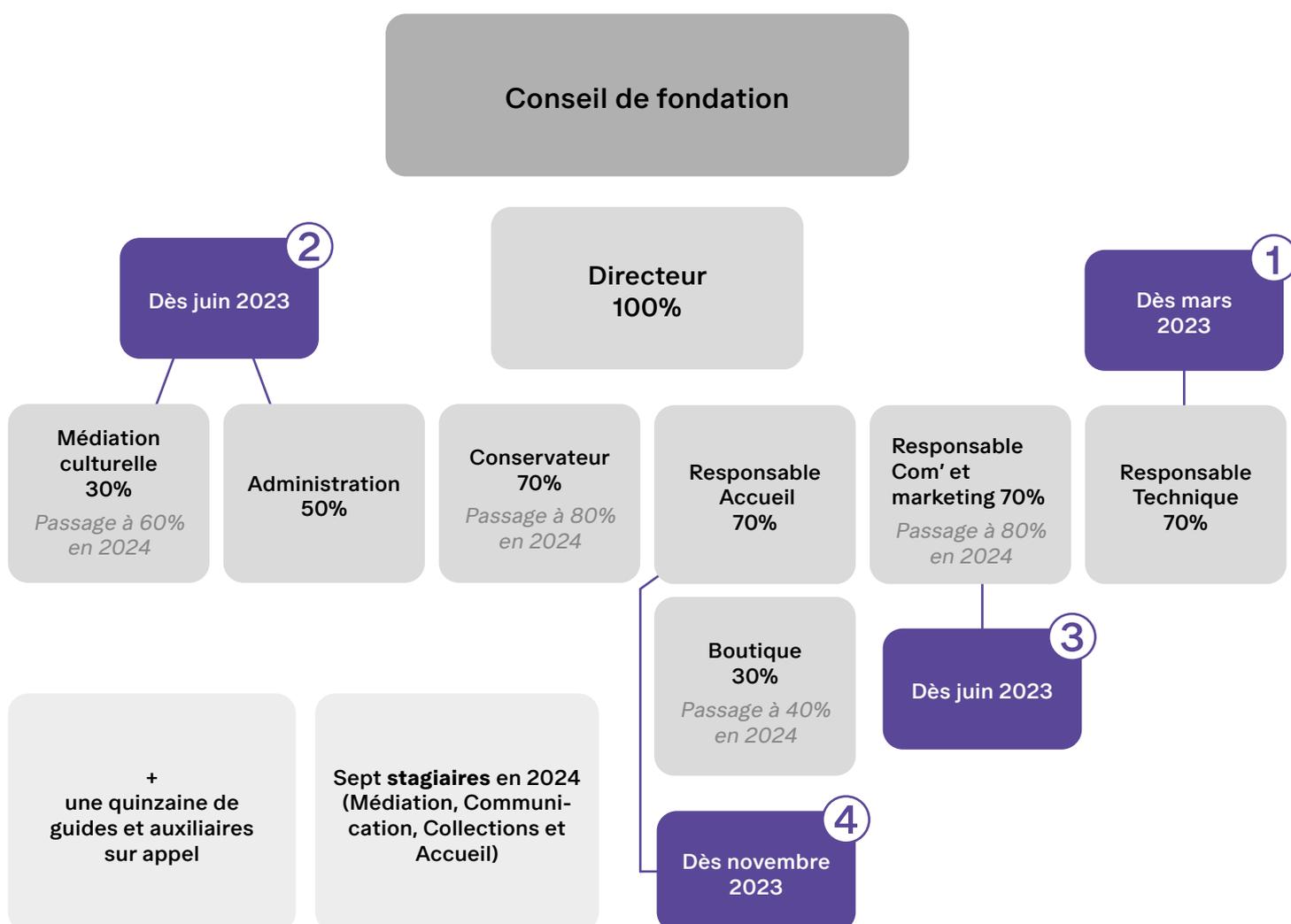
Le travail pour la réalisation d'expositions a été très enrichissant, tout en permettant au conservateur d'effectuer les tâches courantes, notamment en étant systématique sur le suivi des dons, ce qui permet de retarder leur intégration dans les collections sans préjudices. Si le travail d'inventaire n'a pas été une activité prioritaire en 2024, il a pu toutefois être relancé avec l'aide d'une stagiaire présente durant 9 semaines. Avec la perspective pour la suite d'une exposition temporaire par année, la réalisation des tâches du département des collections va pouvoir retrouver un équilibre entre la gestion des objets et la recherche dédiée aux projets.

## Recherche 2024

- Conception, contenu et rédaction de textes de l'exposition permanente *Histoire de jouer* (mars à juillet)
- Article « Quand les dés font pédaler : la bicyclette dans les jeux de société » pour le catalogue de l'exposition *Vélo* du Musée Rath (Denis Rohrer)
- Article « Faire un voyage en Suisse autour d'un plateau de jeu : réminiscence ou immersion ? » pour le bulletin de l'ACVS – Association culturelle pour le voyage en Suisse (Denis Rohrer)
- Conception, contenu et rédaction de textes de l'exposition temporaire *Planète jeu : la planète Terre en jeu* (septembre à décembre)
- Participation à la journée de travail Musées d'histoire et patrimoine vivant des Musées historiques vaudois au MuMAPS - Musée de la mécanique d'art et du patrimoine de Sainte-Croix (Denis Rohrer)
- Collaboration (Selim Krichane et Céline Allard) et participation (Denis Rohrer) à l'évènement Museomix (8 au 10 novembre)

# Organigramme

L'année 2024 a été marquée par la stabilité de l'équipe, sans modification significative de l'organigramme du Musée Suisse du Jeu. Face à une hausse d'activité, des renforts ont été apportés sous forme de stagiaires pour soutenir l'équipe dans ses missions et plusieurs taux ont été augmentés au sein de l'équipe fixe (+0.6 ETP en 2024). Par ailleurs, des auxiliaires d'accueil ont été engagés pour répondre aux besoins accrus liés à la fréquentation.



# Comptes 2024

Bilan comparés aux  
31 décembre 2023 et 2024

ACTIF	31/12/2024 CHF	31/12/2023 CHF
TRÉSORERIE	279'666,00	271'223,52
- Caisses	2'189,20	3'059,20
- PostFinance	92'445,04	71'323,01
- Banque Cantonale Vaudoise	183'637,69	100'432,04
- Banque Cantonale Vaudoise, nouvelle scénographie	1'394,07	96'409,27
STOCKS DE MARCHANDISES	21'010,60	15'266,34
ACTIFS TRANSITOIRES	55'374,23	69'252,70
<b>Total actif circulant</b>	<b>356'050,83</b>	<b>355'742,56</b>
IMMOBILISATIONS CORPORELLES	1'397'021,00	1'351'003,00
- dont Collection de jeux	1'397'019,00	1'351'001,00
<b>Total actif immobilisé</b>	<b>1'397'021,00</b>	<b>1'351'003</b>
<b>Total de l'actif</b>	<b>1'753'071,83</b>	<b>1'706'745,56</b>
<b>PASSIF</b>	<b>31/12/2024 CHF</b>	<b>31/12/2023 CHF</b>
DETTES ET PROVISIONS A COURT TERME	303 462,45	282 498,66
- Salaires et charges sociales à payer	10 919,40	3 305,20
- Passifs transitoires et provisions à court terme	292 543,05	279 193,46
DEPOT ET FONDS DIVERS A LONG TERME	64 650,00	105 689,87
- Fonds de réserve pour investissements futurs	50 000,00	46 039,87
- Fonds pour acquisitions jeux	13 150,00	13 150,00
- Fonds nouvelle scénographie	1 500,00	46 500,00
<b>Total capitaux étrangers</b>	<b>368 112,45</b>	<b>388 188,53</b>
<b>Total fonds propres</b>	<b>1 384 959,38,38</b>	<b>1 318 557,03</b>
<b>Total du passif</b>	<b>1 753 071,83</b>	<b>1 706 745,56</b>

## Comptes de résultat comparés entre les années 2023 et 2024

<b>PRODUITS</b>	<b>2024</b>	<b>2023</b>
	<b>CHF</b>	<b>CHF</b>
Recettes entrées visiteurs	185 269,85	116 101,20
Ventes boutique	80 422,30	63 611,82
Ventes livres	1 080,35	1 696,96
Ventes merchandising	201,00	851,10
Locations objets	-	530,00
Frais d'encaissement	- 1 935,47	- 2 948,64
Produits collections de tiers	43 240,00	43 080,00
<b>Total des produits nets des ventes de biens et prestations de services</b>	<b>308 278,03</b>	<b>222 922,44</b>
Subvention de la Commune de La Tour-de-Peilz	715 000,00	715 000,00
Dons pour Château des Jeux	16 000,00	-
Dons pour exposition permanente	62 430,00	-
Dons pour exposition temporaire	251 000,00	-
Don AAMSJ pour nouvel aménagement	-	10 000,00
Dons pour la nouvelle scénographie remboursés ou réattribués	-	- 250 000,00
Sponsoring	10 000,00	-
Autres dons	3 016,85	5 884,85
Produits location des salles (frais d'exploitation déduits)	13 539,05	7 206,80
Frais divers récupérés, recettes et produits divers	12 660,09	4 774,25
Produits exceptionnels	-	16 769,15
<b>Total des autres produits</b>	<b>1 083 645,99</b>	<b>509 635,05</b>
<b>Total des produits</b>	<b>1 391 924,02</b>	<b>732 557,49</b>
<b>CHARGES</b>	<b>CHF</b>	<b>CHF</b>
<i>Charges de personnel (salaires, charges et autres frais, heures refacturées déduites)</i>	759 219,56	651 863,17
Achats boutique et merchandising	50 718,43	37 875,20
Frais exposition permanente	70 390,24	1 316,91
Frais expositions temporaires	253 877,95	21 831,84
Partenariat culturel	10 000,00	-
Frais manifestations, animation	42 004,48	35 844,55
Frais collection de tiers	9 463,00	9 387,32
Achats matériel multimédia pour expositions	-	11 333,71
Achats jeux	389,69	1 918,02
<b>Total des achats et frais expositions</b>	<b>436 843,79</b>	<b>119 507,55</b>
Loyer garage	1 800,00	1 200,00
Charges d'entretiens locaux	16 249,90	5 558,70
Déménagement de la réception et de la boutique	-	30 248,12
Frais maintenance de la sécurité et entretien divers	9 521,51	15 415,20
Assurances diverses	6 444,15	8 544,00
Charges énergie (électricité, gaz)	39 906,10	37 767,90
Frais de bureau (matériel, imprimés, photocopies, téléphones, ports, site internet)	22 409,79	14 768,78
Cotisations diverses	1 755,00	2 230,00
Frais révision, surveillance, juridiques	8 052,20	4 123,85
Frais bibliothèque	1 318,77	4 485,28
Frais système informatique	16 641,38	15 393,76
Frais de changement d'ERP	8 248,39	19 475,53
Frais publicité (programme, dépliant, brochure)	6 766,73	69 469,23
Charges financières	651,75	769,32
TVA	10 250,52	2 264,31
<b>Total des autres charges d'exploitation</b>	<b>150 016,19</b>	<b>231 713,98</b>
Attribution au fonds pour investissements futurs	3 960,13	7 000,00
Attribution à la provision pour frais indirects durant les travaux	21 500,00	-
Variation du fonds pour nouvelle scénographie (dons remboursés ou réattribués)	-	- 250 000,00
<b>Total des variations des fonds</b>	<b>25 460,13</b>	<b>- 243 000,00</b>
<b>Total des charges</b>	<b>1 371 539,67</b>	<b>760 084,70</b>
<b>RECAPITULATION</b>		
Total des produits	1 391 924,02	732 557,49
Total des charges	1 371 539,67	760 084,70
<b>Bénéfice d'exploitation reporté à fortune de la fondation</b>	<b>20 384,35</b>	<b>- 27 527,21</b>

# Le Musée Suisse du Jeu dans la presse

Sélection d'articles de presse et d'interventions médias à partir de février 2024.

## Case au pixel

- 06.02.2024, *"De la case au pixel, une exposition à découvrir absolument"*, JVmag
- 08.02.2024, *"Nouvelle exposition au Musée Suisse du Jeu de La Tour-de-Peilz"*, Radio Chablais
- 12.02.2024, *"Pour comprendre le jeu, il faut jouer"*, Riviera Chablais, Article
- 16.02.2024, *Le Bon Plan de Cyril*, Radio Chablais
- 16.02.2024, *"Selim Krichane, directeur du Musée suisse du jeu: «Le jeu vidéo fait désormais partie de nos axes stratégiques"*, Le Temps
- 16.02.2024, *"Au Musée suisse du jeu, l'antiquité fait écho aux jeux vidéo"*, Le Temps
- 16.02.2024, *"Pour la première fois, le musée du château de Mayenne prête des pièces de sa collection à l'étranger"*, Ouest-France
- 19.02.2024, *"Le jeu vidéo, un jeu comme les autres"*, Le Temps
- 01.03.2024, *"Musée suisse du jeu. De la case au pixel, une «archéologie du jeu vidéo»"*, La Liberté
- 06.03.2024, *"Le jeu crève l'écran"*, Le Courrier
- 09.03.2024, *"Jeux vidéo: 5000 ans d'histoire à découvrir !"*, Coopération, Article n°15
- 23.03.2024, *"Plongez dans une aventure à travers le temps au musée suisse du jeu"*, M Le Média, Matinale
- 27.08.2024, *"De la case au pixel"*, La Télé

## Musées Suisses du Jeu

- 20.03.2024, *"Dépoussiérés, les petits musées cartonnent"*, 24 heures
- 03.10.2024, *"Joli coup de jeune au Musée Suisse du Jeu"*, 24 heures
- 09.12.2024, *"Selim Krichane"*, Carac TV

## Branding

- 09.02.2024, *"Hymn Design réalise la nouvelle identité visuelle du Musée du jeu"*, ComingMag
- 21.02.2024, *"CL #469 – Le rebranding du Musée Suisse du Jeu"*, CominMag
- 15.05.2025, *"With blocks that move and slot in, Hymn builds a Tetris-like identity for the Swiss Museum of Games"*, The Brand identity
- 30.05.2024, *"Reinventing Play: The Swiss Museum of Games Unveils a Dynamic New Identity"*, Bounty Hunters

## Loterie Romande

- 20.12.2024, *"Quand la LoRo se visite au musée!"*, lematin.ch

## Swiss Gamers Awards

- 19.02.2024, *"Deux jeux de société raflent le Swiss Gamers Award"*, RTN
- 19.02.2024, *"Swiss Gamers Award: et les deux gagnant sont..."*, Lematin.ch
- 19.02.2024, *"1'500 Suisses ont élu leurs jeux de société préférés du moment"*, LFM
- 19.02.2024, *"Faraway triomphe au Swiss Gamers Award 2023 !"*, Gus&Co
- 19.02.2024, *"Loisirs: deux jeux de société raflent le Swiss Gamers Award"*, Le Nouvelliste
- 19.02.2024, *"Loisirs: deux jeux de société raflent le Swiss Gamers Award"*, La Côte
- 19.02.2024, *"Nekojima triomphe aux Swiss Gamers Awards"*, 24 Heures
- 22.02.2024, *"«Faraway» et «Nekojima» sont les jeux de société 2023 préférés des Suisses"*, Le Temps

## Festival des jeux

- 31.08.2024, *"La 1ère édition du Festival des Jeux va se jouer à La Tour-de-Peilz"*, LFM et Radio Lac
- 04.09.2024, *"Tout nouveau, le Festival des jeux attend un public de 0 à 99 ans"*, 24 Heures
- 04.09.2024, *"25 activités ludiques pour se réunir en ville"*, Riviera Chablais, Article
- 06.09.2024, *"La Tour-de-Peilz (VD) se transforme en festival des jeux"*, RTSinfo, Instagram
- 06.09.2024, *"CultureFestival: La Tour-de-Peilz mise tout sur le jeu"*, LFM
- 08.09.2024, *"La Tour-de-Peilz: la première édition du Festival des Jeux s'est déroulée ce week-end"*, Radio Chablais
- 04.09.2024, *"Les jeux sont faits!"*, Riviera Chablais, Article n°170

## Muséomix

- 06.11.2024, *"Museomix s'invite au Musée Suisse du Jeu pour un marathon créatif"*, Radio Lac
- 08.11.2024, *"Le Musée Suisse du Jeu se transforme en laboratoire créatif géant"*, Radio Chablais
- 12.11.2024, *"Le Musée suisse du jeu se transforme en laboratoire créatif géant"*, 24 heures
- 13.11.2024, *"Quand le musée devient laboratoire"*, Riviera Chablais, Article

## Pakômuzé

- 03.04.2024, *"Avec Pâkomuzé, 40 institutions culturelles vaudoises proposent aux familles de redécouvrir les richesses patrimoniales du canton."*, RTS, émission 12h45

## Foire du Valais

- 06.06.2024, *"Martigny: la Foire du Valais 2024 vous convie à entrer dans l'univers du jeu"*, Nouvelliste
- 06.06.2024, *"La Foire du Valais «dévoile son jeu» pour sa 64ème édition"*, Rhône FM
- 06.06.2024, *"Foire du Valais: les dés sont jetés, le thème est dévoilé!"*, Radio Chablais
- 06.06.2024, *"La Foire du Valais vient jouer à la Tour-de-Peilz"*, Riviera Chablais, Article
- 25.09.2024, *"La Foire du Valais veut sortir le grand jeu"*, Riviera Chablais, Article

## Jeux divers

- 19.02.2024, *"Depuis leur regain de popularité pendant la pandémie, les jeux de société n'en finissent plus de séduire les Suisses"*, RTS, émission 19h30
- 23.10.2024, *"«Loups-garous», un jeu de société au succès mordant"*, 24 heures
- 04.12.2024, *"Le Musée Suisse du Jeu s'allie à la plus grande collection d'arcades d'Europe"*, Radio Chablais
- 09.12.2024, *"L'archéologue de jeu vidéo : plus qu'un amateur de vieilleries, un archétype qui a pris quelques rides"*, Le Monde

# Une nouvelle identité visuelle

Lancée avec succès en février 2024, la nouvelle identité visuelle du Musée Suisse du Jeu a marqué un tournant important, accompagnant la mise en ligne du nouveau site internet du musée. Ce travail de refonte a été salué au-delà du cadre muséal, remportant le **prix GRAND du design dans la catégorie BRANDING** lors de la 15e édition du Grand Prix Romand de la Création. Cette distinction, décernée lors d'une cérémonie réunissant près de 400 professionnels du design et de la communication à Vevey, vient consacrer l'impact et la qualité du projet.

TYPOGRAPHIE

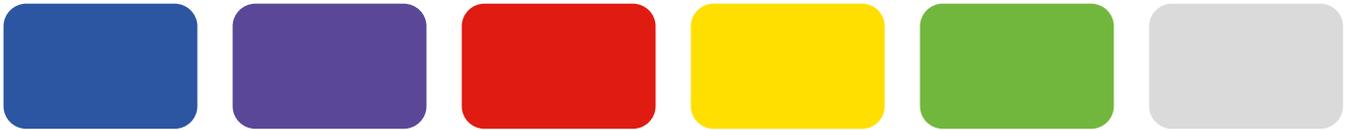
# Ease Standard

Ease Standard — Regular  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789

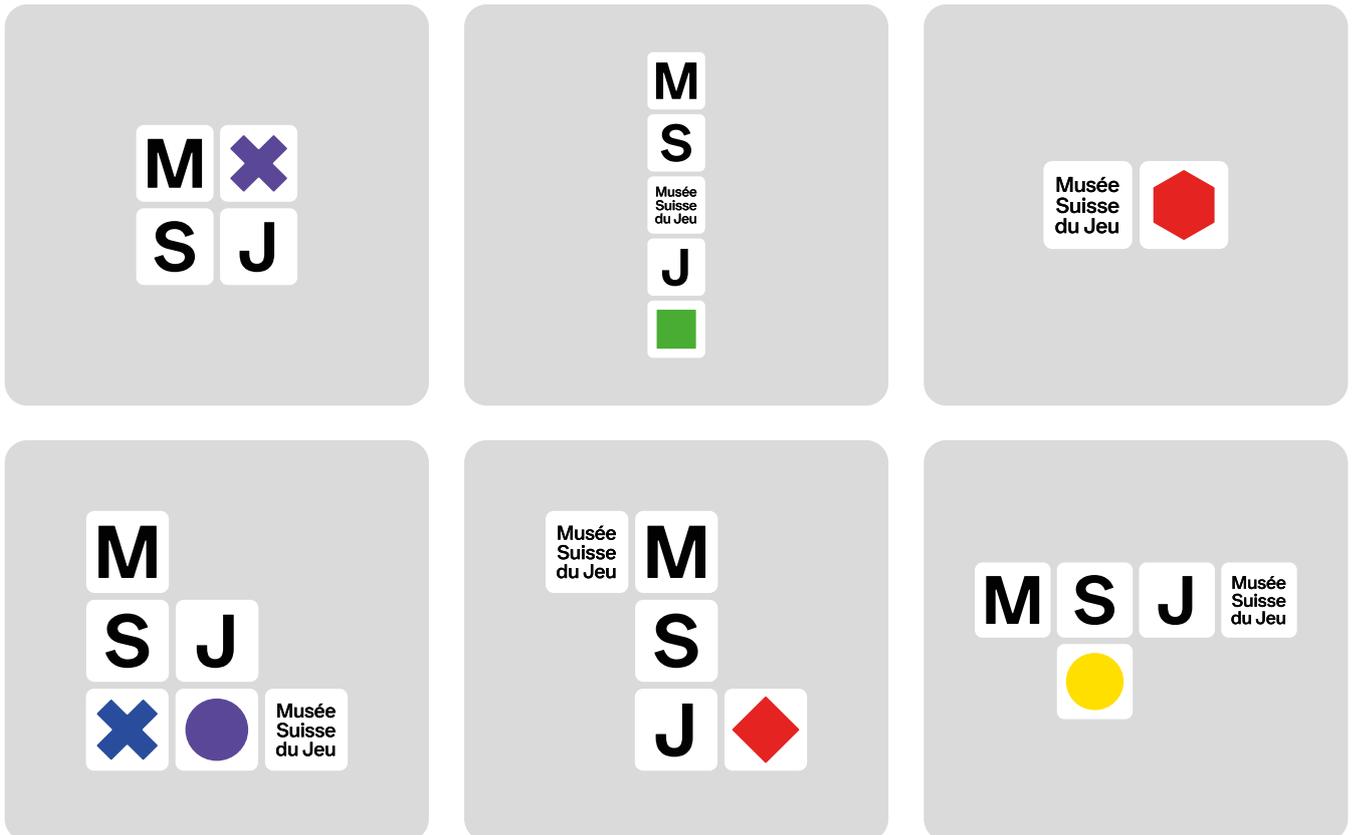
Ease Standard — Medium  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789

Ease Standard — Bold  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789

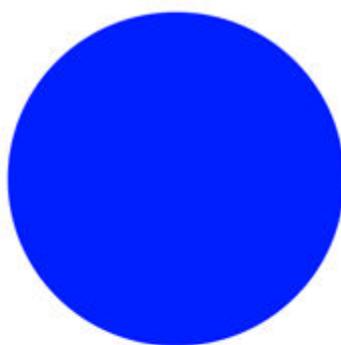
COULEURS



LOGO



M



S

Musée  
Suisse  
du Jeu

J



# De la case au pixel

10.02.2024  
05.01.2025

Archéologie du jeu vidéo

La Tour-de-Peilz



ERNST GÖHNER  
STIFTUNG



FONDAZIONE  
CULTURALE  
SVEVICA

Fondation UBS  
pour la Culture

la Mobilière



BCV

Fonds national  
suisse

etc

cantons  
vaud

VILLE DE  
LA TOUR-DE-PEILZ



Swiss  
Museum