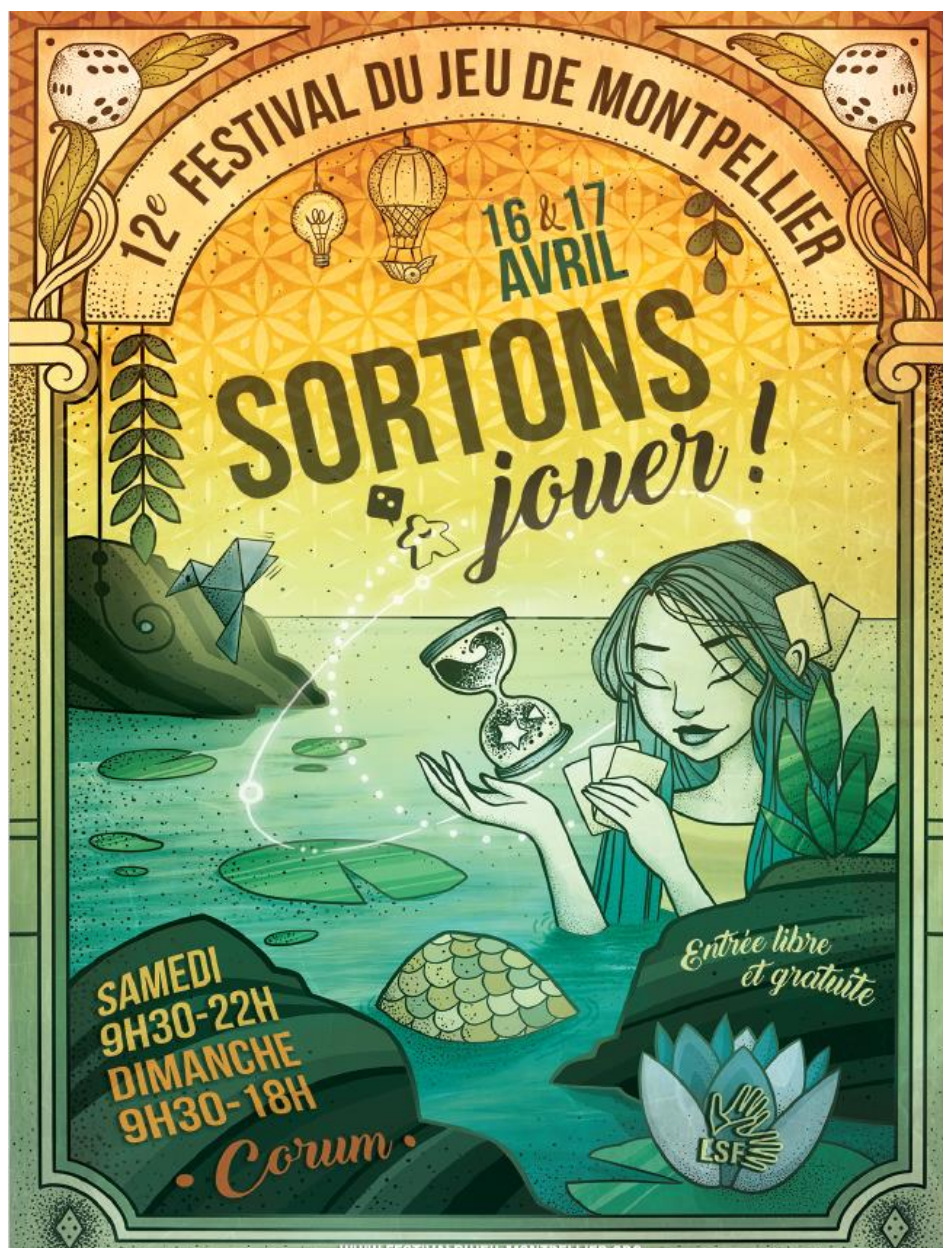




COMPTE-RENDU DU 12^{ÈME} FESTIVAL DU JEU DE MONTPELLIER – EDITION 2022



WWW.FESTIVALDUJEU-MONTPELLIER.ORG



LE CORU III





12^{ÈME} FESTIVAL DU JEU DE MONTPELLIER – SORTONS JOUER !

Après avoir été le dernier festival à maintenir son activité en 2020, après avoir dû reporter l'édition 2021, nous avons finalement relancé le festival ces 16 et 17 avril 2022. S'agit-il de l'édition 2021 reportée ou de celle de 2022 ? Nous garderons un certain mystère sur ce point. Lors des premières réunions où nous avons discuté de l'organisation de cette édition, en décembre, nous avons senti que la poignée d'organisateur·x que nous sommes n'étaient pas spécialement motivés : relancer la machine avec autant d'incertitudes liées tant à la pandémie qu'à nos finances, ce n'était pas facile. Et ces deux années n'ont laissé personne indemne.

Malgré tout, avec le printemps et la levée de plus en plus assurée des restrictions, l'espoir a repris, le festival renaissait (non non, rajouter « de ses cendres », ça fait vraiment trop convenu) !

2022, une année de reprise

Dans l'histoire du festival, 2022 aura été une année de reprise : reprise de la motivation des organisateur·x – une autre année sans festival aurait peut-être scellé son sort – reprise de contact avec la nouvelle mairie et, bien entendu, reprise des contacts avec deux groupes de personnes essentiels à la vie du festival : les éditeur·x et les bénévoles.

Les discussions avec la nouvelle mairie visant à nous assurer de son soutien ont permis de décider de la tenue du festival début mars seulement. Le délai était trop court pour organiser le festival aux dates initialement prévues avec le Corum (19 et 20 mars), même si plus proches des dates « traditionnelles » de *Sortons jouer !* Le seul week-end encore disponible auprès du Corum était celui de Pâques, les 16 et 17 avril.

C'était un pari risqué : ce long week-end, réservé à une fête de famille et situé entre les deux tours des élections présidentielles, allait certainement nous priver d'un certain nombre de bénévoles et de visiteurs. L'histoire nous a montré qu'en plus, le soleil a choisi ces jours-là pour se remettre à briller après plusieurs semaines de grisaille (oui oui, on peut avoir des semaines de grisaille à Montpellier).

Et c'était un pari audacieux : la petite dizaine d'organisateur·x a en temps normal environ six mois pour préparer le et se préparer au festival. Cette année, nous avons eu environ un mois et demi. Un défi à relever, indéniablement.

Il nous a donc fallu faire des choix très marqués dès le lancement de l'organisation : nous sommes repartis sur un schéma classique, nous n'avons pas lancé de grand chantier



d'amélioration. Les boutiques exposantes ont été les mêmes, à une exception près ; les recettes (au sens de recette de cuisine, pour les sous, nous verrons plus tard) de l'espace restauration également. Nous n'avons pas cherché à organiser de tournois, ni à négocier avec de nouveaux partenaires. Faute d'être assurés d'avoir le budget nécessaire, nous avons également choisi de ne pas nous offrir les interprètes LSF de la société DesL, même si nous avons pu avoir plusieurs bénévoles signant afin d'assurer l'accessibilité promise aux sourds.



Pour la LSF, suivez les ballons !

Mais l'essentiel est là : grâce à 147 bénévoles, 7000 personnes environ ont pu découvrir les 245 jeux des 70 éditeurs représentés sur les deux étages du Corum pleins de tables, pour partager des moments de convivialité et de (re)découverte du jeu de société moderne. Plus de détails dans les parties suivantes !



Chiffres clefs

Le premier chiffre à commenter est sans conteste celui de la fréquentation : avec 7000 visiteurs, nous sommes au niveau de l'édition pré-pandémique de 2020, loin de celui de 2019 (9000) mais au-delà de celui de 2018 (6500). Comme en 2020, nous avons pu observer qu'une moindre fréquentation permet aux visiteurs de profiter davantage du festival. Ils restent plus longtemps et achètent plus à la boutique, à l'espace restauration et à la tombola. 7000 visiteurs était le minimum que nous nous étions fixés : nous espérions malgré tout un chiffre plus important, mais, comme nous l'avons signalé plus tôt, le week-end pascal et le retour du beau temps ont mené une concurrence déloyale à notre festival. Nous n'avons en outre pas eu la possibilité de faire de publicité cette année, sauf sur notre Facebook.

Notre méthode de décompte des entrées est basée sur l'étiquetage des entrants : cette méthode qui se veut conviviale car elle permet à chaque visiteur de connaître le prénom des autres visiteurs (ou tout au moins *un* prénom ou un pseudo) tend cependant à sous-estimer les nombres d'entrées. En effet, lors des périodes d'affluence, des personnes se faufilent entre les mailles du filet de bénévoles accueillant le public. Certaines personnes refusent même d'être étiquetées. En outre, le Corum permet de rentrer par une entrée secondaire en bas, à laquelle nous n'avons pas pu mettre de monde pour des raisons techniques. Il est donc difficile d'annoncer un chiffre précis. La sécurité a estimé que de 10% à 20% de personnes étaient passées par l'entrée secondaire.



La crème des bénévoles de l'accueil (une partie en tout cas)

Cette édition nous a également permis de remonter nos finances (si nous ne nous sommes pas trompés sur nos comptes et si nous recouvrons toutes les sommes qui nous sont dues). L'accord avec la mairie et la participation de 70 éditeurs malgré l'absence de la galaxie Asmodee et les recettes complémentaires (tombola, restauration et boutiques) nous ont permis d'équilibrer notre budget, malgré l'augmentation du prix de la salle.



La tombola, dotée de très beaux lots grâce à votre générosité, a été héroïque (si ce qualificatif s'applique à une tombola, mais en tout cas les bénévoles qui l'ont permis) : nous sommes arrivés à court des 3000 tickets prévus et deux d'entre nous ont dû courir au diable-vauvert dénicher par quelque miracle de nouveaux tickets afin d'assouvir la soif joueuse de nos visiteurs ; soit joueuse mais aussi volonté de nous appuyer : les bénévoles de l'accueil ont en effet bien expliqué que le festival était financé en partie par le soutien des visiteurs, que ce soit par leurs achats en boutiques, à l'espace restauration ou sous formes de tickets de tombola. Une affiche dédiée et un mot sur le livret-plan distribué aux visiteurs invitaient également au soutien par ces différents moyens.



Le livret distribué à l'entrée

Et le résultat a été là, les visiteurs ont clairement tenus à nous soutenir. Beaucoup d'entre eux pensaient d'ailleurs que nous étions des professionnels et s'étonnaient que nous soyons tous bénévoles. Dans les enquêtes, le terme « personnel » remplace souvent celui de « bénévoles ». Ce travail de communication à l'entrée est donc bien nécessaire pour favoriser ce soutien. Le succès de la tombola est aussi lié à tous les éditeurs qui ont joué le jeu en nous envoyant des dotations qui nous ont permis de faire 7 tirages excellemment bien dotés. Nous vous en remercions tous ici très chaleureusement !



Un des sept lots : de quoi faire d'heureux gagnants !

L'espace restauration a bien tourné. Comme toujours, un de ses buts est de financer, d'un point de vue comptable, la nourriture des bénévoles mais son but principal reste de permettre aux visiteurs de se restaurer et de rester plus longtemps pour profiter des jeux !



Les bénévoles de la buvette se préparant au coup de feu

La restauration et la tombola couvrent à elle deux 26% de nos dépenses.



Les boutiques participent également au festival et ont couvert 12% de nos dépenses. Notre boutique partenaire, Lud'M, nous a comme toujours donné des chiffres très détaillés que nous partageons avec vous : 618 clients accueillis, 983 boîtes de jeu vendues (sur 2202 en stock !). Le tableau ci-dessous indique le palmarès des ventes où *Smile Life* d'Alexandre Seba, auteur/éditeur local, se distingue pour la deuxième fois en prenant la tête. *Living Forest* avait viré en tête le samedi soir, chose assez rare pour un jeu de ce calibre, ce que nous soulignons donc ! Ce n'est qu'à cause d'une rupture de stock qu'il a reculé dans ce classement.

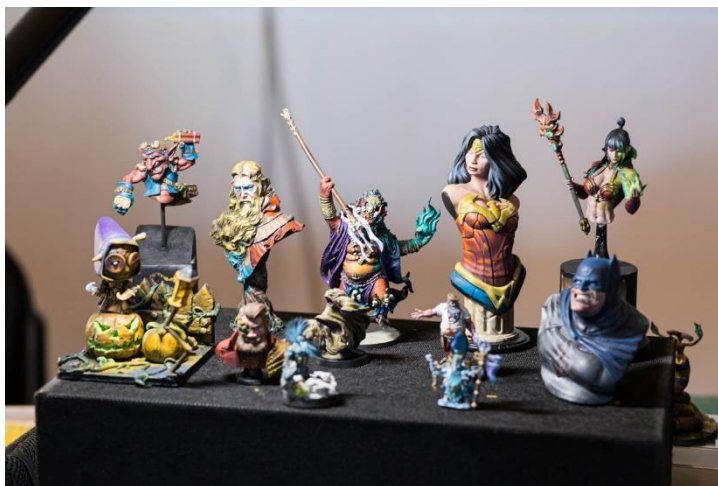
| Rang | Titre |
|------|--|
| 1 | Smile Life |
| 2 | Kluster |
| 3 | Twin It ! Japan |
| 4 | Codex Naturalis |
| 5 | Happy City |
| 6 | Living Forest |
| 7 | Dictopia, Hidden Leaders, Jeu des 7 Familles du COVID |
| 10 | SkyJo |
| 11 | Poule Poule |
| 12 | 7 Wonders - Architects |
| 13 | Genius Square, Hilo, La Marche du Crabe |
| 16 | Galèrapagos, Gobbit, Kami, Next Station London |
| 20 | Esquissé ? Voyage, Moyu - 3x3x3 - RS3M 3030 3x3 - Stickerless - Bright |
| 22 | Micro Macro Crime City, On Board, SkyJo Action, Tussie Mussie |
| 26 | Cartaventura - Caravanes, IQ-Love, K3, Lost Seas, Lueur, Quarto! - Mini, Top Ten |

Tableau 1 : Meilleures ventes de la boutique Lud'M.

Une autre boutique a rejoint le giron du festival aux côtés de Lud'M et de Cartapapa (jeux de cartes) : Paints & Games. Cette nouvelle boutique a ouvert ses portes à Montpellier juste avant le confinement. Elle met l'accent sur les jeux avec figurines et la peinture qui va avec. Sur le festival, la vente de jeux de société classiques étant réservée à la boutique partenaire Lud'M, Paint & Games a géré l'animation de trois tables de figurines en démonstration, que ce soit pour le plaisir des yeux ou pour attirer le chaland ! Deux jeux avec figurines ont eu un succès particulier, les jeux *Fantasy Brawl* et *Trône de Fer*, arrivés en rupture dès le samedi.



Le peintre de figurines venu démontrer ses talents avec la boutique Paints & Games



Jugez par vous-mêmes...

Enfin, la présence de 70 éditeurs malgré l'absence d'Asmodee est pour nous un signe très fort de l'engagement durable des éditeurs à nos côtés et illustre le dynamisme économique de ce secteur. Le nombre de tables a été augmenté, passant de 160 à 185, ce qui nous a permis d'augmenter le nombre moyen de tables par éditeur (2,6 en 2022 contre 2 en 2020). Ce soutien de votre part a permis d'attribuer toutes les tables, et nous avons même dû refuser quelques éditeurs qui se sont décidés tardivement. La question de la place se posera nécessairement l'année prochaine avec le retour d'Asmodee sur les festivals.

En résumé, votre présence nous a donc permis de faire face au reste de nos dépenses nécessaires à ces deux jours de festival au Corum, sans augmentation du prix des tables cette année. Notre budget a été équilibré, ce qui n'avait pas été le cas en 2020. Nous vous remercions donc à nouveau vivement de cette contribution qui nous permet d'être suffisamment solides pour vous assurer de pouvoir tenir un festival en 2023 !

Peu de nouveautés, mais une amélioration continue !

Nous n'avions pas le temps cette année de nous lancer dans de nouveaux défis. Maintenir le festival et en organiser un dans des temps aussi courts en était déjà un de taille.

Outre l'amélioration continue de l'accueil grâce à une équipe bien rodée, nous avons mis l'accent, comme toujours, sur la formation des bénévoles et leur gestion. La salle bénévole est désormais une tradition, qui permet de les accueillir et leur procure une zone de repos. Un bénévole était d'ailleurs consacré tout au long des deux jours à s'assurer que tout allait bien pour eux (et à leur apporter des bonbons). Huit soirées jeux ont été organisées dans les bars à jeux partenaires de la ville au cours du mois qui a précédé le festival : si vous comptez bien, elles ont démarré à peine deux semaines après la décision d'organiser le festival ! En utilisant les jeux présentés au festival possédés par les bars, nous avons donc pu commencer à former les bénévoles au plus tôt. Mais ces soirées avaient aussi pour vocation de recréer du lien et d'attirer de nouveaux bénévoles en leur donnant la possibilité de discuter de toutes leurs questions avec des



membres de l'organisation. Nous avons toujours diffusé notre désormais célèbre [Guide Intergalactique de l'Explicateur de Règles en Festival](#) que le monde entier nous envie (et qu'il peut accaparer car nous sommes généreux).



Dans les soirées découverte, on refait la décoration des bars qui nous accueillent... ... on dépunche beaucoup...



... on boit (un peu)...



... et on joue...



... on joue...



... beaucoup dans la joie des retrouvailles !

Nous avons également maintenu notre effort sur l'espace restauration, qui était un de nos points faibles il y a quelques années : elle n'a pas désempi et a toujours été bien approvisionnée. Nous sommes d'ailleurs assez fiers de n'avoir rien jeté encore cette année, en ayant pu donner nos quelques invendus aux bénévoles, aux agents de sécurité du Corum ou à des mendiants. Les résultats de l'enquête montrent d'ailleurs dans les commentaires que le public a grandement apprécié, même si on trouve toujours des personnes désirant plus de choix ou suggérant d'autres recettes.

L'espace de prototype, plébiscité par le public qui apprécie de voir « comment naissent les jeux » a été renforcé avec 12 tables et 24 prototypes présentés. Des auteurs en herbe ont pu présenter tout au long de ces deux jours leurs nouvelles créations, ce qui leur a permis de tester leurs idées, de les confronter à des critiques de joueurs, voire, parfois, de rencontrer des éditeurs.

Une nouveauté cette année, une émission de la radio locale Clapas tournée en direct a permis de donner une bonne visibilité locale.





Enfin, et surtout, nous avons été honorés par la visite du nouveau maire de Montpellier, M. Delafosse : celui-ci est resté 45 minutes au lieu des 10 escomptées par son cabinet. En sortant, il s'est fendu d'un Tweet élogieux affirmant son intérêt pour le festival. Il a promis de renforcer son soutien notamment en communiquant dans la ville, comme cela se fait ailleurs mais qui ne s'est encore jamais fait chez nous. En outre, nous réfléchissons à développer les animations la semaine précédant le festival, par exemple dans les médiathèques/ludothèques de la ville, ou à prévoir un évènement lié à l'aspect culturel du jeu de société, Montpellier étant candidate à être capitale européenne de la culture en 2028. Cela nous permet d'envisager sereinement l'édition 2023, avec sans doute un peu plus d'espace et surtout plus de visiteurs grâce à la publicité qui en sera faite.





Les résultats de l'enquête menée auprès du public

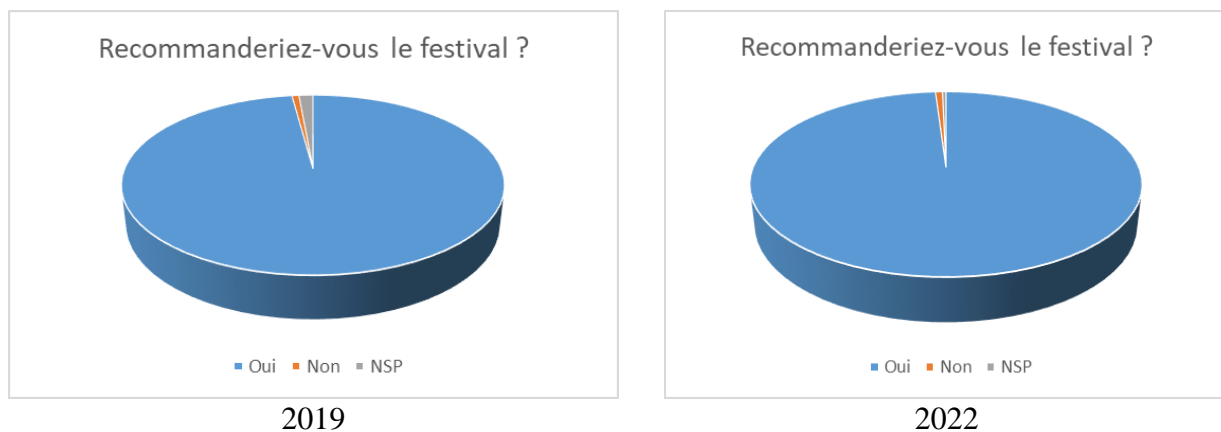
Nous avons pu à nouveau réaliser une enquête de satisfaction auprès de notre public afin d'identifier des points d'amélioration, avoir des retours et, il faut bien l'avouer, récolter des compliments (et plein de petits cœurs).

Ce compte-rendu se termine donc par cette enquête, avant quelques photographies !

290 enquêtes ont été remplies, soit, si on compte 7000 entrées, une proportion d'un peu plus de 4,1%, ce qui n'est pas si mal. Evidemment, de nombreux biais existent : les personnes qui ont pris le temps de remplir font peut-être partie de celles qui sont restées plus longtemps, ou celles qui ont été les plus satisfaites ; ou, a contrario, qui avaient une remarque particulière à faire.

Nous comparons ici ces résultats à ceux obtenus en 2019, avec 426 réponses sur environ 9000 entrées (4,7%). Les enquêtes n'avaient pas été distribuées en 2020.

Niveau de satisfaction

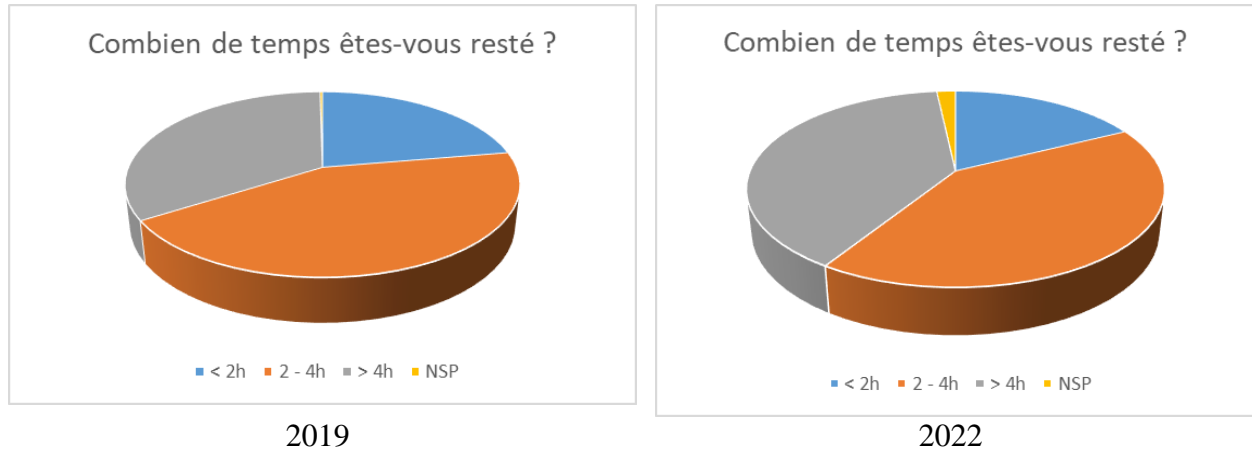


L'écrasante majorité des personnes répondent qu'elles conseilleraient le festival. Le fait que la réponse demandée soit « Oui » ou « Non » biaise sans doute l'analyse. Il n'en reste pas moins que ce résultat illustre un niveau de satisfaction très élevé.

Seules deux personnes ont répondu non cette année. On ne peut pas plaire à tout le monde. C'est presque rassurant, quand on y pense !

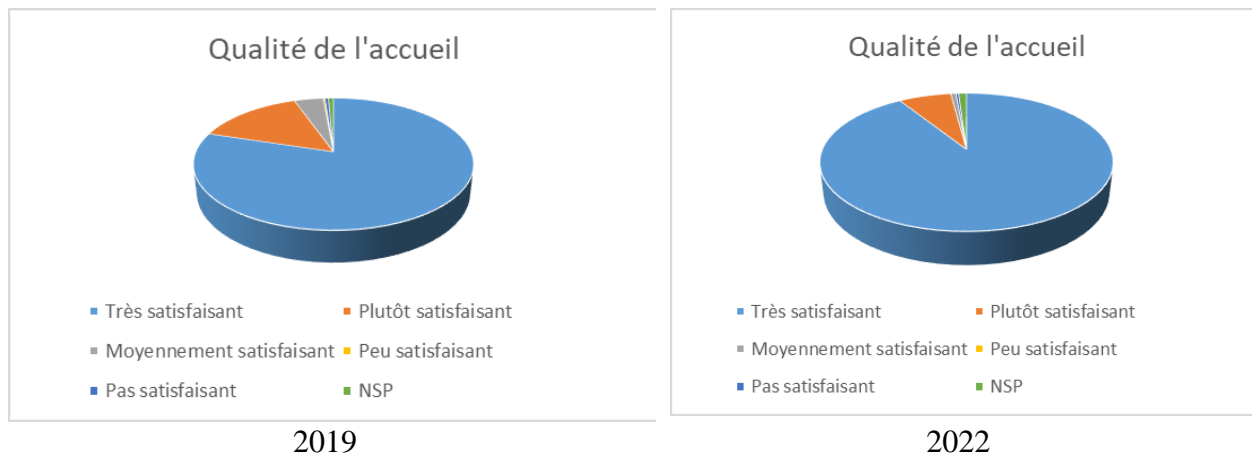


Temps passé au festival



Parrapport à 2019 où l'affluence était plus importante, on peut constater que les personnes ayant répondu sont restées plus longtemps. Certaines personnes rajoutent même le fait qu'ils sont venus les deux jours, ou sont restés 16h. On peut imaginer que la plus grande disponibilité de tables, liée à la fois à la moindre affluence et à la présence de plus de tables de jeux aient pu inciter les visiteurs à rester plus longtemps.

Qualité de l'accueil

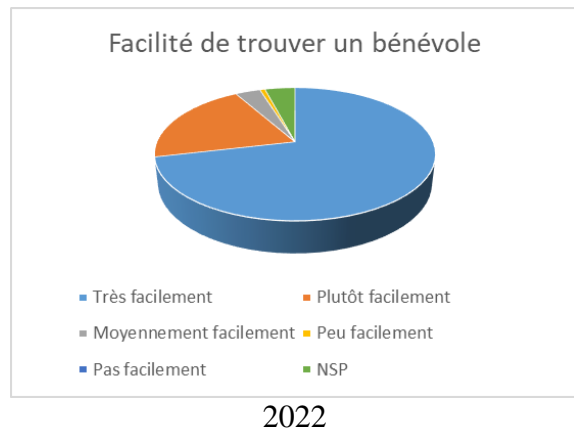
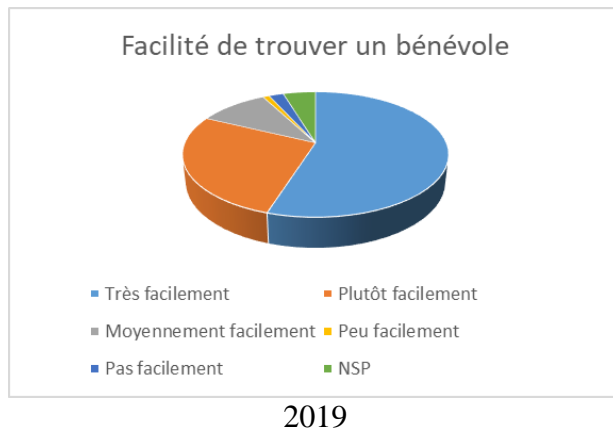


Que dire ? Les personnes accueillies étaient déjà très satisfaites de l'accueil qui leur était réservé en 2019, elles l'ont encore plus été en 2022 !

Continuons ainsi !



Trouver un bénévole et qualité des explications des règles



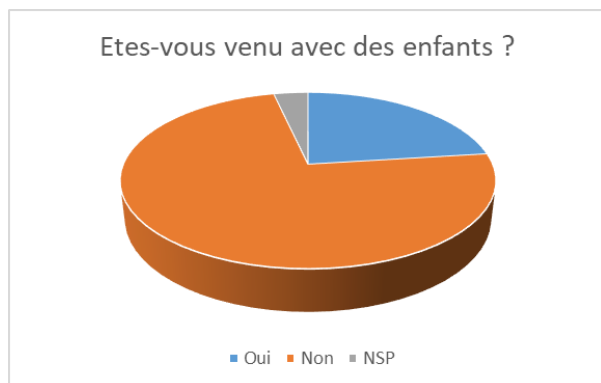
Malgré notre inquiétude sur le nombre de bénévoles sur certains espaces à certains horaires, l'enquête ne fait pas ressortir de problème majeur. Nous avons eu moins de bénévoles en 2022 qu'en 2019 (et surtout moins de temps pour les recruter). En revanche, nous avons plus de bénévoles présents à chaque instant car chacun est resté bien plus longtemps que le créneau minimum d'une demi-journée. L'organisation et leur disponibilité ont donc permis d'assurer l'animation du plus grand nombre de tables. On peut aussi supposer que les personnes qui ont répondu au questionnaire ont été indulgentes et se sont satisfaites de devoir attendre à certaines occasions, car elles savaient qu'elles seraient prises en charge assez rapidement.



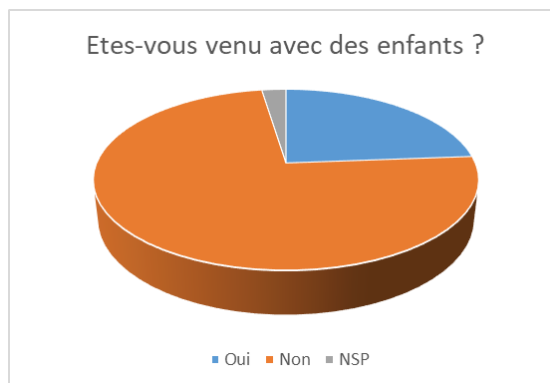
Les retours sur la qualité d'explication des règles sont également très élogieux et en progression par rapport à 2019. Là aussi, le fait que les visiteurs aient pu rester plus longtemps sans doute contribué à leurs retours positifs sur ce point. Nous avons également organisé plus de soirées de découvertes des règles, et cela paie visiblement, malgré la mise à disposition tardive (et inévitable) des jeux par les éditeurs. Notons aussi que le visiteur ne fait sans doute pas la distinction, dans ses réponses, entre « expliquants » bénévoles et professionnels.



Qui vient au FJM ?



2019

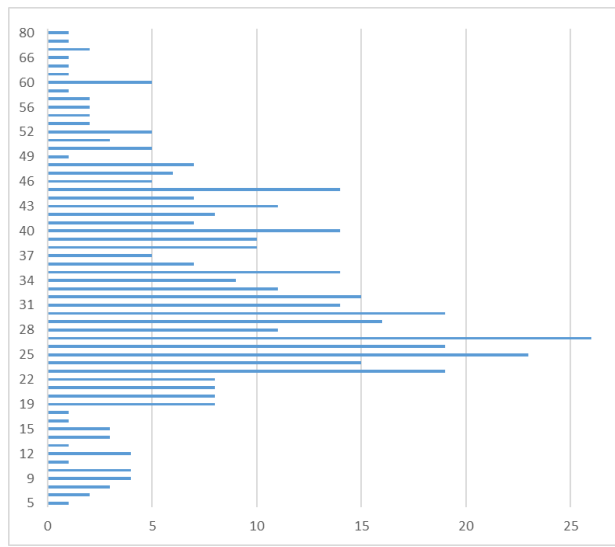


2022

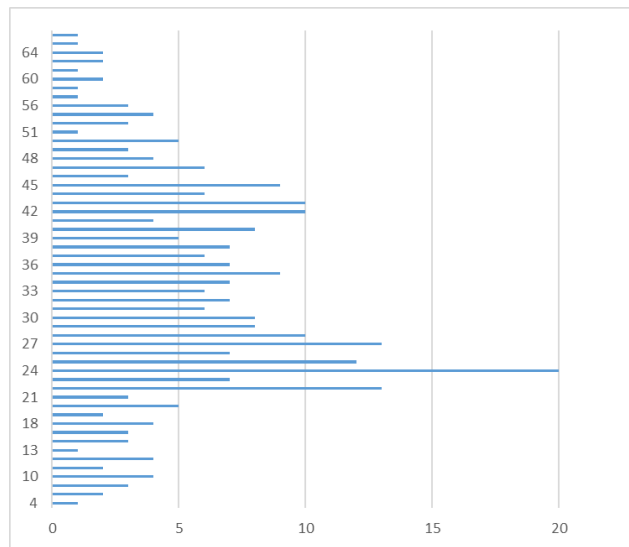
Notre festival a la réputation d'être familial auprès des éditeurs qui nous font confiance, mais cela ne se ressent pas nécessairement d'après les résultats de l'enquête, avec seulement un quart des personnes étant venues en famille avec des enfants de moins de 12 ans parmi celles qui ont répondu. Nous avons d'ailleurs pas mal de demande de « gros jeux » !



L'espace pour les petits... et grands !

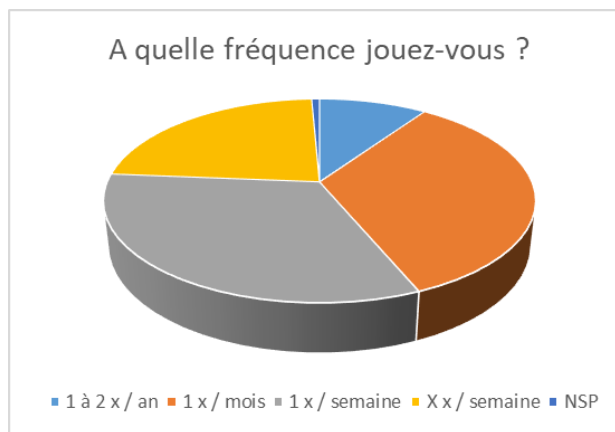


2019

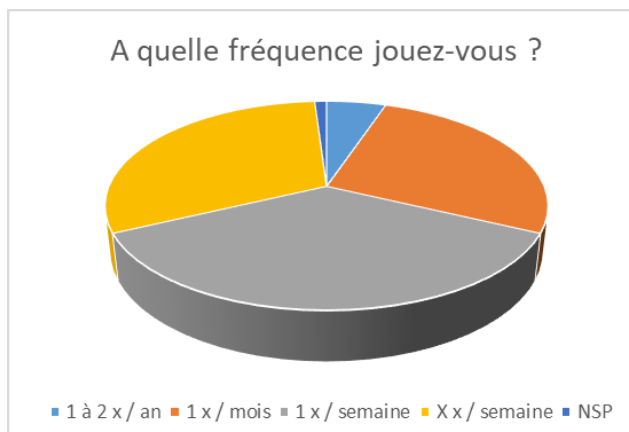


2022

Notre public, en deux ans, n'a pas pris une ride, avec une moyenne d'âge de 33 ans ! Un pic marqué d'effectif autour de 25 ans dans les deux cas et une queue de distribution assez soutenue jusqu'à la quarantaine bien tassée. Les personnes les plus âgées viennent moins. Si des enfants remplissent relativement les questionnaires, ce ne doit pas être systématique et nous ne pouvons sans doute pas nous reposer sur ces chiffres pour estimer le nombre d'enfants présents. Notons qu'il y a parfois plusieurs âges indiqués sur le questionnaire, correspondant au groupe : plutôt que de dupliquer cette réponse, un seul âge a été sélectionné, ce choix pouvant lui aussi biaiser les résultats.



2019



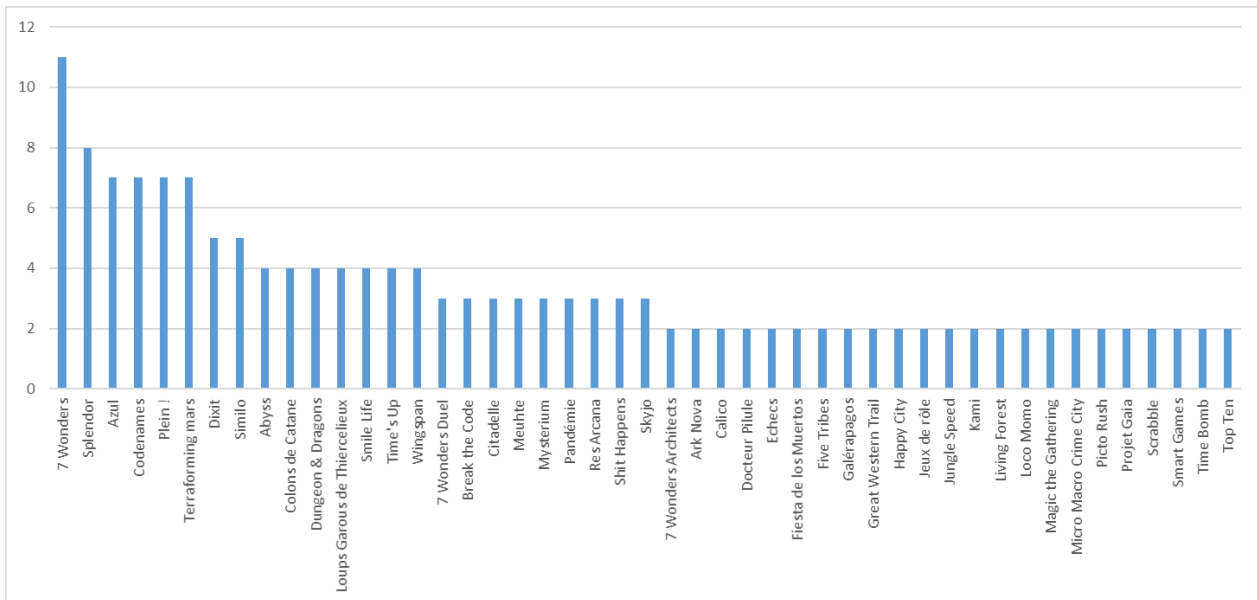
2022

Nos visiteurs jouent de plus en plus ! Les effets du confinement sans doute, mais il ne nous est pas interdit de supposer que nous y sommes aussi pour quelque chose. Notons que le questionnaire omet de proposer la réponse « je ne jouais jamais jusqu'à présent » mais personne n'a rajouté cette option. Il semble donc assez naturel à nos visiteurs de jouer au moins de temps en temps.



Mais à quoi jouent-ils ?

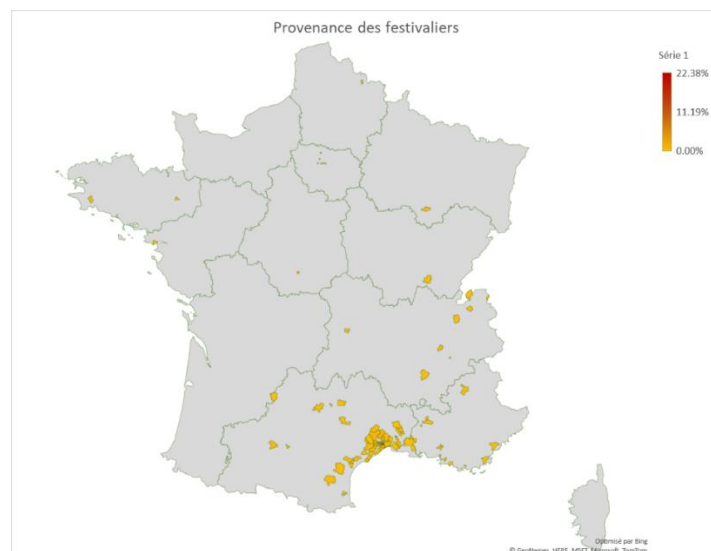
188 jeux ont été cités. Parmi les plus cités (au moins deux fois), nous trouvons :



Le jeu « Plein ! » semble avoir un succès certain, alors qu'il n'existe pas : sous cette dénomination ont en effet été regroupées toutes les réponses du type « il y en a trop que j'aime, je ne peux pas choisir ! ».

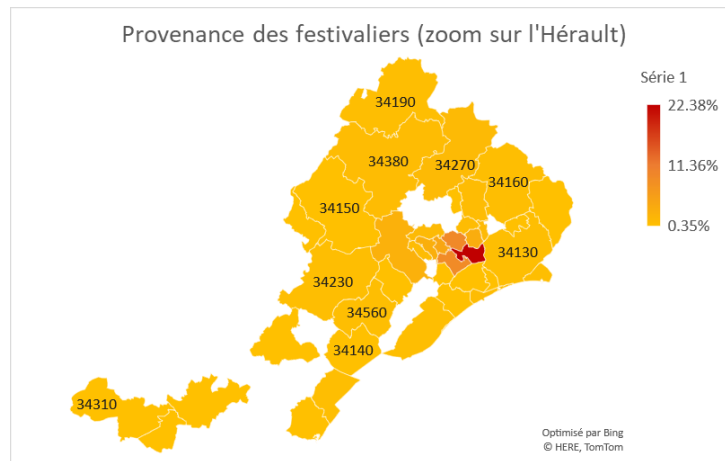
D'où viennent les visiteurs ?

Nous ne sommes pas peu fiers de constater que beaucoup de festivaliers viennent hors de l'Hérault (24%) :





Même si la plupart (76% si vous avez tout suivi) viennent quand même de notre département :



On peut évidemment supposer que si le week-end pascal nous a privé d'une partie des Montpelliérains, il est aussi fortement possible que des touristes soient venus faire un tour au Corum, malgré le beau temps et la chasse aux œufs !

Comment ont-ils entendu parler du festival ?

Enfin, la grande question : quel est le meilleur moyen de faire connaître le festival ?



2019



2022

Un peu plus d'un quart des personnes ayant répondu disent être déjà venues. Il serait sans doute judicieux de mettre cette question à part pour bien évaluer le taux de retour, car ce n'est pas parce que l'on est déjà venu que l'on sait la date de l'édition suivante, ce qui est la question ici. Ce chiffre est en légère progression.

Par rapport à 2019, le bouche à oreille a progressé notamment par rapport aux réseaux sociaux : c'est peut-être aussi la marque du fait que les réseaux sociaux sont plus considérés comme du



bouche-à-oreille ou des connaissances. Les affiches et flyers restent à un modeste 16% de citation, les radios et associations étant beaucoup moins citées (les associations étant surtout une source de bénévoles). Pour les radios, le partenariat avec la radio Clapas nous a privé du partenariat habituel avec Virgin Radio qui nous permettait pendant 15 jours d'avoir des spots publicitaires sur le festival. Ce point sera donc à réfléchir l'année prochaine. Enfin, parmi la réponse autre, on a beaucoup « le hasard » : des personnes passant devant le Corum entrent pour voir ce qui se passe. La situation en plein centre-ville, sur la place principale de Montpellier aide à cela et permet donc d'assurer une des missions du festival : faire découvrir le jeu de société moderne au plus grand nombre, sous ses aspects ludiques, mais aussi culturels et économiques.



Des photos !



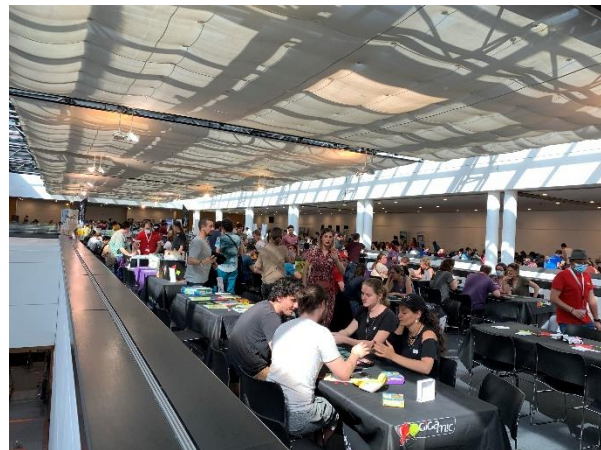
Les Loups-Garous, toujours un grand succès !

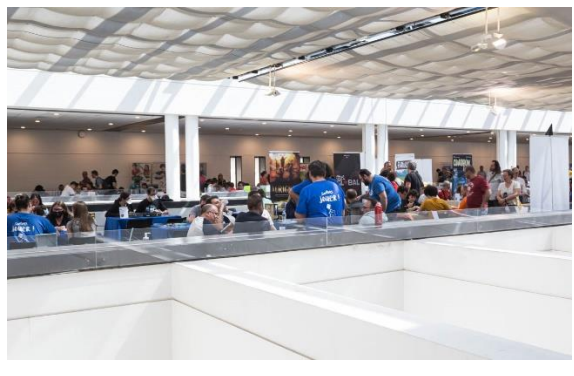


Une gestion d'élite ! (ou plutôt le président qui parle à Patrice de Lud'M)



Ambiance au deuxième étage





Le troisième étage



Quelques portraits de visiteurs heureux

Merci et à bientôt !