



COMPTE-RENDU DU 13^{ÈME} FESTIVAL DU JEU DE MONTPELLIER – EDITION 2023





13^{ÈME} FESTIVAL DU JEU DE MONTPELLIER – SORTONS JOUER ! L'ESSENTIEL

La 13^{ème} édition du Festival du Jeu de Montpellier en quelques chiffres :

- 11 000 entrées sur deux jours, dont 40 personnes pratiquant la LSF, ce qui correspond à l'ordre de grandeur dans la population française (80 000 personnes signant en France)
- 241 tables de jeux pour 269 jeux uniques et 300 au total, 25 prototypes et 1000 m² d'animation avec des jeux en bois géants à l'extérieur, sur l'esplanade et sur les marches du Corum.
- 96 éditeurs représentés ou présents sur place
- 200 bénévoles
- 1665 repas servis
- 1555 boîtes de jeu vendus par deux boutiques : Lud'M et Paint & Games
- 5 tournois organisés
- 7 auteurs et personnalités ludiques présentes sur le festival





13^{ÈME} FESTIVAL DU JEU DE MONTPELLIER – SORTONS JOUER ! LE RAPPORT COMPLET

L'édition de 2022 a permis de relancer le festival du jeu de Montpellier, après la pause forcée liée au Covid en 2021. Avec 7000 entrées, nous avons repris rendez-vous et posé les bases de très bonnes relations avec la Mairie et la Métropole de Montpellier. Les éditions 2020 et 2022 ont mis à mal nos finances mais l'aide financière conséquente accordée par la Mairie et son appui à la communication sur lesquels nous reviendrons plus loin nous ont permis de revenir à l'équilibre.

Avec 11 000 entrées réparties sur deux étages complets du Corum (3 500 m²), cette édition nous a permis de rejoindre le club des grands festivals français qui franchissent le cap symbolique des 10 000 entrées.

Plusieurs de nos partenaires (représentants de la municipalité et de la métropole, éditeurs présents ou représentés, boutiques) nous ont témoigné que, cette année, le festival avait changé de dimension.

« Très belle manifestation populaire et culturelle ! Nous allons continuer à vous accompagner et l'année prochaine nous organiserons une inauguration officielle en compagnie des bénévoles »

M. Mickaël Delafosse, Maire de Montpellier





2023, le festival franchit un cap

« Incroyable édition !!!

Toutes mes félicitations, un grand merci pour tout, c'était une grande joie de faire cette édition avec vous, professionnellement comme personnellement ! »

Jérôme Daniel Snowrchoff, On the Board Again

De notre analyse, les éléments qui ont permis de faire de cette édition un succès qui donne ce sentiment d'un changement de dimension sont les suivants (certains seront développés plus loin) :

- Une équipe d'organisation qui, si elle reste réduite (une dizaine de personnes très actives) et entièrement bénévole, commence à engranger de l'expérience ;
- Le soutien de la Mairie qui s'intéresse de plus en plus à cet événement et le soutient ; ce soutien s'accompagne d'incitations à nous améliorer, ce qui nous a permis d'offrir au public deux Escape Games et de mettre en place un partenariat avec les médiathèques qui ont fait une animation sur le parallèle entre jeux anciens et jeux modernes
- Toujours grâce au soutien de la Mairie, un affichage en ville sur panneaux publicitaires de notre événement, ce dont nous rêvions depuis des années

« Félicitations pour cette belle édition encore ! Très heureux d'avoir été en soutien de cet événement. »

Grégory Bozonnet, Directeur de Cabinet, Mairie de Montpellier

- Le soutien assidu de la boutique partenaire, Lud'M, qui nous sert de plateforme logistique et nous appuie toujours efficacement dans notre communication avec les éditeurs

« On a beaucoup apprécié l'atmosphère du Festival et ça semble partagé par le public, les auteurs et les éditeurs. On peut dire que cette édition marque Montpellier comme un Festival de premier plan. C'est une excellente nouvelle dans cette période »

Patrice Ponce, boutique Lud'M



- Un meilleur service aux éditeurs et auteurs présents, avec un accueil mieux formalisé et organisé, des logements proposés

*« Bravo je n'ai entendu que du bien de l'organisation.
Merci d'avoir représenté Narcopolis »*

Amaury Montmoreau, Open World Editions

- La venue de plusieurs auteurs, Yoann Levet, Florian Sirieix, Christian Rubiella, Juan Rodriguez, Guillaume Gigleux, Sébastien Castano et Charlec
- Des bénévoles de plus en plus nombreux et toujours aussi motivés

Enfin, le soutien financier de la mairie et les bons résultats de l'espace restauration, de la tombola et de la boutique ont permis de remettre nos finances à niveau et d'envisager sereinement des dépenses plus importantes au bénéfice des bénévoles et des investissements pour favoriser l'accessibilité, pour mieux accueillir encore des personnalités du monde ludique et, pourquoi pas, des animations culturelles autour du jeu de société en lien avec des auteurs, des illustrateurs ou des éditeurs.

« Un travail exceptionnel ! Bravo à tous et reposez-vous bien »

Quentin Deleau, Arkada Studio

Fréquentation

Parce que le chiffre essentiel pour les éditeurs afin d'évaluer leur retour sur investissement est la fréquentation, commençons par celui-ci : avec 11 000 visiteurs, nous ne boudons pas notre plaisir d'avoir largement dépassé la barre symbolique des 10 000 pour la première fois. Notre méthode de décompte des entrées est toujours basée sur l'étiquetage des entrants, ce qui permet à tous les festivaliers et à tous les bénévoles de connaître le prénom ou le pseudo de ses voisins de table. Cette méthode tend à sous-estimer les entrées, tout le monde ne voulant pas recevoir cette étiquette (ou préfère passer outre les formalités pour aller jouer plus vite). Les entrées ont été réparties à peu près équitablement entre le samedi et le dimanche et, en nous basant sur les chiffres de vente des boutiques, de la buvette et l'enquête, nous pensons qu'une proportion significative (au moins plus de 60%) des festivaliers est restée plus de 4h, ce qui augmente encore notre satisfaction.



Les personnalités présentes

Même s'il n'est peut-être pas resté 4 heures, M. le Maire de Montpellier, Mickaël Delafosse, nous a honoré de sa visite. Christophe Fiorio, Président du Festival, l'a accompagné dans sa visite du festival, auprès des auteurs et des différents acteurs économiques ludiques de la région.



M. le Maire de Montpellier en compagnie du Président (du Festival !) et d'une personne de la médiathèque.



M. le Maire s'adressant à M. le Président : « Très belle manifestation populaire et culturelle ! Nous allons continuer à vous accompagner et l'année prochaine nous organiserons une inauguration officielle en compagnie des bénévoles. ! »

La mairie nous a très largement soutenu cette année, avec un soutien financier à peu près équivalent à la moitié du prix de la salle et son soutien à la campagne d'affichage publicitaire. Ce soutien est essentiel pour donner son ampleur au festival et lui permettre de rentrer dans la cour des grands festivals.

Nous avons également pu accueillir des auteurs locaux ou venant de plus loin. Ils ont été logés grâce à un partenariat avec l'hôtel Mercure du centre-ville. Ils étaient présents pour promouvoir la sortie de leur dernier jeu et aller à la rencontre du public Montpelliérain.



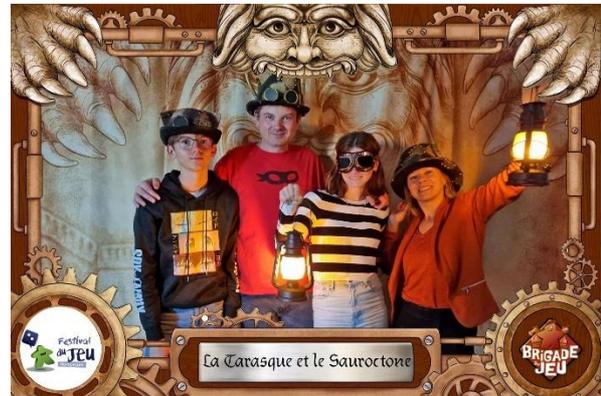
Charlec, auteur du *Grand Voyage – Migration d'Automne*, écoutant attentivement les retours de M. le Maire sur son nouveau jeu.



Christian Rubiella & Juan Rodriguez présentant leur nouveau jeu, *Tracks*.



Guillaume Gigeux, ancien bénévole du festival et animateur LSF (cet homme sait tout faire !), héros de *Tric-Trac*, nous a fait la joie de revenir parmi nous dédicacer sa BD dont vous êtes le héros, *L'Obsidienne*.



Yoann Levet était venu présenter *Turing Machine*, *PuzzLegend* et *Gamme Logic*, mais ce n'était pas une raison de ne pas en profiter pour faire un Escape Game en famille !



Sébastien Castano, local de l'étape, était présent pour présenter son nouvel opus, *Biotopes*.



Florian Sirieix, venu présenter *After Us* et *Time Collector*, prend un repos (relatif) bien mérité lors du off au bar à jeux *Les Castors*

L'affiche du festival partout en ville : nous l'attendions, c'est fait !

Un des grands rêves de tous les organisateurs du festival depuis sa création était de voir l'affiche du festival placardée partout en ville. Cela a commencé via quelques panneaux numériques en 2022 mais cette année, grâce au partenariat avec la mairie, la magnifique affiche de Zong qui les réalise depuis 2018 a été vue pendant quinze jours par tous les habitants de l'agglomération grâce aux 77 affiches en 120x176, aux 25 affiches en 320x240, aux 34 panneaux numériques et aux 50 bus qui ont sillonné la ville. Gageons que cet affichage n'est pas pour rien dans l'augmentation du nombre de visiteurs !



De jour...



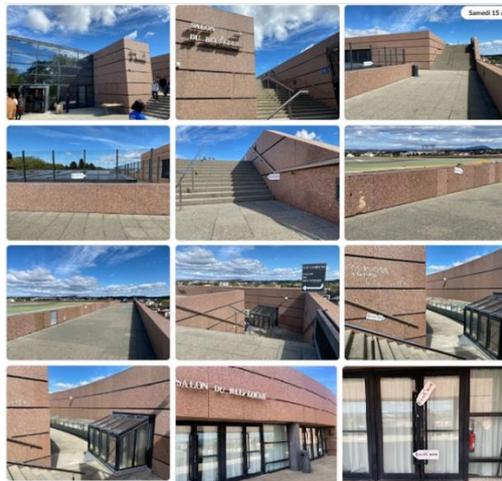
... et de nuit !



Les escape games : nouveauté 2023 !

Le partenariat avec la mairie nous a permis de bénéficier du Salon du Belvédère, sur le toit du Corum, qui a accueilli deux escape games animés par La Brigade du Jeu, société gardoise spécialisées dans l'animation ludique. Nous les connaissons bien depuis plusieurs années car ils nous font bénéficier de leurs jeux en bois sur l'esplanade, aux côtés de ceux de l'association StrataJ'M. Cette année, ce partenariat a été renforcé, avec la présence de ces deux escape games, *La Tarasque et le Sauroctone* (à partir de 10 ans), dans un univers steampunk et *Bienvenue à Bord !* proposant un thème de pirates (à partir de 7 ans).

771 personnes ont pu profiter de ces deux salles qui, si l'accès n'était pas tout simple (mais si on aime les Escape Games, après tout !)...



... ont donné toute satisfaction à ceux qui en ont profité :



Joàn (à droite), créateur de la Brigade du Jeu, Des pirates en herbe à leur sortie de avec les valeureux triomphateur du *Mystère Bienvenue à bord ! de la Tarasque.*

Nous renouvellerons donc très certainement cette expérience profitable pour tous !



Les tournois

Tournoi des 8 Couronnes ludiques

Cette année, nous avons été choisis la Fédération Française du Ludisport, nouvellement créée, pour être un des huit festivals accueillant une session des 8 couronnes.



Ce tournoi faisait s'affronter 16 participants sur des jeux de difficulté croissante : *Aetherya*, *Acropolis*, *Mille Fiori* et *Dune : Imperium*. Le vainqueur aura la chance d'aller à Vichy fin septembre pour en découdre avec les vainqueurs des autres festivals et est reparti avec ce magnifique trophée :





Tournois pour 2 joueurs : *Star Wars: Legion*, *Magic: The Gathering*, *Hokito* et *AracKhan Wars*

Des tournois plus classiques ont été organisés pour présenter des jeux bien connus et bien implantés (*Magic: The Gathering*, par la boutique Paint & Games), plus récents (*Hokito*, jeu abstrait pour deux joueurs organisé par Cosmo Ludo et *Star Wars: Legion*, jeu de figurines pour deux joueurs également, organisé par Initiative Legion) voire pas encore sorti (*AracKhan Wars*, toujours pour deux joueurs, par la boutique Paint & Games également).

Pour le plaisir des yeux, quelques magnifiques photographies des tables de *Star Wars: Legion* :





Un meurtre au Corum d'Hollywood ? Des murder parties par France Murder



France Murder s'est glissée entre les murs du Corum pour le transporter à Hollywood avant d'organiser une enquête sur un meurtre qui aurait terni une remise de récompense d'un prix de cinéma (heureusement qu'une chose pareille ne se produirait jamais en réalité dans le paisible milieu ludique !). Enquêtes, suspicions, négociations et interrogations se sont succédées entre nos murs ! De quoi frissonner !

Merci à eux de cette animation qui a ravi (et détendu ?) nos festivaliers !



Regardons dans le rétroviseur ludique avec les médiathèques de Montpellier

Toujours grâce au partenariat avec la mairie, nous avons également eu le plaisir et la chance d'avoir d'anciens jeux mis en parallèle avec des jeux plus modernes qui sont leurs successeurs, par exemple *Le Lièvre et la Tortue* (1973) et *Le Tour du Monde en 80 Jours* (2016) ou encore *Ave Caesar* (1989) et *Flamme Rouge* (2016).

Même dans l'ancien temps, il n'y avait pas que le *Monopoly* !





Des festivières conquises !



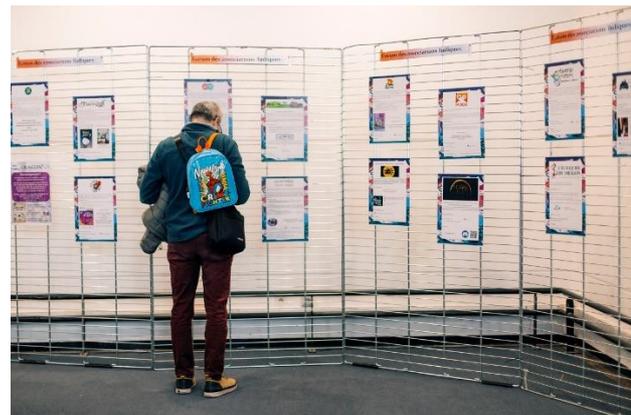
Le Maire venu rendre visite à ses agents bénévoles de la médiathèque.

Le forum des associations

Cette année, une attention particulière a été apportée à l'espace permettant à toutes les associations ludiques de la ville et des alentours de se présenter. Un grand panneau permettait à tous les visiteurs de se renseigner pour savoir où aller jouer en dehors du festival... Pratique, car le festival ne dure que deux jours, soit à peine 0,55% de l'année ! Alors il suffisait de lire ou d'en parler aux bénévoles qui font pour beaucoup partie d'une association.



Faire connaître les associations : un aspect important sur lequel on n'a pas mis de bras cassé ! Enfin, euh, pardon...



Ou comment trouver son bonheur !



Les boutiques

Notre boutique partenaire, **Lud'M**, nous aide tout au long de la préparation du festival, par sa connaissance du milieu de l'édition et en réceptionnant les jeux. Lorsque le bénévole en charge de l'organisation des soirées découvertes va récupérer les jeux, c'est à cette boutique qu'il se rend. Elle participe également grandement à la diffusion de l'information sur la tenue du festival.

Comme chaque année, la boutique nous a donné des chiffres très détaillés sur ses ventes que nous partageons avec vous : 954 clients accueillis, 1530 boîtes de jeu vendues (sur 2724 en stock !). Le tableau ci-dessous indique le palmarès des ventes : *Trio* prend la tête, reléguant à la deuxième place notre champion local et fidèle du festival, *Smile Life* d'Alexandre Seba, qui s'était arrogé la première place lors des deux éditions précédentes. *The Crown* complète le podium, boosté par la présence de son jeune auteur Thibault Gastaud.

Rang	Titre
1	Trio
2	Smile Life (et 46 extensions sur 3 références)
3	The Crown
4	Dictopia
5	Splendor - Duel
6	Kluster
7	That's not a Hat
8	Maudit Mot Dit, Sea Salt & Paper, Tracks, Akropolis
12	Smile Life - Apocalypse
13	Turing Machine
14	Dobble Connect, Chats tournent en Rond
16	Kamon, Smile Life - Trash
18	Kites, Qawale, Grand Voyage (Le) - Migration d'Automne
21	Jeu de Cochons, SkyJo, Nimalia
24	Mysterix, IQ-Love, Hokito, PuzzLegend - Sherlock Holmes
28	Vaalbara, Time Collectors, District Noir, Cheese Master, MicroGames - Smitten, Earth

La boutique Lud'M présente sur ses étals au moins un exemplaire de chacun des jeux présents sur le festival, ce qui constitue un effort remarquable apprécié à juste titre par les éditeurs. Parmi ceux qui avaient fait le déplacement, nombreux sont ceux qui ont pris la boutique en photographie.



« Vite ! Il n'y en aura pas pour tout le monde ! » Des piles de jeux...
« Mais si ! Tout est prévu ! »



... des piles parfaites même...

... évidemment, il y a toujours des gens pour déranger les piles.
Heureusement ! C'est pour acheter.



« Tu prends quoi, toi ? »
« Aurignac »
« Ah oui ? J'étais plutôt sur Narcopolis. »



Tous ces jeux donnent matière à penser.



Des boîtes...



... encore des boîtes



Des piles parfaites : c'est le matin...



... ou l'après-midi ! les piles sont toujours parfaites.



Impressionnant, non ?



C'est qu'on est bien reçu à la boutique (aussi) !



La seconde boutique du festival, **Paint & Games**, plus spécialisée dans les jeux de figurines, faisait des démonstrations de jeux sur des tables prévues à cet effet. Un peintre était également présent pour jouer du pinceau en public et donner des conseils aux peintres amateurs qui rodaient dans le coin...



Des armées prêtes à en découdre...



... ainsi que des joueurs



De l'animation...



... et des jeux à vendre.



Vu comme ça, peindre une figurine, cela a l'air très simple... Et pourtant !



L'accessibilité et la traduction LSF

Cette année encore, la communauté sourde de Montpellier et des environs a pu se joindre à nous pour découvrir les jeux de société modernes et partager ce moment de convivialité. Les bénévoles sourds étaient toujours identifiables par des ballons gonflables ainsi que par un T-shirt du festival noir, afin d'être plus facilement identifiés par les personnes atteintes du syndrome d'Usher. Un interprète de la société DesL a été présent tout au long du week-end pour favoriser les tables mixtes sourds-entendants.





L'espace prototypes

25 prototypes étaient présentés cette année par leurs auteurs en herbe, appuyés par nos bénévoles (même un jeune auteur peut avoir besoin de faire une pause). L'espace prototypes est toujours une zone appréciée du public, car elle permet de se rendre compte à quel point le travail nécessaire avant d'éditer un jeu est considérable. Cette zone permet aussi de prendre conscience de la dimension culturelle du jeu et que les auteurs de jeux sont des auteurs et des créateurs, même s'ils sont très accessibles !





Des idées pour les prochaines éditions

Avant de passer à une visite virtuelle du festival via des photographies qui donneront un aperçu sur des points que nous n'avons pas développé ci-dessus (accueil, espace restauration, bénévoles, ...) et qui permettent de retranscrire l'ambiance de ces deux jours, nous souhaitons partager nos premiers éléments de réflexion sur les prochaines éditions du festival.

Nous avons beaucoup insisté tout au long de ce rapport sur la bonne santé retrouvée de nos finances. Même si l'équilibre d'un budget de festival est toujours précaire nous pouvons envisager d'engager des dépenses supplémentaires afin d'améliorer l'accueil du public, des éditeurs et des bénévoles.

Parmi les pistes envisagées parmi lesquelles nous ferons des choix, nous pouvons citer :

- Renforcement de l'accessibilité : plus d'interprètes LSF et partenariat avec l'association AccessiJeux qui propose des jeux destinés aux personnes aveugles
- Améliorer encore l'accueil et le bien-être de nos bénévoles et faire plus rencontres ludiques et conviviales en cours d'années
- Inviter plus d'auteurs et leur proposer un espace dédié et peut-être des animations spécifiques
- Renouveler une partie du matériel et en acquérir d'autre pour faciliter la logistique et le travail à la buvette



Le président du Festival du Jeu de Montpellier regardant vers l'avenir...



Des photos ! Visite du festival, ambiance

Promenons-nous dans le festival ! Souvenirs...

Commençons par le commencement : l'accueil.



Un des piliers de l'accueil et de l'organisation depuis des années semble très serein à l'arrivée du public...



Il peut ! Son équipe est là, au grand complet.

« Elle est bien collée, mon étiquette, c'est bon ? »



Le tout, c'est de garder le rythme.

« Allez maman, on y va ! »



Passage par la tombola.

« Et malheureusement non madame, mon chapeau ne fait pas partie des lots. »



« Ah ! Je sens que cela va être bien, ce festival ! »

Visite du festival, des jeux, des jeux, des jeux...



A droite : « Le plus dur, c'est encore de choisir sa table »

Animatrice : (« ou de faire tourner cette ... toupie... »)



A gauche : « A quoi tu viens de jouer, toi ? »

A droite : « Oui, alors, là, ma prochaine, action, c'est de... »



« Contrôle de routine après explication : ah, il y a une petite erreur, là. »



« Et maintenant, vous prenez la carte et... »



Un affichage d'élite, simple et de bon goût.



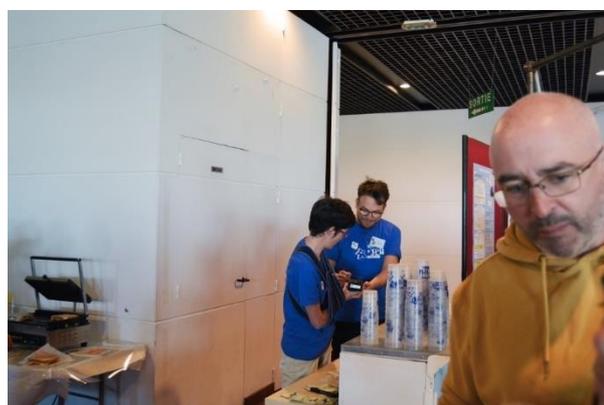
« Et figurez-vous, qu'en 1982 déjà, je jouais à Fief et puis ensuite... »

En pensée : « D'accord, mais il faut que je retourne expliquer des règles, là »

Passage par la buvette ; pardon, l'espace restauration !



« Ils sont beaux, nos fruits, ils sont bio ! »



Encore un bras cassé. On va finir par croire que nous maltraitons nos bénévoles...



Les orgas partout pour donner un coup de main...



... avec le sourire !

Visions de bénévoles



Des bénévoles de L'Ouvre-Boîte, plus grande pourvoyeuse de bénévoles.



*« Alors, générale, quelle est la situation ?
Tenons-nous bon ? »*



Un petit moment de détente bien mérité...



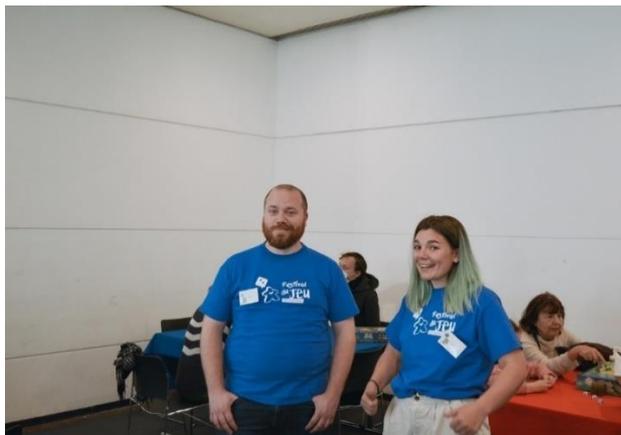
... avant de repartir expliquer des jeux en esquissant un moon walk.



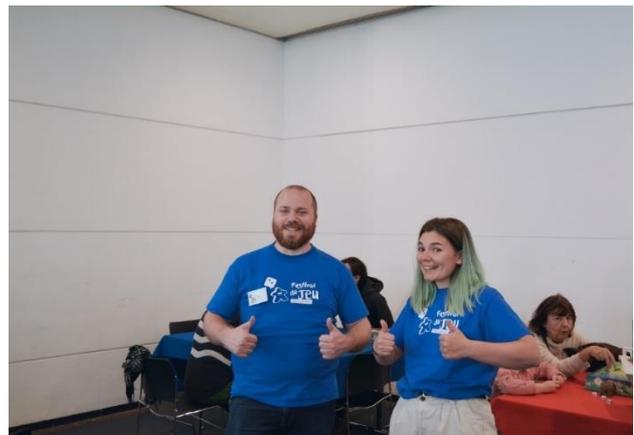
La centrale d'achat de tickets de tombola...



Vérification du matériel et remise en place entre chaque partie.



Alors, ils sont contents, ces bénévoles ?



On dirait !



Le rangement...



Même le rangement se fait avec enthousiasme, que d'énergie !



« Je pose 2 et retiens 3, chaque jeu compte ! »



Un festival, c'est quand même bien fatiguant !



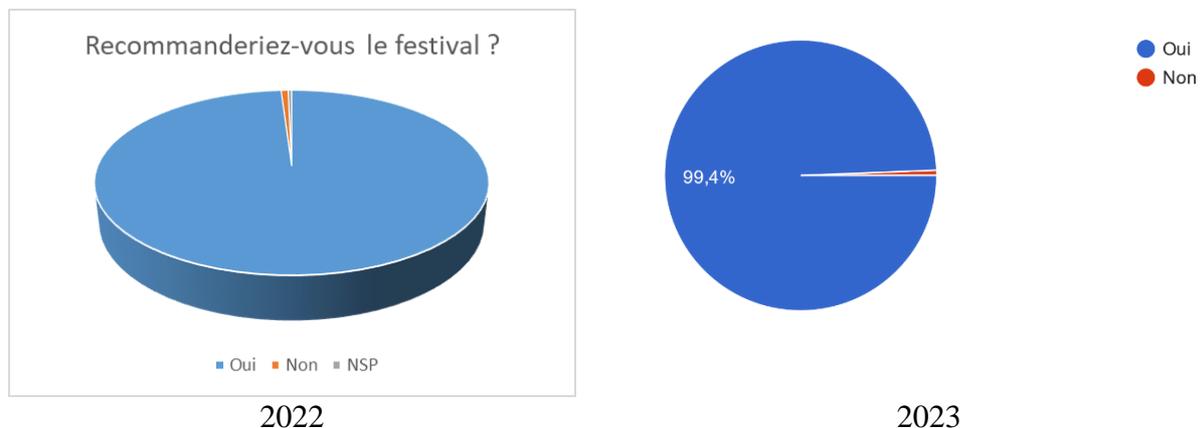
Les résultats de l'enquête menée auprès du public

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).

163 enquêtes ont été remplies, soit, si on compte 11 000 entrées, une proportion d'un peu plus de 1,5%, ce qui est beaucoup moins qu'en 2022 (4,1%), malgré la possibilité de répondre à l'enquête en ligne et les rappels qui ont été faits dans les semaines qui ont suivi le festival.

Nous comparons ici ces résultats à ceux obtenus en 2022. Les graphiques ont changé entre 2022 et 2023, du fait de l'utilisation des outils graphiques de l'enquête google qui ont le mérite d'être automatiques. Certaines comparaisons visuelles entre 2022 et 2023 n'en seront pas facilitées, mais le problème sera réglé l'an prochain.

Niveau de satisfaction

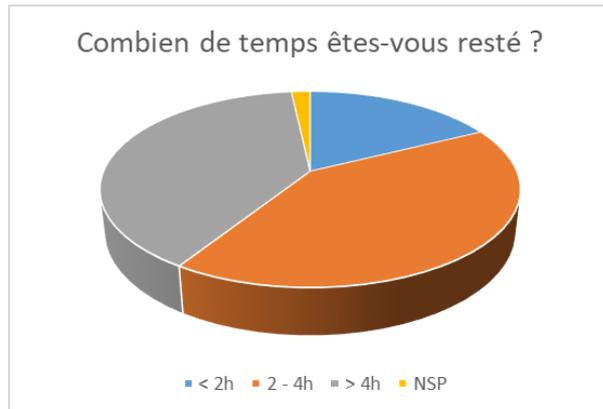


Une seule personne a répondu non à cette question. Dans les remarques générales, cette personne dit ceci : « Trop de monde ! Stop au greenwashing avec vos éco-cup non utilisable pour le café, gobelet en carton à usage unique, carte pour payer à usage unique !!! Honteux ! » et dans le texte libre : « Allez voir comment font les autres festivals, ça ne pourra que vous être bénéfique ! ». Le nombre de personnes qui répondent non à cette question est en général très bas, il y en avait eu 2 en 2022.

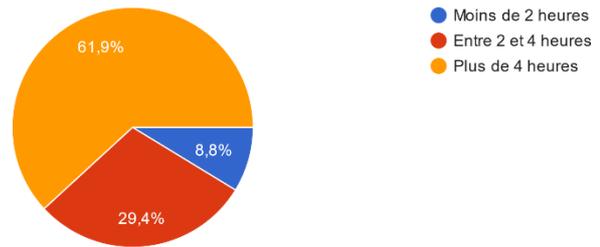
Ce qui est à retenir ici est que cette question qui a pour but de résumer l'impression générale que laisse le festival recueille essentiellement l'assentiment.



Temps passé au festival



2022



2023

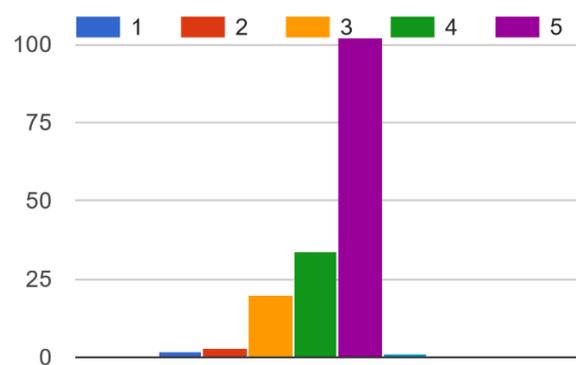
Malgré une affluence largement plus importante en 2023 par rapport à 2022, les festivaliers étant restés plus de 4h sont largement plus nombreux et même majoritaires. On peut supposer que l'espace de jeux disponible plus important (avec le deuxième étage entièrement disponible au festival) peut expliquer cela. Cela dénote une satisfaction certaines des visiteurs, qui se traduit dans les commentaires libres.

Qualité de l'accueil

Les graphiques dans ce paragraphe et les suivants changent radicalement de représentation du fait du changement de support d'analyse. Nous nous excusons de la gêne occasionnée.



2022

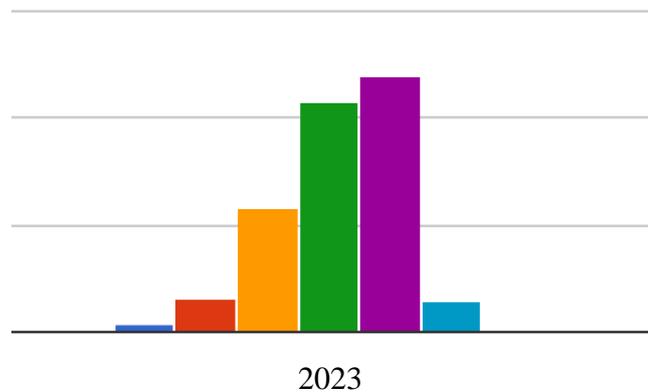


2023

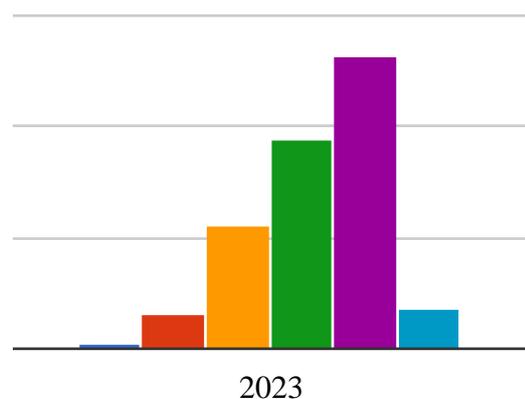
L'accueil réservé aux festivaliers est toujours autant plébiscité, même si la note maximale ne recueille plus une aussi grande proportion de suffrages. Les commentaires sur l'accueil permettront d'explicitier ces constats, mais l'attente nécessaire à certaines heures avant de franchir les portes du Corum peut apporter un début d'explication à cette légère dégradation. Quoiqu'il en soit, l'accueil des visiteurs est toujours un point fort de notre organisation, continuons ainsi !



Trouver un bénévole et qualité des explications des règles



Nous avons toujours des inquiétudes sur le nombre de bénévoles présents et disponibles. En 2022, cette inquiétude n'avait pas trouvé d'écho chez les visiteurs qui avaient très largement déclaré avoir facilement trouvé un bénévole pour leur expliquer les règles. Cette année, les catégories « très facilement » et « plutôt facilement » tendent à s'égaliser (le petit rectangle bleu à droite correspond à « ne se prononce pas »). Une majorité de personnes restent donc satisfaite de la disponibilité de nos bénévoles mais, avec l'affluence, il est plus difficile de trouver quelqu'un. La lecture des commentaires donnera un éclairage intéressant sur cette question.



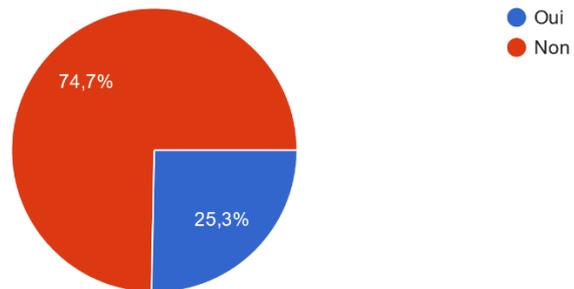
Les retours sur la qualité d'explication des règles sont très élogieux même s'ils le sont moins qu'en 2022 : la proportion de « moyennement bonne » monte. L'affluence peut expliquer cela : quand on voit, en tant que bénévole, que des personnes attendent à une autre table, on va aller expliquer dès qu'on a fini à la table précédente, ce qui ne permet pas de rester pour les premiers tours de jeu et peut fortement expliquer l'impression sur la qualité de l'explication. Nous avons également plus de bénévoles et malgré les soirées découvertes remarquablement bien organisées, il n'est pas facile d'en former autant avec autant d'efficacité. Il convient en tout cas de ne pas relâcher cet effort.



Qui vient au FJM ?

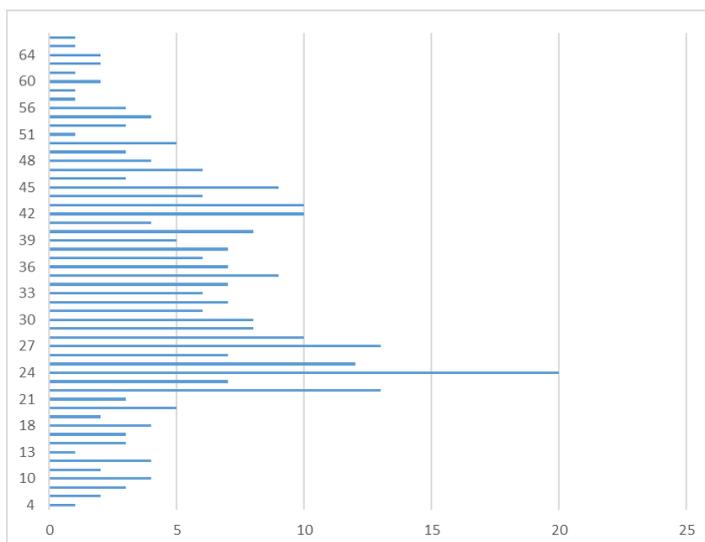


2022

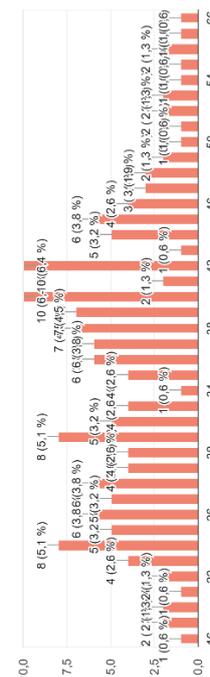


2023

La proportion de visiteurs venant avec des enfants de moins de 12 ans reste stable. Notre festival a pu avoir la réputation d’être familial auprès des éditeurs qui nous font confiance, mais cela ne ressent pas nécessairement d’après les résultats de nos enquêtes. La lecture des commentaires montre qu’il y a toujours des demandes pour avoir de plus grands espaces réservés aux enfants.



2022



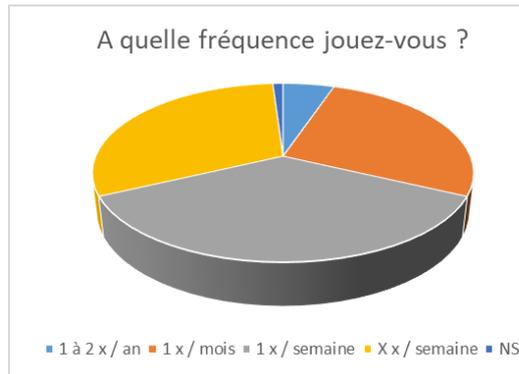
2023

La moyenne d’âge était en 2022 de 33 ans, elle est cette année de 36 ans, mais aucune personne de moins de 16 ans n’a répondu au questionnaire (ou en tout cas donné son âge), tandis que pas mal d’enfants et adolescents avaient répondu en 2022.

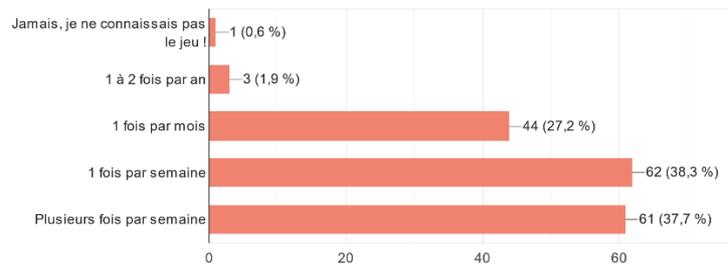
La majorité du public a entre 24 et 46 ans, ce qui est à peu près conforme à 2022.



On pourra noter que la réponse la plus donnée est 42, ce qui indique que nous avons un public de geeks qui se forme.



2022



2023

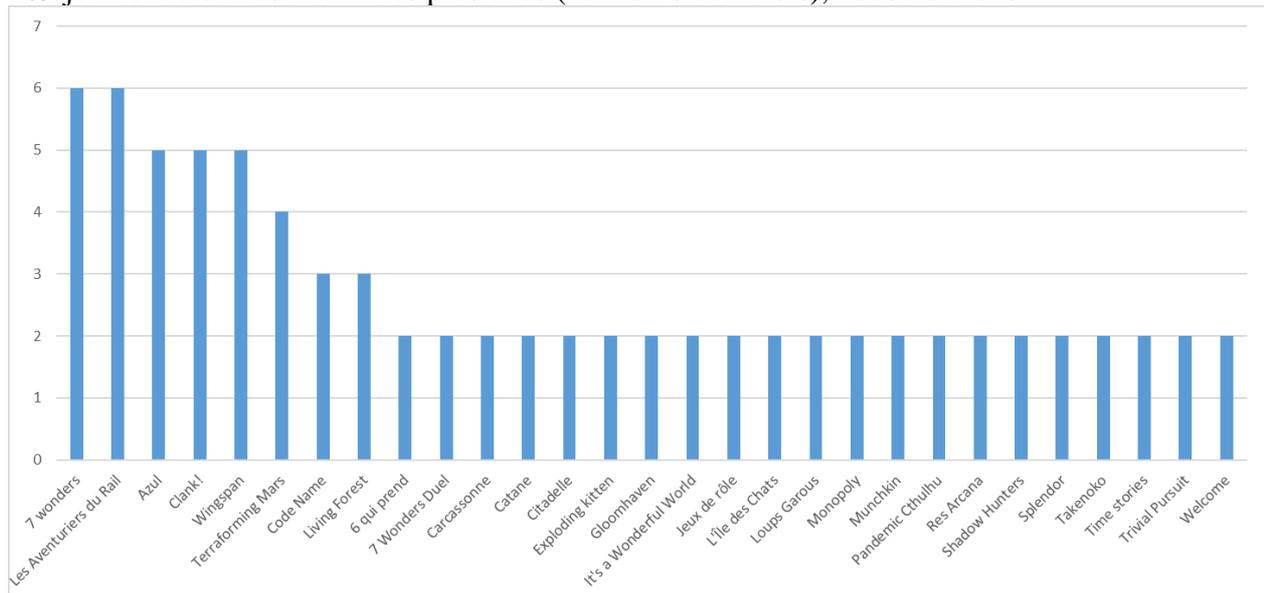
La tendance observée en 2022 se confirme : nos visiteurs jouent de plus en plus, ceux qui jouent plusieurs fois par semaine rattrapent même ceux qui ne jouent qu'une fois par semaine !

Le confinement y est sans doute pour quelque chose, mais il ne nous est pas interdit de supposer que nous avons aussi notre effet dans cette tendance !

Nous avons rajouté cette année l'option « Jamais, je ne connaissais pas le jeu ! » et une personne a répondu oui : cela tombe bien, la vocation de l'association du festival est en effet de promouvoir et faire découvrir le jeu de société.

Mais à quoi jouent-ils et quel est leur jeu préféré dans la vie ?

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



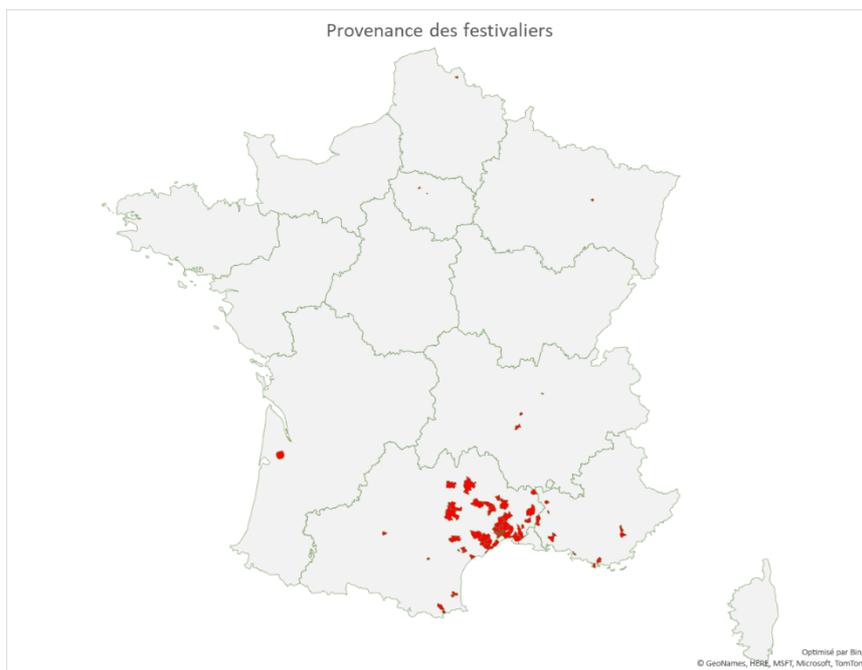
On retrouve toujours des classiques (Monopoly, Trivial Pursuit ; La Bonne Paye a été citée) mais 7 Wonders tient toujours le haut du pavé, avec une kyrielle de jeux modernes.

Pour les plus férus d'évolution, voici le graphique de l'an dernier (qui ne distinguait pas les jeux préférés dans la vie et du festival) :

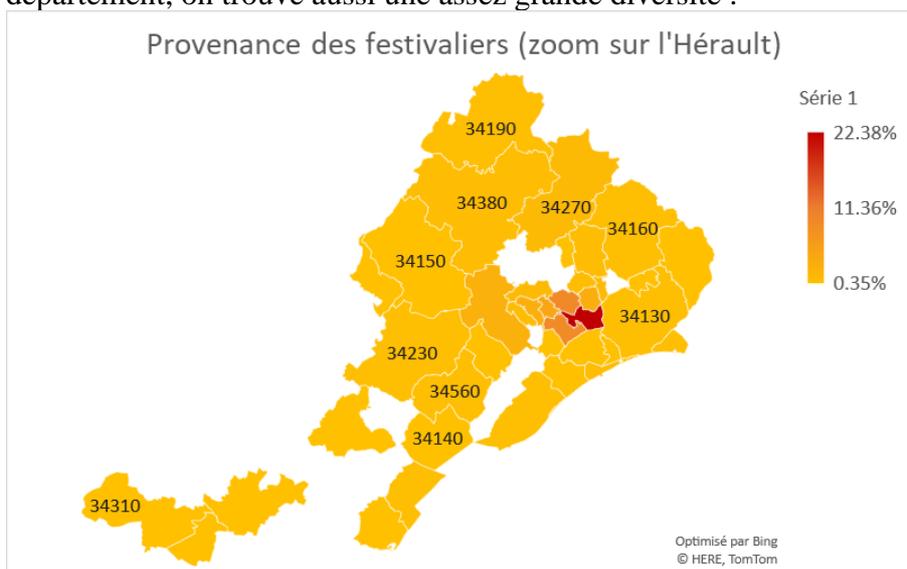


D'où viennent les visiteurs ?

Nous ne sommes pas peu fiers de constater que beaucoup de festivaliers ayant répondu au sondage viennent de loin en tout cas hors de l'Hérault : 31% contre 24% en 2022. Il est difficile de savoir si c'est significativement différent, mais cela montre bien que notre festival n'est pas qu'un festival local.



Et dans notre département, on trouve aussi une assez grande diversité :

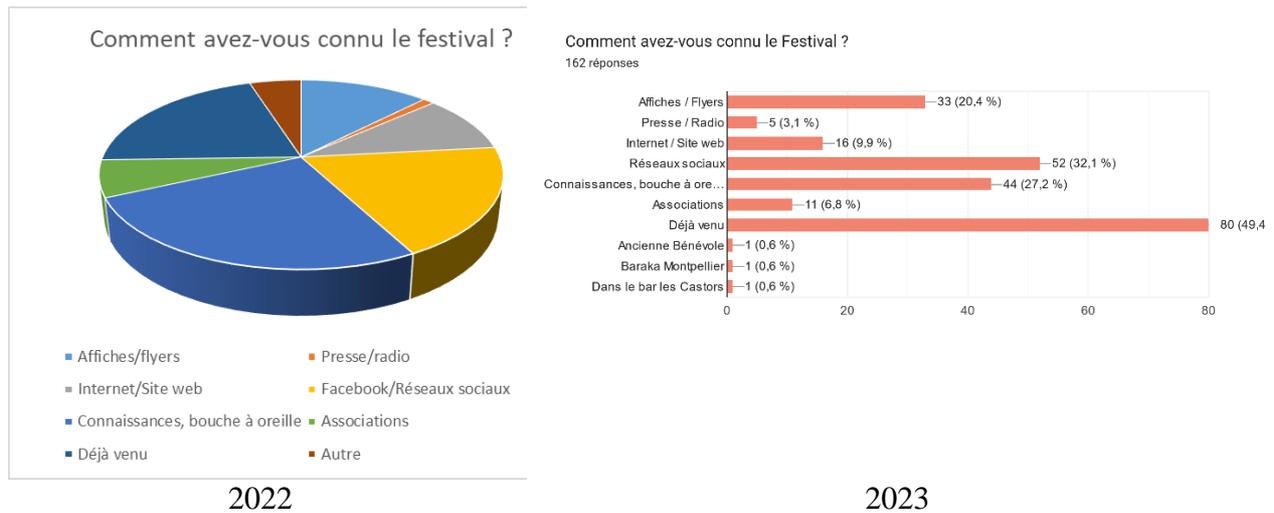


On peut évidemment supposer que des visiteurs habitant Montpellier mettent leur département d'origine (des étudiants par exemple), mais je peux vous garantir que des Alsaciens viennent au festival systématiquement depuis des années et en plus ils n'ont visiblement pas répondu au questionnaire !



Comment ont-ils entendu parler du festival ?

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



La moitié des personnes ont déclaré être déjà venues (contre le quart en 2022), ce qui indique bien que les visiteurs sont de plus en plus fidèles ! L'effort porté sur les affiches grâce au partenariat avec la Mairie a également payé, étant donné que les affiches ont touché 20% des festivaliers. Les réseaux sociaux ont dépassé le bouche-à-oreille, mais les personnes répondent souvent les deux (les réseaux sociaux étant une sorte de bouche à oreille des temps modernes).

Voilà qui conclut cette enquête et ce rapport qui, nous l'espérons, aura répondu à vos attentes !

Merci et à bientôt !