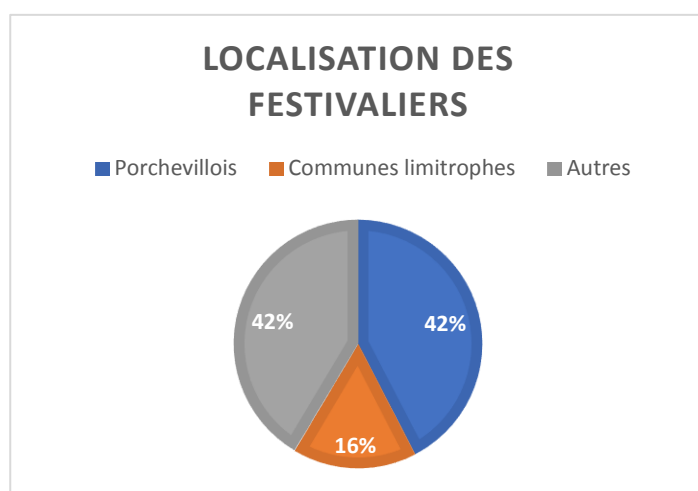
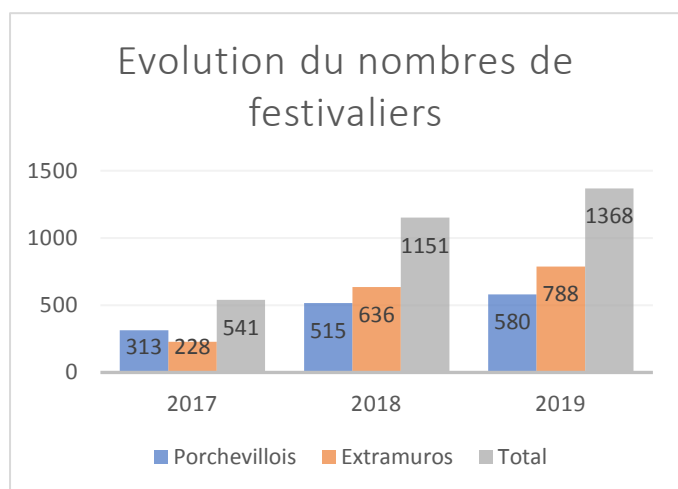


# Bilan festival du jeu 2019

Nous pouvons tirer un bilan positif de la 6<sup>ème</sup> édition du festival du jeu de Porcheville. Les retours du public et des différents acteurs du festival sont globalement très bons. Le parti pris d'un festival diversifié et familial a été remarqué et apprécié. Le nombre de festivaliers est encore en augmentation chez les porchevillois et surtout chez les extramuros.

## I- Fréquentation et localisation du public



La fréquentation du festival est en constante augmentation depuis 3 ans. Il est important de noter que de plus en plus de personnes extérieures à Porcheville font le déplacement. Plusieurs raisons sont évoquées par les festivaliers.

- 1- Le festival de Porcheville est un des seuls événements de ce type dans le Mantois. Le manque d'association de jeux et plus globalement d'événements ludiques dans la région amène un public de plus en plus « joueur » sur le festival.
- 2- L'investissement dans du matériel de communication (banderoles entre autres) placé à des lieux stratégiques a permis de toucher les grandes villes comme Limay et Mantes-la-Jolie.
- 3- La multiplication du nombre de partenaires associatifs permet d'augmenter la visibilité de l'événement.
- 4- Les festivaliers qui étaient présents l'an passé, contents de la précédente édition, reviennent avec plaisir et en parlent autour d'eux. Le festival devient petit à petit l'événement ludique incontournable du Mantois.

## II- Réorganisation des espaces et futé d'or

### 1- Des partenaires mis à l'honneur

Nous avons décidé cette année de réorganiser la salle principale pour mettre à l'honneur les nombreux jeux proposés par nos partenaires ainsi que les auteurs, éditeurs et la boutique présents.

Notre système de bénévoles référents par éditeur a permis de mettre efficacement en jeux les nombreux envois. Malgré tout, étant donné le nombre de festivaliers, il serait nécessaire de rajouter à nos bénévoles des animateurs « spécialisés » envoyés par les éditeurs et distributeurs.

Il est d'ailleurs à noter que la présence de **Laurent Lévi** et **Vincent Frochot** pour le jeu Abalone a ravi le public. **Echange et Dédicaces** avec l'auteur, parties d'abalone avec le champion du monde. Le public est réceptif et demandeur de rencontres avec les créateurs. Nous tâcherons de développer cet aspect sur nos prochaines éditions.

### 2- Une fréquentation plus homogène

Grâce à la nouvelle organisation, au pic de fréquentation vers 16h, l'ensemble des espaces étaient occupés. Il y a même eu un phénomène de saturation sur la salle principale le dimanche engendrant des problèmes sur la tenue des tournois et la possibilité pour tous les festivaliers de trouver une place pour jouer. Nous réfléchissons à l'agrandissement de la zone auteurs/éditeurs et de la zone tournoi pour l'an prochain.

### 3- Auteurs et futé d'or

Après une fréquentation moyenne de l'espace auteurs l'an passé nous avons décidé de mettre en avant ces derniers. Placés dans la grande salle ils ont pu présenter leurs jeux et prototypes à de nombreuses personnes.

Pour la 1<sup>ère</sup> fois nous organisons également un prix du public « le futé d'or » récompensant le prototype le plus apprécié. Le public bien qu'ayant testé les prototypes n'a pas toujours voté et le nombre de participation a été assez faible. Nous tâcherons l'an prochain de développer ce prix (Plus de visibilité, un règlement clair, bulletin de vote, d'avantage d'auteurs).

## III- En route pour la 7<sup>ème</sup> édition - 16 et 17 Mai

Nous pouvons déjà dégager des pistes de développement et d'amélioration du festival pour notre 7<sup>ème</sup> édition :

- Augmentation des espaces de jeux : auteurs, éditeurs, tournois.
- Développement de la communication au sein de la commune et sur les communes du Mantois.
- Mise en place d'un pôle information / inscription tournoi / goodies (l'ambassade du jeu)
- Développement des partenariats avec les éditeurs, auteurs, illustrateurs, associations.