

Bilan Eclipse IV

La Convention en chiffres

Selon les progressions antérieures, nous nous attendions à 150 participants sur les trois créneaux annoncés... ils ont été 187 ! Le mérite revient d'abord à la qualité des éditions précédentes qui sont notre meilleure presse. Les 37 parties ont été blindées de monde et le samedi soir, on a refusé l'équivalent d'une table de jeu environ ; en tout et pour tout il est resté 5 places vacantes sur l'ensemble des trois créneaux. Nous avons eu à déplorer 4 annulations de parties (équitablement réparties sur les deux créneaux de samedi) mais à chaque fois une partie de remplacement a pu se monter grâce à la bonne volonté des joueurs embarqués dans la galère. Les raisons de ces désistements restent obscures pour trois d'entre elles (toute trois devant être mené par des MJ du club des Chevaliers du Rohan).

30% des places ont été sujettes à pré-inscription.

Enfin, nous estimons à une vingtaine (dont peut-être une quinzaine de personnes différentes), le nombre de visiteurs ayant fréquenté la convention sans prendre part aux parties proposées, participants aux jeux conviviaux ou appréciant simplement l'ambiance et les retrouvailles de ce rendez-vous devenu incontournable (on l'espère). N'ayant pas mis en place de moyen pour les comptabiliser, ces chiffres n'ont rien de fiable.

Y'a quelqu'un ?

Voici donc un aperçu des remarques formulées par les joueurs d'Eclipse IV, collectées au moyen des questionnaires distribués aux participants. Ces statistiques sont à prendre avec des pincettes (nous ne sommes pas statisticiens après tout), mais donnent tout de même une vision globale de notre public.

1 : Des étrangers parmi nous !

C'est vrai ça, on sait même pas par qui on est envahis ! Non à l'immigration subie, oui à l'immigration choisie !

On apprend qu'une moitié d'entre eux vient de Rennes (47%) (contre 94% l'an dernier !!), que le reste de l'Ille-et-Vilaine représente 14%, le reste de la Bretagne pèse 8%, le reste du Grand Ouest 9%, la région parisienne 5% et le reste du monde seulement 17% mais c'est pas très grand, on les excuse.

Notre public est essentiellement composé d'Etudiants (49%), suivis de près par les actifs (41%), quelques collégiens et lycéens s'étant perdus parmi eux (10%).

L'ASCREB et la Résidence Universitaire n'ont pas bonne presse puisque ces deux vénérables institutions ne représentent respectivement que 13% et 16% de notre échantillon.

On s'aperçoit que les clubs de Jeux de Rôles pèsent pour la moitié de nos visiteurs ; citons les rapidement : l'Oeil Glauque, les Chevaliers du Rohan, le Trident, Risques et Périls, les Arts Ludiques (Maine & Loire), les Seigneurs Runiques (Finistère), l'Ecole de Chimie, Axis Ludis (Loire Atlantique), les Korrigans et même le club du Collège d'un garçon anonyme habitant Ercé Près Liffré. Les membres de la Lune Rousse représentent 19% des participants pour une occupation de 10% des places libres.

Autre point intéressant, les récidivistes forment eux aussi la moitié du troupeau, mais pas la même me direz-vous avec ce sens de l'à-propos qui vous va si bien.

2 : Premier contact avec les autochtones.

Mais comment ont-ils pu en arriver à s'égarer par chez nous me direz-vous ?

Les clubs représentent le mode de contact majoritaire (56%, généralement par voie

d'affiche), statistique à rapprocher des 50% de visiteurs vus ci-dessus. Juste après se situe le Bouche à oreille (33%), puis Internet (10%) et les boutiques (1%). Mais une fois mis au courant de l'événement, les trois-quarts des gens se jettent sur le site Internet (76%), tandis que le dernier quart préfère s'en tenir au bon vieux flyer concocté par Malvina. Notons que l'intégralité (100%) de ceux qui ont été contactés par Internet ont eu l'idée inouïe de se rendre immédiatement sur le site web du club, pourtant situé à une longue portée de clic ; étonnant non ?

Sinon, les visiteurs sont nombreux à connaître les dates d'Eclipse IV depuis plus de 4 mois (39%), les autres n'étant au courant que depuis l'hiver (22%, à rapprocher de la date de lancement de la pub, vers mi-janvier) ou depuis le mois de février (27%, à rapprocher de la date des affichages et du mailing papier) ; quelques uns sont venus sur un coup de tête, mis au courant la dernière semaine (12%). Un sondé a été mis au courant une heure avant de venir. Autre chiffre étonnant, 96% des sondés disent que ce délai entre l'information et la manifestation est suffisant ; mais seraient-ils venus dans le cas contraire ?

3 : Dans la gueule du loup ?

Quel est le modificateur d'hostilité de ce milieu ? Ce suspense proprement insoutenable va immédiatement être levé par les questions qui suivent. Faites un jet de Survie.

65% jugent l'organisation bonne, 33% allant même jusqu'à la juger excellente. Quelques uns ont néanmoins bien cru y perdre la vie, puisque 2% jugent l'organisation médiocre.

La survie a été bien assurée par les rations, jugées bon marché à 60% et à prix correct à 39%. 1% des sondés (une réponse venant d'un garçon anonyme originaire de Ercé Près Liffré) trouve que c'était un peu cher.

De même, le prix d'accès aux réjouissances est jugé bon marché à 65% et correct à 32%, tandis que 3% des sondés le juge élevé (mais ils sont venus quand même).

4: Into ze vif of ze sujet.

Eh oui ! C'est une réalité difficile à croire (moi-même, j'ai du beaucoup boire pour l'admettre, car il est bien connu qu'il faut le boire pour le croire, proverbe Paimpolais), mais les joueurs sont venus pour... jouer.

On apprend donc ici que la motivation principale des joueurs, c'est le jeu proposé (58%). Le meneur et les circonstances de course telles que le moment de la journée et les places disponibles ne forment chacun que 16% des motivés. Le descriptif proposé intervient lui pour 10% dans la décision.

A propos de descriptif, il a été jugé utile par 55% des sondés, quelques uns l'ayant même trouvé décisif (7%). De l'autre bord, le descriptif est jugé inutile et n'a logiquement pas été lu par 27% des sondés, tandis que 11% de tordus le trouvent inutile mais l'on lu quand même, juste pour voir.

L'info pas forcément nouvelle mais qui reste bien présente et devient une caractéristique d'Eclipse, c'est que les visiteurs recherchent la diversité dans les jeux qu'ils pratiquent le temps de la convention, 76% des sondés évitant le triptyque D&D/Warhammer/D&D (comment ça, c'est un diptyque ?) ou la combo de la mort Vampire/Vampire Dark Ages/Ambre.

Concernant l'assiduité, les 187 places ont été prises par 120 joueurs différents. 48% des participants n'ont joué qu'à une seule partie ; 42% ont remis le couvert une fois, et 10% ont eu l'endurance d'un péthaire en jouant aux trois créneaux.

Enfin, la convention a élargi l'horizon d'une quinzaine de néophytes complets, venus sous la tutelle d'amis ou en total touriste ! Une dizaine d'entre eux se sont même directement jeté dans le grand bain sans passer par la case « partie d'initiation » (un Star war d'initiation a été mené). (On peut saluer le courage de cette jeune femme qui, à 22h le samedi soir, s'est pointée avec le sourire des ingénues et s'est retrouvée enfermée dans une salle avec 5 rôlistes mâles pour une partie improvisée de Warhammer !)

5 : Y'a un peu plus, je vous le met quand même ?

Avant de conclure ce tour d'horizon sur la note globale que vous attendez tous, voici en vrac les remarques constructives qui ont été laissées dans un but d'amélioration des choses pour Eclipse V (parce qu'il va y avoir Eclipse V hein ? Déconnez pas, j'ai Amnesya 2k51 à tester). Nous glisserons donc sur les Génial/J'adore/Continuez/Merci et autres critiques laudatives qui représentent quand même 8 réponses, pour nous concentrer sur les trucs utiles :

Les cadeaux sont très appréciés, tout comme les gâteaux en libre service qui sont jugés 'Classe'. L'alimentation est jugée variée par comparaison avec les années précédentes. Ces points, dont les deux derniers sont à rapprocher des bonnes critiques sur les prix des victuailles, semblent faire à présent partie de l'identité d'Eclipse.

Au rayon des reproches, c'est plus diffus si l'on excepte le bruit et l'encombrement de la petite salle Mirabeau (8 réponses) et l'accès par bus qui manque cruellement à l'affiche, au flyer et au site web (2 réponses).

En vrac donc, le chauffage est inégal ; trop de descriptifs de parties sont portés manquant (une nouveauté qui a beaucoup plu comme on l'a vu plus haut) ; de la tisane aurait été bienvenue tout comme un peu plus de café, des tomates dans les sandwiches et des prix sur les bons de commande ; les parties commencent un peu tard le vendredi soir et l'horaire de l'escrime est à revoir ; la présence d'Album n'est pas très intéressante. Enfin, un sondé trouve l'organisation 'un peu bordélique au début', sans donner de précisions.

Au global, Eclipse IV reçoit la note de 8,5/10, avec un écart-type approximatif de 0,5 (grosse concentration des notes 8 et 9).

6 : Sottisier (Je trouve ça plus joli que bêtisier, Na !) :

Une note nous est donnée en binaire, une autre s'élève à 9,33333 (arrondie avec modestie à 9), une autre à 20/10 (arrondie avec humilité à 10), une autre encore à 1d20 (j'ai tiré 7), et une dernière à 1d6+6 (j'ai tiré 10).

Luigi nous aime avec plein de petits cœurs et Yvonnig trouve que Gwen est beau. Le même Yvonnig prétend par ailleurs que nul n'est censé ignorer l'existence d'Eclipse.