

# Bilan de la Game Jam RDVH 2025

<b>Avant la Game jam</b>	<b>1</b>
Inscriptions	1
Soirée Before	3
<b>Pendant la Game Jam</b>	<b>3</b>
Plateforme en ligne	3
Incidents / Cas particuliers de jammeurs	3
Entretiens "Villes en jeux"	3
<b>Entre la jam et Blois</b>	<b>3</b>
<b>Au festival de Blois</b>	<b>4</b>
Horaires stand JV	4
Signalétique, disposition, affichage	4
Visiteurs, jammeurs	5
Repas	6
Jury	6
Délibération	6
Annonce des résultats	7
<b>Après le festival</b>	<b>8</b>
Séance de tests	8
Couverture media	8
<b>Promotion des jeux de l'édition 2025</b>	<b>9</b>
<b>Finances</b>	<b>10</b>
Conclusion	11
<b>Suggestion de nouveauté en 2026</b>	<b>11</b>
<b>Annexes</b>	<b>12</b>
Photos	12
Les retours des jammeurs·euses (après la jam et avant Blois)	12
Ce qui a le plus plu aux jammeur·se·s	12
Ce qui a le moins plu aux jammeur·se·s	12

## Avant la Game jam

### Inscriptions

\* 76 personnes inscrites au total. 16 annulations/no show

Nombre de participants réels : 60

- 8 historien·nes
- 8 en game design
- 8 en sound design
- 19 en graphisme / 20
- 17 en programmation /20

80% de participation est un chiffre correct et habituel.

\* 8 prof d'histoire recrutés grâce à la comm de Pierre et William ( 3 désistements et 1 non réponse cependant). La comm de Pierre et William via Les Clionautes est efficace !

+2 anciens participants revenus via contacts personnels (Pierre Le Mouel et Fabian Zuk)

=> [Demander confirmation et rassurer les historiens peu familiers avec l'évènement.](#)

\* Il y avait quelques places supplémentaires de développeurs et graphistes, cela a permis d'avoir des équipes complètes, et même 2 équipes avec un bonus en artistes.

=> [Garder 2 places supplémentaires par rapport au nombre d'équipes pour dev et graphistes](#)

\* Le fait de demander une confirmation obligatoire a bien fonctionné : plus facile niveau recrutement, pour anticiper

On a réouvert les places suite à une absence de confirmation. 17 personnes sur liste d'attente (9 en game design, 8 en graphisme, 1 en prof d'histoire). Niveau professeur d'histoire, on a eu 1 annulation à 45min de la présentation (Fabian nous a dépanné).

=> [Garder la confirmation obligatoire](#)

=> [Ouvrir la liste d'attente pour les professeurs dès le début](#)

\* Une partie des jammeurs s'est inscrite via l'infolettre de La Science Entre En Jeu, et par du bouche à oreille. Beaucoup d'anciens participants qui reviennent, ce qui veut dire qu'ils sont satisfaits de l'expérience. Les nouveaux ont pu être rassurés par l'inscription à prix libre.

Ils ont entendu parlé de la game jam par :

- le bouche à oreille,
- plusieurs discords (SEEJ, Lyon Game dev, etc.)
- sur les RS
- via le festival l'an dernier.
- moteur de recherche
- la mailing list SEEJ / newsletter des Clionautes.

=> [Garder format de comm actuel](#)

\* Le prix libre a bien fonctionné. 579 euros récupérés via les inscriptions, supérieur à 2022, 2023 et 2024 (525 euros). Prix entre 0 et 30 euros, panier moyen à 7,85 euros.

0 euros : 16 personnes

3 euros : 1 personne

5 euros : 3 personnes

6 euros : 1 personne

10 euros : 16 personnes

15 euros : 17 personnes

20 euros : 1 personne

30 euros : 1 personne

=> [Garder l'inscription à prix libre](#)

\* On a eu un souci sur un nom qu'on a annoncé sur les flyers/affiches, et une personne nous a demandé de retirer son nom.

=> [A l'inscription sur Helloasso, demander aux gens comment les mentionner \(nom, prénom, pseudo\) pour les flyers](#)

## Soirée Before

82% des participants ont répondu au formulaire de vœux, la plupart ayant été à la soirée de pré lancement.

## Pendant la Game Jam

### Plateforme en ligne

Un espace style Gather Town est un vrai plus, mais le modèle économique est devenu intenable.

=> Chercher pour l'an prochain, quelle plateforme utiliser à la place de Gather Town : Work Adventure ; ou si non satisfaisant, rester sur Discord.

### Incidents / Cas particuliers de jammeurs

*[Infos personnelles non divulguées publiquement]*

### Entretiens “Villes en jeux”

- Il y a eu moins de monde en vue cette année, mais gros travail de communication.
- Pub payé pour la vidéo de la présentation de la game jam, mais ça ne s'est pas transformé en viewers derrière.
- Les retours reçus des conférences étaient bons.
- Environ 15 personnes sur les streams.

=> Avoir plusieurs personnes pour animer le live. Très fatigant pour William.

## Entre la jam et Blois

Tous les jeux ont eu des améliorations entre la game jam et le festival de Blois.

Les mails ont été envoyés rapidement à des moments clés, en particulier pour Blois

=> Préparer les mails en amont facilite le travail

Le vote du coup de coeur du public : 33 en ligne et 22 papiers, **55 votants** ! Il n'y a pas eu beaucoup de votants cette année (400 l'an dernier), car on a oublié d'envoyer le formulaire sur la liste de diffusion et aux jammeurs à temps

=> Préparer le formulaire et le mail en amont

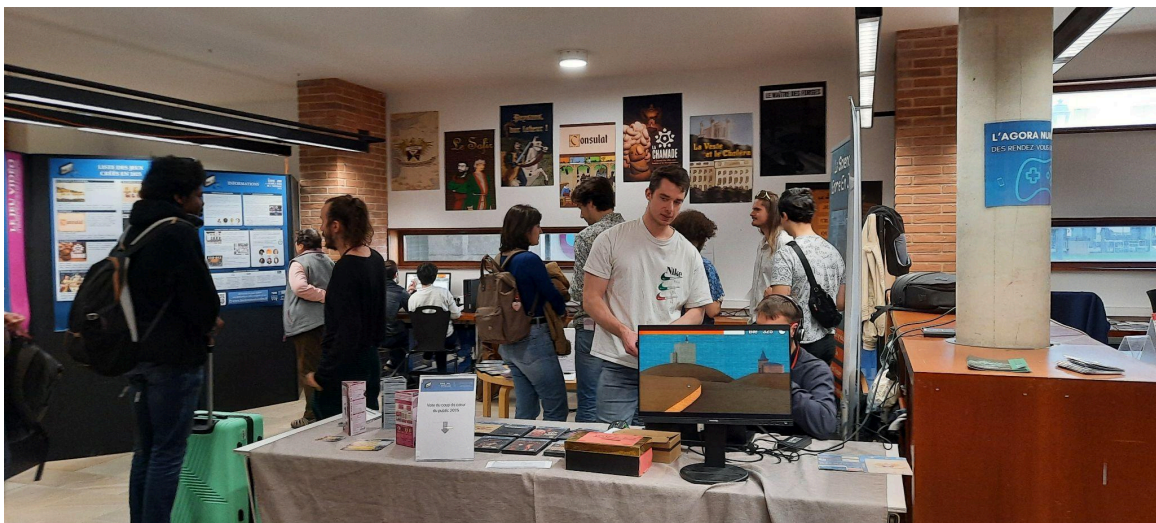
# Au festival de Blois

## Horaires stand JV

- Stand mis en place le jeudi matin.
  - Pol était seul sur le stand vendredi, c'était compliqué de tenir la journée seul car il avait beaucoup de monde.
  - samedi : journée chargée
  - Le dimanche, on a fermé le lieu, les jammeurs sont allés se promener.
- => Il faudrait que Pol et Solenne soient dispo sur le stand dès le vendredi matin.
- => Garder le dimanche banalisé, et le consacrer aux podcasts et interviews si possible

## Signalétique, disposition, affichage

- La disposition du stand est bien. L'écran à l'entrée attire l'oeil.
- Les affiches verticales des jeux au-dessus des postes ont été appréciées.
- Les jaquettes de jeux permettaient d'habiller le stand
- Pas de signalétique pour indiquer le stand JV, c'est dommage.
- => Demander aux jammeurs de faire des affiches verticales + des jaquettes
- => Améliorer la signalétique (imprimer les feuilles avec "Histoire et Jeux Vidéo") et les mettre à l'extérieur



250 dépliantés imprimés, bonne qualité d'ensemble, utile pour faire découvrir l'espace. Le nombre semble OK. L'inclusion du programme de conférences jeux vidéo sur les dépliantés était appréciable.

=> Demander à chaque jammeur de distribuer 5 dépliantés durant la journée (dans le mail d'infos)

Le stand de VR attire du monde dans la bibliothèque. Il est indiqué dans le programme à 3 reprises au moins (horaires jeudi, vendredi, samedi)

=> Mettre dans le programme "test des jeux vidéo créés pendant la game jam RDVH" en 2 créneaux : vendredi et samedi

## Visiteurs, jammeurs

Environ 20 jammeurs se sont déplacées à Blois, soit  $\frac{1}{3}$  des jammeurs·euses. Gros travail des jammeurs pour présenter les jeux. C'était super! Les 12 places en auberge de jeunesse ont été utilisées, avec une petite flexibilité de 1-2 places. Cela fonctionne bien de proposer 1 ou 2 nuits.

=> Il faudrait garder une vingtaine de jammeurs

=> Garder 8 places vendredi et 12 places samedi à l'hébergement

Streameurs, podcasteurs : Romain Rivière est revenu pour une seconde édition. On n'a pas pu avoir Fanny (Passion médiéviste) car elle n'était pas dispo.

=> Mieux anticiper la venue de futurs podcasteurs.



## Repas

Pas de tickets repas pour les organisateurs.

=> Avoir des tickets repas incite à venir plus tôt (Pol et Solenne) ; et sont utilisés pour le repas du samedi soir

## Jury

La répartition pros du jeu vidéo/historiens/vulgarisateurs était bien.

=> Recruter plus tôt pour pouvoir l'annoncer plus tôt et faire de la com dessus.

## Délibération

La délibération s'est bien passée, salle un peu bruyante, mais le restau du Food & Brew était correct.

=> On garde ce restaurant plutôt que le Novotel





## Annnonce des résultats

Une restitution de 16h30 à 18h, c'est trop tard. Il y a pas mal de jammeurs qui étaient déjà repartis, et niveau organisation, ça nous fait rentrer à 0h sur Lyon, après une grosse journée. Niveau fatigue, c'est pas top.

La salle est très sympa, la gestion du son et de l'image également.  
Ingé son de la salle est vraiment top ! Il a compris notre délire et a mis à l'aise

Le stream Twitch en direct n'a pas trop fonctionné.

Souci du débit Internet dans cette salle du capitole. Souci set up Twitch en 15 min, ce n'est pas possible. ça demande plus de préparation.

La grande salle du cinéma pour la remise des prix, avec des images de jeux streamées en direct, ça marche bien.

8-10 personnes qui peuvent tenir sur la scène.

Thème de conférence : l'argent dans les jeux d'histoire. circulation monétaire.

On a pas très bien géré la présentation. En 30 min c'était plié, en particulier l'annonce des mentions/prix. Revoir le format pour le rendre plus intéressant.

Pas de diplôme imprimé pour le grand prix du jury, le prix spécial, ni pour le coup de cœur du public. Les goodies ont été distribués avant.

### Axe d'amélioration :

- Commencer la remise de prix à 14h ou 14h30, max 15h
- Mettre en place en avance un setup de stream Twitch avec le régisseur (surtout : vérifier connexion internet)
- Inviter chaque équipe à venir présenter son jeu au début de la cérémonie
- Que la SEEJ imprime les diplômes des prix (feuilles A3), et faire une photo avec les récipiendaires

Idée de Pierre et William : Faire une remise des prix, en amont d'une conférence, pour ramener du monde.

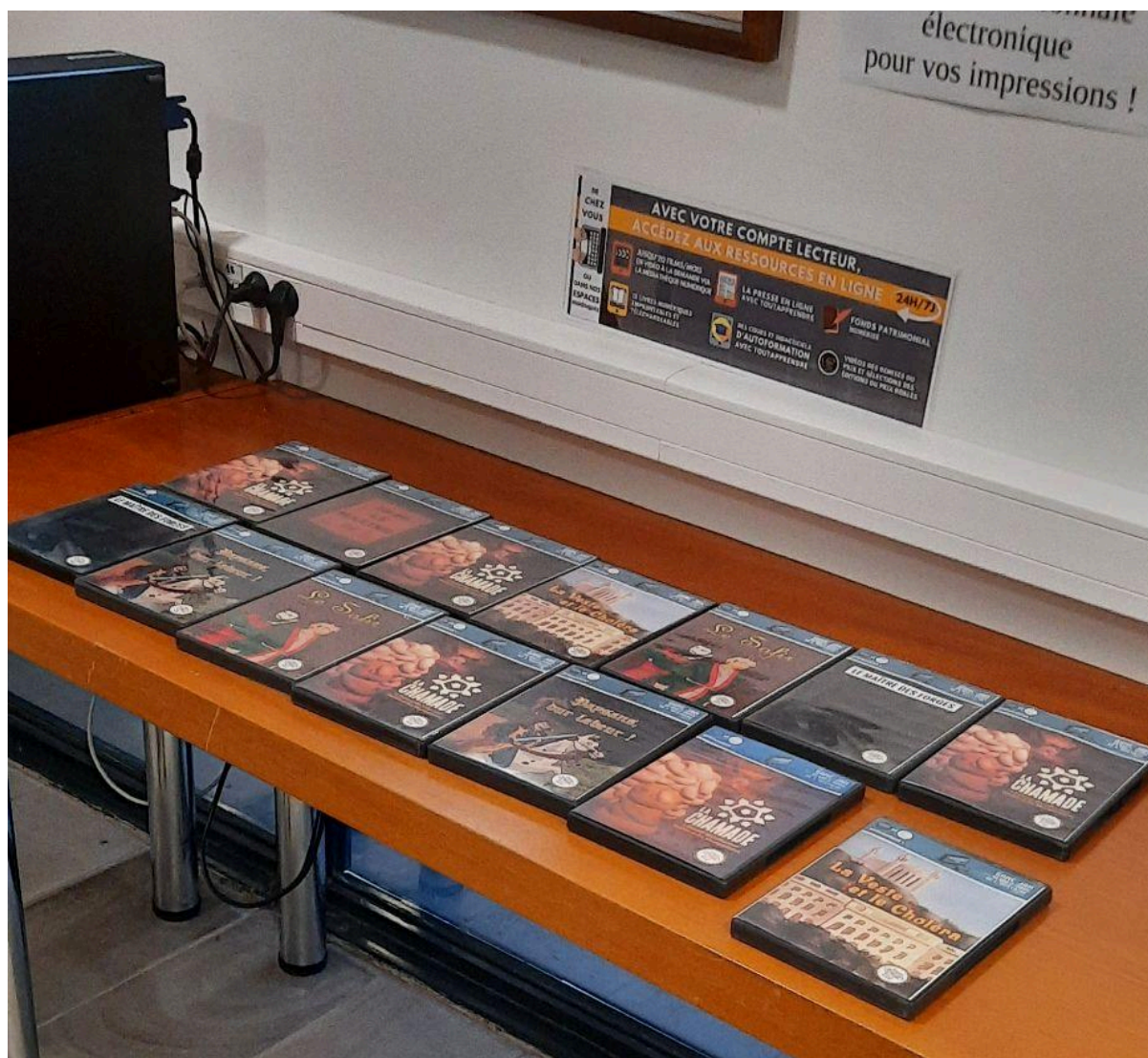
30 min de remise des prix, puis 1h30 de conférence derrière.

Dimanche, 14h cérémonie et conférence.

17h la cérémonie de clôture des RDVH.







## Après le festival

### Séance de tests

- Mise à jour du catalogue des jeux sur le site de la Science Entre En Jeu fait : <https://lascienceentreenjeu.fr/jeux/>
- Mise à jour du [Catalogue de jeux des Game Jam](#) sur le site des Clionautes (à venir)
- Plusieurs séances de test (étudiants de Licence)
- Page Wikipédia mise à jour !

### Couverture media

- \* Couverture presse correcte (mise à part presse spécialisée) :
  - France 3 région, via notre contact Bertrand Mallen : <https://france3-regions.franceinfo.fr/centre-val-de-loire/loir-cher/blois/aux-rendez-vous-de-l-histoire-c-est-au-tour-des-profs-de-creeur-leurs-jeux-video-3231785.html>



- Magazine l'Histoire, via Julia Bellot, membre du jury :  
<https://www.lhistoire.fr/blois-2025-prix-jeu-vid%C3%A9o/%C2%AB-la-veste-et-le-chol%C3%A9ra/%C2%A0%C2%BB-grand-prix-de-la-game-jam>

\* Stream de William “On joue aux 8 jeux de la Game Jam (version retail) !gamejam” :

[https://www.youtube.com/live/\\_qrN2g87Hrk](https://www.youtube.com/live/_qrN2g87Hrk)

Et un épisode de Podcast Le Nerf de la Game :

<https://lenerfdelagame.pressf5.fr/episode/le-nerf-de-la-game-du-23-10-2025.html>

\* Les prix du jury de la game jam sont maintenant mentionnés sur Wikipédia !

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Les\\_Rendez-vous\\_de\\_l'histoire](https://fr.wikipedia.org/wiki/Les_Rendez-vous_de_l'histoire)

## Promotion des jeux de l'édition 2025

Pour la comm' après le festival, demander à la radio Du Geek o Gones, si ça les intéresse qu'on parle des JV de la game jam.

Musée de Semur en Auxois : demandeur pour des jeux scientifiques (près de dijon).

Cité des sciences et de l'industrie (musée) - La Villette : partenariat pour faire des talk avec afrogameuses. A voir avec eux si ça les intéresserait.



## Finances

Les remboursements des jammeurs sont d'environ 1000€, en accord avec les années précédentes. Un jammeur avait des frais particulièrement élevés, à cause de l'indemnité kilométrique (~400 à 500€), donc il convient de lui appliquer la limite de 100€ de remboursement max.

Les remboursements pour le jury sont un peu supérieurs à 500€ (3 nuits d'hôtel + 3 A/R en train depuis Paris).

Les frais supplémentaires sont l'impression des affiches A2 (payées par William), les 6 affiches A0 (payées par LSEEJ, censées être remboursées), les 250 dépliantes (payées par LSEEJ, censées être remboursées), le repas du jury (payé par LSEEJ, censé être remboursé) et le repas du samedi soir (payé par LSEEJ, non remboursé).

=> Si on diminue les frais hébergement ou repas, ça pourrait permettre de prendre en compte l'inflation. Mais réduction faible.

Des nouvelles d'Antoine suite aux pistes données par Pol et William ? Le relancer.

Le CNC avait refusé le dossier de demande déposé. Avoir les feedbacks du refus. Relancer le CNC 2-3 fois si besoin.

## Conclusion

Une belle édition comme toujours, qui s'améliore étape par étape !

## Annexes

### Photos

<https://drive.google.com/drive/folders/1Qs7a73letmEof3C72ayG88vrUIQnZuq-?usp=sharing>

### Les retours des jammeurs·euses (après la jam et avant Blois)

23 réponses sur 60 participant·es, soit 38%.

#### Ce qui a le plus plu aux jammeur·se·s

Dynamique de groupe, rencontrer des gens, un référent en histoire, la navigation dans gather avec les portails amphi-étage.

Beaucoup de bons retours sur l'organisation de la game jam.

#### Ce qui a le moins plu aux jammeur·se·s

Les malades, une équipe s'est retrouvée avec une pénurie de prog, et ça crée pas mal de stress. La gestion du temps.

Pour 2-3 personnes, le mercredi soir, c'était un peu long avant d'avoir les sujets.

Des équipes plus conséquentes (niveau prog surtout) auraient été apprécié.

### Créer une exposition temporaire entre les 2 jams dans la bibliothèque

Jeux et narration. Habituer les habitants de Blois aux jv pour apprendre des trucs.

### Comme la prochaine édition, ça sera la 5ème édition, marquer le coup.

Faire un truc !