



RAPPORT D'ACTIVITÉS POUR LYONGAMEDEV - 2019-2020

Présenté lors de l'AG du 02/10/2020

Association de loi 1901, **LyonGameDev**, née le 16 octobre 2015 ; avec pour vocation d'animer, de supporter et d'organiser par le biais de diverses actions, un réseau de créateurs·trices, d'acteurs·trices, et de professionnel·le·s issu·e·s de l'industrie du jeu-vidéo et des métiers connexes, représentant Lyon et sa région » ; présente son rapport d'activité pour sa deuxième année d'exercice.

Ce document retrace le bilan moral et financier de l'association pour la période d'octobre 2019 à septembre 2020 et présente nos orientations et notre budget pour la période allant du 1er octobre 2020 au 30 septembre 2021.

Édito du président

L'association Lyon Game Dev est maintenant bien intégrée dans le paysage vidéoludique lyonnais.

L'année 2019-2020 a ainsi commencé avec une poursuite des activités mises en place lancés précédemment, avec un effort sur la qualité : meetups mensuels, évènements ponctuels, participation à des festivals..

Sauf que cette année a été très particulière : la crise sanitaire liée à la pandémie de COVID-19 a notablement impacté le milieu de l'évènementiel. Nous avons dû en urgence transformer ou annuler tous nos événements et projets. Le coup a été rude, mais nous avons réussi à assurer la continuité, et l'horizon est maintenant plus clair.

L'association est aujourd'hui en bonne santé, que ce soit en termes d'image, de visibilité, de finances ou de structure. Espérons que cela puisse se poursuivre pour la nouvelle année !

Ludiquement vôtre,

Pol Grasland-Mongrain



TABLE DES MATIÈRES

<i>Édito du président</i>	1
<i>Adhérent.e.s et sympathisant.e.s</i>	3
Communication et visibilité de l'association	3
Moyens de communication	3
Relations avec les autres associations	4
Vie de l'association	5
Les meetups mensuels	5
Les rencontres ponctuelles	6
Les gros évènements	8
Les autres festivals	9
Recrutement et emploi	10
Activités administratives	11
Déclaration d'intérêt général	11
Mot de passe	11
Réunions du CA	11
Mise en place du compte Paypal	11



LE BILAN MORAL

Adhérent.e.s et sympathisant.e.s

Pour l'année 2019-2020, l'association a enregistré **26 adhésions**. Ce chiffre est identique à l'année 2018-2019, ce qui est un peu décevant en regard des objectifs affichés en début de mandat. Sans doute que les raisons d'adhérer ne sont pas suffisantes, et que la crise du COVID a limité les nouvelles adhésions en cours d'année.

À ces membres adhérent.e.s, s'ajoutent des sympathisant.e.s, qui là sont en forte augmentation :

- Le groupe Facebook fermé de l'association suivis par 849 personnes, avec **150 nouveaux membres** pendant l'année
- La page Facebook de l'association est suivie **par 211 personnes**, soit une multiplication par deux.
- Le compte Twitter de l'association est suivi **par 484 personnes**, soit une multiplication par 4, avec un suivi par plusieurs comptes d'établissements et d'associations liées au jeu vidéo en région lyonnaise et ailleurs
- La page Linkedin de l'association lancée durant cette année d'exercice, **suivie par 229 personnes**, soit une augmentation de 50%.
- Le Discord de l'association **comprend 53 membres**, soit une multiplication par deux.
- La chaîne Youtube a été lancée au printemps, et **à 45 abonnés**, avec une moyenne de **100 visionnement par émission**

Ces chiffres montrent une très bonne visibilité de l'association et de ses actions sur les réseaux.

Communication et visibilité de l'association

⇒ Moyens de communication

Afin de faciliter la mémorisation des différents canaux de communication de Lyon Game Dev, les adresses suivantes ont été mise en place :

- youtube.lyongamedev.pro
- facebook.lyongamedev.pro
- facebookpage.lyongamedev.pro
- twitter.lyongamedev.pro
- discord.lyongamedev.pro

Il s'agit de simples redirections, transparentes, réalisées à partir de notre hébergeur (OVH).

Le **site internet** représente la vitrine de l'association. Il a globalement peu évolué pendant l'année : il est fonctionnel, et personne ne s'est emparé du sujet.



On peut noter l'apparition d'une cartographie des studios lyonnais, réalisée par l'un de nos adhérents (Jérémie). Ainsi qu'une mise à jour régulière de l'agenda avec de nombreux événements vidéoludiques à Lyon, organisé ou non par Lyon Game Dev.

Le projet de cartographie des acteurs du paysage vidéoludique lyonnais n'a pas encore abouti.

Le site internet bénéficierait néanmoins d'être développé, étant un point d'entrée important dans l'association.

Le **Discord** grossit petit à petit. Un débat a lieu au sein du bureau pour savoir à quel point il faut le rendre privé.

A l'heure actuelle, le Discord sert beaucoup pour les discussions au sein du CA de l'association (voir section *Vie de l'association*). Il y a également des discussions entre les membres actifs, un post tous les 15 jours des offres d'emploi en région lyonnaise, une annonce des différents événements vidéoludiques, un peu d'autopromo.

On avait proposé à des associations « amies » (cyberbase de bron, indie game lyon) leur propre canal pour communiquer sur notre Discord, mais cela n'a pas fonctionné.

La **chaîne Youtube** de l'association permet de diffuser nos contenus en direct. Il y a eu 4 émissions, menant à 45 abonnés. Les émissions sont de qualité, avec Antoine qui s'occupe de la régie. Même si l'association n'a pas pour vocation de devenir une chaîne en ligne, nous avons plusieurs projets d'émissions à venir.

⇒ Relations avec les autres associations

L'association **Game Only**, qui rassemble les entreprises de jeu vidéo en région Auvergne-Rhône-Alpes, s'est développée, avec le recrutement d'un salarié, son nouveau rôle de représentant du SNJV en région, et de nombreuses discussions avec les instances administratives (Métropole de Lyon, région AURA, etc). Ils ont notamment négocié un fond d'aide régional au jeu vidéo de 800.000 euros, à l'instar de ce qui se fait en Occitanie ou en Pays de Loire. La question du positionnement relatif de Lyon Game Dev et de cette association se pose de temps à autre, mais reste finalement assez claire. Game Only s'adresse surtout aux studios et entreprises, avec des services associés (financement, discussions avec la région, etc.), tandis que Lyon Game Dev vise plutôt un public d'individus – salariés, indépendants, jeunes professionnels – et anime une communauté. Alexandre était membre du CA de ces deux associations, ce qui permettait des échanges.

L'association **Game Dev Party** a continué à organiser des game jams à Lyon. La dernière date du 14-15 mars 2020, week-end où le confinement a été décrété, et n'en a pas organisé d'autres depuis. Nos relations sont bonnes, et nous souhaitons rapprocher nos deux associations, afin de mettre en valeur les efforts de chacune. C'est un projet à concrétiser pour le nouveau mandat.

AOA Prod, qui gère l'**Indie Game Lyon**, a pu organiser la 2^e édition de son événement le samedi 7 mars 2020. Il y avait une réduction sur le prix des stands pour les adhérents Lyon Game Dev. Des discussions sont en cours pour établir un nouveau partenariat pour l'édition 2021.



Lyon Game Maker, la petite communauté développée par Maayane, continue de se réunir régulièrement en physique ou en virtuel, par petits groupes. Lyon Game Dev essaie de mettre en avant ces rencontres, qui peuvent répondre à un besoin qui n'est pas assuré par l'association (rencontres en « profondeur » en petits groupes)

Nous avons initié des contacts avec d'autres associations lyonnaises (Women In Games Lyon, la branche lyonnaise du Syndicat des Travailleurs du Jeu Vidéo, G2L2, Octogones), qui ont pu mener pour certains à des collaborations ponctuelles.

Vie de l'association

⇒ Les meetups mensuels

Les « apéros Lyon Game Dev » représente l'activité la plus connue de l'association. Ce sont des rencontres mensuelles gratuites pour rencontrer d'autres personnes du milieu vidéoludique dans une ambiance détendue, être au courant des événements et des projets, et développer une communauté.

Le format est en constante évolution :

- On a progressivement décalé **l'horaire de début plus tôt** (vers 19h plutôt que 21h)
- On note le souhait d'un parti du bureau, conseil d'administration de remplacer le nom « d'apéro Lyon Game Dev » en « **meetup mensuel** », afin d'accentuer l'aspect rencontres et découverte régulière plutôt que centré sur la consommation d'alcool. Cette interprétation divise le conseil et fait débat.
- On invite **la communauté à présenter ses projets en début de soirée**, dans un contexte bienveillant ; cet aspect semble bien apprécié de la communauté à la fois comme « brise-glace », pour découvrir des projets, et pour avoir des retours.
- On cherche à **proposer des animations de qualité**, qui alternent entre sujets sérieux (sujets de société ou présentations techniques) et sujets plus légers (quizz, démos de jeux)
- On a récemment mis en place **un système de billetterie gratuite**, essentiellement pour des raisons sanitaires (en cas de contamination, prévenir les participants), et techniques (compter le nombre de participants, et le cas échéant, mettre une jauge maximum)

On a cependant dévié de ce format au printemps, à cause de la crise sanitaire, lors des meetups en ligne faute de mieux. Aussi, les 2 mois d'été juillet-août se sont déroulés au parc, sans animation particulière, dans le respect des gestes barrière.

Ces meetups spéciaux ont permis néanmoins d'assurer une continuité, et d'apprendre à utiliser les formats de visioconférence.

Meetup mensuels classiques de Lyon Game Dev Novembre 2019 à Mars 2020



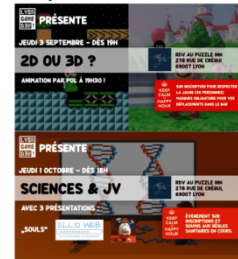
Meetups en ligne Mars, Avril, Mai



Rendez-vous au parc Juillet, août



Reprise des meetups classiques Septembre, Octobre



Niveau lieux, il y a eu 2 meetups au Patchwork Café, 3 au Puzzle Inn, 1 à l'Antidote, 2 au parc Blandan, et 3 en ligne. Ces lieux changent en fonction notamment des règles sanitaires.

→ Les rencontres ponctuelles

Lorsque l'occasion se présente et qu'il y a des personnes motivées, l'association organise aussi des événements en-dehors des meetups. Plusieurs événements étaient envisagés au printemps 2020, mais la crise sanitaire les a fait reporter sine die.

Néanmoins, l'association a pu organiser les événements suivant :

- **la projection de la première partie du documentaire « Qui sont les joueurs de jeu vidéo »**, réalisé par le Youtubeur GameSpectrum, sur le problème de la masculinité dans le milieu du jeu vidéo. Cette soirée était organisée par Tiffany, avec l'aide de deux membres de l'association Apsoly pour pouvoir organiser un débat après diffusion. Elle s'est déroulée le 29 janvier au Puzzle Inn.

Il y a eu une bonne participation (environ 40 personnes) et 52 euros de don, dont la moitié à été reversée à GameSpectrum.

La 2^e partie du documentaire n'a pas encore été diffusée pour le moment.



- **le café-débat « Créer, est-ce jouer ? »**, sur la création de jeu vidéo. Ce café-débat était organisé par Pol, avec comme intervenant Manon Halvadjian (de Game Dev Party), de Sébastien Navarro (ancien de la Cyberbase de Bron) et Adrien Quay-Thévenon (qui développe un jeu de création de jeu vidéo). Ca se passait le 11

juin 2020 en ligne sur la nouvelle chaîne Youtube de Lyon Game Dev, avec Antoine à la régie. Malgré un problème technique en cours de diffusion, le café débat a été bien apprécié aussi, avec une 20aine de spectateurs en direct, 100 visionnements au total et 10 euros de don.

D'autres cafés-débats ont été envisagés mais n'ont pas encore été réalisés



- **La « Comparaison des écosystèmes vidéoludiques entre Lyon et Montréal », dans le cadre des entretiens Jacques Cartier.** Les entretiens Jacques Cartier sont un événement annuel d'échange entre Lyon et le Québec sur des sujets sociaux, culturels et économiques.

Nous avons proposé ce projet pour mieux comprendre quels sont les points forts de Montréal, et du Québec en général, pour l'industrie vidéoludique. L'idée sous-jacente est aussi de nouer des contacts pour des collaborations futures. A cause de la crise sanitaire, l'événement a été scindé en deux :

une partie en ligne uniquement le jeudi 5 novembre 2020

une partie en présentiel à Lyon les 24-25 mai 2021

Les conférenciers sont des personnalités, pour le Québec, Pascal Nataf, fondateur de la Guilde du Jeu Vidéo du Québec, fondateur du studio Affordance, et enseignant à l'Université de Montréal ; Andréane Meunier, ancienne producer chez Ubisoft maintenant business director chez Google Stadia ; Gabriel Sauvé, fondateur du studio Urubu et programmeur indépendant ; Stéphane Baudet, fondateur du studio Tiny Digital Factory ; Pol (président de l'association) ; etc

C'est un événement majeur qui renforce la crédibilité de l'association localement et à l'international.





* Un événement sur la création de studio (méthode, financement, relation avec les éditeurs, exemples de parcours, ...), en partenariat avec Abiding Bridge, a également été envisagé, mais le projet a été mis en pause longue suite à la crise sanitaire.

⇒ Les gros évènements

L'association Lyon Game Dev avait organisé année 2018-2019 un gros évènement, le Startup Weekend, qui avait rassemblé une cinquantaine de participants, des mentors, durant un week-end au Tuba.

Un autre gros événement était prévu pour l'année 2019-2020, une « **Scientific Game Jam** ». C'est une game jam sur un week-end, qui rassemble des équipes de jeunes chercheurs et de développeurs de jeux vidéo, qui vise à développer des jeux vidéo sur des thématiques scientifiques. Il s'agit d'un domaine en plein développement qui rassemble deux communautés plutôt séparées. Des mentors scientifiques et professionnels du jeu vidéo étaient prévus pour soutenir les participants.

Le dimanche après-midi, cet événement se poursuivait par le festival « **La Science Entre En Jeu** », avec une présentation des jeux développés pendant la scientific game jam au grand public, des visites d'exposition de la Maison des Mathématiques et de l'Informatique, un programme de conférences de chercheurs et vulgarisateurs, et une remise de prix des meilleurs projets par un jury. Les prix étaient une mise en avant des projets (meetup Lyon Game Dev, festival Lyon Geek Touch).

Cet événement était prévu à l'Ecole Normale Supérieure de Lyon le week-end du 20-21-22 mars 2020.



Avant son annulation 1 semaine avant, il y avait 26 inscrits à la Scientific Game Jam, et 150 au festival La Science Entre En Jeu.

Nous avons cherché à reporter cet événement en présentiel en mai-juin, puis en octobre, mais la situation sanitaire l'en a empêché. Une version allégée, la « Scientific Game Jam 100% en ligne » est donc en cours d'organisation le week-end du 16 au 18 octobre 2020, avec 42 inscrits au 30/09/2020.

⇒ Les autres festivals

Lyon Game Dev a participé à plusieurs festivals en tant qu'association :

- **l'Indie Game Lyon**, le 7 mars 2020, avec une animation sur scène (présentation en direct des jeux des adhérents de l'asso) et la participation de Tiffany à une table ronde
- **Gaming Gones**, le 29 février 2020, avec une animation sur scène (présentation en direct des jeux des adhérents de l'asso)

Il était également prévu une participation à la Lyon Geek Touch, avec jeux à gagner, et mise en avant des projets de la Scientific Game Jam, mais ce festival a été annulé à cause de la pandémie.

Il n'y a pas eu d'édition du Game Summit 2020, pour cause de manque de motivation des organisateurs et de crise sanitaire.



Le festival SuperDemain aura lieu du 13 novembre au 13 décembre 2020, et aura lieu en ligne uniquement. Nous n'avons pour le moment pas de participation.

⇒ **Recrutement et emploi**

On a commencé à relayer les offres d'emploi dans la région lyonnaise. La base principale est la liste de l'AFJV, mais on complète avec des offres que l'on voit passer en-dehors ou que l'on reçoit. La fréquence est tous les 15 jours. C'est posté sur les réseaux sociaux de l'asso (Discord, Twitter, Facebook).

C'est pour l'instant modeste, mais ça semble très apprécié à la fois par les entreprises qui recrutent et par les potentiels employés. Cela donne de la visibilité et du crédit à l'association.

Ce serait bien d'être plus proactif pour chercher de nouvelles offres d'emploi ; et de poster les offres sur LinkedIn.



Activités administratives

⇒ Déclaration d'intérêt général

L'association est depuis l'été 2020 considérée comme « d'intérêt général ». Elle suit en effet les critères associés (caractère philanthropique, éducatif, scientifique, social, humanitaire, sportif, familial ou culturel ; et n'ayant pas pour but d'être restreint à un cercle restreint de quelques personnes), et le dossier a été envoyée en décembre 2019.

Cela signifie entre autres que les personnes pourront déduire de leurs impôts 66% de leurs dons à l'association.

⇒ Mot de passe

L'ensemble des mots de passe ont été intégrés dans un gestionnaire de mot de passe open-source appelé « *Keypass* ».

Ils sont séparés entre deux fichiers présents sur le Google Drive et déchiffrables uniquement en connaissant le mot de passe associé :

- fichier général, accessible à tous les membres du CA

- fichier trésorerie, accessible au trésorier, vice-trésorier et président, avec les mots de passe de Paypal et de la banque

Les mots de passe n'ont cependant pas été mis à jour depuis le précédent mandat, ce qui pose un problème de sécurité (les anciens membres du CA ont toujours accès aux sites).

C'est un point à aborder pour le prochain mandat.

⇒ Réunions du CA

Des réunions mensuelles du CA ont été mises en place avant les meetups (de 18h à 19h, typiquement). Cela permettait un rendez-vous régulier pour les affaires courantes, sans être contraignant. Cependant, la durée était trop courte pour aborder tous les sujets, et le confinement a empêché de faire ce rendez-vous au printemps et à l'été 2020.

Des réunions ponctuelles du CA en présentiel ou en ligne ont aussi été organisées, avec une productivité variable.

Beaucoup de discussions ont eu lieu sur Discord, qui permet d'avoir une trace de ce qui a été dit, avec un mode asynchrone (pas besoin de prendre rendez-vous). Les discussions sont séparés entre différents canaux généraux (trésorerie, gestion des mails, etc), et les canaux « projets » spécifique à des événements ou projets de l'asso, qui sont déplacés dans les archives au fur et à mesure de leur complétion.

Cette multiplication du nombre de canaux peut cependant être intimidante en cas d'absence de quelques semaines.

Une réflexion devrait aussi avoir lieu sur l'ajout des adhérents dans certains de ces canaux, afin de les impliquer plus dans les projets de l'asso.

⇒ Mise en place du compte Paypal

Notre compte à La Banque Postale étant peu pratique (virement à effectuer en personne à la banque, multiples interlocuteurs, ...), nous avons mis en place un compte Paypal, pour



faire des remboursements plus rapides.

Le compte Paypal n'a cependant pas fonctionné jusqu'au mois de septembre, ce qui a occasionné des délais élevés de remboursement, voire des pertes d'argent (don de 10 euros jamais reçu).

Par ailleurs, tout le monde n'ayant pas forcément de compte Paypal, cette solution ne peut pas remplacer de compte bancaire traditionnel (voir section *Bilan financier*)



LE BILAN FINANCIER

L'association possède **1279,82 euros** sur son compte bancaire à la Banque Postale, au 23 septembre 2020.

- Les revenus sont répartis en plusieurs catégories :
- les adhésions (environ 260 euros)
- les dons des adhérents (environ 65 euros)
- la subvention de la part du festival SuperDemain (500 euros)
- la billetterie pour la Scientific Game Jam de mars (460 euros)
- les dons lors de la soirée documentaire de Gamespectrum (52 euros)

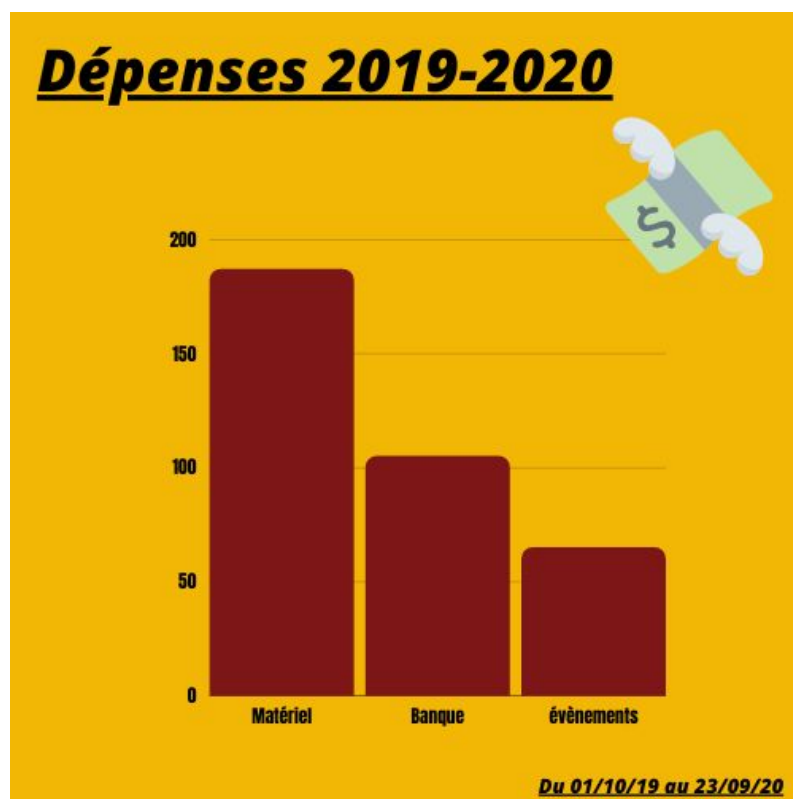
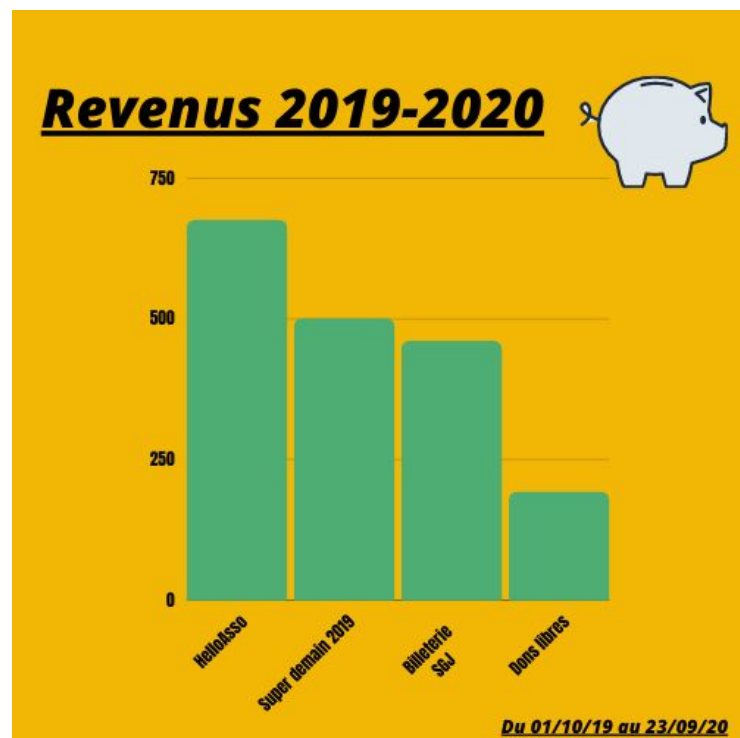
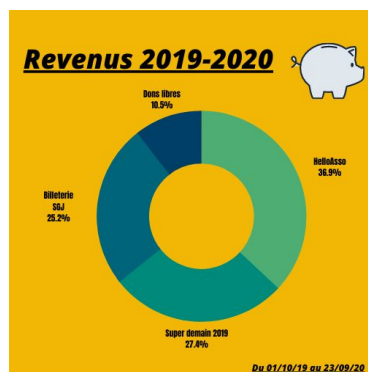
Les dépenses représentent :

- les frais bancaires de la Banque Postale (environ 100 euros)
- le petit matériel : cartes d'adhérents, etc (20 euros)
- le site internet : hébergement, nom de domaine, etc (25 euros + 30 euros pour 2017-2019)
- le matériel pour le TGS Lyon (160 euros)
- le remboursement des inscrits de la Scientific Game Jam de mars (120 euros)
- le versement d'une partie de la collecte la soirée documentaire au youtubeur Gamespectrum (30 euros)

L'association devra cependant à court terme rembourser les inscrits de la Scientific Game Jam de mars qui le souhaitent. Au vu des réponses et des remboursements déjà réalisés, cela devrait concerner moins de 100 euros.

Les dépenses bancaires semblent beaucoup trop élevées par rapport au service rendu. Un passage à un compte gratuit type N26 ou Revolut est actuellement étudié.

Au vu de l'année précédente, avec une adhésion à 10 euros et une moyenne de 5 euros de don par adhésion, on peut s'attendre à une collecte d'environ 400 euros pour l'année 2020-2021.





Orientations futures

L'association a réussi à passer la crise sanitaire, et est aujourd'hui en bonne santé, que ce soit en termes d'image, de finances, ou de structuration.

Elle peut continuer à évoluer de différentes manières. Nous proposons ici quelques pistes de réflexion.

- **Poursuivre les meetups mensuels**, en qualité et en fréquence. Il serait intéressant de questionner les attentes des participants.
- **Mettre plus en avant nos valeurs, de bienveillance, inclusion et respect**. Le milieu vidéoludique est encore très homogène (âge, sexe, couleur de peau...), nous pouvons essayer de travailler sur ce sujet, à notre niveau.
- **Renforcer nos liens avec les autres associations**, notamment Game Dev Party, Indie Game Lyon, Game Only. Cela peut être du partage et relai des activités, ou des partenariats plus renforcés.
- **Proposer de nouveaux services aux adhérents**. Pourquoi adhère-t-on à Lyon Game Dev ?
- **Organiser de nouveaux gros événements**. Startup week-end, Scientific Game Jam, Entretiens Jacques Cartier, autre ? Ce sont des temps forts qui font vivre l'association et attirent de nouvelles énergies.