



RAPPORT D'ACTIVITÉS POUR LYON GAME DEV - 2021-2022

Présenté lors de l'AG du 29/09/2022

Association de loi 1901, **Lyon Game Dev**, 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 quatrième année d'exercice.

Ce document retrace le bilan moral et financier de l'association pour la période de septembre 2021 à septembre 2022 et présente nos orientations et notre budget pour la période allant du 30 septembre 2022 au 30 septembre 2023.

Édito du président

Sur l'année 2021 - 2022, l'Association Lyon Game Dev a continué à s'intégrer dans le tissu du jeu vidéo sur Lyon grâce à de nombreux partenariats/collaborations avec d'autres entités associatives ou encore au travers des projets qu'elle soutient. Nous avons aussi accueilli de nouveaux membres bénévoles dans l'association qui ponctuellement ont pris des rôles nécessaires pour le fonctionnement de l'association.

Si je dois commencer par citer une des premières réussites qui perdurent d'année en année ce sont nos meetups mensuels, qui ont lieu tous les premiers jeudi du mois. Nous avons pu observer l'évolution du nombre de personnes venant participer, à tel point qu'il est compliqué maintenant de réaliser cet événement dans des bars qui ont une capacité d'accueil en dessous de 60 personnes. Ce sera d'ailleurs un gros point de focus sur l'année prochaine, pouvoir structurer davantage nos process afin de communiquer de manière efficace en amont de l'événement mais aussi d'accueillir au mieux possible les personnes présentes.

En continuant sur les initiatives soutenues par l'association, nous avons pu voir continuer de nombreux projets et de partenariats qui seront détaillés dans la suite de ce rapport d'activité. Je sais à quel point il est difficile de mettre de l'énergie au quotidien pour chacun de ces projets et je remercie tous les bénévoles qui s'impliquent pour faire grandir les projets, mais aussi l'association.

Pour le futur, il va nous falloir attaquer ce challenge très important de l'association, réussir à intégrer, des nouveaux membres bénévoles moteurs en les organisant pour la création de nouveau projet! Les idées, les potentialités sont nombreuses, en y mettant de l'énergie l'association grandira de manière importante.

Pour continuer, je souhaite prendre le temps d'écrire autour de l'effort mis en place pour poser les premières briques de l'équipe communication. Nous en avons tous conscience, depuis longtemps réussir à communiquer efficacement autour est vraiment compliqué. C'est



pour cela que cette année nous avons essayé d'accentuer les efforts pour la création d'un pôle communication et la mise en place de nouveaux process afin de supporter l'objectif : rendre l'association et ses projets le plus visible possible sur nos différents réseaux.

C'est un chantier qui nous suit et nous suivra tant que l'association existera. De mon point de vue nous ne sommes pas encore assez structurés sur ce chantier, il va nous falloir redoubler d'effort pour être davantage identifiable et arriver à garder un rythme et une communication efficace soutenue par une identité visuelle.

Pour conclure, je souhaite remercier l'ensemble du CA/Bureau pour son implication ainsi que l'énergie mise pour solidifier nos process autant au niveau de la partie secrétariat que de la partie trésorerie.

Nous sommes sur une très bonne dynamique et il ne tient qu'à nous tous, membres déjà présents ou nouveaux bénévoles, de faire continuer à faire grandir cette belle association ! Rejoignez-nous !

*En vous souhaitant une très bonne journée,
Nicolas Vienat*



TABLE DES MATIÈRES

Édito du président	1
Adhérent.e.s et sympathisant.e.s	4
Communication et visibilité de l'association	5
Moyens de communication	5
Relations avec les autres associations	5
Vie de l'association	6
Les meetups mensuels	6
Les rencontres ponctuelles	7
Les gros évènements	8
Les autres projets	9
Activités administratives	10
Déclaration d'intérêt général	10
Réorganisation du Discord et du Google Drive	10
Réécriture des statuts	10
Une particularité annuelle : la naissance de "La Science Entre En Jeu" au sein de Lyon Game Dev.	11
La répartition des opérations : un sac de spaghetti au camembert...	12
La répartition des opérations : au compte de Lyon Game Dev	13
La répartition des opérations : au compte de La Science Entre En Jeu	14
La répartition du budget par projets	15
Stratégie futures pour la trésorerie	16

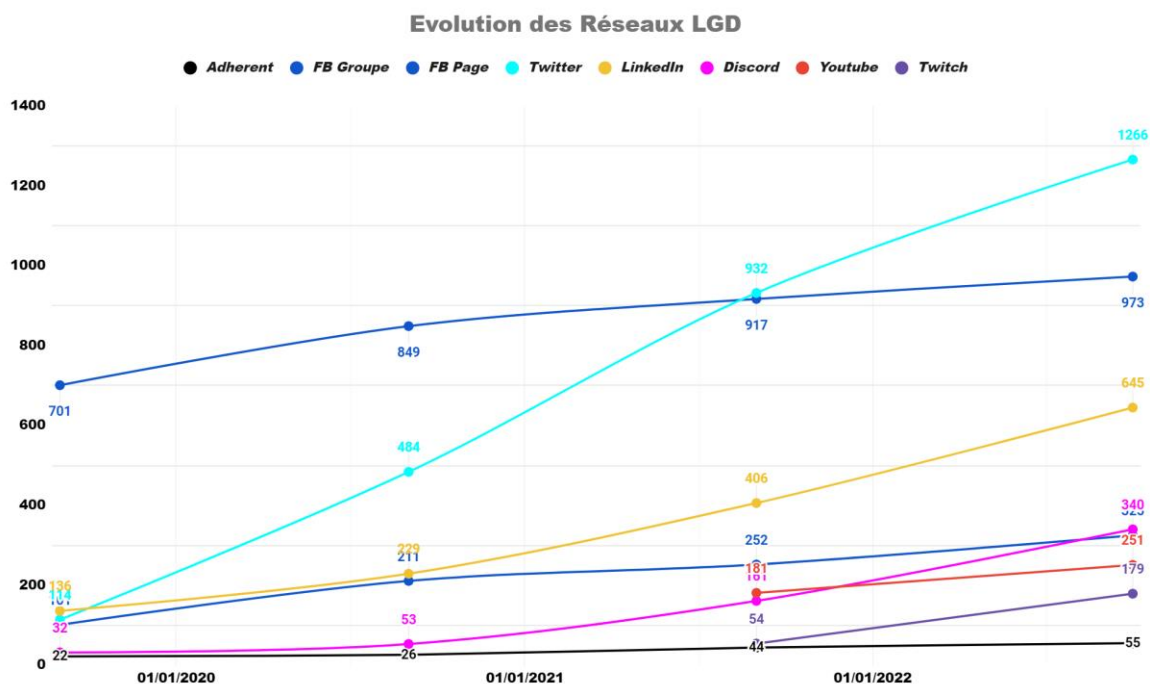
LE BILAN MORAL

Adhérent.e.s et sympathisant.e.s

Pour l'année 2021-2022, l'association a enregistré **61 adhésions**. Comparé à 2021-2022, on enregistre 17 nouvelles adhésions.

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 973 personnes**, avec **56 nouveaux membres** pendant l'année
- La page Facebook de l'association est suivie **par 325 personnes**, soit **73 nouveaux membres**.
- Le compte Twitter de l'association est suivi **par 1266 personnes**, soit **334 nouveaux followers**.
- La page LinkedIn de l'association lancée en 2019-2020 est **suivie par 645 personnes**, soit **272 nouvelles personnes**.
- Le Discord de l'association **comprend 340 membres**, soit **160 nouveaux**. Il y a 1 an, il y en avait 180.
- La chaîne Youtube a été lancée en 2020, et **a 251 abonnés**, soit **74 followers en plus**.
- La chaîne Twitch, lancée en 2020, compte **179 followers**, soit **125 nouvelles personnes**.



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
- linkedin.lyongamedev.pro
- twitch.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.

Le site internet bénéficierait néanmoins d'être développé, étant un point d'entrée important dans l'association. Le blog a été alimenté par 4 articles.

Le **Discord** grossit bien, et est actif. Il sert de point de discussion asynchrone.

On avait proposé aux adhérents qui ont leur propre Discord sur leur création de relayer automatiquement leurs annonces dans des canaux dédiés. Cela fonctionne bien. Il y a 12 salons qui ont été créés.

La **chaîne Youtube** de l'association permet de diffuser nos contenus en direct. Nos contenus sont souvent aussi streamés sur Twitch, ce qui peut poser problème de point d'entrée des spectateurs. Cependant, le nombre de spectateurs a considérablement augmenté, notamment grâce aux événements Science et Jeux Vidéo, et Behind the games.

⇒ Relations avec les autres associations

L'association **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. Game Only a lancé son incubateur Let's Go en 2021.

L'association **Game Dev Party** reste en lien avec Lyon Game Dev, on les voit aux meet-ups, on était à côté d'eux à la Geek Touch, on partage des membres et on leur laisse le micro pour annoncer et présenter leurs game jams lors de meet-ups. Ils ont pu organiser à nouveau des jams cette année, et on garde de bons liens avec eux.

AOA Prod, qui gère l'**Indie Game Lyon**, a organisé la 3e édition en 2022, à laquelle Lyon Game Dev a offert un soutien financier en échange d'emplacements à prix réduit pour les adhérents. On reste en bons termes et on les voit régulièrement aux meet-ups, mais Lyon Game Dev qui



devait se charger d'animer la scène lors de l'événement n'a pas tenu son rôle comme convenu, ce qui fut une déception de leur côté.

Lyon Game Maker, la petite communauté développée par Maayane, ne s'est pas beaucoup rencontrée cette année, la communauté semble peu active en l'absence de Maayane comme moteur.

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 acté l'**horaire de début vers 20h** plutôt que 19h
- 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. Le coup d'amener des étiquettes et de demander aux gens d'écrire leur nom et ce qu'ils font est un bon brise-glace entre membres, et permet de repérer les gens qui viennent pour le meetup. Pratique que l'association souhaite mettre en place à chaque meetup. On souhaite mettre un système d'accueil dans le bar, avec présentation de l'association.
- On a proposé moins de playtests que l'exercice précédent.
- Cet été, en juillet, on est allé au Patchwork café, et cela a très bien fonctionné. En août, le meetup a eu lieu au 27 Madeleine, et à la vue du piètre accueil et de la gestion de qui paie ses boissons, on l'a blacklisté de nos adresses.
- Ces meetups sont de plus en plus souvent au Puzzle Inn, avec lequel nous avons de bonnes relations, qui est bien équipé (vidéoprojecteur, micros), bien placé et suffisamment spacieux. Le patchwork est très bien aussi. On cherche à avoir plusieurs lieux entre lesquels tourner, même si cette année on est resté très souvent au Puzzle Inn. Notre but : tourner plus souvent entre les différents lieux.



⇒ 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 ont été organisés en dehors des meetups cette année

- 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. L'édition de 2021 a été annulée. Et l'édition 2022 est prévue en novembre au Québec. Lyon Game Dev est cité comme partenaire.
- Juste avant la Geek Touch Pol a proposé une **masterclass sur comment bien exposer son jeu lors d'un festival** le 5 mai, organisé avant un meet-up, la présentation a réuni une vingtaine de personnes et s'est terminée sur un repas partagé.



- Une **summer party** a été organisée fin Juillet au Patchwork, une rencontre détente et réseautage avec des animations prévues. L'événement s'est fait et déroulé sans encombre mais il a manqué d'organisation et les animations prévues sont un peu tombées à l'eau, au final c'était un peu comme un meet-up mais sans présentation.

⇒ Les gros évènements

- Le festival **La Science Entre En Jeu** a vu sa **3e édition** organisée en octobre 2021. Lyon Game Dev a continué à aider à l'organisation de la game jam mais la responsabilité s'est doucement transférée vers l'association La Science Entre En Jeu créée par Pol Grasland-Mongrain en novembre 2021.

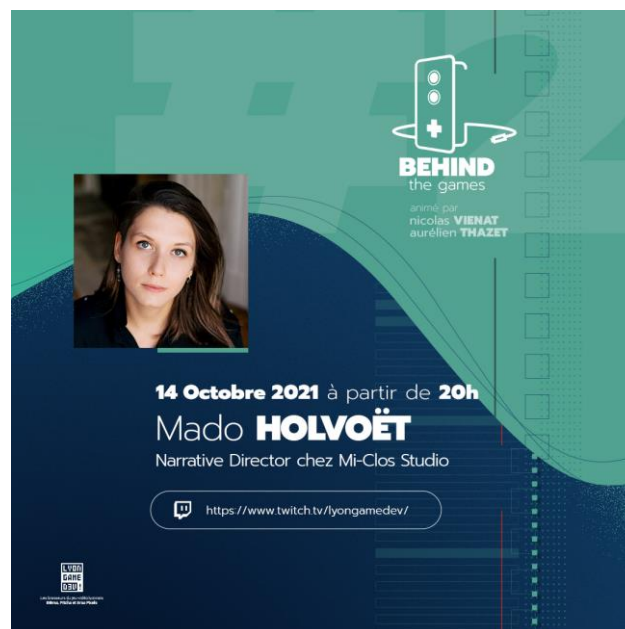


- La **4e édition de La Science Entre En Jeu** a eu lieu en mars 2022. Comme la précédente, les présentations en live et conférences ont été enregistrées et sont disponibles sur la chaîne Youtube de l'association, ce qui a contribué à grossir nos stats sur cette plateforme.
- Lyon Game Dev a participé à la **Lyon Geek Touch** en mai 2022 et a pu inviter les studios membres de l'association à exposer dans un espace dédié dans la zone dans jeux-indépendants de l'événement le week-end du 7 & 8 mai. Ce fut une réussite et cela a permis de renforcer les liens entre membres de l'association en plus d'avoir un grand nombre de visiteurs pour tester les jeux présentés. Une tombola a été organisée pour inciter le public à tester les jeux créés par les adhérents.

⇒ Les autres projets

L'association anime également d'autres projets en dehors d'événements ou rencontres, en fonction des porteurs de projets et de l'énergie disponible.

- Cette année a vu la création de Behind the games, une émission Twitch d'interview de travailleurs du jeu vidéo, animée par Aurélien, Martin & Nicolas, où les invités sont interrogés en détail sur leur métier. L'émission fut très régulière, ayant un invité environ toutes les 2 semaines, mais elle fut un peu délaissée vers la fin d'année. L'émission est en grande partie responsable du développement de l'association sur Twitch et Youtube.





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

Pour la déclaration d'intérêt général, l'association avait envoyé un simple courrier. Et pour être sûr qu'on est bien dans les clous, on souhaite envoyer un nouveau courrier en accusé réception pour se protéger.

⇒ Réorganisation du Discord et du Google Drive

Des gros chantiers de réorganisation du Discord et du Google Drive ont rendu le tout plus clair. Notamment la mise en place d'un document d'accueil, de documents de procédés et FAQ (Travail en cours), liste des comptes à mettre à jour à chaque changement de bureau, et liste des projets à potentiellement développer.

⇒ Réécriture des statuts

Antoine et Solenne ont fait une relecture approfondie des statuts et du règlement intérieur, afin de clarifier le fonctionnement de l'asso.

En particulier, différents rôles ont été attribués, avec des attributions claires. Cela permet de mieux savoir à qui s'adresser et qui est responsable de telle ou telle partie.

LE BILAN FINANCIER

L'association possède **1467,55 euros** sur son compte bancaire à la Banque Postale, au 01/09/2022. Il sera à faire figurer au report comme fond de roulement pour l'exercice 2022-2023.

Comptes de résultats : Lyon Game Dev

Période de référence		01/10/2021	01/10/2022	
Typologie de l'exercice				
Actifs	FR	Entrée	Sortie	Totaux
Fonds de roulement ASSO N-1	1 440,05 €			1 440,05 €
Fonds de roulement LSEEJ N-1	2 300,00 €			2 300,00 €
Cotisations		985,00 €	0,00 €	985,00 €
Dons		1 919,22 €	3 076,24 €	4 995,46 €
Subventions		5 250,00 €	0,00 €	5 250,00 €
Vente		1 679,00 €	0,00 €	1 679,00 €
Frais		-	9 029,92 €	9 029,92 €
Totaux Typologie Exercice				
Période de référence	FR (N-1)	Entrée Produit	Sortie Frais	Balance totale
Total exercice N		9 833,22 €	12 106,16 €	-2 272,94 €
Total N-1 + N	3 740,05 €	9 833,22 €	12 106,16 €	1 467,11 €

Une particularité annuelle : la naissance de "La Science Entre En Jeu" au sein de Lyon Game Dev.

Le compte de résultats est particulier si l'on compare l'année N et l'année N-1 car Lyon Game Dev suivant sa mission première a servi de structure pour porter financièrement la naissance de "La Science Entre En Jeu", aujourd'hui association loi 1901 au [21 novembre 2021](#). Les deux entités se sont donc retrouvées emmêlées au sein de la comptabilité Lyon Game Dev.

Sur l'année N-1 :



- **Deux tiers** du fonds de roulement de l'association est lié aux événements "La Science Entre en Jeu" soit **2300€** des **3740.05€** à reporter.
- A eux seuls, les événements LSEEJ génèrent **45%** de nos mouvements bancaires,
- Mais aussi plus de **80%** de nos entrées d'argent sur le compte.

Ainsi et à la suite d'une maturité certaine de l'écosystème "LSEEJ" et du souhait de Pol de transformer la dynamique en une association autonome, il a été convenu d'un transfert des fonds générés par les actions mené par "La Science Entre En Jeu" de Lyon Game Dev vers l'association nouvellement créée.

S'entend par là : bénéfices liées aux Games Jams et événements (billetterie, subvention, sponsoring).

Soit l'équivalent de **3076.24€** fléché comme don sur l'exercice 2021-2022.

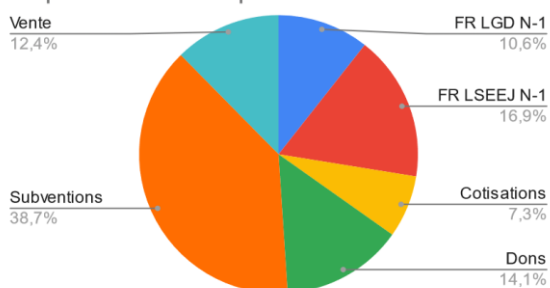
Etant donné que Lyon Game Dev a rempli sa mission d'incubateur, les deux associations tiendront une comptabilité séparée pour plus d'autonomie, une fois que les dernières subventions en cours portées par Lyon Game Dev pour le compte de la Science Entre En Jeu seront perçues et routées vers l'association LSEEJ (avec contrôle du conseil d'administration sur ces dernières subventions étant donné que l'association est légalement engagée à ce sujet).

Soit **un dernier versement du CNC** pour l'opération LSEEJ en cours.

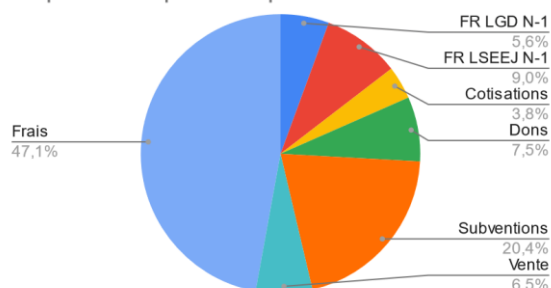
La répartition des opérations : un sac de spaghetti au camembert...

Cette année sous le signe de la Science entre en jeu entraîne une difficulté pour lire la répartition globale des entrées sur l'année N incluant les reports N-1 mis en parallèle aux opérations sur l'année N incluant les reports N-1 sur le compte de l'association.

Répartition entrée pour l'année N + N-1

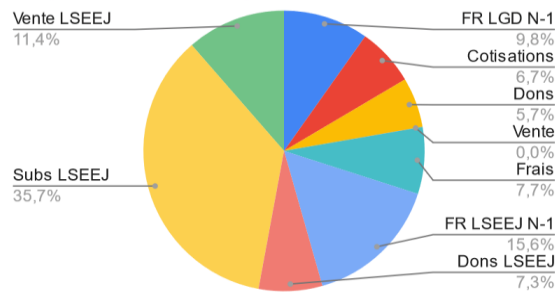


Répartition opération pour l'année N



En analysant plus précisément les entrées par typologie, on se rend compte qu'il faut détailler les actions liées à la Science Entre En Jeu pour se rendre compte de l'impact de cette série d'événements.

Répartition entrée pour l'année N + N-1

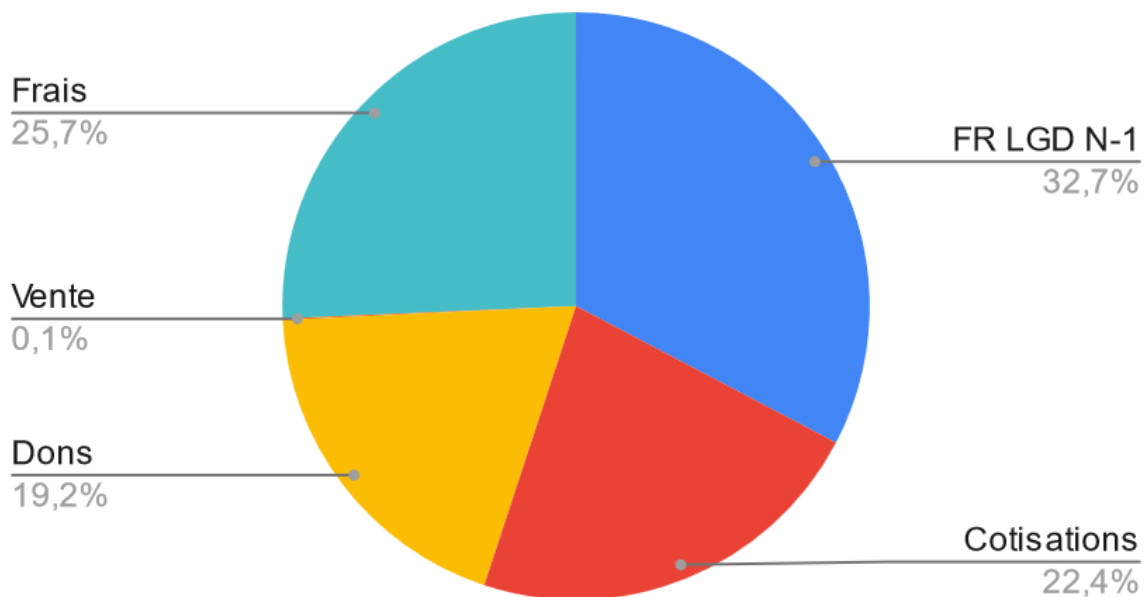


On se rends ainsi compte que les évènements de la Science Entre En Jeu occupent **les trois quart de la comptabilité !**

Afin de voir la santé des deux associations, il convient donc de s'intéresser aux répartitions des opérations en les isolant chacune de leur côté :

La répartition des opérations : au compte de Lyon Game Dev

Répartition opération pour l'année N + N-1



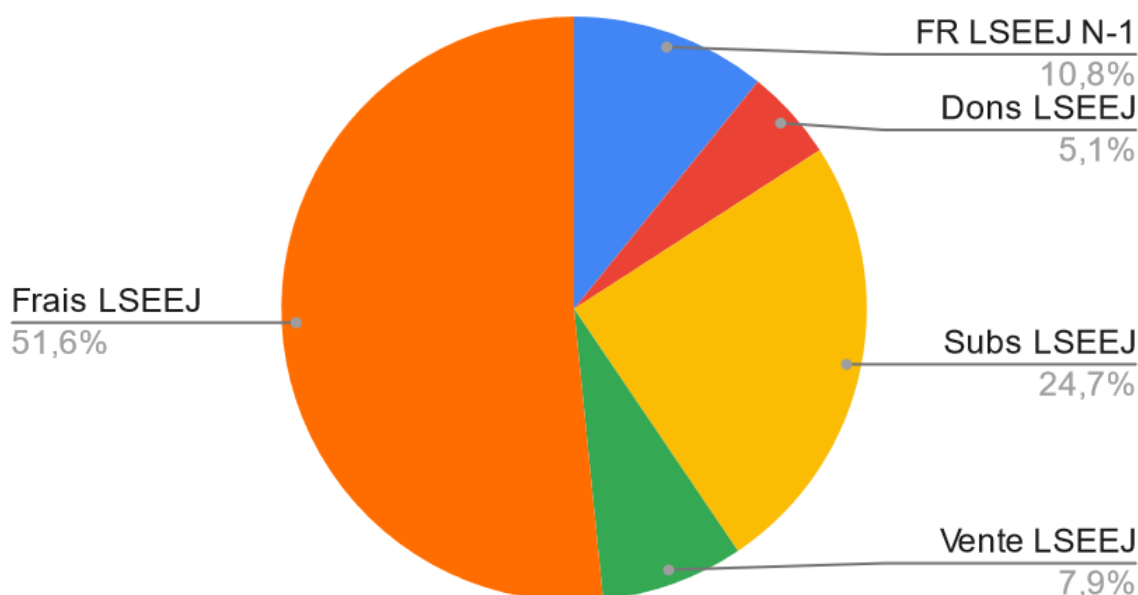
Une fois ce découpage réalisé, nous pouvons nous rendre compte d'un bilan positif sur l'année 2021-2022, les entrées équilibrant les frais.

Totaux Typologie Exercice (FOCUS LGD)				
Période de référence	FR (N-1)	Entrée Produit	Sortie Frais	Balance totale
Total exercice N		1 833,22 €	1 131,16 €	702,06 €
Total N-1 + N	1 440,05 €	1 833,22 €	1 131,16 €	2 142,11 €



La répartition des opérations : au compte de La Science Entre En Jeu

Répartition opération pour l'année N + N-1



Un léger déséquilibre s'observe sur le bilan des opérations pour l'exercice en date du 01/09/2022 pour les événements "La Science Entre En Jeu" qui s'explique par :

- Une subventions en attente d'encaissement au compte de Lyon Game Dev
- Une comptabilité qui a commencé à se diviser vers l'association nouvellement créée avec des ventes et cotisations qui n'apparaissent pas au compte de Lyon Game Dev.

Totaux Typologie Exercice (FOCUS LSSEJ)				
Période de référence	FR (N-1)	Entrée Produit	Sortie Frais	Balance totale
Total exercice N		8 000,00 €	10 975,00 €	-2 975,00 €
Total N-1 + N	2 300,00 €	8 000,00 €	10 975,00 €	-675,00 €

La répartition du budget par projets

Nom du projet	Descriptions projets	Total Entrées	Total Sorties	Balance
Investissement matériel	Achat de matos pour l'asso	0,00 €	295,13 €	-295,13 €
Vie association	Dépense courante de l'association, assemblée générale, temps forts etc...	0,00 €	28,00 €	-28,00 €
Cotisations	Comprends les entrées / sorties financières autours de cotisations associatives	985,00 €	0,00 €	985,00 €
1er jeudi du mois	Comprends toutes dépenses / recettes dans la logistique des 1er jeudi du mois	0,00 €	11,30 €	-11,30 €
IndieGameLyon 3	Opérations autour de la participation de LGD au IndieGamesLyon 3	0,00 €	195,00 €	-195,00 €
LSEEJ2	Enveloppe pour l'évènement la science entre en jeu 2	500,00 €	0,00 €	500,00 €
LSEEJ3	Enveloppe pour l'évènement la science entre en jeu 3	1 925,00 €	3 806,26 €	-1 881,26 €
LSEEJ4	Enveloppe pour l'évènement la science entre en jeu 4	6 250,00 €	7 168,74 €	-918,74 €
Masterclass	Enveloppe pour les masterclass	4,00 €	42,87 €	-38,87 €
Vol Mac Antoine	Action de donation pour le rachat d'un ordinateur à Antoine	169,22 €	169,22 €	0,00 €
GeekTouch 2022	Enveloppe pour l'évènement GeekTouch 2022	0,00 €	199,68 €	-199,68 €
Discord	Financement du Premium pour discord	0,00 €	78,26 €	-78,26 €
Frais Bancaires	Tous nos frais bancaires	0,00 €	78,72 €	-78,72 €
OVH LSEEJ	Maintien des infras OVH spécifiques à LSEEJ	0,00 €	15,59 €	-15,59 €
OVH	Maintien des infras OVH	0,00 €	17,39 €	-17,39 €



Stratégie futures pour la trésorerie

Les évolutions au niveau de la trésorerie sont les suivantes :

- Effectuer une possible migration du compte bancaire vers un établissement offrant des services plus simples à utiliser, sont pressentis : Revolut, le Crédit Mutuel...
- Finir la mise en place des procédés pour garantir un bon suivi des dépenses de l'association : processus de remboursement des frais des adhérents dans le cadre d'actions associatives, investissement matériel à poser en débours etc...
- Améliorer les prévisionnels et la distribution d'enveloppe aux adhérents : des enveloppes prévisionnelles ont été allouées à l'équipe communication nouvellement formée, ainsi qu'au projet Behind The Games mais n'ont pas été utilisées.
- Statuer sur les interventions rémunérées d'administrateur intervenant avec leur compétence professionnelle sur des projets menés par l'association.

Les cotisations se développant et représentant une base de fonds entrants solides pour l'association, il n'y aucune raison à date de changer l'approche mise en place sur 2021-2022.



Orientations futures

L'association a réussi à rester dynamique, 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 : remettre en avant les playtests et instaurer le brise-glace avec les étiquettes. Essayer de reproposez des animations et quizz sympas de temps en temps.
- **Continuer à mettre 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 ? Projet Licence de la ville de Lyon, recenser les streamers lyonnais pour mettre en avant les projets des adhérents.
- **Organiser de nouveaux gros événements**. Startup week-end, un espace de coworking Lyon Game Dev sur Gather Town... Ce sont des temps forts qui font vivre l'association et attirent de nouvelles énergies.