

RAPPORT D'ACTIVITÉS POUR Lyon Game Dev - 2018-2019

Présenté lors de l'AG du 10/10/2019

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 première année d'exercice.

Ce document retrace le bilan moral et financier de l'association pour la période d'octobre 2018 à septembre 2019 et présente nos orientations et notre budget pour la période allant du 1er octobre 2019 au 30 septembre 2020.

Éditorial de la présidente

J'aurais pu écrire un éditorial exclusivement positif...

Mais j'ai décidé d'être honnête.

Il y a trois ans, lorsque nous entrons dans les coulisses de Lyon Game Dev tenus par Thibaut Tramont, nous ne nous connaissions pas avec Antoine Gouy. Mais la même envie nous animait : celle de participer à la vie de l'écosystème professionnel du jeu vidéo à Lyon. Autour de ce point commun et avec une énergie débordante, nous avons appris à collaborer et à imaginer de nouveaux concepts, de nouvelles manières de faire et à s'approprier de nouveaux outils. Et le bonus dans tout ça ? Nous sommes devenus amis !

Au bout de deux ans de fonctionnement à la même intensité, Antoine et moi-même commençons à être usés par les meetups mensuels ainsi que par la tenue du site internet et du groupe. Nous voulions de l'aide afin de porter davantage d'actions. Alors Thibaut, Antoine et moi-même avons décidé de créer juridiquement Lyon Game Dev ; nous allions, enfin, nous ouvrir aux membres actifs afin de débloquer du budget et lancer nos différents projets !

Ça, c'était l'idée initiale...

La réalité est que, cette année encore, nous avons porté beaucoup de sujets en binôme avec Antoine et cela en plus des meetups mensuels. Nous ne comptons plus les heures données à la communauté. Tenir l'association s'est révélé être très chronophage, surtout en cette année de rodage et je dois avouer que je ne m'attendais pas à porter tout ce poids en tant que présidente : boostée par la confiance que les membres m'ont accordée, j'ai redoublé d'effort pour maintenir et développer notre association en donnant toute mon énergie. Je ne peux m'empêcher de constater et d'insister sur le fait que le rythme de cette année a été particulièrement éreintant. À tel point qu'il me paraît très difficile d'envisager une autre année comme celle-ci sans une aide plus forte et une forme de proactivité de la part des membres de l'association. En rédigeant cet éditorial et en me plongeant dans notre bilan, j'ai réalisé que c'était, fort heureusement, la seule ombre au tableau de cette année folle et

en tout point inédite. Il est toutefois malheureux qu'elle ait un impact aussi étendu sur ce bilan.

Avec le recul, je suis très fière du bilan de tout ce que nous avons accompli en un an. Des membres actifs nous ont rejoints et nous rejoignent encore, nous avons un conseil d'administration qui décide de la stratégie et un bureau qui l'applique, et nous avons désormais des membres qui participent à la vie de l'association et organisent les meetups ! Et pour cela je vous prie de croire en mon très sincère **merci**.

Nous avons fait une très belle année pleine de différentes rencontres, enrichie de partenariats et de découvertes. Nous avons même imaginé le premier Startup Weekend Video Games de France ! Nous croyons et valorisons l'entrepreneuriat dans ce domaine et nous soutenons autant que nous le pouvons les développeurs indépendants et passionnés. Le Startup Weekend Video Games était donc le rendez-vous idéal des experts et structures qui souhaitent aider les porteurs de projets du jeu vidéo à adopter une posture entrepreneuriale.

Aujourd'hui, l'association est bien plus forte qu'il y a un an et elle continue à se développer : nous lançons de nouveaux projets, accueillons de nouveaux membres et avons initié des collaborations durables avec **Game Only**, association régionale, ainsi que **Game Dev Party**, association locale, **La Source** (et nous nous sommes ouverts à d'autres comme **APSOLY**) afin de resserrer les mailles d'un tissu associatif fragile et souvent désuni, même face aux mêmes objectifs.

Je continue de croire que notre structure réunit différentes forces locales et mutualise les égos. Parce que, oui, je ne pense pas vous l'apprendre mais le milieu du jeu vidéo est un milieu souvent rempli d'égos qui peinent à faire des concessions et à collaborer. Mais ce n'est pas l'image que je veux renvoyer de notre association et de notre dynamique.

J'aimerais pouvoir mener nos actions plus loin et notamment en nous associant avec d'autres associations comme **Women in Games** ou des structures en rapport avec le son, l'image, le numérique, le hardware... Imaginer encore et toujours de nouvelles manières de faire, continuer à nous approprier de nouveaux outils. Notre association est en mouvement perpétuel car nous nous adaptons aux besoins et envies de la communauté. Mais pour continuer à nous développer, nous devons accueillir de nouveaux membres prêts à donner -un peu- de leur temps et de leur énergie !

Notre association ne pourra vivre durablement qu'à travers nos membres investis.

Ces mots vous parlent ? Vous donnent l'envie d'agir ?
Alors rejoignez nos forces : croyez-moi, nous en avons besoin !

Tiffany Vaquié
Présidente



TABLE DES MATIÈRES

Édito de la présidente	1
Adhérent.e.s et sympathisant.e.s !	4
Communication et visibilité de l'association !	4
Tenue du groupe et de la page Facebook !	4
Site internet	4
Activités administratives !	5
Création et naissance de l'association !	5
La gouvernance !	5
Les réunions du conseil d'administration !	6
Finances et trésorerie !	6
Vie de l'association !	6
Animer !	6
Les apéros Lyon Game Dev :	7
Les temps forts - XPSHaring :	8
Supporter	8
Le partenariat avec Apsoly	9
Le partenariat avec GameImpact	9
Le Startup Weekend VideoGames :	9
Organiser	10
Notre présence au LyonGameShow	10
Le mapping écosystème	10
Relations avec GameOnly !	10
Animer	12
Autonomiser les apéros	12
Relancer des conférences	12
Supporter	12
SuperDemain 2019	12
GameSummit 2019	12
Organiser	12
Mapping	12

LE BILAN MORAL

Adhérent.e.s et sympathisant.e.s !

Pour l'année 2018-2019, l'association a enregistré **22 adhésions dont 19 professionnel.le.s et 3 étudiant.e.s**. À ces membres adhérent.e.s, s'ajoutent des sympathisant.e.s inscrit.e.s sur :

- Le groupe Facebook fermé de l'association suivi par **701 personnes**. Ce groupe est en constante augmentation : **97 membres ont rejoint le groupe** durant la période du 1 octobre 2018 au 1 octobre 2019, **le faisant passer de 598 personnes à 695**. Soit une augmentation de 13,95% de membres sur l'année.
- La page Facebook de l'association lancée durant cette année d'exercice, suivie par **101 personnes**.
- Le compte Twitter de l'association lancé durant cette année d'exercice, suivi par **114 personnes**.
- La page LinkedIn de l'association lancée durant cette année d'exercice, suivie par **136 personnes**.
- Le Discord privé de l'association lancé durant cette année d'exercice, **comportant 32 membres**, dont 23 membres actifs de l'association, 7 membres au conseil d'administration, 5 membres d'honneurs et 2 membres partenaires.

Communication et visibilité de l'association !

⇒ Tenue du groupe et de la page Facebook !

Les membres fondateurs de **Lyon Game Dev** ont accès à la modération du groupe Facebook historique de l'association et le bureau à la modération de la page Facebook de l'association. Le groupe et la page Facebook sont nos outils de communication majeurs. Ils nous permettent de donner de la visibilité à **Lyon Game Dev**, de diffuser des offres d'emplois ou de mettre en avant des événements ou des cas de sociétés qui peuvent intéresser nos membres.

Rappelons également nos autres moyens de communication divers :

- Notre boîte mail, associée à son Drive et à la gestion des contacts mails :
contact@Lyon Game Dev.pro
- Notre site web hébergé gratuitement via GitHub Pages :
<https://www.Lyon Game Dev.pro>
- Pour l'adhésion à l'association :
<https://www.helloasso.com/associations/lyon-game-dev/>

⇒ Site internet

Lyon Game Dev profite d'un site internet lancé gratuitement le **16 novembre 2018** via GitHub Pages par Antoine Gouy. Le site fonctionne via Jekyll et permet de proposer des fonctionnalités simples de blogging et valorisation de contenu.

Le lien du repository : <https://github.com/Lyon Game Dev/lgd-site>

Les rubriques affichées sur le site à ce jour :

- « **Lyon Game Dev** » : landing page, derniers articles de blog, et prise de contacts...
- « **Qui sommes-nous ?** » : annuaires du bureau (via Airtable), et présentation de l'associations...
- « **Agenda** » : affichage de l'agenda d'événements jeu-vidéo lyonnais...
- « **Blog** » : nos actualités et mises en avant de nos actions...
- « **Adhérer** » : lien vers la campagne HelloAsso permettant l'adhésion à Lyon Game Dev...

Il reste malgré ces différentes avancées, la nécessité de réunir une équipe de développement de bénévoles pour le maintien et la création de contenu autour du site pour le rendre pérenne dans le temps. Ce site est parfaitement référencé et est un véritable point d'entrée vers l'association pour un public hors Lyon. Il a permis d'être identifié par un ambassadeur Unreal Engine ou encore un référent pour le LyonGameShow.

Activités administratives !

⇒ Création et naissance de l'association !

Suite à l'assemblée général constitutive de l'association en novembre 2018. L'association est officiellement déclarée comme une personne morale et sa naissance est publiée au Journal Officiel. Vous pouvez télécharger le témoin de publication :

http://www.journal-officiel.gouv.fr/publications/assoc/pdf/2019/0002/JOAFE_PDF_Unitaire_20190002_01125.pdf

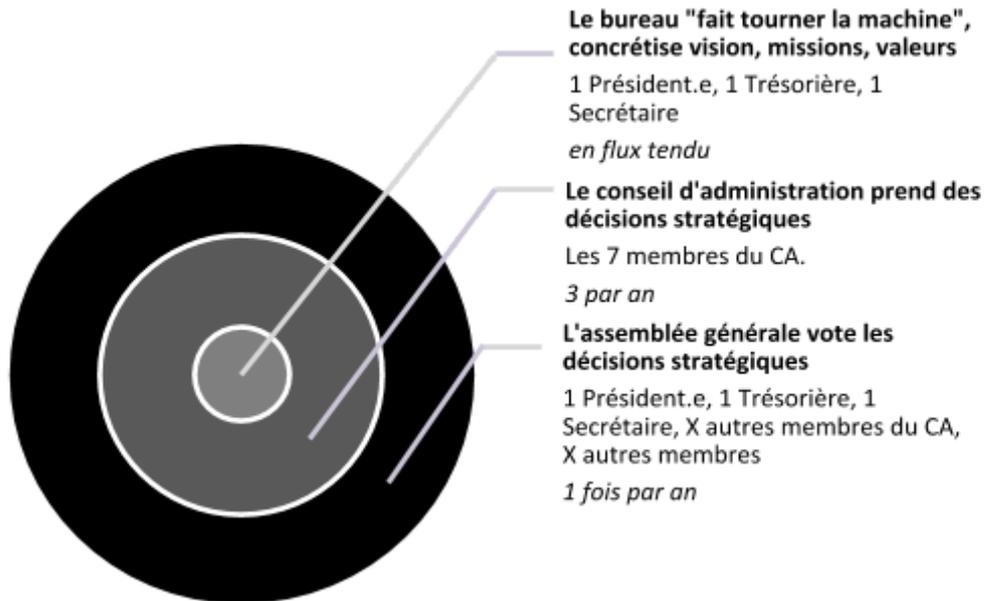
⇒ La gouvernance !

Le bureau étant en communication en flux tendu de façon annuelle, il est apparu nécessaire de ne réunir le conseil d'administration que sur une base tri-mensuelle comme le suggère les statuts de l'association.

L'Assemblée Générale permettant la naissance de l'association a eu lieu l'année précédente le 7 novembre 2018. À cette occasion, le conseil d'administration composé de Tiffany Vaquié, Antoine Gouy, Alexandre Cheremetieff, Maayane Odou, Thibaut Trampont, Antoine Besnard et Nicolas Vienat a été élu par les membres de l'association. Ce même conseil a élu :

- Tiffany Vaquié comme Présidente,
- Antoine Gouy comme Secrétaire avec Antoine Besnard comme Vice-secrétaire,
- et Alexandre Cheremetieff comme Trésorier et Maayane Odou comme Vice-Trésorier.

De façon concrète les prises de décisions dans l'association s'articule à ce jour comme suit :



La gouvernance reste à être mieux définie, un règlement intérieur est en cours de rédaction par le Secrétaire, mais n'a pas abouti en rédaction sur l'année d'exercice.



⇒ Les réunions du conseil d'administration !

Depuis octobre 2018 et pour l'année 2018-2019, les réunions du CA se déroulent à guichet fermé et permettent de faire le point sur les axes stratégiques de l'association :

- Suivi des actions,
- Développement de la vie de l'association,
- Point financier,
- Suivi des adhésions etc...

Il a été question d'ouvrir ces réunions aux différents membres afin de permettre une participation plus large des membres de l'association.

⇒ Finances et trésorerie !

Pour cette première année, l'association se dote d'une structure administrative pour supporter ses actions. Nous avons ouvert un compte en banque à la Banque Postale de Lyon.

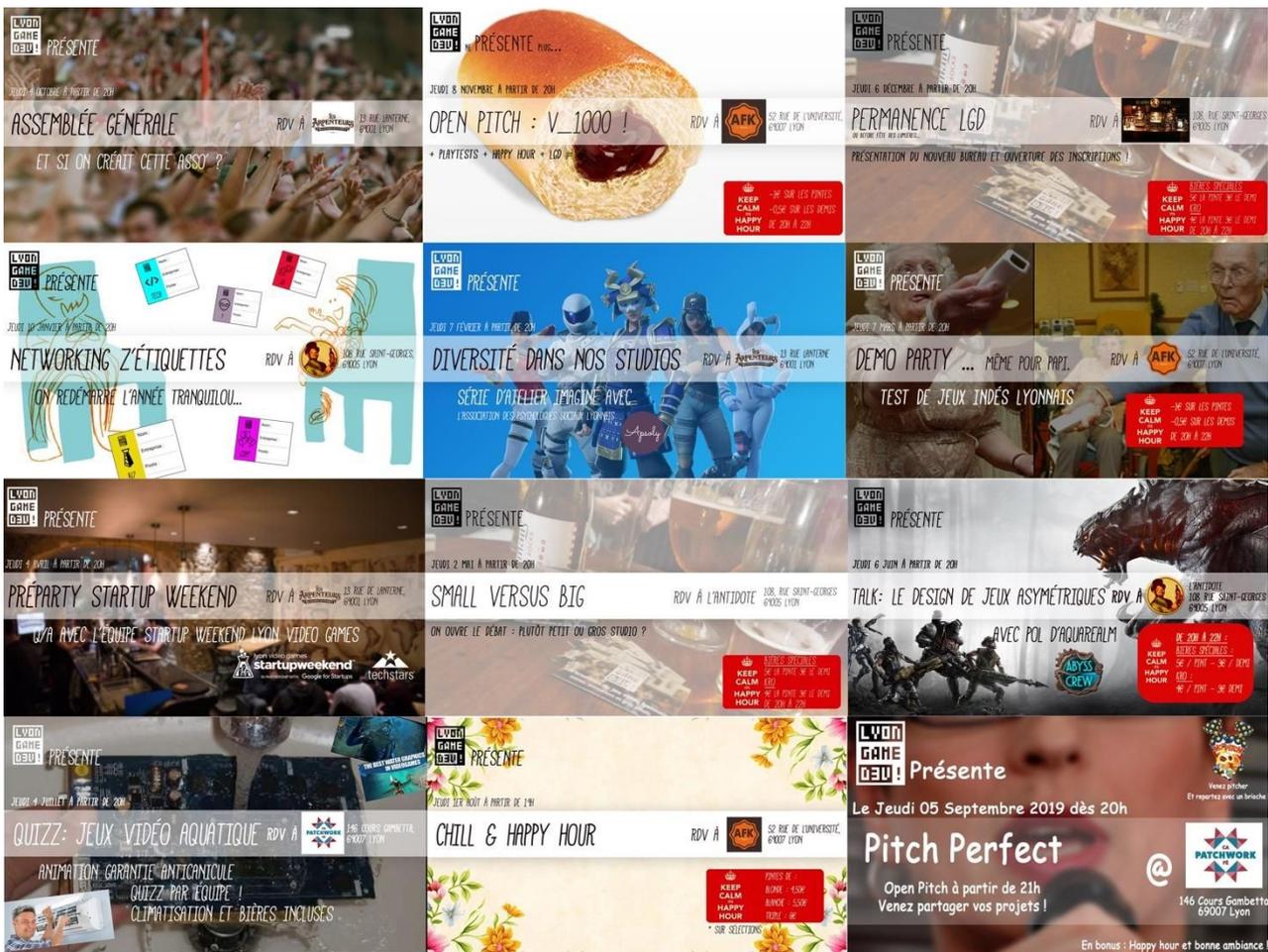
Retrouvez le bilan financier à la suite de ce document.

Vie de l'association !

⇒ Animer !

Les apéros Lyon Game Dev :

Une année Lyon Game Dev, c'est 12 apéros mensuels qui se déroulent historiquement les premiers jeudis de chaque mois et sont proposés via le groupe fermé de l'association. Gratuit et ouverts à tous, les apéros ont pour objectif d'être et de rester une tribune ouverte proposée aux professionnels du jeu vidéo pour découvrir, échanger, et réseauter entre pair.e.s dans une zone bienveillante et sécurisée.



L'association se base sur une liste de différents lieux qui nous accueillent de façon régulière dans le cadre de ces apéros. Le souhait est de proposer une liste d'espaces limités pouvant plaire au plus grand nombre, pour casser la régularité de rencontre dans un seul et même espace tout en ne perdant pas les membres. Il est question de développer des relations plus fortes dans le temps :

- L'antidote, lieu historique de l'événement, situé 108 Rue Saint-Georges, 69005 Lyon, a accueilli 4 apéros durant l'exercice 2018-2019.

- L'AFK Bar, situé 52 Rue de l'Université, 69007 Lyon, a accueilli 3 apéros durant l'exercice 2018-2019.
- Les Arpenteurs, situé 13 Rue Lanterne, 69001 Lyon, a accueilli 2 apéros durant l'exercice 2018-2019, nous nous sommes retrouvés face à un souci d'organisation lors de l'apéro Startup Weekend d'avril 2019 et avons réussi en dernière minute à trouver un lieu de secours à la Pêcherie 4 quai pêcheurie 69001 Lyon.
- Le PatchWork Café, situé 146 Cours Gambetta, 69007 Lyon, a accueilli 2 apéros durant l'exercice 2018-2019.

Un premier travail d'automatisation de l'organisation de ces apéros a été effectué et attend une mise en ligne pour que l'écosystème s'approprie l'organisation.

Les temps forts - XPSharing :

Avec pour ambition de proposer des temps plus sérieux, et plus ambitieux, Lyon Game Dev a proposé cette année deux gros temps forts hors des apéros mensuels :

- Une rencontre **GRATUITE** le lundi 19 novembre 2018, avec [Sjoerd de Jong](#) et [Mario Palmero](#), deux ambassadeurs Unreal Engine qui ont présenté les nouvelles fonctionnalités du moteur et ont répondu aux questions de la communauté. L'événement a accueilli **64 participants** qui ont pu profiter de l'espace du MamaShelter Lyon, situé 13 Rue Domer, 69007 Lyon, et du buffet proposé à la suite de l'événement entièrement organisé par Antoine Gouy et Tiffany Vaqué avec l'aide des membres.



- Une projection-débat pour un ticket minimum de 5€, le mercredi 20 mars 2019, [autour du documentaire de GameSpectrum sur les conditions de travail dans le jeux-vidéos](#), avec la présence lors de la table ronde de [GameSpectrum](#), [Charlie Carpène](#) de l'association [GameImpact](#), [Élise Chane](#) de l'association [Apsoly](#) et [Nicolas Vienat](#) de l'association Lyon Game Dev. L'événement a **accueilli 56 participants** qui ont pu profiter de l'accueil professionnel de [l'Aquarium Ciné-Café](#) situé au 10 Rue Dumont, 69004 Lyon.



⇒ Supporter

Dans le cadre de ses actions, Lyon Game Dev développe des collaborations avec différentes associations, entités et évènements complémentaires à ses actions.

Le partenariat avec Apsoly

Notons le développement de partenariats et collaborations avec l'association **Apsoly**, **Association de psychologues sociaux Lyonnaise**, fédère et milite pour la représentation de la psychologie sociale dans les milieux professionnels. Lyon Game Dev s'associe avec Apsoly dans le cadre d'actions tel que :

1. L'animation d'un workshop « Diversité dans nos studios » pour l'apéro du jeudi 7 février 2019

Lyon Game Dev a constaté que peu de femmes participent à ses événements et que ce milieu est empreint d'un bon nombre de stéréotypes et de préjugés sur les femmes. Sofia, Jordi, Elise et Marie-Amandine d'Apsoly ainsi que Tiffany Vaquié et Colin Le Duc de Lyon Game Dev ont conçu et animé une intervention ludique et interactive le 5 février 2019. Le compte rendu est à retrouver en ligne : <https://apsoly.com/blog/lgd-apsoly/>.

Aussi, Apsoly a mis à disposition un livret d'intervention aux participant.e.s afin qu'ils.elles puissent aller plus loin dans la compréhension des enjeux psychosociaux : https://apsoly.com/docs/APSOLY_LGD_livret_participant-es.pdf

2. La recherche de conférencier dans le cadre de la projection-débat du 20 mars 2019.

Lyon Game Dev, en partenariat avec GameImpact, a organisé une projection débat, autour d'un documentaire sur les conditions de travail dans le jeu vidéo « *Comment se fabrique les jeux vidéo* », à l'Aquarium Ciné Café le 20 mars. Elise et Corentine d'Apsoly ainsi que Nicolas Vienat de Lyon Game Dev ont préparé et participé aux discussions en tant qu'experte autour des risques psychosociaux au travail :

<https://lyongamedev.pro/blog/gamespectrum-projection/>

Le partenariat avec GameImpact

Dans le cadre de l'organisation de la projection-débat, Lyon Game Dev souhaite remercier l'association **GameImpact** pour la coordination de la venue de GameSpectrum sur la région lyonnaise.

Le Startup Weekend Video Games :

Le bureau 2018-2019 de Lyon Game Dev (Alexandre, Antoine et Tiffany) faisant parti à 100% de l'aventure [Startup Weekend VideoGames du 7 – 9 avril 2019](#), l'association Lyon Game Dev est naturellement positionnée comme acteur majeur de l'équipe Startup Weekend Lyon Video Games. Notre intervention a porté sur le déroulé, l'organisation et la mise en place de cet événement. L'association a aussi servi de caisse de résonance en communication pour faire parler de l'événement qui a réuni **39 participants, plus de 15 coachs et plus d'une quinzaine de personnes** à l'organisation, sur un weekend complet.



Retrouvez le dossier de presse récapitulant les chiffres de l'événement :

<https://www.lyongamedev.pro/docs/20191019-rapportactivites20182019/SWLyonVideoGames2019-Dossierdepresse.pdf>

Notre participation au GameCamp 2019 @ SNJV



Le bureau était présent au GameCamp 2019 organisé à Lille. L'occasion de rencontrer les structures nationales et se mettre en lien au niveau français.

Nous avons pu par ailleurs accompagner les porteurs de projets qui avaient gagné une place pour le GameCamp à la suite du Startup Weekend Video Games

⇒ Organiser

Comme annoncé dans l'édito de ce rapport, cette année, le fil rouge et le point central de notre activité a été le travail à l'émergence de notre activité et la création d'une équipe de bénévoles engagés pour nos actions.

Notre présence au LyonGameShow

Dans une optique d'organiser et d'accompagner l'écosystème et nos adhérents, c'est à la suite d'une prise de contact par un référent du LyonGameShow que nous avons proposé à notre communauté de se réunir autour d'un corner « jeux-vidéos » indépendants sur le salon. Maayane Odou et Tiffany Vaquié ont porté le projet et animé le stand durant ces deux journées.



6 structures ont pu présenter 7 jeux le temps du salon.

6 structures ont pu présenter 7 jeux le temps du salon.



Le mapping écosystème

Un projet interne a commencé à émerger autour de la création d'un annuaire de projets, structures, personnes liées à Lyon Game Dev. Ce projet émergent est encore au stade de prototype est prends à ce jour la forme d'un annuaire.

Relations avec Game Only !

Lyon Game Dev a vu émerger lors de sa création l'association des studios lyonnais formée suite à la cessation d'activité du cluster de compétitivités Imaginove.

Lyon Game Dev réitère son soutien à la création de cette association nécessaire sur la région et propose support, écoute et collaboration dans le cadre du sujet de l'animation de filière. Alexandre Cheremetieff, trésorier, est aussi secrétaire de Game Only ce qui assure des échanges réguliers entre les deux structures.

LE BILAN FINANCIER

Mouvements théoriques :

Les gains des adhésions et la vente de places au Lyon Game Show a permis à l'association de s'imprimer des tee shirts et d'acheter du tissu aux couleurs de la structure pour décorer les tables des salons.

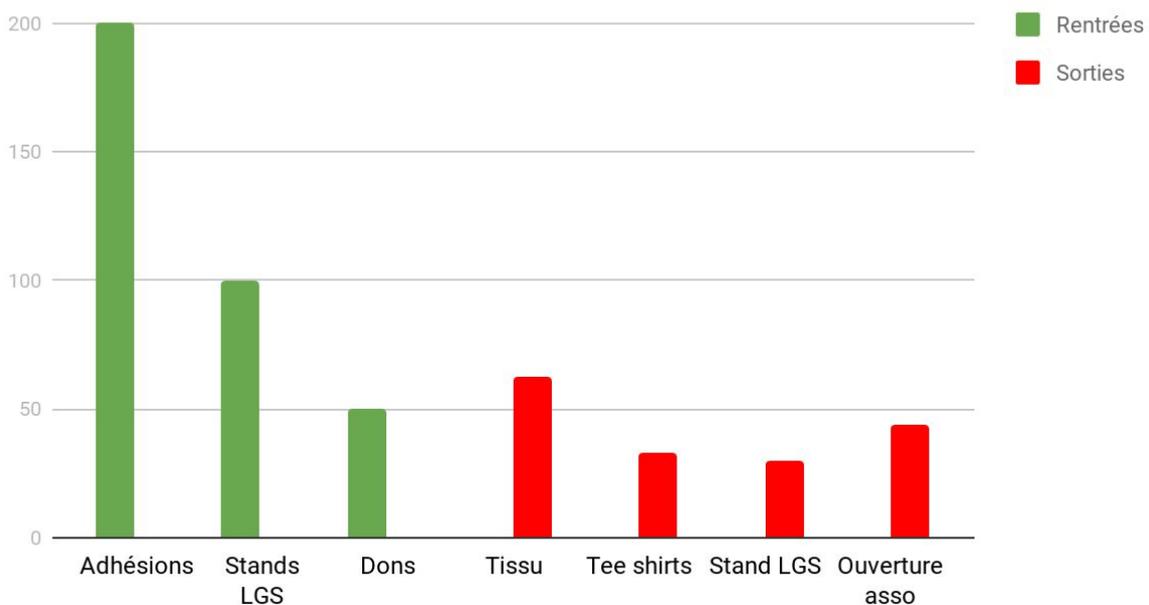


L'achat d'un micro, d'un rétro-projecteur, et d'un kakémono aux couleurs de l'association est à la négociation.

La participation au salon SuperDemain devrait permettre à l'association de gagner quelques fonds supplémentaires. (500euros)

Bilan prévisionnel : positif de +180.14 euros pour Octobre 2019

Budget prévisionnel 2018-2019



Mouvements réels de la trésorerie :

Le compte ayant mis un long moment avant d'être effectivement créé, la présidente Tiffany Vaquié a dû avancer les frais de création de l'association ainsi que l'achat du tissu et la location de l'espace au Lyon Game Show, et le vice-trésorier Maayane Odou l'achat des tee-shirts. Ils seront remboursés au plus tôt.

Relevé détaillé des opérations du compte :

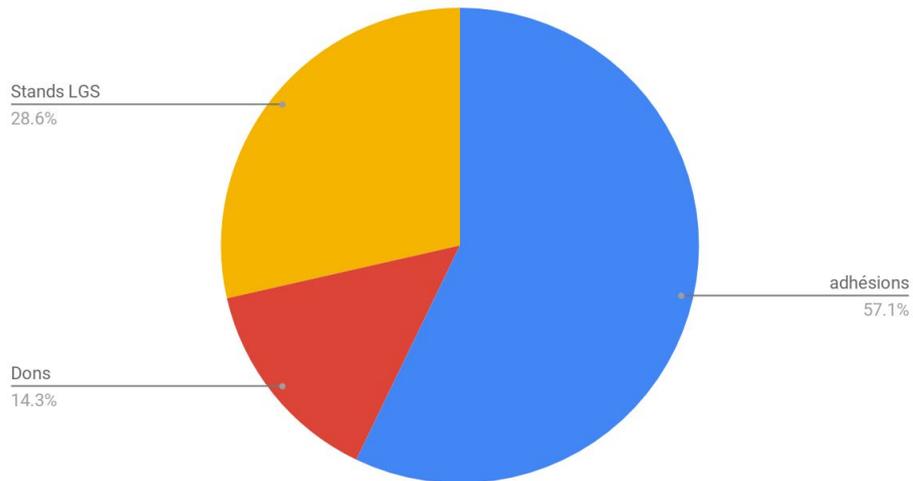
Le bilan de l'association à la date du 10 octobre 2019 est de -69.86euros, en attente du règlement des cotisations de la part de HelloAsso.

Bilan Réel au 10 Octobre 2019 : Négatif de -69.86 euros

Recettes :

La majeure partie des recettes de l'association vient des adhésions des membres. On note quand même 50 euros de dons ♥ (NDLR : merci à tous les donateurs pour leur support)

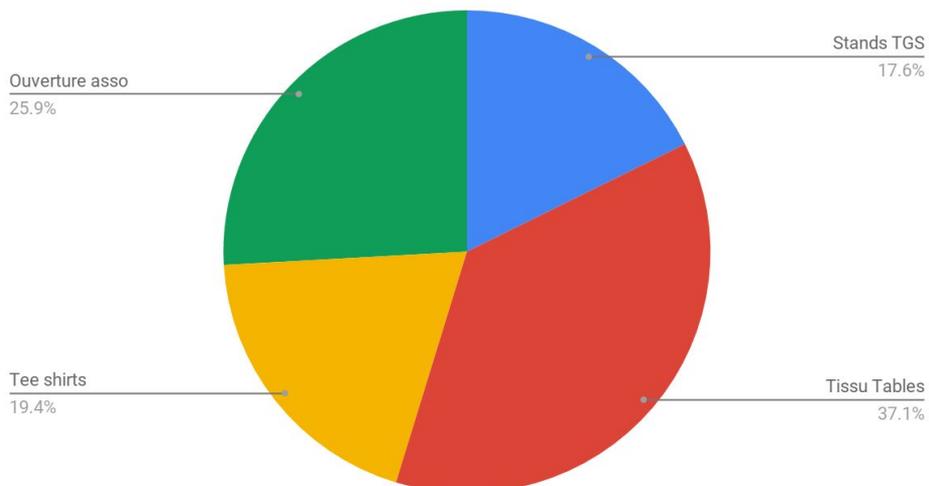
Rentrées 2018-2019



Dépenses :

L'association investit dans du matériel qu'elle pourra réutiliser lors de futures animations. Les autres frais sont des frais administratifs.

Sorties 2018-2019



Orientations 2019-2020

Après plus de 7 ans d'existence informelle et pour sa première année d'activité en tant qu'association loi 1901, Lyon Game Dev souhaite avant tout consolider son réseau de membres et positionner ses actions pour répondre à leurs besoins. Lyon Game Dev se positionne comme une interface entre les professionnels et travailleurs du jeu vidéo. Le paysage lyonnais étant en complète métamorphose, Lyon Game Dev reste attentive au rôle qu'elle a joué dans le paysage des structures qui apparaissent avec l'ambition de modifier la dynamique sur la région.

Animer

⇒ **Autonomiser les apéros**

Dans l'optique d'autonomiser les apéros, Lyon Game Dev souhaite positionner un planning annuel des animations afin d'anticiper leur organisation. Les processus sont à finaliser et faire accepter par la communauté.

⇒ **Relancer des conférences**

Plusieurs pistes sont en cours d'évaluation pour proposer des temps forts à la communauté. Une première discussion à évaluer autour de la venue de Célia Hodent à Lyon début janvier 2020.

Supporter

⇒ **SuperDemain 2019**

Une partie du bureau, Antoine et Maayane, travaille à la programmation de l'axe jeu vidéo autour de l'événement « SuperDemain » organisé par Fréquence Écoles.

Un appel à 3 bénévoles pour venir supporter le corner en médiation le temps de l'événement est lancé parmi les membres.

Cette opération a pour but de financer l'association.

⇒ **GameSummit 2019**

L'association GameOnly lance un appel à manifestation d'intérêts autour du GameSummit 2019. Des profils métiers sont recherchés pour animer des conférences le temps de l'événement. Des stands sont proposés pour exposition de projets de jeu vidéo.

Organiser

⇒ **Mapping**

Des discussions avec GameOnly sont en cours au sujet du mapping de l'écosystème lyonnais : qui identifier ? comment ? qui maintiendrait les données ?...



⇒ **Calendrier**

Nous souhaitons relancer la dynamique initiée par **Spawn** du calendrier associatif et partagé. L'idée est d'offrir un espace de référencement à toutes les structures et tous les individuels qui montent un évènement en rapport avec le jeu vidéo et l'aspect professionnel.

⇒ **Renforcer l'association**

En bref, l'association cherche à se pérenniser dans ses différentes actions. La structuration de l'engagement associatif reste donc un des champs clés à viabiliser pour cette année 2019-2020.



Remerciements

Tout le bureau, le conseil d'administration et les membres actifs tiennent à remercier les différents acteurs, associations, personnes s'étant impliqués de près ou de loin dans les activités de
Lyon Game Dev.



<https://www.facebook.com/LyonGameDevPage/>
<https://www.linkedin.com/company/lyongamedev/>
https://twitter.com/lyon_dev