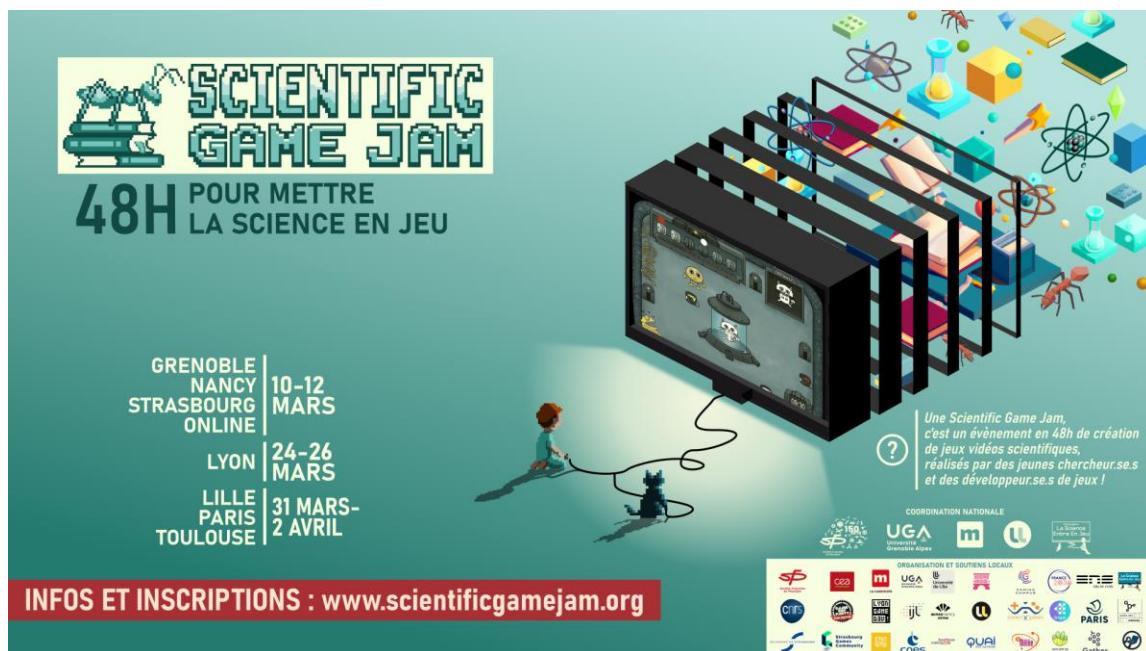


# Bilan Scientific Game Jam 6

Pol Grasland-Mongrain, La Science Entre En Jeu

*L'édition 2023 de la Scientific Game Jam était un peu particulière : il s'agit d'un évènement national, avec 8 sites organisant une édition : Paris, Lyon, Grenoble, Strasbourg, Toulouse, Nancy, Lille et une édition Online. Ces éditions ont eu lieu lors de 3 week-ends de mars et avril, et plusieurs évènements (remises de prix, présentation des jeux) ont eu lieu par la suite, localement ou pour toutes éditions.*

*Notre association a pris en charge l'organisation des éditions de Paris, Lyon, Online, ainsi qu'une soirée de remise de prix commune, de la valorisation des jeux post-événements, ainsi que la majeure partie de la coordination entre les sites. Voici le bilan de l'évènement.*



Il y a eu d'abord les Scientific Game Jams à 3 week-ends de mars et avril ; puis une remise des prix commune aux éditions de Lyon, Paris et Online, avec présentation des jeux d'autres sites le XX avril ; des streams des jeux réalisés ; et enfin la présentation des jeux à plusieurs festivals (notamment Lyon Geek Touch et Festival de Blois) et au meetup mensuel de Lyon Game Dev. Il y a eu au total 55 jeux réalisés, dont 5 à Paris, 6 online et 8 à Lyon.

La Société Française de Physique était partenaire de l'évènement, avec un prix "Société Française de Physique" sur chaque site et l'invitation des récipiendaires au festival Double Science à Paris en juin.

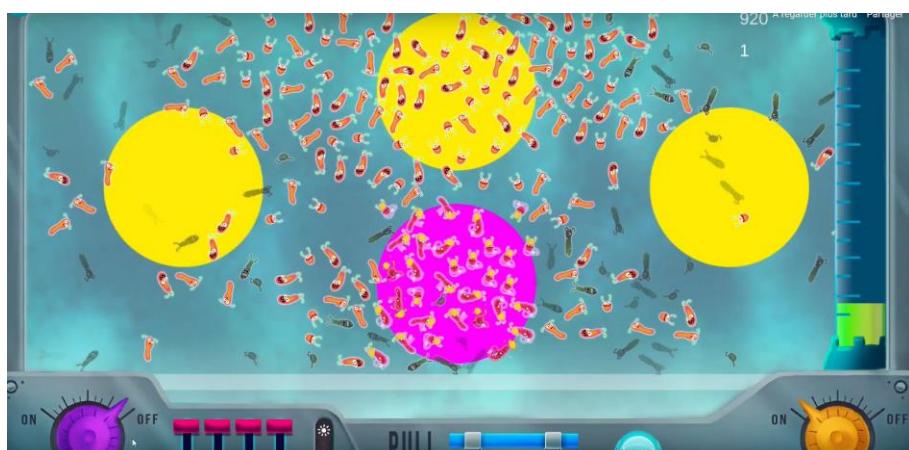
## *La Scientific Game Jam Online*

L'édition Online a eu lieu du 10 au 12 mars 2023, en ligne sur Gather Town. Elle a réuni 35 participant.e.s, rassemblées en 6 équipes, qui ont réalisés 5 jeux scientifiques. 9 mentors professionnels de l'industrie ont aidé les participants à réaliser leur jeu.



Les 6 membres du jury qui ont évalué les jeux réalisés étaient : Bettina Delaveaud (Infographiste multimédia, scénariste, illustratrice, chargée de projet événementiel – coordinatrice générale de l'Indie Game Lyon) ; Nordine Ghachi (Expert en innovation, pédagogie et gamification – Directeur de création & fondateur @ Tonton Studio) ; Eve Ben-Haïm (Chercheuse, Ubisoft – Géographe, Sciences humaines et naturelles) ; Raphaël Granier de Cassagnac (Directeur de recherche au CNRS, écrivain de science-fiction, porteur de la chaire Science et Jeu vidéo à l'École polytechnique) ; Alt236 (Vidéaste, streamer et explorateur d'univers fictifs) ; Audrey Dujardin (Consultante en incitations à la R&D).

Le jeu gagnant a été "Bactory", jeu où on doit cultiver une colonie de bactéries. Le jeu "Où est HERva", un jeu sur la génétique des moutons, a obtenu un prix spécial. Le jeu "Glass Cave", un jeu d'énigme autour du verre, a obtenu le prix de la Société Française de Physique.



Jeu gagnant "Bactory"

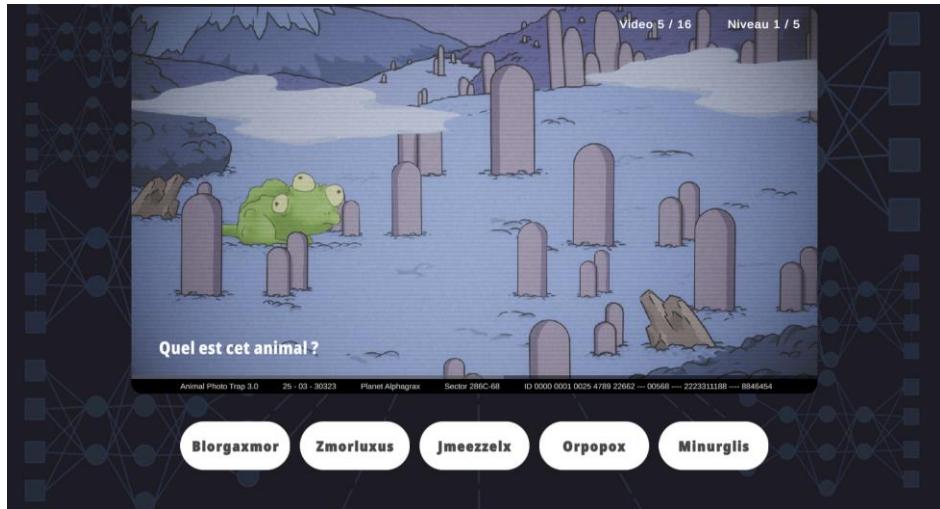
### ***La Scientific Game Jam de Lyon***

L'édition de Lyon a eu lieu du 24 au 26 mars 2023, à l'École Normale Supérieure de Lyon, qui a financé une partie de l'évènement. Elle a réuni 45 participant.e.s, rassemblés en 8 équipes. 7 mentors professionnels de l'industrie ont aidé les participants à réaliser leur jeu.



Les 6 membres du jury qui ont évalué les jeux réalisés étaient : Elodie Bouhier (doctorante en Langues et littérature ancienne à l'ENS de Lyon, lauréate du Grand Prix de la Scientific Game Jam Printemps 2021), Benjamin Wesolowski (Chargé de recherche CNRS en cryptologie), Isabel Colón de Carvajal (Maître de conférences à l'ENS de Lyon en sciences du langage appliquées aux interactions de jeux vidéo et de jeux de société, directrice adjointe du laboratoire ICAR), Cédric Ray (Maître de conférence en physique), Remi Barrero (Directeur général et créatif – Lucid Factory Lyon) et Solenne Marty (Architecte métavers pour des visio au service de l'humain – 3D Game artist).

Le jeu gagnant a été "Cosmic Camera Bot", un jeu où l'on incarne une IA qui doit reconnaître des animaux vus à travers une caméra automatique. Le jeu "Quantum Para-Dice", où on doit gagner des jeux de dés au casino en utilisant des pouvoirs quantiques, a obtenu le prix de la Société Française de Physique. Le jeu "Captain Cortex", une sorte de démineur autour des fonctions neuronales, a obtenu un prix spécial du jury.



*Cosmic Camera Bot*

Les scientifiques de chaque équipe ont été interviewées pendant le week-end, et les captations ont été mise sur la chaîne Youtube de La Science Entre En Jeu.

### ***La Scientific Game Jam de Paris***

L'édition de Paris a eu lieu du 31 mars au 2 avril 2023, dans les locaux de la société Mainbot, dans la Tour Montparnasse. La chaire ScienceXGames (école Polytechnique/Ubisoft) et Games for Citizen ont financé la majeure partie de l'événement. Elle a rassemblé 28 participant.es.s, rassemblés en 5 équipes. 8 mentors professionnels de l'industrie ont aidé les participants à réaliser leur jeu.



Les membres du jury qui ont évalué les jeux sont Georgia Biabiany (Editorial Narrative Advisor à Ubisoft), Florian Delcourt (responsable d'ingénierie culturelle chez S[cube]), Pierre-Alban Ferrer (game designer à la chaire Science et Jeu vidéo de l'École polytechnique), Bertrand Laforge (physicien, professeur à Sorbonne Université), Margaux Perez (chargée de formations science ouverte Université de Paris), Anne-Claire Vieux (directrice des opérations chez Mainbot)

Le jeu gagnant a été "Magne-Toi le Khi", un plateformer où on doit utiliser des pouvoirs issus du magnétisme. Le jeu "Inspecteur Rayton", un jeu d'enquête utilisant des techniques d'identification physique, a obtenu le prix de la Société Française de Physique. Le Starlight Expedition, une sorte de Tetris sur les panneaux solaires, a obtenu un prix spécial du jury.

Les scientifiques de chaque équipe ont été interviewés, et leur interview a été mise sur la chaîne Youtube de La Science Entre En Jeu.



*Magne-toi le Khi !*

### ***Les autres sites***

Les autres sites se sont organisés de manière autonome. Nous avons néanmoins fourni des conseils et nous avons organisé plusieurs réunions pour s'accorder sur des points importants (dates proches, soirée commune de remise des prix, mise en ligne des jeux sur une page itch.io unique, partage d'éléments graphiques pour avoir une affiche commune, etc).

Plus en détails, la SGJ de Grenoble, organisée du 10 au 12 mars, a été organisée par la Casemate (qui a organisé plusieurs Scientific Game Jam déjà), une quarantaine de participants, 6 jeux réalisés ; celle de Nancy a été organisée aux Mines de Nancy le même week-end, avec une vingtaine de participants et 5 jeux réalisés ; la SGJ de Strasbourg, organisée par East Games, le Shadok et le Jardin des Sciences, a rassemblé une cinquantaine de participants et 8 jeux réalisés. Du 31 mars au 2 avril, il y a eu la SGJ de Lille, organisée par Abiding Agora et l'Université de Lille (Xperium), avec une cinquantaine de participants et 10 jeux réalisés ; et la SGJ de Toulouse, faite avec le CNES, l'Université de Toulouse, Toulouse Métropole et Toulouse Game Dev, avec une quarantaine de participants, et 6 jeux réalisés.

## *La soirée de remise des prix*

Nous avons organisé une soirée commune à tous les sites le mercredi 12 avril au soir, en ligne. Cette soirée a été l'occasion de faire une présentation rapide des jeux et des différentes éditions ; de faire la remise des prix des éditions Online, Lyon et Paris ; et de faire une remise du "Coup de Coeur du Public" : en effet, nous avons invité le grand public à tester tous les jeux réalisés, et à voter pour leur préféré. Il y a eu 448 votes, et le jeu gagnant a été MacBeth Network (jeu réalisé à la Scientific Game Jam de Grenoble).

En moyenne, il y a eu 50 personnes qui ont suivi l'évènement sur Gather Town, et jusqu'à 80 sur Twitch, ce qui est d'autant plus appréciable que la chaîne Twitch a été utilisée pour l'occasion et n'est pas "active".



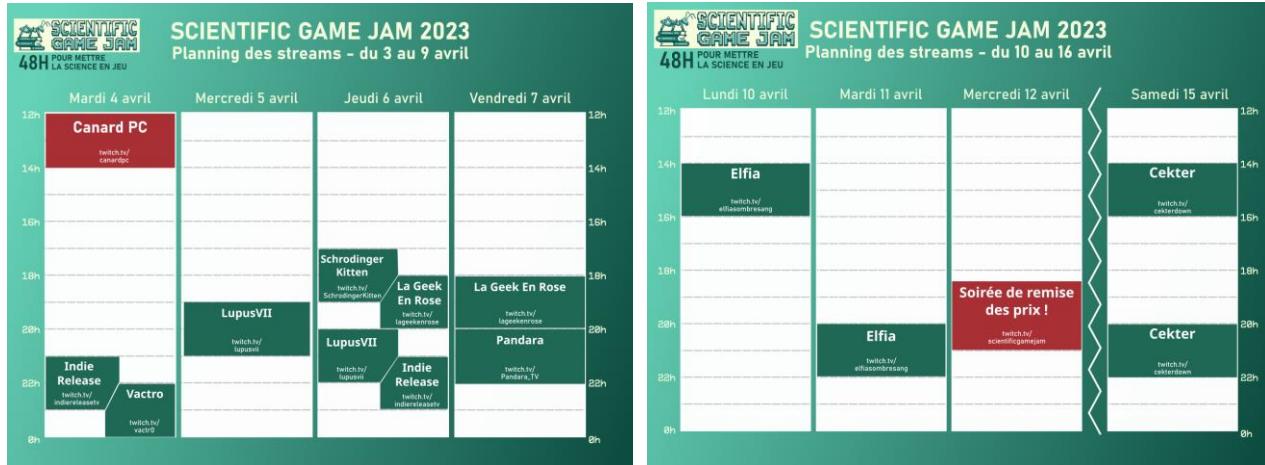
## ***La valorisation post-événement***

\* Canard PC : Nous avons conclu un partenariat (payant) avec le magazine Canard PC pour faire un stream des jeux réalisés lors des Scientific Game Jam. Cette chaîne a 30.000 abonnés, ce qui a assuré une certaine visibilité. Le stream a eu lieu le mardi 4 avril 2023, a duré 2 heures, devant environ 80 spectateurs en moyenne et 1800 vues sur le replay sur Youtube. Nous allons renouveler ce partenariat



lors des futures éditions.

\* Les autres streams : plusieurs streameur.se.s (IndieRelease, La Geek En Rose, Elfia Sombresang, LuplesVII, PandoraTV, etc) ont réalisé des streams des jeux au cours des semaines suivant la Scientific Game Jam. Ces chaines ayant entre 100 et 1000 abonnés, il y avait entre 10 et 20 spectateurs en moyenne.



\* Le festival Lyon Geek Touch : Nous avons réservé 2 tables au festival Lyon Geek Touch les 13-14 mai pour présenter des jeux issus des Scientific Game Jam. Pour des questions géographiques, ce sont des participants lyonnais qui sont venus. Ce festival draine plus de 30.000 visiteurs au cours du week-end, et plusieurs centaines sont venus tester les jeux sur le stand.



\* Le festival Double Science : La Société Française de Physique a invité, frais de transport payés, chaque équipe récipiendaire du prix “SFP” local à venir à Paris pour présenter leur jeu au festival Double Science. 8 équipes ont donc été présentes, dans une salle au fond du hall. Si la visibilité de cette salle n’était pas optimale, cela a quand même permis un bon contact avec le public.



\* A titre plus modeste, les jeux ont été présentés lors de la Garden de l’ENS de Lyon le 23 avril, un évènement interne à l’école à destination des étudiants. Plusieurs étudiants de l’école ont découvert les jeux à cette occasion et ont fait part de leur intérêt à participer à une future édition



\* Certains jeux ont été présentés et testés au meetup mensuel d'avril de Lyon Game Dev, partenaire de l'évènement, devant environ 80 personnes.



\* Via un partenariat avec le Musée des Confluences, 3 participant.e.s ont participé à la Fête de la Science organisée au sein du musée, pour présenter leur jeu et le faire tester au grand public (Cosmic Camera Bot, Inzil, Quantum Para-Dice), le samedi 6 octobre. Cela a bien fonctionné, et le Musée des Confluences nous a fait part de son intérêt à organiser une Scientific Game Jam.

### ***Finances***

L'évènement a été à l'équilibre, avec une prise d'ampleur par rapport à l'année précédente (3 éditions organisées au lieu d'une, plus de multiples valorisation). En simplifiant, chaque édition nous a coûté environ 5000 euros, plus 3000 euros d'organisation post-événement. Il y a eu aussi de nombreux bénévoles – comme le mentorat ou l'évaluation par le jury - et nous leur avons offerts des clés de jeux vidéo en remerciement. Le coût total a donc été d'environ 18000 euros, un montant similaire aux recettes. Le montant par édition est proche des montants précédents.

Au niveau des recettes, les frais d'inscription ont rapporté 800 euros, et nous avons mis 350 euros de fonds propres (adhésions à l'association). Les autres recettes sont issues du CNC, du financement de l'édition de Paris par Game For Citizen/ScienceXGames, et par divers sponsorings.

### ***Conclusion***

Dans l'ensemble, les participants sont très satisfaits de l'évènement. La coordination entre les différents sites a demandé beaucoup de travail, mais cela a été apprécié, notamment pour la visibilité engendrée. Nous souhaitons vivement renouveler l'expérience l'année prochaine !

### ***Annexe***

Expertise comptable par une commissaire aux comptes (Cabinet Edel)



**CABINET EDEL EXPERTISE COMPTABLE**  
SOCIETE INSCRITE AU TABLEAU DE L'ORDRE DE LYON

---

**ATTESTATION DU PROFESSIONNEL DE L'EXPERTISE COMPTABLE RELATIVE AU COMPTE  
D'EXPLOITATION AFFERENT A L'EVENEMENT « SCIENTIFIC GAME JAM »**

Au Président de l'Association LA SCIENCE ENTRE EN JEU,

En notre qualité de professionnel de l'expertise comptable et en réponse à votre demande, nous avons procédé à la vérification des informations figurant dans le compte d'exploitation joint à la présente attestation, afférent aux opérations réalisées par votre association dans le cadre de la Scientific Game Jam réalisée aux mois de mars et avril 2023 et destiné au Centre National de la Cinématographie et de l'Image Animée.

Ce compte d'exploitation a été établi sous la responsabilité de Mr Pol GRASLAND-MONGRAIN, Président de l'Association LA SCIENCE ENTRE EN JEU, sise 66 rue Delandine 69002 LYON.

Il présente les caractéristiques suivantes :

- *Total des recettes :* 18 153,45 Euros,
- *Total des dépenses :* 18 156,17 Euros,
- *Déficit dégagé :* - 2,72 Euros,

Il nous appartient de nous prononcer sur la concordance de ces informations avec les données sous-tendant la comptabilité.

Notre intervention, qui ne constitue ni un audit ni un examen limité, a été effectuée selon les normes professionnelles du Conseil Supérieur de l'Ordre des Experts-Comptables. Nos travaux ont consisté à vérifier la concordance de ces informations avec les données sous-tendant la comptabilité telles que les relevés bancaires de l'association et les justificatifs de dépenses et recettes qui nous ont été communiqués.

Conclusion sans observation

Sur la base de nos travaux, nous n'avons pas d'observation à formuler sur la concordance des informations figurant dans le document joint avec les données sous-tendant la comptabilité.

Cette attestation est établie à votre attention dans le contexte décrit ci-avant et ne doit pas être utilisée, diffusée ou citée à d'autres fins.

Nos travaux ne sont pas destinés à remplacer les diligences qu'il appartient, le cas échéant, aux tiers ayant eu communication de cette attestation de mettre en œuvre au regard de leurs propres besoins.

A LYON, le 30 décembre 2023,

Anne MARGIRIER  
Expert-Comptable

ASSOCIATION LA SCIENCE ENTRE EN JEU

COMPTE D'EXPLOITATION  
EVENEMENT  
"SCIENTIFIC GAME JAM" Printemps 2023

Revenus				
Intitulé	Type	Montant (€)	Date règlement	
Inscriptions évènement	Frais inscription	803,45 €	10/01;10/02;10/03;12/04/2023	
Subvention Université de Paris	Subvention	500,00 €	21/02/2023	
Subvention Quest Education Group	Subvention	500,00 €	02/03/2023	
Subvention ENS Lyon	Subvention	2 000,00 €	21/03/2023	
Subvention Games for Citizen (Acompte)	Subvention	3 000,00 €	02/03/2023	
Subvention Games for Citizen (Solde)	Subvention	2 000,00 €	03/05/2023	
Subvention CNC (Acompte)	Subvention	6 750,00 €	13/06/2023	
Subvention CNC (Solde)	Subvention Solde	2 250,00 €	A PERCEVOIR	
Financement propre	Fonds propres	350,00 €		
<b>Total</b>		<b>18 153,45 €</b>		
Dépenses				
Intitulé	Type	Montant (€)	Date règlement	
Hébergement Site web Prestation Organisation SGJ6 Online	Communication online	1 023,98 €	6/03; 14/03; 2/07/2023	
Location Espace Gather Town SGJ6 Online	Location d'un espace virtuel	306,23 €	21/09/2023	
Prestation Organisation SGJ6 Lyon	Organisation et communication SGJ6 Lyon	1 000,00 €	02/07/2023	
Prestation logistique repas Lyon Coût repas	Accueil-restauration	2 776,92 €	17/03; 27/03; 28/03/2023	
Régie et Captation Video Lyon	Communication	800,00 €	5/11; 28/11/2023	
Prestation Organisation SGJ6 Paris	Organisation et communication SGJ6 Paris	3 300,00 €	14/03; 14/04/2023	
Prestation logistique repas Paris Coût repas	Accueil-restauration	2 340,40 €	3/04; 8/07/2023	
Régie et Captation vidéo soirée remise des prix	Communication	399,75 €	09/05/2023	
Prestation animation soirée remise des prix	Communication	1 000,00 €	05/06/2023	
Prestation Communication et coordination nationale SGJ6	Communication	2 000,00 €	08/07/2023	
Cadeaux Mentors et Gagnants (clés de jeux)	Remise de prix	531,67 €	15/05; 24/05; 12/10; 16/10/2023	
Frais de transport Hébergement	Organisation	415,80 €	27/03; 16/05; 28/11; 29/11/2023	
Impression Affiches et Flyers	Communication	154,42 €	28/09; 29/09/2023	
Communication et Valorisation des jeux ( Stream chaine Twitch et présentation au festival RDVH)	Communication	1 600,00 €	25/07; 1/12; 6/12/2023	
Frais bancaires	Administratif	111,00 €	01 à 10/2023	
Certification comptes	Administratif	396,00 €	A REGLER	
<b>Total</b>		<b>18 156,17 €</b>		
<b>DEFICIT</b>			-	2,72 €

*Certifié exact* 