



Bilan 2024 - La Science Entre En Jeu

Bilan moral

L'association a eu 32 adhésions sur l'année, ce qui est une hausse de 40% par rapport à 2023 (23 adhésions).

Le serveur Discord a près de 500 membres au 31 décembre 2024, et c'est un canal privilégié pour échanger au sein de l'association.

La newsletter a 1100 abonnés au 31 décembre 2024, en hausse de 300 abonnés par rapport au 31 décembre 2023. C'est également le canal de prédilection pour les grandes annonces de l'association.

Le compte X (Twitter) a été gelé pour une future désactivation complète. Ce medium est devenu invivable suite aux transformations opérées depuis 2022, et la visibilité était de plus quasi nulle.

Le compte LinkedIn a été bien utilisé, donnant une image professionnelle, mais demande beaucoup d'énergie.

Pour la première fois, nous avons mis en ligne sur Steam un jeu issu d'une de nos game jams (avec l'accord de l'équipe), Romanizer. Le jeu a été mis en accès gratuit afin de favoriser sa diffusion. Nous envisageons de réitérer ce genre d'initiatives.

Nous avons organisé 3 gros événements sur l'année : la Scientific Game Jam, la Game Jam des Rendez-Vous de l'Histoire et le Ludocamp Sécurité Routière ; mais aussi des restitutions au Musée des Confluences et au Grenier à Sel d'Avignon, l'organisation d'un "Scientific Game Show" en ligne pour la clôture de la Scientific Game Jam, la participation au festival Lyon Geek Touch et à une conférence sur la ludopédagogie à Grenoble, ...

Bilan financier

Les adhésions ont permis de récolter 576€ de fonds propres pour le fonctionnement de l'association, ce qui permet de payer le site web, les frais bancaires, des impressions d'affiches, de flyers et d'un kakemono.

Le cabinet Edel, qui audite les comptes les années précédentes, a été racheté par le cabinet Inelys, et c'est donc celui-ci qui a audité les comptes pour 2024. Aucune observation n'a été formulée par ce cabinet, validant ainsi la bonne gestion des comptes.

Scientific Game Jam 2025



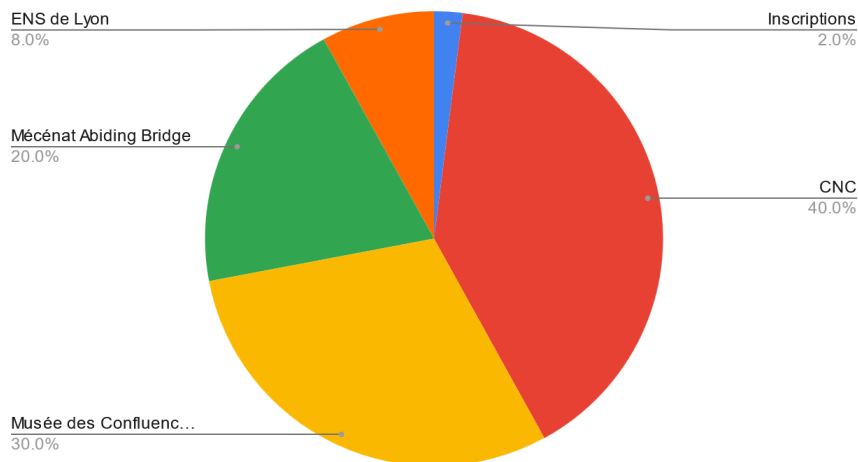
Notre association a organisé les éditions de Lyon et Online, a participé à celles de Lille et Montréal, et a coordonné l'ensemble de l'évènement, notamment la remise du coup de coeur du public, la soirée de restitution, les visuels de l'évènement, la page de soumission des jeux, certains partenariats (Canard PC), etc.

41 jeux ont été créés, dont 7 en ligne, 7 à Lyon, 9 à Montréal et 3 à Lille :

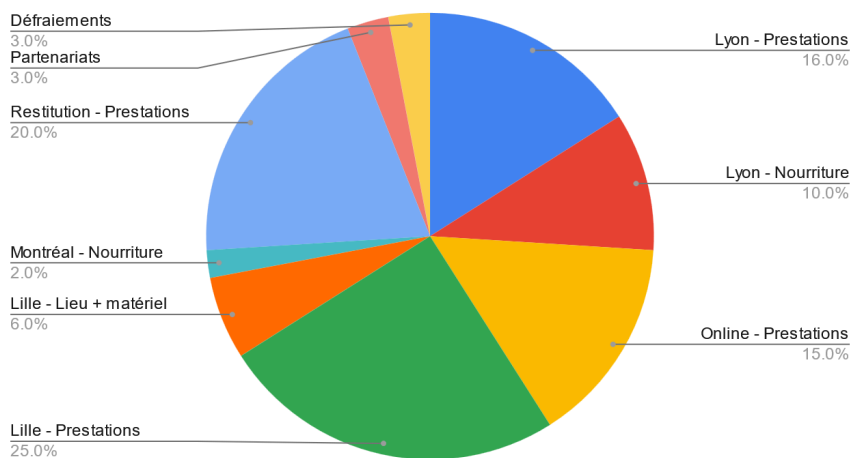
<http://itch8.lascienceentreenjeu.fr/>

Le budget de l'évènement a été de 25.000€

Recette Scientific Game Jam



Dépenses Scientific Game Jam



Game Jam des Rendez-Vous de l'Histoire



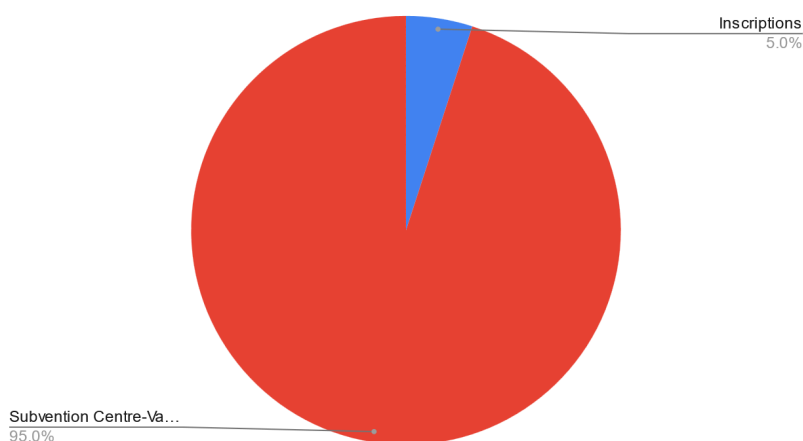
Notre association a organisé la game jam en ligne du 20 au 22 septembre, puis la venue des jammeurs au festival des Rendez-Vous de l'Histoire à Blois, du 4 au 6 octobre. Il y a eu 65 participants en ligne et 23 jammeurs à Blois, pour 8 jeux créés :

<https://lascienceentreenjeu.fr/game-jam-des-rendez-vous-de-lhistoire-2024/>

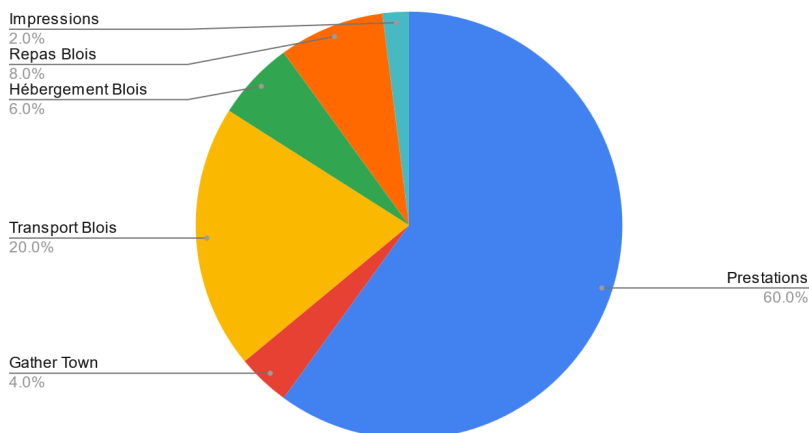
Nouveauté de l'année, des Entretiens sur la chaine Twitch Histoire En Jeux tout au long de la game jam. Cela a nécessité beaucoup d'énergie mais c'est un format qui serait intéressant à poursuivre. La pérennité pour 2025 n'est cependant pas assurée, car nous arrivons à la fin du cycle de financement de 3 ans de la région Centre Val de Loire.

Le budget de l'évènement a été de 10.000€

Recettes Game Jam RDVH



Dépenses Game Jam RDVH



Ludocamp Sécurité Routière



Cet évènement a eu lieu à Avignon du 21 au 26 octobre. Il était soutenu par la Ligue Contre La Violence Routière, qui a obtenu une subvention de la Délégation à la Sécurité Routière pour l'organisation de cet évènement, et qui constitue 100% des recettes. 4 jeux ont été créés, dont 1 poursuivi après (Double Peine), avec le soutien de la LCVR :

<https://lascienceentreenjeu.fr/ludocamp-2024/>

Le budget de l'évènement a été de 10.000€ (financement de Double Peine non inclus)

Dépenses Ludocamp Sécurité Routière

