



Bilan 2025 - La Science Entre En Jeu

Bilan moral

L'association a eu 15 adhésions sur l'année, en baisse par rapport à 2023 et 2024 (23 et 32 adhésions, respectivement). Cela s'explique en grande partie par une communication un peu moins soutenue que les années précédentes pour adhérer ou réadhérer ; et par ailleurs, par une baisse des avantages offerts aux adhérents (l'adhésion ouvrait auparavant droit à des réductions intéressantes à nos évènements, mais ce n'est plus d'actualité maintenant que les évènements sont essentiellement à prix libre)

Le serveur Discord a dépassé les 600 membres au 1er novembre 2025, et c'est un canal privilégié pour échanger au sein de l'association.

La newsletter a 1250 abonnés au 1er novembre 2025, en hausse de 150 abonnés par rapport au 31 décembre 2024. C'est également le canal de prédilection pour les grandes annonces de l'association.

Le compte X (Twitter) a été supprimé. Non seulement la visibilité est devenue nulle, mais ce réseau ne correspond ni à nos valeurs ni à notre public.

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

Nous avons organisé 3 gros évènements sur l'année : la Scientific Game Jam (Lyon, Avignon et Montréal, plus la coordination), la Game Jam des Rendez-Vous de l'Histoire et le Ludocamp Théâtre ; mais aussi des restitutions à l'Indie Game Lyon, au Grenier à Sel d'Avignon, à la bibliothèque Renaud Barrault d'Avignon et à la Nuit des Chercheurs de Montréal.

Bilan financier

Les adhésions ont permis de récolter 320€ de fonds propres pour le fonctionnement de l'association, ce qui permet de payer le site web, les frais bancaires, des impressions d'affiches et de flyers.

Le cabinet Edel, qui auditaient 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, Avignon et coorganisé celle de 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.

43 jeux ont été créés (vs 41 en 2024), dont 5 à Avignon, 8 à Lyon, 1 à Montréal :

<https://itch.io/jam/scientific-game-jam-2025/entries>

Le budget de l'évènement a été de 20.000€

Game Jam des Rendez-Vous de l'Histoire



Notre association a organisé la game jam en ligne du 24 au 26 septembre, puis la venue des jammeurs au festival des Rendez-Vous de l'Histoire à Blois, du 10 au 2 octobre. Il y a eu 62 participants en ligne et 18 jammeurs à Blois, pour 8 jeux créés :

<https://itch.io/jam/game-jam-des-rendez-vous-de-lhistoire-2025>

Nous avons continué les Entretiens sur la chaine Twitch Histoire En Jeux. Cela a nécessité beaucoup d'énergie mais c'est un format qui serait intéressant à poursuivre. La pérennité a été assurée pour 3 ans, en changeant le format - avec des profs d'histoire plutôt que des chercheurs en histoire - grâce à une subvention de 3 ans de la région Centre Val de Loire.

Le budget de l'évènement a été de 10.000€. Ce budget n'a pas augmenté avec l'inflation, donc cela signifie concrètement une baisse de moyens avec les années.

Ludocamp Théâtre



Avec le soutien de :



Cet évènement a eu lieu à Avignon du 27 au 31 octobre. Il était soutenu par le Grand Avignon et le CNC. 3 jeux ont été créés :

<https://laseienceentreenjeu.fr/ludocamp-2025>

Les jeux ont été présentés lors d'une restitution au Grenier à Sel le samedi 1er novembre.

On a eu une quinzaine de participants, dans la fourchette basse de ce qui était envisagé, et notamment une absence de véritables professionnels du théâtre (nous avons eu des étudiants ou amateurs). Le format d'une semaine est probablement la principale explication : cela demande de libérer beaucoup de temps, surtout quand on ne connaît pas le genre d'évènement. C'est pourquoi, l'année prochaine, nous réduirons à 3 jours (+restitution) l'évènement, sur un week-end, en espérant que le recrutement soit plus facile.

Le budget de l'évènement a été de 8.000€, les fonds venant de subventions du Grand Avignon, du CNC et des frais d'inscriptions.

Bilan

Les activités de l'association continuent, avec l'organisation de 3 évènements par an (dont la Scientific Game Jam, en 2 éditions : Lyon et Avignon). Nous pensons atteindre 4 évènements l'année prochaine (dont 3 éditions pour la Scientific Game Jam, à l'aide d'un nouvel orga, et un évènement jeu vidéo et cinéma à Lyon). Nous avons optimisé les process avec le temps, et le

recrutement est plus facile grâce au fait que l'on soit plus connu, mais cela demande toujours beaucoup d'énergie, surtout que les financements ne sont pas assurés d'année en année, ce qui rend difficile la planification.

Nous n'avons pas vraiment réussi à pousser les jeux créés lors des événements vers un développement plus poussé voire une commercialisation, malgré de nombreux contacts vers des partenaires potentiels. C'est pourquoi nous allons pousser dans cette direction en 2026

Nos recommandations :

L'année prochaine, nous continuons à consolider les événements actuels (Scientific Game Jam, Game Jam RDVH, Ludocamp), en améliorant par petites touches les quelques points faibles constatés. Un 4e événement va être ajouté dans l'année.

Nous allons également faire un véritable accompagnement des jeux créés lors de la prochaine Scientific Game Jam pour une sortie sur Steam.