Rapport annuel

Sommaire

Mot de la présidence....1
Activités de l'année....2
Comité....3
Core Team....3
Comptes annuels....4
Remerciements....5

Mot de la présidence

La première année de Play Don't Tell est riche de toutes les rencontres et projets menés, avec, au cœur de tout cela, le jeu. Une communauté de passionné·es rassemble aujourd'hui près de 50 personnes et vit de collaborations et de créations ludiques. Ce premier bilan marque une première étape vers une intégration utile du jeu dans la société.

Un premier jeu de médiation visant la cohésion sociale a pu être créé ; il marque les débuts de notre ambition de recours au jeu comme outil de transformation positive du monde. Cette collaboration entre trois institutions a fait se croiser des dizaines de personnes autour d'une expérience de jeu façonnée par des adolescent·es. D'autres projets similaires sont envisagés, grâce à de nouvelles collaborations en vue.

Cette première année a également vu le déroulement d'une première Game Jam, qui a démontré combien la création de jeu rassemble et reste accessible à toutes et tous. Créer un jeu permet de réunir des savoir-faire très variés : de l'écriture au graphisme, de la programmation à la musique, et bien d'autres aspects créatifs et techniques.

Nous sommes donc fier·es de cette première année ludique, et de la suite qui nous attend.

Ivan Voirol,

président de l'association

PLAY DON'T TELL.

Rapport annuel
2025-2026

L'association Play Don't Tell

Notre association a pour but de promouvoir le jeu et la création de jeu en Romandie. Elle se soucie particulièrement de soutenir l'intérêt pour la création de jeux, le développement d'un réseau de personnes locales, et l'organisation d'événements autour du jeu. Notre serveur Discord, plateforme centrale de la vie de l'association, rassemble actuellement 47 personnes.

Activités de l'année

Événements

- **Watch Party Swiss Game Awards :** Retransmission de la cérémonie des Swiss Game Awards (Zurich) à l'Oasis Bar.
- **Game Jam +1 :** Notre 1re Game Jam, pensée comme un événement de création de jeux grand public, accompagnée d'un vernissage public.
- **Stands de présentation :**
  - Vernier Ludique
  - Bern HeroFest
  - Zürich PopCon
  - Nyon Nexus Festival

Collaborations

- **La Cité Bleue et Païdos :** Création d'Au cœur de Walter, suite à une série d'ateliers de game design et de musique, auprès de jeunes en rupture de scolarité.
- **La Ville de Vernier :** soutien à l'organisation de la première Game Jam de Play Don't Tell, participation à Vernier Ludique, et organisation de la programmation du pavillon numérique à l'édicule des Libellules, avec les Ateliers de Création de Jeux.

Jeux soutenus

- Aphotic
- Orfée
- Mosaic
- Anti-RTS

Projets internes

- Site web
- Presskit
- Discord

Comité

Présidence

Ivan Voirol

Trésorerie

Kenneth Rioja

Secrétariat

Tina Youssef

Core Team

La gestion des projets de jeux et l'organisation des événements est coordonnée par la *Core Team*, composée de membres issus de différents domaines technico-créatifs. Pensée comme l'équipe d'un studio de jeu, la *Core Team* est interdisciplinaire et flexible.

Ivan Voirol

Lyvia Streich

Kenneth Rioja

Tina Youssef

Marie Angelillo

Quentin Jungo

Paul Mégroz

Simon Frommel

Comptes annuels

Compte de résultat de l'exercice 2025-2026 (mouvements du compte PostFinance jusqu'au 02.10.2026).

Produits

Charges

Financements	Crédit en CHF	Dépenses	Débit en CHF
Collaboration Cité Bleue/Païdos	11'060.00	Matériel informatique	805.85
		Services informatiques	155.75
		Game Jam + 1	1'134.41
		Frais bancaires (nets)	0.05
		Divers	18.95
Total	11'060.00	**Total**	2'115.01
Excédent de l'exercice	8'944.99		
Report à nouveau sur l'exercice 2026-2027	-8'944.99		
Solde après affectation	0.00		

Sur décision de l'assemblée générale du 02.10.2026, l'excédent de CHF 8'944.99 est reporté sur l'exercice 2026-2027.

Bilan au 02.10.2026

Actif	en CHF	Passif	en CHF
Compte PostFinance	8'944.99	Report à nouveau	8'944.99
Total	8'944.99	**Total**	8'944.99

Remerciements

Toute l'association remercie d'abord les différents partenaires qui nous ont fait confiance, et avec lesquels nous avons partagé de nombreuses expériences. Il est important pour nous de pouvoir donner au jeu une utilité vivante et partagée, par la cohésion sociale, l'engagement artistique, ou encore la médiation culturelle. Tout cela ne pourrait pas se faire sans l'aide et le soutien renouvelé de nos partenaires.

Le comité remercie également chaleureusement les personnes qui ont fait vivre l'association durant cette année : toutes celles et ceux qui ont donné de leur temps et de leurs idées, les participant·es de la Game Jam +1, les testeuses et testeurs de nos jeux, les visiteuses et visiteurs de nos événements.

Rien de tout cela n'aurait été possible sans vous !