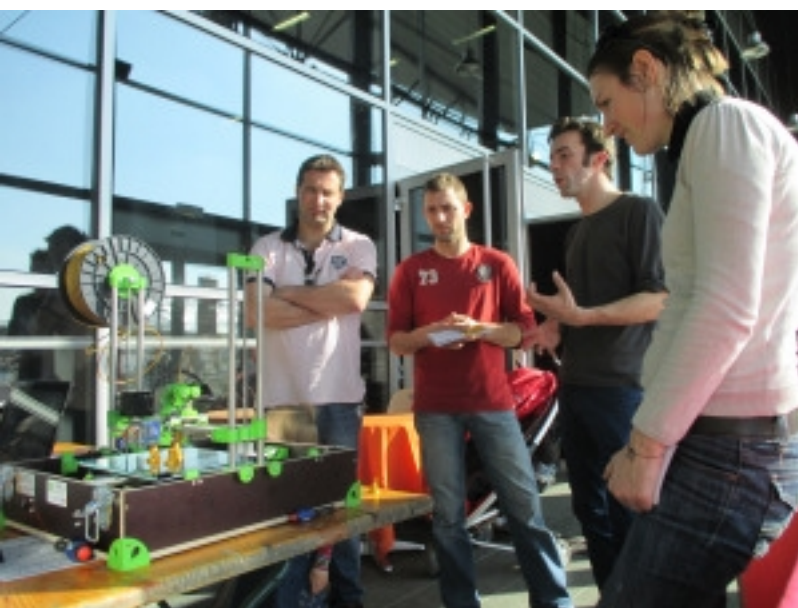


ASSOCIATION DCALK

jeu & société



BILAN D'ACTIVITÉS 2014

1. Fiche d'identité
2. Réseaux de partenaires
3. Synthèse 2011>13 + pôles d'activités 2014
4. Rétrospective 2014
5. Perspectives 2015

FICHE D'IDENTITÉ

Déclaration en préfecture :

Mars 2011 : Les Chiens de l'Enfer
Janvier 2014 : Dcalk

Nombre d'années d'existence :

4 ans

Siège Social :

12 rue Bonnamen – 44000 Nantes

Siège administratif à Paris :

114 Rue de Clignancourt – 75018 Paris

Origine :

L'association Dcalk est née du projet collectif d'édition Les Chiens de l'Enfer. Réunie en 2011 autour de la création de *Borgia, le jeu malsain* nous avons le désir de nous servir des agencements du jeu et de la liberté de la satire pour désigner le point initial de notre recherche : faire du jeu de société un support critique.

En développant cette expérience de micro-édition, en relayant les précédents et les initiatives, nous avons prolongé notre recherche sous de nouvelles formes : débats, ateliers, installations dans l'espace public, dispositifs de médiation.

À l'issue de la trois années d'existence, nous sentions qu'il était important de redéfinir les différentes identités et expérimentations de l'association. Si nous avons construit ce travail en s'appuyant sur les éditions Les Chiens de l'Enfer, nous souhaitons aujourd'hui donner une place équivalente à nos autres activités, avec une attention particulière aux pratiques de création et de reproduction du jeu de société à l'ère du numérique.

Mail :

info@dcalk.org

Site internet :

www.dcalk.org

Vie associative :

Un président, une trésorière
Trois membres actifs - intervenants
& un noyau de dix de bénévoles

Mission & objectifs :

Dcalk vise à promouvoir le jeu en tant qu'objet culturel dans la société.

* Créer des espaces de débat autour du jeu et favoriser la rencontre avec d'autres secteurs, publics, communautés, partenaires

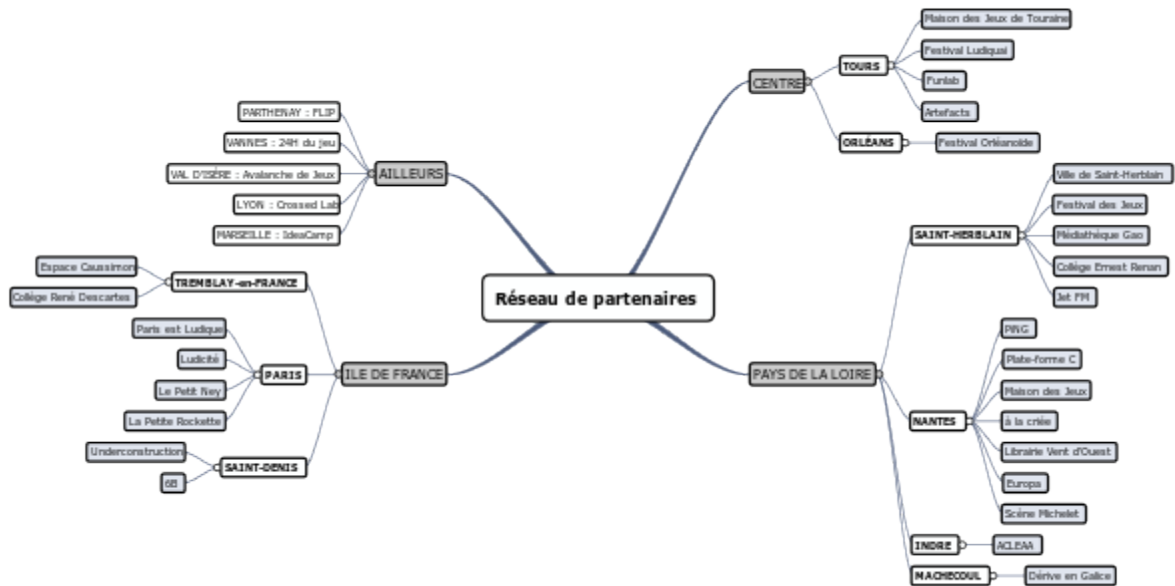
* Explorer de nouveaux formats d'édition et de diffusion du jeu de société : veille, expérimentation, prototypage et création

* Former et se former : échange de savoirs, animation d'ateliers (public pro, scolaires, grand public), production de ressources

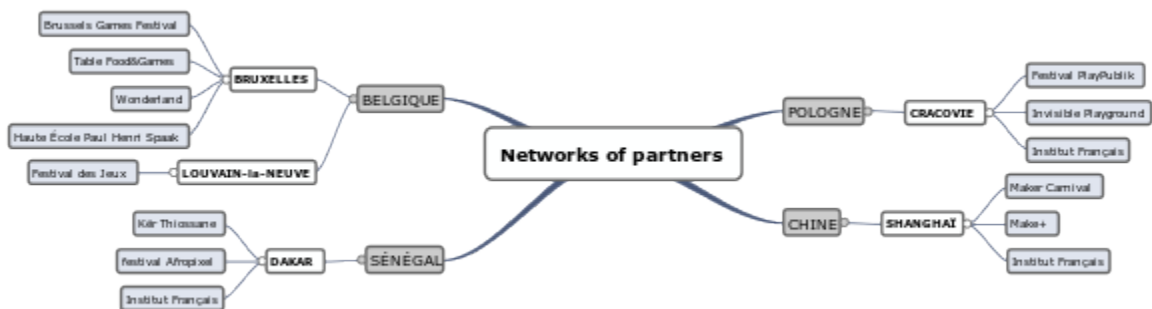
* S'adapter (tirer partie des) changements de contextes sociaux et politiques dûs à la révolution numérique en proposant des dispositifs de médiation innovants

RÉSEAUX DE PARTENAIRES

Réseaux de partenaires en France depuis 2011



Réseaux de partenaires en Europe/international



SYNTHÈSE 2011>2013 + PÔLE D'ACTIVITÉS 2014

3 ans en 3 paragraphes !

2011 : Année de création de l'association autour du projet éditorial et artisanal « **Borgia, le jeu malsain** », **jeu de pouvoir à destination d'un public adultes**, fruit de deux années de travail (documentation, conception des mécaniques du jeu, design graphique, fabrication maison) et sorti à 100 ex. au printemps. Le jeu est principalement diffusé en région Pays de la Loire et sur Paris, dans des magasins de jeux indépendants et boutiques culturelles ainsi qu'à l'occasion de festivals ou soirées-jeux. L'association est notamment présente au **FLIP à Parthenay**, l'un des festivals de jeux incontournables en France.

2012 : Épuisé en quelques mois, une **nouvelle micro-édition de Borgia** (100 ex.) est lancée bénéficiant d'un bon coup de pouce médiatique avec un passage sur **Tric-Trac TV**. Désireux d'explorer les **formats d'édition**, les éditions Les Chiens de l'Enfer prototype un nouveau jeu en écho à l'actualité brûlante sur la répression de l'immigration « **Loup-Guéant** », variante du célèbre Loup-Garou, imprimé sur sous-bock & publié également : un **cahier de jeux** (en collaboration avec le journal Europa), un **jeu de piste nocturne** (proposé pendant Culture Bars-Bars à Nantes) et enfin un **calendrier Maya**. Un travail de **médiation** émerge avec la valorisation d'une collection de jeux à l'humour grinçant, La **Ludothèque Noire**, qui permet de présenter les éditions des Chiens de l'Enfer au côté d'autres créations inédites lors de **festivals et soirées-jeux (France, Belgique)**. À l'invitation du 6B et d'UnderConstruction à Saint-Denis, collaboration autour d'une **création in-situ** proposée lors d'un événement public : la **Zone Ludique Temporaire** (parcours de jeux pour adultes). Une première **action culturelle** voit le jour avec le projet **3D Fiction**, une **installation narrative et ludique** dans l'espace public. À l'invitation de Kër Thioissane, un **atelier de 2 semaines à Dakar** est mené avec des adultes et restitué pendant le **festival Afropixel** : visite guidée, lecture publique et **cartographie** (GissGiss 2050, co-édité avec à la criée).

2013 : Organisation des premières **rencontres Spiele Punk** avec le soutien de la Ville de Saint-Herblain **2 journées/2 thématiques, 9 invités** pour une programmation en marge du Festival des Jeux qui permet d'amener du débat sur la culture ludique dans la place nantaise. Mise en route de **Ctrl-Alt-Kids**, nouvelle **installation narrative et ludique**, avec une classe de 6è : sortie culturelle à la BNF et premiers ateliers au collège René Descartes à Tremblay-en-France dans le 93. Et toujours sur les routes avec notre **Ludothèque noire** que l'on déballe lors de **festivals et soirées-jeux**. À souligner également, la participation de 2 membres de l'association à la **formation « Montage et utilisation d'une imprimante 3D »** de 4j chez PiNG à Nantes.

Et en **2014** de nouveaux pôles d'activités :

RENCONTRES

Spiele Punk propose une programmation de débats et rencontres sur des thématiques ouvrant la culture ludique à d'autres considérations.

ATELIERS & CRÉATIONS COLLECTIVES

Animation d'atelier et intervention dans l'espace public débouchant sur la création de jeux ou d'installations temporaires et pérennes.

MEDIATION ITINÉRANTE

inclus une compilation de jeux inédits présentée lors de soirées jeux (Ludothèque noire), des Print Parties / démonstration d'imprimante 3D (Fabrique numérique mobile) et la ludothèque numérique (LudoBox).

ÉDITIONS

Les Chiens de l'Enfer restent notre lien au format imprimé et notre exploration de la micro-édition, de l'illustration à la fabrication numérique, du fanzine au print-and-play.

RENCONTRES SPIELE PUNK : 2È ÉDITION

11>16 mars 2014 – St Herblain+Nantes

Les rencontres Spiele punk, organisées avec le soutien de la ville de Saint-Herblain, sont un espace d'expérimentation et un temps privilégié pour présenter des projets/sujets souvent en marge du secteur.

> Open Atelier : Fabrique numérique et jeu de société

Mardi 11 Mars de 14h à 20h @ Plateforme C, Nantes

> Débat: joueuses et créatrices, les femmes dans le jeu

Mercredi 12 Mars de 20h30 à 00h à la MDJ de Nantes

Avec la contribution d'animateurs de fablabs, créateurs et créatrices de jeux, journaliste spécialisé et médiateur du jeu : Cédric Doutriaux, Mary Christides, Cyrille Giquello, Juan Rodriguez, Noémie Mouchet, Adeline Fraissange, Sophie Roche-Meyer, Emmanuelle Turquier, Lucie Lavergne.

> Festival des Jeux : Fabrique numérique mobile & plateau radio Jet FM

Samedi 15 & Dimanche 16 Mars de 13h à 19h à la Carrière, 44800 Saint-Herblain

Disposant d'un stand pour la première fois à la Carrière, nous avons vu défiler plus de 3000 personnes : demo, découverte, questions/réponses, l'imprimante 3D a tourné à plein régime et déchaîné les passions !

ACTION CULTURELLE : CTRL-ALT-KIDS

12-20 mai 2014 @ Tremblay-en-France

Ctrl-Alt-Kids est un projet de récit d'anticipation collectif dans l'espace public mêlant différentes formes d'écritures numériques, mené en 2014 avec les élèves de 6è A du collège René Descartes, à l'invitation de l'Espace Jean Roger Caussimon à Tremblay-en-France, dans le cadre du dispositif Culture au Collège.

30h d'atelier, 26 élèves, 2 intervenants, 5 **Dead Drops** / clés usb posées à Tremblay, 1 cartographie en ligne, 1 édition cartographique et des stickers de la « cité » Ctrl-Alt-Kids.

FESTIVAL : LUDIQUAI

27 juin 2014 @ Tours

Match retour des rencontres Spiele Punk, Dcalk participe à la table-ronde «**Fabrication numérique, imprimante 3D et applications des nouvelles technologies dans la création de jeux**» aux côtés de Olivier Chanry (auteur/editeur), Juan Rodriguez (auteur), Claude Leroy (auteur), Dominique Breton(auteur), Didier Roudaut et Vincent Halie (fondateur et membre du Funlab) et Jeremy Jallet (MDJT) ; animé par Mathieu Gonnet et accueilli par Arcade institute.

FESTIVAL/médiation : FLIP

27 juin 2014 @ Parthenay

Inaugurée à Saint-Herblain et redéployée au Festival des Jeux de Parthenay, la **Fabrique numérique mobile** facilite la médiation autour des outils de fabrication numérique à destination des joueurs et créateurs. C'est l'occasion de faire tourner l'imprimante 3D, de partager les valeurs du DIY et tester des jeux fraîchement imprimés, ou d'opter pour les jeux grinçants de la **Ludothèque Noire**.

15 parties de Zik, 21 pièces imprimées en 3D, 3 nuitées en dortoir, etc

FESTIVAL/médiation : BRUSSELS GAME FESTIVAL

16 août 2014 @ Bruxelles

Dcalk intervient dans un débat «**Les droits d'auteurs dans le jeu**», pour présenter les licences Creative Commons. Cette table-ronde était proposée par Nicolas Ovigneur (Ludobel) avec Shadi Torbey (auteur), Frédéric Moyersoën (auteur), Etienne Espreman (auteur), Nicolas Bodart (éditeur) et Dimitri Piot (illustrateur) pour exposer leur parcours et utilisation des droits d'auteur.

Nouvelle sortie de la **Fabrique numérique mobile** et la **Ludothèque noire**. Ça commence à faire son chemin: Fabrique numérique mobile + Ludothèque noire = Ludothèque numérique

FESTIVAL/création : PLAYPUBLIK

30 septembre>5 octobre 2014 @ Cracovie

Prototypée pour la Zone Ludique Temporaire en 2013, l'installation Ascensure Social devient **Glass-Ceiling** : une variante de **jeu d'escalier** qui interroge le fameux plafond de verre qui discrimine l'ascension des femmes dans l'échelon de la réussite sociale. L'installation Glass-Ceiling est créée dans l'escalier de verre de l'Institut Français de Cracovie.

Participation au **PlayPublik Camp** avec 30 games designers et création d'une **installation ludique in-situ diffusée sous licence Creative Commons**, règles traduites en anglais et en polonais.

FESTIVAL/création : MAKER CARNIVAL

13>20 octobre 2014 @ Shanghai

Junkware est à la fois un projet expérimental pluri-disciplinaire, une **aventure scientifico-ludique** et une «**farce numérique**» qui offre une réflexion croisée sur le rôle de l'innovation technologique. Au cœur de l'installation, l'«**Invention Sequencer**», une machine qui génère des objets futuristes à l'aide de fragments d'ADN (cheveu, salive...) et d'ondes émises par le cerveau en utilisant la modélisation mathématique et l'analyse de données. Les objets créés sont patentés sur place ; la remise d'un certificat représente l'unique matérialité d'un artefact en devenir dans une installation qui prend la forme d'un biohacklab pop-up, théâtre d'une **disnovation** assumée.

Un site internet junkware.io / galerie d'objets futuristes, un workshop Junkware ayant rassemblé 15 participants français et chinois, une **installation performative** présentée dans une Maker Fair.

LUDOBOX : IDEA CAMP

24>26 octobre 2014 @ Marseille

Été 2014, la Fondation Européenne de la Culture dépose un appel à idées qui s'accompagne d'une bourse Recherche&Développement. Dcalk soumet une idée – celle de penser et prototyper une ludothèque numérique – et fait parti des **50 candidatures retenues parmi 813**, invités pour un Camp de 3 jours durant lesquels les participants/Idea Makers ont la possibilité de développer, repenser, collaborer et réseauter autour de leur projet.

Mi-décembre, Dcalk fait parti des **25 lauréats d'une bourse R&D** et peut ainsi démarrer et consacrer l'année 2015 au développement du projet LudoBox.

PERSPECTIVES

Si l'association s'est fondée sur la base d'une activité de création et d'édition de jeux de société, la réflexion et les actions menées depuis ainsi que la dynamique de partenariats établis, dessinent de nouvelles perspectives, dans un contexte de plus en plus favorable à la prise en compte du jeu dans les politiques publiques.

De nouvelles opportunités et forces vives au sein de l'association, motivent le développement des « chantiers » suivants :

LudoBox : un projet de Recherche&Développement

Inspirée par les initiatives PirateBox et BiblioBox (dispositif offline de partage de ressources numériques libres), Dcalk lance une nouvelle déclinaison sous le nom de LudoBox afin d'explorer l'idée d'une communauté et d'un réseau de ludothèques numériques.

À l'instar du livre et de la musique, le jeu de société est entré dans l'ère de la reproductibilité et de la diffusion en réseau. Ici et là, des créateurs publient leurs pions 3D en ligne et des éditeurs proposent des jeux en print-and-play, parfois même sous licence Creative Commons. Si l'on peut penser que ces nouveaux formats auront un jour leur place dans une ludothèque, en quoi cela transforme le métier de ludothécaire, les pratiques des usagers de ces structures, et plus largement celles des joueurs? Comment accompagner cette transition?

Il s'agit pour Dcalk de prospecter autant qu'accompagner ces nouveaux usages et pratiques au croisement du jeu et des communs, de l'artisanat numérique et du design, de la médiation technique et culturelle, des ludo/bibliothèques et des fablabs.

Une version bêta de la ludothèque numérique a été testée à l'occasion du festival des Jeux de Saint-Herblain en février 2015, première étape d'un projet ouvert plus largement sur l'Europe ; la LudoBox faisant partie des 25 « idées » retenues par la Fondation Européenne de la Culture (bourse R&D 2015).

La création de jeu de société : de nouvelles demandes en matière d'actions culturelles et pédagogiques

La participation en 2013/2014 au dispositif Culture au Collège en Seine-Saint-Denis avec le projet Ctrl-Alt-Kids ou la récente action menée à Saint-Herblain, dans le cadre du dispositif Courant d'Art Chez Ernest avec une classe de 6è SEGPA sur la co-crédation d'un jeu de plateau, encouragent l'association à développer une activité tournée vers les acteurs du secteur éducatif et culturel.

Étude de faisabilité : la ludothèque de demain

Le projet LudoBox nous amènent à sortir du circuit ludique « traditionnel (festival, soirées-jeux, ludothèque) en allant faire des demo tour à tour dans des bibliothèques, centres culturels, fablabs, festival d'art numérique, école de design. Nous souhaitons nous poser la question de la « ludothèque de demain » en puisant à la fois du côté des réflexions actuelles sur le futur des bibliothèques, de la révolution des makers amorcée avec les fablabs, de la récente préfiguration d'un réseau de MakerLibrary au Royaume-Uni réunissant pratiques de lecture, d'exposition et de fabrication dans un même espace ou encore du projet IdeaBox, une médiathèque en kit crée par Bibliothèques Sans Frontières.