

LUDOTHÈQUE NUMÉRIQUE



un dispositif offline de partage de jeux sous licence libre

- < **low-tech** > dispositif peu onéreux, facile à produire/reproduire/transférer dans l'espace public
- < **accès / partage** > on accède à du contenu libre, on soumet et partage de nouveaux contenus
- < **participatif** > la collection de jeux rassemblée dans une LudoBox est proposée par les participants lors d'ateliers et par quiconque souhaite installer soi-même une LudoBox
- < **local** > chaque LudoBox prend une couleur locale : les contenus peuvent être proposées dans différentes langues, accueillir les prototypes de créateurs locaux ou des jeux réalisés dans des cadres pédagogiques, culturels, artistiques
- < **évolutive** > la Ludothèque numérique est une compilation de fichiers numériques, au fil du temps, elle peut accueillir des extensions de jeux, de nouvelles traductions et ressources, etc
- < **créative** > les jeux sous licences libres se prêtent au remix et à la création de variantes
- < **lien social** > la Ludothèque numérique est un dispositif tangible prétexte à connecter, réunir et sert de « marqueur » pour identifier ici et là les endroits où l'on joue, bricole et débat autour du jeu

Origines

Depuis 2014, une idée nous trotte dans la tête : monter une ludothèque numérique - à la façon des BiblioBox ou PirateBox qui permettent de partager des ressources numériques libres offline - pour pouvoir rassembler des jeux sous licence libre... Oui ça existe (!) et c'est justement pour encourager cette pratique et faire connaître ces créations que nous nous lançons.

Dans la continuité de nos dispositifs nomades de médiation testés depuis 3 ans lors de festivals, soirées-jeux ou open ateliers : la Ludothèque Noire (collection de jeux indé à l'humour grinçant dont certains disponibles en print-and-play et diffusé sous licence Creative Commons) et la Fabrique numérique mobile (une imprimante 3D pliable qui permet d'organiser des Print Party et playtest de jeux créés en 3D), la ludothèque numérique ou LudoBox permet, depuis un routeur wifi autonome, de rassembler, faciliter l'accès et ainsi partager une collection de jeux sous licence libre.

À l'été 2014, nous soumettons le projet à l'appel à idées lancé par la Fondation Européenne de la Culture sur le thème « Biens communs, espace public, culture en réseau ». 50 idées sur 813 candidatures sont retenues pour être présentées, retravaillées, connectées aux autres propositions des IdeaMakers venus des quatre coins de l'Europe. Une deuxième phase de sélection est engagée à l'automne et 25 idées se voient attribuées en 2015 une bourse R&D par la Fondation Européenne de la Culture pour booster leur projet. C'est parti !

Contexte

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?

Promouvoir le jeu en tant qu'objet culturel est un des enjeux que poursuit l'association. C'est en explorant les processus de création, d'édition, de diffusion dans le domaine des jeux de société que nous développons des espaces de transferts d'idées et de valeurs pour une ouverture du secteur à d'autres formats et considérations. La ludothèque numérique participe en ce sens à embarquer des outils, méthodologies et valeurs propres à la culture numérique / culture libre (licence, copie, partage, réseau).

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.

Contenu d'une LudoBox

Une ludothèque numérique pour partager :

- **des fichiers numériques prêt-à-imprimer** contenant règles et éléments de jeu : jeu de rôle, jeu urbain, jeu d'animation, jeu de cartes à découper, plateau de jeu à confectionner, etc)
- **des fichiers au format .stl** de pièces (pions, plateaux, tuiles) de jeu pour l'impression 3D
- **des modèles de boîte de rangement** de jeu (carton ou matériaux organiques pour découpeuse laser)
- **des ressources pédagogiques** (tutoriels et manuels sur des outils ou logiciels libres, documentation/méthodo pour animer des ateliers de création de jeu, etc) et matérielles
- **des publications sur la culture ludique, libre & DIY** (essais, articles, livres numériques)

Objectifs & étapes de travail envisagées

Fin 2015, notre objectif est de pouvoir livrer une première version de LudoBox, avec les paquets d'installation et tutoriel, ainsi qu'un wiki rassemblant jeux, ressources, publications permettant de monter sa propre collection offline. Plusieurs étapes, de nombreuses tâches, un chantier grand ouvert à la participation !

> TESTS/PROTO/DEV

tester les dispositifs existants PirateBox et BiblioBox et adapter/développer une interface personnalisée pour la LudoBox

> TUTO/KIT PÉDA

proposer un tutoriel et les ressources nécessaires à l'installation DIY d'une LudoBox

> VEILLE

mettre en place un outil de veille partagée en ligne sur le sujet de la ludothèque numérique

> CLASSIFICATION

réfléchir à une classification propre à la LudoBox (les ludothécaires ayant pour référence un système, une base de donnée, un langage qui ne peut pas s'appliquer ici)

> WIKI

mettre en place une version online de la LudoBox permettant de rassembler jeux et ressources (en français et en anglais) pouvant alimenter les LudoBox « locales ».

> DÉMO/MÉDIATION

présenter le projet dans des ludothèques, fablabs, centres culturels, bibliothèques, écoles de design, en Europe

> OPEN GAME DESIGN

accompagner, faciliter et animer des actions culturelles et pédagogiques de création de jeu sous licence libre pouvant ainsi alimenter la LudoBox

> CARTO

établir une cartographie des premières LudoBox opérationnelles

LudoBox Tour

Ateliers, demo, Print Party, causerie... le LudoBox Tour est l'occasion de retourner en terrain connu avec notre nouvelle marotte mais aussi de bifurquer afin de tester l'idée, recueillir des conseils, s'inspirer de pratiques innovantes et continuer à débusquer les auteurs de jeux qui font le choix du libre & des communs !

D'ores et déjà sur notre route : Saint-Herblain, Nantes, Indre, Amsterdam, Leeuwarden, Gand, Paris, Bruxelles, Tours, la Grèce, l'Espagne, le Royaume-Uni...

Notre projet vous intéresse ?

Vous souhaitez y participer, nous accueillir, nous recommander des ressources, n'hésitez pas à nous contacter et suivre nos actu :

www.dcalc.org – info@dcalc.org