

## ASSOCIATION 3 HIT COMBO

# **PROJET ASSOCIATIF**

Approuvé par l'assemblée générale du 6 février 2021

- **Socrate** : *N'est-il donc pas indispensable que nous commençons par savoir ce qu'est un jeu vidéo ?*
- **Mario** : *Socrate, ce n'est pas difficile à formuler. C'est un jeu avec de la vidéo, sur un écran. Soit on joue à la balle en vrai, soit on joue sur un écran (et c'est Pong) ; ou bien on explore des cavernes en vrai, ou bien sur un écran (et c'est Super Mario Bros.).*

[ N.D.L.R. : s'ensuit une longue discussion entre Socrate et Mario. ]

- **Socrate** : *Donc, nous pouvons dire cela : il y a dans les jeux vidéo de grands types d'expériences qui ont un air de famille. Pas une seule, d'ailleurs : jeux de tir, de stratégie, simulations, jeux de gestion, plates-formes, jeux de rôle, etc. On ne joue pas de la même manière. Tout cela s'est bricolé au fur et à mesure de l'histoire des jeux.*
- **Mario** : *Des expériences avec un air de famille ? Voilà bien un critère extrêmement flou pour définir les jeux vidéo.*
- **Socrate** : *Parce que tu as mieux, peut-être ?*

Extrait de [Philosophie des jeux vidéo](#). Mathieu Triclot, 2011.

## SOMMAIRE

<b>Préambule</b>	<b>4</b>
<b>Des identités plurielles et des valeurs humaines</b>	<b>5</b>
3 Hit Combo : le jeu vidéo comme source de lien social et de créativité	5
Histoire & faits marquants	5
Valeurs : éducation populaire, droits culturels, économie sociale et solidaire*	6
A la croisée des chemins d'un large réseau.	8
Gouvernance, vie associative et équipe professionnelle	10
<b>Les activités à l'année et le festival Stunfest</b>	<b>11</b>
Orientations et objectifs : trouver du lien et fabriquer du liant avec le jeu vidéo	11
Partager : le jeu comme outil de médiation culturelle	12
Créer : le jeu comme objet de création	12
Jouer : le jeu comme pratique de diffusion	12
Les activités à l'année	13
Accompagnement : pratiques amateurs, initiatives des individus et structures.	13
Médiation culturelle : éducation artistique et culturelle, éducation populaire	13
Ingénierie : conseil aux collectivités et entreprises, formation professionnelle	13
Régie : ressource logicielle, parc matériel	13
Le festival Stunfest	14
Historique et définition	14
Objectifs : un temps festif, miroir des actions à l'année.	14
Moyens : autonomie des ressources, indépendance des contenus, prévention des personnes	14
Géographie : coeur du festival à Rennes Métropole et rayonnement international	14
Programmation : au-delà des industries créatives et culturelles	15
<b>Conclusion</b>	<b>15</b>

---

# Préambule

## Définition

### **Ce document est à destination :**

- des adhérent-e-s
- des élu-e-s de l'association
- des salarié-e-s
- de toutes les parties prenantes actuelles ou à venir.

### **Projet associatif, de quoi parle-t-on ?**

> Le projet associatif est un document qui exprime les ambitions de la structure ; il définit le cadre, exprime les évolutions souhaitées en cohérence avec les ressources, le territoire, les missions et l'objet de la structure. × °÷

### **Un projet associatif pour quoi faire ?**

- > Donner du sens à notre engagement associatif
- > Créer du lien entre les acteurs de notre association
- > Porter une ambition auprès des partenaires et instances décisionnelles

### **Projet associatif ou plan de développement**

Nous avons préféré employer le vocable projet associatif pour signifier qu'à travers l'expression d'un projet associatif, il n'est pas nécessaire de rechercher systématiquement l'augmentation permanente d'adhérent-e-s ou l'amélioration permanente de résultats. Avec l'expression d'un projet associatif, une organisation doit rechercher le sens de son existence, d'un engagement durable, calibré selon les moyens dont elle dispose.

## Contexte propre à 3 Hit Combo

Deux temps de DLA<sup>1</sup> ont été réalisés par le passé. D'abord en 2013 et 2014 pour la structuration, la professionnalisation et l'identité. Puis en 2017, pendant une pause du Stunfest, pour aborder le projet associatif : décrire les typologies d'activités à l'année (ce que l'ont fait), définir le développement futur de l'association (vers où on va), et l'organisation humaine (comment on le fait). Si ces temps de travail ont amené des réponses et préconisations qui ont été appliquées dans la mesure du possible, ils n'ont pas donné lieu à un document de projet associatif formalisé en tant que tel.

L'écriture du projet a été reprise à l'été 2020, dans un souhait partagé par le conseil d'administration et l'équipe salariée, pour écrire en commun les orientations et objectifs qui permettront un développement cohérent et viable du projet. Ce projet associatif prend forme suite à de nombreux temps d'échanges, et dans une situation très particulière liée à la pandémie mondiale qui frappe directement les acteurs culturels.

Nous souhaitons définir **des orientations et viser des objectifs** plutôt que de dessiner des cadres arrêtés ou de lister des actions et services qui seraient ancrés dans une actualité.

Le projet présenté ici se positionne comme le document référence des actions à venir. Il se veut global et s'inscrit dans le cadre des [statuts révisés en 2018](#), dans la continuité des statuts fondateurs de 2006, et de l'histoire de 3 Hit Combo.

Le jeu vidéo est un objet culturel ; le projet associatif de 3 Hit Combo prend en considération l'évolution des pratiques et des usages, tant pour les créatrices et les créateurs que pour les usagers et les usagères. Il intègre l'évolution des technologies sans placer cette notion comme une finalité primordiale. Les usages prennent le pas sur la technique<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Dispositif Local d'Accompagnement

<sup>2</sup> "Les usages, particulièrement ceux des technologies numériques, sont des interfaces entre les sujets, les objets et l'environnement socio-historique qui les entourent" Plantard, 2019. Voir <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01739497/document>

# 1. Des identités plurielles et des valeurs humaines

## 1.1. 3 Hit Combo : le jeu vidéo comme source de lien social et de créativité

D'après les statuts mis à jour en 2018, *“L’association 3 Hit Combo a pour objet de développer et promouvoir la pratique du jeu vidéo comme source de lien social et de créativité. Elle doit favoriser la pratique, la diffusion, la médiation et la création dans le champ des jeux vidéo de manière originale et innovante. L’action de l’association s’organise autour de trois axes : diffusion, médiation, création.”*

L’association produit un ensemble d’activités à l’année et organise le festival de jeu vidéo Stunfest depuis 2005.

L’association rassemble en son sein des adhérent-e-s aux motivations variées : s’iels entretiennent tou-te-s un rapport au jeu vidéo, ils représentent une diversité : pratiquant-e-s et professionnel-le-s du jeu, parents, professionnel-le-s de la culture et de l’éducation, de la santé, chercheur-e-s...

Le projet associatif est porté par une équipe salariée, le conseil d’administration en est le garant.

## 1.2. Histoire & faits marquants

### 2004 - 2009

- > Une communauté de joueurs-euses émerge autour de rencontres et d’un forum de discussion en ligne.
- > Des rassemblements de compétitions de jeux de combat nommées “Ranking Battles” sont organisés dans les locaux de la maison de quartier la Touche à Rennes (35).

### 2005

- > Fondation d’une première entité reliée à l’association parisienne CTPL<sup>3</sup> pour porter un temps festif appelé “Stunfest”.

### 2006 - 2010

- > Formalisation de l’association 3 Hit Combo, déclarée en préfecture. Le nom est repris du forum de discussion en ligne<sup>4</sup>.
- > Le Stunfest est porté par 3 Hit Combo.
- > L’association fait régulièrement des animations pendant d’autres manifestations.

### 2010 - 2013

- > Poursuite des rencontres Ranking Battles.
- > Émergence du Stunfest qui s’ouvre plus largement au public en diversifiant ses propositions.
- > Élargissement des actions à l’année en répondant à des demandes de prestations : diversifications des actions d’animations, de médiation, de formation dans d’autres lieux et à destination de publics multiples et de structures variées (écoles, médiathèques, collectivités, espaces jeunesse, établissements de santé, structures d’actions sociales,...) ?

### 2014 - 2019

---

<sup>3</sup> Console Tournery Professional League : association de joueurs de jeux vidéo de combat.

<sup>4</sup> Le forum s’appelait initialement 3hitcombo.free.fr, avant même que l’association et le festival n’existent.

- > Le festival Stunfest s'installe au Liberté et sur l'esplanade Charles de Gaulle.
- > Développement supplémentaire des actions de médiation culturelle à l'année et professionnalisation suite à un premier DLA<sup>5</sup>.

### **2017**

- > Annulation du festival en 2017 pour tenter de repenser et restructurer l'association et le festival.
- > Un second DLA est produit.

### **2020**

- > Réduction des ressources en lien avec la crise sanitaire liée au Covid-19.
- > Annulation du festival Stunfest.
- > Dans un contexte de crise sanitaire et d'évolution du secteur, démarrage de chantiers de réflexion et d'écriture pour restructurer l'association.

## **1.3. Valeurs : éducation populaire, droits culturels, économie sociale et solidaire\***

Afin de garantir la sincérité des actions présentes et futures, nous avons souhaité, à travers cette partie, discerner et édicter les engagements propres à l'association.

Les valeurs rassemblées ici reflètent notre positionnement et la "philosophie" dans laquelle se reconnaissent les parties prenantes de l'association.

### **ÉDUCATION POPULAIRE**

> Depuis 2015, l'association bénéficie d'un agrément Jeunesse Éducation Populaire auprès de la DDCSPP d'Ille et Vilaine. En ce sens, nous sommes en accord avec la définition et les valeurs correspondantes.

Quelques références sur le sujet :

- > Pédagogie Freinet à l'ère numérique. [Coopération, Éducation, formation - La pédagogie Freinet face aux défis du XXIe siècle](#)
- > "Une politique du temps libre à partir des défis d'émancipation posés par l'éducation populaire" [Une éducation populaire 2.0 ?](#)
- > "Les jeux vidéo. Un patrimoine culturel ?" [Les jeux vidéo : un patrimoine culturel immatériel](#)

### **DROITS CULTURELS**

L'association reconnaît et applique pleinement la notion de droits culturels :

- > en termes de formes, d'esthétiques de jeux vidéo
- > en termes de diversité de pratiques, d'ouverture aux autres.
- > en opposition à une considération qui réduirait le jeu vidéo à un objet commercial.
- > pour le droit et le respect des personnes, de leurs identités.
- > pour l'apport d'espaces accessibles de libre expression et de pratique.

Voir plus de détails et références sur le sujet ici : [NOTE D'INTRODUCTION AUX DROITS CULTURELS](#)

### **ÉCONOMIE POPULAIRE ET RAISONNÉE**

> Nous distinguons l'usage de jeux commerciaux et le but formel de l'action. Ce n'est pas le but commercial d'un jeu ou matériel qui doit prédominer dans l'action.

---

<sup>5</sup> Dispositif Local d'Accompagnement. Voir <https://www.info-dla.fr/>

- > Le projet prend position quant aux logiques de concentration de l'industrie vidéoludique, en favorisant l'émergence, la mise en avant, et l'utilisation de productions alternatives.
- > Au maximum, nous favorisons l'utilisation de dispositifs de jeux artisanaux ou indépendants plutôt que industriels. Nous considérons que la notion d'Industries Culturelles et Créatives ne se résume pas à des productions à unique but commercial.
- > Nous tentons d'engager des ressources de manière durable. Bien que nos actions reposent sur l'utilisation de matériel qui n'est pas écologique en soi, nous favorisons la réparation, le réemploi et l'usage de matériel low-tech.
- > Le concept **d'économie populaire**<sup>6</sup> pourrait s'appliquer, notamment aux activités et initiatives des adhérent.e.s de l'association.

### **SOCIAL & SOLIDAIRE**

- > L'association retrouve en son sein des communautés de personnes qui se rassemblent par intérêts communs, dans un sens bienveillant.
- > Nous visons un intérêt social à travers nos actions, au sens d'intérêt général pour les personnes.
- > La finalité du projet associatif est faite dans l'intérêt des personnes bénéficiaires des actions.
- > Dans la mesure des possibles, les méthodes, documentations, ressources produites par l'association sont partagées sur le principe des communs (licences Creative Commons<sup>7</sup>).

---

<sup>6</sup> Voir la notion d'économie populaire : <https://www.jeanlouislaville.fr/index.php/author/cecile/page/8/> et sur Wikipedia : [Économie populaire](#)

<sup>7</sup> Voir <https://creativecommons.org/licenses/?lang=fr-FR>

## 1.4. A la croisée des chemins d'un large réseau.

À travers les actions menées, l'association convoque les parties prenantes suivantes :

- Publics dans toute leurs diversités : scolaires, festivaliers, participant.e.s des actions...
- Institutions publiques
- Acteurs et actrices dans les champs éducatifs, sociaux, médicaux
- Acteurs et actrices dans les champs culturels
- Professionnel.le-s et bénévoles de 3 Hit Combo
- Médias
- Structures marchandes (éditeurs, constructeurs, équipementiers du jeu vidéo et autres)
- Créateurs et créatrices, studios

> L'association **a tissé des partenariats qui dessinent son bassin de vie et son identité.**

> 3 Hit Combo **s'est positionnée au croisement de nombreux enjeux de politiques publiques**, en questionnant par ses actions le statut du jeu vidéo : en tant qu'objet culturel, activité économique, enjeu d'éducation et de société, etc.

> **En 2021, ces enjeux et définitions restent controversés.** Le contexte évolue au fil du temps et la cartographie que nous proposons vise à mieux repérer les leviers à activer avec nos partenaires : élu.e-s, individus, industrie...

### > **Schéma du réseau des acteurs et enjeux**

Etant donné la diversité et la complexité de ce réseau, nous l'avons modélisé sous forme de schéma afin de représenter les acteurs et les enjeux qui lient ces derniers. De fait, les données sont actualisées à la date de janvier 2021 et peuvent changer à l'avenir.

Le *schéma du réseau des acteurs et enjeux* se trouve page 16 de ce document, et peut être consulté en ligne : [Schéma réseau 3HC 2021](#)



**3 Hit Combo**  
**Schéma du réseau**  
**des acteurs et enjeux**  
 - janvier 2021 -



**LÉGENDE**

- ◻ > Financeurs publics de 3HC
- ◻ > Politiques publiques de financement 3HC
- ◻ > Politiques publiques relatives à 3HC
- ◻ > Engagements de 3HC
- ◻ > Secteurs de développement et de progrès
- ◻ > Réseaux associatifs connexes



## **1.5. Gouvernance, vie associative et équipe professionnelle**

### **Les statuts et le règlement intérieur restent une base appliquée au fonctionnement de l'association.**

Le développement de 3 Hit Combo, sa structuration continue, les changements récurrents des personnes impliquées, sans oublier l'expérience acquise au gré des années traversées, façonnent la gouvernance de l'association. Elle s'articule autour des membres qui l'animent collectivement, et y contribuent à différentes fonctions.

À la source, se trouvent les adhérentes et les adhérents de l'association qui s'engagent individuellement au contrat associatif. Ils font adhésion dans une démarche désintéressée, sur la base du volontariat et peuvent porter des initiatives, contribuer au fonctionnement des activités, apporter leur aide ou leurs savoirs-faire à travers des actions de bénévolat. Ils font partie d'un ensemble composite amené à gouverner et statuer collégialement les orientations et les directions prises par l'association.

Au sein même de ces adhérent-e-s, des représentant-e-s sont élu-e-s démocratiquement pour administrer et diriger ensemble la vie de l'association. Ils forment un conseil d'administration, organe décisionnaire en responsabilité de la mise en œuvre du présent projet associatif, de la continuité des activités portées, du respect des engagements de l'association et des cadres légaux associés.

Pour s'assurer de la conception et de l'exécution des actions visées, du fonctionnement durable et de son développement stratégique, l'association, sous la responsabilité du conseil d'administration, emploie des salarié-e-s, permanent-e-s ou non. Recrutées sur la base pleine et entière de leurs compétences et de leurs expériences, ces salarié-e-s proposent, élaborent, portent les actions et la gestion opérationnelle de la structure, à différents degrés de responsabilité, de technicité, d'expertise et d'autonomie. Le conseil d'administration a également la possibilité de déléguer des responsabilités allant jusqu'à la direction de l'association, à une ou des salarié-e-s.

Ces différentes personnes, quel que soit leur rôle ou leur implication, font partie intégrante de l'association, la font vivre et œuvrent en commun. En s'appuyant sur les cadres définis par le règlement intérieur et les statuts chacune des parties prenantes s'assure :

- que l'association et ses activités publiques restent ouvertes à tou-te-s ;
- de bannir toute forme de discrimination ;
- de garantir des espaces accessibles, tolérants et transparents d'échanges, de transmission et d'information, que ce soit physiquement ou en ligne ;
- du respect absolu des personnes et de leurs droits ;
- de favoriser la représentation paritaire et la diversité au sein de son équipe et de ses instances associatives.

## 2. Les activités à l'année et le festival Stunfest

*action culturelle et éducative, créations*

### 2.1. Orientations et objectifs : trouver du lien et fabriquer du liant avec le jeu vidéo

#### **LES ORIENTATIONS**

En 2017, le deuxième DLA<sup>8</sup> indique que “**3 Hit combo a beaucoup de fenêtres mais pas de porte**”. En effet, l'association n'a pas de lieu physique ouvert au public. Elle agit cependant avec beaucoup de temps d'action organisés dans divers lieux (activités adhérents, médiation culturelle, festival) et est présente sur de nombreux espaces en ligne (sites, réseaux sociaux, plateformes vidéo).

Ces constats sont l'objet des orientations censées **équilibrer le rapport entre ces espaces et temporalités**.

Nous souhaitons **rendre lisible un projet artistique et culturel global** qui intègre le tout : activités, personnes, espaces physiques et numériques, temporalités des actions.

#### **>>> (ESPACES) les nouveaux rapports IRL<sup>9</sup> / ONLINE**

> **Occuper temporairement une diversité de lieux pendant les temps de l'action.**

> **Animer des espaces numériques en ligne** : serveurs de discussion et de jeu, événements compétitifs, rencontres et débats...

> **Produire du contenu en streaming<sup>10</sup>** : favoriser une production audiovisuelle autour de l'action culturelle, pour les activités des adhérent·e·s, lors du festival : en direct (streaming) et en différé (VOD), afin d'étendre la portée des actions et toucher des personnes éloignées, dans tous les sens du terme.

#### **>>> (TEMPS) l'entrelac du projet À L'ANNÉE / FESTIVAL**

> **Favoriser la continuité d'actions** avant / pendant / après le festival. Les temps d'atelier, de création, de réflexion et de rencontre produits à l'année pendant les temps de médiation culturelle ont vocation à être restitués pendant le festival, dans des formes adaptées, avec les personnes bénéficiaires de l'action, afin de les montrer au public.

> **Rendre cohérent le lien entre bénévoles, adhérent·e·s et salarié·e·s à l'année et lors du festival pour plus de cohésion.** Favoriser la transposition d'activités menées par les adhérent·e·s en éléments de programmation du festival.

---

<sup>8</sup> Dispositif Local d'Accompagnement

<sup>9</sup> In Real Life : “dans la vie réelle”. Expression utilisée pour distinguer les espaces en ligne des espaces dits physiques.

<sup>10</sup> Produire et diffuser du contenu *audiovisuel en direct*.

## LES OBJECTIFS : DÉFINITIONS

Les trois mots “Partager, Créer, Jouer” sont issus des réflexions qui ont structuré 3 Hit Combo en 2013. Ils restent représentatifs du projet global.

### Partager : le jeu comme outil de médiation culturelle

- **Animer des rencontres** autour des pratiques liées au jeu vidéo
- **Rassembler un réseau** d'acteurs du jeu vidéo
- **Partager des savoirs et savoirs-faire**
- **Mettre à disposition des ressources et de la veille** sur l'objet jeu vidéo.
- **Accompagner les actions** à l'initiative des adhérents et usagers de l'association.

### Créer : le jeu comme objet de création

- **Éduquer à des pratiques numériques créatives** centrées sur le jeu vidéo.
- **Faire des ateliers de création** amateur.
- **Soutenir la création** de propositions vidéoludiques originales.

### Jouer : le jeu comme pratique de diffusion

- **Organiser** des événements à but de loisirs ou culturels.
- **Mettre à disposition** des moyens humains et techniques pour des événements.
- **Diffuser** des projets locaux & régionaux en les faisant connaître, en les faisant expérimenter.

## 2.2. Les activités à l'année

### **Accompagnement : pratiques amateurs, initiatives des individus et structures.**

#### **Accompagnement informatif du public**

Le jeu vidéo est un sujet de société majeur. Il convoque les enjeux des autres médias : auteurs et autrices, publics, esthétiques, sujets, usages. Le jeu vidéo est un objet culturel intégré parmi les pratiques culturelles.

**Un besoin d'accompagnement existe. Nous souhaitons y répondre sous forme d'un centre ressource gratuit ouvert à tout-e-s, dans un principe d'accessibilité (aux personnes en situation de handicap, aux personnes précaires, etc), d'inclusion et de mixité.**

- > **Recevoir, accueillir, informer, prévenir, sensibiliser** les personnes et structures souhaitant échanger autour des usages, des enjeux et perspectives associés au jeu vidéo.
- > **Informer, conseiller et orienter** pendant des **rendez-vous avec l'animateur-ice du centre ressource.**
- > **Organiser des temps de rencontres et de débats.**
- > **Annuaire** : tendre vers un recensement et la publication de données de contacts.
- > **Veille informative** : tendre vers un recensement et la publication d'informations.

#### **Accompagnement d'activités des adhérent.e.s : Les clubs**

Depuis longtemps, des adhérent.e.s de l'association y mènent des actions sur leur propre initiative. La multiplication de ces initiatives implique de mieux les organiser.

- > Une activité portée par des adhérents de 3HC existe en tant que club intégré à 3HC. C'est le CA 3HC global qui approuve la création d'un Club.
- > Un Club est intégré à l'association 3HC : il a sa **gouvernance propre**, reliée à la gouvernance 3HC par une représentation au CA de 3HC.
- > Un Club a un budget à gérer de manière autonome après avoir été approuvé par le CA 3HC.
- > L'activité esport "Ranking Battles" devient le premier Club de 3HC.

#### **Médiation culturelle : éducation artistique et culturelle, éducation populaire**

- > Coordonner et produire de la médiation culturelle
- > Produire des actions d'éducation **populaire** avec des structures culturelles, équipements de quartier...  
Accueil de créateurs en résidence pour des productions collaboratives : création de jeux, dispositifs de jeu, conception d'ateliers pédagogiques, sur temps scolaires et périscolaires.
- > Faire ponctuellement de la production événementielle pour des initiatives internes (hors festival).
- > Créer des projets vidéoludiques artistiques et culturels.

#### **Ingénierie : conseil aux collectivités et entreprises, formation professionnelle**

- > Répondre aux besoins de formation exprimés par les structures qui nous sollicitent.
- > Concevoir des modules de formation liés aux expériences développées par 3 Hit Combo
- > Faire du conseil aux personnes et aux structures
- > Faire de l'ingénierie et administration de formation

#### **Régie : ressource logicielle, parc matériel**

- > Entretien, mettre à jour et gérer un parc matériel et des ressources logicielles en lien avec le jeu vidéo.
- > Mettre à disposition un ensemble de jeux, logiciels, machines et dispositifs de jeu, matériel audiovisuel...

## 2.3. Le festival Stunfest

### Historique et définition

Le festival Stunfest est conçu et produit par 3 Hit Combo depuis sa première édition en 2005. C'est un temps exceptionnel qui a lieu une fois dans l'année à Rennes et alentours. Le festival repose sur une approche censée permettre l'expression d'une diversité culturelle, en mettant l'accent sur les pratiques.

Alexis Blanchet<sup>11</sup> résume en quelques mots l'histoire et la forme du festival<sup>12</sup> : « *Ce qui caractérise le Stunfest, c'est l'idée que dans le jeu vidéo, comme dans le cochon, tout est bon. Leur vrai coup de génie a été de s'ouvrir, à partir du versus<sup>13</sup>, sur toutes les pratiques du jeu vidéo, y compris les plus alternatives. Or la question des pratiques est essentielle, plus importante que celle de la culture* ».

**Objectifs : un temps festif, miroir des actions à l'année.**

#### **Le Stunfest, un temps festif**

L'objet premier de l'association est de favoriser la rencontre et les échanges. Le festival est avant tout un moment festif de partage entre des personnes, autour du jeu vidéo.

#### **Le Stunfest permet de prolonger les actions à l'année**

- > Mettre en avant les actions faites, les créateurs rencontrés, les structures partenaires..
- > Faire participer les clubs de l'association, programmer leurs propositions, les impliquer.

#### **Le Stunfest permet expériences nouvelles**

- > Programmer de l'extraordinaire : auteurs, créateurs, musiciens, performeurs, sportifs, conférenciers...
- > Dans le principe à double sens de miroir, ces éléments initient des idées pour les actions à l'année.

#### **Moyens : autonomie des ressources, indépendance des contenus, prévention des personnes**

- > Faire un festival au niveau des moyens disponibles : aides publiques, recettes propres, partenariats privés.
- > Favoriser l'accessibilité : pleine considération des personnes dans leurs diversités, tarifications.
- > Tendre vers une optimisation et une efficacité des moyens afin de limiter l'impact du festival sur son environnement en termes de responsabilité écologique.
- > Sensibiliser et former les équipes professionnelles et bénévoles autour de la prévention des comportements inappropriés dans les lieux festifs.

#### **Géographie : coeur du festival à Rennes Métropole et rayonnement international**

- > Le coeur du festival se déroule à Rennes, et s'étend dans la mesure des partenariats noués avec les parties prenantes, sur la métropole voire au-delà.
- > Il prend place dans les lieux adaptés aux propositions, qui peuvent varier d'une édition à l'autre.
- > La diffusion de contenus en streaming rayonne à l'international.

---

<sup>11</sup> Maître de Conférences en histoire du jeu vidéo à l'université Sorbonne Nouvelle

<sup>12</sup> Extrait d'un article écrit par Angelo Careri, intitulé "Retour sur quinze ans de Stunfest", publié dans la Revue Immersion N°5 (novembre 2020).

<sup>13</sup> Versus : nom donné à la pratique compétitive de jeux vidéo de combat (Street Fighter, Tekken, etc.)

## Programmation : au-delà des industries créatives et culturelles

La programmation du festival se décline en cherchant à montrer des formes différenciées de celles qui dominent les industries créatives et culturelles. Nous encourageons et invitons la pluralité des publics et des formes en les incluant dans la programmation :

- > Les micro-productions, le jeu indépendant; le jeu d'auteur, l'artisanat.
- > Les cultures populaires; les droits culturels.
- > Les pratiques amateurs, la fabrication personnelle.
- > Les productions éthiques
- > Les formats autres que le jeu vidéo en soi : musique, édition papier, spectacle vivant...

Outre la nature des propositions, le festival s'engage à tendre vers la parité des personnes intervenant.e.s.

## Conclusion

Ce document a été finalisé en janvier 2021 pour être présenté à l'approbation de l'assemblée générale de l'association. Il a été réfléchi et rédigé depuis l'été 2020 avec l'ensemble du conseil d'administration et de l'équipe salariée de cette période.

Le projet associatif est censé être mis en application graduellement après son approbation par les adhérent.e.s. Les équipes de professionnels et bénévoles s'appliqueront à l'utiliser comme référence dans la mise en œuvre des actions.

S'il est écrit pour la période 2021-2024, le projet associatif peut être amené à évoluer. Certaines parties ont provoqué de longues et riches discussions qui auraient pu amener à en écrire encore davantage. Ce document est arrêté en conscience de ces éléments qui pourront être développés ultérieurement.

Nous estimons que ce projet est suffisant pour guider les actions de l'association dans les années à venir. Nous tâcherons d'évaluer au mieux l'écart entre cet écrit et les actions, au fur et à mesure qu'elles se réaliseront, dans le quotidien et notamment aux moments des assemblées générales, en échange avec les adhérent.e.s.