

Fait à Brest, le 30 juillet 2017

à destination de Florence Morvan  
Service Internet et Expression Multimédia  
Appel à projets Multimédia 2014  
BP 92 206  
29222 Brest Cédex 2

## Bilan du Projet Fabrikaje

Organisme porteur du projet :  
association Les Chats Cosmiques  
Coordonnées :  
hello@leschatscosmiques.net  
214, rue Jean Jaurès – 29200, Brest  
SIREN / SIRET : 804 249 605 00010

Responsable du projet :  
Alice Pennors, trésorière  
Contacts :  
alice@leschatscosmiques.net  
10, rue de Lyon – 29200, Brest  
0977 215 708



## Intentions initiales des Chats Cosmiques et de leurs partenaires

Près de deux ans durant, Les Chats Cosmiques ont entrepris d'explorer un univers attirant mais complexe, à savoir les jeux vidéo, aux côtés de divers publics brestois, en faisant appel à des professionnels pour découvrir de nouveaux outils de développement de projets numériques, open source et collaboratifs.

Dans le cadre de l'appel à projets du service Internet & Expression Multimédia de la ville de Brest, Les Chats Cosmiques ont souhaité porter le projet Fabrikaje en s'associant à plusieurs acteurs associatifs locaux et à des professionnels. Les partenaires initiaux étaient la Cantine Numérique, le Master 2 de rédaction / traduction de l'UBO, le Patronage Laïque Guérin et Sparklin Labs.

Les Chats Cosmiques avaient sollicité auprès de la ville de Brest un soutien financier de 1000€ sur un budget total estimatif de 14068€ afin de pouvoir faire appel à une équipe de développeurs/médiateurs.

## Rappels sur Fabrikaje

La fabrication d'un jeu vidéo n'est pas un sujet facile d'accès, notamment sur le plan technique et au vu des nombreuses possibilités existantes : diversités des OS, moteurs de jeux vidéo, langages, outils de développements, plugins et ressources artistiques à mettre en oeuvre, etc. Les Chats Cosmiques ont eu le plaisir de découvrir l'existence d'une possible approche plus particulièrement adaptée à leur quête de solutions open source : SuperPowers.

Développée par la jeune entreprise strasbourgeoise Sparklin Labs, cette plateforme est un outil de création de jeux HTML5 extensible, collaboratif 2D/3D fonctionnant sous Windows, Linux, OS X, Android et iOS. Il peut être étendu avec des plugins et permet de monter des projets en collaboration temps réel. En parallèle de la menée de Fabrikaje et dans la suite d'une campagne de crowdfunding à laquelle Les Chats Cosmiques ont contribué, SuperPowers ainsi que divers kits de ressources ont été versés en open source et ouverts à tous.

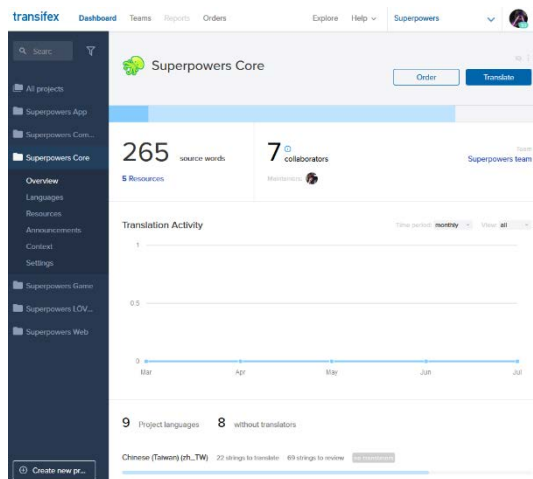


## Respect du calendrier et du budget

Le projet a respecté le calendrier et le budget initialement envisagés et de budget valorisé (temps bénévoles) mais la liste des partenaires s'est progressivement élargie au fur et à mesure que le projet s'est étendu : Fabrikaje a finalement englobé la création de partenariats avec 3Hit Combo et le Stunfest à Rennes, avec Jeux Debout, avec Samuel Couedo et Mathieu Soula, puis avec la Maison du Libre. 2 ans plus tard, Fabrikaje continue de susciter des échos et des envies qui s'orientent désormais vers les arts numériques.

Dans un premier temps, Les Chats Cosmiques ont poursuivi leur découverte d'outils libres de sous-titrage et de traduction afin de contribuer à la localisation en français du logiciel SuperPowers conçu par Sparklin Labs.

6 sessions menées en collaboration avec le master 2 de rédaction/traduction et la Cantine Numérique ont permis aux étudiants traducteurs de découvrir les problématiques de la contribution directe à des projets numériques open source et collaboratifs. Après avoir découvert la traduction de ressources wiki et les tropes du jeu vidéo (traduction de TV Tropes / section Jeux vidéo), ils ont été initiés au fonctionnement des plateformes Git. Etant donné le niveau de technicité requis pour travailler sur des ressources Git, il a été jugé préférable de déterminer un outil plus adapté aux problématiques des traducteurs de logiciels, à savoir Transifex. Cette solution encourage elle-aussi les projets Open Source, qu'elle héberge gratuitement (par exemple VLC ou Tor), et accompagne leur internationalisation grâce à un fonctionnement et une interface très adaptés au process de développement <> traduction sur toutes sortes de clients.



En parallèle, Les Chats Cosmiques ont organisé plusieurs séances d'autoformation sur les ressources nécessaires au développement d'un jeu sur SuperPowers, en s'initiant notamment aux bases de son langage (Javascript/Typescript) et aux bibliothèques de ressources libres (sons, spritesheets, modèles 3D, etc).

**du 15 au 19 février**  
**de 11h à 17h**  
**au PL GUÉRIN**

Viens rencontrer 3 développeurs pour découvrir Superpowers, un outil open source qui permet de créer des jeux vidéo à plusieurs !

**5 ateliers**  
animés par  
**Sparklin Labs & Les Chats Cosmiques**

**Tarif : 25€**

Age minimal requis : 13 ans - 10 places disponibles  
Renseignements et inscriptions par mail : [hello@leschatscosmiques.net](mailto:hello@leschatscosmiques.net)

**STAGE DE CREATION D'UN JEU VIDEO**

Superpowers

VILLE DE BREST

En février 2016, dans le cadre du stage thématique organisé chaque année pendant la 2e semaine des vacances scolaires par le PL Guérin sous la coordination de Thomas Lizard, Fabrikaje a permis la venue des 3 développeurs de Sparklin Labs pour encadrer 5 jours durant un atelier d'initiation à leur outil pour 12 adolescents. Ces derniers ont été initiés au travail collaboratif en créant plusieurs mini-jeux vidéo qui ont été partagés en ligne sur la plateforme Itch.io.

Ces 3 étapes principales du projet ont donné lieu à divers types de valorisations, avec plus ou moins de succès par rapport aux objectifs initialement fixés en lien avec les partenaires.

## Suivi par rapport aux objectifs fixés

L'écosystème brestois du jeu vidéo est restreint. Avec Fabrikaje, les Chats Cosmiques et le PL Guérin souhaitaient accompagner une initiation libriste aux diverses problématiques que soulève la production de jeu vidéo, domaine complexe s'il en est.

A travers ce projet, Les Chats Cosmiques entrevoyaient plusieurs possibilités :

- au PL Guérin, permettre la sensibilisation d'un jeune public à ce multimédia et susciter des vocations.
- avec le master 2 de l'UBO, alimenter le travail des "Agences fictives de traduction" des étudiants en leur faisant découvrir de nouveaux outils ;
- avec la Cantine Numérique, élargir le cercle des personnes pouvant être intéressées par l'innovation dans les solutions vidéoludiques ;
- Pour les Chats Cosmiques et le public de tous les partenaires, encourager concrètement un projet open source en contribuant autrement que par le code, en le soutenant sous ses dimensions économiques, techniques, linguistiques et pédagogiques.

Conformément aux intentions annoncées dans le cadre de l'AàP, Les Chats Cosmiques ont mis en œuvre leurs diverses ressources félines et celles de leurs partenaires pour agir aussi bien :

- sur la médiation technique, en faisant appel à des développeurs compétents pour les aider à initier les publics et à créer une programmation adéquate.
- sur la médiation pédagogique, en identifiant et parfois en réajustant les outils numériques les plus appropriés selon les publics visés.
- Sur la médiation auprès du public, en animant du mieux qu'ils pouvaient la présentation de ces outils et les créations produites aux dates et lieux envisagés par les partenaires du projet.



Certains des objectifs visés ont été atteints, parfois dépassés, d'autres, au contraire, ont dû être abandonnés.

## OBJECTIFS ATTEINTS

### 1/ Initiation à de nouveaux outils libres/open source et collaboratifs

Le projet Fabrikaje a permis d'explorer les problématiques que soulève le travail collaboratif sur un projet numérique. Que l'on soit créatif, développeur ou traducteur, le fait d'intervenir à un petit maillon d'une grande chaîne pour produire un projet en évolution constante n'est pas une sinécure pour des personnes qui ne voudraient contribuer que de manière ponctuelle. Fort heureusement, de plus en plus d'outils appropriés sont mis en place, et ce, de manière interopérable. La position du traducteur est particulièrement instructive en cela et il a été très utile de trouver la solution Transifex pour établir des passerelles pertinentes entre les plateformes explorées (wikis, Github) tout en assurant un travail de coordination adéquat entre les différents contributeurs, chacun à leur niveau.

De la même manière, Superpowers a permis à des adolescents de découvrir le plaisir et les contraintes du travail en équipe en temps réel. Souple et conçu pour la production de Game jams, Superpowers permet une grande liberté dans le choix du gameplay que les équipes choisiront de développer mais il est ardu de nature. L'initiation qui a été rendue possible par la venue des développeurs et grâce au financement de cet AàP a été plus que nécessaire.

### 2/ Sensibilisation aux ressources libristes et open source

En contribuant à la campagne de crowdfunding de Sparklin Labs, les Chats Cosmiques ont été fiers d'apporter une pierre à l'édifice de la philosophie du partage en Open source. Ils ont pu constater la justesse de cette philosophie en pouvant en retour profiter de cette philosophie car les développeurs de la plateforme ont également partagé sous licences non privatives des kits de ressources de production de divers types de jeux vidéo qui ont été très utiles par la suite, que ce soit comme base d'autres travaux pédagogiques ou pour des projets de création cosmiques ultérieurs.

De même, Github ou Transifex, et leur modèle économique qui encourage l'Open source, ont été des outils précieux et « puissants », qui se sont révélés très adaptés aux process de production d'un projet numérique, preuve de l'efficacité des réponses que peuvent apporter des outils tournés dès le départ vers le collaboratif.

### 3/ Médiation autour du vidéo-ludisme



Le travail de déconstruction des étapes de la production d'un jeu vidéo a été très instructif pour les Chats Cosmiques et à priori très apprécié des douze adolescents qui ont participé au stage du Patronage Laïque Guérin.

Il a également été apprécié par quelques étudiants du master 2 de rédaction/traduction présentant des affinités plus marquées envers ce domaine.

## OBJECTIFS DECOUVERTS ET ATTEINTS EN COURS DE ROUTE

### 1/ Contributions à d'autres événements non prévus au départ

Un objectif « caché » de l'AàP était de fournir l'occasion aux Chats Cosmiques de solliciter l'association rennaise 3Hit Combo pour renforcer des échanges antérieurs. Contact a été pris pour organiser une participation au festival du rétro-gaming le Stunfest. C'est avec succès que 4 adhérents des Chats Cosmiques sont parvenus à mettre d'accord Sparklin Labs et 3Hit Combo pour la tenue d'un stand de démonstration de Superpowers à Rennes 4 jours durant en marge du festival. Malgré quelques déceptions affichées par les uns ou les autres par rapport à des attentes spécifiques, ce moment a été très festif, donnant lieu à des productions cosmiques sources de situations loufoques, de fous rires et de musique 8-bit chip-tunée :).



### 2/ Le vidéo-ludique comme objet militant

Suite à diverses rencontres et discussions, Les Chats Cosmiques ont montré l'envie d'organiser une game jam, type d'événement qui reste inédit à Brest. Faisant écho à l'actualité, ils l'ont axée sur les Nuits debout et le jeu militant. En collaboration avec la Cantine Numérique et deux développeurs indépendants, ils ont organisé une session de 24h de création de jeux. La douzaine de participants (dont certains issus du stage mené au PL Guérin) ont examiné des univers et mécaniques de jeux pouvant prêter à la critique sociale. Il en est sorti divers concepts tels que PanamacMan (évasion fiscale) ou le 2049.3 (2048 ayant pour héros Manuel Valls), dont certains concepts qui ont eu des échos en ligne chez des critiques du jeu vidéo indépendant références en France !

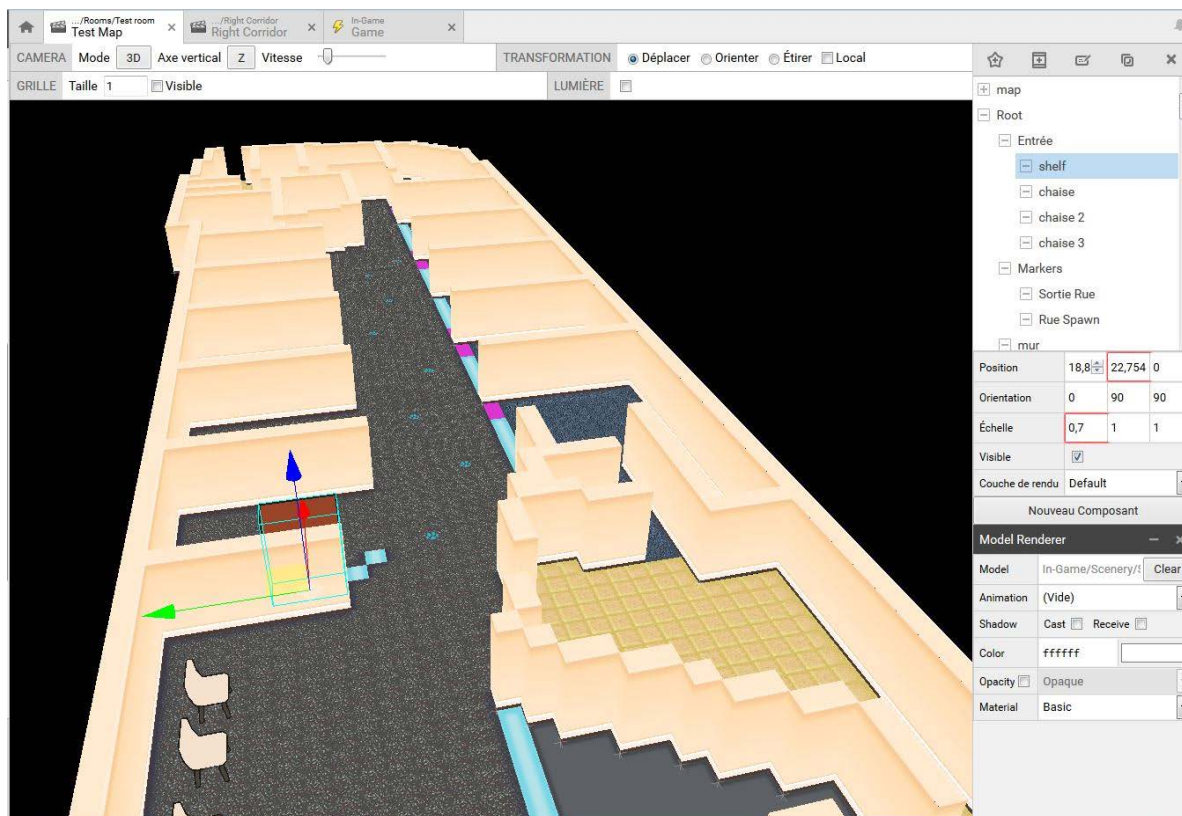
C'est une dimension que les Chats Cosmiques comptent explorer plus avant car le jeu vidéo est un médium moderne particulièrement intéressant pour inciter une réflexion décalée mais porteuse de sens pour les joueurs.

### 3/ Le vidéo-ludique comme support de communication

Le jeu vidéo est également un médium intéressant comme objet de communication. Repartant des ressources partagées par Sparklin Labs, Les Chats Cosmiques ont contribué à la création de 2 jeux destinés à présenter de manière ludique le 214, nouveau local mutualisé porté par la Maison du Libre, ainsi que ses occupants.



Accompagnés par un développeur, Mathieu Soula, et un graphiste professionnels, Samuel Couedo, Les Petits Hackers de la Maison du Libre se sont même prêtés au jeu, de même que les nombreux occupants du 214.



#### 4/ Le design d'interaction et les contrôleurs alternatifs

Les rapprochements avec les divers acteurs rencontrés au cours de 18 mois de projet ont également contribué à créer de nouvelles envies chez les adhérents des Chats Cosmiques, particulièrement en lien avec l'écosystème rennais qui gravite autour de 3Hit Combo.

Entre participation à l'événement AddOn pour une game jam ou le jeu créé s'appuie sur un eyes tracker comme contrôleur, exploration de nouvelles solutions libristes pour la création de jeu 3d en réalité virtuelle, découverte de jeux dont le concept intègre des dimensions de design d'interaction culinaire et décalées... C'est tout un univers qui s'ouvre aux Chats Cosmiques pour d'autres explorations et partenariats fantastiques.

#### OBJECTIFS NON ATTEINTS : Valorisation des travaux respectifs

Que ce soit sur la valorisation en ligne des productions des adolescents ou la fréquentation des conférences données par les développeurs de Sparklin Labs et des ateliers connexes organisés par les Chats Cosmiques, les objectifs ont été difficiles à atteindre faute de parvenir à capter un public adapté en mobilisant les seules ressources, trop faibles, de l'association (les autres partenaires du projet s'étant démobilisés en cours de route). Sur cette dimension, les résultats n'ont apparemment pas été à la hauteur des attentes des uns ou des autres, et ce malgré plusieurs apparitions dans les médias.



## Budget

Dans l'AàP original, le budget total prévoyait d'atteindre 14268€ en incluant le temps humain valorisé consacré par Les Chats Cosmiques à la bonne tenue de ce projet. L'ajout d'événements supplémentaires a suscité des dépenses imprévues mais qui sont restées cohérentes avec les intentions et sans gréver le budget des Chats Cosmiques grâce à des dons de la part des adhérents.

### BUDGET REEL

Dépenses		Recettes	
<b>Intervention Sparkinlabs</b>	400€	<b>Participation fonds propres</b>	
Facturation pour :		Contribution Chats Cosmiques	530,50 €
- la venue à Brest de 3 membres		Contribution au crowdsourcing de Sparklin Labs	300,0 €
- l'animation d'une semaine d'ateliers jeune public			
- conférences		<b>Subvention : AàP Multimédia de la Ville de Brest</b>	1 000,00 €
Licence SuperPowers	300 €		
Communication (affiches)	75,5 €		
Frais de bouche	267,9 €		
Hébergement	412 €		
Frais de transports	643 €		
<b>Sous-total</b>	<b>2098,40 €</b>	<b>Sous-total</b>	<b>1 830,50 €</b>
<b>Valorisations</b>		<b>Valorisations</b>	
- Equipements Cantine	250 €	- Equipements Cantine	250 €
- Accueil cantinière	100 €	- Accueil cantinière	100 €
- Encadrement M2	2540€	- Encadrement M2	2540€
- Devis agences fictives	5000€	- Devis agences fictives	5000€
- Equipements PL Guérin	350€	- Equipements PL Guérin	350€
- Encadrement PL Guérin	478,80 €	- Encadrement PL Guérin	478,80 €
- Accueil PL Guérin	200 €	- Accueil PL Guérin	200 €
- Animation Chats Cosmiques	5000 €	- Animation Chats Cosmiques	5000 €
		Dons en nature (frais de bouche)	267,91
<b>Total</b>	<b>16017,20 €</b>	<b>Total</b>	<b>16017,20 €</b>