Sanikart_Couv.indd 1 13/05/2016 18:29

«Merci à tous les participants, habitants du Sanitas, qui se sont engagés avec nous dans ce projet et sans qui il n'aurait aucun sens.»

Porteur du projet
Artefacts

Partenaires
Centre social Pluriel(le)s, Centre socioculturel Courteline, équipe de prévention spécialisée du Sanitas (CD37)

Soutien logistique et ressources humaines
Coopaxis, Funlab, Aktan, Backstage Prod - Metropolis, Labomedia

Soutien financier
Tour(s) Plus, Acsé, CD37

Soutien technique
cohésion sociale Ville de Tours, Tour(s) Habitat, START'inbox

Textes écrits par Malvina Balmes et Romain Lalande
Édition/graphisme Vincent Lever
Réalisation CD Cyrille Giquello
Impression MinOffset, Montlouis-sur-Loire

LE JEU

Sanikart_Couv.indd 3 13/05/2016 18:29

Sanikart_Couv.indd 4 13/05/2016 18:29

Décembre 2013, une première version du Sanikart est créée pour la Saint-Urbain, au Sanitas. Le jeu est projeté sur le mur de l'ancienne chaufferie, derrière la pépinière d'entreprises au sein de laquelle des acteurs du numérique sont installés depuis moins d'un an. L'événement reste confidentiel, bien que suffisamment aperçu pour susciter de l'envie sur le quartier. Le jeu reste cependant une curiosité. Pendant un an une réflexion et un travail collectifs est engagé dans deux directions.

Quel déroulé pédagogique et ludique est-il possible d'imaginer pour inviter des enfants, des adolescents et des adultes à participer à l'évolution du jeu et en faire un objet partagé ? La fabrication du circuit du jeu dont le décor est le quartier nécessite des compétences expertes. Il faut donc trouver l'angle qui permette à chacun de contribuer quelles que soient ses connaissances dans le domaine, ou au moins comprendre le processus de fabrication, s'appropier le jeu, pour éventuellement en faire un outil de médiation qui permette d'interroger l'espace urbain, la vie du quartier...

Parallèlement, le travail de rencontre entre les acteurs intervenant auprès de la jeunesse se poursuit. L'idée que le numérique puisse rassembler, qu'il est un sujet à côté duquel on ne peut pas passer quand on travaille avec la jeunesse, fait sa place. C'est donc aussi, pour les professionnels de la jeunesse, l'occasion de s'approprier le sujet et les enjeux croissants qu'il suscite dans une société désormais traversée de toute part par le numérique : vie privée, vie professionnelle, commerce, accès au droit, démocratie...

Le projet Opération Sanikart est donc le fruit de cette prise de conscience, d'un travail collectif patient et réitéré et le pari que le parti-pris ludique de départ puisse nous conduire vers un renforcement d'une capacité d'agir ensemble sur le territoire, en produisant des objets qui nous ressemblent avec l'ensemble des compétences en présence.

Des mots

Open source
ouverture de source; c'est pour faire entré quelque chose dans l'ordinateur et la source c'est part exemple apple store- you tube- play store-...

Map

JOUR 1> PASTEUR

20/05/2015

Démarrage des ateliers à Pasteur animés par Cyrille et Malvina agitateurs Coopaxis et coopérateurs d'Artéfacts. On s'installe dans la salle des grands. Ils ont entre 8 et 11 ans, moitié filles, moitié garçons. Ils sont accompagnés par Clarisse et Céline, deux animatrices de l'ALSH (accueil de loisirs sans hébergement) : présentation du projet et de ses étapes. L'objectif est d'aggrandir la surface du jeu, en intégrant le secteur du collège Pasteur. Pendant q'une moitié du groupe part dehors pour se lancer dans une série de grands jeux sur le thème des jeux vidéos, l'autre moitié se divise une nouvelle fois en deux. À 24, il est compliqué d'explorer et d'expérimenter.

Des jeux

seubay surferts8ans
MineCraft 12 ans ou7ans 8ANS OU 9ANS
bom beat 8ans
GTA5 - 18 ans
FIFA15
Clash of Clan
MAMA CUISUINE
wii
Hay day
Just Dance
naruto storm 3
AVENGERS
One peace
Blur 12 ans
Midnight Club Los Angeles - 14 ans
Rebel 12 ans 18 ans
zombie - 16ans
Les Simpsons
les sims
Driver San Francisco - 12 ans

Une partie se met à jouer sur la première version du Sanikart, créée il y a plus d'un an. Les autres s'installent autour de quatre ordinateurs et découvrent le pad°. Des listes de jeux vidéos et de mots en rapport avec le numérique° se créent. Nous commençons à tisser un imaginaire commun, un peu farfelu pour le moment. Et puis les groupes tournent et chacun poursuit la découverte.

J1 SUITE > LIVINGLAB°

20/05/2015

Réunion de préparation avec Marie de Aktan, Cyrille et Malvina d'Artéfacts, 3 adolescentes du quartier (Sahra, Fatoumata, Djenaba) et Valérie et Noémie, 2 éducatrices du service de prévention spécialisée du Conseil Départemental d'Indre-et-Loire. Diaoumba n'a pas pu venir mais elle rejoindra le groupe plus tard. Les filles ont un projet de départ en vacances fin juillet et elles s'impliquent sur différents projets en tant que bénévoles. Coopaxis doit expérimenter son LivingLab sur la Place Anne de Bretagne. Elles donneront donc un coup de main pour faire le lien avec les habitants, présenter le Sanikart, accueillir les curieux sur les différentes animations. Cyrille projette le jeu sur le mur de la salle de réunion, ce qui suscite un étonnement puis de l'intérêt. Les commentaires commencent à fuser. Fatou propose de créer une boîte à idées pour recueillir les avis des gens et ce qui manque dans le jeu. Marie explique que des boîtes seront disposées pour recueillir les savoir-faire des habitants. On se donne rendez-vous le 10 juin pour tout mettre en place.

REPÈRES

Numérique

À l'origine le numérique désigne un langage, composé de chiffres, que l'on peut aussi appeller «code». Mais aujourd'hui quand on parle de numérique, on parle aussi bien d'objets techniques comme les ordinateurs ou les smartphones, que des informations que l'on y stocke (photos, vidéos,...) ou encore de la culture qui se crée via cette technologie (culture libre, culture du web,...). Le numérique fait désormais partie intégrante de notre environnement quotidien !

Logiciels libres et Culture Libre

Un logiciel libre,ou des connaissances libres, ce sont des contenus qui peuvent être ré-utilisées et modifiés sous certaines conditions et en citant l'auteur. Par exemple, un texte placé sous la licence CCBy SA peut être modifié et réutilisé, même commercialement, à condition que l'on cite l'auteur d'origine et qu'on le partage sous cette même licence. On parle de «Culture Libre» vis à vis des mouvements qui soutiennent cette manière de penser, pourfavoriser le partage de la connaissance. La culture Libre provient du monde des logiciels libres, qui sont placés sous des licences permettant leur partage et leur modification.

2

J 2 > PASTEUR

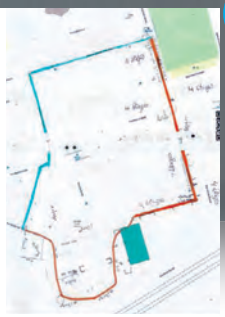
27/05/2015

A l'ALSH, le groupe des grands part, avec Clarisse et Céline, en ballade dans le quartier pour faire une cartopartie à la sauce grand jeu de piste : retrouver des indices sur la carte - « cherchez l'erreur ». À chaque erreur trouvée sur la carte, une « pièce d'or », les deux équipes s'affairent à en trouver le plus. De cette manière, les enfants prennent conscience qu'une carte doit être mise à jour en permanence car le paysage est vivant. Par la même occasion, ils prennent des photos sur leur parcours. Ces photos, retravaillées avec un logiciel de retouche photo, pourront être réutilisées dans la nouvelle version du Sanikart.

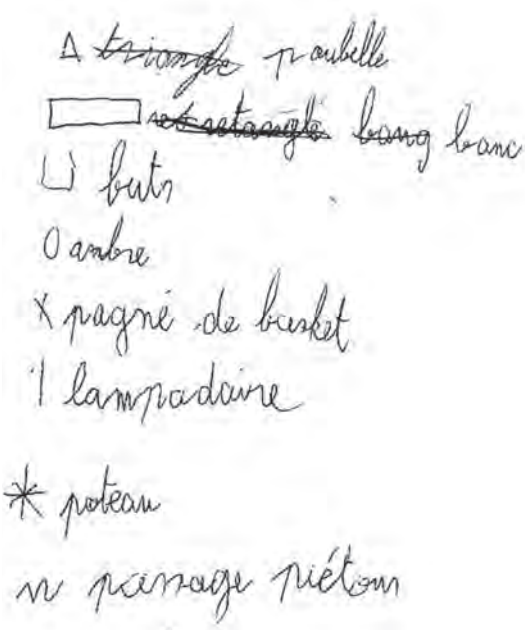
3 17

J 3 > PASTEUR

3/06/201



Nouvel atelier à l'ALSH. Maintenant que les enfants ont repéré des points sur la carte du quartier et qu'ils ont pris des photos, il faut les charger sur les ordinateurs, les trier, les renommer et afiner la légende sur la carte. Certains se concentrent plus que d'habitude, il y a de la précision et de l'agilité, d'autres sont moins intéressés, quand en plus l'ordinateur plante... difficile de s'impliquer, c'est compliqué, en fait, l'informatique, et puis on n'est pas à l'école et il faut suivre les consignes données par Cyrille, pour que tout le monde aille dans le même sens. Le projet est collaboratif, mais difficile de le percevoir quand on a 8 ans et que chacun est devant son écran. Par équipes de deux c'est déjà plus perceptible puisque l'un renomme les photos alors que l'autre va reporter le code sur la carte. De cette manière, il sera plus facile de réutiliser les photos dans le circuit du jeu après les avoir retravaillées.



4 8

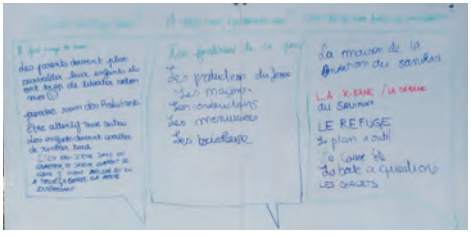
J 4 > LIVINGLAB

10/06/2015

Rendez-vous est pris entre les équipes d'Artéfacts et d'Aktan pour le montage des deux cabanes du LivingLab. Diaoumba, Djénaba, Fatou et Sarah arrivent en début d'après-midi accompagnées de Valérie (éducatrice de prévention du Conseil Départemental). Objectif de cette première après-midi : tester les différentes animations du LivingLab pour les expliquer plus facilement, ensuite, aux visiteurs. Elles se prêtent au jeu : quels sont les noms donnés aux différents coins du quartier, ce qu'il y avait avant et a disparu, les savoir-faire des habitants, les « frontières » du quartier... (http://u.osmfr.org/m/44461/). Non loin de là, la Compagnie Pih Poh mène son projet *The Gobtween*, en association également avec les habitants du quartier.

5

6



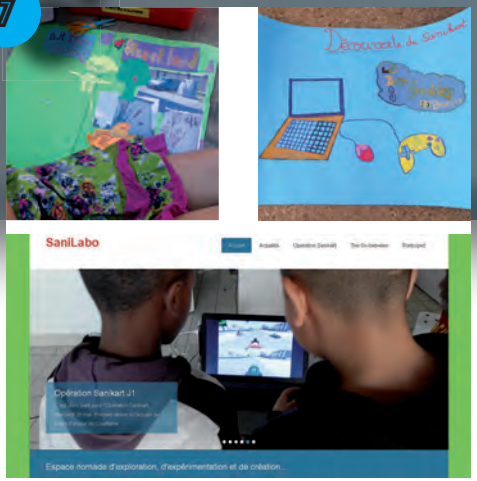
J5-6 > LIVINGLAB

12-13/2015

Après une journée d'interruption à cause de la pluie, les animations reprennent place Anne de Bretagne. Les filles viennent à tour de rôle et une centaine de visiteurs sont accueillis (enfants, adolescents, adultes) sur les 3 après-midi. Certains testent le jeu, d'autres votent pour des idées de projets à mettre en place, d'autres encore alimentent la carte des savoir-faire du quartier (http://u.osmfr.org/m/44506/). Des adultes s'enthousiasment de l'animation créée, d'autres se plaignent car « ce n'est pas clair. De loin, on dirait que c'est seulement pour les enfants, alors qu'il y a aussi des choses pour nous. » Celui-ci a été plus curieux que les autres et a fait la démarche de venir voir.
Le mur d'expression posé à l'extérieur d'une des cabanes se remplit, les mots s'effacent et d'autres les remplacent pour décrire ce qui se passe.

7

17



J7 > PASTEUR

17/06/2015

Plusieurs groupes se forment. Au choix : construire une maquette 3D de l'environnement de l'ancien collègue Pasteur, en polystyrène et papier crépon, ou fabriquer des panneaux pour présenter le projet lors de la fête du Sanitas du 4 juillet, ou encore écrire collectivement un article, d'abord sur un pad, puis sur le blog du Sanilabo (www.sanilabo.org). Certains s'installent dedans autour des ordinateurs, d'autres dehors, chacun avec ses outils : ordinateurs, peinture, polystyrène, ciseaux, colle, Posca... Pour l'article, une consigne : que tous les prénoms des participants apparaissent. Du coup, deux ou trois partent en reportage pour recueillir les impressions de chacun. Le résultat sera présenté la semaine suivante.

REPÈRES

Les Pads

Bloc-note collaboratif en ligne sur lequel plusieurs personnes peuvent écrire simultanément.
> Chacun dispose d'une couleur pour écrire
> On peut ajouter ou modifier à plusieurs et en direct
> On peut exporter le document pour en faire des sauvegardes
> Il est accessible à tout utilisateur disposant du lien.
Plus d'infos sur le wiki Savoirs Communs : http://savoirscommuns.comptoir.net/pad

Open Street Map (OSM)

OpenStreetMap, c'est un peu le Wikipédia de la cartographie. C'est une carte du monde, libre et gratuite, faites grâce à la contribution de tous. Chacun peut l'améliorer pour qu'elle soit à jour, que ce soit en donnant l'emplacement d'un banc, d'un passage piéton, le nom d'un commerce . . . tout le monde a la possibilité d'y participer à sa manière !
Ensuite, cette carte peut être réutilisée par tous que ce soit les entreprises, les associations, les villes ou les habitants, pour créer des plans. . . ou bien réaliser un jeu vidéo comme le Sanikart !

8 17

J 8 > PASTEUR

24/06/2015

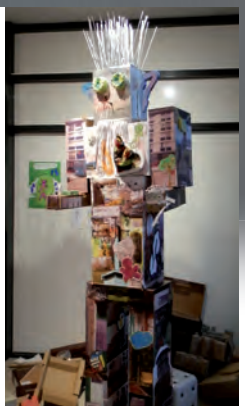
Dernier atelier à Pasteur, on finiole les panneaux pour la fête du Sanitas, la maquette en polystyrène et le nouveau circuit du jeu vidéo sur une carte. Quelques-uns font des recherches sur internet pour trouver des modèles de voiture. Et puis vient l'heure du bilan : lecture du texte, écoute attentive, c'est bon, tout le monde y est. Un par un les enfants disent ce qui leur a plu et ce qui leur a moins plu, voire pas du tout. Pour certains, le travail sur les ordinateurs était trop scolaire, alors que pour d'autres au contraire ça ne ressemblait pas du tout à ce qu'ils font à l'école avec un ordinateur. Une frustation partagée quand même, le fait de ne pas pouvoir jouer tout de suite avec la nouvelle version du jeu, car elle ne sera prête qu'en juillet et que, en plus, elle ne sera pas disponible sur internet... Patience...

9 4

10

J 9-10 > PLURIE(LE)S

1-3/07/2015



En amont des stages organisés à destination des jeunes du secteur jeunesse du centre social, des temps d'échanges informels et de présentation du projet ont été organisés dans l'accueil de Pluriel(le)s au moment des inscriptions pour les grandes vacances. Comme prétexte à la discussion, un robot de carton est installé dans l'accueil. Pour entamer la discussion, on se demande quelle question pourrait poser ce robot : « À quoi rêve un robot ? », « Ont-ils une âme ? ». Une dame se lance et suggère de proposer à la mairie de construire un hôtel touristique, symbole de Tours, nouvel Arc de Triomphe dont le torse serait une veranda entièrement transparente. Autre question plus sérieuse : « Les robots sont-ils l'avenir de l'homme ? ». Et le débat est lancé : « les robots prennent le travail des gens... il n'y a plus de contact humain... bientôt plus de caissières... même pour acheter du pain, maintenant, il faut utiliser des distributeurs... mais à qui se plaindre, lorsque le pain n'est pas frais... mais y'a du bon et du mauvais... pour la médecine, pour les travailleurs exposés aux produits chimiques ». Une maman semble plus modérée : « Certains se plaignent des antennes, moi je ne sens pas les effets sur moi. Le numérique c'est envahissant, surtout pour les ados. C'est comme leur doudou. Il faut garder un oeil dessus, leur donner des limites mais c'est bien aussi pour entrer en lien avec les autres et s'informer, apprendre des choses. » Au final, d'un commun accord avec les personnes présentes, une question est inscrite sur le ventre du robot : « Quel monde voulons-nous demain ? ».

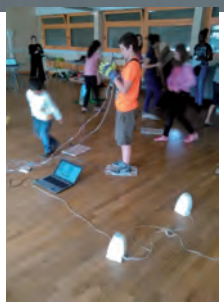
11 4

J 11 > FÊTE DU SANITAS

4/07/2015

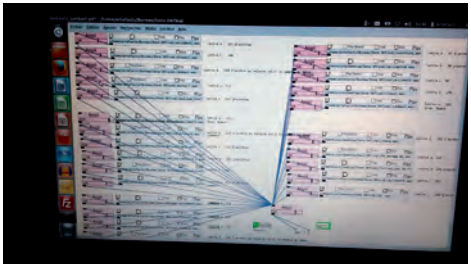
Sur la place Saint-Paul, associations, habitants, investissent l'espace. C'est l'occasion pour Artéfacts de mettre à disposition un ordinateur pour ceux qui veulent jouer au Sanikart. Malvina, accompagnée par des membres de la troupe des Sans Casquette (Association 3 Casquettes), invite les adultes de passage sur le stand à participer à de petits débats mouvants à partir de phrases polémiques inspirées par les échanges à l'accueil du centre social : « Les robots c'est génial, ça nous évite de travailler », « Dans quelques années on pourra vivre 1 000 ans grâce aux nouvelles technologies », « Le téléphone portable pour les enfants ça permet de les surveiller », « Les réseaux sociaux ça maintient le lien social », « Les nouvelles technologies défont le tissu social »... Alors... pour ou contre ?

12 2 4 5
13
14



J 12-13-14 > PLURIEL(LE)S

6-7-8/07/2015



Ursula, coopératrice d'Artéfacts, est arrivée quelques jours avant du Berry pour préparer la nouvelle série d'ateliers. Avec les adolescents, l'objectif ne sera pas de travailler sur le processus de fabrication et l'élargissement de la surface de jeu mais de travailler sur la sonorisation de courses de Sanikart. Ça s'appelera Les Fils Harmoniques. Cyrille est toujours là, Malvina observe ce qui se passe pour pouvoir le raconter ensuite. Installés dans la salle polyvalente du 2 avenue du Général de Gaulle, ils accueillent un groupe de 16 jeunes.Là encore le nombre ne permet pas l'agilité mais deux animatrices sont là pour aider les intervenants et faire avec les jeunes. Au programme : prise en main du jeu projeté sur un mur de la salle, démonstration de sons et de bruitages fabriqués avec les logiciels Audacity et Pure Data, démontage de claviers, prise de sons dans le quartier (les oiseaux, le tram, les voitures, les voix des gens, et des « Bienvenu au Sanitas » en français, espagnol, portuguais, arabe, kabyle, lingala, yiddish, polonais...), soudures de fils électriques, fabrication de tapis, de baguettes et de gants conducteurs d'électricité et de sons, exploration scénographique et composition des sons.

REPÈRES

Living Lab

Le Living Lab est avant tout une démarche permettant de faciliter et d'accompagner l'expérimentation d'innovations centrées sur les utilisateurs de ces nouveaux services. Plus qu'un lieu physique il s'agit d'un lieu symbolique pour toute une communauté d'usagers, qui manifestent une même volonté de créer ensemble dans un esprit d'ouverture et de collaboration.

Fablab

Un FabLab est un laboratoire de fabrication numérique. C'est un lieu ouvert à tous qui met à disposition des machines de fabrication numérique (imprimantes 3D, découpeuse Laser,...) pour développer de nombreux projets. Seul ou à plusieurs, que l'on soit entreprise, citoyen ou association, on peut y trouver des machines et des conseils pour réaliser toutes nos envies ! À Tours, le FabLab s'appelle le FunLab, vous pouvez retrouver plus d'information sur le site http://funlab.fr/

15

16

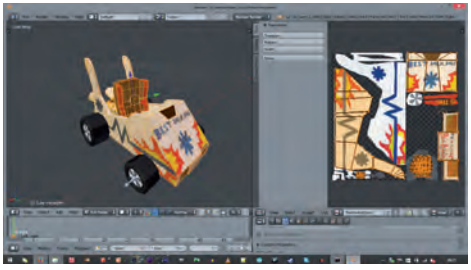
J 15-16 > PLURIEL(LE)S

13-15/07/2015

Romain vient en renfort de l'équipe d'Artéfacts. Sur les 16 participants de la semaine précédente, 5 reviennent.
11 participants, au total, pour poursuivre le travail, aller plus loin dans la maîtrise des outils. Le groupe plus petit, il est plus simple d'accompagner chacun dans ses recherches et les tâches choisies.
Une nouveauté, aussi, par rapport à la semaine précédente : la participation d'une maman avec ses deux enfants. C'était le souhait du centre social que les ateliers soient ouverts à tous.
À partir de la base de sons recueillis la semaine précédente, de nouveaux bruitages sont créés, la fabrication des tapis, des baguettes et des gants se poursuit...
L'ensemble des réalisations sera utilisé lors d'une animation dans le cadre des temps forts de l'été, le 30 juillet dans le jardin Theuriet.

17

18

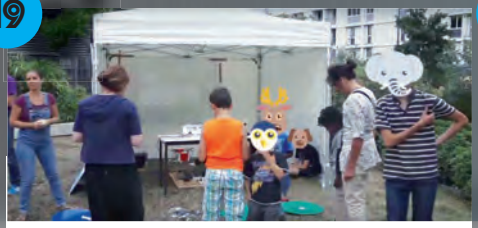


J 17-18 > DESIGN VERSION 2

30-31/07/2015

Rendez-vous est pris au Funlab pour finaliser la deuxième version du Sanikart. À partir de toutes les données recueillies pendant les ateliers, la surface de jeu va être agrandie et le circuit redessiné. Toutes les textures n'apparaîtront pas mais des points de repère permettront de se situer de l'avenue du Général de Gaulle à l'ancien collège Pasteur. Petite cerise sur le gâteau, Seb, designer 3D, membre du Funlab, intègre au jeu le karting fabriqué à l'ALSH en mars et en avril par le groupe qui a participé aux ateliers. Il crée un personnage.

19 4



J19 > TEMPS FORT AU JARDIN THEURIET

31/07/2015

Le stand d'Artéfacts se met en place, parmi ceux des autres, tous rassemblés pour le 2ème temps fort de l'été du Sanitas dans le jardin Theuriet. Trouver la bonne position par rapport au soleil tout au long de l'après-midi car le jeu va être projeté sur une des parois du barnum et que les conditions ne sont pas optimales pour bien voir l'image. Les Fils Harmoniques sont installés : de beaux ronds de couleur déposés sur l'herbe, les gants, les baguettes, certains jeunes de Pluriel(le)s aident au montage : il faut tout brancher, faire les tests. La deuxième version du jeu est elle aussi prête, le nouveau personnage designé pour le jeu par Seb est lui aussi sur la ligne de départ. Les curieux posent des questions, les plus pressés prennent les manettes en main, et puis on se lance dans la sonorisation d'une course avec les bruitages créés à Pluriel(le)s avec la banque de sons recueillis dans le quartier. Des adultes restent aux abords et encouragent leurs enfants à essayer. Une chef d'orchestre se lance pour trouver l'harmonie entre les sons...

20 4

J20 > SOIRÉE SANIKART !

4/12/2015

Le grand soir est arrivé ! Soirée Sanikart, avec tournoi animé par Andry des PEP 37 et démonstration de bidouilles électro-numériques par le FunLab. La communication a bien marché, en plein mois de décembre, à 19h00, une cinquantaine de jeunes, surtout âgés entre 11 et 15 ans, surtout des garçons, arrivent de différents coins du quartier. Certains sont venus en avance, avec Corentin, référent jeunesse de Pluriel(le)s, pour aider à préparer l'espace du parking de la pépinière d'entreprises. Agnès et Valérie de l'équipe de prévention spécialisée sont là aussi et incitent certains à s'inscrire au projet des *Brigades numériques*. Car si l'objectif est bien de jouer au Sanikart projeté sur le mur de l'ancienne chaufferie, c'est aussi l'occasion de lancer un nouveau projet destiné aux plus de 15 ans pour qu'ils développent des compétences numériques, se sensibilisent à l'entreprenariat en expérimentant la définition et le test d'un service utile aux habitants et aux professionnels du quartier. Une étape s'achève et ouvre sur une autre...

1

ET LE SANIKART FÛT À LA SAINT-URBAIN 2013

En 2013, le Polau (Pôle des Arts Urbains) occupe temporairement des locaux à la pépinière d'entreprises du Sanitas. Pour la Saint Urbain, ils organisent un événement autour du numérique et lancent un appel auprès des autres occupants de la pépinière pour y proposer des animations.

En réponse à cet appel, Cyrille d'Artéfacts lance l'idée d'un jeu vidéo de karting qui se jouerait dans le quartier. Il est vite rejoint par Sébastien Debeil pour en expérimenter la réalisation. Quelques jours d'efforts plus tard, le pari est réussi : une première version du SaniKart est projetée sur le mur de la chaufferie et les visiteurs sont invités à essayer le jeu, le Sanitas en guise de décors.

Ce prototype a permis de valider la faisabilité du concept, et surtout de définir les différentes étapes de fabrication qui permettraient à d'autres d'y contribuer. Le projet Sanikart est né. Il ne reste plus qu'à organiser des ateliers avec les habitants pour qu'il devienne une réelle création collective à laquelle chacun participe à son niveau !

2

ARTÉFACTS, VIVIER DE COMPÉTENCES ET OPPORTUNITÉS D'ESSAIMAGES

La Coopérative Artéfacts, qui regroupe de nombreux savoir-faire artistiques et numériques au sein d'une entreprise partagée, est une véritable ressource pour le développement de projets tels que le Sanikart.

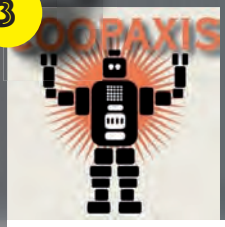
Artéfacts a permis de faire appel à une grande variété de compétences, de manière très réactive et adaptée à chaque fois aux besoins et aux envies qui émergent des groupes au jour le jour.

Par exemple, lorsque nous avons eu besoin d'un flyer dans un délais très court, nous avons fait appel à William qui est graphiste et formé à la 3D, et lorsqu'il a fallu imaginer des ateliers de création de sons pour le jeu, c'est Ursula qui nous est arrivée droit du Berry !

Faire appel à différents coopérateurs parfois même en dehors du département favorise donc l'appropriation du projet par une plus grande communauté de contributeurs, et de l'essaimer sur d'autres territoires.

Aujourd'hui, le projet est même porté par des coopérateurs comme à Paris où Isabelle Bapteste a fait appel à l'expérience tourangelle pour l'adapter à un groupe de stagiaires de l'École de la Deuxième Chance. Entre le groupe d'Argenteuil et celui qui s'est chargé de la création du site et de la communication autour de CityKart, il y a même eu des échanges directs à distance.

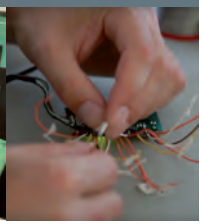
3



COOPAXIS, MISSION E-INCLUSION

CoopAxis, implanté à la pépinière d'entreprise du Sanitas, regroupe des adhérents très différents qui réfléchissent et agissent pour que chacun puisse s'approprier le numérique utilement dans ses actions quotidiennes. Du centre social en passant par des entrepreneurs ou un FabLab, tous se retrouvent au sein de CoopAxis et une bonne partie ont participé au projet SaniKart.
L'objectif finalement, c'était d'imaginer ensemble un projet qui permette à une grande diversité de participants de mieux comprendre et s'approprier le numérique, par le biais de la contribution à un jeu vidéo. À l'école, au travail, et même dans les démarches administratives, le numérique est partout et il est désormais nécessaire de pouvoir le maîtriser... pour que ce ne soit pas la technologie qui nous maîtrise ! Pouvoir être acteur du numérique et des outils que l'on utilise chaque jour, c'est ce que l'on apelle l'e-inclusion, et c'est une des missions que s'est donné CoopAxis sur le quartier du Sanitas, et plus largement au sein de l'agglomération.

4



COOPÉRATIONS ET SOUTIENS SUR LE QUARTIER

Depuis avril 2013, peu de temps après la création d'un nouvel établissement de la coopérative Artéfacts sur Tours à la pépinière d'entreprises du Sanitas, certains de ses coopérateurs ont manifesté l'envie de rencontrer les acteurs jeunesse du quartier pour identifier les besoins et les idées qui s'exprimaient autour des usages du numérique.
Une première proposition avait été imaginée collectivement (ALSH Pasteur de Courteline, Centre social
Pluriel(le)s, équipe de prévention spécialisée du Conseil départemental) dans le cadre de l'appel à projet du Fond d'Expérimentation Jeunesse (FEJ), « Éducation populaire par et pour les jeunes : pratiques numériques, lieux innovants, médias de jeunes ». Si l'appel à projet n'a pas été obtenu, la dynamique était lancée, et la réflexion collective s'est poursuivi : en avril 2014, premiers ateliers « bidouilles numériques » à l'ALSH, puis des ateliers autour de la première version du Sanikart, à la Galerie Neuve, en décembre 2014.
Parallèlement, les réunions du réseau jeunesse du projet social de territoire du Sanitas (PST) a permis de développer l'interconnaissance entre les acteurs et de présenter le projet à d'autres acteurs qui interviennent également sur le quartier (BIJ37, Mission locale,...). Tout au long de la réalisation du projet, les principaux partenaires se sont réunis

régulièrement pour mettre en oeuvre ses différentes phases en tenant compte, à chaque étape, des nouveaux besoins ou de nouvelles idées à intégrer. Le service de la cohésion sociale de la Ville de Tours a également joué un rôle de facilitateur dans l'organisation des événements dans l'espace public. Le bilan du projet a fait apparaître la manière dont chaque structure avait pu s'approprier le projet, les difficultés rencontrées et les perspectives à donner au travail sur les usages du numérique par les jeunes et les professionnels de la jeunesse sur le quartier.

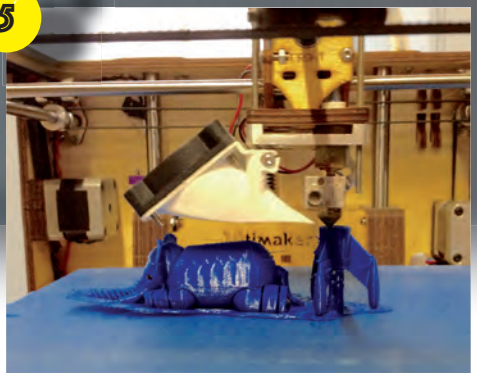
REPÈRES

Cartopartie

Une cartopartie est un événement qui permet aux habitants d'une ville ou d'un quartier d'améliorer la carte mondiale libre OpenStreetMap.
Le principe est simple : on se retrouve pour une heure ou une journée, on récupère son kit de cartographe puis on fait le tour du quartier pour repérer les informations manquantes sur la carte. Ensuite, on peut apprendre à ajouter ce que l'on a repéré sur la carte en ligne, ou simplement dire ce qui manque ou ce qui n'est pas à jour pour que d'autres s'en charge : chacun participe en fonction de ses envies ! Certaines cartoparties peuvent être organisées autour de sujets précis (repérer les parkings vélo, les noms des commerces, l'accessibilité pour les personnes à mobilité réduite,...) mais ce n'est pas une obligation.

SuperTux Kart

SuperTuxKart est un jeu vidéo de course de karting sous licence libre, inspiré du célèbre jeu Mario Kart. C'est ce jeu qui est utilisé pour le SaniKart, et dans lequel est ajouté un circuit correspondant au quartier du Sanitas.



UN LIEU RESSOURCE : LE FUNLAB

Le FunLab est un FabLab à forte dimension citoyenne et d'éducation populaire. C'est un lieu où l'on peut tous accéder à des outils de fabrication numérique (imprimantes 3D, découpeuses Laser,...) en bénéficiant de différents conseils pour les utiliser, que l'on soit une entreprise ou un simple curieux. Le FunLab anime une communauté d'utilisateurs et d'adhérents qui partagent leurs savoir-faire et leurs connaissances pour que chacun puisse développer ses propres projets. Fabriquer des décorations, créer un petit robot, apprendre à utiliser une imprimante 3D... Le FunLab est là pour ça !
Pour le SaniKart, le FunLab a donné accès à du matériel utile comme les composants électroniques ou la découpeuse vinyle pour créer les fils harmoniques. C'est aussi au FunLab que certaines animations ont été préparées par les animateurs. Tout le monde peut découvrir le FunLab qui est ouvert à tous, consultez les horaires sur le site http://funlab.fr/ .

6

1ER ESSAI DU LIVING LAB AVEC AKTAN

Le SaniKart, ce n'est pas qu'un jeu, c'est avant tout une manière de pouvoir échanger sur le quartier, sur ses évolutions et sur les représentations que chacun s'en fait. Avec Aktan et CoopAxis, nous avons tenté l'expérience du « LivingLab » sur la place Anne de Bretagne : le jeu a été présenté aux habitants qui passaient par là pour qu'ils puissent le tester, nous aider à l'améliorer et qu'ils partagent leur expérience du quartier.
Jeunes et moins jeunes ont donc pu faire leur première partie, améliorer le jeu en nous donnant plus de détails sur le circuit à l'aide d'un grand plan imprimé. Tous les passants ont aussi été invités à se placer sur la carte et à y inscrire leurs savoir-faire ce qui a permis de repérer les nombreux talents des habitants du quartier.

7

FINANCEMENTS ET SUIVI COLLECTIF

Le projet Opération Sanikart, porté par la coopérative Artéfacts, a fait l'objet d'une proposition dans le cadre de l'appel à projet du CUCS (contrat urbain de cohésion urbaine). Il a reçu un soutien financier de Tours(s) Plus dans le cadre de la Gestion Urbaine de Proximité (GUP), de l'État via l'Agence nationale pour la cohésion sociale et l'égalité des chances (Acsé) et le Conseil départemental d'Indre-et-Loire. Il a également été présenté en comité de sélection de projets du Pôle Territorial de Coopération Économique, CoopAxis, dédié à l'innovation sociale par le numérique, qui a décidé de soutenir le projet, notamment, en mettant à disposition une de ses salarié(e)s pour la conduite et la documentation du projet.

8

REGARDS SUR LE PROJET PAR BACKSTAGE PROD – METROPOLIS

Vous les avez surement vu caméra sur l'épaule avec un oeil attentif sur les activités : c'était l'équipe de BackStage Prod ! BackStage Prod, c'est une association créée par des jeunes passionnés de vidéo et de cinéma qui ont réalisé un reportage sur le SaniKart. Vous pouvez découvrir cette vidéo dés maintenant sur le site http://citykart.org/ .
Ils sont en train de créer une plateforme web d'accompagnement à la création de contenus vidéo. Ils sont très dynamiques et ne font pas que réaliser des vidéos dans leur coin, ils peuvent aussi intervenir pour organiser des ateliers où vous aider à réaliser par vous même votre reportage ! N'hésitez pas à passer les voir, ils ont maintenant un vrai plateau TV à Saint Pierre des Corps que vous pourriez peut-être utiliser pour organiser une émission diffusée en direct !

REPÈRES

Audacity
Audacity est un logiciel libre utilisé pour enregistrer, modifier et monter des sons. Il a été utilisé pour réaliser de nouveaux sons d'ambiance pour le SaniKart.

Blender
Blender est un logiciel libre de modélisation 3D. La modélisation 3D consiste àcréer un modèle en trois dimension d'un objet au format numérique. On peut l'utiliser pour l'imprimer grâce à une imprimante 3D, ou l'importer dans différents logiciels. Par exempleSébastien Debeil a modélisé en 3D un kart construit par des enfants pour l'intégrer dans le jeu SaniKart ! On est donc parti d'un objet qui existait dans la vrai vie pour ensuite faire une course de karting dans un jeu vidéo !

Pure Data
PureData est un logiciel libre de programmation graphique de son, c'est à dire qu'il permet de modifier ou déclencher des sons soit de manière automatique, soit grâce à différents capteurs. Il a été utilisé pour créer des sons originaux pour le jeu Sanikart et pour déclencher les sons grâce aux Fils Harmoniques.

1

UN CITYKART AVEC L'ÉCOLE DE LA DEUXIÈME CHANCE D'ARGENTEUIL

Modéliser un quartier dans un jeu vidéo auquel tous peuvent jouer et contribuer pour, en plus, gagner en autonomie ? C'est ce que Sanikart semblait promettre, encore faut-il valider l'hypothèse... L'École de la 2ème Chance d'Argenteuil est partante. On embarque une dizaine de jeunes raccrocheurs dans l'aventure pour cartographier dans OSM, se mettre à la prise de vue, retoucher sur GIMP et découvrir la 3D dans Blender. Le pari est risqué. Pour certains, même l'usage de la souris est une planète à explorer. Pour d'autres, on joue sur les réseaux sociaux à coups de snapchat ou d'instagram mais la course de karting laisse indifférent. Bref, on a 14 jours tous ensemble pour faire la preuve que la philosophie et les outils du libre permettent effectivement d'acquérir une posture vers l'autonomie et une agilité qui permettront de gagner en aisance dans la jungle de l'insertion pro des jeunes les plus éloignés de l'emploi.
Bilan des actions dès début 2016.
Isabelle Bapteste (Artéfacts) nov. 2015
En savoir plus : https://tousagiles.wordpress.com/

2

DU SANIKART AU CHATEAUKART : COURSES EN 3D VERSUS COURSES DANS L'ESPACE PUBLIC

Ce qui nous a fait flasher à 130 sur le Sanikart, une fois constatée la proximité architecturale des grands ensembles et du tramway, c'est la capacité du jeu à mettre en boucle le circuit vidéo virtuel, avec nos déplacements dans la cité et notre capacité à vivre ensemble, bien réels. Nous construisons le rebond du ChateauKart, au quartier du Chateau à Rezé (44) au sein d'une succession d'itérations sur trois saisons qui nous permettent à chaque cycle de dépasser notre record du tour avec les acteurs du quartier. Si dans un premier temps, nous remodélisons le quartier en 3D, nous imaginons par la suite coconstruire des véhicules de course recyclés, les équiper de caméras, pour finir dans l'apothéose d'un circuit dans l'espace public, installé lors d'événements festifs. Démarrage du projet en 2016.
Olivier Heinry (Artéfacts Nantes) déc. 2015»

3

COMMUNIQUER ET FAIRE RÉSEAU AUTOUR DU SANIKART

En novembre 2015, des stagiaires de la formation « Découverte des métiers du numérique » ont réalisé un travail de communication autour du Sanikart. Pendant trois jours, ils ont réalisé un site web, un espace ressource (pour comprendre les étapes du projet et retrouver les circuits et les photos collectées) ainsi que des comptes sur les réseaux sociaux (facebook et Twitter). Ils ont dû créer un logo et des visuels pour pouvoir communiquer autour du projet et permettre à d'autres de le reproduire ailleurs.
Pour que le jeu soit diffusé largement et puisse être repris plus facilement, nous avons choisi un nom plus général : CityKart. Maintenant, vous pouvez retrouver toutes les informations sur tous les projets inspirés du SaniKart, avec des courses et des circuits d'autres quartiers ailleurs en France ! Argenteuil et bientôt Orléans ou Nantes... le Sanikart donne envie à d'autres de le reproduire : il se diffuse et fait des petits !
Rendez-vous dès maintenant sur http://citykart.org/ .

4

AU-DELÀ DES PROJETS : CRÉER UN LIEU D'EXPLORATION ET D'EXPÉRIMENTATION SUR LE SANITAS

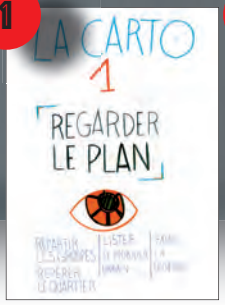
Sanikart, ce n'est pas juste un jeu vidéo, c'est surtout un projet qui permet de nombreux ateliers, très variés, pour découvrir le numérique. Soudure, cartographie, retouche d'image, montage de son... le SaniKart a surtout été un moyen d'éveiller la curiosité pour organiser des ateliers de « Bidouille Numérique » au Sanitas !
Que ce soit autour du sanikart ou sur d'autres projets, le centre social Pluriel(le)s, l'association Courteline, Artéfacts, le FunLab et CoopAxis se sont lancés dans la création d'un lieu dédié au numérique sur le Sanitas : la Passerelle numérique. Vous pourrez, dés 2016,utiliser ce nouvel espace, ouvert à tous, pour découvrir le Numérique : impression 3D, eléctronique, expériences ludiques ou encore découpeuse de polystyrène... n'hésitez pas à y faire un tour ! Des animations régulières seront proposées pour les jeunes par Courteline et Pluriel(le)s mais ce sera ouvert à tous les âges.

5

DE SUPERTUXKART À MINECRAFT : DES OUTILS POUR TRAVAILLER SUR LE CADRE URBAIN

Après avoir participé au Sanikart, plusieurs jeunes (de 11 à 15 ans) ont découvert qu'ils s'interessaient tous aux jeux vidéos et ils ont décidé de créer une junior association avec l'aide d'Antoine, du centre social Pluriel(le)s. Ils l'ont appellé *Tours Gaming* et ils vont organiser des concours de différents jeux vidéos, mais aussi des animations autour du jeu MineCraft. MineCraft, est un jeu créatif qui permet de construire tout ce que l'on imagine en assemblant différents types de cubes.
Après avoir mieux découvert et partagé leurs visions du quartier avec d'autres habitants dans le cadre des ateliers SaniKart, ils aimeraient maintenant recréer le Sanitas dans le jeu MineCraft !
Sanikart et Minecraft, c'est donc du jeu vidéo, mais aussi une manière de poser des questions et de partager ses représentations de la ville et du quartier dans lequel on vit en le recréant grâce aux outils numériques. Ils ont déjà reconstruit le centre social dans Minecraft et n'attendent plus que vous pour la suite... La participation des habitants aux différents projets de la ville, ça passe donc aujourd'hui aussi par le jeu, car c'est plus facile de donner son avis quand on y prend du plaisir !

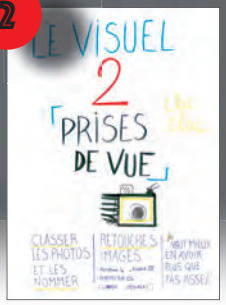
1



LA CARTOGRAPHIE / LE PLAN

La première étape consiste à mettre à jour le plan du circuit sur la carte mondiale OpenStreetMap.
Après avoir choisi les éléments utiles au jeu (bancs, arbres, passages piétons, hauteur des bâtiments) et définit le circuit, il faut aller par groupe sur le terrain pour repérer chaque élément utile. On note sur une carte papier tous les objets du mobilier urbain et la hauteur des bâtiments avant de mettre en commun toutes ces informations.

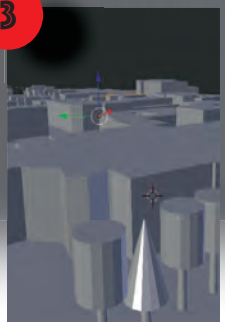
2



PRISE DE VUE ET RETOUCHE IMAGE

Sur tout le parcours du circuit, nous devons prendre en photo tous les décors du jeu. Nous faisons donc le parcours à pied pour prendre en photo chaque façade de bâtiment ainsi qu'un exemple de chaque objet du jeu (poubelles, bancs, arbres,etc.).
Une fois toutes les photos prises, il faut les retoucher pour qu'elles puissent être utilisées : effacer les personnes présentes, redresser les perpectives, découper chaque façade pour enlever tous les contours. Pour finir, on classe les photos (par exemple par rue et numéro) afin de pouvoir plus facilement les utiliser par la suite.

3



MODÉLISER LE CIRCUIT

Une fois toutes les informations cartographiques récoltées, nous les incorporons à OpenStreetMap. Ensuite, nous utilisons un logiciel qui va transformer le plan en modélisation 3D du circuit de manière automatique. Seul soucis : les bâtiments sont tous gris, il faut donc venir coller les photos retouchées sur chaque façade pour créer le décor du jeu qui doit être au plus proche de la réalité.
Ne reste plus qu'à placer la ligne de départ, celle d'arrivée et les différents bonus. Et le circuit est prêt !

4

EXPORTER LE CIRCUIT DANS SUPERTUXKART

La dernière étape, c'est d'exporter le circuit modélisé vers le jeu SuperTuxKart (une sorte de mario kart libre). Une fois cette étape effectuée, on lance le jeu, on sélectionne son circuit et on peut enfin jouer ! Une erreur ? il n'y a plus qu'à revenir à l'une des étapes précédente pour améliorer le jeu au fur et à mesure, on peut même y ajouter ses propres sons !