

Cultures (numériques) du Faire

Convergence entre les cultures numériques du libre et de l'open source et des savoir-faire artisanaux, les cultures maker - culture du faire soi-même (DIY) et du faire ensemble/avec les autres (DITO/DIWO) - mettent l'accent sur un apprentissage informel, communautaire et collaboratif.

Les domaines de pratiques sont ouverts sur l'électronique, l'impression 3D, la robotique, l'usage de machines-outils à commande numérique (CNC), les low-tech, une culture éthique des réseaux, les sciences participatives, l'artisanat et l'art du ré-emploi.

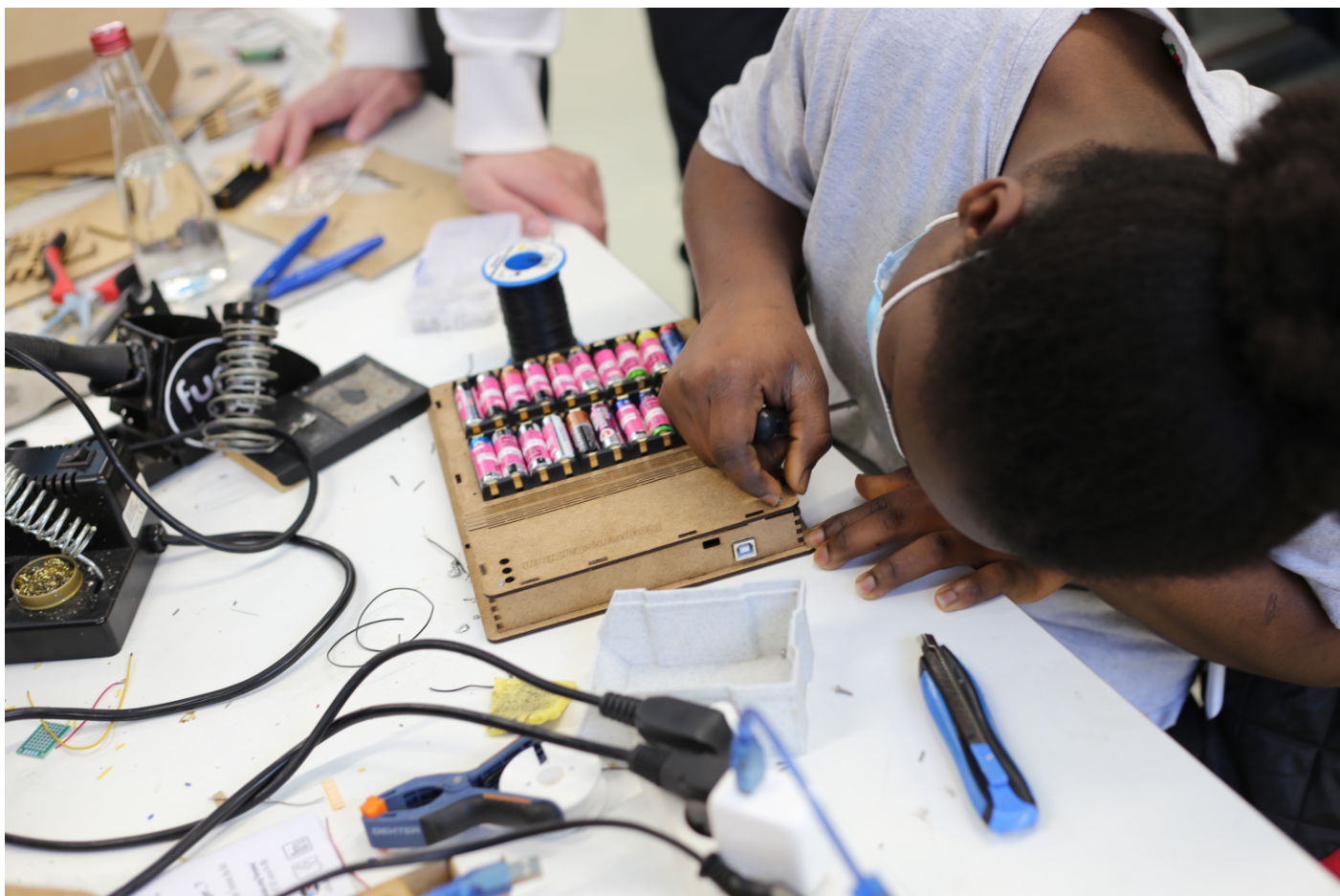
- Pouvoir-faire : lieux et communautés
 - Pouvoir-faire : lieux et communautés
 - C'est quoi un fablab ?
 - Political Machines de Jean-Baptiste Labrune pour la Journée des LABS
 - Plateforme C, fablab citoyen et pédagogique
 - L'atelier Partagé du Breil, Bricolage Convivial
 - (S)lowtech, Déprogrammer l'Obsolescence
- Lieux, initiatives et acteurs du faire en région Centre Val de Loire
 - Annuaire
 - Cartographie
- Ressources documentaires
 - Références

- Un label pour le matériel libre ?
- Des évènements de création
 - Les Game Jam HitboxMakers : se réunir pour créer des jeux en 48h
 - Guide pour l'animation de GameJam (et autres hackathons)

Pouvoir-faire : lieux et communautés

Du mouvement maker au réseau mondial des fablabs : histoire-s des lieux et des communautés de pratiques du pouvoir-faire.

Pouvoir-faire : lieux et communautés



Fabrication d'une RegenBox (régénérateur de piles alcalines) au Funlab CC-BY-SA La FUN (mars 2021) - photo : Kokou Girault

« Une culture de *makers* consciencieux reconnaît et promeut des solutions alternatives et de nouvelles perspectives pour les problèmes du quotidien, mettant en valeur des approches distribuées et collaboratives, et recherchant le bien commun. » La culture maker est morte, vive le re-make, Felipe Fonseca, Makery mars 2015

« Le mouvement *maker* repose la question de la propriété et de la consommation. Il ouvre un nouvel espace de création et de collaboration.

Internet et la fabrication numérique sont les clés de ce mouvement, qui prend ses racines à la même source que le mouvement hacker. » Camille Bosqué, Ophélia Noor, Laurent Ricard, Fablabs etc ed. Eyrolles

Convergence entre les cultures numériques du libre et de l'open source et des savoir-faire artisanaux, les cultures *maker* - culture du faire soi-même (DIY) et du faire ensemble/avec les autres (DITO/DIWO) - mettent l'accent sur un apprentissage informel, communautaire et collaboratif. Les domaines de pratiques sont ouverts sur l'électronique, l'impression 3D, la robotique, l'usage de machines-outils à commande numérique (CNC), les low-tech, l'artisanat, l'art du ré-emploi ou encore les sciences participatives.

C'est au milieu des années 2000 qu'émergent aux États-Unis puis en Europe, ces lieux équipés de technologies numérique telles que l'imprimante 3D, ouvrant la voie à des formes de fabrication par soi-même sur un principe de libre accès aux outils et aux savoirs. Les communautés qui se rencontrent dans ces ateliers partagés ont à cœur de transformer et d'explorer autrement des manières de faire, de produire, de consommer et d'apprendre.

Ces lieux possèdent des appellations variées qui décrivent tant les activités qui s'y déroulent que les multiples objectifs et approches de ces organisations.

Typologie des ateliers de fabrication et de production mutualisée

Labs : « Fablabs », « Hackerspaces », « Makerspaces », « Tiers-lieux » (source Makery).

Ateliers de Fabrication Numérique : « Nouveaux espaces de médiation numérique », « Fablab générique », « Fablab adossé à un tiers-lieu hybride », « Laboratoire territorial d'innovation », « Bureau d'étude et ateliers de prototypage professionnel », « Nouveaux espaces de formation numérique » (source DGE/Ocalia).

Tiers-lieux : « Bureaux partagés / Coworking », « Ateliers artisanaux partagés », « Laboratoire de Fabrication numérique / Fablab / Makerspace / Hackerspace », « Laboratoire de fabrication culturelle / lieux intermédiaires / friches culturelles », « Terres agricoles / Laboratoire agricole et/ou alimentaire / Jardins partagés », « Cuisine partagée / FoodLab », « Entreprise ouverte / LivingLab / Laboratoire d'innovation sociale » (source [La coopérative des tiers-lieux](#)).

Hackerspaces

Pionniers du genre, les hackerspaces se construisent autour d'une vision politique où la pratique du bricolage électronique et informatique a pour objectif l'émancipation des individus par leur autonomisation face à un monde du travail aliénant (Davies 2017, Alouan 2018). Emblématique de la contre-culture américaine, le hackerspace Noisebridge à San Francisco, ouvert à tous, est géré entièrement par ses membres depuis sa fondation en 2008. Héritier de la culture du logiciel libre, les expérimentations qui s'y déroulent ainsi que les méthodes de l'organisation sont publiées dans

le domaine public avec l'intention de proposer de nouveaux modèles de développement personnel et sociétal par l'apprentissage (Lallement 2015). Chacun peut devenir tour à tour élève et enseignant afin de faciliter la circulation de savoirs variés et provoquer des rencontres et idées nouvelles. Le mot d'ordre et règle unique de ce lieu « Soyez excellents les uns envers les autres » **[2]** résonne comme un appel à la subversion du monde par la technologie à quelques encablures des géants de la Silicon Valley. Cette vision politique a fait des émules dans le monde entier puisqu'il existe aujourd'hui plus de 1400 hackerspaces actifs**[3]** à travers le monde, librement inspirés de ce modèle.

Fablabs

Autre catégorie de lieux que l'on trouve à travers la planète, les fablabs (ou laboratoires de fabrication) se définissent quant à eux non pas par leur vision politique des technologies, mais par une liste précise de machines**[4]** à posséder pour obtenir la labellisation officielle délivrée par la Fab Foundation basée au MIT à Boston (Bosqué et al. 2014). L'activité des fablabs est centrée sur la mise à disposition et la location des machines pour le prototypage industriel et l'enseignement. Les managers des fablabs peuvent devenir titulaires d'habilitations leur permettant de délivrer au sein de leurs établissements des formations officielles certifiées par le MIT. Partie intégrante du paysage des makers, les fablabs possèdent une grande diversité dans leurs modes de gouvernance (Garnier 2020) mais se présentent néanmoins comme des figures plutôt institutionnelles (Lhoste et Barbier 2016), et font à ce titre l'objet de nombreuses critiques – voire même d'attaques (Haegel 2017).

Makerspaces

Plus récemment, le terme makerspaces est apparu pour désigner de manière générique les lieux où l'on trouve des machines de fabrication numérique, sans davantage de précision sur une possible appartenance institutionnelle ou politique (Kostakis et al. 2017). Le mot a été notamment largement adopté par les écoles, universités et institutions d'enseignement (Halverson et Sheridan 2014), où la nécessité de formation aux pratiques des makers ne s'accompagnent pas nécessairement d'approches pédagogiques collaboratives ni de l'ouverture des lieux au public.

Source : Le maker, construction d'une figure politique de l'innovation en Chine urbaine, Florence Graezer Bideau et Clément Renaud.

Liens internes :

- Cartographie
- Références bibliographiques

C'est quoi un fablab ?

En 10 points

Ceci est un remix subjectif de la présentation de Massimo Minechelli "What's a Fablab?" de Openp2pDesign.

Communauté

- Communauté locale
- Des adhérents au "projet"
- Citoyen, citoyenne, ...

Espace(s)

- Plusieurs machines (cnc, imprimantes 3D)
- Des espaces : de l'atelier à la conférence
- Des ressources humaines pouvant accompagner les usagers sur différents domaines (donc plusieurs personnes !) : design, ingénierie mécanique, programmation, modèle économique, droits d'auteurs et propriété intellectuelle, gestion et suivi de projets, animation de réseau, documentation

Open

- Les données numériques comme le matériel doivent être Open : ouvertes, libres
- Future is Open, désolé on est Open, Logiciels Libres ont montré la voie ...
- Garantissant la transparence, l'accès au code, la visibilité des processus

Réseau(x)

- MiT historiquement, via Fablab Academy pour le support et la formation
- Réseau Français (voire la carto) articulé sur les mutualisations sur chaque territoire
- Échange volontairement pair à pair, plutôt qu'une pyramide, échange et activité online

Pas une franchise

- Les fablabs n'ont pas de label, pas de logo, tout juste un concept, ...
- Ils s'auto-évaluent à partir d'une charte (chaque lieu se note -de A à D- sur 5 critères)
- Il n'y a pas d'argent qui circule via ce "faux" label, à la différence d'une franchise comme Techshop

Connaissances

- Échanges de savoir, de savoir-faire dans le lieu favorisé par les journées de type "OPENlab"
- Documentation obligatoire pour les adhérents : chaque adhérent doit documenter ses travaux au sein du fablab
- Favoriser les croisements entre les disciplines, les dynamiques collectives, le "faire" pour apprendre,...

Économie(s)

- Il faut des ressources économiques pour les personnes qui animent le lieu, et le matériel (public/privé/hybride/coopératif/adossé à d'autres activités ?)
- C'est un lieu qui permet de soutenir, lancer, faire émerger de nouvelles initiatives : quelles retombées économiques, écologiques, sociales, ... quelles valeurs, utilité sociale ?
- C'est un laboratoire pour commencer à assembler les briques d'une économie à réinventer en mode local : monnaie locale, SEL, troc, ...

Prototype(s)

- On y vient pour expérimenter des usages
- Pour tester, essayer, se tromper, recommencer, partager ses échecs
- Pour mettre au format réel des idées, intuitions, ... qui pourront se définir ensuite en tant que "projet"

Service(s)

- On y propose des services divers animés par les personnes ressources permanentes et-ou la communauté : accès aux machines, formation, éducation, pépinière, ...
- On y crée ensemble de nouvelles choses OU on répare, hack, détourne, s'approprié et mixe des choses existantes

En développement

- Tout ces différents points étant bien entendu toujours en développement, demandant des expérimentations, s'adaptant aux différentes personnes et lieux activant ces laboratoires de fabrication citoyens

Political Machines de Jean-Baptiste Labrune pour la Journée des LABS

Dans le cadre de la journée des LABS à Nantes, le 17 novembre 2011, Jean-Baptiste Labrune (Alcatel-Lucent - Bell Labs, chercheur MIT Media Lab) effectuait une conférence à propos de la fabrication numérique. Conférence organisée par le Quartier de la Création et PiNG.

<https://player.vimeo.com/video/32406548?h=5687d0137f>

Political Machines - Jean-Baptiste LABRUNE from Lionel Pouget on Vimeo.

Vidéo par Lionel Pouget

Cette fiche a été précédemment publiée sur l'espace ressources numérique de l'association PiNG.

Plateforme C, fablab citoyen et pédagogique



Mode d'emploi

Cet ouvrage revient sur six années d'expérimentation de Plateforme C, un fablab que nous avons voulu à la fois ouvert sur la société civile et sur le monde de l'enseignement. Espace d'innovation collaboratif, collectif, citoyen, commun, cet atelier augmenté a été un espace de test, d'expérimentation, de questionnements autour des pratiques numériques, des rapports entre technique et société, de la culture libre, de l'innovation pédagogique, des tiers-lieux numériques de 2013 à 2019.

[TÉLÉCHARGER](#)

[ACHETER](#)

-
- Textes : Charlotte Rautureau & Julien Bellanger
 - Mise en page et illustration : Yanaita Araguas

Licence Creative Commons

Ce contenu est mis à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons - Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 - International.

Cette fiche a été précédemment publiée sur l'espace ressources numérique de l'association PiNG.

L'atelier Partagé du Breil, Bricolage Convivial



Mode d'emploi

Le deuxième opus de la collection « Ateliers Ouverts » est consacré à l'expérience de l'Atelier Partagé du Breil, atelier de bricolage convivial en quartier. Il revient sur la première phase d'expérimentation du projet en nous en présentant les contours et les courants intellectuels qui ont inspiré cette initiative, de Grandstedt à Illich. Si le temps est l'allié de ce type d'expérience, nous espérons que ce livret en soi aussi un levier.

[TÉLÉCHARGER](#)

[ACHETER](#)

-
- Textes : Charlotte Rautureau & Thomas Bernardi
 - Mise en page et illustration : Yanaita Araguas

Licence Creative Commons

Ce contenu est mis à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons - Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 - International.

Cette fiche a été précédemment publiée sur l'espace ressources numérique de l'association PiNG.

(S)lowtech, Déprogrammer l'Obsolescence



Atelier de réparation citoyen, mode d'emploi

À travers cette publication, PiNG partage l'expérience accumulée pendant cinq années d'exploration collective : un mode d'emploi pour celles et ceux qui souhaitent développer des ateliers de réparation citoyen, une ressource pour qui s'intéresse à la question de l'obsolescence des objets électroniques et informatiques.

[TÉLÉCHARGER](#)

[ACHETER](#)

- Textes : Charlotte Rautureau & Thomas Bernardi
- Mise en page et illustration : Yanaita Araguas

Licence Creative Commons

Ce contenu est mis à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons - Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 - International.

Cette fiche a été précédemment publiée sur l'espace ressources numérique de l'association PiNG.

Lieux, initiatives et acteurs du faire en région Centre Val de Loire

Annuaire

A

Action numérique : espace numérique, Orléans (45)

Antrepeaux : fabrique de territoire, Bourges (18)

A.O.C & Usinette : fablab, Humbligny (18)

Atelier 216 - pôle maker Artefacts : atelier, Tours (37)

Atelier numérique Romorantin : fablab/coworking/hackerspace, Romorantin-Lanthenay (41)

Azay Tech 3D : collectif/communauté, Azay-le-Rideau (37)

B

Berrylab36 : fablab, Châteauroux (36)

Betamachine : hackerspace/fablab, Chartres (28)

La Boîte à outils : atelier associatif, Nogent-le-Rotrou (28)

Bourgeslab : fablab, Bourges (18)

La Brenne box : coworking/cyber espace, Brenne (36)

C

CC Meta : collectif, Blois (41)

La Charpentière : ressourcerie, La Riche (37)

E

Erca lab : hackerspace, Avoine (37)

F

Fablab académique Polytech : fablab, Orléans (45)

Fablab des compagnons : fablab, Tours (37)

Fablab La FaBrik : fablab, Amilly (45)

Fablab MJC Château-Renault : fablab, Château-Renault (37)

Fablab Robert Houdin : fablab, Blois (41)

Fablab du sud Touraine : fablab, Loches (37)

La Forge 4.5 : coworking/fablab, Montargis (45)

La FUN - La Fabrique d'Usages Numériques : fablab/fabrique de territoire, Tours (37)

G

La Grange numérique : tiers lieu/coworking, Joué-les-Tours (37)

H

Hitbox makers : collectif, Tours (37)

I

Industry lab : fablab, Orléans (45)

L

La Labomedia : hackerspace/fablab, Orléans (45)

Le Labomotive : fablab, Saint-Maur (36)

Le 13 - espace passerelles : tiers lieu numérique, Tours (37)

Let's Co : collectif, Tours (37)

M

La Maison de Bégon : fabrique de territoire, Blois (41)

Maison Familiale Rurale : espace public numérique, Azay-le-Rideau (37)

Makers 37 : collectif, Tours (37)

Makerspace : espace public numérique, Saint-Amand-Montrond (18)

Micro folie : fablab, Dreux (18)

P

La Passerelle-atelier des réussites : coworking/labo numérique, Saint-Amand-Montrond (18)

Precious Plastic Touraine : collectif, Tours (37)

Precious Kitchen : collectif, Tours (37)

V

Vendôme atelier numérique : tiers lieu, Vendôme (41)

Lieux, initiatives et acteurs du faire en région Centre Val de Loire

Cartographie

Cartographie Makery des Labs en France

<https://www.makery.info/labs-map/>

<https://www.makery.info/labs-map/>

Cartographie des Fablabs en région Centre-Val de Loire

Une carto prototype :

[Voir en plein écran](#)

[Voir en plein écran](#)

Pour éditer la carte : http://umap.openstreetmap.fr/fr/map/anonymous-edit/502246:ZKw5E_1GZxBIyl6BHrSJlpRmrw

Ressources documentaires

Références

Bazin, H. (2013). Art du bricolage, bricoleurs d'art. *Les cahiers d'Artes*, Presses Universitaires de Bordeaux, 95-113.

https://www.researchgate.net/publication/281295789_Art_du_bricolage_bricoleurs_d%27art

Berrebi-Hoffmann, I., Bureau, M.-C., et Lallement, M. (2018). *Makers. Enquête sur les laboratoires du changement social*, Seuil.

Besson R. (2012). *Les Systèmes Urbains Cognitifs. Des supports privilégiés de production et de diffusion des innovations ? Etudes de cas de 22@Barcelona Barcelone, GIANT/Presqu'île (Grenoble), Distrito tecnológico et Distrito de diseño (Buenos Aires)*, Thèse de Doctorat en Sciences du territoire, Université de Grenoble. <http://www.theses.fr/2012GRENH020.pdf>

Besson, R. (2017). Rôle et limites des tiers-lieux dans la fabrique des villes contemporaines, *Territoire en mouvement Revue de géographie et aménagement*, 34 | 2017. DOI :

<https://doi.org/10.4000/tem.4184>

Bosqué, C. (2016). *La fabrication numérique personnelle, pratiques et discours d'un design diffus : enquête au coeur des FabLabs, hackerspaces et makerspaces de 2012 à 2015*. Thèse en Art et histoire de l'art, Université Rennes 2. <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01292572>

Cailloce, L. (2018). Des makers aux fablabs, la fabrique du changement, *CNRS le journal*.

<https://lejournale.cnrs.fr/articles/des-makers-aux-fablabs-la-fabrique-du-changement>

Cassely, J.-L. (2015). Viens dans mon tiers-lieu, j'organise un hackaton en open source, *Slate.fr*.

<http://www.slate.fr/story/100525/paye-ton-fablab>

Chadronnet, E. (2012). *Artisans numériques*, publication suite à la Journée d'étude "Enjeux Technologiques, artistiques et sociétaux des Fab Labs" du 18 octobre 2012 à l'Université de Pau et des Pays de L'Adour dans le cadre du festival accès(s) (cultures électroniques, Association Accès)s(, Editions HYX. <http://www.ewenchadronnet.com/files/artisans-nume%CC%81riques---final.pdf>

Claude, C. (2016). L'ère du refaire, *Makery*. <http://www.makery.info/2016/02/02/lere-du-refaire/>

Edin, V. (2018). Les makers, pionniers du changement social ?, *Usbek & Rica*.

<https://usbeketrica.com/article/les-makers-pionniers-du-changement-social>

Ferchaud, F. (2017). Les communs urbains à l'épreuve du terrain : le cas des lieux de fabrication numérique, *Netcom*, 31-1/2 | 2017. DOI: <https://doi.org/10.4000/netcom.2628>

Goyon, M. (2016). L'obsolescence déprogrammée : Fablabs, makers et repair cafés. Prendre le parti des choses pour prendre le parti des hommes, *Techniques&Culture*, 65-66 | 2016, 235-239. DOI : <https://doi.org/10.4000/tc.7981>

Graezer Bideau, F., Renaud, C. (2020). Le maker, construction d'une figure politique de l'innovation en Chine urbaine, *EspacesTemps.net*. DOI : [10.26151/espacestems.net-t0f8-r859](https://doi.org/10.26151/espacestems.net-t0f8-r859)

Labrune, J.-B., (2018). Fabcity et lieux de cultures numériques, *medium.com*.
<https://medium.com/@jeanbaptiste/fabcity-et-lieux-de-culture-num%C3%A9rique-22190c445d27>

Lhoste, É. (2017). Les fablabs transforment-ils les pratiques de médiation ?. *Cahiers de l'action*, 1(1), 15-22. DOI: <https://doi.org/10.3917/cact.048.001>

Makery, le media de tous les labs : <http://makery.info>

Makerzine, media distribué : <http://www.fablab.fr/makerzine/>

- Makerzine #1 : [C'est quoi FAIRE pendant le confinement ?](#)
- Makerzine #2 : [Maker ma gueule](#)

Riemens, P. (2014). La souveraineté technologique, une nécessité, un défi, *Ritimo*.
<http://www.ritimo.org/La-souverainete-technologique-une-necessite-un-defi>

Rumpala, Y. (2018). Intelligente autrement : de la « Smart city » à la « Fab city ». Émergence d'un modèle alternatif de ville « intelligente » et logiques de reconfiguration du collectif urbain, Hors-série 2018. DOI: <https://doi.org/10.4000/metropoles.5949>

Stiegler, B. (2014). Automatisation, fablab et le verbe Faire, conférence Biennale des écritures du réel #2, Ecole centrale Marseille <https://vimeo.com/104730150>

Suire, R. (2016). La performance des lieux de cocréation de connaissances: Le cas des FabLabs. *Réseaux*, 2(2), 81-109. DOI: <https://doi.org/10.3917/res.196.0081> - <http://www.acces-s.org/agenda/135/enjeux-technologiques-artistiques-et-societaux-des-fablabs>

Bibliographie aux normes APA, cf <https://bib.umontreal.ca/citer/styles-bibliographiques/apa?tab=3281> ou <https://www.scribbr.fr/category/normes-apa/>

Un label pour le matériel libre ?

SOURCE : [PiNG](#)

Vladimir Ritz, doctorant en propriété intellectuelle et explorateur associé de PiNG impliqué dans le groupe de réflexion C LiBRE, nous apporte un éclairage sur les avancées juridiques en matière de matériel libre.

Le métronome qui oscille entre le matériel et l'immatériel ne s'arrêtera donc jamais. Il y a un mois, le 7 octobre 2016, se déroulait l'Open Hardware Summit 2016¹ à Portland dans l'Oregon (USA), c'est lors de cet événement qu'a été annoncé le lancement de l'Open Source Hardware Certification (OSHW). Ça semble être peu de chose mais il se pourrait bien que ce soit une nouvelle pierre non négligeable à l'édifice de la Culture Libre.

Avant d'entrer dans le vif du sujet, prenons quelques instants pour savoir comment nous en sommes arrivés là. D'abord, M. Stallman libère les logiciels, puis M. Lessig libère les œuvres culturelles. Dans la foulée, pléthore de personnalités plus ou moins connues ont œuvré pour la création de nouvelles licences libres ou l'amélioration des licences existantes (des exemples parmi tant d'autres : ArtLibre, CeCill, Apache V 2 .0). Toutes ces licences portent sur des choses immatérielles : des photographies, des logiciels, des œuvres d'art, des vidéos, des musiques... Alors bien sûr qu'il est possible de toucher une photographie ou un roman ou encore une sculpture, Il est question ici du droit d'auteur qui porte sur la photographie, le roman, le film et non de l'objet lui-même... Il faut en quelque sorte oublier l'objet au profit du droit d'auteur. Le droit d'auteur est un droit de propriété qui s'exerce, non pas sur l'objet physique mais sur « l'œuvre » qui a été matérialisé dans l'objet. Il s'agira alors de la musique gravée sur un CD, l'image peinte sur un tableau, l'histoire écrite dans un livre. À vrai dire, cela se conçoit assez bien : lorsqu'on place son œuvre sous une licence libre, on ne « donne » pas l'objet mais bien la possibilité de reproduire, de modifier, de faire commerce ... de l'œuvre.

Pourtant il existe des choses pour lesquelles ce degré d'abstraction est moins évident : il s'agit des inventions. C'est en quelque sorte « plus matériel ». Juridiquement il n'en est rien. Qu'il s'agisse d'une invention ou d'un tableau de maître, l'objet matériel n'aura que peu d'importance face au droit de propriété intellectuelle. Mais en pratique, lorsqu'il s'agit d'une invention, les bricoleurs parlent souvent de matériel.

Ainsi, lorsqu'ils ont la volonté de partager leurs travaux, par mimétisme avec les licences libres, ils parlent de matériel libre. Pourtant, ce qu'ils libèrent n'est pas l'objet physique mais bien l'invention (la solution technique qu'ils ont trouvé au problème). Se pose alors la question fatidique : « quelle

licence choisir ? ». C'est là que le bât blesse : il n'existe à l'heure actuelle aucune licence qui puisse présenter des garanties suffisantes à l'acte de partage d'inventions. Il faut donc emprunter des chemins détournés et c'est là qu'intervient l'OSHOWA (Open Source HardWare Association).

L'idée de ce collectif de joyeux partageurs a été de créer un label pour le « matériel libre ». C'est en quelque sorte l'équivalent d'un label « bio » mais pour le matériel informatique et électronique, en attendant que ce label ou un autre fasse le lien avec tout type d'objet. Qu'est-ce que c'est ? Comment ça marche ? Est-ce que c'est valable en France ? Ça coûte cher ? L'initiative est encore jeune, il plane donc encore quelques inconnues mais essayons de voir ce qu'il en est pour le moment.

Qu'est-ce que c'est ?

Comme son nom l'indique, l'Open Source Hardware Certification (OSHW) est gérée par l'OSHOWA. C'est une sorte de Label qu'ils ont décidé de tester au niveau mondial. Le concept est que si une certification est obtenue, il est alors possible d'apposer sur l'objet un logo.

Ce logo renseigne le pays d'origine suivi du numéro d'enregistrement. En pratique, cela sert dès lors qu'une personne veut reproduire cet objet. Il cherche alors sur le site et peut trouver tous les éléments nécessaires à la reproduction de l'objet. Simple, rapide et efficace. Ainsi, il est possible de trouver toutes sortes d'objets : un casque audio que l'on peut imprimer en 3D, une LED programmable pour avoir des notifications d'un CPU, un détecteur de moisissure pour plantes, un violon électrique DIY et bien d'autres. Des français se sont prêtés au jeu avec la smoothieboard qui est d'ailleurs la carte électronique utilisée dans la découpe laser de Plateforme C.

Comment ça marche ?

C'est en réalité assez simple et c'est là tout l'avantage de ce système. Il « suffit » de s'enregistrer auprès de la OSHOWA ici et de compléter le formulaire. C'est apparemment gratuit et la certification est annuelle, renouvelable autant de fois que nécessaire.

Il y a 4 conditions :

- Il faut adhérer à la définition de l'open hardware de la OSHOWA. C'est-à-dire :
« Open source hardware regroupe « les conceptions "Hardware" réalisées publiquement et disponibles de manière à ce que n'importe qui puisse étudier, modifier, distribuer, créer et vendre un "design" ou un produit basé sur ce design. La source du produit hardware, le design duquel le produit est issu, est disponible sous un format choisi pour permettre de faire des modifications. Idéalement, open source hardware utilisera des composants et matériaux facilement approvisionnables, des procédés de fabrication standard, des

infrastructures libres, des contenus libres de droit et des outils de design “Open-source” pour maximiser la possibilité donnée à d’autres de concevoir ou utiliser un produit hardware. Open source hardware permet à quiconque d’avoir le contrôle sur leur technologie du moment qu’elles partagent leur savoir et encourage le commerce au travers de l’échange de design libre. »

- Le déposant doit assurer que toutes les parties qu’il a créé sont accessibles en Open source.
- Le déposant doit assurer que toutes les parties qu’il a utilisé sont accessibles en Open source. Il doit faire de son mieux pour trouver s’il y a des parties « propriétaires ». Il doit n’utiliser que des parties Open source.
- Il doit remplir le formulaire et le renouveler s’il le souhaite tous les ans.
- Enregistrer chaque nouveau matériel libre.

Quelles sont les garanties ?

L’OSHOWA garantit qu’il n’y aura pas d’usage de ce label par une personne qui n’en respecterait pas les codes. C’est assez peu mais c’est un début.

Et enfin, la question fatidique, est-ce valable en France ?

C’est sur ce point précis qu’il existe encore quelques inconnues. Pour autant, il est possible de livrer un début de raisonnement. Il faut comprendre ces certifications comme des preuves du fait que le « produit » enregistré est dans une sorte de domaine public étendu. En effet, le « produit » sera librement utilisable par quiconque, pour n’importe quel usage, à n’importe quel moment et en n’importe quel lieu. De plus, le déposant livre avec le produit la documentation nécessaire à sa reproduction. Ainsi, il n’est plus possible d’empêcher quoi que ce soit. Autrement dit c’est un acte de pur partage.

En France, il est possible de faire ce genre de chose. Sans entrer dans les détails juridiques, il est possible si on fait une **invention nouvelle** de la placer dans le domaine public en la rendant accessible au public sans avoir déposé de brevet au préalable. Normalement, cela bloque n’importe quelle demande de brevet ultérieure sur la même invention. Il y a principalement deux inconvénients. Le premier est qu’il n’est plus alors question pour quiconque d’avoir un monopole économique sur l’invention. Le second est qu’il est possible que l’invention soit brevetée par quelqu’un d’autre. Dans ce cas il faut contester ce brevet en justice. Le brevet aura toutes les chances d’être annulé mais cela implique de passer devant le juge. Il peut exister des solutions à ce problème et cela fera l’objet d’un futur article.

Ainsi, s'il est possible de placer une invention nouvelle dans le domaine public en France, il est également possible de le faire par une certification qui se veut de renommée mondiale. D'ailleurs, cette certification va plus loin qu'un simple domaine public puisqu'elle assure qu'il sera toujours possible de trouver associée à l'invention la documentation nécessaire à sa production.

Il n'est pas question ici de faire preuve de démagogie et cet article n'est d'ailleurs qu'une courte introduction à la « labellisation » de matériel libre. Il y a encore à ce sujet beaucoup d'interrogations que nous allons devoir résoudre. Elles ne nous semblent pas insurmontables. Au début des licences Creative Commons dont on connaît le rayonnement aujourd'hui régnait également beaucoup d'inconnues.

Il n'était pas certain que les contrats soient valables, alors que c'est bel et bien le cas aujourd'hui. Il n'était pas certain que ces licences soient utilisées. Il y a aujourd'hui plus d'un milliard de projets recensés qui utilisent ces licences et bien d'autres encore non recensés. Le parallèle avec les Creative Commons n'est pas anodin. Il y a en effet pour l'OSHW cette même volonté de simplicité et d'efficacité. L'OSHW connaîtra-t-elle le même destin ? L'avenir le dira.

Notons simplement qu'il est aujourd'hui possible d'apporter sa pierre à l'édifice de la Culture Libre dans le domaine du matériel libre. Emparons-nous en !

Vladimir Ritz, explorateur associé de PiNG, doctorant en propriété intellectuelle et associé au groupe de réflexion C LiBRE.

Licence Creative Commons

Ce contenu est mis à disposition selon les termes de la [Licence Creative Commons - Partage dans les Mêmes Conditions - International](#).

Des évènements de création

Des moments, où l'on se réunit pour créer

Des évènements de création

Les Game Jam HitboxMakers : se réunir pour créer des jeux en 48h



HitboxMakers est une action de PALO ALTOURS.

Depuis 2016, des créateurs **amateurs et professionnels** se réunissent 2 fois par ans à Tours pour créer des jeux vidéos ou jeux de société en 48h.

L'évènement est ouvert à tous, quel que soit le niveau de compétences, et est organisé pour se dérouler de manière conviviale, et aider à la constitution d'équipes et le croisement des compétences.

Les évènements réunissent de 15 à 70 participants suivant l'occasion, et de 5 à 20 jeux - sur tout support et outil de développement - sont habituellement créés.

Un discord a été créé pour continuer à discuter entre les évènement. Il est relativement actif, et permet de garder du lien et de s'entraider entre les Jam, voire de lancer de nouveaux projets.

Les retours d'expérience permettent de se rendre compte du rôle d'animation de territoire de ce type d'évènement, faisant le lien entre les professionnels de dev de jeux de Tours, et office d'accueil, voire de professionnalisation, pour les amateurs de création de jeu.

Guide pour l'animation de GameJam (et autres hackathons)



Fort de l'expérience dans l'organisation de 10 Startup Weekend et 10 Game Jam, PALO ALTOURS a rédigé un guide (en anglais) pour l'organisation d'évènement de création en présentiel et conviviaux.

<https://hitboxmakers.itch.io/guide-to-organize-a-game-jam>

Version courte :

15 tips to host a successful and convivial Real World Gathering

Le plan :

- What is a Game Jam?
- Before the event - Preparing and recruiting
- During the event - Creating a comfortable and creative environment
- During the event - Accompanying the participants to the success
- During the event - Creating the emulation and the excitement
- After the event - Nail your success