RÉPONSE À L'APPEL À PROPOSITIONS DE RECHERCHE DU PROGRAMME MOVIDA - AXE 2

DESCRIPTIF DE LA PROPOSITION

Projet MOVILAB

Recherche ingénierique pour le déploiement d'un dispositif d'incubateurs de modes de vie durables in vivo

Positionnement dans l'axe 2 de l'appel à propositions

EXPOSE DE LA PROPOSITION

I. CONTEXTE : LE CHANGEMENT EST À NOTRE PORTÉE

Comme nous l'avons évoqué dans la note récapitulative du projet, la conjonction de plusieurs tendances de fond nous laissent penser qu'une rupture en matière de modes de vie durables est possible et que le changement est enfin à notre portée. En voici les principales.

LA MUTATION VERS LE DURABLE EST IRRÉVERSIBLE ET ATTEINT UN PALIER DANS L'ACCEPTATION GÉNÉRALE

Les très nombreux sondages le confirment : le souhait de *mieux vivre autrement* n'est plus la préoccupation des seuls écolos, adeptes du bio, ou des bobos[1]. Les limites du système économique actuel, sur fond de crise économique, d'un taux de chômage semblant incompressible et des scandales en tout genre accroissent la désaffection des Français pour le système dominant fondé sur la compétition, le jetable, le *toujours plus*. La montée des *classes créatives*, des *professionnels-amateurs* ou des *hackers*[2], les systèmes alternatifs locaux (AMAP, monnaies complémentaires[3]), les réseaux de semences paysannes[4] ou d'échanges de savoirs, les plateformes de collaboration collaborative[5], les mouvements citoyens en tout genre, l'individualisme solidaire[6], l'engouement pour le *Do it Yourself (DiY),* tous ces mouvements traduisent une volonté de s'émanciper du système.

Des territoires, des entrepreneurs et des industriels innovants ont intégré la nécessité de ces changements et produisent déjà des solutions, comme le prouvent l'essor de l'économie de la fonctionnalité[7], de l'écologie industrielle et territoriale[8], des start-ups du Web et de la consommation collaborative. Pour nombre de territoires, la prise de responsabilité individuelle et collective des habitants des quartiers doit être considérée comme un des enjeux de l'action publique, au même titre que l'emploi ou le développement économique.

Longtemps absents, même les grands médias répercutent l'intérêt de nouveaux modes de vie

---

1 Sempels et Vandercammen, 2008

2 Nghiem, 2010, Ray et Anderson, 2001 ; Michel et al., 2007 (voir bibliographie en annexe), plus d'information sur http://thanh-nghiem.fr/tiki-index.php?page=libre%20et%20durable

3 Cornu 2010

4 Chables 2009 ; Chable et al. 2008, 2009

5 Botsman et Rogers, 2011 ; Sempels (2011), Nouvelles tendances de consommation, conférence lors des Etats Généraux de l'Economie Sociale et Solidaire, Région PACA

6 *Les 15-35 ans, des individualistes solidaires,* février 2007, http://www.fondationdefrance.org/Outils/Mediatheque/Etudes-de-l-Observatoire?id_theme=5026

7 Tukker et Tischner, 2004. Bourg et Buclet, 2005 ; Heurgeon et Landrieu 2007 ; Mont et Emtairah, 2008 ; … (voir bibliographie pour d'autres sources)

8 P.ex. Heurgeon et Landrieu 2007 ; Zacklad, 2007 ; Levy, 2009 ; Zuindeau, 2010.

centrés sur le *mieux vivre ensemble*[9], tandis qu'au niveau national, les indicateurs ont été enrichis pour prendre en compte les enjeux de bien-être et de durabilité[10].

Au sein de la société de la connaissance, le Web accélère les mutations de manière fulgurante

La Tunisie et l'Égypte l'ont récemment prouvé, même si leur avenir reste incertain. De manière plus générale, le Web a en moins de 5 ans bouleversé nos processus d'acquisition et de diffusion des savoirs et nos façons d'interagir avec le monde[11]. Outre la suprématie financière des nouveaux titans tels Google, Yahoo ou eBay[12], le Web 2 envahit aujourd'hui nos relations aux autres (blogs, vlogs, réseaux sociaux), notre rapport à la connaissance (Wikipedia, Google, Twitter), notre façon d'acheter (discount en ligne, achats groupés) et de consommer (P2P, modèles collaboratifs[13]).

Avec seulement une dizaine de salariés, Wikipedia est le 7ème site le plus visité du monde, réalisant ainsi une utopie rémanente, celle de donner accès au savoir à tous. Avec 600 millions de membres, Facebook préfigure le Web de demain[14], grâce à la profondeur des données qu'il collecte sur ses membres et sur leurs interactions au sein de réseaux sociaux (*crowdsourcing*).

Le Web soulève cependant des questions sans réponse : celle du sens (futilité, foisonnement du jetable, autisme) et celle du contrôle (monopole de Google, exploitation de données personnelles par Facebook). Nous devons repenser notre identité dans un monde où le virtuel modifie en profondeur le matériel[15].

Essor de la consommation collaborative et production de biens communs

L'essor du logiciel libre répondait à une volonté d'émancipation par rapport aux éditeurs de logiciels ; il a permis l'envolée du Web collaboratif au début des années 2000. En écho, en concomitance avec la crise de 2008, la *consommation collaborative* est une lame de fond qui répond à une volonté d'émancipation par rapport au système de la surconsommation et du jetable. Elle touche tant les activités *online* que le monde matériel.

Open Source[16] et Do it Youself (*DiY)* envahissent ainsi nos modes de vie et de consommation tandis que les F*abLabs*[17]*, HackLabs* et autres "hubs créatifs" se multiplient dans le monde entier. Après "l'âge de l'accès" prophétisé par Jeremy Rifkin (2000), nous serions entrés dans "l'ère du Peer to Peer", où la consommation, l'achat et la publicité sont remplacés par l'usage, le partage et la réputation[18] – ce qui va dans le sens de la durabilité.

Est-il possible d'envisager une "sortie par le haut", combinant le meilleur de ces mondes – la

---

9 Cf Arte, documentaire diffusé en mars 2011 sur l'obsolescence accélérée "Prêt à jeter" ou Hors-série n°1 du magazine "Ça m'intéresse" de mars-avril "Vivre mieux", qui montre les innovations concrètes et met en scène les anonymes qui les inventent

10 Cf Commission Stiglitz 2009, recommandant la prise en compte d'indicateurs tels que l'empreinte écologique ou l'IDH

11 Tapscott, 2008 ; Nghiem, 2010

12 Créé en 1998, Google détient 80 à 90% de part de marché et "pèse" plus de 160 milliards de $. Lancé en 2006, Facebook vaut plus de 35 milliards de $ et clame plus de 600 millions de membres dans le monde. 90% des jeunes de 15 à 24 ans l'utilisent en France

13 Voir annexe 2

14 Web *sémantique*, ou Web 3. Google n'exploite que 10% du savoir produit sur le Web. Dans le Web sémantique, la machine saurait interpréter la demande de l'utilisateur, la contextualiser. Balises sémantiques, nuages de *tags*, de tels systèmes "intelligents" reposent avant tout sur la richesse des bases de données d'usage. C'est pourquoi Twitter, Wikipedia ou Facebook préfigurent ce Web sémantique

15 Michael Wesch, enseignant chercheur à la Kansas University "*Web 2.0, The machine is us/ing us*"

16 Si nos travaux s'inscrivent dans le "libre et durable", nous emploierons cependant le terme "*Open Source*" pour les applications matérielles, comme c'est la pratique qui est en plein boom actuellement. Dans le cas du logiciel, l'*Open Source* n'est pas le logiciel libre. Mais ce que nous voulons désigner, c'est la *diffusion libre des savoirs* : *Open source* dans le matériel, logiciel libre dans le numérique

17 Mouvements partis des laboratoires du MIT (http://fab.cba.mit.edu/), La notion de Fab lab (contraction de fabrication et laboratory) désigne tout type d'atelier composé de machines-outils pilotées par ordinateur et nouvelles technologies de l'information et de la communication (NTIC) et pouvant fabriquer rapidement et à la demande des biens de nature variée

18 Nghiem, 2010 ; Botsman et Rogers, 2011 - voir les exemples de Airbnb, Etsy, LetsDoIt, Netflix

finalité des multiples actions menées ici et là en matière de durable, la puissance des technologies collaboratives, la volonté de territoires innovants de "transformer l'essai" par la participation citoyenne ? Le potentiel de changement est énorme, mais il doit être confirmé.

Tel est l'enjeu du projet MoviLab, qui a pour but de poser un cadre à la fois théorique et pratique permettant un passage à l'échelle.

II. OBJECTIFS ET AXES DE RECHERCHE

#1 La recherche théorique à destination *macro*

Le premier volet de la recherche a pour but de poser des bases scientifiques robustes pour appréhender et qualifier le foisonnement évoqué précédemment. Les axes suivants seront approfondis à partir des études disponibles, d'analyses de terrain et d'entretiens, en nous appuyant sur un réseau collaboratif d'acteurs précurseurs de telles démarches (cf. notre équipe et partenaires). Ces recherches seront validées dans le cadre de travaux académiques (travail d'un étudiant en entrée de thèse de doctorat, mémoires étudiants, encadrement par les membres scientifiques, Comité d'Orientation), doublés d'une validation par les usages (publication au fil de l'eau, Web participatif, Wikis et forums).

Hypothèse de recherche	**Questions de recherche**
UN CHANGEMENT DE PARADIGME Passage du modèle des années 1950/2000 fondé sur l'hyperconsommation, le jetable, l'obsolescence, le crédit/l'achat, la publicité, … à un modèle fondé sur le collaboratif, le partage, la réputation, l'accès, l'animation de flux avec entre les deux des modèles méta-stables (économie de fonctionnalité, économie collaborative). Ce nouveau modèle opère un changement de paradigme. Économie collaborative, innovation ascendante, innovation système, part de l'usager, rupture dans le rapport social, infrastructurel, institutionnel. P2P et H2H contre B2B et B2C auparavant. De l'*online* au matériel, c'est le modèle émergent dans l'économie de la connaissance.	• Qui adhère à ces modes de vie et pour quelles raisons ? Les créatifs culturels, les classes moyennes ou les précarisés pour des raisons de coût, les jeunes pour le côté branché (cf Zipster et Freecycle) ? Quelles barrières au niveau Web / numérique ? Cela fonctionne bien aujourd'hui dans le monde des idées et l'online (car non physique), mais jusqu'où cela peut-il aller dans le monde matériel? • Quels sont les clés du modèle collaboratif (p.ex. la capacité inutilisée, la confiance entre étrangers (cf eBay), et la masse critique (cf Botsman et Rogers), … ? Les exemples *online* peuvent-ils envahir le hardware et le matériel à grande échelle ? Quels liens avec l'économie servicielle, de fonctionnalité et les services centrés sur l'usage ? Quelle articulation entre les territoires, les entreprises innovantes, les créatifs, les populations? Comment fonctionne une communauté apprenante ? • Comment « fabriquer » des biens communs ? Il y a aujourd'hui une vraie déferlante selon les secteurs. Voiture, vélo, alimentation / semences /AMAP sont déjà en place, après le logiciel libre. Comment cela peut-il s'élargir en prenant appui sur les vagues du *hacking* et de la consommation collaborative ? E. Ostrom prouve qu'une autre logique économique est possible. Peut-on appliquer ses principes à l'économie de la connaissance ? Pouvons-nous documenter ce qui s'est fait dans le logiciel libre (Wikipedia, RERS, Tela Botanica) et les *logiciels de vie* (p.ex. les semences paysannes) ? Peut-on généraliser la logique Creative Commons et Open source à l'habitat (Airbnb, couchsurfing), aux véhicules (Zipcar) aux objets (FabLabs, Etsy, Interface, Freecycle) ? Comment transmettre les bonnes pratiques et les codes sources dans ces domaines ? Comment rendre viraux des "objets" tels que des quartiers ou des villes comme Loos ou Bedzed ?

CONSÉQUENCES POUR LE MODÈLE ÉCONOMIQUE ET LE SYSTÈME DE PRODUCTION, LES ENTREPRISES Passage à l'économie de fonctionnalité, au design de service, à l'innovation ascendante et l'innovation système. Le monde réel s'inspire du monde virtuel (p.ex. Timberland et Nike qui s'inspirent de Skype, Diigo et eBay). La marque devient une "We-brand", facilitateur et fournisseur d'outils communautaires, permettant aux amateurs de partager des savoirs, des « trucs et tuyaux » de passionnés, des astuces pour améliorer le matériel, la performance, ...	• Approche systémique : le Online collaboratif peut-il s'appliquer au hardware ? Qu'est-ce que le design de service, l'économie servicielle, l'innovation système ? Pouvons-nous documenter des exemples concrets ou cela fonctionne ? Quel est l'impact écologique et social de ces initiatives ? Comment favoriser le passage vers l'économie de fonctionnalité et maintenant collaborative ? Quels sont les coûts de transition et les axes d'action pour les atténuer ? • Approche micro : Comment pouvons-nous décliner de cela des nouveaux modèles pour les entreprises et les marques ? Quelles sont les conditions de viabilité de ces projes ? Que nous apprennent aujourd'hui les retours sur expériences (REX) sur Airbnb, Etsy, Freecycle, Zipcar ? L'open source / libre est-il une condition de succès ? Quels sont les risques du modèle propriétaire (comme p.ex. Google et Facebook sur le *crowdsourcing)* ? Comment favoriser la co-création par les usagers ? Comment gérer les problèmes de gouvernance et comment faire émerger de nouveaux modes de gouvernance (passage d'une gouvernance verticale à une gouvernance horizontale, lien avec la question d'Ostrom à explorer) ? • Approche organisationnelle : avec quels moyens peut-on envisager de développer de tels modèles (financements, d'amorçage, développement, fondations, mécénat, monnaies complémentaires...) ? ?uel est le rôle des fondateurs, membres et bénévoles, appui public, pépinière / cluster ? Quel est l'écosystème de support nécessaire à ces éclosions ?
TERRITOIRES D'INNOVATION ET CHANGEMENT D'ÉCHELLE Le changement d'échelle repose sur des *territoires intelligents et communautés apprenantes* (TICA[19]). Les territoires sont de plus en plus nombreux à dire qu'ils considèrent la prise de responsabilité individuelle et collective des habitants comme un des enjeux de l'action publique, au même titre que l'emploi, etc. Mais peu y parviennent. Le Web et les modèles collaboratifs peuvent venir à leur rescousse pour permettre de "transformer l'essai". En effet, le territoire permet d'agréger les représentations, les vécus et les attentes des populations, tels des calques superposés sur des points GPS[20].	• Comment prototyper des incubateurs de modes de vie durables in vivo (tiers lieux et territoires d'innovation) ? Pouvons-nous créer une typologie des tiers lieux engagés dans le libre et/ou le durable (comme p.ex. les ruches, les cantines et le coworking, relais associatifs, les espaces culturels, les médiathèques, ...) ? Qu'apprenons-nous des échecs de certains de ces tiers lieux ? Pouvons-nous documenter les clés du succès des tiers-lieux qui parviennent à devenir des espaces où l'on apprend à vivre et travailler autrement (p.ex. le Comptoir Numérique et Brest) ? Quels sont les modèles d'éducation mutuelle ou des réseaux d'échanges réciproques ? Quelle est la place de l'ESS dans ces tiers lieux et ces territoires d'innovation ? Partant des exemples analysés, quels soutiens les territoires peuvent-ils offrir pour abriter et déployer de tels espaces d'incubation in vivo (animation, facilitation de flux, événementiel ouvert) ? • TICA. Comment le concept de TICA s'applique-t-il dans les faits ? Peut-il permettre de changer d'échelle ? Quels sont les investissements requis en matière d'infrastructures "lourdes" (réseaux numériques, équipements fixes ou mobiles) et "soft" (animation de réseaux, appels à projets, exemples d'organisation de l'espace-temps public, leviers tels que les cartoparties, la Web TV participative, les Wiki radios, la formation des animateurs...) ? • Politique de la ville. Pouvons-nous documenter les exemples de

19 Cf Nghiem, 2010 et http://thanh-nghiem.fr/tiki-index.php?page=TICA

20 "Par-delà les territoires, internet, intelligences et DD", Thanh Nghiem, Zuindeau, 2010

	territoires qui sont parvenus à combiner les modèles collaboratifs, le Web, les politiques de la ville et le *mieux vivre ensemble* ? Les nouveaux modes d'échanges locaux (web, monnaies, consommation) peuvent-ils être intégrés dans des politiques de la ville et faciliter les prises de responsabilité individuelles et collectives ? Comment orienter les politiques publiques et les actions territoriales pour inclure les "quartiers défavorisés", les populations en marge ?
COMPORTEMENTS ET FONDEMENT CULTUREL / ANTHROPOLOGIQUE La porosité entre noosphère et monde est réelle et constitue une clé de voûte de la société de la connaissance. Les conséquences sont sociologiques (p.ex. l'impact des réseaux sociaux, l'idée d'une identité numérique, le développement de groupes locaux tels que Freecycle ou une Web TV, etc), et économiques (à côté des titans comme Google, eBay, ou Facebook, il y a des étoiles montantes comme Airbnb et d'autres *joueurs agiles* qui offrent des espaces ouverts et facilitent les flux).	• Comment fonctionne le processus viral ? Pouvons-nous documenter le développement d'écosystèmes de la connaissance (p.ex. Wikipedia, c'est 1% *transgresseurs*, 5% membres, 90% utilisateurs). Qui sont les passeurs, les points nodaux ? Comment détecter / motiver les 1-5% ? Comment rester au-dessus du bruit vu la masse d'information (la quantité d'information double tous les 18 mois sur Internet) ? Quelles sont les modalités de gouvernance à prévoir pour faciliter le passage à grande échelle ? • Validation des processus sociaux et culturels par les outils de l'anthropologie (cf. B. Glowczewski, les tribus cybernétiques du rêve). Le commun, le désir, l'objet-art = territoire de proximité (ancrage) + circulation des idées (fluide) ? Qu'est-ce qui provoque le repli, la clôture, l'exclusion ? La culture est-elle synonyme de clôture ? Sur base des travaux sur le lignage / le territoire de Glowczewski et sur les travaux de Michael Wesch sur l'anthropologie du Net, comment pouvons-nous décortiquer les rites, les objets cognitifs et les modalités de transmission ?

#2 Un dispositif d'*incubateurs de modes de vie durables in vivo*

Le second axe de notre recherche a pour objectif d'étudier l'intérêt et la faisabilité d'un dispositif *d'incubateurs de modes de vie durables in vivo* ancrés dans les territoires, à partir de prototypes en cours d'expérimentation, et d'en établir les conditions de succès ainsi que les moyens nécessaires à son déploiement.

Notre objectif est d'apporter des éléments à la fois conceptuels et pratiques pour accompagner le changement.

ENJEUX DE LA CONVERGENCE ENTRE *LIBRE ET DURABLE*

La situation actuelle est fragmentée : une multitude d'actions engagées dans le durable qui font sens mais souffrent d'un manque de moyens et de visibilité ; des entrepreneurs du Web qui ont bouleversé la donne en quelques années[21], mais qui peinent à donner un sens à leur action ; des territoires qui s'engagent dans le durable mais peinent à mobiliser les populations ; de manière émergente, des *FabLabs* dans 300 pays, l'essor de la consommation collaborative, mais des actions qui frisent parfois le *bidouillage* futile, sans se préoccuper de durable ou d'équité sociale.

Est-il possible partant de là de concevoir un dispositif qui permettrait de faire entrer en résonance ces différents milieux, par la force de l'exemple, de l'expérimentation de proximité et la propagation des savoirs ?

21 Créé en 1998, Google "pèse" 160 milliards de $ avec 90% de part de marché, tandis que Facebook, apparu en 2006, pèse 35 milliards et compte 600 millions de membres, atteignant 90% des jeunes de 15 à 24 ans en France

Notre recherche aura pour objectif d'effectuer un état des lieux auprès de nos partenaires et de faire émerger des leviers pour associer de manière plus systématique le libre et le durable. Par exemple :

- L'*Open Source Do it Yourself*, les média collaboratifs tels Web TV ou Wiki radio ont une grande puissance d'attraction, notamment auprès des jeunes, par l'aspect ludique, le fait de pouvoir s'exprimer, se faire connaître. Mais ces énergies ne risquent-elles pas de se perdre dans le futile, l'autisme social ? Que penser des grands succès du moment – *FabLab, Open Source Ecology, Maker Faire, Etsy* ? On constate que, involontairement, ces initiatives vont dans le sens du durable (économie de services, recyclage, récupération, emplois non qualifiés, etc). Peuvent-ils franchir un cap et se doter de manière proactive d'une charte éthique ou durable ? De manière plus large, le durable peut-il donner une finalité aux activistes du Web et des modèles collaboratifs en leur proposant de mettre leur action au service d'un *mieux vivre ensemble* ?
- Le durable et l'envie de vivre de manière plus saine rassemble de plus en plus de gens, par choix ou obligation (coût de la vie, pénurie de pétrole ou d'eau, problèmes de santé...). L'intelligence collective, la diffusion libre des savoirs et les processus apprenants du Web peuvent-ils être appropriés par les acteurs du durable, de l'ESS et du développement local, alors que ceux-ci sont pour la plupart faiblement formés et équipés, parfois hermétiques à ces technologies dont la puissance virale n'est pourtant plus à démontrer ?
- Les territoires permettent de changer d'échelle. Ils offrent des espaces–temps publics pour faire converger les actions et donner à voir (pollinisation des idées, consolidation politique, institutionnelle). Si des territoires précurseurs ont ouvert la voie de l'innovation sociale, par le libre ou le durable[22], ils sont encore peu nombreux à avoir combiné les deux. Quelles ont été les clés de leur succès, les obstacles rencontrés ? À quelle échelle l'action peut-elle le plus aisément se matérialiser – quartier, commune, agglo, pays, région ?

UNE *RECHERCHE INGÉNIERIQUE* APPLIQUÉE AUX MODES DE VIE DURABLES

Nous proposons de procéder suivant un modèle de *recherche ingénierique* appliquée *aux modes de vie durables*.

En effet, la recherche en laboratoire ne peut modéliser la complexité des relations éco systémiques entrant en jeu dans l'adoption de comportements durables. De son côté, le suivi de projets opérationnels ne suffit pas à établir les bases de politiques industrielles ou territoriales et le passage à l'échelle. Quant à eux, les programmes d'éducation populaire se heurtent aux blocages psychologiques et à la diversité des contextes d'application. Enfin, les approches classiques de marketing, basées sur des sondages sont inadaptées dans un monde conditionné par le Web 2 et l'innovation ascendante.

La *recherche ingénierique* implique les acteurs affectés par le changement dans la démarche de recherche, mais elle se distingue de la recherche-action "*en imaginant un nouveau statut de* "*chercheur-ingénieur*" *qui conçoit l'outil support de sa recherche, le construit, et agit à la fois comme animateur et évaluateur de sa mise en œuvre dans les organisations, contribuant ce faisant à l'émergence de représentations et de connaissances scientifiques nouvelles*[23]."

L'objectif de notre *recherche ingénierique* est de tester si le croisement entre les modes de vie durables, le Web collaboratif et les approches créatives type *FabLab* ou *ExplorCamp* dans des espaces de proximité, associant étroitement les usagers et les acteurs citoyens, permet d'envisager le changement de paradigme et la conversion à grande échelle, ainsi que les obstacles et les leviers.

Sur la base des observations *in vivo*, la recherche s'attachera à évaluer dans quelle mesure il

---

22 Cf. exemple de Brest et sa politique publique internet avec les PAPI (points d'accès publics internet), Wiki-Brest, Open Data, ou celui de Loos-en-Gohelle, ville d'interprétation du développement durable

23 Cf. Chanal et al., 1997

est possible *d'enclencher un processus viral et responsabilisant,* par lequel les usagers évoluent vers des modes de vie durables à travers l'envie d'expérimenter, l'exemple, l'échange de savoirs en P2P et l'accompagnement dans des espaces de proximité. Elle s'attachera à objectiver le processus par lequel un individu habitué à consommer des produits et de la publicité passe à un modèle où *il devient contributeur de ses modes de vie*. Une typologie socioculturelle sera envisagée, en partant des schémas existants (*classes créatives, proam,* génération Y, consommateur de technologie... . Nous apporterons un soin particulier à la question de la confiance et nous efforcerons de qualifier le rôle des animateurs, le pouvoir d'influence des réseaux sociaux, le support fourni par les infrastructures techniques ou communautaires (systèmes de réputation, cercles de proximité).

Nous étudierons enfin le rôle des territoires dans la transformation souhaitée. Comment peuvent-ils encourager la collaboration des acteurs du Web, du libre et durable, de l'action locale autour de ces *laboratoires de modes de vie durables in vivo* ? Quelle échelle territoriale impliquer ? Comment susciter l'intérêt des partenaires privés, laboratoires, start-ups et entreprises, entrepreneurs sociaux, ONG, écoles, médias ? L'ensemble de ces questions sera abordé à travers les retours d'expériences fournis par une observation participante dans les sites pilotes. Nous nous attacherons notamment à qualifier les politiques d'appui à l'animation de ces tiers-lieux : équipement, formation, organisation d'événements participatifs, appels à projets, politiques destinées à stimuler la participation de publics variés (jeunes, personnes en marge de la société de la connaissance – personnes âgées, "quartiers défavorisés", etc).

LIVRABLES

Mêlant les principes et processus de l'*Open source* avec l'incubation de modes de vie durables, les livrables de notre *recherche ingénierique* s'articule autour des blocs suivants :

- La *codification* des expériences des précurseurs en matière de libre et durable pour une diffusion en *open source* au sein de relais citoyens et de réseaux sociaux apprenants (écriture de *codes sources)*.
- Le *prototypage* d'incubateurs de modes de vie durables *in vivo.* Préciser comment outiller les tiers lieux et les relais citoyens en matière de Web collaboratif et d'approches *open source* du durable façon *FabLab*, tester les *codes sources* de manière collaborative, au plus près des besoins des populations.
- Les *axes d'une politique industrielle* dont l'objectif serait le déploiement de ces incubateurs de proximité, invitant la participation d'entreprises, PME, laboratoires, écoles ou autres acteurs innovants. Étudier l'intérêt et la faisabilité de solutions innovantes telles les "systèmes produits services[24]", les montages financiers associant *seed/business angels*, *crowdfunding,* mécénat, fonds de dotation, monnaies complémentaires (etc), sous l'angle d'une *écologie de l'argent* (circulation, boucle locale, résilience).
- Les *axes d'une politique territoriale* dont l'objectif est le maillage du territoire avec ces incubateurs au sein de TICA (*territoires intelligents et communautés apprenantes*) pour un changement d'échelle.

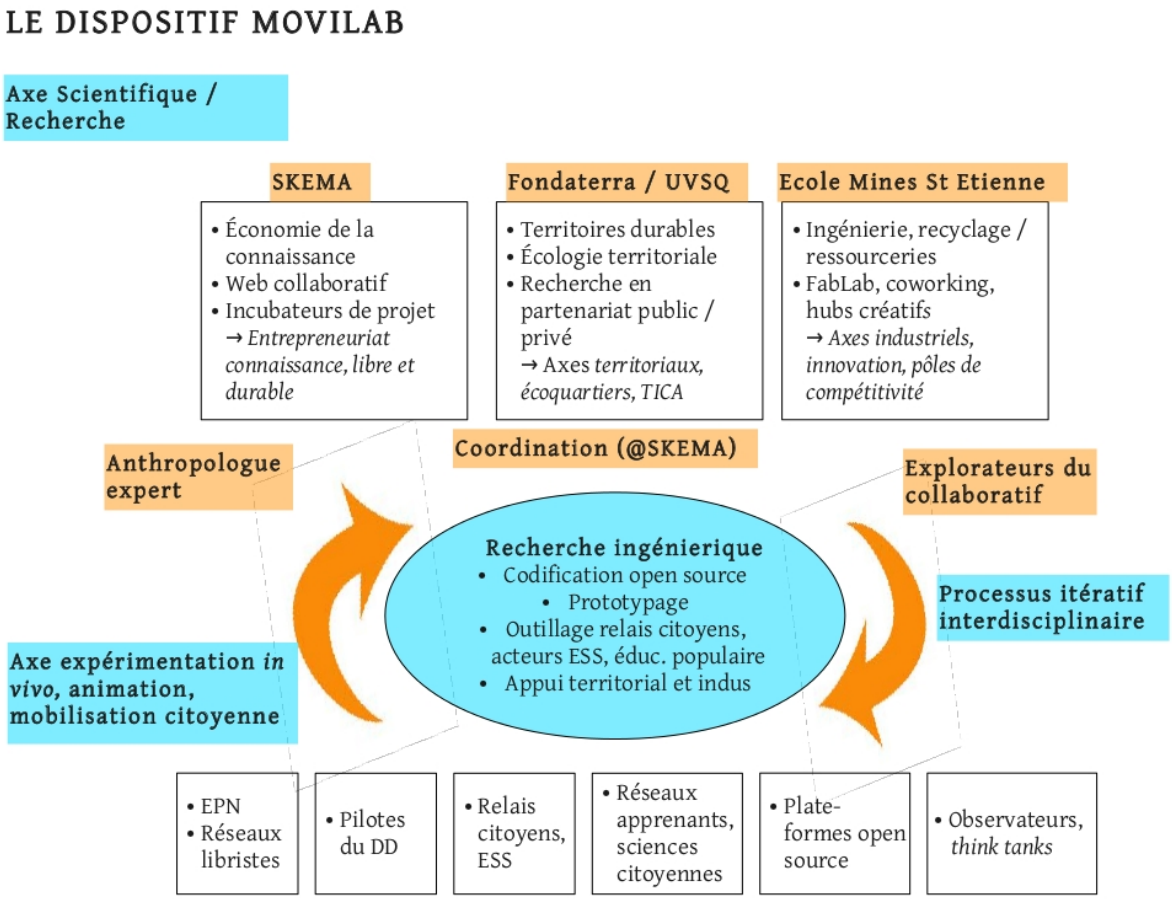
III. DISPOSITIF

1. Un dispositif de prototypage *in vivo* avec un tutorat scientifique transversal

Nous proposons de conduire une *recherche ingénierique* appliquée aux modes de vie durables *in vivo*, fondé sur la proximité avec les acteurs du durable, l'ESS et l'éducation citoyenne, démultiplié par les technologies collaboratives, et mis en œuvre par des dispositifs ouverts type *FabLabs, HackLab, ExplorCamp*. Le dispositif permet de croiser des champs de recherche qui se recoupent rarement. Itératif, transversal et collaboratif, le processus met l'accent sur les interactions et part des usagers, de leurs besoins et construit des réseaux à travers

[24] Goedkoop et al., 1999 ; Mont, 2004 ; Tukker et Tischner, 2005 ; Van Halen & Vezzoli, Wimmer, 2005, ...

l'expérimentation.



2. Initialisation : nos expérimentations *in vivo* avec des précurseurs du *libre et durable*

Notre *recherche ingénierique* bénéficiera des expériences que nous avons accompagnées depuis des années dans les champs du libre et du durable. Il nous sera en effet possible de partir de notre connaissance *in vivo* des projets et des acteurs pour en extraire des *codes sources* documentés afin de les rendre réutilisables.

- Code source des modes de vie durables : réseaux d'acteurs collaboratifs de l'empreinte écologique[25], Bedzed, One Planet Living et écologie territoriale. Loos-en-Gohelle ville pilote du DD. Brest et usages numériques citoyens. Comptoir Numérique, Garage, Rotonde à St Etienne. ERIC, Web TV et médias participatifs en PACA. Imagination For People. Réseau EPN, libristes et éducation populaire (cf rencontres d'Autrans, CNDP, PACA). Réseau Semences Paysannes (V. Chable, INRA Rennes).
- Sites d'expérimentation *in vivo* dans 4 régions pilotes
  - PACA avec la SKEMA (Mouans Sartoux, réseau des EPN-ERIC à Aix, Salon et Marseille)
  - Saint Etienne et Loire/Rhône Alpes avec l'EMSE (Comptoir Numérique, Garage et Rotonde, Loire Numérique, collectif associatif de la Loire)
  - Ile de France / Nord Pas de Calais avec Fondaterra et la SKEMA-Fusée (Loos-en-Gohelle, Lille, Montreuil sous Bois, réseau Catalyst)

D'autres universités, écoles, acteurs de recherche, territoires et réseaux apprenants ont marqué leur intérêt pour rejoindre le processus[26]. Ils pourraient faire partie d'une seconde phase de déploiement.

25 http://ee.angenius.net

26 De manière informelle, acteurs à Lannion, Tregor, Rennes, Nantes, Grenoble, St Quentin en Yvelines, Musée des Confluences à Lyon...

3. Retours d'expérience et fabrique *Open Source*

Pour chaque projet faisant l'objet d'un codage *Open Source*, la recherche renseignera les champs suivants :

- Contexte : historique, porteurs de projet, enjeux, objectifs et feuille de route initiale. Vision des initiateurs, partenaires, communautés et réseaux associés, moyens.
- Évaluation : résultats chiffrés, coûts directs et indirects, externalités (indicateurs de bien-être, retombées écologiques, sociales ou économiques). Dans le cas des modèles collaboratifs, on s'attache à évaluer la participation (nombre d'usagers, contributeurs, animateurs, développeurs), la qualifier (rôle moteur des classes créatives, typologie sociale des participants), décrire le processus viral (1er cercle, 2° cercle, têtes de réseau...) et expliciter par quels moyens le projet a franchi le *point de bascule* (rôle des campagnes et des espaces publics, outils collaboratifs, observation participante[27]). On peut aussi évaluer la valeur des objets/services échangés[28] ainsi que le coût d'une opération menée en collaboratif 2.0 versus un modèle économique traditionnel (valeur du temps des bénévoles, effet de contagion des *réseaux sociaux*, *crowdsourcing*).
- Retour d'expérience (REX) : documenter les réussites, les erreurs et les enseignements en termes de contenu, de processus cognitif ou organisationnel (notamment gouvernance, passage des obstacles et aléas dans le temps, résilience du projet, bifurcations ou scissions éventuelles).
- La clé pour pouvoir transformer ces REX en *codes sources* réutilisables réside dans le croisement entre des analyses ethnographiques (psychologie du changement, représentations culturelles, trajectoires), technologiques (usages numériques et Web collaboratif, *FabLabs*) ou organisationnel (processus, gouvernance) et leur impact chiffré (évaluation, potentiel de *business development*).

La recherche mettra en évidence les innovations en matière de *viralité* : conditions de déploiement d'une intelligence collective et d'un processus libre, constitution d'un réseau apprenant (web collaboratif, systèmes de réputation, monnaies complémentaires), aspects culturels et contagion des idées, écologie de l'argent et des idées, reconnaissance individuelle et épanouissement par la pratique, etc.

4. Un réseau pluridisciplinaire global, un ancrage dans les projets locaux

De par le choix d'une *recherche ingénierique* en matière de libre et durable, notre équipe est transdisciplinaire et diversifiée, combinant recherche fondamentale, expérimentation de terrain et développement d'activités – à caractère marchand ou non. Elle associe de grandes institutions du domaine de la recherche et de l'enseignement, spécialisées en entrepreneuriat et innovation dans le Web et l'économie de la connaissance (SKEMA), en territoires durables (Fondaterra) et en sciences de l'ingénieur (EMSE), et s'appuie sur les REX de nombreux précurseurs avec lesquels nous collaborons depuis des années (ONG, territoires durables, réseaux apprenants, start-ups et labos)[29].

Dans le cadre de ce projet, des étudiants et des stagiaires seront mobilisés et directement supervisés par l'équipe scientifique pour assurer la collecte d'informations (voir annexe financière). La phase 1 sera assurée par un étudiant en contrat de recherche dédié, qui se prolongera par une entrée en programme doctoral, sous la supervision étroite de l'équipe scientifique. Des étudiants et des stagiaires seront mobilisés sur la phase 2 pour la collecte des données et la co-rédaction des codes sources, toujours sous la supervision étroite des membres

---

27 Cf Michael Wesch, enseignant chercheur en anthropologie de la Kansas Université, et son travail sur les communautés YouTube

28 Cf exemples cités dans "*What's mine is yours, the rise of callaborative consumption*". Les auteurs offrent un chiffrage de l'impact des projets : AirBnb (85 000 membres dans 120 pays, les "offreurs" de logement gagnant 1600 $/mois en moyenne), Let'sDoIt (campagne de nettoyage en Estonie, où 4% de la population a contribué, pour un coût de 500 k€ en ½ journée, contre 22.5 M€ et 3 ans autrement), Etsy (équivalent de 70 M$ de biens échangés), ZipCar, etc. Idem sur la plateforme http://consocollaborative.com/

29 Voir en annexe les exemples de Brest, des ERIC à Marseille (TV participative), Loos-en-Gohelle (ville pilote d'interprétation du DD)

de l'équipe scientifique. Cette dernière procédera à la compilation des données et à la production des livrables.

Un Comité d'Orientation rassemblant des personnalités qualifiées de haut niveau sera mis en place et se réunira 2 à 3 fois pendant la durée du projet. Il inclurait : Prof. Michel Bernasconi (Directeur du Département Stratégie et Entrepreneuriat Skema Business School), Prof. Christian Brodhag (Directeur de recherche École des Mines de St Étienne, ancien Délégué Interministériel au développement durable), Beat Bürgenmeier (doyen de l'Université de Lausanne), Jean-Michel Cornu (Directeur scientifique de la FING et pilote de la plate-forme Imagination For People), Sylvie Faucheux (Présidente UVSQ et Fondaterra), Olivier Frérot (DG Agence d'Urbanisme pour le développement de l'Agglomération de Lyon), Barbara Glowczewski (anthropologue au Collège de France, CNRS), Véronique Chable (INRA, réseau semences paysannes).

Le Comité d'Orientation agit au niveau global et assure la transversalité et la cohérence des productions, tandis que les *codes sources* sont extraits des expériences locales et co-construits avec les acteurs concernés, le tout relayé par des médias collaboratifs d'avant-garde (Web TV participative, Wiki radio, cartes ouvertes, etc). Ce montage permet de faire interagir des acteurs de milieux très différents, du *local au global*. Il permet également d'avoir un accès privilégié à des populations difficiles à mobiliser sur des enjeux de citoyenneté[30] - jeunes, populations en marge de la société de la connaissance, ethnies, handicapés, etc.

V. PLANNING ET RESSOURCES

Notre projet s'inscrit dans une logique *Open Source* intégrant la rapidité avec laquelle le contexte évolue.

1. Un projet de prototypage préparant le passage à l'échelle

Le projet s'étalerait sur **24 mois**, avec un budget prévisionnel de **124 900 €** (dont une contribution de 77 k€ pour MOVIDA - voir annexe financière ci-après).

Notre projet constitue une phase *alpha* dont le but est d'initialiser un processus *Open Source* appelé à prendre toute son ampleur dans la phase suivante. Les travaux de prototypage, preuve de concept et identification des axes de politique industrielle et territoriale sont menés dans l'esprit du modèle *Open Source* et du *Do it, Fix it.* À l'instar des modèles du Web collaboratif, la publication au fil de l'eau des résultats et la participation des acteurs et des usagers permet de corriger le tir en avançant et d'améliorer les productions par la collaboration en réseau, du local au global.

Nous considérons le financement MOVIDA comme un investissement d'amorçage (*seed*) destiné à financer l'écriture des premiers *codes sources* et à préparer la diffusion *Open source*. Dès lors que le prototype est testé *in vivo* dans les territoires pilotes avec le but d'en faire des *incubateurs de modes de vie durables,* bénéficiant tant au local qu'à la recherche globale, nous envisageons d'obtenir des aides régionales pour nourrir les acteurs locaux participant à l'expérimentation. En effet, reposant au départ sur leur seule volonté de contribuer, ces acteurs créent de la valeur pour le collectif mais subissent les aléas du prototypage.

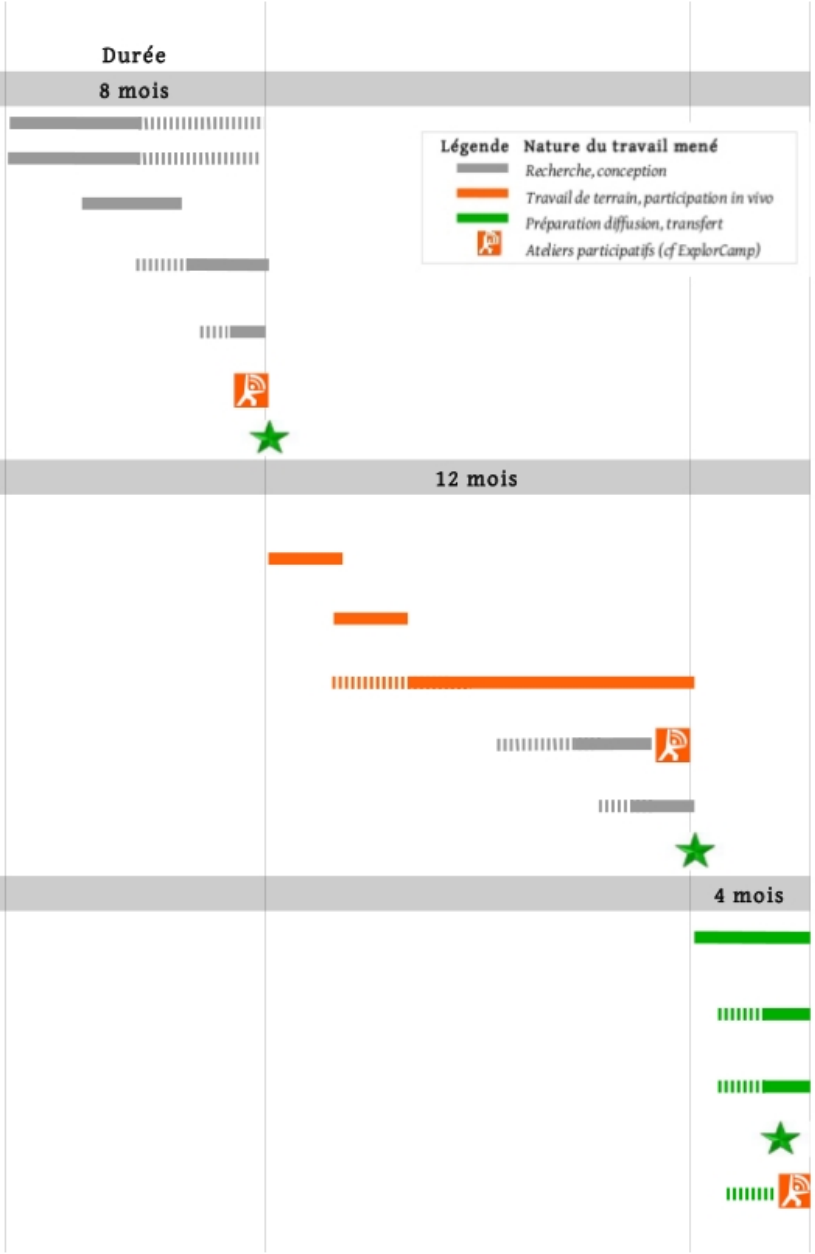
Les acteurs privés – grandes entreprises, PME ou start-ups, laboratoires de recherche – seront également sollicités pour participer à la *recherche ingénierique*, afin de stimuler l'innovation et de préparer un passage à l'échelle vers des modèles de services durables et collaboratifs.

Enfin, des solutions originales de type *crowdfunding* (mécénat populaire) ainsi que des formes plus classiques de financement (fonds de dotations, *business angels*, VCs) pourront être explorées tandis que des prolongements vers des systèmes de monnaies complémentaires pourront être testés à partir des réseaux sociaux constitués.

Ainsi, notre projet de *recherche ingénierique* s'accompagne naturellement d'axes de recommandation concernant les modèles financiers fondés sur l'amorçage de l'*Open Source*, la collaboration et la constitution de réseaux apprenants.

---

30 Cf restitution de la journée des ERIC organisée par ARSENIC et la Région PACA le 30 mai à Salon de Provence. Expériences de TV participative qui ont mobilisé des lycéens sur la mise en scène de leur quotidien et obtenu un très fort taux de pénétration

PLANNING PRÉVISIONNEL MOVILAB

		Durée
I. Recherche, cadrage méthodologique et amorce prototypage		**8 mois**
Synthèse bibliographique	*Dont Web search, analyse consommation collaborative*	
Interviews *think tanks* et précurseurs	*Dont MIT + 300 FabLabs + réseau France*	
Cadrage méthodologique et protocole de recherche	*Conception code source, critères d'évaluation, externalités, facteurs de viralité*	
Écriture premier code source à partir de sites précurseurs (pilotes du libre et durable 1.0)	*Brest, Loos-en-Gohelle, EPN-ERIC PACA, Comptoir Numérique St Etienne, Fusée Lille*	
Choix sites pilotes pour phase II	*Validation sites et passeurs (relais citoyens, libristes, écoles) + aides régionales*	
Amorce réseau apprenant décentralisé + collaboration transversale	*Journée animation, mise en place outils Web collaboratif*	
Réunion du Comité d'Orientation		
II. Terrain et expérimentation *in vivo*		**12 mois**
Sur chaque site pilote :		
Mobilisation des *passeurs*, relais citoyens et tiers lieux en collaboration avec les territoires	*A priori, 3 ou 4 régions concernées par expérimentation in vivo avec suivi / tutorat école*	
Programmation et intégration dans calendrier d'actions locales	*→ PACA : Mouans-Sartoux, Sophia, Aix-Salon-Marseille (réseau ERIC) / tutorat Skema MSDD*	
Observation participante auprès des acteurs et des populations	*→ Loire-St Etienne : Comptoir Numérique, cité du Design, Garage, collectif asso Loire / tutorat EMSE*	
Retours d'expérience (REX), montage, reporting	*→ Ile de France/Nord Pas de Calais : Montreuil (93), Loos/Lille, réseau Catalyst / tutorat Fondaterra-Skema*	
Debriefing local + transversal sur REX et adaptation du code source (itératif → 2.0)		
Réunion du Comité d'Orientation		
III. Exploitation et préparation passage à l'échelle		**4 mois**
Finalisation code source et documentation Open Source	*Rapports, contextualisation, vidéo, mise en place outils collaboratifs Web 2*	
Identification axes politique industrielle	*Cycle de financement (seed → prototype → série + accompagnement), partenaires (entreprises, labo, start-ups, VCs, fondations, mécénat)*	
Identification axes politique territoriale	*Conditions d'émergence dans tiers lieux et TICA, écologie territoriale, urba durable/écoquartiers*	
Réunion du Comité d'Orientation		
Lancement processus 2.0	*Séminaire + ateliers (1 par région + 1 national), plate-forme collaborative*