

## LES NET-UP... UNE NOUVELLE FORME DU PROJET ENTREPRENEURIAL ? CARACTÉRISATION DU CONCEPT DE NET-UP AU TRAVERS DE SA COMMUNAUTÉ ET DE SES PRATIQUES DE CO-CRÉATION



### Résumé

Les manières d'entreprendre sont aujourd'hui soumis à une profonde mutation. Le facteur de succès pour un entrepreneur dépend souvent autant de la dynamique sociale du projet c'est-à-dire, de sa capacité à fédérer un nombre croissant de parties prenantes, que de son business plan. Notre recherche, de nature exploratoire, consiste en l'approfondissement des concepts propres à la net-up, selon la définition proposée par Burret (2012). Plus spécifiquement, il s'agira d'observer les caractéristiques de la communauté regroupée autour de ces projets entrepreneuriaux et d'étudier les mécanismes à la base d'une dynamique co-créative entre un porteur de projet et une communauté présente dans un tiers-lieu.

**Mots-clés :** net-up, co-création, tiers-lieux

***Gaëlle DECHAMP, maître de conférences***

---

Coactis  
Université J. Monnet  
St-Étienne  
gaelle.dechamp@univ-st-etienne.fr

***Émilie VEZ, doctorante***

---

Université J. Monnet  
St-Étienne  
emilie.vez@gmail.com

## LES NET-UP... UNE NOUVELLE FORME DU PROJET ENTREPRENEURIAL ? CARACTÉRISATION DU CONCEPT DE NET-UP AU TRAVERS DE SA COMMUNAUTÉ ET DE SES PRATIQUES DE CO-CRÉATION

### Introduction

Les manières d'entreprendre et au sens plus large l'entrepreneuriat, sont aujourd'hui soumis à une profonde mutation. Le facteur de succès pour un entrepreneur dépend souvent de la dynamique sociale du projet c'est-à-dire, de sa capacité à fédérer un nombre croissant de parties prenantes, et non plus uniquement de son idée ou de son business plan. Ce concept, peu présent dans la littérature scientifique, qualifie une modalité spécifique de conception de projets entrepreneuriaux. En 2010 apparaît pour la première fois dans la littérature la notion de « net-up » qui tente de définir un nouveau modèle d'entreprise éponyme (Comtesse et Pauletto, 2010). Ce modèle aborde les changements dans les processus d'innovation portés par l'appropriation de nouvelles pratiques issues de la création collective. Par analogie avec la start-up, la net-up consiste en un projet ou une entreprise visant une croissance rapide («up»), en mettant au cœur de son développement la communauté (« net »). Le tiers-lieu<sup>1</sup>, en est le lieu privilégié de développement en favorisant l'apprentissage collectif par la collaboration entre les entrepreneurs (partage des équipements, des connaissances et des valeurs par un réseau de sociabilité). Notre travail s'envisage en tant que recherche de nature exploratoire, dont l'objectif consiste en l'approfondissement des concepts propres à la net-up, selon la définition proposée par Burret (2012). Sont qualifiés de net-up des projets entrepreneuriaux qui répondent à trois critères : un projet individuel qui prend racine au sein d'un tiers-lieu ; qui se développe par, autour et avec une communauté ; qui engendre des pratiques de co-création.

Le cadre théorique proposé prend pour axe de réflexion principal le phénomène de co-création qui s'envisage comme une pratique spécifique intégrant des communautés de consommateurs dans un modèle dit de « l'innovation ouverte ». Deux nouvelles perspectives au concept de co-création (et plus généralement du modèle de l'innovation ouverte) seront alors abordées. La première concerne la mise en perspective de la co-création avec le modèle de l'open source, la seconde porte sur une proposition de typologie des formes sociales communautaires. Suite à l'énoncé de la problématique et à la présentation de la méthodologie, une troisième partie présentera les résultats basés sur une étude monographique de deux projets qui se sont créés et développés dans des tiers-lieux. Plus spécifiquement, il s'agira d'observer les caractéristiques de la communauté regroupée autour de ces projets et d'étudier les mécanismes à la base d'une dynamique co-créative entre un porteur de projet et une communauté présente dans un tiers-lieu.

### 1. Cadre théorique

Aborder la co-création n'est pas sans difficulté car les origines de ce concept se situent dans deux domaines spécifiques (Stevens, 2009). D'un côté abordé sous l'angle du marketing de service, l'innovation en co-création se situe dans la lignée de la littérature portant sur les pratiques

---

<sup>1</sup> Voir glossaire.

d'ouverture au sein des activités innovantes des entreprises. D'un autre côté, il est le lien quasi indissociable entre innovation collaborative et open source (Von Hippel, 1978). La première partie de notre cadre théorique s'attache à ancrer la co-création en tant que pratique d'un modèle d'ouverture des processus d'innovation des entreprises. Ensuite, il s'agira d'ouvrir sur les modèles du libre et de l'open source, pour établir le lien entre ces modèles et celui de l'open innovation. La deuxième partie s'attachera à proposer un cadre théorique autour des typologies des formes sociales communautaires issues de la littérature portant sur les modèles de l'open source.

### 1.1 La co-création au croisement de l'innovation ouverte et de l'open source

C'est en partant du constat que les entreprises peuvent de plus en plus difficilement innover seules que Chesbrough, dans un ouvrage de référence de 2003, pose les contours d'un modèle d'innovation dite « ouverte », en opposition à l'innovation fermée (conduite en interne à l'entreprise). Dans son modèle, les entreprises doivent capitaliser sur les connaissances développées à l'extérieur de leur structure pour stimuler l'innovation technologique et rentabiliser les connaissances développées en interne (Chesbrough, 2003). À première vue, la démarche d'innovation ouverte n'apparaît pas nouvelle dans le sens où elle suppose d'intégrer des parties prenantes « traditionnelles » comme les fournisseurs ou les Universités et laboratoires de recherche publics dans les processus d'innovation. Pourtant, l'approche de Chesbrough offre un nouveau pendant à ces pratiques. L'entreprise va chercher à valoriser les innovations menées en interne, vers l'extérieur. En d'autres termes, permettre la diffusion de connaissance auprès de tiers. Dans le modèle de « l'open innovation », la notion d'ouverture est caractérisée par toutes formes de coopération externe à l'entreprise avec tous types de partenaires (concurrents, fournisseurs, utilisateurs, clients, etc.). Dans la même lignée, la notion de co-création a été conceptualisée au début des années 2000 par les travaux de Prahalad et Ramaswamy qui exposent qu'il est nécessaire de co-créer la valeur avec les consommateurs. Deux principales méthodes (Hamdi-Kidar, 2013) ont pour but de mettre en œuvre une stratégie de co-création avec ces consommateurs : une stratégie dite « sélective » qui consiste à cibler les consommateurs les plus créatifs et innovants –dit *lead users* (Bécheur, Gellety, 2006), et une stratégie dite « extensive » dans laquelle tous les consommateurs peuvent participer (crowdsourcing), sans exercer de distinction particulière (Burger-Helmchen et Pénin, 2011 ; Ruiz et al. 2015).

Dans une démarche critique, Loilier et Tellier (2011) interpellent sur l'utilisation du qualificatif « ouvert » dans les modèles de l'open innovation qui peut peut prêter à confusion et faire croire à une forte similarité avec les logiques dites « open source », alors que des différences fondamentales existent entre ces modèles. Pourtant, les modèles du libre et de l'open source se retrouvent très souvent mentionnés parmi les recherches portant sur l'innovation ouverte et ses « dérivés » (Stevens, 2009 ; Loilier et Tellier, 2011 ; Burger-Helmchen et Pénin, 2011).

Le modèle de l'open source provient de la culture informatique, mais force est de constater qu'il fait l'objet d'une véritable philosophie qui dépasse le cadre du développement informatique. Fondamentalement, la notion d'open source fait référence à une gestion particulière de la propriété intellectuelle appliquée à un logiciel informatique. Le principe du copyleft s'appuie également sur les fondements du droit d'auteur mais au lieu de viser à restreindre les libertés des utilisateurs, le copyleft incite les auteurs à accorder aux utilisateurs plus de liberté (le terme « open source » a été formalisé en 1998). Par souci de simplification, les termes « open source » et « libre » seront utilisés

sans distinction dans la suite du développement.

## 1.2 Caractérisation des communautés dites open source

Le développement d'un logiciel sous licence libre s'appuie sur une communauté de développeurs/utilisateurs. En effet, par le biais des licences et en donnant accès au code source, l'entreprise incite des programmeurs à former une communauté intéressée à développer, modifier ou tester le logiciel. L'intérêt pour l'entreprise est de bénéficier d'une amélioration continue de son produit, tout en minimisant les investissements financiers. Il s'agit en ce sens d'une externalisation des activités de R&D vers une communauté. On reconnaît ici les fondements des modèles des leads users (l'appropriation et l'amélioration d'un produit par un groupe d'utilisateurs experts, ici assimilé à la communauté de développeurs) et du crowdsourcing. Les études portant sur la compréhension des communautés dites open source se dissocient de celles issues du champ marketing en s'axant particulièrement sur les interactions entre les membres d'une communauté. Ce changement de point de vue dans la compréhension des modèles s'explique par une différence majeure quant à la place des utilisateurs. Loilier et Tellier (2004) expliquent que les membres de la communauté sont à la fois des initiateurs (ils mettent en évidence les problèmes à résoudre ou les améliorations à effectuer), des co-producteurs (ils participent effectivement à la résolution des problèmes) et, enfin, des utilisateurs. D'après les auteurs, cette caractéristique fondamentale du monde de l'open source favorise une création de valeur collective qui est librement partagée. Cela implique un fonctionnement qui dépasse les logiques marchandes, que Loilier et Tellier (2004) nomment la logique du don/contre-don. En d'autres termes, les acteurs d'une communauté open source participent selon un principe d'échange (de compétences techniques, de réputation, d'informations, etc.). Lorsqu'un membre de la communauté donne à la communauté, ce dernier sait qu'il ne bénéficiera pas d'une compensation immédiate à sa contribution, mais d'une « compensation différée » dont la nature n'est pas connue au moment de l'échange.

Un des cadres théoriques régulièrement utilisé pour caractériser les communautés de l'open source est celui de la communauté de *pratique* (Elliott et Scacchi 2003 ; Madanmohan et Navelkar, 2002). Le concept a été initialement formalisé par Wenger (1998) et met en exergue deux concepts : celui de la pratique et celui de la communauté. Chanal (2000) explique que la notion de pratique se comprend au sens du « faire », c'est-à-dire la capacité des individus à donner du sens aux actions par la production. La pratique englobe à la fois l'explicite (langage, outils, documents, règles, dont la pratique rend explicite) et l'implicite (des représentations, des conventions, etc.). Associé au concept de communauté, la pratique s'envisage alors comme la « source de cohérence » d'un groupe de personnes (Chanal, 2000, p.7). En résumé, les communautés de pratiques peuvent se définir en tant que « groupes d'individus qui ont une histoire commune, interagissent fréquemment, partagent des connaissances et rencontrent des problèmes proches, au sein d'une même organisation. Surtout, « ils travaillent ensemble et réalisent des activités pour partie communes, pour partie complémentaires » (Vaast, 2002, p.3).

Pour Cohendet et al. (2003) les communautés de pratiques ont pour objectif la réussite d'une activité, alors que les communautés *épistémiques* s'orientent particulièrement sur la création et l'acquisition de nouvelles connaissances. Pour atteindre cette finalité, les membres de la communauté se soumettent à une certaine forme d'autorité régie par des procédures. Il s'agit d'un ensemble de

règles ou de code de bonne conduite, exposé de façon tacite ou explicite, qui définit les objectifs ainsi que les moyens à mettre en œuvre pour atteindre ces objectifs. Et cette autorité procédurale est d'autant plus nécessaire aux vues du caractère hétérogène des individus. Dans cette configuration, la finalité d'acquisition de connaissance se place au-dessus de l'individu, contrairement aux communautés de pratique qui placent l'autonomie et l'identité des individus au centre. Cependant cette caractéristique favorise les actions collectives tant elle permet de saisir des opportunités propices à la communauté. Dans ce cadre, Cohendet et al. définissent les communautés épistémiques en tant que « groupe de représentants partageant un objectif cognitif commun de création de connaissance et une structure commune permettant une compréhension partagée » (2003, p. 105). Benkeltoum (2009) commente ces notions en mentionnant que les communautés d'utilisateurs/développeurs ne sont pas des communautés de pratique, mais qu'au regard des notions apportées par le modèle de la communauté épistémique, l'apprentissage collectif compte parmi l'une des nombreuses dimensions à aborder pour caractériser les communautés de l'open source.

## 2. Questions de recherche et méthodologie

Si la compréhension de la co-crédation dans la littérature étudiée a permis de la définir comme une forme d'ouverture des processus d'innovation vers une communauté, alors la confrontation théorique entre les modèles de l'innovation ouverte et celui de l'open source permet de poser les deux questions ci-après, qui nous permettront d'approfondir la notion de net-up.

### 2.1 Objectif et questions de recherche

Ce travail en lien avec l'observation d'un environnement entrepreneurial en pleine mutation, s'intéresse à un modèle d'entreprise qualifié d'émergent : le modèle de la net-up. Un environnement composé de copyleft, de réseaux sociaux ou encore de coworking, qui semble influencer la façon de créer des entreprises. En partant de la définition proposée par Burret (2012), une net-up est un projet qui se crée et se développe :

- au sein d'un tiers-lieu
- autour, par et avec une communauté
- par des pratiques de co-crédation

De cette définition découle l'objectif général de cette étude : il s'agit d'approfondir les concepts déterminés comme clés dans la compréhension de la net-up. Un premier postulat a été effectué, en vue de réduire le champ de la recherche. La caractéristique « tiers-lieu » est ici considérée comme admise. Ce postulat de départ va avoir deux influences dans ce travail. La première concerne la compréhension de la caractéristique « communauté » qui sera entendue comme l'ensemble des individus regroupés au sein d'un tiers-lieu. La deuxième influence concernera le choix des cas d'étude qui seront analysés dans la suite du développement. De ce fait, la dernière caractéristique, soit la « co-crédation », constitue l'axe de recherche principal sur lequel est basé l'ensemble de ce travail. Notre problématique est de préciser la nature de la net-up pour comprendre si elle eut être envisagée comme une nouvelle forme du projet entrepreneurial. Ce projet implique de formuler plus précisément notre problématique sous forme des deux questions de recherche suivantes :

**Question 1 : Comment qualifier la communauté d'une net-up ?** Dans les tiers-lieux, les projets entrepreneuriaux se construisent-ils par, autour et avec une communauté qui s'apparente à une communauté de pratique ? Deux approches de la co-création ont été observées en open innovation : le crowdsourcing ou le ciblage de certains consommateurs présentant un caractère innovant (lead users). Cependant, il apparaît que cette catégorisation d'une communauté participant à la création et au développement d'un projet, dans un tiers-lieu n'est pas toujours adéquate. En effet, dans le cas d'un tel projet, la communauté en question est déjà préexistante. Bien que la communauté en question peut faire office de premier marché-test, la réduire à des potentiels consommateurs du produit ou du service se révèle être peu pertinent. Dès lors, comment se constitue et évolue la communauté d'une net-up? L'approche par les modèles du libre et de l'open source proposée dans le cadre théorique offre une piste de solution pour tenter d'apporter une typologie à cette forme communautaire.

**Question 2 : Par quels mécanismes s'instaure-t-il une dynamique co-créative entre un porteur de projet et une communauté présente dans un tiers-lieu ?** Il s'agit de s'intéresser au phénomène de co-création à l'œuvre dans les projets qui se créent et se développent par, autour et avec une communauté et plus précisément, sur les processus d'interaction existants entre le porteur de projet et la communauté que nécessite la co-création. Il semble que la dimension libre, mise en évidence par certaines pratiques, peut constituer un préalable à la co-création dans une net-up.

## 2.2 Méthodologie

La principale difficulté de cette recherche est liée à l'imbrication des concepts qui sont, d'une certaine manière, tous liés entre eux. Dès lors, les questions sont à appréhender comme une tentative de distinguer la dimension co-créative de la dimension libre, qui apparaissent complémentaires, voir dépendantes l'une de l'autre, dans les projets de type net-up. Pour cela, une étude monographique a été menée auprès de deux cas d'étude. Ces cas portent sur des projets qui se sont créés et développés dans un tiers-lieu, conformément au postulat de départ. Ce travail s'envisage en tant que recherche de nature exploratoire. Présenté comme une étude préliminaire, il rejoint la définition donnée par Trudel et al. d'une recherche exploratoire qui consiste à « définir de nouvelles pistes de recherche, choisir des avenues théoriques ou identifier une méthode appropriée à l'objet » (2007, p. 42). De par l'objectif énoncé dans la partie précédente, soit l'approfondissement des concepts clés dans la compréhension de la net-up, cette étude revient à tenter de circonscrire un objet de recherche. Elle se base sur un ensemble de méthodes qualitatives, dont les modalités sont présentées ci-après. Dans le cadre de ce travail, la première caractéristique de la net-up, soit « au sein d'un tiers-lieu », est entendue en tant que condition validée.

Concernant le premier cas d'étude - projet *Pluggy* -, l'essentiel des données provient d'une observation participante tout au long de la période de développement du projet (soit une durée de neuf mois). Les données sont également issues de l'analyse de deux contenus. Le premier correspond à un document confidentiel rédigé par le porteur de projet dans le cadre de ses études, le deuxième est un support vidéo d'une présentation orale du projet par l'étudiant, filmée lors d'un workshop. Pour le deuxième cas d'étude - projet *Mosquito Trap* -, le recueil des données est issu de trois sources qualitatives. La première correspond à une observation non participante pendant une période de développement du projet d'une durée de quatre mois. La deuxième est l'analyse de contenu

décrivant les différentes étapes de développement du projet, rédigé sur la plateforme Movilab. La troisième correspond à un entretien de trente minutes mené avec l'un des acteurs du projet.

### 2.3 Cas d'étude 1 : le projet Pluggy

Le projet Pluggy est initialement un projet entrepreneurial porté par un étudiant dans le cadre de ses études. L'idée du projet est née du constat de la difficulté de transférer des données numériques imposantes à une tierce personne, lorsqu'il n'y a pas la possibilité d'utiliser un ordinateur ou internet. Après un état de l'art des solutions techniques existantes, le porteur de projet s'oriente alors sur le développement technique d'un dispositif permettant le partage de données numériques de façon hors-ligne, c'est-à-dire sans ordinateur ou connexion internet à disposition. Avec l'aide d'un ami designer et du fablab mis à disposition dans son école, l'étudiant fabrique une maquette non fonctionnelle de démonstration. Dans le but d'accélérer le développement de son projet, tant sur le plan conceptuel que technique, l'étudiant va confronter son projet lors d'un événement organisé par le fablab de Saint-Etienne. Cet événement consiste en un format d'animation, dont l'objectif est de construire un modèle d'affaire innovant, en intégrant les règles de l'open source. L'enjeu de ce format d'animation est de faire connaître auprès des entrepreneurs, les pratiques de l'innovation ouverte et collaborative. Pendant deux jours, le porteur de projet a bénéficié de la collaboration de plusieurs personnes sur son projet, en apportant des compétences et des expertises hétérogènes. C'est à cette occasion que débute la période d'observation. L'étudiant ayant toujours été intéressé par le monde de l'informatique, a déjà entendu parlé de l'open source. Au fil des discussions, il intègre les implications stratégiques qu'induit un développement entrepreneurial basé sur des logiques libres. Après de nombreuses questions posées aux membres de la communauté afin de mieux appréhender ces pratiques, l'étudiant est convaincu du modèle de l'open source pour son projet. A la fin de l'événement, un accord tacite est conclu entre le porteur de projet et plusieurs membres du fablab stéphanois. Sous la condition de placer l'ensemble des contributions faites par les membres du fablab sous licence libre, trois personnes sont intéressées à travailler régulièrement sur le projet. L'étudiant n'ayant pas de connaissance en informatique, deux personnes s'occupent du développement du prototype : un expert en micro-électronique, ainsi qu'une étudiante intéressée à se former sur la partie hardware. Une troisième étudiante s'engage à soutenir le porteur de projet dans la modélisation et la rédaction du plan d'affaires. Enfin, l'ensemble de la communauté souhaite soutenir le projet en testant régulièrement le prototype, en proposant des améliorations et ainsi devenir le premier marché-test du produit.

### 2.4 Cas d'étude 2 : le projet Mosquito Trap

Mosquito Trap est un projet porté par un professionnel, salarié dans une grande entreprise pharmaceutique. Dans le cadre de son travail, le porteur de projet s'intéresse particulièrement à la technologie dite de la « photo-oxydation » qui, couplée à un dispositif, permet d'assainir l'air ambiant tout en attirant les moustiques dans un piège. Cette technique a été envisagée pour être déployée dans les pays du sud souffrant de maladies propagées par les moustiques. Ce procédé a été testé et validé par le laboratoire pharmaceutique dans lequel travaille le porteur de projet, mais il n'a pas rencontré son marché pour trois raisons : le coût important des appareils existants ; l'absence locale de réseau de maintenance ; l'absence d'un procédé conçu pour être fabriqué et distribué localement. La problématique de l'entrepreneur est donc la suivante : « comment mettre cette technologie à la



portée du plus grand nombre dans les pays émergents où 2 milliards de personnes sont exposées aux maladies portées par les moustiques ? » Le projet Mosquito Trap consiste donc à s'approprier cette technologie pour prototyper un appareil qui puisse être fabriqué localement, avec les savoir-faire et les matériaux qui peuvent être disponibles sur place. Grâce à son réseau, l'entrepreneur rencontre une personne qui lui conseille d'aller parler de son projet au fablab de Saint-Etienne. Là-bas, on lui explique que la logique des licences libres pourrait lui permettre de transférer facilement et rapidement sa technologie en s'appuyant sur le réseau des fablabs en Afrique. Par ce biais, la problématique de l'absence de distributeurs dans certains territoires pourrait être contournée. Comme les plans de la mise en œuvre du procédé sont libres, la fabrication peut être prise en charge par un fablab africain, pour être ensuite testé et mis directement en pratique au sein des populations concernées. Après quelques semaines, le fondateur d'un bio-hackerspace à Lyon propose au porteur de projet d'organiser un événement dédié au prototypage du piège à moustique. A cette occasion, 15 personnes aux compétences variées ont travaillé pendant un weekend et trois prototypes sont réalisés. Le projet est alors communiqué via les concierges jusqu'au fablab d'Abidjan, dont les membres vont développer un prototype avec du matériel local de récupération.

### 3. Présentation et analyse des résultats

À partir du terrain d'observation, l'étude monographique a donné lieu à deux descriptions qui se veulent exhaustives et qui prennent la forme d'étude approfondie des deux cas sélectionnés. En vue de répondre aux deux questions de recherche, l'analyse porte sur la retranscription de ces deux monographies. Les résultats présentés ci-après mettent en lumière les similitudes dans les données observées pour les deux cas d'étude. Pour mettre en évidence certains points de l'analyse, des extraits sont tirés de ces deux monographies et sont présentés sous la forme d'encadrés. Des verbatims viennent également illustrer certains points clés de la synthèse effectuée. Dans les cas d'étude, deux étapes distinctes ont été observées lors du développement de chacun des projets. La première étape correspond à l'arrivée des porteurs de projet dans un nouvel environnement (par le biais d'un événement dans le cas de Pluggy, par une visite inopinée dans le cas de Mosquito Trap). C'est la « phase d'apprentissage » qui correspond au moment de l'accueil du porteur de projet par la communauté du tiers-lieu et leurs premières interactions. La deuxième étape, appelée « phase de travail en commun » correspond au moment où la communauté s'engage plus en avant dans un travail effectif sur le projet étudié.

#### 3.1 Étude de la forme sociale communautaire

Pour rappel, notre première question a pour objectif de savoir si la communauté formée autour des projets qui se créent et se développent dans les tiers-lieux, correspond ou pas au cadre théorique de la communauté de pratique. En d'autres termes, la co-création provient-elle d'une « habitude » liée à la typologie même de la communauté ? Pour cela, il a été question au travers de l'analyse des données de rechercher les critères énoncés par Wenger (1998) pour chacun des deux cas d'étude. Pour lui, les trois critères d'une communauté de pratique sont les suivants. **L'engagement mutuel** : l'appartenance des individus à une communauté de pratique résulte de leur engagement dans des actions qui sont négociées de façon collective. L'engagement mutuel est à l'origine de la cohérence du groupe, que la pratique sert à entretenir. Il est basé sur la complémentarité des compétences et la capacité des individus à transmettre leurs connaissances. **L'entreprise commune** : les pratiques



sociales de la communauté visent à la réalisation d'une entreprise commune (entendu au sens de l'action d'entreprendre). Elle est le « résultat d'un processus collectif permanent de négociation » (Chanal, 2000, p.8). **Le répertoire commun** : est la production de ressources collectives née de la pratique. Il sert de support pour la négociation de sens entre les membres de la communauté. Il peut s'agir d'un ensemble d'informations tangibles (des documents, des outils, des procédures, etc.) ou intangibles (un langage, un raisonnement, etc.).

### 3.1.1 Phase d'apprentissage

Les projets choisis comme cas d'étude ont débuté au sein d'un même tiers-lieu : le fablab de Saint-Etienne. L'objectif affiché de la communauté du fablab est connu : il consiste à encourager les entrepreneurs à adopter des pratiques empruntées au monde libre dans le développement de leurs projets. La communauté est tournée vers un mécanisme d'apprentissage qui passe par la pratique. Afin d'atteindre cette « *entreprise commune* », à savoir expérimenter des nouvelles logiques entrepreneuriales, il est nécessaire de construire un « *répertoire commun* » de ressources, construit de façon tacite par l'échange et le partage d'expérience. Une facette du répertoire commun n'est pas formellement explicitée, mais il transparaît au travers des conseils et de l'entraide entre les membres (un langage, un jargon, une façon de penser). L'autre facette est plus explicite, dans le sens où il prend forme sur un support matériel. En effet, le partage des expériences personnelles individuelles et collectives ainsi que les bonnes pratiques, sont documentés sur un wiki. Autrement dit, le résultat de ce processus collectif, soit l'entreprise commune, consiste à partager les « bonnes pratiques » éprouvées dans le temps par les membres de la communauté par la documentation. La documentation consiste à décrire les étapes du développement d'un projet, la description des technologies utilisées, le dépôt de code source sur une plateforme, la description des différentes directions que peut prendre le projet, les problèmes à résoudre et les compétences recherchées. Documenter son projet s'apprend. Le porteur de projet doit s'approprier le « langage » du wiki, langage qui n'est pas forcément intuitif : comment créer une page, la modifier, insérer du texte, une photo. Les membres de la communauté sont présents pour aider le porteur de projet à s'approprier ces outils.

On observe que la conscience par les membres de l'identité en tant que groupe est construite à travers les expériences de chacun au sein des activités menées dans le cadre des projets individuels. De par leur pratique, ils enrichissent la connaissance collective. Dans cette communauté, la connaissance est donc apparentée à du « savoir-faire ». Ces caractéristiques conduisent à engendrer un « *engagement mutuel* », formalisé par le soutien et l'entraide entre les membres de la communauté. Ils ne sont pas unis par des liens hiérarchiques mais par une responsabilité partagée entre chacun des membres. Une responsabilité des uns aux autres orientées vers la réussite de chacun des projets menés au sein de la communauté. Par exemple, dans les deux cas d'études, les projets ont été « accélérés » dans le cadre de workshop de travail collaboratif des fablab mettant à profit les compétences et les connaissances de la communauté au service des projets.

### Encadré 1. Monographie – Caractérisation des événements

Dans le cadre du projet Pluggy, le workshop « 48h chrono » est un format d'animation du type startup weekend, destiné aux porteurs de projets entrepreneuriaux pour travailler pendant deux jours de façon intensive tout en

bénéficiant de la collaboration d'individus aux compétences et expertises hétérogènes. Dans le cadre du projet Mosquito Trap, il s'agit d'un format d'animation appelé proto-hackaton qui est une méthodologie de développement de projet accéléré permettant, le temps d'un week-end, de prototyper une ou plusieurs variantes de solutions à une problématique (technologique ou de service) précise dans un cadre d'objectifs et de contraintes bien définies.

Individuellement, les membres cherchent à développer leurs compétences dans leurs pratiques, par l'expérimentation. Les membres de la communauté apportent leur compétences et connaissances mais en développent également de nouvelles par l'expérimentation. Le porteur de projet quant à lui, applique et expérimente les connaissances mises à disposition, sur son propre projet.

*« Toutes les lignes de codes du logiciel sont partagés sous licence libre sur un github<sup>2</sup> et l'on voit déjà le code un peu évoluer, en dehors du cadre restreint de la petite équipe que l'on a formé »* (Porteur de projet Pluggy)

Pendant la première phase, d'apprentissage, la communauté réunie autour des deux porteurs de projet répond aux critères définis par Wenger (1998) concernant les communautés de pratique. La communauté du fablab regroupée autour des projets est composée d'individus aux compétences hétérogènes mais qui sont engagés dans un même processus de création et de développement entrepreneurial. Ils communiquent et s'entraident sur les façons de mener à bien des projets individuels, par le biais de pratiques empruntées aux logiciels libres.

*« Le fait que chacun raconte non seulement à l'oral, mais également sur wiki, les difficultés qu'il a rencontrées et les moyens qu'il a mis en œuvre pour les surmonter, permettent aux autres de ne pas faire les mêmes erreurs et d'avancer plus vite et mieux sur leur propre projet. »* (Porteur de projet Mosquito Trap)

### 3.1.2 Phase de travail en commun

À la suite de la phase d'apprentissage, pour chacun des cas d'étude, un petit groupe d'individu se détache de la communauté pour s'engager dans une phase de travail en commun : à la suite d'un événement pour le projet Pluggy, à l'occasion d'un événement pour le projet Mosquito Trap. La logique d'entraide et de soutien au porteur de projet reste toujours prégnante, dans le sens où il perdure encore une volonté de partage d'expérience et bonnes pratiques. Cependant, l'objectif commun à cette nouvelle communauté évolue, et se place au-dessus ses membres. Il s'agit alors pour ces individus de participer à la création de nouvelles connaissances. Par leur travail, ils souhaitent enrichir le « patrimoine informationnel commun »<sup>3</sup> constitué par la communauté. Cela peut prendre toutes les formes : la découverte de nouveaux outils de travail, de nouvelles procédures, de nouvelles techniques, tester ou apprendre d'autres technologies. Aussi, ces connaissances nouvellement acquises nourrissent et augmentent le patrimoine commun à l'ensemble de la communauté.

---

<sup>2</sup> Voir glossaire.

<sup>3</sup> On entend par patrimoine informationnel commun l'ensemble des savoirs, des pratiques, des actions, etc produits au sein d'un tiers-lieu, et regroupés sous la forme d'une documentation dans un wiki. Voir le « Manifeste des Tiers-Lieux » pour aller plus en avant sur cette notion

## Encadré 2. Monographie – Motivations et finalité de la communauté

A la fin du workshop « 48h chrono », plusieurs membres de la communauté font part au porteur de projet leur envie de s'engager plus en avant dans le développement de son projet. Un accord tacite est verbalement formalisé. L'étudiant expose simplement ses propres échéances et les objectifs qu'il souhaite atteindre. Les membres du groupe commencent alors à travailler sur le projet. Pour eux, leurs motivations sont multiples. Pour la personne s'occupant de la programmation informatique, ses motivations sont bénévoles, il souhaite simplement apporter ses compétences. Pour l'étudiante en charge de l'assemblage du matériel informatique, il s'agit d'apprendre de nouvelles compétences sous la supervision du programmeur. Pour la deuxième étudiante, sa motivation est de mettre en pratique ses compétences et de professionnaliser sa démarche. Pour tous, au-delà des motivations personnelles, un objectif leur est commun : créer de nouvelles connaissances. Adhérents à la communauté du fablab, ils connaissent les pratiques et la philosophie du lieu. La finalité est une production de connaissance qui soit libre et ouverte. *Projet Pluggy*

Comme l'explique Cohendet et al. « cette forme d'organisation engendre la création de connaissance en favorisant la synergie des variétés individuelles » (2003, p.105). Autrement dit, en participant collectivement à la construction du patrimoine commun de connaissance, les initiatives individuelles pourront en bénéficier. Chacun des membres de la communauté pourra s'appuyer sur ces nouvelles connaissances pour développer ses propres projets.

*« Je laisse les plans du projet sous licence libre. Je n'ai pas le temps de le prototyper, du moins, pas tout de suite. Par contre, la petite équipe du hackerspace l'a déjà bien fait évoluer et je crois bien qu'un fablab en Côte d'Ivoire travaille en ce moment sur un premier prototype » (Porteur du projet Mosquito Trap).*

## Encadré 3. Monographie – Réappropriation d'un projet par la communauté

Les membres du bio-hackerspace de Lyon prennent en charge l'organisation de l'événement. Ils s'occupent de trouver un lieu, de rassembler des matériaux de récupération et de créer et diffuser les supports de communication. Ils effectuent un appel à participation auprès de leurs communautés respectives. Pendant l'événement, ils se chargent également de l'animation des équipes formées, de la restauration, ainsi que de la documentation du déroulé du hackaton. Quinze personnes répondent à l'invitation et participent bénévolement à l'événement. Ils sont de profils très diversifiés : scientifique, étudiant, graphiste, etc. Pendant tout un weekend, ces personnes travaillent en équipe de cinq personnes au prototypage d'une solution basée sur le code source initial du projet. Il est intéressant de noter qu'à partir de cet événement, l'identité du porteur de projet initial s'efface au profit du projet en lui-même. Le salarié s'est détaché de l'événement, ne participant pas à son organisation ou à son déroulement. Après l'événement, le projet s'est vu réapproprié par quelques uns des participants. Une nouvelle communauté s'est formée autour du projet, et non plus autour du porteur de projet. Mosquito Trap continue son développement au sein d'une autre communauté composée d'autres personnes extérieures au fablab de Saint-Etienne, sur les premiers acquis documentés par le porteur de projet et les membres du fablab stéphanois. *Projet Mosquito Trap*

Ces communautés nouvellement créées sous l'impulsion d'un projet semblent s'apparenter au modèle de la communauté épistémique. En effet, dans les communautés de pratique, l'apprentissage est le résultat d'une pratique alors que dans une communauté épistémique, la pratique est sous entendue comme le prétexte de l'apprentissage (Benkeltoum, 2009, p 68). Autrement dit, dans la phase d'apprentissage, la communauté et les porteurs de projet expérimentent de nouvelles logiques entrepreneuriales (apprentissage) en travaillant sur leur propre projet et en participant aux autres projets de la communauté (pratique). Dans la phase de travail en

commun, les membres de la communauté s'engagent dans le développement d'un projet (pratique) dans le but de produire de nouvelles connaissances (apprentissage).

Il devient alors possible de répondre à la première question de recherche. La communauté regroupée autour d'un projet qui se crée et se développe au sein d'un tiers-lieu s'apparente à une forme hybride<sup>4</sup> entre la communauté de pratique et la communauté épistémique. Une « hybridation » qui s'observe lors de l'enclenchement d'une démarche collaborative de travail effectif sur les projets étudiés.

### 3.2 Étude de la démarche de co-création avec une communauté

Dans la littérature étudiée, peu de recherches se sont focalisées sur l'analyse des projets de leur création à leur développement sous l'angle de la co-création. La méthodologie appliquée dans ce travail s'appuie sur une étude de référence menée en 2008 par Leroy. Afin d'appréhender la mise en place d'une démarche de co-création avec une communauté, Leroy étudie les interactions entre une entreprise et ses consommateurs à différents stades de son développement, au regard des critères de contrôle du processus de co-création formalisés par Prahalad et Ramaswamy (2004). Les principes fondamentaux énoncés pour évaluer un processus de co-création de valeur s'appuient sur le DATR. Le Dialogue, l'Accès, la Transparence et le rapport Risques/Bénéfices constituent les « quatre pavés » d'interactions à étudier. Le **Dialogue** doit impliquer un réel engagement de la part de l'entreprise et de ses partenaires. Pour maintenir un dialogue qui soit égal, il est indispensable d'assurer l'accès et la transparence des informations. L'**Accès** à une information passe par une ouverture sur les connaissances et les outils mobilisés par les acteurs engagés. La **Transparence** de l'information est principalement du ressort de l'entreprise. Ces trois pavés doivent conduire à une évaluation claire du partenaire dans son rapport **Risque/Bénéfice** pour l'ensemble de ses actions ou décisions prises lorsqu'il s'engage dans une expérience de co-création avec l'entreprise. Selon Leroy (2008), ces quatre pavés peuvent être utilisés en tant que modèle permettant d'analyser les processus de co-création.

A partir des cas étudiés, la grille de lecture fournie par les critères du DATR montre une évolution des interactions entre la communauté et le porteur de projet. En effet, les critères réagissent différemment selon la phase d'apprentissage ou la phase de travail en commun. Dans la première phase, le porteur de projet intègre un tiers-lieu, mais également la communauté du tiers-lieu. Un premier **dialogue** se met en place, destiné à transmettre un ensemble d'informations permettant au porteur de projet de décider de s'engager ou non dans la dynamique communautaire. Ce dialogue s'oriente principalement de la communauté vers le porteur de projet. Lorsque l'objectif d'un dialogue « égal » est atteint, le porteur de projet peut se sentir suffisamment en confiance pour partager de façon plus précise son idée avec les membres de la communauté.

#### Encadré 4. Monographie – Intégration du porteur de projet dans une communauté

Le porteur du projet Pluggy a pu immédiatement s'immerger dans l'atmosphère et l'ambiance propre au travail collaboratif dans un tiers-lieu, grâce à sa participation à un événement dédié (« 48h chrono »). A cette occasion, plusieurs ateliers pratiques sont aménagés. L'atelier de prototypage, où sont installés plusieurs imprimantes 3D, des bobines de fils plastiques, des prototypes exposés sur les tables. Du matériel informatique de récupération est

<sup>4</sup>Pour reprendre les termes utilisés par Cohendet et al. (2003)

entassé sur plusieurs tables, des personnes s'attellent à assembler un ordinateur dans un jerrycan, cet espace délimite l'atelier informatique. Des tables avec des crayons de couleur, des feutres, des post-it ainsi que plusieurs paperboard forment l'atelier sur la construction de business model. Pour cet événement, une cinquantaine de personnes est mobilisée pour travailler sur les projets, en apportant conseils et compétences. Ils sont pour la plupart entrepreneurs, mais il y a également des étudiants, des salariés, des curieux. Plusieurs compétences sont représentées : design, développement informatique, comptabilité, etc.

Dans le cas du projet Mosquito Trap, le salarié rencontre la personne chargée au sein d'un tiers-lieu d'accueillir les nouveaux arrivants et d'animer la communauté : le concierge. Le porteur de projet ayant vaguement entendu parler des fablabs et autres hackerspaces, le concierge lui explique leur fonctionnement, leur éthique et leur philosophie. À son tour, le porteur de projet lui raconte son parcours professionnel et lui expose le projet « Mosquito Trap ». Le porteur de projet prend l'habitude de venir tous les lundis, afin de rencontrer les adhérents du fablab. Les discussions sont pour la plupart tournées vers les différentes manières de récupérer et de transformer du matériel. Informé par le concierge du projet en cours à Saint-Etienne, les membres du fablab d'Abidjan commencent de leur côté à rassembler du matériel de récupération en vue d'un futur prototypage du projet.

Le phénomène de la co-création dans la première phase est difficile à appréhender dans le sens où elle s'exprime au travers des différentes interactions entre la communauté et le porteur de projet. La communauté aide et soutient le porteur de projet à modéliser son projet grâce à des logiques entrepreneuriales inspirées des logiques libres. Les membres proposent de nouvelles idées, conseillent des outils, des pratiques, partagent leur expérience. C'est par ces différentes interactions que le porteur de projet adopte de nouveaux mécanismes, notamment en prenant en compte la nécessité de fédérer une communauté autour de son projet. Dans ce contexte, la co-création n'est de premier abord pas visible de façon concrète sur le produit ou sur le service, mais plutôt dans la manière de le développer : le choix de la technologie utilisée, le modèle d'affaires, le mode de financement, les usages, etc.

Pendant cette phase d'apprentissage, l'**accès** et la **transparence** des informations sont facilités par une contrainte érigée par la communauté et déjà abordée dans la section précédente : la documentation. Divers outils sont mis en place pour faciliter cette pratique, souvent par l'utilisation d'un wiki.

### Encadré 5. Monographie – La pratique de la documentation

*Pour initier une dynamique collaborative pour le projet Mosquito Trap, le concierge conseille au porteur de projet de se plier à une étape importante : la documentation de son projet, et en particulier de la solution technique telle qu'elle est à l'état actuel. La documentation est une étape fondamentale et incontournable dans les pratiques du libre. Selon le concierge, elle prouve la volonté de partager, nécessaire à la réappropriation par les tiers. Ce dernier lui ouvre alors un compte sur le wiki dédié du fablab et lui explique les différentes étapes ainsi que la forme que doit prendre la documentation, suivant un formulaire spécifique.*

Pendant la phase d'apprentissage, la documentation semble à la fois encourager et favoriser la collaboration des membres de la communauté (en assurant les critères d'accès et transparence de l'information). Pour la communauté, cette pratique s'apparente à une règle fondamentale. De ce fait, la documentation permet à la communauté d'appréhender le rapport **risque/bénéfice** à « initier » le porteur de projet par l'entraide et le partage de connaissance. Pour le porteur de projet, elle démontre une volonté de s'engager auprès de la communauté. Elle donne le signal d'un premier partage d'information, encourageant les autres membres à s'approprier le projet. « *La peur de se faire*

*voler son idée prévaut au début, mais il faut bien se rendre compte de deux choses. La première, c'est que je ne suis pas le premier à avoir cette idée. La deuxième est que la communauté open source a des capacités de développement de projet conséquentes.* » (Porteur du projet Pluggy).

À la suite de cette phase d'apprentissage, certains membres de la communauté dépassent le stade de l'entraide pour s'engager dans une dynamique collaborative. Ici, le phénomène de co-création est plus facile à appréhender. Cette deuxième phase répond à la définition de la co-création dans le sens où un travail commun est mené en vue de trouver des solutions conjointes à une problématique définie en amont par le **dialogue** entre le porteur de projet et la communauté. Plusieurs compétences sont agrégées pour répondre à la problématique. Parfois le porteur de projet adopte une posture de manager, parfois la communauté s'auto-organise. Les risques mais également les bénéfices sont d'autant plus accentués dans cette phase. Pour le porteur de projet, adopter une logique libre pour son projet revient à prendre le risque de se voir « voler son idée ». Mais les bénéfices consistant à acquérir des compétences sans lesquels le projet ne pourrait pas être développé pallient à ce risque.

Pour la communauté, le risque d'engager du temps et des compétences sur un projet est minimisé par la pratique de la documentation. Si l'entrepreneur décide d'arrêter son projet, ou de prendre une direction qui ne correspond plus aux valeurs de la communauté, le travail fourni en commun reste accessible. Le projet peut également se séparer en plusieurs autres projets, qui peuvent suivre des voies différentes, selon la logique du « fork <sup>5</sup> ». Pendant la phase de travail en commun, elle s'apparente à une contrepartie requise par les membres de la communauté pour leur apport de compétences dans le développement d'un projet (c'est-à-dire en contribuant à minimiser le rapport **risque/bénéfice** de la communauté).

En conclusion, et pour répondre à la deuxième question de recherche, nous constatons qu'une gestion étendue de la propriété intellectuelle (observée dans plusieurs pratiques empruntées au monde du libre), caractérisée, entre autres par la documentation, favorise la co-création dans un projet qui se crée et se développe par, autour et avec une communauté. Le tableau présenté ci-après propose de regrouper l'ensemble des points clés tirés de l'analyse des résultats, en croisant les différentes phases observées avec les critères de contrôle de la co-création du DATR.

---

<sup>5</sup> Voir glossaire.

Tableau 1. Synthèse de l'analyse des résultats

DATR Phases	<i>Dialogue</i>	<i>Accès /Transparence</i>	<i>Risque/bénéfice</i>
<i>Phase d'apprentissage</i>	Le dialogue entre le porteur de projet et la <i>communauté de pratique</i> s'axe sur l'apprentissage des meilleures pratiques. Les membres cherchent à améliorer leurs compétences individuelles par l'entraide.	L'accès et la transparence des informations s'effectuent par la transmission d'un répertoire commun de ressources. Cette transmission s'effectue de façon tacite (par les échanges avec la communauté) ou explicite (par la documentation des « bonnes pratiques » dont le contenu est accessible sur une plateforme collaborative dédiée)	Le dialogue permet à chacune des parties d'appréhender leur rapport risque/bénéfice. Pour le porteur de projet, il s'agit de disposer d'un maximum d'information sur les avantages et les contraintes pour intégrer la communauté.
<i>Phase de travail en commun</i>	Le dialogue entre le porteur de projet et la <i>communauté épistémique</i> est orienté sur la production de nouvelles connaissances. Les membres cherchent à alimenter le patrimoine informationnel commun de la communauté.	L'accès et la transparence des informations deviennent l'élément central de la collaboration. La documentation semble faire office de contrepartie, en « échange » des compétences et des ressources apportées par les membres de la communauté.	La contrepartie offerte par la documentation du projet minimise le risque pour la communauté de fournir du travail sans rétribution. Le risque pour le porteur de projet de se « faire voler son idée » est contrebalancé par le fait d'acquérir des compétences qu'il ne pourrait trouver ailleurs sans contrepartie financière.

### Discussion conclusive

Aux vues des résultats obtenus pour les deux questions de recherche, il est désormais possible de répondre à l'objectif fixé au début de ce travail, à savoir une tentative d'approfondissement des concepts déterminés comme clés dans la compréhension de la net-up. Pour rappel, le postulat de départ consistait à se baser sur la définition proposée par Burret (2012), rappelée en partie 2.1.

Il convient de proposer une « extension » de cette définition pour la rendre plus précise, en mobilisant l'analyse des résultats effectuée précédemment. Dès lors, une net-up est un projet qui se crée et se développe :

- au sein d'un tiers-lieu ;
- autour, par et avec une communauté, **qui s'apparente à une forme hybride entre la communauté de pratique et la communauté épistémique ;**
- par des pratiques de co-création, **qui sont permises par une gestion étendue de la propriété intellectuelle (obligation de documentation notamment).**



La net-up peut ainsi être considérée comme une nouvelle forme entrepreneuriale car les membres de la communauté et le porteur de projet se rejoignent dans une vision commune de la création de valeur basée sur des notions d'usage et de services plutôt que sur des notions de production et de consommation. Par ces logiques, l'entrepreneur se base sur un patrimoine de connaissances et de ressources créé de façon collective sur lequel il s'appuie pour valoriser une expertise ou un savoir-faire... Une vision entrepreneuriale qui n'est pas déconnectée d'une création de valeur « monétarisée » mais qui est couplée à une création de valeur « sociétale » (Beraud et Cormerais, 2011). Ce patrimoine créé par l'action collective peut alors s'apparenter à un « bien commun », et sa communauté « comme une expression d'une capacité à gérer du bien commun » (Ostrom, 2010, cité par Paranque, 2014). Dès lors, le modèle dessiné par la net-up semble dépasser une logique entrepreneuriale de capitalisation et de concurrence pour aller vers une production de bien commun, dans un modèle de développement distribué. Les dynamiques de création collective observées dans les net-up pourraient alors s'envisager sous l'angle de la contribution. Dans ce cas, il ne s'agirait plus d'évaluer les stratégies de co-création, mais plutôt d'en évaluer les logiques de contribution/rétribution. Notre travail s'inscrit dans les cas concrets illustrant ce nouveau paradigme économique et stratégique qu'est la création de bien commun (Morse, 2010 ; Desreumaux et Brechet 2013 ; Tirole, 2016).

Il serait pertinent d'analyser nos résultats en adoptant une posture épistémologique pragmatiste de l'action collective (Brechet et Schieb-Bienfait, 2011 ; Mac Lean et al., 2015) en lien avec la théorie de l'agir créatif (Joas 2005) et de l'agir projectif (Emirbayer et Mische, 1998). L'agir créatif correspond à la prise en compte de la créativité comme ouverture à de nouvelles façons d'agir, et l'agir projectif mêle les considérations existentielles et opératoires d'un projet si celui-ci est considéré au-delà de sa dimension technique. Dans le cas de la net-up, il y a un façonnement conjoint de l'acteur et du contexte dans une phase d'émergence organisationnelle, et une évolution en parallèle d'un projet individuel et collectif qui correspond à un « engagement social fondé sur une capacité au présent de se nourrir du passé et du futur imaginé pour envisager l'action » (Brechet et Schieb-Bienfait 2011, p.38). Nous sommes dans une vision de l'agir créatif dans le sens où les porteurs de projets net-up s'engagent dans une forme d'improvisation intentionnelle. Cette configuration entrepreneuriale créative, aux objectifs à la fois individuel et collectif de création de biens communs, mérite vraiment, selon nous, la curiosité des chercheurs en entrepreneuriat.

## Glossaire

**Code source** : Le code source est un texte produit par un humain qui représente les instructions que doit effectuer un microprocesseur pour exécuter un programme. Le code source est écrit dans un langage de programmation qui permet de faire l'interface entre l'homme et la machine.

**Coworking** : Spinuzzi (2012) définit les espaces de coworking comme des environnements ouverts où des individus non affiliés disposent de conditions de travail en s'acquittant d'un montant mensuel fixe pour exercer une activité professionnelle.

**Crowdsourcing** : Par définition le crowdsourcing est l'externalisation d'une activité (to outsource) vers la foule (crowd).

**Fablab** : Un fablab, ou fabrication laboratory (laboratoire de fabrication) est un « espace ouvert dédié à la fabrication d'objet et équipé de machines numériques » (imprimantes 3D, découpeuses laser). Le concept de fablab vient des États-Unis, dans l'université MIT où le premier fablab a été créé.

Les fablabs sont un prolongement de la culture libre, dans le sens où ils favorisent la diffusion des savoirs et des pratiques, appliquée ailleurs que sur les logiciels. En ce sens, la charte des fablabs oblige à respecter les fondements du libre à propos de la diffusion du savoir produit au sein des laboratoires de fabrication.

*Fork / Forker* : Traduit en français par « embranchement » ou « fourchette », un fork est un nouveau logiciel créé à partir d'une copie du code source d'un logiciel existant. « Forker » signifie « créer un projet indépendant à partir d'un projet existant, sans détruire celui-ci » (Zacchiroli, 2014). Cette pratique est autorisée étant donné les principes d'utilisation, de modification et de redistribution du code source autorisés par les licences libres.

*Github* : Github est un des outils de développement collaboratif utilisés par les développeurs de logiciels libres en vue d'améliorer leur efficacité et leur productivité.

*Hackerspace / Bio-hackerspace* : Un hackerspace (ou hacklab) est un « espace physiquement situé où des personnes ayant un intérêt pour les techniques se rassemblent pour travailler sur des projets tout en partageant des équipements (machines-outils, wifi ...), des connaissances et des valeurs communes issues de l'éthique des hackers » (Lallement, 2015, p. 425). Dans le cas où le hackerspace s'intéresse particulièrement aux thématiques portant autour de la biologie et du vivant, il est nommé bio-hackerspace ou éco-hacklab. Un cadre juridique et éthique spécifique est mis en place au sein de ces bio-hackerspaces. Les projets menés y sont exclusivement en open source, dans une logique de non-brevetabilité des techniques et des connaissances liées au monde du vivant.

*Lead users* : Von Hippel (1986) propose une définition du lead user en tant qu'« un utilisateur qui éprouve aujourd'hui des besoins forts qui se généraliseront au reste du marché, des mois ou des années après ; il retire un bénéfice significatif de produits qui offrent des solutions répondant à ses besoins insatisfaits par le marché ».

*Licence* : Une licence est un contrat juridique permettant à un tiers d'exploiter un droit de propriété intellectuelle (par exemple une marque ou un brevet), à titre onéreux ou gratuit.

*Movilab* : Au sein de la communauté du fablab de Saint-Etienne, il est d'usage d'effectuer les documentations sur une plateforme wiki dédiée, appelée Movilab. C'est en croisant les logiques du libre et du durable que Movilab a créé une méthodologie visant à expérimenter des solutions opérationnelles. De la même manière que le libre partage les codes source d'un logiciel, Movilab encourage le partage des codes sources (ou « recettes ») des projets. En d'autres termes, de transposer les pratiques issues du monde des logiciels libres et open source, adaptées dans la documentation de projets dits « remarquables » pour leur participation au déploiement des modes de vies durables.

*Tiers-lieu* : Le concept de tiers-lieu peut s'entendre de deux manières : la notion de « tiers-lieu de travail » (Boboc et al., 2014) est utilisée pour qualifier les dispositifs de type : espace de coworking, télécentre, etc. permettant aux télétravailleurs et aux travailleurs indépendants d'exercer leurs activités professionnelles dans un environnement matériel approprié autour d'un réseau de sociabilité. Il renvoie également à la notion de « tiers-lieu de fabrication » utilisé dans le langage de spécialité pour qualifier les dispositifs de type : fablabs ou hackerspaces, etc. qui mettent à disposition d'individus divers des ressources techniques et des machines de qualités professionnels dans un réseau de sociabilité. À ce niveau de compréhension, l'approche à considérer ici rejoint l'analyse de Burret (2014) selon lequel les tiers-lieux représentent un levier favorable pour « la création et la production de nouveaux produits ou services à valeur ajoutée ».

*Wiki* : Selon la définition de Wikipédia, un wiki est une application web qui permet la création, la modification et l'illustration collaboratives de pages à l'intérieur d'un site web. C'est un outil de gestion de contenu, dont la structure implicite est minimale, tandis que la structure explicite émerge en fonction des besoins des usagers.

## Références

- BECHEUR A., GOLLETTY M., (2006), « Validation d'une échelle de mesure du lead user », *Revue Française du Marketing*, Février, 206 (1-5), pp. 29-39
- BENKELTOUM N., (2009) « Les régimes de l'open source : solidarité, innovation et modèle d'affaires » *Business administration*. Ecole Nationale Supérieure des Mines de Paris
- BERAUD P., CORMERAIS F., (2011) « Économie de la contribution et innovation sociétale », *Innovations* 2011/1 (n°34), pp. 163-183. DOI 10.3917/inno.034.0163
- BOBOC, A., BOUCHAREB, K., DERUELLE, V., METZGER, J-L. (2014), « Le coworking : un dispositif pour sortir de l'isolement ? », *SociologieS*, Theory and research, [En ligne ], <http://sociologies.revues.org/4873>
- BURGER-HELMCHEN T., PENIN J., (2011), « Crowdsourcing : définition, enjeux, typologie », *Management & Avenir*, 1 (41), pp. 254-269.
- BURRET A., (2012), « Au-delà des startups les netups », *Revue économique et sociale*, numéro 4, décembre, Lausanne
- BURRET A., (2014), « Étude exploratoire des Tiers-Lieux comme dispositif d'incubation libre et ouvert de projet » XXIII Conférence Internationale de Management Stratégique (AIMS), Rennes, 26-28 Mai.
- CHANAL V., (2000), « Communautés de pratique et management par projet : A propos de l'ouvrage de WENGER (1998) « Communities of Practice : Learning, Meaning and Identity », *M@n@gement*, 3 (1), pp. 1-30
- CHESBROUGH, H.W., (2003), « *Open Innovation: The New Imperative for Creating and Profiting from Technology* », Harvard Business School Press, Boston, MA.
- COHENDET P., CREPLET F., DUPOUËT O., (2003), « Innovation organisationnelle, communautés de pratique et communautés épistémiques : le cas de Linux », *Revue Française de Gestion*, 29 (146), pp. 99-121
- COMTESSE X., PAULETTO G., (2010), « Comment les réseaux sociaux peuvent-ils favoriser la créativité et l'innovation régionales », *Revue économique et sociale*, 68 (2), pp. 17-25
- DESREUMAUX A., BRECHET J.P., (2013), « L'entreprise comme bien commun », *RIMHE : Revue Interdisciplinaire Management, Homme & Entreprise* vol.3 n°7, pp. 77-93.
- ELLIOTT M-S, SCACCHI W., (2003), « *Free Software: A Case Study of Software Development in a Virtual Organizational Culture* », University of California, pp. 1-73
- EMIRBAYER M., MISCHÉ A., (1998), « What is agency », *American Journal of Sociology*, vol. 103 n°4, pp. 962-1023.
- HAMDI-KIDAR L., (2013), « Co-création marketing de produit avec les consommateurs : Quelle(s) cible(s) choisir ? », *Thèse de doctorat*, Université Toulouse 1 Capitole, 516p.
- JOAS H., (2005), *The creativity of action*, Cambridge, Polity Press.
- KAABACHI S., (2012), « Marketing participatif et intégration du consommateur dans le processus d'innovation des enseignes », *Marché et organisations*, 1 (15), pp. 49-66.
- LEROY J., (2008) « Gestion de la relation avec une communauté virtuelle dans une stratégie de co- création. Les leçons du cas Fon.com » *Décisions Marketing*, vol. 52, pp. 41-50.
- LOILIER T. et TELLIER A., (2004) « Comment peut-on se faire confiance sans se voir ? Le cas du développement des logiciels libres », *M@n@gement*, 7 ( 3), pp. 275- 306.
- LOILIER T., TELLIER A., (2011), « Que faire du modèle de l'innovation ouverte ? », *Revue française de gestion*, 1 (210), pp. 69-85.
- MACLEAN D., MACINTOSH R., SEIDL D., (2015), « Rethinking dynamic capabilities from a creative action perspective », *Strategic Organization*, vol. 13 no. 4, pp. 340-352.
- MADANMOHAN T.R., NAVELKAR S., (2002), « *Roles and Knowledge Management in online technology communities: An ethnography study* », Bangalore: Indian Institute of Management Bangalore.
- MORSE R.S. (2010). "Integrative public leadership : catalyzing collaboration to create public value", *The Leadership Quarterly*, vol. 21, 231-245.
- OSTROM E., (2010), « *Gouvernance des biens communs* », De Boeck, Bruxelles

- PARANQUE B., (2014), « L'action collective coordonnée autour de la gestion de ressources communes. », *La Revue des Sciences de Gestion* 5 (269-270), pp. 75-82.
- PRAHALAD C. K. et RAMASWAMY V., (2004), « Co-Creation Experiences: The Next practice in Value Creation. », *Journal of Interactive Marketing*, 18 (3), pp. 5-14.
- RUIZ E., BRION S., PARMENTIER G., (2015), « Les barrières à adoption du crowdsourcing pour innover », non publié, STAIMS 3 : Créativité et organisation, quels enjeux en management stratégique ? XXIV<sup>ème</sup> conférence de l'AIMS, Paris, 3-5 juin.
- SPINUZZI C., (2012), « Working alone together: Coworking as emergent collaborative activity », *Journal of Business and Technical Communication*, 26 (4), pp. 399-441.
- STEVENS E., (2009), « Co-création de valeur et communautés d'utilisateurs : Vers un renouvellement des modèles de chaîne de valeur et d'innovation », *Management & Avenir*, 8 (28), pp. 230-244.
- TIROLE J., (2016), « *Economie du bien commun* », Presse Universitaire de France.
- TRUDEL L, SIMARD, C., VONARX, N., (2007). « La recherche qualitative est-elle nécessairement exploratoire ? » *Recherches Qualitatives*, Hors série, (5), pp. 38-45.
- VAAST E., (2002), « Les communautés de pratique sont-elles pertinentes ? », XI<sup>ème</sup> Conférence de l'AIMS, Paris, France.
- VON HIPPEL E., (1978), « Successful industrial products from customer ideas », *Journal of Marketing*, 42 (1) January, pp. 39-49.
- VON HIPPEL E., (1986), « Lead users: a source of novel product concept », *Management Science*, 32 (7), pp. 791-805.
- WENGER E., (1998), « *Communities of Practice: Learning, Meaning and Identity* », New York: Cambridge University Press.
- ZACCHIROLI S., (2014), « Logiciel libre, Cours 8 – Development », Support de cours, Laboratoire PPS, Université Paris Diderot, URL :<http://upsilon.cc/zack/teaching/1314/freesoftware>