HAL
open science

Que peut-on apprendre des tiers-lieux 2.0 ?

David Vallat

To cite this version:

David Vallat. Que peut-on apprendre des tiers-lieux 2.0 ?. XXVIe conférence de l'AIMS (Association Internationale de Management Stratégique), Structure Fédérative et de Recherche MAELYSE (MAnagement-Economie-LYON-Saint-Etienne), Jun 2017, Lyon, France. halshs-01512929

HAL Id: halshs-01512929

https://shs.hal.science/halshs-01512929v1

Submitted on 24 Apr 2017

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

XXVIe conférence de l'AIMS – Lyon, 7-8-9 juin 2017

ST-AIMS 7 : Coworkers, makers, hackers : communautés, mouvements et espaces collaboratifs

Que peut-on apprendre des tiers-lieux 2.0 ?

Vallat, David

Université Lyon 1, Laboratoire Triangle (UMR CNRS 5206 – ENS de Lyon)

david.vallat@univ-lyon1.fr

Résumé :

Que peut-on apprendre des tiers lieux 2.0 ? D'abord ce sont des tiers lieux : ni tout à fait chez soi, ni tout à fait un lieu de travail (traditionnel). Un entre-deux qui reflète la manière dont la conception du travail change chez des travailleurs dont la matière première à utiliser/transformer est le savoir et qui sont, qui plus est, natifs du monde numérique (« digital native ».

La caractéristique « 2.0 » que nous associons à l'appellation tiers lieux par analogie au Web 2.0 (DiNucci, 1999) nous semble refléter certains traits remarquables de ces lieux. Comme avec le Web 2.0, les tiers lieux 2.0 permettent aux usagers d'être producteurs (de contenus, mais aussi de services, etc.), de former des communautés de praxis et de collaborer. Les usagers des tiers lieux 2.0 semblent s'inscrire dans le cadre d'une épistémologie de bricoleur (Lévi-Strauss, 2014) qui valorise l'expérimentation, le « faire » selon un processus incrémental d'essai-erreur. Tout ceci conduit à des formes organisationnelles originales qui semblent s'apparenter à des degrés divers à la notion de *commons* (Ostrom, 1990), forme organisationnelle décrite par Hess & Ostrom (2011) comme la plus adaptée à la création de connaissances. Créer des connaissances, apprendre en faisant, en observant, en collaborant donnent des atouts pour s'adapter à un environnement complexe et volatile et pour innover.

Notre travail de recherche étant, à ce stade, exploratoire, nous ne prétendons pas avoir mené une revue de littérature, encore moins une recherche bibliométrique. Nous cherchons seulement à poser des jalons pour des recherches futures.

Mots-clés : Tiers-lieux, makers, communs, bricolage, innovation ouverte

Que peut-on apprendre des tiers-lieux 2.0 ?

INTRODUCTION

Dans le premier chapitre de son ouvrage *The Great Good Place*, Ray Oldenburg (1998) souligne ce qu'il nomme le « problème de lieux » aux Etats-Unis (*problem of place in America*) ; la vie des américains est fragmentée et partagée entre le lieu de travail et celui de résidence. Il n'existe pas de lieux de socialisation informelle permettant de vivre en communauté. Ceci a, selon Oldenburg, des répercussions sur la démocratie mais aussi la santé publique et la productivité des travailleurs américains. Il manque donc « the core settings of informal public life » à savoir un lieu se situant entre le lieu de travail et celui de résidence, un tiers lieu (*third place*). Ce dernier prend, par exemple, la forme du *café* en France. C'est le lieu de l'exercice d'une vie publique à l'instar de l'agora athénienne. Le tiers lieu a plusieurs caractéristiques remarquables (Oldenburg, 1998) : c'est un terrain neutre (*neutral ground* – ni chez soi, ni chez quelqu'un d'autre) qui égalise les statuts sociaux (*leveler*) et où l'activité principale est la *conversation*. Le tiers lieu se doit d'être facile d'accès (*accessibility and accomodation*). Le tiers lieu n'existe vraiment que par ses habitués (*the regulars*). Ainsi, le tiers lieu attire plus par ceux qui le fréquentent que par ses qualités intrinsèques d'autant que ce lieu garde une apparence plutôt simple ; ni le lieu, ni les habitués ne cherchent à se distinguer (*a low profile*). Quoi qu'il en soi l'ambiance générale est plutôt joyeuse et conviviale (*the mood is playful*), notamment par opposition à l'ambiance au travail. En définitive le tiers lieu est *A Home Away From Home* où l'on peut être soi-même.

Oldenburg dresse une liste de tiers lieux dès le titre de son ouvrage : *The great good place: Cafes, coffee shops, bookstores, bars, hair salons and other hangouts at the heart of a community.* Tous ces lieux contribueraient à revivifier les communautés, à dynamiser la vie politique, à contrebalancer le délitement des liens sociaux (Putnam, 2000). Ils sont un lieu d'expression de la démocratie (Oldenburd, 1998), un espace public où les idées peuvent circuler librement (Habermas, 1989) : pour sortir d'un état de minorité intellectuelle (Kant, 2009) il est nécessaire de confronter ses idées à celles des autres, de comparer les raisonnements et ainsi d'être à la fois acteur et spectateur du débat démocratique. L'espace public a trouvé une nouvelle dimension à l'ère numérique notamment à travers les réseaux

sociaux (Foster, 2013). Pour autant l'importance de la dimension physique des tiers lieux n'a pas disparu. Dans la lignée du mouvement des *makers* (Anderson, 2012 ; Lallement, 2015 ; Gershenfeld, 2011) des *fabrication laboratories* (fab labs)[1] ont vu le jour inspirés par le cours du professeur du Massachusetts Institute of Technology (MIT) Neil Gershenfeld (2015) : *How to make (almost) anything*. Quatre vingt dix neuf fab labs sont répertoriés en France par le wiki des fab labs[2] sur la base d'une auto-déclaration qui intègre les fab labs en projet ou en développement et qui suppose une auto-évaluation du fab lab selon quatre critères (notés de A à C) définis par la FabFoundation[3] : accessibilité, adhésion à la charte des fab labs (du MIT)[4], mise à disposition de machines (découpeuse laser, imprimante 3D, etc.) et contribution aux réseau international des fab labs. Makerspace, hackerspace, hacklab sont des appellations qui renvoient à des réalités voisines (mise à disposition de matériel, fonctionnement sur un principe de communauté de pratiques, éthique valorisant la liberté d'accès, la collaboration, l'autonomie, la solidarité). Les hackerspaces[5] sont plutôt orientés vers le partage de ressources et de savoirs liés à l'informatique (software et/ou hardware) selon l'éthique hacker (Raymond, 1999 ; Coleman, 2012). Le wiki des hackerspaces[6], recense (en juillet 2016) 1271 hackerspaces actifs dans le monde (et 351 en projet). Les espaces de coworking qui rompent l'isolement du travailleur indépendant (Boboc et al., 2014 ; Capdevila, 2014) naissent à San Francisco en 2005[7]. Le site coworking.com souligne les valeurs du mouvement coworking : *Community, Openness, Collaboration, Sustainability, and Accessibility*. Toujours selon ce site plus de 10 000 espaces de coworking sont répertoriés dans le monde.

Ces différents lieux partagent les spécificités qui caractérisent les tiers lieux selon l'approche

---

[1] Afin de réunir fab lab et makerspace sous une même appellation Bottollier-Depois F. et al. (2014) parlent

[2] http://wiki.fablab.is/wiki/Main_Page ; on compte également en juillet 2016, 28 fab labs en Allemagne, 25 en Italie, 24 aux Pays-Bas, 11 en Espagne, 46 aux Etats-Unis, 9 en Grande-Bretagne. La croissance des fab labs en France est très rapide. Les premiers datent de 2009. On en comptait 70 en 2014. Des financements publics notamment dans le cadre de la mission French Tech (http://www.lafrenchtech.com) du Ministère de l'Economie, des Finances et du Numérique (http://www.entreprises.gouv.fr/agence-du-numerique) ont permis l'accélération de ce mouvement.

[3] http://fabfoundation.org/about-us/

[4] http://fab.cba.mit.edu/about/charter/

[5] La communauté des hackerspace définit ces lieux ainsi : « Hackerspaces are community-operated physical places, where people share their interest in tinkering with technology, meet and work on their projects, and learn from each other. » (http://hackerspaces.org)

[6] https://wiki.hackerspaces.org

[7] http://blog.coworking.com/about/

d'Oldenburg (1998)[8]. Ces spécificités ne peuvent être rencontrées, comme il se doit, ni dans le lieu de résidence, ni dans le lieu de travail. Pourtant les personnes travaillent dans ces nouveaux tiers lieux. Mais l'on ne fait pas que travailler, ou alors c'est que s'invente une nouvelle façon de travailler. Quoi qu'il en soit les tiers lieux 2.0 connaissent depuis quelques années une croissance très rapide. Pourquoi l'appellation « 2.0 » ? Nous faisons ici une analogie au Web 2.0 (DiNucci, 1999) qui caractérise le Web dont les évolutions techniques ont permis aux utilisateurs d'être producteurs de contenu (d'être proactif), de former des communautés et de collaborer. La proactivité (l'autonomie), la construction de communautés et la collaboration semblent être la norme dans les tiers lieux 2.0.

Les tiers lieux 2.0 peuvent être abordés de multiples manières, par exemple : comme des lieux favorisant la créativité et l'innovation (Suire, 2016 ; Mérindol et al., 2016 ; Lhoste & Barbier, 2016) ; comme des endroits facilitant la mise en réseau entre les usagers (Blein, 2016 ; Trupia, 2016) et/ou avec le territoire (Capdevila, 2014) notamment par la mobilisation de liens faibles (Granovetter, 1973) et/ou en prenant appui sur des clusters (Bathelt et al., 2004) ; comme un mode novateur d'accompagnement entrepreneurial (Fabbri & Charue-Duboc, 2013 ; Pierre & Burret, 2015). La plupart des auteurs travaillant sur ce sujet insistent aussi sur la dimension collective présente dans ces lieux et sur l'importance donnée à l'apprentissage et plus généralement à la production de connaissances.

Au travers d'une approche très exploratoire nous cherchons à explorer trois points qui nous paraissent à la fois caractériser les tiers lieux 2.0 mais aussi amener des réflexions sur l'évolution des organisations dans un monde de plus en plus incertain et complexe.

D'abord ces lieux sont porteurs de valeurs spécifiques à un monde « hyperconnecté » (Dutta & Bilbao-Osorio, 2012) par Internet, valeurs qui transforment nos manières d'« être » (1). Ces valeurs nouvelles induisent un autre regard sur la capacité à agir de chacun. En effet, chacun peut contribuer à transformer, à « faire » le monde (2), dès lors un nouveau rapport à la production émerge. Encore faut-il s'organiser pour « faire » conformément à notre manière d' « être ». De nouveaux modes d'organisation émergent de ce croisement de l'« être » et du « faire ». Ces nouveaux modes d'organisation semblent insister sur la dimension collaborative

[8] Si l'on s'en tient à la définition formelle des tiers lieux, il faudrait exclure les living labs (conçus comme des espaces de médiation entre usagers et professionnels en vue de réaliser de projets), les open labs d'entreprise (accessibles exclusivement aux salariés), ou les TechShops (service commercial). La frontière est toutefois poreuse. Mérindol et al. (2016) englobent toutes ces initiatives sous l'appellation d'Open Lab. On pourrait également parler d'espaces collaboratifs (https://collaborativespacesstudy.wordpress.com). Nous traiterons dans cet article plus particulièrement des tiers lieux au sens strict.

(3). Enfin, ces nouvelles configurations de l' « être » et du « faire » qui se manifestent tout particulièrement dans les tiers lieux 2.0 contribuent à changer la façon d'innover (4).

1. « ETRE » (QUELLE *PRAXIS*[9] POUR LES TIERS LIEUX ?)

Selon Oldenburg (1998), les tiers lieux permettent l'exercice de la démocratie, du débat, par la discussion. Si les tiers lieux transforment notre façon d'être, c'est en véhiculant des valeurs issues de la révolution Internet. Le sociologue Manuel Castells (2000 ; 2002) a souligné très tôt les implications majeures de l'avènement d'internet : « Our societies are increasingly structured around the bipolar opposition of the Net and the Self » (Castells, 2000, p.3). La notion de Self souligne le fait qu'avec le Web 2.0 (DiNucci, 1999) l'utilisateur d'internet devient lui-même producteur. Quant au réseau (Net) il rend possible une « horizontalisation » du monde :

> *« Thus, in the historical record, networks were the domain of the private life, while the world of production, power, and war was occupied by large, vertical organizations, such as states, churches, armies, and corporations that could marshall vast pools of resources around the purpose defined by a central authority. Digital networking technologies enable networks to overcome their historical limits ».* (Castells & Cardoso, 2006, p.4)

1.1 OPEN ACCESS ET DEMOCRATIE

La dimension horizontale du réseau facilite la collaboration. La culture collaborative associée à Internet puise ses sources dans sa dimension universitaire initiale (Castells, 2002) et plus généralement dans la culture Open Access (même si ce trait culturel n'a pas été unique pour constituer la culture d'Internet il en constitue un fondement majeur selon Castells – 2002). Qu'est-ce que l'Open Access (Suber, 2012) ?

> *« Open access is the name of the revolutionary kind of access these authors, unencumbered by a motive of financial gain, are free to provide to their readers. Open access (OA) literature is digital, online, free of charge, and free of most copyright and licensing restrictions ».* (Suber, 2012, p. 4)

Cette ouverture favorise la production et la diffusion de connaissances, et ainsi, le débat démocratique (Benkler, 2006 ; Rifkin, 2014). Wikipedia (Tapscott & Williams, 2008), Linux,

---

[9] Contrairement à la définition usuelle de la notion de *praxis* (« Action en vue d'un résultat pratique » - http://www.cnrtl.fr/definition/praxis), cette dernière est dans la philosophie aristotélicienne une activité qui n'est pas orientée vers une fin concrète mais vers elle-même. C'est une activité engagée pour elle-même, porteuse de sens en soi, contrairement à la *poiesis* qui n'a de valeur que par la fin, l'objet produit. La *poiesis* produit quelque chose extérieur à soi alors que la *praxis* débouche sur la transformation/production de soi-même. Pour Aristote la *praxis* est le bonheur d'agir pour agir, bonheur (*eudemonia*), car expression de la liberté d'action. Si la *theoria* est la contemplation de ce qui est immuable, la *praxis* relève du contingent (Knight, 2013).

Mozilla illustrent le potentiel créatif et transformatif de la culture ouverte et participative associée à Internet (Benkler, 2002 ; 2011). L'accès libre à la connaissance favorise le développement de collaborations, de partages, d'échanges, développe la créativité et démocratise l'innovation (Hippel, 2005), toutes choses congruentes avec une économie mondiale fondée sur le savoir[10].

La connaissance est ainsi perçue comme le pilier fondamental de la compétitivité dans le cadre d'une concurrence internationale (Schwab, 2012). Afin d'éviter une appropriation privative de cette connaissance créée en commun (par un nouveau phénomène d'enclosure – Bollier, 2011) il a été nécessaire de créer de nouveaux droits de propriété reconnaissant la dimension commune de la création, facilitant ainsi sa diffusion. La licence *copyleft* (jeu de mot sur *copyright*) a été utilisée pour la première licence libre (GNU General Public Licence créée par Richard Stallman en 1985)[11]. La licence *share-alike*[12] est très voisine mais ne représente qu'un seul type de licence parmi celles proposées par l'organisation sans but lucratif *Creative Commons* (Lessig, 2004 ; Lessig, 2006).

> *« Taking inspiration in part from the Free Software Foundation's GNU General Public License (GNU GPL), Creative Commons has developed a Web application that helps people dedicate their creative works to the public domain—or retain their copyright while licensing them as free for certain uses, on certain conditions. »* (Lessig cité par Coleman, 2012, p. 197)

Préserver la liberté d'Internet, permettre à la culture de circuler librement au bénéfice de tous[13], éviter une appropriation exclusive de la connaissance créée, faciliter la collaboration, sont des principes de la culture de l'Open Access (Suber, 2012)[14] associée à Internet. Cet outil, bien plus que nos pratiques, a transformé nos manières d'être (Serres, 2012).

1.2 ETHIQUE HACKER

Dans sa longue étude du milieu des hackers Gabriella Coleman (2012) dresse les contours de l'éthique hacker. Ce code de conduite se retrouve dans les hackerspaces de la côte ouest des

[10] Voir : (Powell & Snellman, 2004 ; Wilson & Briscoe, 2004 ; OECD, 1996 ; 2005 ; 2010 ; 2012)

[11] https://www.gnu.org/philosophy/philosophy.en.html ; (Stallman, 1985 ; 2002)

[12] https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/

[13] d'où l'importance de la notion de transparence que l'organisation *WikiLeaks* (https://wikileaks.org) illustre parfaitement.

[14] Mentionnons un distinguo entre le « libre » (*free*) et l'« open » (*ouvert*). La notion de « libre » élaborée par Richard Stallman et portée par la *Free Software Foundation* (http://www.fsf.org) implique une absence totale de droits de propriété. En revanche la philosophie « open » portée par l'*Open Source Initiative* (http://opensource.org) fondée par Eric Raymond, célèbre hacker américain, tout en reconnaissant la paternité de la création intellectuelle à l'auteur, n'interdit pas toute utilisation commerciale.

États-Unis décrits par Michel Lallement (2015). Plusieurs dimensions apparemment contradictoires cohabitent dans les activités des hackers : un fort individualisme, un respect de la méritocratie, une exigence absolue de liberté. Nous retrouvons ici certaines des valeurs libérales. Pour autant les hackers critiquent les droits de propriétés, attachent une importance majeure à la collaboration, au partage des connaissances, à la solidarité. Pour certain d'entre eux le capitalisme est l'ennemi, pour d'autre il est un moyen d'amplifier le mouvement (Coleman, 2012, p. 79 ; Raymond, 1999). Tous confondent travail et plaisir (Coleman, 2012, p. 12) ou plus précisément trouvent du plaisir dans leur travail ; ce qui explique à la fois leur forte motivation intrinsèque (Ryan & Deci, 2000 ; Pink, 2011) et leur besoin de vivre/travailler dans un lieu hybride entre le lieu de travail et le lieu de résidence.

Par ailleurs, la difficulté du travail rend indispensable la collaboration, qui dépend du libre choix de chacun : « To manage the complexity of the technological landscape, hackers turn to fellow hackers (along with manuals, books, mailing lists, documentation, and search engines) for constant information, guidance, and help. » (Coleman, 2012, p. 107) Notons également la place centrale de l'apprentissage pour arriver à résoudre les problèmes, un apprentissage tant individuel que collectif (prenant la forme de communautés de pratiques – Lave & Wenger, 1991 ; Wenger, 1998)[15]. Pour collaborer il faut discuter selon des règles démocratiques pour déboucher sur une décision consensuelle (Coleman, 2012, p. 126, p. 150 ; Habermas, 1989). La liberté d'expression et le débat démocratique sont ainsi un produit de l'horizontalité du réseau digital (dimension parfaitement intégrée par la génération Y – Palfrey & Gasser, 2013) et une nécessité pour réaliser efficacement les projets. Gabriella Coleman conclut son ouvrage ainsi :

> *Hackers who are seen (and at times portray themselves) as quintessentially individualistic often live this individualism through remarkably cooperative channels. This should not make us question the reality of individualism, which is also culturally incarnated, but instead encourage us to examine the assumption that this individualism precludes cooperation. In fact, individualism frequently results in more cooperation, on a larger scale than would otherwise exist. Second, what makes these projects so interesting is not how they engender democracy writ large, or fundamentally change the warp and woof of economic and social structures, but that collaborators make technology at the same time that they experiment in the making of a social commonwealth; it is there where the hard work of freedom is practiced.* (Coleman, 2012, p. 210)

On peut parler ici de praxis des hackers au sens aristotélicien. En effet, leurs activités ne sont, en définitive, poursuivies que pour elles-mêmes, pour le plaisir d'agir en toute liberté. Cette

[15] L'apprentissage se fait, en situation, par imitation et/ou discussion/débat sur la base de problèmes à résoudre.

praxis transforme tout à la fois les hackers mais modifie aussi leur environnement (physique et social), le façonnant à leur image. Ils vivent plutôt, si l'on se réfère aux catégories de Weber (2003), dans le cadre d'une communauté valorisant une rationalité en valeur, *wertrational* (qui soude la communauté et structure le groupe par sa praxis), plutôt qu'une rationalité en finalité (*zweckrational*) que Weber (2003) décrit comme étant l'attitude de celui qui met en balance la fin recherchée, les moyens mis en œuvre pour l'atteindre et les conséquences qui peuvent découler de l'action.

1.3 LES TIERS LIEUX 2.0 COMME COMMUNAUTE DE PRAXIS

Pour illustrer les caractéristiques saillantes des tiers lieux 2.0 en regard à la fois de la grille d'Oldenburg (1998) et du contexte de l'avènement d'une société numérique porteuse de valeurs spécifiques, nous nous appuyons sur 11 articles de recherche (en sociologie, anthropologie, économie et sciences de gestion) publiés entre 2013 et 2016 et faisant explicitement référence à des fab labs, hackerspaces, makerspaces ou espaces de coworking. Ces articles ont été sélectionnés après une recherche par mot-clef sur le portail de publications en sciences humaines et sociales Cairn.info (http://www.cairn.info) qui regroupe plus de cent cinquante maisons d'édition principalement francophone (et plus de 200 000 articles de revues)[16]. Les informations tirées de ces articles (reposant tous sur des enquêtes qualitatives de terrain à une exception près - Suire, 2016) permettent de dresser un panorama des principales caractéristiques de ces tiers lieux. Une ligne de démarcation sépare les lieux de production (fab lab, hackerspace) des espaces de coworking (4 articles étudient des fab labs, 6 des espaces de coworking et un article étudie les deux – Cléach et al., 2015). Nous avons également consulté deux études transversales réalisées en France (Mérindol et al., 2016 ; Bottollier-Depois et al., 2014)[17] et deux ouvrages construits sur la base d'enquêtes éthnographiques (Coleman, 2012 ; Lallement, 2015).

Notre travail de recherche étant, à ce stade, exploratoire, nous ne prétendons pas avoir mené une revue de littérature, encore moins une recherche bibliométrique. Nous cherchons seulement à poser des jalons pour des recherches futures.

Dans les fab labs la culture hacker/maker est très présente notamment par le biais d'un rappel systématique à la genèse du modèle fab lab dans les laboratoires du MIT (Gershenfeld, 2011 ;

[16] La liste des articles se trouve en annexe 1.

[17] Voir Annexe 2.

2015). Les articles sur ces lieux mentionnent tous l'historique des fab lab (Bosqué, 2015 ; Lhoste & Barbier, 2016 ; Wolf et al., 2013 ; Suire, 2016 ; Rumpala, 2014).

La notion d'innovation est très souvent mise en avant par les chercheurs ayant étudié les tiers lieux 2.0. Ces lieux produisent du neuf en particulier dans les pratiques organisationnelles : mode de management (Cléach et al., 2015), mode d'organisation, mise en réseau (Lhoste & Barbier, 2016 ; Wolf et al., 2013 ; Suire, 2016 ; Rumpala, 2014 ; Fabbri & Charue-Duboc, 2013 ; Pierre & Burret, 2015 ; Capdevila, 2014). Comme ces lieux s'inscrivent dans le cadre de démarches d'innovation ouverte (qui procède de la culture de l'Open Access) ce n'est guère étonnant. Ce point explique également un discours très présent sur la création et la distribution de connaissances (Bosqué, 2015 ; Boboc et al., 2014 ; Capdevila, 2014 ; Fabbri & Charue-Duboc, 2013 ; Lhoste & Barbier, 2016 ; Wolf et al., 2013). La création de connaissances se double fréquemment d'une dimension de formation collective réalisée à travers des processus collaboratifs sous forme de ce que les auteurs identifient explicitement comme des communautés de pratique (Lave & Wenger, 1991 ; Wenger, 1998). Tous les auteurs insistent sur la dimension collaborative présente dans ces tiers lieux. Au-delà de la réciprocité maussienne (Mauss, 2004) souligné par un auteur (Blein, 2016), coopération, entraide, solidarité sont des notions très présentes dans les lieux étudiés (Fabbri & Charue-Duboc, 2013 ; Rumpala, 2014 ; Cléach et al., 2015 ; Trupia, 2016), des valeurs qui renvoient à l'éthique hacker.

Les tiers lieux 2.0 semblent rassembler des personnes dans des communautés de praxis marquées par un patrimoine culturel commun qui puise en partie sa source dans l'éthique hacker, valorisant plus le fait d'agir sur soi/sur le monde (praxis) que de produire (poiesis) au sens strict. Parce que produire du savoir et apprendre est au cœur de ces communautés de praxis, elle accueillent des communautés de pratique (Lave & Wenger, 1991 ; Wenger, 1998) et parfois des communautés épistémiques (qui mêlent vision, éthique et approche épistémologique voisines - Haas, 1992 ; Cohendet et al., 2003), orientées vers un projet (de société) certes flou mais commun : « faire ».

2 « FAIRE » (DE LA *POIESIS* A LA *THEORIA*)

Qu'est-ce que « faire » ? Faire dans le sens de produire (*Poiesis*) questionne notre manière de voir les choses (*Theoria*)[18]. En effet, la production n'est plus l'apanage d'un petit nombre, le pré carré des capitalistes (Rifkin, 2014 ; Anderson, 2008 ; 2012). Des entrepreneurs-

[18] Et va, par effet récursif, influencer la praxis de celui qui fait.

bricoleurs apportent des réponses personnalisées aux problèmes spécifiques de consommateurs regroupés dans des communautés numériques et/ou physiques et ouvrent ainsi la voie à un nouveau modèle économique : la « longue traîne » (vendre/proposer une grande diversité de produits, chacun en petite quantité – Anderson, 2008).

Faire c'est se libérer de l'économie par l'économie. Faire est donc un projet politique (Lallement, 2015 ; Dagnaud, 2016), et bien plus que cela : une manière d'être, voire d'exister pleinement (Crawford, 2009).

En définitive faire c'est agir en bricolant (1), ce qui contribue à transformer notre vision du monde (2).

2.1 LES TIERS LIEUX NOUS INVITENT AU BRICOLAGE

Ne plus être un consommateur-passif mais rejoindre les rangs des producteurs. Produire émancipe comme l'avait en son temps souligné Proudhon (on s'approche dans les hackerspaces de la notion proudhonienne de mutuellisme qui s'oppose à la vision marxiste de propriété collective des moyens de production). Produire dans des lieux où l'on partage l'espace, les outils, l'expérience, les savoirs (fab lab, hackerspace, etc.), produire pour affirmer son identité, produire en collaborant / pour collaborer. Le *faire* c'est l'apprentissage par la pratique (*Learning by Doing* - LbD), une pratique de production/émancipation personnelle (*Do It Yourself* - DIY) qui favorise l'*empowerment*[19] (LbD+DYI = *empowerment*) ; c'est l'union de l'art et de la technique (qui encourage les décloisonnements disciplinaires) ; peut-on y voir le triomphe du pragmatisme sur l'idéologie, du *bricoleur* sur le professionnel ? Quoi qu'il en soit ces espaces questionnent les modes d'apprentissage institutionnels (formation initiale, formation professionnelle) par le *Learning by Doing* qu'ils promeuvent (sans parler de la question posée plus largement par l'apprentissage collaboratif via les *Massive Open Online Courses* qui rend accessible gratuitement les cours d'universités prestigieuses).

Le « faire » serait donc une voie à explorer pour répondre au déclin des firmes, des organisations et des états en sus des pistes identifiées par Hirschman (Hirschman, 1970) dans *Exit, Voice and Loyalty. Response to Decline in Firms, Organizations and States* ? Adopter cette approche éclaire d'un jour nouveau le management stratégique des organisations : sont-elles gérées au travers d'une planification rationnelle, héritière de la *One*

[19] Voir (Ferraton & Vallat, 2004)

Best Way taylorienne[20], ou bien plutôt par une succession de phases d'essai-erreur, de tâtonnements (Avenier, 2004), la stratégie de l'organisation s'élaborant, au fur et à mesure de la pratique (Golsorkhi et al., 2015) selon une une approche « highly situated and highly improvisational » (Brown & Duguid, 1991). Les imprimantes 3D, les découpeuses laser et autre fraiseuse numérique que l'on trouve dans les fab labs offrent à tous un accès à une nouvelle forme de bricolage, pas uniquement individuel, un bricolage interconnecté (Anderson, 2008 ; 2012). Internet n'a pas seulement permis la mise en œuvre de relations plus horizontalisées qui facilitent la collaboration ; il révèle aussi l'image du bricoleur que chacun peut être (bricoleur dans le monde numérique et/ou bricoleur dans le monde analogique) (Castells, 2000 ; Rifkin 2014). Ces transformations appellent évidemment à questionner la manière dont nous pensons la société ou les organisations (Castells, 2002). A cet égard la notion de bricolage peut éclairer le processus d'innovation (Gundry et al., 2011 ; Garud & Karnøe, 2003), les choix des entrepreneurs ou encore la compréhension des organisations (Duymedjian & Rüling, 2010). Nous verrons que le bricolage, par son côté pragmatique questionne également la façon dont nous comprenons la construction de la connaissance.

Dans son ouvrage, *La pensée sauvage* (publié en 1962[21]) Claude Lévi-Strauss élabore le concept de bricolage pour caractériser un mode de compréhension du monde basé sur l'expérimentation, une « science du concret » (Lévi-Strauss, 2014, p. 30) qu'il définit ainsi :

> *« Dans son sens ancien, le verbe bricoler s'applique au jeu de balle et de billard, à la chasse et à l'équitation, mais toujours pour évoquer un mouvement incident : celui de la balle qui rebondit, du chien qui divague, du cheval qui s'écarte de la ligne droite pour éviter un obstacle. Et, de nos jours, le bricoleur reste celui qui œuvre de ses mains, en utilisant des moyens détournés par comparaison avec ceux de l'homme de l'art »* (ibid.).

En utilisant l'analogie du bricolage Lévi-Strauss veut dépasser ce qu'il nomme le « paradoxe néolithique » (ibid. p. 26). Cette période a vu l'avènement de la poterie, du tissage, de l'agriculture, de l'élevage, de la métallurgie, etc. qui n'apparaissent pas comme le fruit du hasard. Ces trouvailles n'apparaissent pas non plus comme résultant d'une démarche scientifique « moderne » (analytique) telle qu'elle est formalisée plusieurs siècles après par Descartes. Dès lors, deux approches scientifiques coexistent dans l'histoire, l'une incarnée par le bricoleur, l'autre par l'ingénieur :

---

[20] L'organisation scientifique du travail préconisée par Taylor implique qu'il n'existe qu'une unique façon (scientifique) de bien faire. Cette approche a durablement influencé la manière dont les entreprises sont organisées (Taylor, 2015).

[21] Les références que nous donnons correspondent à l'édition publiée en 2014 (Lévi-Strauss, 2014).

> *« Le bricoleur est apte à exécuter un grand nombre de tâches diversifiées ; mais, à la différence de l'ingénieur, il ne subordonne pas chacune d'elles à l'obtention de matières premières et d'outils, conçus et procurés à la mesure de son projet : son univers instrumental est clos, et la règle de son jeu est de toujours s'arranger avec les 'moyens du bord' […]. L'ensemble des moyens du bricoleur n'est donc pas définissable par un projet (ce qui supposerait d'ailleurs, comme chez l'ingénieur, l'existence d'autant d'ensembles instrumentaux que de genres de projets, au moins en théorie) ; il se définit seulement par son instrumentalité, autrement dit et pour employer le langage même du bricoleur, parce que les éléments sont recueillis ou conservés en vertu du principe que 'ça peut toujours servir' »* (ibid. p. 31).

2.2 BRICOLER UNE CONSTRUCTION DU MONDE

N'avons-nous pas assisté, dans l'histoire des sciences, au triomphe de l'archétype de l'ingénieur qui par l'usage de la raison va, selon le principe de réduction, décomposer les problèmes complexes en problèmes simples (tellement simples parfois qu'ils semblent éloignés de la réalité qu'ils sont censés représenter), pour aboutir à ce que Morin (Morin, 2015, p.18) nomme la « pathologie du savoir » qui consiste à continuer de penser et d'agir dans le cadre d'un « paradigme de la simplification » : « Nous vivons sous l'empire des principes de *disjonction*, de *réduction* et d'*abstraction* dont l'ensemble constitue ce que j'appelle le 'paradigme de simplification' » (ibid. p.18).

La Raison a été considérée depuis Descartes comme le support de la connaissance scientifique et son critère de validité (Morin, 1986). Si la rupture avec la scholastique ou la métaphysique sont salutaires, la simplification cartésienne (Le *Discours de la méthode* s'ouvre sur la fameuse phrase « *le bon sens est la chose du monde la mieux partagée* ») qui vise à identifier les lois mathématiques universelles (qui comporte « l'expulsion du local et du particulier » - Morin & Le Moigne, 2000, p.48) qui régissent le monde, se heurte à la complexité du réel qui n'effraie pas le bricoleur. Lui ne cherche pas à l'expliquer, il *fait* avec, il expérimente.

Le bricoleur ne dénigre pas la Raison (d'où le « paradoxe du néolithique » mis en avant par Lévi-Strauss). Toutefois la partition cartésienne entre sujet et objet n'a pas de sens pour lui. Le bricoleur a moins l'ambition de comprendre le monde (en particulier ses supposées lois naturelles)[22] que de le faire, de le transformer tout en se transformant lui-même : « Sans jamais remplir son projet, le bricoleur y met toujours quelque chose de soi » (Lévi-Strauss, 2014, p. 35). La science cherche à comprendre, le bricoleur veut construire, ce qui n'est pas

[22] Ce que Lévi-Strauss (ibid. p. 33-34) traduit par l'expression : « […] l'ingénieur cherche toujours à s'ouvrir un passage et à se situer *au delà* […] » tandis que le bricoleur « […] demeure *en deçà* […]. »

un obstacle à la compréhension, bien au contraire. Il nous rappelle que la construction de la connaissance ne peut se concevoir sans une confrontation à l'action : « all doing is knowing, all knowing is doing » (Maturana & Varela, 1992). Cette construction de la connaissance se fait en dialoguant avec le monde. Le scientifique observe, le bricoleur dialogue, il est dans le monde ; il est le monde. C'est la raison pour laquelle le bricoleur accepte « […] qu'une certaine épaisseur d'humanité soit incorporée à [la] réalité » (Lévi-Strauss, 2014, p. 34). C'est ainsi que le terme « bricolage » qualifie, de façon téléologique, tant le mode de production que son résultat[23].

Finalement les *makers* nous invitent, par leur bricolage, à être/faire le monde ce qui questionne notre rapport à la connaissance et plus largement les places relatives de l'ingénieur et du bricoleur. Lévi-Strauss ne les oppose pas. L'approche positiviste a permis d'indéniables progrès de la connaissance. Le bricoleur ne cherche pas à comprendre l'ordre derrière le chaos mais simplement à dialoguer avec le monde, à « bidouiller » (par essai/erreur) des solutions (ancrées à des contextes spécifiques) qui contribuent à mieux cerner les problèmes :

> *« Avant tout, il faut savoir poser des problèmes. Et quoi qu'on dise, dans la vie scientifique, les problèmes ne se posent pas d'eux-mêmes. C'est précisément ce sens du problème qui donne la marque du véritable esprit scientifique. Pour un esprit scientifique, toute connaissance est une réponse à une question. S'il n'y a pas eu de question, il ne peut y avoir connaissance scientifique. Rien ne va de soi. Rien n'est donné. Tout est construit »* (Bachelard, 1993).

Le bricoleur nous conduit à envisager une hypothèse ontologique forte : le réel n'existe pas en soi, le projet contribue à le réaliser. Cette hypothèse a déjà été largement discutée dans le domaine scientifique autour des approches épistémologiques pragmatiques (Bazzoli & Dutraive, 2015 ; Avenier & Thomas, 2015) ou constructivistes (Le Moigne, 2012)[24]. Elle mérite sans doute de l'être beaucoup plus dans le management des organisations ou l'action politique[25]. Le *faire* dépasse les discours idéologiques en mettant en œuvre des solutions concrètes et partagées (Wikipedia, OpenstreetMap, Linux, etc.), fondées sur le vivre-ensemble, la collaboration.

---

[23] Il est donc beaucoup plus praxis que poiesis.

[24] « Radical constructivism, thus, is *radical* because it breaks with convention and develops a theory of knowledge in which knowledge does not reflect an 'objective' ontological reality, but exclusively an ordering and organization of a world constituted by our experience. The radical constructivist has relinquished 'metaphysical realism' once and for all, and finds himself in full agreement with Piaget, who says: 'Intelligence organizes the world by organizing itself' » (Glasersfeld, 1984).

[25] A ce titre nous pouvons nous interroger sur la capacité de certains des tiers lieux à correspondre à un retour de l'engagement politique via une implication dans des communautés (Putnam, 2000).

3 S'ORGANISER « EN COMMUN »

Bricoler une autre conception du monde dans les tiers lieux 2.0 a un impact très concret sur la façon d'organiser le travail dans ces lieux. Comme nous l'avons mentionné précédemment la notion d' « horizontalisation » du monde liée au fonctionnement d'Internet (Castells, 2000, 2002), la culture de l'Open Access (Suber, 2012) et l'éthique hacker (Coleman, 2012) sont peu compatibles avec une forme organisationnelle hiérarchique fondée sur le « one best way » (1). En revanche l'éthique collaborative présente dans les tiers lieux 2.0 semble faciliter l'apprentissage organisationnel et donc l'adaptation (2) ce qui va de pair avec de nouvelles formes organisationnelles centrées sur l'idée de s'organiser en commun (3).

3.1 LE « ONE BEST WAY » : L'ANTI TIERS LIEUX 2.0

Les valeurs positivistes incarnées par l'organisation scientifique du travail de Taylor s'incarnent dans les bureaucraties mécaniste (p. 197) et professionnelle (p. 255) définies par Mintzberg (2002). Ces deux formes de bureaucratie se caractérisent « par un travail spécialisé et standardisé, une procédure formalisée, un contrôle rigoureux à travers des règles et des règlements, une hiérarchie claire de l'autorité, une planification formalisée pour élaborer les stratégies avant leur mise en œuvre » (Mintzberg, 2002, p. 494). Selon la grille de lecture wébérienne (Weber, 2003) la bureaucratie suppose un comportement rationnel en finalité (*zweckrational*) aux antipodes de la rationalité en valeur (*wertrational*) qui caractérise l'éthique hacker. Dans ce cadre bureaucratique, la personne « n'opère ni par expression des affects (et surtout pas émotionnellement) ni par tradition » (Weber, 2003, p. 57). L'efficience est privilégiée au détriment de projets (changement, innovation, etc.) perçus comme couteux (à courts termes) en ressources, aux résultats diffus et non immédiats. Ce type de fonctionnement repose sur des indicateurs de résultat souvent de courte vue où « le travail est contrôlé si sa réalisation a dûment été enregistrée sur les feuilles de travail ; […] Cela importe peu que le monde réel suive un autre chemin beaucoup plus simple, aussi longtemps que l'esprit contrôlera les résultats de son monde de papier » (Mintzberg, 2002, p. 498). Cette phrase de Mintzberg reflète l'opinion de professionnels de nombreuses organisations, en raison de la prédominance du respect de la règle au détriment de la construction d'un projet commun (Mintzberg, 2002, p. 538). Au-delà des contradictions internes de ce type d'organisation, ce qui fait généralement leur force, une grande stabilité organisationnelle, devient un handicap fort lorsque le contexte change.

En revanche, la notion de projet commun même s'il est moins sensible caractériser les tiers lieux 2.0 qui sont particulièrement étudiés pour leur capacité à innover et à s'adapter à un contexte en pleine mutation (Mérindol et al., 2016 ; Bottollier-Depois et al., 2014).

3.2 TIERS LIEUX 2.0 ET APPRENTISSAGE ORGANISATIONNEL

Dans un monde « hyperconnecté »[26] l'environnement des organisations ne cesse de se complexifier. Il est de plus en plus volatile, incertain, ambigu. Or « le meilleur moyen pour une entreprise de contrôler et de gérer son environnement est de devenir experte dans l'art d'apprendre et capable de s'adapter rapidement » (Argyris, 1993, p.4). La plupart des articles retenus étudiant les tiers lieux 2.0 insistent sur l'importance de la dynamique de création de connaissances dans ces organisations (Bosqué, 2015 ; Boboc et al., 2014 ; Capdevila, 2014 ; Fabbri & Charue-Duboc, 2013 ; Lhoste & Barbier, 2016 ; Wolf et al., 2013 ; Mérindol et al., 2016 ; Bottollier-Depois et al., 2014). Nous rejoignons ici l'idée que la connaissance se révèle comme le pilier fondamental de la compétitivité, en particulier dans le cadre d'une concurrence internationale (Foray, 2004). Dès les années 90, le management des connaissances est devenu un objet de recherche à partir des travaux de Nonaka et Takeuchi sur la dynamique de l'organisation apprenante qui incite à repenser de fond en comble la stratégie des organisations (Nonaka & Takeuchi, 1995).

Or la production et le management des connaissances ont été profondément transformés par la nature de plus en plus distributive et accessible de la connaissance grâce à Internet (Benkler, 2002 ; 2006 ; 2011). L'accès libre à la connaissance favorise le développement de collaborations, de partages, d'échanges (Rifkin, 2014).

Les tiers lieux 2.0 sont très souvent présentés comme des lieux de partage des connaissances, des communautés de pratique. Cette notion trouve ses racines dans les travaux visant à montrer la dimension sociale de l'apprentissage (Bandura, 1977 ; Vygotsky, 1980 ; Lave, 1988 ; Brown & Duguid, 1991). Ainsi, selon Bandura (1977), l'apprentissage peut être réalisé par l'observation, ce qui permet de concevoir l'apprentissage organisationnel comme résultant, en partie, des interactions sociales advenant sur le lieu de travail (Brown et Duguid, 1998). L'apprentissage est alors pensé comme un processus visant à élaborer des connaissances contextualisées (en adéquation avec un contexte spécifique) et opérationnelles (« actionnables » selon le terme de Chris Argyris ; 1995). Lave & Wenger (1991) parlent d'apprentissage contextualisé (*situated learning*) qui se fonde sur la collaboration,

[26] World Economic Forum (2012b).

l'observation et l'imitation afin de résoudre un problème. L'apprentissage se fait dans un groupe partageant les mêmes objectifs et/ou la même culture et où la collaboration s'exerce autour de pratiques, d'expérimentations, de processus incrémentaux de résolution de problème (essai/erreur) que l'on peut regrouper sous l'expression fameuse de *learning by doing* (au cœur des pratiques dans les fab labs et hackerpaces). L'enjeu est bien d'apprendre en pratiquant : « The central issue in learning is *becoming* a practitioner not learning *about* practice » (Brown & Duguid, 1991). Dans ces groupes les personnes apprennent ensemble, partagent leurs savoirs et construisent des relations d'entraide. Ces communautés de pratique (Lave & Wenger, 1991 ; Wenger, 1998) ont a minima comme objectif l'échange de connaissances dans des contextes très complexe comme celui de la programmation chez les hackers (Coleman, 2012). Ce type de communauté peut aller jusqu'à l'élaboration d'un projet commun d'ampleur internationale comme le système d'exploitation Linux (Cohendet et al., 2003). Parmi les 11 articles de recherche concernant les tiers lieux 2.0 que nous avons plus particulièrement étudiés cinq font explicitement référence au concept de communauté de pratique tel que formulé par Lave et Wenger (Capdevila, 2014 ; Capdevila, 2014 ; Fabbri & Charue-Duboc, 2013 ; Lhoste & Barbier, 2016 ; Rumpala, 2014 ; Pierre & Burret, 2015). Il en va de même pour les deux études transversales consultées (Mérindol et al., 2016 ; Bottollier-Depois et al., 2014).

Le partage des connaissances dans les tiers lieux 2.0 vise à développer la créativité et faciliter l'adaptation aux bouleversements de l'environnement des organisations en misant sur l'intelligence collective (Woolley et al., 2010 ; Surowiecki, 2004). Plus important encore, le mode de fonctionnement des tiers lieux 2.0 laissent une place centrale à des pratiques professionnelles tout à la fois structurantes et peu valorisées dans des organisations tayloriennes à savoir (Brown & Duguid, 1991) : la construction d'une culture commune (donnant du sens au travail), la valorisation de la dimension collaborative du travail et de l'apprentissage, et enfin, la dimension constructiviste de la connaissance produite (que l'on retrouve à travers le concept de bricolage).

3.3 TIERS LIEUX 2.0 : LE RETOUR DES *COMMONS* ?

Plus la ressource connaissance est partagée plus elle se développe. Cela est rendu d'autant plus facile que les technologies de l'information et de la communication rendent le coût de ce partage quasi nul (Rifkin, 2014). Internet permet un accès libre à toute production digitale (de connaissance en particulier) et ainsi démocratise la créativité (Anderson, 2008, 2012) et donc l'innovation (Hippel, 2005). Ces pratiques collaboratives sont créatrices de valeur pour la société. Le mouvement du Free Software est à l'avant-garde de cette idée de produire en commun de la valeur au bénéfice de tous. Dans cette optique, ce sont les connaissances qui sont gérées en commun. Le système d'exploitation Linux, le navigateur Firefox, le circuit imprimé Arduino, l'encyclopédie Wikipedia sont autant d'innovations fruits d'un développement distribué, démocratisé (Rifkin, 2014 ; Hippel, 2005 ; Tapscott & Williams, 2008).

Ces pratiques collaboratives peuvent être caractérisées par le concept de *commons*[27]. La notion de *commons* est complexe. Elle a été popularisée par l'écologiste G. Hardin (1968) dans son article *Tragedy of the Commons* (Laerhoven & Ostrom, 2007).

Ce concept a le mérite de faire référence à un même imaginaire se situant au-delà des habituelles régulations marchandes ou étatiques (Bollier & Helfrich, 2014 ; Negri & Hardt, 2012 ; Dardot & Laval, 2014 ; Coriat, 2015). Cet imaginaire des *commons* a été largement exploré, en particulier par le prix Nobel d'économie Elinor Ostrom (Ostrom, 1990). Le développement d'Internet a permis une croissance exponentielle des digital commons (Hess & Ostrom, 2011 ; Bollier & Helfrich, 2014 ; Benkler, 2002 ; 2006 ; Lessig, 2006). Ils ont permis un retour réflexif sur la production de connaissances collaboratives : « In one sense, this is simply a rediscovery of the social foundations that have always supported science, academic research, and creativity » (Hess & Ostrom, 2011, p.36).

Si l'on convient que la raison première de l'existence de l'organisation est, beaucoup plus que la réduction de coûts de transaction (Coase, 1937), la production de connaissances[28] (afin d'apporter des réponses aux changements constants d'un environnement complexe et volatile), alors l'organisation doit fonctionner comme un *commons* qui semble être la forme organisationnelle la plus adaptée pour créer de la connaissance, en particulier à l'ère des réseaux numériques de distribution du savoir. Cette gouvernance collaborative permet à

---

[27] Les traductions du terme « commons » recouvrent des réalités diverses (un « bien commun » n'est pas une « ressource commune » et pas nécessairement un « commun »). Il est important de souligner qu'une « ressource commune » ne devient un *commons* qu'à partir du moment où une gestion commune de cette ressource est mise en place. Un *commons* doit donc être gouverné. Nous utilisons ainsi le terme anglo-saxon dans cette perspective.

[28] Voir Brown & Duguid, 1991 ; Benkler, 2002.

chaque organisation de fonctionner comme une organisation apprenante (Argyris, 1993 ; Senge, 2006 ; Nonaka & Takeuchi, 1995), ce qui induit une production continue de connaissances pour s'adapter à l'environnement. Par ailleurs, l'organisation apprenante, en mettant le personnel au cœur de la stratégie, contribue à favoriser la mise en œuvre d'un environnement professionnel porteur de sens, basé sur la confiance et l'autonomie. Cela a pour effet d'accroître la satisfaction au travail donc la productivité, la créativité du personnel et la profitabilité des organisations (Senge, 2006).

A titre illustratif, le management agile (que l'on trouve fréquemment dans l'industrie informatique et par extension dans la culture hacker) peut être compris selon la grille de lecture des *commons*. Les méthodes agiles conçues initialement dans le cadre de la production de logiciels (Schwaber & Beedle, 2001) ont été formalisées dans un manifeste : The *Manifesto for Agile Software Development* appelé également *Agile Manifesto* (Beck et al., 2001). Il s'agit de façon très pragmatique d'orienter le travail collaboratif de l'équipe vers la satisfaction du client (qui participe aussi à la collaboration) par la production itérative et incrémentale de résultats tangibles. Le fonctionnement de l'équipe repose sur l'autonomie, la confiance et sur une autorégulation continue. Cette approche qui repose sur la flexibilité, l'acceptation du changement, a depuis longtemps dépassé le champ de la production de logiciels (Volberda, 1996). L'équipe fonctionne comme un *commons* ayant soin de gérer une ressource commune (le projet) en se construisant ses propres règles basées sur la collaboration, l'échange, la transparence, l'autonomie, la confiance.

Comme nous l'avons abordé précédemment bon nombre des recherches consultées sur les tiers lieux 2.0 mettent en avant la création de connaissance comme une caractéristique majeure de ces organisations. Pour autant les articles font assez peu mention des modes d'organisation de ces tiers lieux à quelques exceptions près qui soulignent des pratiques collégiales de décision (Cléach et al., 2015 ; Fabrii & Charue-Duboc, 2013 ; Blein, 2016). Si les tiers lieux 2.0 peuvent bénéficier d'une grille de lecture sous forme de *commons*, c'est précisément par leur caractéristique originale : lieu d'expression de la démocratie (Oldenburg, 1998) sur le libre accès (que l'on retrouve dans les chartes notamment celle du MIT qui organise les fab labs - Cléach et al., 2015 ; Bosqué, 2015 ; Lhoste & Barbier, 2016 ; Suires, 2016 ; Rumpala, 2014).

Ce sont aussi des lieux de débat démocratique (Habermas, 1994). Ce sont aussi parfois des lieux cherchant à défendre/promouvoir les droits civiques et sociaux comme le fab lab *South End Technology Center* de Boston étudié par Bosqué (2015).

Lieux de création collaborative de connaissances, communauté (de praxis, de pratique, épistémique), les tiers lieux 2.0 semblent fonctionner sur des modes collaboratifs, horizontaux pénétrés d'étique hacker où les problèmes se règlent à travers l'éthique de discussion habermassienne (Habermas, 1994) selon le modèle des *commons*.

Ainsi les tiers lieux 2.0 semblent valoriser la collaboration, des responsabilités distribuées, plus de transparence et de confiance. Il s'agit de réinventer les organisations (Laloux, 2014 ; Carney & Getz, 2009). En effet, les formes classiques d'organisations traditionnellement basées sur la division scientifique du travail (Taylor, 2015) semblent peu adaptées pour relever les défis d'un environnement volatile où des consommateurs passifs ont laissé la place à des prossommateurs, à la fois producteur et consommateur (Rifkin, 2014), habitués maintenant à obtenir des produits et services personnalisés selon le modèle économique de la « longue traîne » (Anderson, 2008). L'approche d'une organisation comme un *commons* n'est pas propre aux tiers lieux 2.0. Elle s'inscrit dans la lignée des travaux du professeur de la MIT Sloan School of Management, Douglas M. MacGregor (1960). Influencé par les travaux d'Abraham Maslow (Maslow & Frager, 1987) sur les facteurs motivant les comportements humains, MacGregor souligne (à la suite également de Mayo – 1933 – et des travaux de l'*Human Relations Movement*) qu'il est possible (et même souhaitable) de faire confiance aux salariés (ce qui prend le contrepied de la théorie des organisations dominante – Taylor, 2015) car ils cherchent à s'accomplir par leur travail. C'est faire le pari de leur motivation intrinsèque qui repose sur le sens donné au travail. Cette motivation intrinsèque (Pink, 2011 ; Ryan & Deci, 2000) caractérise le fonctionnement des *commons*. Chacun a bien conscience du sens de sa propre action, de sa place dans le collectif, (et de l'importance de ce dernier comme rempart aux comportements de free rider - Olson, 1965). Chacun comprend également la nécessité de s'adapter voire de devancer le changement en innovant.

4 D'UNE INNOVATION OUVERTE A UNE INNOVATION DEMOCRATISEE

Les études transversales sur les tiers lieux 2.0 soulignent fréquemment une caractéristique commune, la capacité d'innover (Mérindol et al., 2016 ; Bottollier-Depois et al., 2014). Après avoir précisé les convergences entre tiers lieux 2.0 et innovation (1) nous approfondirons cette dernière notion pour montrer son changement de nature dans le contexte actuel en particulier celui des tiers lieux 2.0 (2).

4.1 L'INNOVATION OUVERTE

La capacité de ces organisations à générer des idées, des processus ou des produits nouveaux incite certaines entreprises à se doter de tiers lieux 2.0 internes (autrement dit des open labs selon la formule de Mérindol et al., 2016). « Introduire du neuf dans quelque chose qui a un caractère bien établi », « renouveler »[29], bref, innover est le fondement de la compétitivité des entreprises (et des Etats - OECD, 2005) et la base même du capitalisme. Alors que l'innovation s'est longtemps appuyée sur les ressources internes de l'entreprise (R&D) il est apparu peu à peu que la complexité de l'environnement nécessitait de faire appel à des ressources externes, ce dont rend compte le concept d'Open Innovation popularisé par Chesbrough (2003) :

> *« In many industries today, the logic supporting an internally oriented, centralized approach to R&D has become obsolete. Useful knowledge is widespread in many industries, and ideas must be used with alacrity if they are not to be lost. These factors create the new logic of Open Innovation, which embraces external ideas and knowledge in conjunction with internal R&D. This logic offers new ways to create value, along with the continuing need to claim a portion of that value »* (Chesbrough, 2003, p.177).

Cette approche d'innovation ouverte trouve une traduction directe dans les approches qui présentent les tiers lieux comme des clusters (Maskell et al., 2006 ; Bathelt et al., 2004), des lieux d'intermédiation entre acteurs internes et acteurs du territoire (Capdevilla, 2014 ; Suire, 2016). La créativité, l'innovation se nourriraient donc des apports de personnes aux horizons divers, les tiers lieux 2.0 établissant des ponts entre des univers éloignés selon le principe de *weak ties* de Granovetter (1973) ou de *bridging* de Putnam (2000). Plus généralement, les tiers lieux 2.0 auraient pour fonction notable de mettre en réseau des entrepreneurs (qui intègrent un tiers-lieu à des degrés très divers de finalisation de leur projet), ce qui favorise l'innovation selon plusieurs auteurs ayant travaillé sur les tiers lieux 2.0 (Pierre & Burret, 2015 ; Cléach et al., 2015 ; Lhoste & Barbier, 2016 ; Suire, 2016 ; Rumpala, 2014 ; Capdevila, 2014 ; Fabbri & Charue-Duboc, 2013). Ces observations confirment des travaux plus anciens sur le caractère collaboratif de l'innovation (voir par exemple Akrich et al., 1988).

Si ces entrepreneurs innovent c'est aussi parce que la culture des tiers lieux 2.0 s'y prête (voir supra 1. ETRE). Ici le bricoleur sait que l'erreur est partie intégrante du parcours (reposant sur le principe essai-erreur – Hippel, 2005, p.154). Bien entendu certains lieux permettent de

[29] Définition d' « innover »par le CNRTL (http://www.cnrtl.fr/definition/innover).

prototyper des produits grâce à la mise à disposition d'outils de fabrication numérique mais ce que l'on prototype essentiellement ce sont des idées via séminaires, formations, *bootcamp*, ateliers, etc. (Fabbri & Charue-Duboc, 2013).

Comme plusieurs chercheurs associent volontiers tiers lieux 2.0 et innovation ouverte (Mérindol et al., 2016 ; Bottollier-Depois et al., 2014 ; Lhoste & Barbier, 2016) il est nécessaire de préciser cette notion. L'Open Innovation n'est pas l'Open Source Innovation ou la Free Innovation (pour reprendre le distinguo entre free et open mentionné plus haut : voir 11. Open access et démocratie).

4.2 DEMOCRATISER L'INNOVATION

A l'aune de la culture de l'Open Access, l'open innovation n'est pas si open que cela (Pénin, 2013). En effet, dans le cas de logiciels open source (comme Linux), les contributeurs mettent en partage les lignes de codes qu'ils produisent. Ces dernières deviennent disponibles gratuitement pour toute la communauté. Il en va de même des articles de Wikipedia, du navigateur Firefox, ou du circuit imprimé Arduino, (Rifkin, 2014 ; Hippel, 2005 ; Tapscott & Williams, 2008). Dans le cas de l'innovation ouverte décrite par Chesbrough il s'agit simplement de tirer bénéfice d'une opportunité :

> *« The presence of many smart people outside your own company is not simply a problem for you or a fact of life to be regretted. It poses an opportunity for you. If the smart people within your company are aware of, connected to, and informed by the efforts of smart people outside, then your innovation process will reinvent fewer wheels. What's more, your internal efforts will be multiplied many times through their embrace of others' ideas and inspiration* ». (Chesbrough, 2003, p. 177).

Internet a permis une démocratisation de l'innovation (Hippel, 2005). A l'instar de Chris Anderson qui reprend et modernise l'invention de son grand père (un arroseur automatique) grâce au soutien d'une communauté de *makers* (Anderson, 2012), chacun peut aujourd'hui innover grâce à des collaborations au sein d'*innovation communities* (Hippel, 2005 p. 93 sq) qui rassemblent des individus à la fois usagers et innovateurs mais innovateurs parce qu'usager. C'est en pratiquant que ces usagers imaginent de nouveaux logiciels, de nouvelles applications et de nouveaux produits, dans des domaines pas forcément liés à l'informatique comme le *kite surf* (Hippel, 2005, p. 125 sq), les jeux vidéo (Hippel, 2005, p. 129 sq), le *rodeo kayaking* (Baldwin et al., 2006), la production de drones (Anderson, 2012) ou même un mini ordinateur[30]. Les tiers lieux 2.0 sont des communautés (souvent animées par un

[30] Le groupe de concepteurs du *Raspberry Pi* pensait en vendre 10 000 exemplaires, fin 2015 plus de 6 millions ont été vendus (https://www.raspberrypi.org).

community manager) productrices de connaissances et des points de rencontre de communautés (à travers les évènements organisés dans ces lieux). A ce titre ils semblent contribuer à démocratiser l'innovation dans le sens popularisé par von Hippel :

> *« Users' ability to innovate is improving radically and rapidly as a result of the steadily improving quality of computer software and hardware, improved access to easy-to-use tools and components for innovation, and access to a steadily richer innovation commons »* (Hippel, 2005, p. 13).

Cette innovation se démocratise car l'innovation est centrée sur l'utilisateur. L'utilisateur-innovateur (re)découvre ainsi de façon très empirique à la fois le potentiel innovant de la collaboration et les limites du modèle d'innovation fermée (*closed innovation*- Chesbrough, 2003).

Ce trait culturel de l'ouverture, commun à tous les tiers lieux 2.0 leur permet d'accroître leur sensibilité à l'environnement dans une perspective systémique (seule à même de tenir compte de la complexité de l'environnement – Morin, 2008 ; 2015). Si l'on convient avec Daft & Weick (1984) que l'organisation existe en tant que système (et non simplement comme une somme de comportements individuels)[31] alors ce dernier a pour fonction première le maintien de son existence (*autopoïesis* - Varela et al., 1974).

Daft et Weick (1984) construisent un modèle classant les organisations en fonction de leur conception de l'environnement et de la croyance sur la capacité de l'organisation à le maitriser. Les organisations les plus à même de s'adapter aux changements sont celles qui, dans le même temps, considèrent que l'environnement est non maîtrisable[32], mais que l'organisation peut contribuer à construire cet environnement par ses actions et sa vision stratégique, selon un principe de récursion organisationnelle (Morin, 2014a). Ces organisations (que Daft et Weick qualifient d'énactives) construisent, dans un va-et-vient permanent, tout à la fois leur représentation d'elles-mêmes et de leur environnement, ce qui contribue à les transformer et à transformer également leur environnement. Par une stratégie très pragmatique (Nonaka & Zhu, 2012) faite d'essais-erreurs, d'expérimentation, de bricolage, ces organisations s'adaptent en permanence, remettant sans cesse en question leurs

[31] « Organization theorists realize that organization do not have mechanisms separate from individuals to set goals, process information or perceive the environment. […] Individuals come and go but organization preserve knowledge, behaviors, mental maps, norms, and values over time. […] Reaching convergence among members characterizes the act of organizing […] and enables the organization to interpret as a system » (Daft & Weick, 1984). Cette analyse rejoint celle de Morin (Morin, 2014a ; 2014b) pour qui la notion d'organisation ne peut se comprenre que grâce au paradigme de complexité qui englobe à la fois les approches cybernétique et systémique.

[32] Alors que le paradigme classique (cartésien, positiviste, taylorien) considère que tout est compréhensible et maîtrisable par décomposition du compliqué en simple (par une approche analytique), une approche complexe telle que développée par Morin (2008 ; 2015) postule d'abord l'incertitude (qui appelle la stratégie).

routines organisationnelles (Argyris, 2003 ; Levitt & March, 1988). La clef de la démarche est que « The interpretation may shapes the environment more than the environment shapes the interpretation » (Daft & Weick, 1984).

Cette vision constructiviste/énactive de l'environnement caractérise la culture de bricolage que l'on trouve dans les communautés de pratique/épistémique/de praxis qui forment les tiers lieux 2.0. Cette culture nourrie d'éthique hacker, de pragmatisme, des modèles de l'*open access*, des *commons* est ouverte au changement parce qu'elle constitue un terreau fertile au brassage d'idées.

> *« Within an organization perceived as a collective of communities, not simply of individuals, in which enacting experiments are legitimate, separate community perspectives can be amplified by interchanges among communities. Out of this friction of competing ideas can come the sort of improvisational sparks necessary for igniting organizational innovation »* (Brown & Duguid, 1991).

CONCLUSION

Nous ne pouvons pas affirmer à l'issu de cette étude exploratoire que tiers lieux 2.0 forment une catégorie homogène. Il semble toutefois que la dimension politique des tiers lieux, relevée par Oldenburg (1998), c'est à dire un lieu d'expression démocratique, est toujours présente dans les tiers lieux 2.0.

Ni tout à fait chez soi, ni tout à fait un lieu de travail (traditionnel). Un entre-deux qui reflète la manière dont la conception du travail change chez des travailleurs dont la matière première à utiliser/transformer est le savoir (Davenport, 2013) et qui sont, qui plus est, natifs du monde numérique (« digital native » - Palfrey & Gasser, 2013). Ces travailleurs ne peuvent plus se satisfaire des formes organisationnelles héritées du taylorisme. A défaut de « libérer » ou « réinventer » leur entreprise (Laloux, 2014 ; Carney & Getz, 2009) ils grossissent le nombre des travailleurs indépendants (Blein, 2016) qui peuvent rompre leur isolement dans les tiers lieux (Boboc et al., 2014 ; Capdevilla, 2014) qui fonctionnent comme des clusters, des espaces de rencontre, de mise en réseau et dont les valeurs croisent celles des tiers lieux canoniques (espace d'expression démocratique) avec celles de l'éthique hacker (méritocratie, liberté, confiance, coopération, réciprocité, collaboration, ouverture, autonomie, responsabilité). Nous retrouvons ici une approche de l'organisation qui se centre sur les individus et en particulier leur liberté, leur responsabilité, leur bien être au travail (dans la lignée de Mayo, 1933 ou MacGregor, 1960) et ce, dans une ambiance joyeuse où l'on peut être soi-même (Oldenburg, 1989).

Par ailleurs, la caractéristique « 2.0 » que nous associons à l'appellation tiers lieux par analogie au Web 2.0 (DiNucci, 1999) nous semble refléter certains traits remarquables de ces lieux. Comme avec le Web 2.0, les tiers lieux 2.0 permettent aux usagers d'être producteurs (de contenus, mais aussi de services, etc.), de former des communautés de praxis et de collaborer. Les usagers des tiers lieux 2.0 semblent s'inscrire dans le cadre d'une épistémologie de bricoleur (Lévi-Strauss, 2014) qui valorise l'expérimentation, le « faire » selon un processus incrémental d'essai-erreur. Tout ceci conduit à des formes organisationnelles originales qui semblent s'apparenter à des degrés divers à la notion de *commons* (Ostrom, 1990), forme organisationnelle décrite par Hess & Ostrom (2011) comme la plus adaptée à la création de connaissances. Créer des connaissances, apprendre en faisant, en observant, en collaborant donnent des atouts pour s'adapter à un environnement complexe et volatile et pour innover. Dans les tiers lieux 2.0 l'innovation et l'apprentissage sont démocratisés.

Ces organisations atypiques (mais en pleine croissance[33]) offrent donc un modèle *concret* (associant bricolage, organisation horizontale, gestion en commun) susceptible de nous aider à repenser toutes les organisations selon le prisme du pragmatisme.

> *« This process of development is inherently innovative. "Maverick" communities of this sort offer the core of a large organization a means and a model to examine the potential of alternative views of organizational activity through spontaneously occurring experiments that are simultaneously informed and checked by experience »* (Brown & Duguid, 1991).

Bibliographie

Akrich M., Callon M. & Latour B. (1988), "A quoi tient le succès des innovations ? 1 : l'art de l'intéressement; 2 : le choix des porte-parole", *Gérer et Comprendre. Annales des Mines*, , n°11 & 12, p.p. 4–17 & 14–29. Available at: https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00081741/document [Accessed August 18, 2016].

Anderson C. (2012), *Makers: The New Industrial Revolution*, CROWN PUB Incorporated. Available at: https://books.google.fr/books?id=WVjJpwAACAAJ.

Anderson C. (2008), *The Long Tail: Why the Future of Business Is Selling Less of More*, Hyperion Books. Available at: https://books.google.fr/books?id=O2k0K1w_bJIC.

Argyris C. (1995), "Action science and organizational learning", *Journal of managerial*

[33] Rappelons que la France est le pays au monde comptant le plus de fab labs (http://wiki.fablab.is/wiki/Main_Page).

psychology, vol. 10, n°6, p.p. 20–26. Available at: http://www.emeraldinsight.com/doi/abs/10.1108/02683949510093849 [Accessed September 29, 2016].

Argyris C. (1993), *Knowledge for Action: A Guide to Overcoming Barriers to Organizational Change*, Jossey-Bass. Available at: https://books.google.fr/books?id=T6q3AAAAIAAJ.

Argyris C. (2003), *Savoir Pour Agir*, Paris, Dunod.

Avenier M. & Thomas C. (2015), "Finding one's way around various methodological guidelines for doing rigorous case studies: a comparison of four epistemological frameworks", *Systèmes d'information & management*, vol. me 20, n°1, p.p. 61–98. Available at: http://www.cairn.info/resume.php?ID_ARTICLE=SIM_151_0061 [Accessed September 26, 2016].

Avenier M.-J. (2004), "L'élaboration de savoirs actionnables en pme légitimés dans une conception des sciences de gestion comme des sciences de l'artificiel", *Revue internationale P.M.E.: Économie et gestion de la petite et moyenne entreprise*, vol. 17, n°3–4, p.p. 13. Available at: http://id.erudit.org/iderudit/1008462ar [Accessed August 20, 2016].

Bachelard G. (1993), *La formation de l'esprit scientifique: contribution à une psychanalyse de la connaissance*, Vrin.

Baldwin C., Hienerth C. & von Hippel E. (2006), "How user innovations become commercial products: a theoretical investigation and case study", *Research Policy*, vol. 35, n°9, p.p. 1291–1313. Available at: http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0048733306000989 [Accessed August 18, 2016].

Bandura A. (1977), *Social Learning Theory*, Prentice Hall.

Bathelt H., Malmberg A. & Maskell P. (2004), "Clusters and knowledge: local buzz, global pipelines and the process of knowledge creation", *Progress in Human Geography*, vol. 28, n°1, p.p. 31–56. Available at: http://phg.sagepub.com/content/28/1/31 [Accessed July 24, 2016].

Bazzoli L. & Dutraive V. (2015), "Sciences sociales, économie et démocratie : redécouvrir dewey et commons", *L'Économie politique*, , n°65, p.p. 100–112. Available at: http://www.cairn.info/resume.php?ID_ARTICLE=LECO_065_0100 [Accessed August 20, 2016].

Beck K. et al. (2001), "Manifesto for agile software development", Available at: http://agilemanifesto.org.

Benkler Y. (2002), "Coase's penguin, or, linux and "the nature of the firm"", *The Yale Law Journal*, vol. 112, n°3, p.p. 369–446. Available at: http://www.jstor.org/stable/1562247 [Accessed July 8, 2016].

Benkler Y. (2011), "The unselfish gene", *Harvard Business review*, vol. 89, n° 78, p.p. 77–85.

Benkler Y. (2006), *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom*, Yale University Press.

Blein A. (2016), "Le coworking, un espace pour les transactions hors marché ?", *Réseaux*, , n°196, p.p. 147–176. Available at: http://www.cairn.info/resume.php?ID_ARTICLE=RES_196_0147 [Accessed July 26, 2016].

Boboc A., Bouchareb K., Deruelle V. & Metzger J.-L. (2014), "Le coworking : un dispositif pour sortir de l'isolement ?", *SociologieS*. Available at: https://sociologies.revues.org/4873?lang=en [Accessed July 22, 2016].

Bollier D. (2011), "The growth of the commons paradigm.". In *Understanding Knowledge as a Commons: From Theory to Practice*. MIT Press, p. 367.

Bollier D. & Helfrich S. (2014), *The Wealth of the Commons: A World Beyond Market and State*, Levellers Press.

Bosqué C. (2015), "Des fablabs dans les marges : détournements et appropriations", *Journal des anthropologues. Association française des anthropologues*, , n°142–143, p.p. 49–76. Available at: https://jda.revues.org/6207 [Accessed July 26, 2016].

Bottollier-Depois F. et al. (2014), *Etat Des Lieux et Typologie Des Ateliers de Fabrication Numérique : Fab Labs*, Direction Générale des Entreprises, Ministère de l'Economie, des Finances et du Numérique. Available at: http://www.entreprises.gouv.fr/secteurs-professionnels/etat-des-lieux-et-typologie-des-ateliers-fabrication-numerique-fab-labs.

Brown J.S. & Duguid P. (1991), "Organizational learning and communities-of-practice: toward a unified view of working, learning, and innovation", *Organization Science*, vol. 2, n°1, p.p. 40–57. Available at: http://pubsonline.informs.org/doi/abs/10.1287/orsc.2.1.40 [Accessed July 8, 2016].

Capdevila I. (2014), *Coworking Spaces and the Localized Dynamics of Innovation in Barcelona*, Rochester, NY, Social Science Research Network. Available at: http://papers.ssrn.com/abstract=2502813 [Accessed July 22, 2016].

Carney B.M. & Getz I. (2009), *Freedom, Inc.: Free Your Employees and Let Them Lead Your Business to Higher Productivity, Profits, and Growth*, Crown Publishing Group.

Castells M. (2002), *The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business, and Society*, OUP Oxford.

Castells M. (2000), *The Rise of The Network Society: The Information Age: Economy, Society and Culture*, Wiley.

Castells M. & Cardoso G. (2006), *The Network Society: From Knowledge to Policy*, Center for Transatlantic Relations, Paul H. Nitze School of Advanced International Studies, Johns Hopkins University.

Chesbrough H.W. (2003), *Open Innovation: The New Imperative for Creating and Profiting from Technology*, Harvard Business Press.

Cléach O., Deruelle V. & Metzger J.-L. (2015), "Les “tiers lieux”, des microcultures innovantes ?", *Recherches sociologiques et anthropologiques*, , n°46–2, p.p. 67–85. Available at: https://rsa.revues.org/1526 [Accessed July 26, 2016].

Coase R.H. (1937), "The nature of the firm", *Economica*, vol. 4, n°16, p.p. 386–405. Available at: http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1468-0335.1937.tb00002.x/abstract [Accessed July 8, 2016].

Cohendet P., Créplet F. & Dupouët O. (2003), "Innovation organisationnelle, communautés de pratique et communautés épistémiques : le cas de linux", *Revue française de gestion*, vol. no 146, n°5, p.p. 99–121. Available at: http://www.cairn.info/resume.php?ID_ARTICLE=RFG_146_0099 [Accessed July 20, 2016].

Coleman E.G. (2012), *Coding Freedom: The Ethics and Aesthetics of Hacking*, Princeton University Press.

Coriat B. (2015), *Le retour des communs: la crise de l’idéologie propriétaire*, Liens qui libèrent.

Crawford M.B. (2009), *Shop Class as Soulcraft: An Inquiry into the Value of Work*, Penguin.

Daft R.L. & Weick K.E. (1984), "Toward a model of organizations as interpretation systems", *Academy of Management Review*, vol. 9, n°2, p.p. 284–295. Available at: http://amr.aom.org/content/9/2/284 [Accessed August 18, 2016].

Dagnaud M. (2016), *Le Modèle californien: Comment l’esprit collaboratif change le monde*, Odile Jacob.

Dardot P. & Laval C. (2014), *Commun: Essai sur la révolution au XXIe siècle*, La Découverte,.

Davenport T.H. (2013), *Thinking for a Living: How to Get Better Performances And Results from Knowledge Workers*, Harvard Business Press.

DiNucci D. (1999), "Fragmented future", *Print*. Available at: http://darcyd.com/fragmented_future.pdf.

Dutta S. & Bilbao-Osorio B. (2012), *The Global Information Technology Report 2012*, Geneva, World Economic Forum. Available at: http://www3.weforum.org/docs/Global_IT_Report_2012.pdf.

Duymedjian R. & Rüling C.-C. (2010), "Towards a foundation of bricolage in organization and management theory", *Organization Studies*, vol. 31, n°2, p.p. 133–151. Available at: http://oss.sagepub.com/content/31/2/133 [Accessed August 20, 2016].

Fabbri J. & Charue-Duboc F. (2013), "Un modèle d’accompagnement entrepreneurial fondé

sur des apprentissages au sein d'un collectif d'entrepreneurs : le cas de la ruche", *Management international*, vol. 17, n°3, p.p. 86. Available at: http://id.erudit.org/iderudit/1018269ar [Accessed July 24, 2016].

Ferraton C. & Vallat D. (2004), "La création d'activité: prise d'autonomie et médiation entre acteurs", *Annals of Public and Cooperative Economics*, vol. 75, n°2, p.p. 295–317.

Foray D. (2004), *Economics of Knowledge*, MIT Press.

Foster J.W. (2013), "Oldenburg's great good places online: assessing the potential for social network sites to serve as third places", Available at: https://ttu-ir.tdl.org/ttu-ir/handle/2346/58210 [Accessed August 19, 2016].

Garud R. & Karnøe P. (2003), "Bricolage versus breakthrough: distributed and embedded agency in technology entrepreneurship", *Research Policy*, vol. 32, n°2, p.p. 277–300. Available at: http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0048733302001002 [Accessed August 20, 2016].

Gershenfeld N. (2011), *Fab: The Coming Revolution on Your Desktop-From Personal Computers to Personal Fabrication*, ReadHowYouWant.com.

Gershenfeld N. (2015), "How to make almost anything", *Foreign Affairs*. Available at: https://www.foreignaffairs.com/articles/2012-09-27/how-make-almost-anything [Accessed July 22, 2016].

Glasersfeld E. von (1984), "An introduction to radical constructivism". In *The Invented Reality: How Do We Know What We Believe We Know? (Contributions to Constructivism)*. W. W. Norton, Incorporated.

Golsorkhi D., Rouleau L., Seidl D. & Vaara E. (2015), *Cambridge Handbook of Strategy as Practice*, Cambridge University Press.

Granovetter M.S. (1973), "The strength of weak ties", *American Journal of Sociology*, vol. 78, n°6, p.p. 1360–1380. Available at: http://www.jstor.org/stable/2776392 [Accessed July 24, 2016].

Gundry L., Kickul J., Griffiths M. & Bacq S. (2011), "Creating social change out of nothing: the role of entrepreneurial bricolage in social entrepreneurs' catalytic innovations". In *Social and Sustainable Entrepreneurship*. Advances in Entrepreneurship, Firm Emergence and Growth. Emerald Group Publishing Limited, pp. 1–24. Available at: http://www.emeraldinsight.com/doi/abs/10.1108/S1074-7540(2011)0000013005 [Accessed August 20, 2016].

Haas P.M. (1992), "Introduction: epistemic communities and international policy coordination", *International organization*, vol. 46, n°1, p.p. 1–35. Available at: http://journals.cambridge.org/abstract_S0020818300001442 [Accessed July 26, 2016].

Habermas J. (1994), *Justification and Application: Remarks on Discourse Ethics*, MIT Press.

Habermas J. (1989), *The Structural Transformation of the Public Sphere: An Inquiry Into a*

Category of Bourgeois Society, Polity Press.

Hardin G. (1968), "The tragedy of the commons", *Science*, vol. 162, n°3859, p.p. 1243–1248. Available at: http://science.sciencemag.org/content/162/3859/1243 [Accessed July 8, 2016].

Hess C. & Ostrom E. (2011), *Understanding Knowledge as a Commons: From Theory to Practice*, MIT Press.

Hippel E. von (2005), *Democratizing Innovation*, MIT Press.

Hirschman A.O. (1970), *Exit, Voice, and Loyalty: Responses to Decline in Firms, Organizations, and States*, Harvard University Press.

Kant I. (2009), *An Answer to the Question: "What Is Enlightenment?,"* Penguin Books.

Knight K. (2013), *Aristotelian Philosophy: Ethics and Politics from Aristotle to MacIntyre*, John Wiley & Sons.

Laerhoven F.V. & Ostrom E. (2007), "Traditions and trends in the study of the commons", *International Journal of the Commons*, vol. 1, n°1, p.p. 3. Available at: https://www.thecommonsjournal.org/article/10.18352/ijc.76/ [Accessed July 8, 2016].

Lallement M. (2015), *L'Âge du faire: Hacking, travail, anarchie*, Seuil.

Laloux F. (2014), *Reinventing Organizations: A Guide to Creating Organizations Inspired by the Next Stage of Human Consciousness*, Nelson Parker.

Lave J. (1988), *Cognition in Practice: Mind, Mathematics and Culture in Everyday Life*, Cambridge University Press.

Lave J. & Wenger E. (1991), *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation*, Cambridge University Press.

Le Moigne J.-L. (2012), *Les épistémologies constructivistes*, Paris, France, P.U.F.

Lessig L. (2006), *Code: version 2.0*, New York, NJ, Etats-Unis d'Amérique, Basic books.

Lessig L. (2015), *Free Culture*, Lulu.com.

Lessig L. (2004), *Free culture: the nature and future of creativity*, New York, Etats-Unis d'Amérique, the Penguin press.

Lévi-Strauss C. (2014), *La pensée sauvage*, Plon.

Levitt B. & March J.G. (1988), "Organizational learning", *Annual Review of Sociology*, vol. 14, p.p. 319–340. Available at: http://www.jstor.org/stable/2083321 [Accessed August 20, 2016].

Lhoste É. & Barbier M. (2016), "Fablabs", *Revue d'anthropologie des connaissances*, vol. 10,

n° 1, n°1, p.p. 43–69. Available at: http://www.cairn.info/resume.php?ID_ARTICLE=RAC_030_0043 [Accessed July 24, 2016].

Maskell P., Bathelt H. & Malmberg A. (2006), "Building global knowledge pipelines: the role of temporary clusters", *European Planning Studies*, vol. 14, n°8, p.p. 997–1013. Available at: http://dx.doi.org/10.1080/09654310600852332 [Accessed August 18, 2016].

Maslow A.H. & Frager R. (1987), *Motivation and Personality*, Harper and Row. Available at: https://books.google.fr/books?id=L7_uAAAAMAAJ.

Maturana H.R. & Varela F.J. (1992), *The Tree of Knowledge: The Biological Roots of Human Understanding*, Shambhala.

Mauss M. (2004), *Sociologie et anthropologie*, Presses universitaires de France.

Mayo E. (1933), *The Human Problems of an Industrial Civilization*, Division of research, Graduate school of business administration, Harvard university.

McGregor D. (1960), *The Human Side of Enterprise*, McGraw-Hill.

Mérindol V. et al. (2016), *Le Livre Blanc Des Open Labs*, Paris School of Business. Available at: http://www.anrt.asso.fr/fr/futuris/pdf/rapport-projetlab_web.pdf.

Mintzberg H. (2002), *Le management: voyage au centre des organisations*, Éditions d'Organisation.

Morin E. (2015), *Introduction à la pensée complexe*, Seuil.

Morin E. (1986), *La méthode. III, La connaissance de la connaissance: anthropologie de la connaissance*, Paris, France, Éditions du Seuil, impr. 1993.

Morin E. (2014a), *La méthode : Tome 1, La nature de la nature*, Paris, Points.

Morin E. (2014b), *La méthode : Tome 2, La vie de la vie*, Paris, Points.

Morin E. (2008), *On Complexity*, Hampton Press.

Morin E. & Le Moigne J.-L. (2000), *L'intelligence de la complexité*, Editions L'Harmattan.

Negri A. & Hardt M. (2012), *Commonwealth*, Paris, Stock.

Nonaka I. & Takeuchi H. (1995), *The Knowledge-Creating Company: How Japanese Companies Create the Dynamics of Innovation*, Oxford University Press.

Nonaka I. & Zhu Z. (2012), *Pragmatic Strategy : Eastern Wisdom, Global Success*, Cambridge (UK), Cambridge University Press.

OECD ed. (2012), *Educational Research And Innovation: Connected Minds Technology And*

Today's Learners, Paris; Washington, Organization For Economic Co-Operation & Development.

OECD (1996), *Employment and Growth in the Knowledge-Based Economy*, Paris : Washington, D.C, Organization for Economic.

OECD ed. (2010), *OECD Studies On SMEs And Entrepreneurship: SMEs, Entrepreneurship And Innovation*, Paris, Organization For Economic Co-Operation & Development.

OECD (2005), *The Measurement of Scientific and Technological Activities Oslo Manual: Guidelines for Collecting and Interpreting Innovation Data, 3rd Edition* 3rd Third ed. edition., Paris, OECD Publishing.

Oldenburg R. (1998), *The Great Good Place: Cafés, Coffee Shops, Bookstores, Bars, Hair Salons, and Other Hangouts at the Heart of a Community*, Marlowe.

Olson M. (1965), *The Logic of Collective Action*, Harvard University Press.

Ostrom E. (1990), *Governing the Commons: The Evolution of Institutions for Collective Action*, Cambridge University Press.

Palfrey J.G. & Gasser U. (2013), *Born Digital: Understanding the First Generation of Digital Natives*, Basic Books.

Pénin J. (2013), "Are you open?", *Revue économique*, vol. 64, n°1, p.p. 133–148. Available at: http://www.cairn.info/resume.php?ID_ARTICLE=RECO_641_0133 [Accessed August 18, 2016].

Pierre X. & Burret A. (2015), "L'apport des espaces de travail collaboratif dans le domaine de l'accompagnement des entrepreneurs : l'animation de réseaux de pairs", *Revue de l'Entrepreneuriat*, vol. 13, n°1, p.p. 51–73. Available at: http://www.cairn.info/resume.php?ID_ARTICLE=ENTRE_131_0051 [Accessed July 24, 2016].

Pink D.H. (2011), *Drive: The Surprising Truth About What Motivates Us*, Penguin.

Powell W.W. & Snellman K. (2004), "The knowledge economy", *Annual Review of Sociology*, vol. 30, p.p. 199–220. Available at: http://www.jstor.org/stable/29737691 [Accessed July 8, 2016].

Putnam R.D. (2000), *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community*, Simon & Schuster.

Raymond E.S. (1999), *The Cathedral and the Bazaar: Musings on Linux and Open Source by an Accidental Revolutionary*, O'Reilly.

Rifkin J. (2014), *The Zero Marginal Cost Society: The Internet of Things, the Collaborative Commons, and the Eclipse of Capitalism*, St. Martin's Press. Available at: https://books.google.fr/books?id=5ZzmAgAAQBAJ.

Rumpala Y. (2014), "« fab labs », « makerspaces » : entre innovation et émancipation ?", Available at: http://recma.org/article/fab-labs-makerspaces-entre-innovation-et-emancipation [Accessed July 26, 2016].

Ryan R.M. & Deci E.L. (2000), "Intrinsic and extrinsic motivations: classic definitions and new directions", *Contemporary Educational Psychology*, vol. 25, n°1, p.p. 54–67. Available at: http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0361476X99910202 [Accessed July 8, 2016].

Schwab K. (2012), *The Global Competitiveness Report 2012–2013*, Geneva, World Economic Forum. Available at: http://www3.weforum.org/docs/WEF_GlobalCompetitivenessReport_2012-13.pdf.

Schwaber K. & Beedle M. (2001), *Agile Software Development with Scrum* 1 edition., Upper Saddle River, NJ, Pearson.

Senge P.M. (2006), *The Fifth Discipline: The Art and Practice of the Learning Organization*, Doubleday/Currency.

Serres M. (2012), *Petite poucette*, Le Pommier.

Stallman R. (2002), *Free Software, Free Society: Selected Essays of Richard M. Stallman*, Lulu.com.

Stallman R. (1985), "Gnu manifesto", *Dr. Dobb's Journal of Software Tools*, vol. 10, n°3, p.p. 30–35.

Suber P. (2012), *Open Access*, MIT Press.

Suire R. (2016), "La performance des lieux de cocréation de connaissances", *Réseaux*, , n°196, p.p. 81–109. Available at: http://www.cairn.info/resume.php?ID_ARTICLE=RES_196_0081 [Accessed July 24, 2016].

Surowiecki J. (2004), *The Wisdom of Crowds: Why the Many Are Smarter Than the Few and How Collective Wisdom Shapes Business, Economies, Societies and Nations*, Little, Brown.

Tapscott D. & Williams A.D. (2008), *Wikinomics: How Mass Collaboration Changes Everything*, Portfolio.

Taylor F.W. (2015), *The Principles of Scientific Management*, Laurus.

Trupia D.V. (2016), "Produire un espace hybride de coopération", *Réseaux*, , n°196, p.p. 111–145. Available at: http://www.cairn.info/resume.php?ID_ARTICLE=RES_196_0111 [Accessed July 24, 2016].

Varela F.G., Maturana H.R. & Uribe R. (1974), "Autopoiesis: the organization of living systems, its characterization and a model", *Biosystems*, vol. 5, n°4, p.p. 187–196. Available at: http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/0303264774900318

[Accessed August 18, 2016].

Volberda H.W. (1996), "Toward the flexible form: how to remain vital in hypercompetitive environments", *Organization Science*, vol. 7, n°4, p.p. 359–374. Available at: http://pubsonline.informs.org/doi/abs/10.1287/orsc.7.4.359 [Accessed July 8, 2016].

Vygotsky L.S. (1980), *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*, Harvard University Press.

Weber M. (2003), *Economie et société, tome 1 : Les Catégories de la sociologie* Nouvelle., Paris, Pocket.

Wenger E. (1998), *Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity*, Cambridge University Press.

Wilson R.A. & Briscoe G. (2004), "The impact of human capital on economic growth: a review", *Impact of Education and Training, Third Report on Vocational Training Research in Europe: background report. Luxembourg: Office for Official Publications of the European Communities, Cedefop Reference series*, vol. 54. Available at: http://garrido.pe/lecturasydocumentos/WILSON%20%20BRISCOE%20(2003)%20Impact%20of%20education%20and%20training.pdf [Accessed July 8, 2016].

Wolf P., Troxler P., Kocher P.-Y., Harboe J. & Gaudenz U. (2013), "Sharing is sparing: open knowledge sharing in fab labs", *The Journal of Peer Production*. Available at: http://peerproduction.net/issues/issue-5-shared-machine-shops/peer-reviewed-articles/sharing-is-sparing-open-knowledge-sharing-in-fab-labs/ [Accessed July 26, 2016].

Woolley A.W., Chabris C.F., Pentland A., Hashmi N. & Malone T.W. (2010), "Evidence for a collective intelligence factor in the performance of human groups", *Science*, vol. 330, n°6004, p.p. 686–688. Available at: http://science.sciencemag.org/content/330/6004/686 [Accessed July 8, 2016].

Annexe 1 : articles étudiés

Article	Type de TL	Discipline
Blein, A. (2016). Le coworking, un espace pour les transactions hors marché ? *Réseaux*, (196), 147–176.	Coworking	Socio-économie
Boboc, A., Bouchareb, K., Deruelle, V., & Metzger, J.-L. (2014). Le coworking : un dispositif pour sortir de l'isolement ? *SociologieS*.	Coworking	Sociologie / anthropologie
Bosqué, C. (2015). Des FabLabs dans les marges : détournements et appropriations. *Journal des anthropologues. Association française des anthropologues*, (142-143), 49–76.	Fab Lab	Sociologie / anthropologie

Capdevila, I. (2014). *Coworking Spaces and the Localized Dynamics of Innovation in Barcelona* (SSRN Scholarly Paper No. ID 2502813). Rochester, NY: Social Science Research Network.	Coworking	Economie gestion
Cléach, O., Deruelle, V., & Metzger, J.-L. (2015). Les "tiers lieux", des microcultures innovantes ? *Recherches sociologiques et anthropologiques*, (46-2), 67–85.	Coworking & Fab Lab	Sociologie / anthropologie
Fabbri, J., & Charue-Duboc, F. (2013). Un modèle d'accompagnement entrepreneurial fondé sur des apprentissages au sein d'un collectif d'entrepreneurs : le cas de La Ruche. *Management international*, *17*(3), 86.	Coworking	Gestion
Lhoste, É., & Barbier, M. (2016). FabLabs. *Revue d'anthropologie des connaissances*, *10, n° 1*(1), 43–69.	Fab Lab	Anthropologie
Pierre, X., Burret , A. (2015). L'apport des espaces de travail collaboratif dans le domaine de l'accompagnement des entrepreneurs : l'animation de réseaux de pairs. *Revue de l'Entrepreneuriat*, *13*(1), 51–73.	Coworking	Gestion
Rumpala, Y. (2014, November 7). « Fab labs », « makerspaces » : entre innovation et émancipation ?	Fab lab	Socio-économie
Suire, R. (2016). La performance des lieux de cocréation de connaissances. *Réseaux*, (196), 81–109.	Fab Lab	Gestion
Trupia, D. V. (2016). Produire un espace hybride de coopération. *Réseaux*, (196), 111–145.	Coworking	Sociologie/anthropologie

Annexe 2 : études transversales consultées

études transversales	**population étudiée**
Bottollier-Depois F., Dalle B., Eychenne F., Jacquelin A., Kaplan D., Nelson J., Routin V. (2014), *Etat des lieux et typologie des ateliers de fabrication numérique : Fab Labs* , Direction Générale des Entreprises, Ministère de l'Economie, des Finances et du Numérique	Fab Lab
Mérindol V., Bouquin N., Versailles D., Capdevila I., Aubouin N., Le Chaffotec A., Chiovetta A., , Voisin T. (2016), *Le livre blanc des Open Labs*, Paris School of Business,	Open Lab