

Modèle de soutenabilité des communs

Co-production

Version: 0.1 Fr - 3/2022

Licence: Creative Commons Attribution Partage dans les mêmes conditions 3.0-es (CCBYSA)

Contenu préparé par :: femProcomuns SCCL i LabCoop SCCL

Auteurs: Wouter Tebbens, Guernica Facundo Vericat, David Jacovkis, David Gómez Fontanills, Mònica Garriga Miret

Traduction en Français: Coordinné par femProcomuns et Remix the commons avec les contributions de B.A.Balex et Projet Collectif (Québec) dans le cadre du groupe de travail Écosystèmes des Communs
Ce matériel de formation est dérivé d'autres contenus sous la même licence. Voir accréditation en dernière page.

Un modèle de soutenabilité est une définition modélisée de la façon dont un projet fonctionne ou est proposé pour fonctionner. Les éléments clés sont : la proposition de valeur - produits ou services -, ce qui est fait, pour quels profils d'utilisateurs, comment les ressources sont mobilisées, le modèle d'organisation et de financement et d'autres éléments orientés vers la durabilité du projet.

Le Modèle de soutenabilité des communs a été défini pour travailler sur ces aspects dans des initiatives et des projets qui résolvent des besoins ou articulent des relations sociales basées sur l'auto-organisation, l'autoproduction, la collaboration et l'autogestion collective. Il peut s'agir de projets d'autosuffisance en ressources et en services, de gestion collective de biens communs, d'organisation de relations sociales ou de production collaborative de biens matériels ou immatériels qui sont mis à la disposition de ceux qui en ont besoin. **Ce matériel traite du pilier de co-production.**

Contenu

Nous nous occupons de la main-d'œuvre, des relations de production qui s'établissent, de l'organisation de la production elle-même et des motivations des personnes impliquées. On parle d'autoproduction collective : la production se fait au sein d'une communauté par ses propres membres, pour résoudre leurs propres besoins et défis. Nous devons comprendre quels individus, groupes et organisations composent cette communauté et comment ils sont liés les uns aux autres ; si une partie de cette production se fait à l'extérieur de la communauté ou dans d'autres communautés avec lesquelles vous êtes en relation, et si la production ne répond qu'à vos propres besoins ou se fait à ciel ouvert et que tout le monde peut en bénéficier. Nous voyons toute la main-d'œuvre humaine, rémunérée ou bénévole, qui doit être mobilisée, coordonnée et collaborée.

Concepts clés

- Coproduction et production collaborative
- Réciprocité et stigmergie
- Coopérativisation du travail
- Production par les pairs P2P
- Intercoopération
- Modèles de rémunération
- Motivation intrinsèque et extrinsèque
- Kanban, méthodologies agiles

Introduction

La **coproduction communautaire** est un modèle de mobilisation collective de la main-d'œuvre qui permet de relever des défis partagés qui, souvent, ne peuvent pas être résolus individuellement. Elle répond aux mécanismes de co-gouvernance qui définissent les objectifs et organisent les tâches, et comment le travail est rémunéré. Elinor Ostrom a expliqué (1990) comment la gestion des biens communs traditionnels est organisée de manière soutenable. Yochai Benkler a identifié (2006) comment les communautés collaboratives sur Internet s'organisent pour une production peer-to-peer basée sur des communs ouverts. Différents acteurs participent, organisés de manière informelle ou avec une organisation juridique qui définissent la nature des relations, basées sur des contributions volontaires, dans la coopérativisation du travail, l'intercoopération, ou dans des relations du marché (social ou capitaliste), de collaboration avec l'administration publique, entre autres.

Modèle de soutenabilité des communs

Co-production Références

Lectures

- Ostrom, E. (2010). *Gouvernance des biens communs : Pour une nouvelle approche des ressources naturelles*. (1ère édition en français). Belgique, De Boeck Supérieur.
-
- Benkler, Yochai. [«La richesse des réseaux»](#) (2009).
- «*Distributed Cooperative Organisation (DisCO)*»: <https://disco.coop/>
- Guerilla Translation, <https://www.guerrillatranslation.org/our-governance-model/ideos> i podcasts

Exemples de cas

- **Guérilla de traduction.** Un groupe de traducteurs qui publie sous licence CopyFair. Les personnes distinguent les tâches productives - volontaires et rémunérés - des tâches reproductrices et répartissent les revenus en fonction de l'ensemble des tâches effectuées.
- **Debian.** Une communauté de logiciels libres qui produit l'un des systèmes d'exploitation GNU / Linux les plus importants. La production est entièrement volontaire et non rémunérée pour le projet.
- **Wikipedia.** Encyclopédie produite par des volontaires avec des processus et des systèmes qui facilitent la validation et la qualité.
- **Som Mobilitat.** Une coopérative de consommateurs qui propose une mobilité durable au travers des véhicules électriques financés et partagés par les usagers.

Outils

- **Tableaux Kanban.** Il s'agit d'un système dans lequel les tâches sont placées dans des colonnes selon qu'elles sont en attente, en cours ou déjà réalisées et sont attribuées et réattribuées à des personnes. Il existe des logiciels de gestion de projet gratuits qui facilitent l'utilisation de Phabricator, WeKan, Kanboard ou Kanban Board, NextCloud Deck.
- **Stigmergie.** "la stigmergie est un mécanisme de coordination indirecte entre les agents. Le principe est que la trace laissée dans l'environnement par l'action initiale stimule une action suivante, par le même agent ou

- «Libre, juste et vivant - Le pouvoir des biens communs (Livre)», Silke Helfrich y David Bollier, Icaria Editorial (2020) <https://www.youtube.com/watch?v=JKnYllLwJc&t=17s>

Vidéos et podcasts

- «Y a-t-il quelque chose de plus nécessaire que les biens communs ? Explorer le clair-obscur de la pandémie» Silke Helfrich y David Bollier <https://www.youtube.com/watch?v=IQbuZd1UEOY>
- «La nouvelle économie open source», Yochai Benkler» https://www.ted.com/talks/yochai_benkler_the_new_open_source_economics?language=pt&subtitle=fr

un agent différent. De cette façon, les actions successives ont tendance à se renforcer et ainsi conduisant à l'émergence spontanée d'activité cohérente, apparemment systématique (...) ce terme est également utilisé pour désigner le mécanisme d'intelligence collective, qui aboutit à des réalisations issues d'un réseau social ouvert telles que Wikipédia ou le logiciel libre"¹

- **Open Value Accounting, Contribution accounting.** Comptabilité en valeur ouverte ou comptabilité de contribution. Les membres enregistrent de manière transparente leurs contributions sous forme de tâches, de temps, de ressources et conviennent d'un modèle de redistribution des revenus basé sur les contributions apportées.
- **Trinité des outils de communication.** Une communauté ouverte a souvent besoin d'un outil de communication asynchrone (agora ou chat, blogs), d'un outil de communication synchrone (réunions en face à face ou en ligne dans les rencontres vidéo) et d'un outil de communication statique (web ou référentiel de fichiers).

¹ Source: <https://fr.wikipedia.org/wiki/Stigmergie>

Co-production

Table des matières

Co-production [1]	1
Contenu	1
Concepts clés	1
Introduction	1
Co-production [2] Références	2
Lectures	2
Vidéos et podcasts	2
Exemples de cas	2
Outils	2
Co-production [3]	3
Modèles de production	4
Modèles de compensation	6
Som Mobilitat	7
Open Desk	8
Stocksy	8
TTNCat	8
Meet.coop	9
Fondation Enspiral	9
Guerilla Translation	9
Stigmergie, transparence et méthodologies pour faciliter la participation au processus de production.	10
Méthodologies de développement agiles et ouvertes	10
Outils de communication et de coproduction	12

Modèles de production

Les différents éléments qui composent les projets sur lesquels nous travaillons - logiciels, conceptions, documentation, données, produit physique, services - peuvent être produits de différentes manières et au travers différentes relations :

- **Intrafirme** ou *inhouse* : une production qui se produit au sein d'une entreprise, généralement dans le cadre d'un contrat de travail et souvent avec au travers structure hiérarchique. Elle peut également avoir lieu au sein d'une coopérative constituée de membres travailleurs ayant une relation démocratique entre eux.
- **Marché** : est une production dont les produits et services seront vendus sur le marché. S'il s'agit d'une organisation de l'économie sociale et solidaire, on parle de marché social, mais il est toujours basé sur des transactions commerciales, des échanges monétaires.
- **Production P2P** : Les gens produisent de leur plein gré et contribuent à la communauté avec ce qu'ils produisent, en principe sans rémunération directe. Cependant, il peut être combiné avec une compensation monétaire. Par exemple, un développeur de logiciels apporte son code à la communauté du logiciel libre et en même temps un client l'engage et paie pour installer, adapter ou développer sur mesure le code. Cette dernière partie se fait dans le cadre d'un contrat commercial ou de travail.
- **Intercoopération** : Elle se produit surtout dans le monde coopératif sous forme d'alliances où l'on peut voir des combinaisons de production commerciale avec la production par les pairs. Elle consiste à créer des liens en réseau pour construire un marché social au-delà de la relation stricte entre client et fournisseur. Les deux parties cherchent à établir une relation équitable et non à rechercher le coût minimum. En d'autres termes, il ne s'agit pas seulement d'une collaboration, mais d'un processus de coconstruction de relations économiques coopératives, dans une perspective de transformation sociale.
- **Échanges marchands versus contributions volontaires** : On peut distinguer les plateformes où les biens et services génèrent des transactions économiques de celles qui reposent sur des contributions volontaires. La transaction économique place l'activité sur le marché et rend obligatoire la réglementation correspondante. La contribution volontaire ne place pas nécessairement l'opération dans le même cadre réglementaire. C'est pourquoi la plateforme de Couchsurfing est très différente de celle d'Airbnb. Dans la première, vous pouvez être membre, payer une cotisation régulière et/ou faire des dons pour soutenir la plateforme. Dans la seconde, les transactions entre les membres qui s'effectuent via la plateforme sont obligatoirement facturées. Alors que le premier cas est en association et peut se situer hors réglementation du tourisme, le second doit être régi par cette réglementation et est liée à des obligations fiscales.

- **Partenariat public-communautaire** : se produit lorsque le cadre de production est caractérisé par une relation entre un groupe informel issu de la communauté et un organisme public. Cette relation peut être formalisée par une convention de prestation de service ou une cession d'usage qui permet à un groupe de quartier, un groupe spécifique (comme des jeunes ou des personnes âgées) ou à une fédération de diverses entités de la communauté de s'auto-organiser pour gérer un espace commun. Une relation public-communautaire peut également se formaliser au travers un partenariat entre l'administration publique et une coopérative ou une association à laquelle participent également d'autres membres de la communauté. Finalement, un tel partenariat peut aussi être formalisé au travers des communs traditionnels où l'administration publique reconnaît l'existence d'une commune urbaine ou rurale ainsi que l'autonomie de son assemblée, de son conseil et de ses propres règlements ou règles.

Dans un projet, on peut distinguer différents groupes d'acteurs clés, qui se catégorisent selon 3 grandes familles : l'équipe motrice, le cercle des collaborateurs et le cercle « toute la communauté, y compris utilisateurs/clients/consommateurs ». Chacun de ces groupes peut établir des liens et contribuer à des modèles de production qui sont différents. Par exemple, on peut supposer que les participants de l'équipe motrice (souvent l'équipe de pilotage) ne perçoivent initialement aucune rémunération pour leur travail. L'idée étant qu'à court ou moyen terme, ils seront en mesure de générer une rémunération stable (sous forme de salaire ou d'avance) pour leur dévouement. Pour leur part, les collaborateurs du second cercle (experts, spécialistes, qui accompagnent et conseillent l'équipe motrice, assurent la qualité, la profondeur et les valeurs du projet) peuvent recevoir une rémunération ponctuelle, selon des mandats concrets ou contrats commerciaux.

Dans certains cas, comme Wikipédia, les règles établies obligent la plupart des contributeurs à se porter volontaires. Le degré d'implication de ces bénévoles est très variable et peut être décrite grossièrement selon le modèle des trois cercles présentés :

- Un grand nombre d'utilisateurs apportent des contributions mineures, telles que de petites éditions, des dons ponctuels ou leur propre utilisation de la plate-forme. Dans le cas de Wikipédia, la communauté mondiale est composée de tous les utilisateurs.
- Un plus petit groupe de personnes modérément impliquées : ils éditent quand ils trouvent une erreur, ils traduisent des articles, ils font la promotion de l'utilisation de la plateforme. Environ 0,3 % des utilisateurs enregistrés de Wikipédia effectuent au moins une modification par mois. C'est ce que nous appelons les contributeurs.
- Enfin, une fraction d'entre eux forme l'équipe la plus active (équivalent de l'équipe motrice), et représente approximativement un pour cent des collaborateurs. Ce sont des personnes qui contribuent au contenu et participent activement aux discussions de nombreux articles, qui sont impliquées dans la gouvernance communautaire et qui finalement fournissent une partie importante de leur temps.

Ce type de distribution est connu sous le nom de **loi de puissance ou de distribution à longue traîne**. Il y a une petite fraction de la communauté qui est très impliquée et qui est responsable d'une grande partie de la production. Pour que le reste de la communauté puisse participer, un certain nombre de conditions doivent être remplies, mais le plus important est que l'effort requis pour apporter une petite contribution soit très faible. Donc, si on veut favoriser ce type de contribution à la production, il faut réfléchir à la façon de la faciliter.

Pour chacun de ces groupes, nous souhaitons comprendre les **motivations** des personnes qui pilotent, collaborent et font un travail productif pour le projet. En ce sens, il est important de distinguer les différentes motivations qu'ils peuvent avoir, de la motivation *extrinsèque* de "gagner de l'argent" aux motivations intrinsèques telles qu'apprendre, aider la communauté, améliorer son curriculum, résoudre des défis difficiles et pertinents, appartenir à une communauté et s'amuser. Un cas bien étudié est celui des motivations des développeurs de logiciels libres : beaucoup d'entre eux contribuent à leurs projets dans le cadre de leur travail, mais beaucoup d'autres le font sur leur temps libre pour les diverses raisons déjà évoquées. Certaines de ces motivations sont clairement *intrinsèques* (par exemple, aimer résoudre des problèmes complexes) mais d'autres peuvent être ce qu'on appelle *des motivations extrinsèques intériorisées* : des motivations initialement extrinsèques qui deviennent intrinsèques. Par exemple, la reconnaissance d'autres développeurs est actuellement très appréciée par les entreprises, mais dans de nombreux cas, elle acquiert une valeur en soi.

S'il est vrai que nous vivons dans une économie de marché où nombre de besoins des gens sont satisfaits en échange d'une transaction économique, il est également vrai que de plusieurs personnes sont prêtes à contribuer à des causes justes. Comme le dit Ostrom (1990) lorsque les bonnes conditions sont créées, les gens mettent leurs intérêts individuels de côté à court terme et coopèrent dans l'intérêt à long terme de la communauté. Ainsi, les projets de communs se caractérisent par une mission partagée avec un système de ressources qui profite à toute la communauté. Par conséquent, contrairement à ce qui se passe souvent dans les projets capitalistes et à but lucratif, contribuer à une production sans échange économique direct est plus plausible dans des projets de communs.

Modèles de compensation

Le pilier production du modèle de soutenabilité repose sur la motivation, l'organisation et la rémunération de la "force de travail" (le concept de "travail" étant entendue au sens large). Un enjeu important consiste à déterminer un cadre de rémunération juste qui tienne compte des différentes personnes qui contribuent à la production et qui en même temps respecte la capacité de mobilisation de ressources du projet (ressources financières, humaines, matérielles, etc.).

Il existe différents modèles de rémunération possibles. Par exemple, vous pouvez être payé à l'heure, à la commission ou par différents indicateurs liés à un projet. Vous pouvez

travailler avec des taux fixes ou variables, suite à un relevé de revenus et de cotisations. Et le détail des frais et des compensations peut rester privé ou être partagé ouvertement (cet aspect sera abordé dans le **Pilier du partage des connaissances**).

Un type de comptabilité utilisé dans certains projets est la *Comptabilité en Valeur Ouverte* ou la *comptabilité des contributions* (*Open Value Accounting* ou *Contribution Accounting*). Il s'agit d'une approche qui permet de consigner les contributions de chaque participant·e. Ces contributions peuvent être de nature monétaire, matérielle ou en termes de tâches. En fonction des tâches (ou des heures) et des matériels fournis, les personnes accumulent des droits de compensation pour des revenus actuels et/ou futurs. L'un des premiers projets à conceptualiser cette méthode de comptabilisation est Sensorica (sensorica.co). Les revenus générés sont répartis entre tous les contributeurs, même ceux qui n'étaient présents qu'à l'étape de R&D, afin que personne n'en profite et reçoive plus que les autres et que personne ne se sente sous-estimé s'il quitte le projet après avoir apporté une contribution significative dans la phase de démarrage alors qu'il n'y avait pas encore de revenus générés.

Comme on le voit en travaillant sur le **Pilier de la Gouvernance**, dans le monde coopératif, il est courant, surtout dans les petites coopératives, que tous les membres travailleurs ayant le même type de journée de travail aient la même rémunération, quel que soit le travail qu'ils effectuent. Récemment, certaines coopératives ont mis en place une rémunération du travail de soins, tant au niveau du bien-être du groupe lui-même (mentorat, entraide, etc.) que dans la sphère personnelle. Ces tâches sont souvent qualifiées de reproductives par opposition à productives, et sont essentielles pour maintenir et rendre possible l'activité de l'organisation ²

De manière générale, pour rendre notre initiative soutenable, nous devons être très clairs sur les activités que nous allons mener et les définir par différents types ou catégories. Nous devons trouver un moyen de standardiser ce que nous produisons afin que nous puissions identifier les coûts et les avantages afin qu'il soit aussi facile à comprendre et à gérer que possible.

Voici quelques exemples concrets de modèles de rémunération (ou compensation) avec une orientation vers les communs :

Som Mobilitat

C'est une coopérative de consommateurs à but non lucratif. Son domaine d'activité est la mobilité soutenable. Son activité principale est la gestion de véhicules électriques financés et partagés par les membres. Il est convenu que lorsque la coopérative atteindra le point d'équilibre de soutenabilité avec des cotisations des membres, 85% des revenus générés par chaque véhicule (après prise en charge des frais d'achat) iront au groupe local de membres qui en a encouragé l'achat, afin qu'ils gèrent la voiture, pilotent l'achat de

² https://wiki.guerrillamediainitiative.org/index.php/What_is_Care_Work%3F

véhicules neufs et supportent les coûts de la borne de recharge.³ Certaines tâches, telles que l'entretien quotidien des véhicules (les soins des véhicules), peuvent être effectuées par des partenaires en échange de temps de mobilité

Open Desk

Open Desk est une plateforme qui met en relation des créateurs de meubles avec des fabricants/makers et des acheteurs. Il permet de rechercher le fabricant le plus proche de l'acheteur pour le design choisi. Les fabricants obtiennent des conceptions de fabrication numériques à partir de la plateforme. Les revenus sont répartis entre le fabricant, les concepteurs et une commission pour soutenir la plate-forme. Tous les designs sont publiés sous des licences qui permettent de les télécharger pour un usage non commercial.

Stocksy

C'est une coopérative d'artistes graphiques. Il propose un catalogue d'images et de vidéos, pour lesquelles les clients peuvent payer une licence d'utilisation afin de verser une redevance. Entre 50% et 75% des revenus, selon le type de licence, vont directement aux artistes.

TTNCat

Il s'agit d'une communauté qui vise à construire un réseau communautaire d'Internet des Objets en Catalogne. Le réseau est ouvert à tous, que ce soit pour s'y connecter et/ou en faire partie.

Elle est toujours à la recherche d'un modèle stable de pérennité et elle est passée par différentes phases :

- **Phase I (2015-2017).** Pas de financement. Réunions bimensuelles pour mettre en relation les personnes intéressées, créer une masse sociale, définir une mission et un projet partagés.
- **Phase II (2018)** Financement public avec une bourse de la Mairie de Barcelone (50k), plus 20% apportés par les *marraines*. Il fonctionnait avec un budget ouvert et des réunions ouvertes deux fois par mois, attribuant des tâches et une rémunération à l'assemblée. Mise en place du réseau et des services communautaires
- **Phase III (2019-présent).** Des services à la demande (déploiement d'infrastructures, conseil, formation, ateliers) continuent d'être fournis en fonction de la capacité de réponse de la communauté, ainsi que des activités communautaires de partage de connaissances, d'expériences et d'auto-éducation. Un GAC (Cooperative Activity Group) a été créé dans la coopérative femProcomuns à travers lequel certaines activités et tâches - nécessitant une entité juridique et un cadre organisationnel - sont réalisées.

³<https://www.sommobilitat.coop/wp-content/uploads/2018/04/Compra-cotxes-grups-locales.pdf>

Meet.coop

Service coopératif qui propose une plateforme de visioconférence. Lancé en mai 2020 en tant que groupement international de coopératives, et bien qu'il n'ait pas été officiellement constitué, il fonctionne comme une coopérative globale de consommateurs et de travail.

Pour atteindre un stade où le revenu est suffisant pour payer dignement les travailleurs, on utilise un modèle consensuel qui s'approche de la comptabilité par contribution. Les personnes qui y contribuent tiennent une réunion trimestrielle pour répartir les revenus disponibles.

- Chacun résume les tâches accomplies et les objectifs atteints et exprime sa demande pour recevoir une part des revenus.
- Les participants votent pour approuver la répartition des revenus, y compris le fonds de réserve.
- Lors d'une deuxième réunion, la répartition des indemnités est décidée, les votes sont discutés et les améliorations possibles à appliquer au tour suivant sont discutées.

Fondation Enspiral

Il s'agit d'une société caritative basée en Nouvelle-Zélande, détenue en copropriété par ses membres, qui regroupe diverses initiatives telles que Loomio, DevAcademy et Fairground. Chacune de ces initiatives fournit des ressources à la fondation, telles que de l'argent ou des heures de travail. La répartition des ressources entre les différents projets et activités est décidée par groupe de 10 (« pods », bean pod) selon la technique du co-budget. C'est un processus bien documenté basé sur la confiance et l'engagement. C'est un système clair de règles, d'accords et de limites qui sont renégociés et révisés sur une base périodique. C'est également un système qui est fondé sur la transparence, et ce, tant à l'intérieur et qu'avec l'extérieur de l'organisation. La proposition d'Enspiral a été développée par l'une de ses équipes, The Hum, qui propose une série de schémas, que l'on utilise dans le **Pilier Central** et le **Pilier de Co-Gouvernance**. Pour plus de détails:

<https://handbook.enspiral.com/money>

Guerilla Translation

Il s'agit d'une coopérative ouverte de communication et de traduction militante. Guerilla Translation réalise un certain nombre de traductions pro bono de textes qu'ils sélectionnent. Il s'agit d'une forme d'activisme et un moyen de faire la promotion de la culture libre. Il s'agit par ailleurs d'une approche qui leur permet de se faire connaître et éventuellement d'obtenir des commissions rémunérées. Toutes les traductions sont distribuées sous CopyFair (Peer Production License).

Stigmergie, transparence et méthodologies pour faciliter la participation au processus de production.

Dans la plupart des projets collectifs, il y a parfois des limites qui nous empêchent de pleinement participer à la production ou d'atteindre notre plein potentiel. Les porteurs de projets peuvent être les seuls à avoir accès à certaines informations pertinentes sur le projet. Des personnes intéressées à participer peuvent ne pas savoir par où commencer et/ou avoir du mal à comprendre pourquoi certaines décisions ont été prises. Dans ce contexte, nous pouvons apprendre beaucoup du comportement des fourmis !

Vous êtes-vous déjà demandé pourquoi les fourmis empruntent toutes le même chemin, toutes de la même manière, de la maison à la nourriture et à la maison ? En fait, les fourmis utilisent une méthodologie bien précise pour montrer le chemin à leurs compagnes: elles laissent une traînée de "phéromones" et se laissent ensuite guider par leur odorat. Ce phénomène se nomme la « stigmergie ». Il s'agit d'un mécanisme de coordination indirecte entre agents et actions. Dans les colonies de fourmis ou plus généralement dans des systèmes auto-organisés, les agents collaborent entre eux en laissant des traces dans leur milieu.

Dans de nombreuses communautés de connaissances et de logiciels libres, par exemple sur Wikipédia, nous pouvons observer ce mécanisme en action.

Les traces laissées de manière transparente permettent à de nouvelles personnes de facilement identifier quelles sont les tâches prioritaires, quelles sont les tâches déjà réalisées et quelles sont les tâches à effectuer. Si une personne intéressée suit la piste, elle peut contribuer de la manière qui lui convient le mieux, d'autres membres du projet peuvent valider la contribution et, selon les règles de fonctionnement, ils peuvent intégrer la personne dans le processus de production. Cela, comme nous le voyons dans le **pilier du partage des connaissances**, peut impliquer de devoir afficher des informations sensibles telles que des incidents ou des erreurs dans le code.

Une autre façon d'être transparent est de faire une communication interne ouverte, comme on le voit dans le **Pilier de la Communauté**, soit dans un forum en ligne ouvert où chacun peut entrer et commenter le projet, soit en publiant la feuille de route avec un planning détaillé. Cela nous amène à utiliser des outils pour approfondir et revoir la façon dont nous effectuons la planification de la communication et de la participation, et ce, de façon organique et distribuée. Nous étudierons cet aspect dans le **Pilier de la Communauté** en au travers des outils qui facilitent le co-travail.

Méthodologies de développement agiles et ouvertes

Les communautés de production coopératives et collaboratives ont besoin de méthodes et de processus qui s'adaptent facilement aux projets avec des ressources limitées et qui

facilitent la création de produits minimum viables pour les tests, avec un minimum d'effort et un minimum de temps de développement. De plus, ils doivent créer des processus perméables, dans lesquels de nouvelles personnes peuvent être facilement ajoutées aux équipes de production et dans lesquelles l'opinion de toutes les personnes impliquées au cours du processus de production peut être prise en compte. C'est pourquoi ils adoptent souvent ce qu'on appelle des méthodologies agiles.

Ces méthodologies ont émergé au début des années 1950 de l'industrie traditionnelle, lorsque la société Toyota a formalisé une série de méthodologies basées sur les principes d'amélioration continue des processus de production. Cette amélioration est principalement due au fait que la communication entre l'équipe de conception et de production et les utilisateurs finaux est plus facile et plus fréquente.

Ces idées se sont répandues dans le monde occidental sous le nom de méthodologies Lean, et ont ensuite été adoptées par l'industrie du développement de logiciels. Dans les années 1990, un grand nombre de méthodologies de développement rapide ont émergé par opposition aux méthodologies traditionnelles, qui avaient des processus rigides et planifiés. En 2001, un groupe de développeurs s'est réuni pour réfléchir à la manière de faire des développements plus agiles, et a créé le Manifeste Agile qui repose sur le développement rapide et itératif de logiciels axés sur l'opinion des utilisateurs et une communication efficace entre les personnes qui construisent le produit.

À partir de ce manifeste (valeurs et principes), différentes méthodologies agiles ont été développées, différents frameworks pour travailler de manière différente : Scrum, kanban, Lean, programmation extrême, etc.

Les principales caractéristiques de ces méthodologies, qu'il ne faut pas oublier, sont destinées à produire de plus en plus vite, au sein d'un modèle capitaliste, sont :

- Sur la base d'une idée hypothétique, ils la construisent rapidement, la testent avec de vrais utilisateurs et réitèrent le processus de construction.
- Cycles de développement courts. Chaque cycle de développement dure quelques semaines et devrait produire un produit viable. Il est attendu que le résultat ne sera pas parfait, mais il doit répondre aux exigences minimales et sera revu et amélioré au cours des cycles suivants. Chaque nouveau cycle doit prendre en compte les remarques et propositions des clients/utilisateurs sur le produit du cycle précédent.
- Amélioration continue des processus. Après chaque cycle, non seulement les produits du cycle précédent sont revus, mais également les processus de production eux-mêmes, afin que ceux-ci puissent également être améliorés de manière itérative.
- Des équipes pluridisciplinaires et responsabilisées. Les équipes de travail doivent avoir le contrôle sur le développement du produit et les processus qui le régissent. Ils doivent être en mesure d'ajouter rapidement de nouveaux membres et de s'adapter à l'évolution des besoins.

Associées aux outils de collaboration distribuée et asynchrone, ces méthodologies permettent le développement ouvert de produits complexes de manière auto-organisée et flexible. Les communautés de développement de logiciels libres en sont un bel exemple et certaines communautés comptent des centaines voire des milliers de participants.

L'équipe Hum (qui fait partie de Loomio et Enspiral) a adapté ces méthodologies afin de faciliter le travail dans des équipes moins hiérarchisées et plus horizontales et démocratiques.

Les rythmes utilisés sont :

- **Réunion quotidienne debout.** Chaque membre de l'équipe explique ce qu'il a fait depuis hier, ce qu'il fera aujourd'hui, s'il rencontre des obstacles pour atteindre ses objectifs et comment les autres peuvent l'aider.
- **Séances hebdomadaires de travail en groupe.** Par exemple : le lundi, nous travaillons sur le plan financier, le lundi suivant, nous évaluons comment s'est déroulée la session de la semaine dernière et nous faisons une nouvelle session pour élargir les contacts dans un certain secteur. Lundi prochain, nous préparons ensemble la présentation du projet.
- **Planification trimestrielle.** Nous recherchons un accord sur quelques objectifs que nous pouvons mesurer, qui nous aideront à fédérer le projet et à avancer tous dans la même direction. Nous divisons le plan en étapes, par exemple : pendant ces trois mois, nous travaillerons pour que la stratégie d'internationalisation soit préparée et exécutée. Chacun continue de faire son travail, mais la priorité est cet objectif.
- **Des rencontres annuelles ou biennales** de trois ou quatre jours pour travailler sur une vision commune, dénouer des tensions complexes et s'amuser ensemble.

Outils de communication et de coproduction

Pour que ces méthodologies de travail soient les plus flexibles possibles, il est nécessaire de visualiser les tâches à effectuer et de pouvoir les gérer facilement.

C'est pourquoi nous utilisons des outils de collaboration, de communication et de coproduction. Ces outils servent à mieux organiser la communication interne et la participation, ils facilitent le partage des connaissances et la co-gouvernance et le font de la manière la plus efficace possible.

On distingue **3 groupes d'outils asynchrones, synchrones et statiques**. Il est recommandé d'en choisir un ou deux dans chacun des trois groupes d'outils. Par exemple, une liste de diffusion ou un forum en ligne pour une communication asynchrone, et/ou un gestionnaire de tâches. La communication synchrone peut se faire lors de réunions en face à face (et de

plusieurs manières) et aussi évidemment en ligne, cela peut être dans des rencontres vidéo ou dans des canaux de chat ou de messagerie instantanée. Les outils statiques peuvent être un référentiel de documents partagés ou un wiki.

La façon dont nous planifions et structurons l'utilisation de ces outils pour faciliter la relation entre les différents participants au projet, avec leurs différents niveaux d'implication et leurs différents rôles, ainsi que le niveau d'ouverture de cette structure est directement lié au travail qu'on fait dans le pilier de la communauté, à travers l'Expérience Participante et du Voyage Participatif.

Voici quelques exemples d'outils logiciels gratuits de chaque type :

Outils synchrones		
Nom	Web	Exemple
Element	https://element.io	https://app.element.io
IRC		https://webchat.freenode.net
BigBlueButton	https://bigbluebutton.org	https://meet.coop
Jitsi	https://jitsi.org	https://meet.jit.si
Etherpad	https://etherpad.org	https://pad.lamardebites.org
Outils asynchrones		
Nom	Web	Exemple
Mailman	https://www.list.org	https://maadix.net
Discourse	https://www.discourse.org	https://agora.commonsclooud.coop
Taiga	https://www.taiga.io	https://tree.taiga.io
Phabricator	https://www.phacility.com	https://projectes.commonsclooud.coop
Loomio	https://www.loomio.org	
Decidim	https://decidim.org	https://cercles.coop
Outils statiques		
Nom	Web	Exemple
Nextcloud	https://nextcloud.com	https://oficina.commonsclooud.coop
Git	https://git-scm.com	
Git	https://gitlab.com	https://git.coop
	https://www.mediawiki.org	https://thethingsnetwork.cat
Mediawiki	/	https://www.teixidora.net

Conclusion

Dans les environnements d'économie collaborative et de coproduction, on retrouve souvent des modèles de production moins rigides et hiérarchisés que dans d'autres types d'organisations. Dans ces environnements, vous pouvez combiner différents modèles de production organisés en cercles ou en groupes. Il est important de connaître les

motivations des différents groupes de participants afin de trouver des modèles de compensation ou de rémunération selon les motivations de chaque groupe.

Nous cherchons à organiser nos processus de coproduction sur la base de la transparence et de la stigmergie, pour permettre aux nouveaux partenaires de trouver plus facilement comment les décisions ont été prises et comment sont hiérarchisées les tâches. Cela leur permettra de contribuer efficacement à leurs objectifs. Pour faciliter ces processus de coproduction, nous pouvons bénéficier de différents systèmes de communication en ligne.

Nous avons souvent besoin de combiner des outils et de rechercher au moins une trinité : un outil de communication synchrone (en temps réel), un outil de communication asynchrone et un outil de communication statique, comme un référentiel de fichiers. Selon les besoins de notre communauté et de notre équipe, il peut être nécessaire d'élargir cette trinité avec des outils plus spécialisés pour différentes fonctions opérationnelles, telles que la répartition des tâches ou la gestion du budget.

L'axe coproduction vise à réaliser l'ensemble des activités du projet selon les 5 piliers définis dans le modèle de soutenabilité des communs. Pour y parvenir, il est essentiel d'aligner les axes afin que les différents cercles ou groupes de participants puissent contribuer de la meilleure façon afin de mener à bien la mission et assurer la soutenabilité du projet.

Matériel sous licence : Creative Commons Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions 3.0-es (CCBYSA) Voir les informations d'identification de l'auteur sur la première page. Des parties de ce matériel ont été reproduites, adaptées ou mises à jour sous la même licence ou une licence compatible, qui sont reconnues par la présente.

Travail partiellement dérivé de :

Matériaux de La Comunicadora 4 (femProcomuns et LabCoop, 2019-20) | CCBYSA 3.0-es
Materials dels cursos de cooperativisme de plataforma (femProcomuns-Dimmons-Free Knowledge institute, 2018). | CCBYSA 3.0-es

Traduction en français 2022. CCBYSA 3.0-fr

Contributeurs à la version actuelle et aux textes précédents : Wouter Tebbens, Guernica Facundo Vericat, David Jacovkis, David Gómez Fontanills, Mònica Garriga Miret
