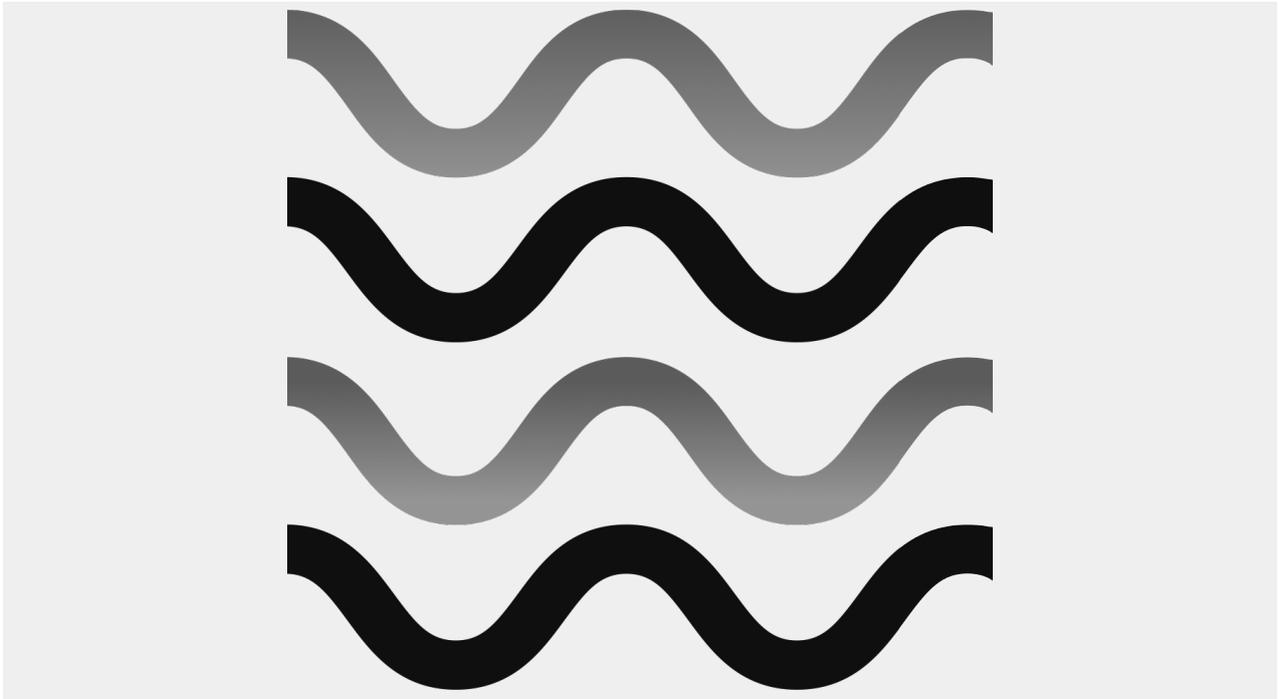


# *Tiers lieux, lieux du travail émancipateur*



**Yann Le Pollotec**

Responsable « Révolution numérique » du Comité exécutif national (CEN) du PCF

***Les tiers lieux sont des espaces modulaires polymorphes offrant un lieu physique et/ou symbolique à une communauté d'usagers, répondant à des besoins d'un territoire et gérant des communs. Les Fablab, hackerspace et makerspace, ces drôles d'ateliers numériques distribués, où l'on crée et invente, prototype, produit en petite quantité en partageant savoir et savoir faire en pair à pair, sont de ces tiers lieux qui peuvent être des prototypes des institutions d'une société post capitaliste.***

C'est au cœur des contradictions entre la révolution numérique et le capitalisme du digital que se développent ces réseaux, drôles d'ateliers coopératifs de fabrication numérique, que sont les *fablabs*<sup>[1]</sup>, les *hackerspaces*<sup>[2]</sup> et autres *makerspaces*<sup>[3]</sup>. Ni entreprise, ni association, ni service public, ils sont des tiers lieux qui préfigurent, peut-être, l'une des futures institutions d'une société post-capitaliste fondée sur les « communs ».

# Genèse et fonctionnement des *Fablabs*.

Les *Fablabs* sont nés aux MIT<sup>[4]</sup> au début des années 2000, d'un **mariage improbable** entre la contre-culture des années 1960/70, les technologies du numérique, la volonté de faire par soi-même et avec les autres, et de se réapproprier la technologie et les moyens de production. Ce sont des **ateliers locaux de fabrication ouverts à tous, connectés entre eux par le Net**, où l'on peut concevoir, modifier, personnaliser et fabriquer toutes sortes d'objets. Ils mettent à disposition des ordinateurs dotés de logiciels libres de création numérique, reliés à des imprimantes 3D et à diverses petites machines outils.

Les règles de vie d'un *fablab* se fondent sur le **partage des savoirs et des savoir-faire, l'apprentissage par les pairs**. Les projets développés au sein d'un *fablab* sont libres d'accès (plans, documentations, codes sources, etc.). Chacun peut y apporter sa contribution ou réutiliser celle des autres pour de nouveaux projets. *Via* le Net, chaque *fablab* peut participer et contribuer aux projets d'autres *fablabs*. À titre d'exemple, plus de 30 000 personnes dispersées à travers le monde ont pu s'investir dans la conception d'une automobile *open source*. Depuis 2010, les créations de *fablabs* se sont multipliées dans le monde et particulièrement en France. Ils ont échappé à leurs créateurs américains. Dans une démarche « arts et métiers », leurs **activités se sont diversifiées** de la mini industrie à l'agriculture, en passant par le prototypage, la création artistique et l'éducation populaire, en fonction des communautés les portant, des situations et des cultures locales. En effet, les *fablab* sont, avant tout, des **aventures humaines collectives** où on **agit localement** et en utilisant une **intelligence mondiale mutualisée**.

## À la recherche d'un nouveau modèle de développement.

Ils constituent, à des degrés divers, dans le contexte de grave crise de crédibilité et de légitimité des forces traditionnelles de transformation sociale, une **recherche de solutions empiriques et pragmatiques à travers la réappropriation de moyens de productions**, pour dépasser le système et entrer dans une société post-capitaliste fondée sur l'utilité sociale et non sur la valeur d'échange.

Avec la mise en réseau et la libre publication des projets, ils permettent de **créer des « communs mondiaux d'innovation partagée »** alors que dans les entreprises privées dominées par la logique du profit à court terme, 90 % des innovations finissent au placard.

Ils constituent des **tentatives de relocalisations de la production** dans le cadre d'une vision circulaire de l'économie et de lutte contre l'obsolescence programmée.

Ainsi la ville de Barcelone multiplie les *fablabs* par quartier avec comme objectif d'ici 2050 de relocaliser 50 % de la production industrielle et agricole nécessaire aux besoins de ses habitants. Il y a dans ces lieux une véritable recherche d'un nouveau modèle de production à la fois **libre, durable, coopératif et solidaire**.

Ces lieux sont ludiques, joyeux, festifs, créatifs. **Le travail librement choisi** y devient un plaisir et non une souffrance. Simultanément on y crée, on y innove, on y apprend en exploitant ainsi les possibilités et l'efficacité du prototypage rapide à faible coût. On profite de ces lieux ouverts pour faire remonter les besoins des usagers, et les croiser avec les synergies de la grande communauté virtuelle de l'*open source hardware* que représente le réseau mondial des *fablabs*.

Ils réunissent les conditions d'organisation qui permettent aux individus de **créer et partager du savoir et du savoir-faire sans incitation financière directe**. Ils contribuent à **autoriser un accès égalitaire à l'information**, en la libérant des normes juridiques qui la privatisent.

L'ambition de ces lieux est de **prototyper la société de demain** en « hackant » celle d'aujourd'hui, c'est-à-dire en s'appropriant son fonctionnement pour la transgresser, la subvertir et la dépasser. Ce *hacking* implique une démarche originale d'éducation populaire. Il s'agit, en effet, de **donner du pouvoir à ceux qui n'en ont pas en**

partageant savoirs et savoir-faire, c'est-à-dire non seulement d'avoir un accès aux données (plan, prescription, documentations, méthodes, retour d'expériences), mais également de transformer ces données en du savoir grâce aux méthodes d'apprentissage par les pairs et au principe d'horizontalité.

## Lieux de politisation et d'utopie concrète

En ce sens, les *fablabs* sont éminemment politiques. Mais leurs animateurs sont des militants du « *do it* » plutôt que de l'action politique traditionnelle : c'est, en creux, par le contre-modèle et la contre-culture proposés que s'effectue la critique politique, sociale, économique, mais aussi la critique de la technologie. Certes, on peut objecter qu'agir ainsi revient à fuir le combat politique, voire à croire que mécaniquement les contradictions du capitalisme du digital déboucheront sur un « communisme informationnel ». Certes, les *fablabs* et les *hackers*, ne permettront pas de faire l'économie de la construction d'un mouvement social et politique puissant et organisé afin de dépasser le capitalisme.

Mais les échecs des socialismes étatiques et l'impasse dans laquelle se trouvent les forces politiques se réclamant de la transformation sociale doivent nous inciter à être attentifs et sans préjugés, à tout ce qui bouge dans la société et à être des partenaires actifs de toutes les tentatives d'ébranler l'ordre social établi. Ceux qui tentent avec leurs imprimantes 3D, d'« hacker » le système, sont-ils moins ou plus porteurs d'avenir que les organisations traditionnelles ? Cela mérite au moins débat. Il serait imbécile de ne pas prendre au sérieux ce qui se noue au travers des *fablabs*. Avec toutes leurs limites et leurs contradictions, il y a là, en marge du marché et de l'État, d'authentiques lieux de politisation, d'inventions sociales au quotidien, portés par la recherche d'une alternative tangible centrée sur la notion de Commun. Il a beaucoup à faire et à apprendre de cette belle utopie concrète.

## Les contradictions du capitalisme digital.

Il n'existe pas de cloison étanche entre le monde « enchanté » des *fablabs* et l'économie capitaliste. De manière contradictoire, le capitalisme contemporain a besoin pour se développer et se régénérer d'un « communisme du capital » pour reprendre l'oxymore de Yann Moulier-Boutang<sup>[5]</sup>, c'est-à-dire d'espaces coopératifs de liberté et de créativité, hors du marché et de l'État, comme le sont les *fablabs*. En effet, le capitalisme cognitif pour capturer l'interaction humaine, clef de l'intelligence collective (créativité, innovation), a besoin de développer des plateformes de pollinisations gratuites (coopérations, partage des connaissances), des nouveaux biens communs (logiciels libres, créations sous licence *creative commons*, *open source hardware*) et des libres accès aux résultats liés à la recherche fondamentale. Le Web est né dans le cadre coopératif du CERN<sup>[6]</sup> et la plupart des géants actuels du numérique ont vu le jour dans des garages ou en marge des laboratoires des universités américaines.

Cette forme de « communisme du capital du digital » est en guerre avec le capitalisme industriel traditionnel qui défend le vieux modèle du bien privatif, propriété à vendre. C'est toute la querelle entre un Google et un Microsoft et c'est toutes les contradictions internes d'un Apple. Contrairement au capitalisme de la deuxième révolution industrielle, le modèle du capitalisme digital sera de vendre un droit d'usage sur un objet (par exemple, aujourd'hui Michelin vend l'usage de ses pneus de camion et non la propriété des pneus) et d'exploiter le « *digital Labor* », c'est-à-dire de capter le travail que vont réaliser gratuitement pour lui les usagers du numérique<sup>[7]</sup>.

C'est pourquoi de grands groupes comme Dassault, Renault, Safran, Airbus, et d'autres ont créé au sein de

leurs entreprises des *fablabs* afin de stimuler mais aussi d'exploiter les capacités d'innovation et de création de leurs salariés.

## Aspirations et valeurs des acteurs des *Fablabs*.

Si le capitalisme du digital a besoin du développement d'espaces de libre création et coopération, comme le capitalisme de la deuxième révolution industrielle a eu besoin de la généralisation de l'école primaire obligatoire et de l'enseignement technique, il serait **erroné de conclure que les aspirations et les valeurs qui animent les acteurs des *fablabs* soient fatalement domestiquées, récupérées ou marginalisées**. Car ce qui motive ces acteurs c'est l'envie de créer ensemble et de partager, de maîtriser sa création, et non l'appât du gain.

Rien que le fait qu'un handicapé puisse venir au *fablab* de Rennes[8], concevoir, produire et partager une prothèse de main dont le coût unitaire sera de moins de 1 000 €, et en faire un projet mondial[9], alors que l'industrie ne propose que des prothèses similaires à des prix allant de 15 000 à 45 000 euros, est en soi une petite révolution bien concrète et bien utile.

Ainsi la coopération et le partage battent la concurrence libre et non faussée, non seulement sur le terrain de l'innovation et de l'efficacité mais aussi sur celui des prix.

### Nécessité d'un écosystème viable et pérenne

Cependant, les *fablabs*, les *hackerspaces* et les *makerspaces* ne peuvent pas vivre d'amour et d'eau fraîche. Dans une société en crise et en pleine transition, ces lieux singuliers sont en recherche d'un écosystème viable et pérenne. **Les financements participatifs ne peuvent à eux seuls suffire alors que les financements publics se réduisent.**

Il est effectivement **difficile de s'épanouir dans une société dominée par les marchés et un État à leur service** pour ces structures au statut juridique improbable qui ne sont ni véritablement des associations, ni des services publics, ni des entreprises, et dont le modèle de production est fondé sur le partage, la coopération et la notion de Commun. Mais il ne fut pas simple non plus pour le capitalisme de se développer dans un monde dominé par les rapports sociaux féodaux. On n'est pas passés en une nuit, fut-elle celle du 4 août, du féodalisme au capitalisme.

Les acteurs des *fablabs* les plus conscients pensent et souhaitent qu'à moyen terme le développement de la révolution numérique - avec les contradictions violentes qu'elles suscitent au sein même du système capitaliste - conduira à poser la **question politique de l'instauration d'un revenu universel de contribution dissocié du revenu du travail**, rejoignant ainsi la thèse de Marx dans les « Grundrisse » sur une Humanité libérée du salariat : « *La distribution des moyens de paiement devra correspondre au volume de richesses socialement produites et non au volume du travail fourni.* ». Ces questions se posent avec d'autant plus d'acuité que de plus en plus de jeunes ingénieurs et techniciens veulent quitter le statut de salarié non pas pour devenir millionnaires comme les y incite M. Macron, mais par quête d'autonomie et de sens. Et dans le même temps nous savons que, dans les 20 ans à venir, 50 % des emplois salariés existants auront disparu du fait de la révolution numérique.

## Insuffisance de la réponse politique actuelle et perspectives

À cela, le gouvernement ne propose comme **seul horizon** à ces personnes que l'**auto-entrepreneuriat** et le **système des *start-up***, c'est-à-dire la **précarité de masse** et la **négation des valeurs** qui fondent le mouvement

des *fablabs*.

**Au lieu d'un État incubateur de start-up, nous avons besoin d'un État partenaire**, qui donne les moyens et crée les conditions et les infrastructures pour l'autonomie sociale, économique et politique des *fablabs* et autre tiers lieux. **Son rôle devrait être de protéger les biens communs et d'aider au développement d'un secteur coopératif fort et d'un entrepreneuriat éthique.** L'État se devrait de développer une planification stigmergique[10] s'appuyant sur le pair à pair.

Il faut un État qui aide ceux qui sont en train d'imaginer, de construire et d'expérimenter des écosystèmes propres, afin d'échapper à la contrainte du marchand et de l'étatisation, en créant de véritables systèmes d'échanges parallèles « *peer to peer* » entre *fablabs* et entre usagers-acteurs, en utilisant en particulier les potentialités des machines auto-réplicables[11], voire des systèmes de monnaie locale ou virtuelle.

Ainsi, malgré la **tendance du capitalisme du digital à installer de nouvelles enclosures** pour limiter la croissance et l'accès aux nouveaux biens communs, il est en train de s'ouvrir un espace, difficilement maîtrisable par le capital, hors du marché et de l'État, qu'occupent de manière expérimentale, fragile mais résiliente, balbutiante mais virale, les *fablabs*, les *hackerspaces* et autres *Markerspaces*.

## Mots clés

Révolution numérique, capitalisme du digital, tiers lieux, Fablab, hackerspace, makerspace, partage, savoirs, savoir-faire, apprentissage par les pairs, réappropriation, intelligence mutualisée, communs, relocalisation, innovation, coopération, solidarité, liberté, accès égalitaire à l'information, « do it », alternative, « communisme du capital digital », digital labor, revenu universel, enclosures.

---

[1] Fabrication Laboraty

[2] Espace de hackers. Les médias emploient le terme d'Hacker n'importe comment. En fait Hacker de l'anglais hacher, se traduit en français par bibouilleur ou fouineur. Un hacker est une personne qui ne subit pas la technologie, il se l'approprie, en reprend le contrôle afin de la dépasser, de la détourner ou la subvertir.

[3] Espace pour les artisans bricoleurs de la fabrication numérique

[4] Massachusetts Institute of Technology

[5] Voir l'entretien réalisé par Florian Gulli de Yann Moulrier-Boutang « De nouveaux espaces communs de la société humaine », *La Revue du projet*, n° 40, octobre 2014, <http://projet.pcf.fr/61185>

[6] Laboratoire européen pour la physique des particules

[7] Lorsqu'on participe à l'écriture d'un logiciel libre, lorsqu'on effectue une recherche sur Google, où qu'on commande son billet de train par le web ont fait du « digital Labor » qui peut être source de profit pour nombre d'entreprise.

[8] <http://www.makery.info/2014/07/29/handicap-les-labs-reinventent-les-protheses/>

[9] <http://bionico.org/>

[10] La stigmergique est un mode d'organisation qui n'est ni vertical (contrôle du groupe par un individu), ni horizontal (contrôle du groupe sur l'individu), mais qui fonctionne autour de projets selon le principe d'auto organisation, de la libre contribution à partir de la passion et du développement personnel et de la reconnaissance sociale des autres.

[11] Voir l'article d'Emmanuel Gilloz

**Notes de bas de page :**

**Pour citer cet article :**