

Le mouvement maker

Diy / bricolo-créateur

Types de tiers lieux / lieux passerelles coopératifs : pour travailler, se former et échanger

1. hackerspace ou hacklab ou media hacklab (Ateliers communautaires de travail collaboratif) :

A l'origine des tiers lieux

Basés sur le "faire" (création, bidouille, production), éthique hacker, dimension collective et émancipatoire.

.....

2. Espaces de coworking

Partager un espace de travail, un réseau, de l'équipement, optimiser les coûts.

un lieu où des gens avec un intérêt commun (souvent autour de l'informatique, de la technologie, des sciences, des arts...) peuvent *se rencontrer et collaborer*. Les Hackerspaces peuvent être vus comme des *laboratoires communautaires* ouverts où des gens (les hackers) peuvent partager ressources et savoir. Fournissent typiquement de l'espace à leurs membres pour mener à bien leurs projets individuels, ou collaborer avec d'autres membres sur des projets de groupe. Les hackerspaces peuvent aussi être de lieux de mise en commun d'outils (matériels ou logiciels) sous diverses formes (prêt, location...).

.....

3. FabLabs

ou

Espaces Publics Numériques

Espaces de création numérique

Ateliers ouverts de création numérique

Fablab = institutionnalisation des hackerspaces (créé au Center for bits and atoms du MIT) en 2001 --> charte internationale des Fablab

.....

Un terme pour regrouper toutes ces actions :

Lieux ouverts d'innovation

Définition:

"ateliers de travail collaboratif et connecté, animés par des communautés fortes, et qui cherchent à modifier le rapport à la propriété intellectuelle" (Bottollier-Depois 2012)

Quoi ? Espaces dans lesquels les individus se rencontrent, échangent et collaborent

Pourquoi ? Objet de l'atelier peut varier fortement d'un atelier à l'autre : bénéficier d'un lieu de travail, faire de la science, créer des objets, concevoir un service, réaliser des analyses biologiques...

Comment ? Les outils varient fortement : ordinateurs, mobilier, séquenceurs ADN, imprimantes 3D?..

Ces "tiers-lieux" font partie d'un écosystème se structurant autour de principes communs.

Principes généraux des tiers lieux :

. Mouvements des Makers :

Do it yourself (Diy) / *Do it with others* donne à tous la possibilité de fabriquer des objets dans un esprit de partage de connaissances et d'outils.

Partage de connaissances

- **reprendre la main sur la technologie / communauté d'apprentissage** : laboratoire citoyen de fabrication numérique. Par exemple par des séances d'initiation à l'autoconstruction d'imprimantes 3D, des formations à des logiciels de modélisation 3D ou en apprenant à assembler un ordinateur dans un bidon : Jerry Do-It-Together.
- **Extension de l'Open source au domaine électronique** (ex : contrôleurs Arduino), et machines (imprimantes 3D), biens de consommation (voitures open source...)

Ecologie / humanitaire

- **progrès écologique et économique** : fin de l'obsolescence programmée, puisque la fabrication d'objets libres permettrait de remplacer les pièces usées.
- **humanitaire/ tiers-monde** : a permis à quelques villages de pays du tiers monde isolés de générer eux-mêmes des produits introuvables et/ou d'un prix inaccessible pour eux.

Progrès social

- **aide à l'insertion et à la formation de publics en difficulté**. Un moyen d'amener le numérique vers des publics peu enclin à l'usage de l'informatique et ainsi contribuer à l'e-insertion, à la réduction de la fracture numérique

L'industrie du futur / nouveau modèle économique

- **Incubateur** : nouveau modèle de société qui est parfois considéré comme l'incubateur de la prochaine révolution industrielle et le nouvel horizon de l'innovation.
- **changement de paradigme de notre système économique** : le gouvernement français semble l'avoir compris (?) : a lancé en juin 2014 un [appel à projets](#) visant à financer la création de nouveaux Fab Labs.
- **travailler autrement** : illustré par l'essor du Co-working, des Makerspaces, Hackerspaces, FabLabs et autres espaces publics numériques qui permettent à tous les utilisateurs du numérique - informaticiens, graphistes, webmasters, entrepreneurs, artistes, enseignants ou simples geeks - d'échanger, de concevoir et de fabriquer ensemble dans cet idéal citoyen de partage
- **Gestion du cycle de vie des objets industriels**

Créer du lien social

- **Tiers lieux fonctionnant comme les noeuds physiques de réseaux** (médiation, services, travail...)

.....

Contre-exemples :

- . Fablabs d'entreprises fermés au public, ne repensant pas les principes de l'open-source
- . Techshops à destination entrepreneuriale (ne se réclament pas des Fablab bien que faisant partie des mêmes communautés)

Types de tiers lieux en marge

- . Bio-hackerspaces / bio-hacklab : hackerspaces spécialisés dans le vivant
- . Ateliers hybrides : Espaces mêlant incubateur, coworking, atelier de fabrication, atelier de design...

Exemples :

- . chaîne de techshops (USA) : marque
- . MakerFaires (dans lesquelles on peut croiser des assos de fanzzines, créateurs de bijoux et des utilisateurs de fablabs)

Sources :

- . État des lieux des ateliers de création numérique (FING-2014)
- . Fabwiki