

# Groupe de prospective numérique de Franche Comté

Compte rendu de la douzième réunion du groupe de prospective,  
Le 12 octobre 2012 – A Besançon, à Développement 25

Étaient présents : Emma, Norbert Romand, Jacques Clos, Sylvain Compagnon, Pascal Minguet, Nicolas Ratier, Jean-Michel Cornu

*“Ce que nous mettons trop souvent de côté est ce que les citoyens peuvent faire et l'importance d'un investissement réel des personnes concernées”*  
(Elinor Ostrom 1934-2012, prix Nobel d'économie 2009). Voir partie 1B

<b>I. Bilan des travaux du groupe de prospective.....</b>	<b>1</b>
A. Quatre thèmes majeurs ces trois dernières années .....	1
B. Aller plus loin sur l'innovation économique avec les travaux d'Elinor Ostrom .....	2
C. Tester l'innovation économique avec le Moniba.....	2
D. La vraie valeur du groupe .....	3
<b>II. Imagination for People .....</b>	<b>3</b>
<b>III. La suite du groupe .....</b>	<b>4</b>
A. Taille du groupe et Territoire concerné.....	4
B. Rencontres physiques.....	5
C. L'animation en ligne .....	5
D. Lien avec les institutions.....	6
<b>IV. Quelques conseils sur la méthode .....</b>	<b>7</b>
<b>Annexe 1 - schéma heuristique des échanges après la présentation d'Expertic.....</b>	<b>8</b>
<b>Annexe 2 - Elinor Ostrom : la gouvernance des biens communs .....</b>	<b>10</b>
<b>Annexe 3 – éloge de la bêtise .....</b>	<b>13</b>
<b>Annexe 4 : Nous avons non pas un mais deux modes de pensée.....</b>	<b>15</b>
<b>Annexe 5 Foire aux Questions Imagination for People .....</b>	<b>17</b>
1. Imagination for People c'est quoi ? .....	17
2. Le catalogue des projets innovants .....	18
3. Les groupes .....	20
4. Les « appels à la communauté » .....	22
5. La plate-forme et comment y contribuer.....	22
6. Organisation et gouvernance.....	23
7. modèles économiques .....	27

## I. Bilan des travaux du groupe de prospective

### A. Quatre thèmes majeurs ces trois dernières années

Pour commencer, le groupe a repris les différents thèmes abordés ces dernières années : fractures, interfaces, innovation économiques, nouvelles notions du temps – à partir de la présentation faite lors d'ExperTIC : [http://prezi.com/t\\_kuq-dgwkn5/bilan-du-groupe-de-prospective-numerique/](http://prezi.com/t_kuq-dgwkn5/bilan-du-groupe-de-prospective-numerique/)

Voir aussi en annexe le schéma heuristique de la discussion à ExperTIC avec des propositions de développement d'activités dans le secteur automobile et celui du jouet bois, ainsi que l'aménagement du territoire pour faire de la Franche Comté un territoire attractif où il fait bon vivre (avec quelques exemples de solutions existantes ou possibles) :

- Des tiers lieux près de chez nous pour faciliter la vie en dehors des villes

- Des transports en communs gratuits (mais viables économiquement)
- Le haut débit partout dès maintenant
- Travailler moins pour gagner plus
- Le partage de la connaissance avec ma voisine
- ...

### ***B. Aller plus loin sur l'innovation économique avec les travaux d'Elinor Ostrom***

Un des aspects sur lequel le groupe souhaite développer de futurs échanges concerne l'innovation économique (sur les financements initiaux comme le crowd funding, sur les nouveaux modèles économiques comme le freemium et sur les nouvelles monnaies complémentaires comme le Moniba.

Le débat a porté sur les travaux d'**Elinor Ostrom**, prix Nobel d'économie 2009, décédée le 12 juin 2012. Elle a fait un travail particulièrement pertinent sur les biens communs. Contrairement aux économistes et sociologues qui ont travaillé sur les biens communs de façon abstraite, montrant qu'on ne peut pas préserver des biens communs autrement que par la propriété privée ou bien par un pouvoir coercitif, Elinor Ostrom a eu une démarche particulière : elle est allée **voir sur le terrain ceux qui avaient trouvé d'autres solutions** et elle pu montrer que **dans de nombreuses communautés, les biens communs étaient bien gérés collectivement grâce à une véritable implication de la communauté** (les économistes considèrent en général que les personnes ne s'intéressent qu'à leur intérêt seul et qu'elles ne s'organisent en collectifs). Elle a reçu donc le prix Nobel pour avoir **montré que les communautés qui s'impliquent pouvaient préserver et développer des biens communs** (elle a identifié 8 points communs dans des expériences très diverses, dépendants du bien mis en commun mais aussi de la communauté elle même)<sup>1</sup>.

### ***C. Tester l'innovation économique avec le Moniba***

Le Moniba, monnaie complémentaire pour faciliter l'investissement en formation vient d'ouvrir en test en France (et prochainement au Mali).

**Le Moniba est une monnaie complémentaire** dont l'idée est née lors du premier forum InnovAfrica à Bamako au Mali en 2009. Il permet de faciliter l'échange de formations tout en donnant à ceux qui n'ont pas de ressources financières un accès à la formation professionnelle diplômante.

Cette monnaie fonctionne en deux temps. Tout d'abord une personne formée à une tâche jugée utile par un ami ou un voisin lui donne un Moniba à l'aide de son téléphone mobile et d'un serveur vocal. Tout le monde commençant à zéro, on peut se trouver en solde négatif. Mais une fois formé, chacun peut aussi commencer à former les autres. Dans un deuxième temps, les gouvernements et les organismes d'aide à l'emploi peuvent utiliser le Moniba pour identifier les meilleurs candidats afin de leur allouer des bourses et ainsi de permettre à ceux qui n'en ont pas les moyens d'accéder à des formations initiales ou continues officiellement reconnues.

Quelqu'un dont le solde en Moniba est nul est soit une personne inactive soit une personne qui a formé beaucoup de monde (a gagné beaucoup de Moniba) et a été formée un grand nombre de fois (a dépensé beaucoup de Moniba). Ce n'est donc pas le solde en Moniba qui est converti en bourse mais certains indicateurs issus du fonctionnement du compte. Par exemple, une bourse pourra être délivrée à une personne qui a donné 100 Moniba et reçu 100 Moniba d'au moins cinquante personnes différentes. Le projet Moniba devrait être lancé dans un premier temps au Mali avec l'Agence Nationale Pour l'Emploi du Mali ainsi qu'en France et Québec.

---

<sup>1</sup> Pour en savoir plus, je vous recommande cet excellent texte de Hervé Le Crosnier sur Elinor Ostrom, L'inventivité sociale et la logique du partage au cœur des communs [http://zerlo.fr/rio20/elinor\\_ostrom/](http://zerlo.fr/rio20/elinor_ostrom/).

**Pour créer un compte** : composez le 0296485654 depuis votre téléphone mobile ce qui vous donne un numéro Moniba.

**Pour donner un Moniba** à une personne qui vous a formé dans un domaine (que ce soit une heure ou une journée) : composez le numéro du serveur Moniba 0296485654, indiquez que vous souhaitez donner un Moniba et donnez le numéro Moniba de la personne qui vous a formé

**Pour suivre votre compte et les statistiques du test** : allez sur <http://projects.emerginov.org/Moniba/>

Testez le Moniba de préférence avec une véritable communauté de personnes qui peuvent se former les unes les autres. Pour continuer les échanges sur le Moniba, venez participer au groupe Innovation Monétaire de Imagination for People et de la Fondation Internet Nouvelle Génération : <http://imaginationforpeople.org/fr/workgroups/innovation-monnaie/> (inscription en envoyant un mail à Fabien Eychenne : [feychenne@fing.org](mailto:feychenne@fing.org) ).

#### **D. La vraie valeur du groupe**

La valeur n'est pas dans ce qui a été produit aujourd'hui mais dans les méthodes utilisées pour continuer d'aller plus loin. Celle-ci (redétailée dans la partie IV) consiste à ne pas partir directement sur une discussion « philosophique » sur un sujet donné mais plutôt de partir d'un repérage de projets stimulants avant toute chose, puis d'une cartographie « sans choisir » à ce stade afin d'obtenir la meilleure vision d'ensemble avant de faire des choix. Cela évite une simple confrontation rhétorique, chacun défendant ses idées « a priori ».

Pour en savoir plus sur les approches coopératives et l'intelligence collective :

- Jean-Michel Cornu, la coopération nouvelles approches, 2001 : <http://www.cornu.eu.org/texts/cooperation>
- Autoquestionnaire du groupe intelligence collective de la Fing : comprendre par vous même ce qui se passe dans votre groupe : <http://ic.fing.org/news/comprendre-par-vous-meme-ce-qui-se-passe-dans-un-groupe>
- Présentation : la coopération en 25 mots clés : <http://prezi.com/zfw1u8jrd7ax/la-cooperation-en-25-mots-cles/>
- Le groupe AnimFr qui rassemble les animateurs de projets, groupes et réseaux collaboratifs pour les aider à monter en compétence sur l'intelligence collective : <http://imaginationforpeople.org/fr/workgroup/animfr/>

## **II. Imagination for People**

La période initiale de mise en place du groupe de prospective numérique piloté par l'ADU de Montbéliard avec le soutien de l'Europe et de la Région se termine. Les membres du groupe souhaitent continuer à faire exister le groupe pour développer la dynamique initiée depuis trois ans. Pour cela, il choisissent de rejoindre la communauté internationale Imagination for People qui a pour but de repérer et soutenir les projets sociaux créatifs et dont Jean-Michel Cornu, l'animateur du groupe de prospective jusqu'à ce jour, est un des initiateurs.

Imagination for People est une plateforme Web multilingue dédiée à l'Imagination Citoyenne. Cet espace d'échanges vise à identifier et à faire émerger, à l'échelle mondiale, des expériences inédites en matière d'innovation sociale.

Imagination for People s'adresse au plus large public possible (« designed for the 99% »), au-delà des activistes et des « convaincus » de l'innovation sociale. Nous visons ce que nous appelons les « communities without a cause ».

L'objectif est d'amener les gens à repérer, partager, soutenir et démultiplier les projets sociaux et citoyens les plus singuliers, les plus inventifs. Imagination for People fait le choix de l'imagination radicale. Les expériences visées prolongent les frontières de l'économie sociale et solidaire : elles sont étonnantes, disruptives, inspirantes et correspondent à des « premières » dans un secteur donné, dans une culture donnée ou à l'échelle mondiale.

Bref, Imagination for People, c'est avant tout une communauté de citoyens un peu partout dans le monde qui croient au pouvoir de la créativité pour trouver des solutions concrètes contribuant au mieux-vivre ensemble : l'imagination, en somme, au service du bien commun.

Pour en savoir plus :

- Voir la présentation sous Prezi : <http://prezi.com/b-5hjwyqljao/imagination-for-people-en-fr/>
- Voir la FAQ Imagination for People en annexe

### **III. La suite du groupe**

En trois ans, le groupe a acquis une certaine légitimité. La discussion a porté sur la réorganisation du groupe pour qu'il puisse continuer de façon en étant porté par ses participants. L'objectif est d'avoir un groupe demandant peu d'animation sans financement mais permettant de développer un véritable réseau d'innovateurs sur le territoire et de faciliter leur visibilité et leur mise en relation avec les institutions qui pourraient soutenir leurs projets.

Les aménagements proposés par les participants sont les suivants :

#### **A. Taille du groupe et Territoire concerné**

Le groupe qui rassemble actuellement 45 personnes sur la liste. Le nombre de personnes qui participent aux réunions est faible, entre 5 et 10. Cela est normal car contrairement à des petits groupes de maximum 12 personnes (comme c'était le cas au départ), le pourcentage de personnes qui réagissent sur un grand groupe est compris entre 10 et 40% grand maximum. Pour assurer une dizaine de participants aux réunions physiques, il serait donc nécessaire d'avoir au moins une centaine de participants inscrits sur la liste de discussion. En fait, il apparaît que les groupes entre 100 et 1000 fonctionnent bien plus facilement sur la durée que les groupes entre 12 et 100 justement du fait du pourcentage de personnes réactives qui est stable dans les groupes.

Ce point est très contre intuitif car il semble toujours que ce sont des personnes particulières qui réagissent et d'autres qui ne réagissent pas dans un groupe. Dans les faits, toutes les études et le fonctionnement des groupes montre que le pourcentage de personnes réactives dans un groupe est stable quelque soit les personnes. Cela veut dire que si on supprime des personnes inactives dans un groupe, alors certaines personnes qui étaient actives deviennent inactives. Au contraire, ajouter des personnes inactives dans un groupe va pousser certaines personnes déjà présentes qui étaient inactives à devenir actives. Ce phénomène étonnant montre que pour avoir un seul minimum d'activité sur la liste et un nombre minimum de personnes qui participent aux réunions, il faut et il suffit d'avoir un groupe suffisamment grand. L'effort d'animation permet juste de se déplacer dans la fourchette 10%-40% (sauf bien sûr pour un groupe totalement non animé ou la participation peut tomber à 0%...).

Pour permettre de conserver l'effort d'animation à un niveau raisonnable pour l'équipe bénévole qui pourra animer le groupe, il faut donc rester sur un objectif de 10% de réactions sur la liste et 10% de participation aux réunions. Cela nécessite donc de passer le groupe à un nombre minimum de 100 participants.

Par ailleurs, le territoire du groupe était limité à la Franche Comté pour des raisons contractuelles des financeurs. Le groupe n'étant plus financé, il est possible de revoir le territoire du groupe pour envisager plus facilement son agrandissement tout en conservant un territoire pertinent (ce qui n'empêche pas des relations avec d'autres groupes sur d'autres territoires). Les participants considèrent que **le nouveau territoire pertinent pour le groupe de prospective est la Bourgogne et la Franche-Comté** (un certain nombre de projets communs existant déjà sur ces deux régions).

### ***B. Rencontres physiques***

Le groupe considère important de **continuer des rencontres physiques régulièrement**. Cependant, pour faciliter l'organisation de ces réunions puisque le groupe n'est plus financé, il est proposé de profiter d'événements organisés par certains des membres du groupe, en particulier les barcamps.

Cependant, pour éviter que le groupe « oublie » de se réunir, il est important qu'une personne parmi ceux qui sont prêt à animer le groupe, accepte le rôle de « maître de cérémonie ». Il s'agit de vérifier que l'on a bien une prochaine date prévue de rencontre et qu'il y a quelqu'un pour l'organiser. Il s'agit d'un rôle qui prend donc très peu de temps mais indispensable pour que quelqu'un « garde à l'esprit » le fait qu'une prochaine rencontre est prévue ou non.

### ***C. L'animation en ligne***

En plus des rencontres physiques quelques fois par an, le groupe peut développer son travail en ligne (ce qui permet également à ceux qui ont trop peu de temps pour participer aux réunions, de suivre et même peut être de participer. Il y a quatre grands domaines de l'animation en ligne : la veille, la discussion avec les membres du groupe, la capitalisation de la veille et des discussions ainsi que les réunions en ligne.

**Pour la veille**, le groupe disposait auparavant d'une newsletter proposée par Iconoval. Pour la suite, les participants proposent de mettre en place un scoop-it qui permet aux membres du groupe de sélectionner les articles de blog et les pages web qui leurs semblent pertinents (on parle de curation) et de les rassembler sous une forme proche d'un journal en ligne. Cette approche permet de ne pas prendre de temps aux participants (ceux qui suivent certains sujets sur le net continuent de le faire) mais au contraire d'en gagner par la mutualisation des éléments intéressants repérés par chacun. A noter que Imagination for People est déjà une plate-forme de veille de projets innovants (plus de mille projets) et dispose de 5 scoop-it, dont il est très facile de reprendre les articles qui sont jugés intéressants pour les réintégrer dans le scoop-it du groupe :

- 1- Actualités et articles de fond sur l'innovation sociale
- 2- Cartographie innovante
- 3- Comment passer à l'échelle les projets innovants ?
- 4- Les impacts de l'innovation sociale
- 5- Les modèles économiques hybrides

<http://imaginationforpeople.org/fr/i4p-watch/>

**Pour la discussion**, le groupe utilise une liste de discussion sous Googlegroups. Cette approche est bien adaptée pour les grands groupes en dessous de 500 membres. A noter que les forums qui nécessitent une attitude plus proactive (penser à aller sur le site pour voir les nouvelles discussions) ne commencent à fonctionner qu'à partir de 300 membres).

Par la suite, imagination for People mettra à disposition un nouvel outil en cours de développement, nommé « Assembl » qui permet de contribuer quelque soit l'outil que l'on consulte régulièrement (son mail, son compte facebook ou son compte twitter, de moins en moins de personnes arrivant à suivre les

trois). Il permettra également de faciliter les synthèses de discussions (y compris pour produire des documents complexes comme cela a été le cas pour le groupe innovation monétaire de la Fing<sup>2</sup>).

Attention, certaines personnes du groupe ont souhaité ne pas recevoir l'ensemble des discussions sur la liste mais ont accepté de recevoir les messages importants (invitations, compte rendus, synthèses...). Plutôt que de créer une deuxième liste, ces personnes ont été ajoutées jusqu'à présent en copie des mails les plus importants envoyés à la liste. Le service Assembl d'Imagination for People permettra de gérer des inscriptions à toutes les discussions ou uniquement aux invitations, compte rendus et points importants.

**Capitalisation :** les discussions et éléments de veille importants sont capitalisés actuellement sur le blog/wiki du groupe. Dans ce cas, l'objectif est d'extraire du flux d'information (flux de veille, flux de discussion) les éléments que l'on souhaite conserver (veilles importantes, synthèses de discussions) classées cette fois non plus sous une forme chronologique, mais au contraire suivant des thématiques afin de les retrouver plus facilement. De ce point de vue, l'outil utilisé pour le blog/wiki du groupe (Viabloga) permet de faire des pages « texte » (en fait des pages wiki) facilement pour retrouver les informations importantes. Il dispose également d'une gestion très élaborée de mots clés qui permet de pointer vers les informations ou d'en ajouter d'autres dans le Blog/Wiki (voir par exemple le blog de Prospectiv <http://prospectiv.fing.org/> avec une hiérarchie de mots clés).

**Réunion en ligne :** pour faciliter l'ajout lorsque nécessaire de réunions en plus de réunions physiques qui sont par nature limitées. Le groupe peut utiliser l'outil Flash meeting de l'open university qui a été utilisé pour plusieurs réunions du groupe innovation mais également pour la plupart des réunions en ligne. Pour l'utiliser il suffit de demander une réservation à Jean-Michel Cornu ([Jean-Michel@cornu.eu.org](mailto:Jean-Michel@cornu.eu.org)) ou Sylvain Maire ([sylvainmaire@imaginationforpeople.org](mailto:sylvainmaire@imaginationforpeople.org)) en indiquant la date, l'heure, la durée (en général entre 1h et 1h30) et le nombre de personnes max prévu (maximum 25). Par la suite, Imagination for People devrait mettre en place ses propres serveurs de visioconférences (Flashmeeting ou autre suivant le choix qui sera fait) pour faciliter l'organisation directement par les groupes de leur réunions en ligne.

**Administration des outils en ligne :** Norbert Roman et Pascal Minguet ont accepté de prendre en charge ensemble les tâches d'administration des outils en ligne. Ils ont donc été passés au statut d'administrateur sur le googlegroup. Pour le blog, ils doivent tous les deux s'inscrire au préalable sur <http://pnfc.viabloga.com/> (lien s'inscrire) afin de pouvoir être passés au statut d'administrateur.

#### ***D. Lien avec les institutions***

Les participants ont considéré très important que les liens entre le groupe et les institutions continuent. Même si le groupe de prospective passe dans une phase non financée et n'a donc plus besoin d'un pilotage institutionnel, il est important que les institutions puissent bénéficier du repérage et des synergies développées par le groupe.

Le groupe est donc maintenant non financé mais doit permettre de faire émerger des projets financés ayant du sens pour le territoire.

Par ailleurs, au-delà des aspects de financement, les institutions ont un rôle de facilitateur en aidant à la mise en relation et la mise en réseau du groupe et des membres du groupes avec les autres acteurs.

Une réunion spéciale du groupe innovation rassemblant les institutions qui ont suivi le groupe depuis 3 ans est prévue en novembre pour voir comment les institutions peuvent s'impliquer et participer ainsi à la dynamique d'innovation qui se développe.

---

<sup>2</sup> Voir *la monnaie et après*, FYP éditions 2012 et la page du groupe <http://www.reseauifing.org/pg/groups/62215/innovation-montaire/>

#### IV. Quelques conseils sur la méthode

Pour terminer, il est intéressant de donner quelques éléments de la méthodologie utilisée pour que les discussions dépassent le stade des « discussions de comptoir » que l'on retrouve malheureusement trop souvent un peu partout et permette de faire ressortir une véritable intelligence collective. Cela nécessite de développer trois étapes dans cet ordre précis (on a souvent tendance à juger et donc à exclure trop rapidement des idées. Celles-ci, même stupides peuvent, par le jeu des réactions de chacun pour proposer de nouvelles idées, stimuler et aboutir in fine à des propositions extrêmement puissantes qui n'aurait pas été proposées par une personne seule. C'est le propre de l'intelligence collective, lorsqu'elle est faite correctement d'arriver à aboutir à des idées bien plus puissantes que n'importe lesquelles des idées individuelles

- 1- **Repérer partout** (y compris les choses qui paraissent les plus bêtes [voir l'éloge de la bêtise en annexe 3] ;
- 2- **Cartographier** pour trouver les bonnes questions, à ce stade, il ne faut exclure aucune idée même si elle semble mauvaise ou incompatible avec les autres mais plutôt chercher à compléter les idées qui nous semblent manquer à partir de la vision d'ensemble que nous donne la cartographie [voir la pensée 2 en annexe 4] ;
- 3- **Choisir a posteriori et individuellement.** Il n'est pas nécessaire d'aboutir à un choix commun (il ne s'agit pas de définir la politique du territoire) mais plutôt de voir dans tous les possibles proposés par la carte, ceux qui nous semblent pertinents pour nous mêmes ;

L'aboutissement de cette méthodologie est donc d'éviter de décider collectivement ce qui serait possible ou non (il y a tant de choses qui ont été considérées ridicules ou impossibles...) mais plutôt de donner une vue d'ensemble à chacun et d'ouvrir les possibles pour permettre à chacun de faire ses propres choix. Il est donc fondamental de ne pas exclure les idées qui semblent « bêtes » ou incompatibles avec nos propres idées. Bien que cela nous demande un effort pour ne pas rester dans nos schémas actuels, cette méthode s'avère extraordinairement puissante pour proposer de nouveaux chemins que nous n'aurions jamais pris « a priori » et donc pour innover.

*« Ils ne savaient pas que c'était impossible, alors ils l'ont fait »*

Mark Twain

## Annexe 1 - schéma heuristique des échanges après la présentation d'Expertic

### ❖ Certaines choses semblent impossible ?

- Téléportation
- Traducteur : traduction
- Connecté partout n'importe où mais... quand je veux
- Combinaison pour conserver la température corporelle
  - BCI
- Dilater le temps et maîtriser ses rêves
- La Franche Comté devant dans le numérique
- télépathie
- Résoudre la crise économique
  - WIR
- vendre plus
- rester compétent et informer avec des pauses...
- Trouver des gens formés au numérique
  - Demander à mon réseau..
- avoir le WIFI à Micropolis :-)

### ❖ des exemples de solutions intéressantes

- Gérer une ville
  - moins cher grâce à une monnaie
- Pour une handicapée
  - un exosquelette pas cher
- varier la nourriture
  - imprimante 3D pour produire directement des plats
- prendre des photos sans appareil
  - sixthsense
- Imprimante laser simplement en chauffant avec le soleil
- créer ses interfaces avec des bananes et n'importe quoi
  - Makey Makey (60 €)
- fabriquer de l'électricité avec une plante
- graveur de CD transformer en graveur laser
- récup : Mac Power G3 dans Curiosity sur Mars
- Open IDC : monnaies de type revenue de base
- Mooc

### ❖ Et si la Franche Comté était une région où il fait bon vivre ?

- **du travail**
  - secteur automobile
    - voitures sans pilotes
      - ◆ CF Google
    - FC leader de voitures non polluantes
      - ◆ innovation dans l'énergie
      - ◆ Innovation économiques
  - jouet bois
    - avec l'électronique
    - mettre la techno à la portée des enfants
      - ◆ une imprimante 3D... en lego
- **territoire**

- Des tiers lieux près de chez nous
  - pour créer des entreprises
  - les fab labs
  - les espaces de coworking
  - Les creusets 250 habitants
- Les transports en commun gratuit
  - financé avec la pub
  - MDI motors
    - ◆ micro usisine
- Le haut débit tout de suite
  - Jouhe et Biarne
    - ◆ visibilité
  - par le crowd funding comme dans le Nord ?
- Travailler moins pour gagner plus
  - une macro sur un ordinateur...
  - apprendre à maîtriser
  - Changer de modèle politique..
- Partage de la connaissance avec ma voisine
  - être formé à ses nouveaux outils
  - les Mooc
    - ◆ les contenus libres CC avec des modèles économiques

## Annexe 2 - Elinor Ostrom : la gouvernance des biens communs<sup>3</sup>

Les recherches d'Elinor Ostrom<sup>4</sup>, prix Nobel d'économie 2009, s'intéressent au mode de gestion des biens communs<sup>5</sup>. Elle présente une perspective non prise en compte par les économistes : la gestion des biens communs en propriété commune. Ses travaux remettent en cause les conclusions des théories économiques reposant sur l'hypothèse d'un individu égoïste et rationnel, à l'instar de la tragédie des communs développée par Garrett Hardin. L'analyse empirique a révélé que le libre accès à des ressources communes peut s'avérer, en termes de gain collectif, plus adapté que ce qui est prévu si l'on s'en tient au choix rationnel et à l'appropriation des biens par un petit nombre.

Ses travaux ont abouti à la définition de huit principes nécessaires pour assurer une bonne gouvernance d'une ressource commune. Elinor Ostrom insiste sur l'importance réelle de la communication au sein du groupe, ainsi que sur celle des mécanismes institutionnels qui se développent au sein de la communauté (règles, mécanismes de surveillance et de sanctions, etc.).

### • Les limites de la théorie économique en matière de gestion des biens publics

En économie, les biens sont classés selon le critère de l'excluabilité (est-ce que tout le monde peut avoir accès ou non au bien ?) et celui de la rivalité (la jouissance d'un bien par un agent prive-t-elle les autres agents d'en jouir à leur tour ?). Par exemple, la lumière d'un réverbère est non excluable et est accessible même à ceux qui ne payent pas d'impôts locaux dans la commune. Une information numérique est en général non rivale : si on la transmet, on l'a toujours.

On obtient la typologie des biens suivante :

	Bien excluable	Bien non excluable
Bien rival	Bien privé	Bien commun
Bien non rival	Bien club	Bien public

Dans son article « The Tragedy of the Commons » (1968), Garrett Hardin s'interroge sur la pérennité des ressources environnementales (rivales, mais non excluables). Selon lui, chaque individu rationnel qui a accès à une ressource commune a tout intérêt à maximiser ses gains individuels en l'exploitant abondamment, au risque de la faire disparaître et au détriment des autres personnes.

### **Illustration de la tragédie des biens communs (source Wikipédia) :**

L'exemple typique utilisé pour illustrer ce phénomène est celui d'un champ de fourrage commun à tout un village, dans lequel chaque éleveur vient faire paître son propre troupeau. Hardin décrit l'utilité que chaque éleveur a à ajouter un animal de plus à son troupeau dans le champ commun comme étant la valeur de l'animal, tandis que le coût encouru par ce même éleveur est seulement celui de l'animal *divisé par le nombre d'éleveurs ayant accès au champ*. En clair, l'intérêt de s'accaparer le plus de ressources communes possible dépasse toujours le prix à payer pour l'utilisation de ces ressources. Rapidement, chaque éleveur emmène autant d'animaux que possible paître dans le champ commun pour empêcher, autant que faire se peut, les autres éleveurs de prendre un avantage sur lui en utilisant les ressources communes, et le champ devient vite une mare de boue où plus rien ne pousse.

Pour pallier ces situations, les économistes proposent deux solutions :

<sup>3</sup> Extrait de : Jean-Michel Cornu (dir), *La monnaie et après, guide des nouveaux échanges oïyr les XXI<sup>e</sup> siècle*, FYP édition 2012

<sup>4</sup> Elinor Ostrom est décédée en juin 2012, alors que le manuscrit de ce livre se finalisait.

<sup>5</sup> Elinor Ostrom, *La Gouvernance des biens communs*, Commission Université-Palais, coll. « Planète en jeu » (1<sup>re</sup> édition 1990).

- Soit la privatisation des ressources communes : dès lors, les détenteurs des ressources anciennement communes ont tout intérêt à adopter une gestion rationnelle en intégrant le coût des externalités. C'est dans cette logique que le General Enclosure Act a été promulgué en Angleterre au début du XIX<sup>e</sup> siècle<sup>6</sup> ;
- Soit une gestion publique des ressources. L'État ou un responsable local peut définir des droits d'accès pour intégrer les externalités négatives.

À l'aide de ses observations sur le terrain, Elinor Ostrom va proposer une troisième voie : la mise en place, par les usagers, d'un système de gouvernance local.

### • La gouvernance des biens communs

Elinor Ostrom a analysé de manière approfondie le fonctionnement de plusieurs systèmes de gestion des biens communs : des tenures communales dans les prairies et forêts de haute montagne en Suisse et au Japon, jusqu'aux systèmes d'irrigation en Espagne et aux Philippines. Elle a montré que de nombreuses communautés à travers le monde présentent des pratiques remettant en cause la logique défendue dans la tragédie des communs, alors que la propriété de ces biens n'est ni privée, ni publique, mais collective. Elle a aussi pu observer des dispositifs non adaptés, qui n'ont pas été à même d'empêcher la dégradation des ressources communes. Ces travaux empiriques sont à l'origine des recommandations pour développer un système de gouvernance des biens communs pérenne.

Elinor Ostrom tire 8 principes de conception pour définir les bases de fonctionnement d'une communauté de gestion des biens communs<sup>7</sup> :

- 1- Des limites clairement définies : « les individus ou ménages possédant des droits de prélever des unités de ressources d'une ressource commune doivent être clairement définis, ainsi que les limites de la ressource en tant que telle » ;
- 2- Une concordance entre les règles d'appropriation et de fourniture et les conditions locales : « les règles qui restreignent, en termes de temps, d'espace, de technologie et/ou de quantité l'appropriation des unités de ressources sont liées aux conditions locales et aux obligations en termes de main d'œuvre de matériel et/ou d'argent » ;
- 3- Des dispositifs de choix collectif : « la plupart des individus concernés par les règles opérationnelles peuvent participer à la modification des règles opérationnelles » ;
- 4- Un mécanisme de surveillance interne : « les surveillants qui examinent les conditions de la ressource commune et le comportement des appropriateurs rendent compte aux appropriateurs ou sont des appropriateurs eux-mêmes » ;
- 5- Des sanctions graduelles : « les appropriateurs qui transgressent les règles s'exposent à des sanctions graduelles (en fonction de la gravité et du contexte de l'infraction) par les autres appropriateurs et/ou agents travaillant pour le compte des appropriateurs » ;
- 6- Des mécanismes pour résoudre les conflits : « les appropriateurs et leurs représentants disposent d'un accès rapide à des arènes locales bon marché pour résoudre les conflits entre appropriateurs ou entre les appropriateurs et leurs représentants et agents » ;
- 7- Une légitimité reconnue par l'État : « les droits des appropriateurs d'élaborer leurs propres institutions ne sont pas remis en cause par des autorités gouvernementales externes » ;
- 8- Un système étendu doit se composer d'une imbrication de structures chargées de gérer les ressources communes : « les activités d'appropriation, de fourniture et de surveillance, d'application des règles, de résolution de conflits et de gouvernance sont organisés par de multiples niveaux d'entreprises imbriquées ».

Deux éléments sont essentiels pour que le système fonctionne :

- La communication entre les individus : elle est fondamentale pour l'apparition d'une gestion collective réussie. Elle génère un climat de confiance et permet d'élaborer des règles en commun ;

---

<sup>6</sup> Par cette loi de 1801, toutes les parcelles agricoles devenaient closes et privées.

<sup>7</sup> Elinor Ostrom, *op. cit.*, p. 114-115.

- La mise en place d'une institution, de règles et de sanctions : Elinor Ostrom explique que « dans tous les régimes d'autogouvernance des ressources communes connus qui ont survécu pendant plusieurs générations, les participants ont investi des ressources dans la surveillance et la sanction des actions des uns et des autres de façon à réduire la probabilité du *free riding*<sup>8</sup> ». La charge de la surveillance est assumée par les acteurs eux-mêmes. Cette implication des acteurs dans les activités de surveillance est plus importante que la définition des règles et des droits de propriétés sur la ressource.

• **Un système soumis à des contraintes fortes**

Un système d'autogestion des biens communs ne pourra se mettre en place que si les individus s'engagent à respecter les règles développées par la communauté. Pour cela, il est nécessaire que :

- Les bénéfices nets d'un comportement vertueux, escomptés sur le long terme, soient supérieurs à ceux d'un comportement égoïste, efficace à court terme ;

- Un mécanisme de surveillance soit mis en place pour s'assurer que chacun respecte son engagement. Si le mécanisme est convaincant, cela augmentera l'adhésion des individus aux règles de la communauté ;

- Un mécanisme de sanctions graduelles accompagne le mécanisme de surveillance. Elles doivent d'abord informer dans un premier temps, avant de s'avérer réellement dissuasives si le règlement de la communauté n'est plus respecté.

Elinor Ostrom reconnaît que le comportement de passager clandestin peut être observé dans la pratique. Cependant, ces tendances néfastes ne sont pas suffisantes pour empêcher la mise en place d'un système de gestion efficace.

---

<sup>8</sup> Comportement de passager clandestin.

### Annexe 3 – éloge de la bêtise<sup>9</sup>

Ce texte est inspiré de la présentation de Dominique Lestel, philosophe et ethologue à l'École Normale Supérieure de Paris lors des Rencontres Intelligence Collectives 2006 à Nîmes.

" Un animal qui n'aurait aucune intelligence pourrait-il être bête ? " La réponse à cette question posée par Dominique Lestel dépend de la définition que l'on donne à la bêtise. Il propose de considérer que la bêtise n'est pas l'absence d'intelligence mais une attitude qui consiste à agir en deçà de son intelligence. Ce choix de définition ouvre de nouvelles perspectives car la bêtise devient une stratégie extrêmement intéressante dans plusieurs cas de figure, par exemple :

- Pour se protéger : Un singe rhésus qui réussit régulièrement un test qu'on lui fournit, échoue au même test lorsque l'on place un singe dominant dans la même cage.
- Pour déstabiliser un adversaire : Bobby Fischer, le champion d'échecs, avait l'habitude en pleine partie de faire un coup particulièrement bête. Son adversaire, ne comprenant pas, cherche un sens. Tant qu'il ne le trouve pas, il se trouve avec son intelligence tétanisée et Fischer, grâce à cette ruse, prend un avantage souvent décisif.
- Pour s'adapter à un public moins intelligent : Jon Elster, philosophe norvégien est un écrivain de premier plan. Il fut invité à présenter son travail devant un parterre d'écrivains moins brillants. Mais il ne put se mettre dans la peau de son auditoire et la séance ne fut profitable ni d'un côté ni de l'autre.
- Par amusement : la bêtise fait souvent rire. Le kitsch a été mis en scène par exemple par Jérôme Deschamps. A voir également le choix de certaines sonneries de téléphones portables particulièrement bêtes...

Mais surtout, la bêtise pourrait devenir une réponse particulièrement adaptée dans certains cas de figure. Lorsque anticiper la meilleure réponse n'est plus possible, alors une stratégie consiste à multiplier les réponses et ne choisir qu'a posteriori. Dans ce cas, il est nécessaire de ne pas sélectionner " a priori " la réponse qui nous semble la plus intelligente, mais plutôt d'accepter de tester d'autres réponses qui nous semblent plus " bêtes ".

Il existe plusieurs stratégies adaptées chacune à des circonstances différentes :

- La planification : dans un environnement de rareté, une des façons d'être efficace est de prévoir " a priori " (ce qui nécessite une capacité d'anticipation et donc une intelligence la plus grande possible)
- Dans un environnement imprévisible, au contraire, une des façons de s'adapter est de favoriser une abondance de réponses possibles et de ne sélectionner la meilleure " qu'a posteriori " (ce qui nécessite la capacité à accepter un grand nombre de réponses possibles sans jugement a priori et donc une grande " bêtise ")

Il serait possible d'y ajouter une troisième stratégie lorsque l'environnement est à la fois rare et imprévisible. Dans ce cas, on peut s'en remettre à un mécanisme automatique qui permet de fixer le choix " a chaque instant ". C'est le cas de l'équilibre de l'offre et de la demande en économie (dans ce cas, même si l'environnement n'est ni abondant ni prévisible on peut chercher à anticiper au mieux et à saisir les opportunités même non prévues).

Un exemple de l'efficacité de tenter de multiples choses : Le fils d'une amie, âgé à l'époque de 13 ans, m'a demandé de lui " montrer internet ". Plutôt qu'un cours ou des explications doctes, je l'ai installé

---

<sup>9</sup> Jean-Michel Cornu, juin 2006 : <http://www.cornu.eu.org/news/eloge-de-la-betise>

devant le clavier d'un ordinateur, connecté à l'Internet, mis sur un moteur de recherche... et laissé se débrouiller. Il s'est alors fixé un objectif (trouver des informations sur des jeux). Très rapidement, il a essayé un grand nombre de possibilités, tentant certaines pistes apparemment extrêmement " bêtes ". Il a ensuite " élagué " les solutions qui ne fonctionnaient pas. Il a pu, en un temps extrêmement court, atteindre son objectif sans aucune aide (cité dans Internet Tome 2, services et usages de demain page 74<sup>10</sup>).

Si le monde est essentiellement prévisible, alors la capacité à anticiper et à faire les meilleurs choix " a priori " (ce qui pourrait être une des définitions de l'intelligence) donne un avantage certain pour s'adapter à cet environnement. Mais dans un monde complexe et imprévisible, maximiser l'intelligence ne suffit pas. La capacité à imaginer le plus grand nombre de solutions possibles, y compris celles qui nous semblent " a priori " bêtes, peut offrir un avantage concurrentiel décisif. On assiste de nos jours à une prolifération des petits singes et une diminution des grands singes pourtant supérieurs en capacité d'intelligence. Les petits singes ont-ils un avantage adaptatif au sens de Darwin sur les grands singes ?

Il existe plusieurs cas de figure où nous proposons des réponses en dessous de notre intelligence :

- Lorsque nous n'avons pas les moyens d'exercer pleinement notre intelligence (sous-information, mauvaise compréhension du problème...)
- Lorsque nous souhaitons multiplier les réponses pour maximiser les chances d'en avoir une meilleure parmi elles que celle que nous anticipons comme supérieure (la bêtise)

Finalement, la bêtise pourrait être vue comme " l'épaisseur de l'intelligence ", la capacité à proposer de multiples solutions et non pas simplement la réponse qui semble la meilleure a priori. Cette approche est remarquablement proche d'une des définitions de l'intelligence proposée par Marc Jeanson dans les échanges du groupe Intelligence Collective : " L'intelligence c'est la faculté qu'a une entité à maintenir un équilibre dynamique entre "intelligence" et "bêtise" ".

Que nous dit cette approche de la bêtise dans le domaine de l'intelligence collective ? On pourrait définir de même l'idiotie comme " agir en deçà de l'intelligence de son espèce " (l'idiot du village). Mais surtout, la diversité dans un groupe permet de mixer des solutions qui peuvent sembler bêtes pour certains et intelligentes pour d'autres. Cette capacité à imaginer de nombreuses facettes d'un même problème est une des grandes forces de l'intelligence collective face à l'intelligence individuelle.

Et si la force de l'intelligence collective pour un groupe était sa capacité à être bête ?

---

<sup>10</sup> [http://www.cornu.eu.org/texts/internet\\_tome\\_2\\_services\\_et\\_usages\\_de\\_demain.shtml](http://www.cornu.eu.org/texts/internet_tome_2_services_et_usages_de_demain.shtml)

## **Annexe 4 : Nous avons non pas un mais deux modes de pensée<sup>11</sup>**

Les sciences cognitives nous apprennent que si pour penser nous utilisons notre mémoire à court terme, nous avons alors non pas un mais au moins deux modes de pensée.

Le premier mode de pensée fait appel à la « boucle phonologique » qui permet d'enchaîner des concepts en série par exemple lors de la construction de discours hypothético-déductifs. Mais cette mémoire à court terme est limitée à 3 notions. Les animaux utilisent différents langages (sonores, dansés...) mais restent limités dans leur capacité à construire un discours. L'homme au contraire a développé un vocabulaire symbolique qui est transmis culturellement dès le plus jeune âge et qu'il conserve dans sa mémoire à long terme. Ainsi, il lui est possible d'alimenter en continu sa boucle phonologique au fur et à mesure de la construction de la pensée et de construire un discours par l'ajout sans limite de nouvelles déductions à chaque étape de son discours. Cette pensée « rationnelle » nous a apporté non seulement un mode de communication très sophistiqué avec nos congénères mais également a permis le développement de notre intelligence.

Mais ce premier mode de pensée a des limites. La construction d'un discours est par nature linéaire (la boucle phonologie travaille en série dans le temps). Tout se passe comme si nous choissions à chaque étape la prochaine étape d'un parcours. Nous ne pouvons pas prendre plusieurs chemins à la fois. Même si nous pouvons revenir en arrière pour essayer un nouvel embranchement, nous sommes limités dans le nombre d'essai possible sans se perdre. Cela a des conséquences sur notre limite à penser de cette façon : nous ne pouvons pas facilement explorer tous les cheminements possibles et conservons donc notre propre « fil de pensée » tant que celui-ci n'est pas réfuté, ou plus exactement tant que nous n'acceptons pas cette réfutation. Mais il existe de nombreux domaines, comme le débat philosophique ou politique, où il n'y a pas un seul cheminement possible entre des postulats et une conclusion (comme c'est \*parfois\* le cas en mathématiques). Cela est particulièrement crucial dans un domaine particulier : le conflit d'intérêt. Chacun suit alors son propre cheminement. Il n'est alors possible avec ce premier mode de pensée que de gagner ou de perdre face à l'autre (la loi du plus fort, éventuellement améliorée par Sun Zu ou Machiavel pour en faire la loi du plus habile). Il est cependant également possible faire un « compromis » ne prenant que partiellement en compte chacun des deux « points de vue ».

Il existe une troisième solution qui consiste à faire converger au moins partiellement les intérêts pour trouver suffisamment de points communs (approche coopérative par la convergence d'intérêts, stratégie « Win-Win ») – ou mieux encore d'articuler des points de vue apparemment incohérents entre eux pour proposer une vision nouvelle de la question (ce que Hegel a appelé le « saut qualitatif » en dialectique). Mais cette solution fait appel à un autre mode de pensée. Nous pourrions le décrire comme la vision du plan permettant de se représenter les différents cheminements (vision allocentrée) par rapport à la vision de son seul point de vue (vision égocentrée). Une deuxième mémoire à court terme, le calepin visuo-spatial, nous permet de retenir plusieurs éléments en parallèle afin de nous aider à constituer une « carte mentale » sur laquelle nous pourrions construire de la pensée en y découvrant des cheminements entre des points qui n'étaient pas reliés entre eux. Mais le calepin visuo-spatial est également limité. Son « empan mnésique » est compris entre 5 et 9. Nous sommes donc restreints, tous comme les autres animaux, à ne relier que quelques idées entre elles.

Pour aller plus loin, il faudrait pouvoir conserver dans notre mémoire à long terme, non plus une suite non ordonnée de mots symboliques pour y accoler les concepts sur lesquels nous voulons penser, mais plutôt un plan sur lequel nous pourrions avoir plusieurs centaines de « lieux de mémoire » (loci) où nous pourrions lier les notions sur lesquels nous voulons réfléchir. Nous pourrions alors construire non plus

---

<sup>11</sup> Jean-Michel Cornu, décembre 2008 : <http://www.cornu.eu.org/news/nous-avons-non-pas-un-mais-deux-modes-de-pensee>

un simple cheminement logique, mais au contraire, découvrir des chemins nouveaux entre des idées qui n'avaient pour certaines pas été reliées jusqu'alors. C'est ce qui a été fait depuis les Grecs par exemple par Simonide de Ceos qui associait les personnes au plan d'une maison qu'il connaissait bien (raconté par Cicéron dans le premier volume de la rhétorique : « de inventio »), en passant par les moines du Moyen Age qui utilisaient les multiples éléments à l'intérieur d'une cathédrale comme support à leur pensée, jusqu'à la Renaissance où des théâtres imaginaires (l'Idée del Teatro de Giulio Camillo) et des roues contenant des figures symboliques (Giordano Bruno) permettaient de mettre directement en relations des concepts différents. Mais après la Renaissance, cette « art de la mémoire » est tombé en désuétude, faisant disparaître ce que l'on pourrait qualifier « d'art de penser ». Le triomphe de la pensée rationnelle (la « pensée-1 ») a occulté notre deuxième mode de pensée. Nous en avons perdu au passage, sauf à le faire naturellement pour certains, la capacité de créer de la pensée par l'articulation de points de vue qui ne sont déductibles les un des autres, en les rassemblant sur un même territoire. Il ne s'agit pas bien sûr de balayer notre pensée rationnelle, mais plutôt de rééquilibrer notre capacité à penser en la complétant par ce deuxième mode.

Les cartes heuristiques sont particulièrement utiles pour penser dans ce sens aussi bien individuellement que collectivement (bien que la plupart soit plus adaptées à une vision arborescente où deux concepts hérités d'une idée qui leur sert de source, sont rarement reliés entre eux). Mais il nous faut aller plus loin en construisant des plans de territoires que nous conserverons en détail dans notre mémoire à long terme. Cela peut être des cartes qui nous servent pour penser individuellement comme celle de notre maison ou de notre environnement, ou bien d'autres cartes que nous partageons avec nos semblables pour construire du débat. Nous pourrions alors nous appuyer sur ces plans pour y conserver l'ensemble des éléments sur lesquels nous voulons construire de la pensée, tout comme nous nous appuyons sur notre vocabulaire symbolique – qui lui a bien été mémorisé depuis tout jeune dans notre mémoire à long terme – pour construire nos chemins de pensée, étape par étape, sous la forme de discours.

Il serait intéressant de construire des cartes communes faciles à mémoriser pour chacun. Il faut cependant sûrement éviter la tentation d'utiliser le plan d'un territoire connu (par exemple la carte des pays dans le monde) pour éviter d'associer des concepts auxquels on associe des valeurs - bonnes ou mauvaises - à des parties "habitées" de ce territoire. Les réflexions actuelles pour trouver des cartes partagées, facilement mémorisables dans notre mémoire à long terme vont dans deux directions :

- Soit la création d'un nouveau territoire simple, régulièrement utilisé et vu aussi bien depuis une vision egocentrée (déplacement dans le territoire) qu'une vision allocentrée (« vue du ciel »). C'est le cas par exemple de l'île Prospectiv située dans un monde virtuel, qui a pour vocation de favoriser le débat autour des nouvelles technologies (nanotechnologies, biotechnologies, informatique, sciences cognitives...) – ou encore de la petite île présentée ci-joint avec seulement deux sommets de tailles inégales, servant à présenter les différents concepts présentés ci-dessus.
- Une autre piste consiste à utiliser une carte déjà connue – au moins partiellement – du plus grand nombre. Cela peut être une carte du ciel présentant les étoiles elles-mêmes rassemblées sous la forme de constellations (seules les principales sont largement connues mais il devrait être possible d'étendre cette connaissance progressivement au fur et à mesure de l'utilisation de la carte). Il faut noter cependant que la carte du ciel n'est pas la même pour les populations vivant au Nord ou au Sud de l'équateur... La carte du « corps humain » (par exemple l'homme de Léonard de Vinci) serait également un bon candidat. Elle comporte une cinquantaine de « lieux de mémoire » auxquels nous avons déjà associé un nom quelle que soit notre culture et notre niveau de connaissance.

## Annexe 5 Foire aux Questions Imagination for People

### 1. Historique

V0.1 première version - 20 avril 2012

V0.2 version pour relecture par l'équipe IP - 23 avril 2012

V0.3 version pour relecture par la communauté et les partenaires - 15 mai 2012

V0.4 version intégrant les commentaires de la communauté et des partenaires – 3 juillet 2012

V0.5 version intégrant les commentaires de Fondation - juillet 2012

V0.6 version intégrant la mise à jour avec l'intégration de la place de marché financière - 17 octobre 2012

## 1. Imagination for People c'est quoi ?

### 1.1 Qu'est-ce qu'Imagination for People ?

Les questions qui se posent à la société pour mieux vivre ensemble sont multiples et complexes. Pourtant, un peu partout dans le monde des citoyens, des collectivités et des entreprises ont trouvé des solutions parfois inattendues voire contre intuitives avec parfois des résultats très positifs. Favoriser le développement d'un grand nombre de projets, repérer ceux qui donnent des résultats et aider à leur réplication voire à leur passage à l'échelle doit permettre de bénéficier de la résilience, de l'adaptabilité et de l'ingéniosité du plus grand nombre, quelque soit son statut ou l'endroit où il se trouve sur la planète.

[Imagination for People](#) (IP pour les intimes) est un projet international multilingue qui a pour but de repérer et de soutenir les projets sociaux créatifs dans le monde.

Ces projets sont animés par des citoyens, des associations, des entreprises ou des collectivités. Imagination for People souhaite toucher le plus grand nombre, au-delà de ceux qui sont déjà très impliqués et militants, pour permettre à chacun de contribuer à son échelle.

Une présentation plus complète est disponible dans la partie « [à propos](#) » accessible en bas de chaque page.

### 1.2 Que fait Imagination for People ?

Imagination for People offre principalement trois services :

1. [Un catalogue de projets innovants](#), socialement utiles et reproductibles. Ces projets sont accessible depuis une plateforme wiki, un espace Web où tout le monde peut contribuer en ajoutant des projets, en les corrigeant ou en les complétant.
2. [Un ensemble de groupes](#) pour rassembler les innovateurs et ceux qui peuvent les aider autour d'une même thématique ou dans une même zone géographique
3. **Des appels à la communauté\*** qui permettent à un porteur de projet de demander ce dont il a besoin pour son projet : des compétences, de la visibilité, des contacts ou encore des développements technologiques...

### 1.3 Quel est l'esprit d'Imagination for People ?

La communauté Imagination for People (IP) est fondée sur un certain nombre de valeurs. Ainsi Imagination for People :

- **Est à but non lucratif** : IP développe une activité de façon désintéressée ;

- **Est reproductible** : les différents services d'IP peuvent être reproduits et adaptés à d'autres besoins ;
- **Renforce les Biens Communs** : IP protège/étend les Biens Communs, les ressources qui appartiennent à tous ;
- **Est une organisation horizontale** : IP progresse par décisions horizontales collectives ;

Pour en savoir plus sur l'esprit dans lequel se développe Imagination for People, allez voir le « [manifeste](#) » accessible en bas de chaque page.

#### 1.4 Faut-il que je m'inscrive ? est-ce que c'est payant ?

Imagination for People est entièrement gratuit et est un service qui se développe par la communauté, pour la communauté.

Il n'est pas obligatoire de s'inscrire sur la plate-forme pour contribuer. Cependant, il est très simple de s'inscrire et cela permet de s'identifier facilement dans les fiches projets, les groupes ou les appels à communauté et de retrouver d'un seul coup toutes ses contributions.

#### 1.5 J'ai une question mais la réponse ne se trouve pas dans cette FAQ ?

Vous pouvez jeter un œil sur les « questions rarement posées » accessible dans la partie « [RAQ](#) » (« Rarely Asked Questions » en anglais) en bas de chaque page.

Si vous ne trouvez pas, n'hésitez pas à nous la poser en allant dans la partie « [contact](#) » ou en posant une question par mail à team @ imaginationforpeople.org (supprimez les espaces avant et après le signe @)

## **2. Le catalogue des projets innovants**

#### 2.2 Je cherche à découvrir différents projets stimulants dans un domaine, comment je fais ?

Vous pouvez :

- soit vous laisser porter vers les projets mis en valeur sur la page d'accueil,
- soit utiliser le moteur de recherche
- soit encore aller dans les « filtres » pour sélectionner les projets en fonction des mots clés, d'une localisation, des catégories, d'un état de maturité, etc.

Une fois un projet identifié, vous pouvez le découvrir, voire le compléter. Vous pouvez également entrer en contact avec les membres de l'équipe qui l'animent ou en savoir plus sur ce projet en allant sur son site ou vers des liens en référence.

#### 2.3 Comment inscrire un projet dans le catalogue ?

Il suffit depuis n'importe quelle page de cliquer sur « [ajouter un projet](#) » et de remplir quelques questions en cliquant à chaque fois sur le crayon à droite du titre de la partie que vous voulez remplir : principalement le titre, la description en une ligne, et la description en un ou deux paragraphes.

Il peut être utile de remplir les parties « lieu », « site Web » et autres « références » ainsi que de proposer quelques mots clés pour retrouver facilement le projet et aller chercher plus d'information.

Vous pouvez également si vous le souhaitez répondre à plusieurs questions (en quoi ce projet est innovant, socialement utile, reproductible...). Vous pouvez également très facilement ajouter une ou

plusieurs images et vidéos (attention cependant de vérifier que vous respectez les droits d'auteur, elles doivent être à quelques exceptions près sous une licence libre).

Pour en savoir plus, allez voir les « [règles d'écriture](#) » accessibles en bas de chaque page

### 2.3 J'ai vu un projet que je connais dont je pourrais compléter la fiche, comment je fais ?

Il suffit de cliquer sur le petit crayon à droite de la partie que l'on souhaite corriger ou compléter, sur le signe « + » qui apparaît sur certains titres lorsque l'on place sa souris dessus.

Il s'agit d'un Wiki (tout le monde peut écrire). Il faut cependant respecter quelques règles :

- restez court pour être lu (un ou deux paragraphes maximum par question) ;
- si vous n'êtes pas d'accord avec ce qui est inscrit essayez de compléter pour rester neutre plutôt que de supprimer les contributions des autres. Vous pouvez également utiliser le champ commentaire. Par la suite, un onglet « discussion » permettra d'échanger avec la communauté pour se mettre d'accord avant de corriger une partie qui ferait débat\* ;
- il existe également un onglet « historique » qui permet de voir les versions antérieures et prochainement d'y revenir\* ;

### 2.4 J'ai vu dans le catalogue un projet auquel je participe, comment mentionner mon implication ?

Il suffit de cliquer sur le « plus » qui apparaît lorsque l'on met la souris sur la partie « équipe » et de compléter votre nom, votre rôle dans le projet et éventuellement d'y ajouter un commentaire.

Il peut être utile de vous inscrire avant sur la plate-forme pour que les personnes puissent vous contacter et découvrir votre profil.

### 2.5 J'ai vu un projet dans une langue et j'aimerais le traduire dans une autre, comment puis-je faire ?

Allez dans « autres langues » en haut à droite de la fiche d'un projet. Les langues dans lesquelles la description du projet est disponible sont alors indiquées. Si le projet n'existe pas dans la langue que vous souhaitez, il vous suffit d'aller dans « créer une nouvelle traduction », de choisir la langue que vous souhaitez et de compléter le projet.

### 2.6 Je voudrais recopier la description d'un projet sur mon site ou sur un autre média, je peux le faire ?

Oui tout à fait ! Les fiches projets sont sous une licence « Creative Commons, attribution, Share Alike » ([CC-by-sa 3.0](#)). Cela veut dire que vous pouvez recopier les informations et même les compléter à condition de mentionner le nom de l'auteur des informations. A défaut, vous devez citer la source "Imagination for People" en ajoutant un lien url vers la page recopiée (par exemple : source projet "[Imagination for People](#)" de [Imagination for People en français](#)\*). Vous devez également mettre ces contenus même modifiés sous la même licence.

Attention cependant aux licences des images et vidéos. Certaines peuvent être sous une licence différente (le petit « i » en haut à droite de la photo ou de la vidéo vous donnera l'information sur sa licence utilisée pour chacune d'elle).

### 2.7 Je voudrais m'inspirer d'un projet décrit dans le catalogue pour faire le mien, j'ai le droit ?

Bien sûr, c'est même fortement encouragé ! Une des idées d'Imagination for People est de faciliter le passage à l'échelle en facilitant la reproduction, la modification et l'adaptation des projets les plus stimulants en mettant en réseau les porteurs de projet.

### 3. Les groupes

#### 3.1 Qu'est-ce qu'un groupe pour Imagination for People ?

Un groupe est un ensemble informel de personnes réunies autour d'un thème ou d'un territoire pour s'entraider, partager idées et ressources, constituer une communauté d'intérêt et éventuellement produire des connaissances qui seront utiles pour tous.

Un groupe est animé de préférence par plusieurs personnes et peut avoir des partenaires qui lui apportent des ressources. Il n'y a donc pas à proprement parler de « groupes Imagination for People » mais plutôt des groupes dont Imagination for People est partenaire, le plus souvent avec d'autres structures.

Parmi les premiers groupes pour lesquels Imagination for People est un des partenaires, il y a :

- des groupes territoriaux : IP Burkina, IP Rhones Alpes, les causeries de Genève...
- des groupes thématiques : usages au Sud (correspondants.org), Fab Labs francophones, Tiers-Lieux, femmes et développement, Chine-francophonie, innovation monétaire...
- et des groupes pour aider à co-construire des projets (dont le projet Imagination for People lui-même)\* : Imagine (imaginer de nouveaux services), AnimFr (animer des groupes), Dev (les développeurs sociaux de la plate-forme)...

Une liste à jour des groupes est disponible depuis l'onglet « [groupes de travail](#) » sur le site Imagination for People

#### 3.2 Que font les groupes ?

Les groupes permettent plusieurs activités :

- **Ils se réunissent en ligne ou en présentiel**, la balance entre les deux dépendant du côté plus ou moins local du groupe. Cela permet de développer des échanges entre les membres du groupes et de développer un réseau d'entraide. Pour les groupes qui le souhaitent, des rencontres synchrones en ligne (sur [FlashMeeting](#) ou sur d'autres outils) sont organisée périodiquement ;
- **Ils développent des ressources qu'ils mettent à disposition de tous**, comme du repérage de projets innovants (accessibles depuis le catalogue de projets), de la veille sur un sujet, des FAQs ou encore des portraits de porteurs de projets. Tout cela peut se faire sous une forme écrite mais aussi multimédia voire par des présentations et échanges lors de rencontres publiques. Les groupes peuvent également développer des plates-formes offrant des services à la communauté ou bien mettre à disposition des plates-formes développées par un ou plusieurs de ses membres ;
- **Ils peuvent choisir d'écrire collaborativement certains documents plus complexes** comme des guides ou des « codes sources ». Ce dernier terme, issu du logiciel libre, indique dans le contexte des projets créatifs, un document qui donne toutes les informations nécessaires pour reproduire un projet, un événement, la mise en place d'un lieu, etc. (comment faire, qui contacter, qui a déjà une expérience, où trouver des ressources utiles...) ;

#### 3.3 Qu'apporte Imagination for People aux groupes ?

Imagination for People propose aux groupes qui le souhaitent :

- **une communauté d'animateurs** de groupes pour ne pas être seul : AnimFr et prochainement\* AnimEn suivant la langue que comprend les animateurs (d'autres groupes d'animateurs pourraient suivre dans l'avenir) ;
- **une assistance et un suivi** des groupes pendant la mise en place du groupe (avec une méthode permettant de créer progressivement son groupe) et pendant la vie du groupe ;
- **la mise à disposition d'outils** pour ceux qui le souhaitent : listes de diffusion, espaces Wiki, outils de réunion en ligne, mais également dans les prochains mois\* des outils pour créer à

plusieurs centaines de participants des documents complexes avec des méthodes innovantes d'intelligence Collective ;

- **des méthodologies développées** par une communauté de spécialistes et de praticiens pour aider à animer son groupe, à favoriser l'implication ou à produire des documents collaboratifs ;

### 3.4 Où puis-je retrouver les documents et autres ressources produits par les groupes une fois finalisés ?

Les ressources produites collaborativement (documents, vidéos, plate-formes en ligne...) seront disponibles prochainement\* depuis le centre de ressources de Imagination for People.

### 3.5 J'ai vu un groupe qui m'intéresse et je veux y participer, comment je fais ?

Il suffit d'aller sur la page du groupe depuis l'onglet « [groupes de travail](#) » sur la page d'accueil et de cliquer sur le bouton « s'inscrire ».

Le plus souvent vous pourrez, si ce n'est pas déjà le cas, choisir de vous inscrire également sur la plate-forme Imagination for People et/ou sur les plates-formes des autres partenaires. Cela n'est pas obligatoire pour participer à un groupe, mais vous permettra de remplir votre profil et de vous inscrire plus facilement à d'autres groupes. L'inscription à la plate-forme Imagination for People permet, au-delà de l'accès aux nombreuses fonctionnalités, de recevoir la newsletter mensuelle. Cette lettre condense, autour d'une problématique donnée, les projets et ressources les plus inspirants produits par la communauté.

### 3.6 Je ne souhaite plus participer à un des groupes auquel je suis inscrit, comment je fais ?

Il vous suffit d'aller sur la page du groupe depuis l'onglet « [groupes de travail](#) » sur la page d'accueil et de cliquer sur le bouton « se désinscrire ».

### 3.7 Je souhaite créer un groupe que faut-il que je fasse et comment Imagination for People peut m'aider ?

Si votre groupe est dans le champ d'Imagination for People, c'est à dire qu'il s'intéresse à l'innovation sociale, nous pouvons vous aider dans les différentes étapes de mise en place de votre groupe.

Trouvez un petit groupe de 3 ou 4 personnes qui seraient intéressées pour co-animer avec vous ce groupe. Cela permet de ne pas y passer trop de temps et même de gagner du temps avec ce que le groupe peut vous apporter en connaissance et en savoir-faire. Pour cela, vous devez avoir une première idée du groupe que vous souhaitez monter pour en parler à d'autres personnes. Ensuite, le petit groupe des futurs animateurs aura à définir ensemble différents aspects du groupe : son nom, une description, ce qu'il pourrait produire et sa finalité, les éventuels premiers partenaires du groupe et une liste de personnes à inviter.

Une fois quelques outils d'animation mis en place (Imagination for People peut offrir si vous le souhaitez des outils de liste de discussion, des espaces en ligne, des outils d'échange pour produire des documents collaboratifs, etc.), vous pourrez inviter des personnes à participer à votre groupe et commencer les activités. Votre groupe prendra tout son essor lorsque vous aurez réussi à organiser les premières rencontres en ligne ou en présence, à produire des premières choses ensemble et à dépasser les cent participants (il est plus facile d'animer un groupe en ligne au-delà de cent personnes pour avoir toujours un nombre minimal de contributeurs).

## 4. Les « appels à la communauté »

### 4.1 Quel type d'appel puis-je lancer sur Imagination for People ?

Imagination for People peut vous aider à entrer en contact avec d'autres membres de la communauté qui peuvent vous aider dans votre projet. Il y a plusieurs types d'appels que vous pouvez lancer, notamment (liste non limitative) :

- **des appels à compétences**, si vous avez besoin (de façon gratuite ou payante suivant le cas) de compétences particulières pour votre projet (juridiques, techniques ou autre...) ;
- **des appels à visibilité**, lorsque votre projet commence à se développer et qu'il est temps de le faire connaître (pour promouvoir par exemple son projet auprès du journalisme citoyen) ;
- **des appels à « connecteurs »**, ces personnes qui font parties de plusieurs communautés et qui connaissent beaucoup de monde, afin qu'ils vous mettent en relation avec d'autres ;
- **des appels à technologies** si vous avez besoin d'aide pour développer des objets ou des services en ligne qui seraient utiles pour votre projet (en particulier dans les lieux de création de service comme les [living labs](#) ou les lieux de fabrications numériques comme les [fab labs](#))

### 4.2 Comment je lance un appel ?

Pour l'instant vous pouvez remplir le champ en haut à droite dans la fiche de votre projet en y indiquant ce dont vous avez besoin. Par la suite\* un outil spécifique pour lancer des appels à la communauté sera ajouté sur Imagination for People.

### 4.3 Puis-je faire un appel à financement ?

Non, nous avons choisi de ne pas proposer directement d'appels à financement sur Imagination for People, d'une part pour ne pas marginaliser les autres types d'appels, mais également parce qu'il existe d'autres plates-formes de financement qui font déjà cela très bien. Nous sommes en train de développer des échanges et des partenariats avec plusieurs de ces plates-formes de financement\* afin de vous permettre d'y avoir accès facilement depuis Imagination for People.

Par ailleurs, un groupe sur les modèles économiques innovants et sur les modes de financement initiaux innovants peut aider chacun à rendre son projet viable. Nous sommes également partenaires d'un groupe avec la [Fondation Internet Nouvelle Génération](#) sur l'[innovation monétaire](#) qui s'est intéressé à la façon d'aider les financeurs à identifier les porteurs de projets qu'ils pourraient soutenir grâce au fonctionnement d'une monnaie complémentaire dédiée aux innovateurs.

Nous développons également des relations privilégiées avec des fonds d'investissement socialement engagés, des banques éthiques et solidaires et des fondations internationales susceptibles de réaliser leur veille de projets finançables directement sur Imagination for People. Cette veille pourra même être accompagnée d'une aide à l'évaluation collaborative des projets d'innovation sociale.

## 5. La plate-forme et comment y contribuer

### 5.1 Comment est développée la plate-forme technique ?

La plate-forme est développée sous la forme d'un logiciel libre. Cela signifie que (*Source [April](#)*) :

- vous avez la liberté d'utiliser ce logiciel pour quelque usage que ce soit ;
- vous avez également la liberté de l'étudier et de l'adapter à vos besoins (améliorer le programme) ;
- et la liberté de redistribuer des copies de cette plateforme.

La licence choisie est l'[AGPL v3](#).

Actuellement\*, deux équipes de développement, une en France et une au Québec développent les briques imaginées pour la plate-forme d'Imagination for People (voir plus loin « comment est structuré Imagination for People »). D'autres équipes autonomes ou développeurs indépendants peuvent contribuer au développement de la plate-forme ou de nouvelles briques. Ces équipes et développeurs peuvent trouver s'ils le souhaitent leurs propres financeurs pour contribuer au projet.

### 5.2 Je voudrais contribuer au développement d'Imagination for People, comment je fais ?

Il y a de nombreuses façons de contribuer au développement de l'initiative Imagination for People. Vous pouvez les retrouver sur [la page contribution](#) ;

- Le plus simple est de contribuer à la **rédaction des fiches**. Un forum va être ouvert pour permettre les échanges entre les rédacteurs\* ;
- Vous pouvez également animer un groupe. Les animateurs se retrouvent dans le groupe **AnimFr** (et bientôt **AnimEn**\* pour ceux qui parlent anglais) ;
- **Imagine** est un groupe qui rassemble les participants d'Imagination for People et des initiatives similaires pour imaginer différents développements qui pourraient être utiles à tous et concevoir la façon d'échanger des contenus entre les différentes plates-formes ;
- **Dev** est le groupe des développeurs qui contribuent au développement de la plate-forme ;
- Un groupe de **designers** est également prévu\* afin de rendre la plate-forme agréable et facilement accessible au plus grand nombre ;
- Enfin, vous pouvez contribuer à **traduire** l'interface de la plate-forme sur [le site collectif de traduction](#) ou traduire les textes de présentation ainsi que les fiches de projets directement sur le site ;

### 5.3 J'ai ma propre plate-forme en ligne, puis-je développer des synergies avec Imagination for People ?

Tout à fait ! Au sein du groupe « Imagine » nous étudions la possibilité d'échanger des fiches de projets stimulants, des descriptions de groupes de travail et même permettre à des utilisateurs inscrits sur l'un des sites de choisir d'être parallèlement inscrit et d'avoir leur profil sur un autre site partenaire en un seul clic.

### 5.4 Je voudrais une plate-forme similaire mais je n'ai pas le temps ou la compétence pour partir du logiciel libre ?

Nous avons développé des versions du site Imagination for People en marque blanche qui peuvent partager des données (catalogue de projets, groupes de travail...) afin de vous permettre de bénéficier rapidement de ces fonctionnalités sur votre propre site. Pour en bénéficier, vous pouvez vous adresser aux sociétés licenciées (voir la question « 6.1 comment est structuré Imagination for People »).

## **6. Organisation et gouvernance**

### 6.1 Comment est structuré Imagination for People ?

**Imagination for People est avant tout une communauté** qui utilise une plate-forme. Plus précisément, il s'agit d'une communauté de communautés très diverses, de la même façon que l'internet n'est pas un réseau mais un réseau de réseaux. Tout comme Wikipédia, cette communauté n'a pas de structure propre mais est basée sur la participation volontaire.

Certaines tâches nécessitent cependant une structure légale (financement, gestion des serveurs, salariés ...). Contrairement à des projets similaires, il n'y a pas une structure de soutien mais plusieurs, chacune adaptée à un besoin spécifique :

- **Deux petites associations de soutien** : Imagination for People (en France) et Imagination Citoyenne (au Québec) ont pour but de faire remonter les besoins de la communauté pour les nouveaux développements, d'aider les animateurs de groupes, de gérer les serveurs de la plate-forme et de faire en sorte que le tout fonctionne de façon harmonieuse. Elles disposent pour cela de quelques salariés basés en France et au Québec ;
- **Un fonds de dotation** « Imagination for People », finance le projet. Il permet de défiscaliser les dons en France issus d'entreprises (mécénat) et de particuliers. La réduction d'impôts est de 66% pour les particuliers et de 60% pour les entreprises ;
- **Des entreprises licenciées** qui financent le projet Imagination for People par le paiement d'un droit d'usage de la marque tout en assurant un fonctionnement en accord avec les principes éthiques du projet. Ces sociétés proposent du consulting citoyen et des services aux entreprises et aux collectivités ;

## 6.2 Qu'est-ce que l'association "Imagination for People" ?

L'association Imagination for People basée en France est une des deux associations qui a pour but de faire remonter les besoins de la communauté Imagination for People pour les nouveaux développements, d'aider les animateurs de groupes, de gérer les serveurs de la plate-forme et de faire en sorte que le tout fonctionne de façon harmonieuse. Elle dispose pour cela de quelques salariés situés en France.

Imagination for People est également copropriétaire avec l'association Imagination citoyenne, de la marque Imagination for People (voir 7.1 "comment est financé le projet Imagination for People ?").

## 6.3 Qu'est-ce que l'association "Imagination citoyenne" ?

L'association Imagination Citoyenne basée au Québec est une des deux associations qui a pour but de faire remonter les besoins de la communauté Imagination for People pour les nouveaux développements, d'aider les animateurs de groupes, de gérer les serveurs de la plate-forme et de faire en sorte que le tout fonctionne de façon harmonieuse. Elle dispose pour cela de quelques salariés situés au Québec.

Imagination citoyenne est également copropriétaire avec l'association Imagination for People, de la marque Imagination for People (voir 7.1 "comment est financé le projet Imagination for People ?" et est l'hébergeur légal des contenus de la plate-forme Imagination for People).

## 6.4 Qu'est-ce que le fond de dotation "Imagination for People" ?

Le fonds de dotation « Imagination for People » a pour objet, grâce à l'interactivité offerte par les nouvelles technologies de l'information, de promouvoir, faire émerger et connaître auprès du public, tout projet d'intérêt général s'inscrivant dans une démarche d'innovation citoyenne créative et notamment dans les sphères sociales, environnementale, éducative et scientifique. Il finance les associations de soutien à la communauté "Imagination for People". Il est financé par des dons défiscalisés en France issus d'entreprises (mécénat) et de particuliers.

La déduction fiscale est de 66% des dons pour un particulier. Il s'agit d'une réduction d'impôt sur le revenu dans la limite de 20 % du revenu imposable, reportable sur cinq ans en cas de dépassement de ce plafond (article 200 du Code Général français des Impôts).

La déduction fiscale est de 60% des dons pour une entreprise. Il s'agit d'une réduction d'impôt sur le revenu ou d'impôt sur les sociétés dans la limite de 5 % du chiffre d'affaires hors taxes, reportable sur cinq ans en cas de dépassement de ce plafond (article 238 bis du Code Général français des Impôts).

### 6.5 Qu'est-ce qu'une "entreprise licenciée" ?

Une entreprise licenciée Imagination for People finance le projet par le paiement d'un droit d'usage de la marque tout en assurant un fonctionnement en accord avec les principes éthiques du projet. Elle propose du consulting citoyen et des services aux entreprises et aux collectivités. Une liste des sociétés licenciées\* est disponible sur le site Imagination for People. Elles s'engagent à y publier également les noms de leurs dirigeants. Pour éviter tout conflit d'intérêt, le président des associations Imagination for People et Imagination citoyenne s'interdit à titre personnel toute prise de participation dans l'une quelconque des entreprises licenciées

Une entreprise licenciée doit être légalement indépendante des associations et de la communauté Imagination for People. Ainsi, elle doit démontrer de manière « opposable aux tiers » (comme on le dit dans le monde juridique) qu'il n'y a pas de relations privilégiées avec les associations qui lui permettrait une économie de dépense ou un surcroît de recettes. Cela est indispensable pour éviter une remise en cause éventuelle de la non-lucrativité des associations de soutien à la communauté. En particulier, une entreprise licenciée ne peut pas avoir recours à l'administration de la plate-forme Imagination for People, mais peut cependant, comme tout inscrit sur la plate-forme, entrer en contact individuellement avec des membres d'Imagination for People pour leur proposer des projets rémunérés (par exemple avoir recours à l'expertise de certains membres dans le cadre de missions de consulting pour des collectivités locales).

Dans les faits, n'importe quelle entreprise peut utiliser Imagination for People pour repérer des porteurs de projets et proposer des services de consulting citoyen ou de mise en relation avec d'autres entreprises. Une entreprise licenciée a en plus le droit d'utiliser la marque "Imagination for People" en échange du paiement d'un droit d'usage" de la marque et du respect des principes éthiques du projet Imagination for People.

### 6.6 Pourquoi tant de structures ?

Il est important de séparer la gestion des opportunités (repérage des projets sociaux créatifs, synergies entre les acteurs dans les groupes, appels à la communauté...) - qui est la fonction même de la communauté - de la gestion de contraintes qui est plutôt le rôle des structures légales.

Il existe deux grandes tâches de soutien à un projet tel qu'Imagination for People : offrir un soutien à la communauté par la mise à disposition d'une plate-forme et par une assistance à l'organisation de groupes et d'événements – et trouver des financements pour rendre tout cela possible. Ces deux tâches sont très différentes : elles impliquent des compétences distinctes et sont basées sur des échéanciers et une gestion de projet qui ne sont pas toujours conciliables (échéanciers ouverts du côté de la communauté et échéanciers fermés du côté du financement). C'est pourquoi le soutien à la communauté Imagination for People se fait par deux types de structures : des associations d'une part, des entreprises licenciées d'autre part.

### 6.7 Qui gouverne la communauté ?

Personne ! Ou plutôt tout le monde. Il ne s'agit pas d'une structure représentative avec des adhérents et des représentants élus, mais plutôt d'une communauté où la légitimité se constitue par la participation. Toute personne contribuant à Imagination for People peut faire des propositions et participer aux débats. Comme indiqué dans la question « 1.3 quel est l'esprit d'Imagination for People ? », il s'agit d'une organisation qui « progresse par des décisions horizontales collectives ».

S'il est nécessaire de faire des choix, ceux-ci sont réalisés sur la méthode du « rough consensus » (consensus approximatif) : une décision proposée est entérinée lorsque personne n'est fortement contre. La communauté applique en cela [le mode de fonctionnement de l'IETF](#) : la communauté (ce n'est pas une structure non plus) qui développe les standards de l'internet.

Dans un premier temps, les échanges sur l'organisation de la communauté et sur les besoins pour la plate-forme se font au sein du groupe Imagine\* qui est ouvert à tous ceux qui le souhaitent. Lorsque la communauté sera plus grande encore, elle pourra organiser sa gouvernance d'une façon plus adaptée en fonction de sa taille.

#### 6.8 Qui gouverne les associations "Imagination for People" et "Imagination citoyenne" ?

Les associations ne sont en fait qu'une sorte de secrétariat de la communauté. Elles ont pour rôle de mettre à disposition de celle-ci des moyens humains et techniques, mais n'ont pas à décider à sa place. Les deux associations (québécoise et française) sont des organisations à but non lucratif dont le président est Jean-Michel Cornu, qui a travaillé de longue date sur la coopération et l'intelligence collective. Les conseils d'administration sont constitués des financeurs du projet (voir la question « 7.1 comment est financé le projet Imagination for People ? »).

Il n'y a pas de représentants de la communauté au sein du conseil d'administration des deux associations de soutien. Par contre l'ensemble de la communauté peut vérifier le travail des associations et faire des propositions pour leur orientation. Ainsi, plutôt que des décisions votées par une petite minorité de représentants, les actions de l'association sont plutôt basées sur la prise en compte des propositions collectives de la communauté, sur l'information obtenue en retour de ce qu'elle fait (feedbacks) et sur le fait qu'il ne doit pas y avoir de fortes oppositions à ses actions. Cela ressemble au mode de décision par « rough consensus » indiqué dans la question « 6.7 qui gouverne la communauté » avec une sanction bien plus contraignante qu'un vote : si la communauté est en désaccord avec ce que font les associations, elle partira ailleurs ou créera un autre secrétariat pour soutenir le projet. Les associations n'auraient alors tout simplement plus de raison d'être.

Les deux associations rendent des comptes à la communauté Imagination for People pour permettre à celle-ci de réagir à leurs actions et faire des propositions. En particulier, les associations publient :

1. les rapports moraux et financiers annuels ;
2. les budgets ;
3. les décisions prises par les membres de leurs conseil d'administration (à l'exception des informations devant rester privées, comme celles liées au droit du travail...);
4. tout autre document permettant de mieux comprendre ses actions pour la communauté ;

#### 6.9 Imagination for People peut-elle prendre des positions au nom de ses membres ?

Non, ce n'est pas son objectif ! Imagination for People n'est pas une structure qui représente qui que ce soit, mais une communauté de communautés constituée de citoyens, d'associations, d'entreprises et de collectivités qui partagent des informations et s'entraident. Personne ne peut donc parler au nom de toute la communauté. Elle est composée d'un brassage entre des sensibilités et des cultures différentes.

#### 6.10 Qui est à l'origine de Imagination for People ?

Imagination for People a été initié et fondé par Frank Escoubès.

En 2010, il s'associe avec Jean-Michel Cornu pour poursuivre le lancement du projet. En 2011, tous deux rassemblent une première équipe rapprochée (voir « l'équipe initiale de support » dans la page « [à propos](#) » du site)\*. La plate-forme avec le catalogue de projets innovants est mise en ligne en version

beta en juin 2011. Dans la foulée démarrent les premiers groupes avec plusieurs partenaires. En 2012, l'équipe s'élargit au Québec et en France et Imagination for People prend son envol (voir « l'équipe actuelle de support » dans la page « [à propos](#) »)\*.

## 7. modèles économiques

### 7.1 Comment est financé Imagination for People ?

Imagination for People est financé par le biais de plusieurs canaux :

- principalement via le versement par les entreprises licenciées d'une redevance d'utilisation de la marque "Imagination for People" aux deux associations de soutien au projet "Imagination for People" en France et "Imagination citoyenne" au Québec qui en sont copropriétaires ;
- par des dons de particuliers et d'entreprises (pour la France, ces dons peuvent bénéficier du fonds de dotation Imagination for People, qui permet une réduction d'impôts) ;
- par des subventions publiques pour certaines activités (voir la page partenaires sur le site : <http://imaginationforpeople.org/fr/partenaires>) ;

### 7.2 Certains projets sont ils financés ?

La participation des porteurs de projet est volontaire et bénévole et il n'y a pas de mécanisme de financement des projets dans Imagination for People. Cependant, nous espérons qu'Imagination for People permettra indirectement à différents projets de trouver des financements supplémentaires grâce :

- au lancement d'une place de marché financière (Social to Finance) permettant la mise en relation entre les porteurs de projets sociaux d'une part et les institutions financières et collectivités locales d'autres part (via notamment une future évaluation collaborative de projets) ;
- à des partenariats avec d'autres plates-formes spécialisées dans le financement de projets, notamment en crowd funding (voir la question « 4.3 Puis-je faire un appel à financement ? ») ;
- à des opportunités offertes par des entreprises à des porteurs de projets particulièrement créatifs de participer à des prestations de service spécifiques pour le compte d'entreprises et de collectivités, soit par le biais de prestations de consulting citoyen (les porteurs de projets deviennent « consultants » pour des entreprises ou collectivités), soit par le biais d'une place de marché mettant en contact les porteurs de projets et les entreprises et collectivités dans le cadre de relations marchandes ou non marchandes (Social to Business) ;
- à des groupes d'échange pour repérer et développer des modèles économiques et des modes de financement innovants ;
- enfin, nous espérons qu'au fur et à mesure du développement d'Imagination for People, les financeurs de projets sociaux sauront utiliser la plate-forme comme outil de veille pour à leur tour, « repérer et soutenir les projets sociaux créatifs » ;

### 7.3 Des sociétés peuvent-elles vendre des services en utilisant le projet Imagination for People ?

Oui ! En fait, plus il y aura d'opportunités financières proposées par des sociétés à des porteurs de projets (par exemple, du consulting citoyen proposé par une structure de conseil dans un pays donné), plus il y aura de monde sur Imagination for People et donc plus l'ensemble de l'écosystème – générique gratuit et spécifique payant - se développera.

La plate-forme Imagination for People permet de repérer des projets sociaux créatifs ainsi que les porteurs mêmes de ces projets. Toute organisation inscrite sur Imagination for People et s'impliquant dans la vie de la plate-forme peut rencontrer et côtoyer différents acteurs, et ainsi se faire une idée de leur valeur contributive par la participation à des activités communes telles que les groupes, ou par leur implication dans la vie des projets d'innovation sociale et de créativité citoyenne mis en avant sur Imagination for People. **Une entreprise peut ainsi proposer des projets de collaboration tout en**

**offrant aux porteurs de projets qu'elle aura repérés une possibilité de rémunération.** Une entreprise qui développerait ainsi une activité marchande grâce à Imagination for People en en faisant bénéficier un porteur de projet peut également aider le projet Imagination for People à se développer pour le bénéfice de tous en lui accordant des dons.

Par ailleurs, **si l'organisation en question souhaite utiliser le nom « Imagination for People »**, elle devra payer aux deux associations de soutien du projet, Imagination for People en France et Imagination citoyenne au Québec, une redevance d'utilisation de la marque et avoir un fonctionnement en accord avec les principes éthiques du projet\*. Par ailleurs, lors de la réponse à un appel d'offre pour proposer un service qui serait similaire à une autre entreprise licenciée utilisant la marque Imagination for People, l'organisation en question devra faire connaître son intérêt à l'avance. Elle pourra se voir opposer un droit de premier refus en cas de concurrence avec l'offre de la première entreprise licenciée ou bien avoir la possibilité de s'associer avec la première entreprise licenciée dans le cadre de l'appel d'offre plutôt que de proposer une offre directement concurrente utilisant la marque Imagination for People.