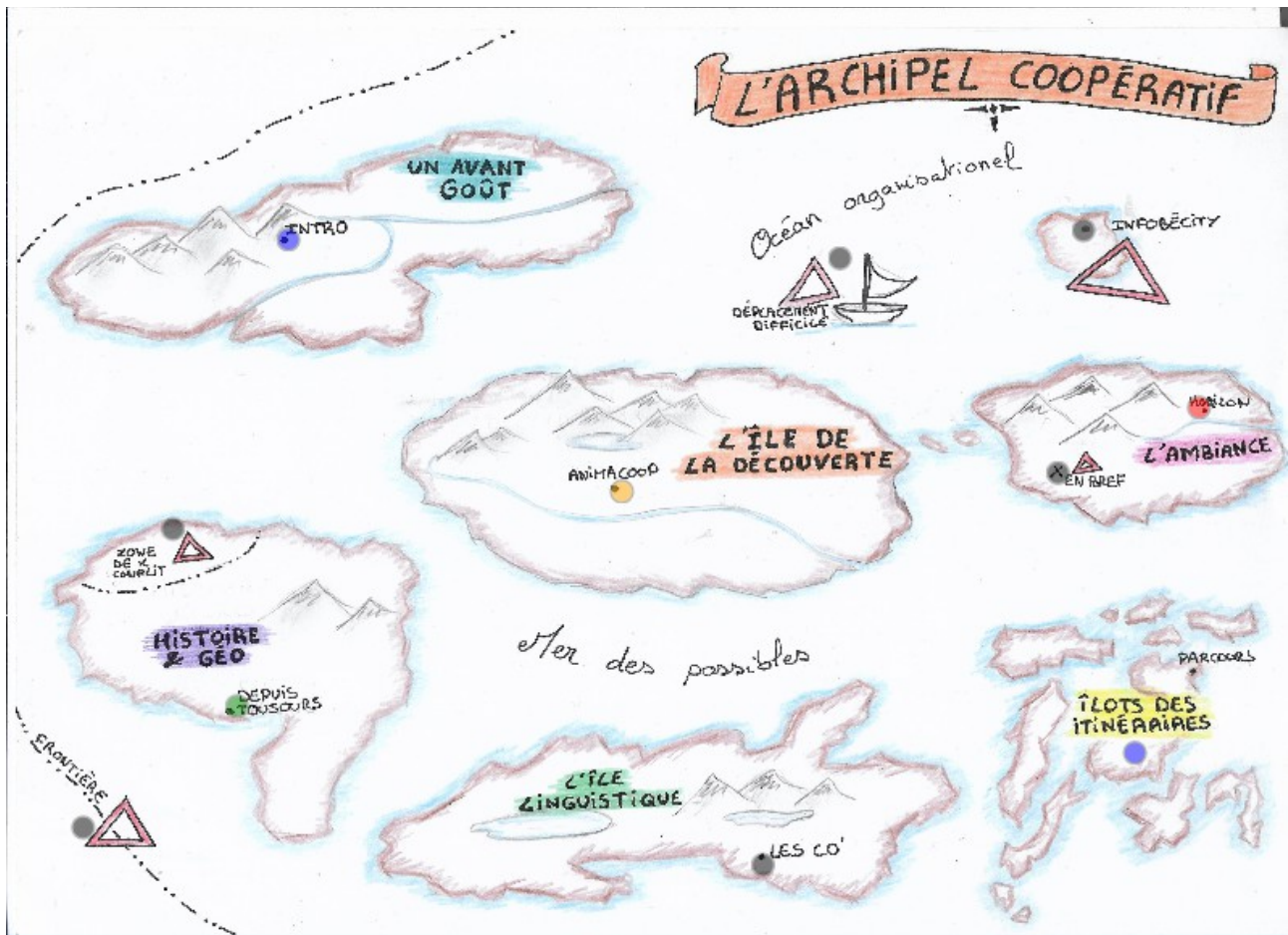


Guide de voyage ... à l'attention de celles & ceux qui veulent s'aventurer en pays coopératif



Retrouvez ce guide en ligne : <https://ferme.yeswiki.net/POP-T20/?CarteArchipel>

Table des matières

Guide de voyage ... à l'attention de celles & ceux qui veulent s'aventurer en pays coopératif...	1
1. Introduction.....	5
Un avant goût, pour se laisser tenter et visiter l'Archipel Coopératif.....	5
2. Préparer son voyage.....	6
Informations pratiques.....	6
Quand partir : êtes-vous prêt·e à y aller ?.....	6
Le climat.....	6
Le coût de la vie.....	6
Formalités administratives d'entrée dans le pays.....	6
Qu'emporter ?.....	6
Conseils aux familles.....	6
3. Itinéraires.....	8
1. Itinéraire "DECOUVERTE" / "piste verte".....	8
2. Itinéraire "EXPLORATION" / "piste bleue".....	9
3. Itinéraire "IMMERSION" / "piste rouge".....	10
4. Itinéraire "INSTALLATION" / "piste noire".....	11
5. Itinéraire "BAROUDEUR·EUSES" / "Hors piste" !.....	11
4. Histoire & Géo.....	12
Histoire et géographie de la coopération - Personnages historiques & courants de pensée l'Archipel Coopératif.....	12
1. Dans la nature.....	12
En guise d'introduction : coopération vs compétition.....	12
2. Dans les champs.....	13
Histoire des communs :.....	13
3. A l'usine et après l'usine.....	13
3.1. Dans les ateliers et les usines : les Coopératives ouvrières.....	13
3.2. Et après le travail : le cohabitat ?.....	14
3.3. Et les associations ?.....	15
4. A l'école et après l'école.....	15
Education populaire.....	15
Pédagogie coopérative.....	16
Et l'animation socio-culturelle ?.....	16
Empowerment & Community organizing.....	17
5. Au bureau.....	17
5.1. De la systémique à l'intelligence collective.....	17
La systémique.....	17
Collaboration & travail collaboratif.....	18
Intelligence collective.....	19
5.2. Méthodes & outils.....	19
Communication Non Violente (CNV).....	19
Méthodes agiles.....	19
5.3. Gouvernance.....	20
Sociocratie.....	20
Entreprise libérée.....	20
Holocratie.....	21
Organisations opales.....	21

6. L'informatique, ou... le retour des communs?.....	22
GNU/Linux.....	22
Wikipédia.....	22
Framasoft.....	23
Creative commons.....	23
5. Ambiances.....	24
Différentes organisations collectives.....	24
1. Ambiance politique.....	24
Définition :.....	24
Types de politiques participatives :.....	25
Des vidéos pour aller plus loin :.....	25
2. Ambiance Associative.....	26
Définition d'une association collaborative :.....	26
Types d'associations collaboratives :.....	26
Pour aller plus loin :.....	26
3. Ambiance de l'Entreprise.....	26
Définition :.....	26
Types d'entreprises collaboratives :.....	27
Pour aller plus loin :.....	27
4. Ambiance de l'Ecole.....	27
Définition - Ecole Démocratique de Paris :.....	28
Types d'ambiances :.....	28
Pour aller plus loin :.....	29
5. Ambiance Alternative / Ecovillages.....	30
Définition :.....	30
Types de villages / Eco-Hameaux participatifs :.....	30
Pour aller plus loin :.....	31
6. L'île de la découverte - Bons plans & bonnes adresses	32
1. Les expériences à ne pas manquer :.....	32
L'auberge des observatoros :.....	32
La station des décisions :.....	32
Le lac des communs :.....	33
La capitale ANIMACOOP :.....	33
La forêt des outils :.....	33
Les ruines du monde pyramidal :.....	33
2. Où manger ?.....	34
"Outillo collaboratico numerico" :.....	34
"Animato collaboratico presentielo" :.....	34
3. Où boire un verre ?.....	34
"Cocktailo REPI" :.....	34
7. Le langage de l'Archipel Coopératif.....	35
1. Les Essentiels.....	35
Intelligence collective :.....	35
Coopération :.....	36
Collaboration :.....	36
Participation :.....	36
Les Communs :.....	36
2. Découverte de l'Archipel Coopératif.....	36
Le Plus Petit Pas Possible (PPPP) :.....	36
Seuil d'implication :.....	36

Expérience irréversible de coopération :	37
Impulser :	37
3. Mode de vie (en réunion par exemple !).....	37
Météo :	37
Accords de groupe :	37
4. S'organiser pour faire ensemble.....	37
Co-construire, co-concevoir, co-décider, cocorico ! :	37
Gouvernance partagée ou agile :	37
Convergence :	38
5. Décider.....	38
Gestion par consentement :.....	38
Jugement majoritaire :	38
Élection sans candidat :	38
6. Les indispensables numériques, à mettre dans votre sac à dos.....	39
Gare centrale :	39
Creative Commons :	39
Yes wiki :	39
Les Framatrucs :	39
Pomodoro :	39
Communication Non Verbale :	39
8. Risques, lieux à éviter, et précautions à prendre.....	40
1. Introduction.....	40
2. Les frontières	40
3. Zones de conflit.....	40
4. Difficultés à se déplacer.....	42
5. Lieux à visiter avec prudence	43
6. En bref.....	43
Alors bon voyage !!.....	43
Docs & liens inspirants.....	44
Liens vers des pops proches de notre sujet :.....	44
Autres liens :.....	44

1. Introduction

Un avant goût, pour se laisser tenter et visiter [l'Archipel Coopératif](#).

Visiter [l'Archipel Coopératif](#) demande une dose de motivation et d'envie. Il s'agit en effet d'arriver dans un monde d'**innovation**, de **transformation sociale**, de **confiance** en l'autre et d'**intelligence collective**... Bref, changer les codes appris à l'école et en société pour oser vivre de nouvelles expériences.

Ici, copier n'est ni un défaut, ni une marque de faiblesse, mais une nécessité pour réussir ! Bien oui, quand une idée est bonne, il est logique qu'elle soit reprise, bonifiée, amendée ... Même mieux, **l'erreur est salvatrice ... et source de richesses** ; dans ce pays, elle est valorisée, comme un aspect de l'expérimentation.

Qui a vu un nouveau né faire ses premiers pas sans tomber ? L'expérimentation est le chemin le plus connu pour explorer ce monde. La devise est d'essayer, se tromper, accepter l'erreur et recommencer.

Ici, vous rencontrerez le **partage des tâches**, la **valorisation des personnes**, la **prise en compte des personnalités** et même des **émotions**. Tout cela pour servir l'intérêt collectif et les communs.

Vous découvrirez un **vocabulaire spécifique** ([nouvelle langue ?](#)) qui peut sembler barbare, bobo, bécassou, barbant, bisounours.... il est tous simplement pour les coopérateur·nes bienvenu ! Car là où on met des mots, on peut construire, théoriser, expérimenter.

Ah, oui, vous verrez très souvent des signes ou des mots inhabituels. C'est que l'écriture inclusive s'invite facilement dans ce langage.

Voici les quelques secrets de la collaboration, que nous vous invitons aujourd'hui à découvrir au fil du guide.

Bonne lecture, et surtout bon voyage.

Au plaisir de vous y retrouver très bientôt !

2. Préparer son voyage

Informations pratiques

Quand partir : êtes-vous prêt·e à y aller ?

La destination de ce guide a une particularité importante : vous serez toujours prêt·e à y aller ! Avec vos envies, vos peurs, votre rythme : [l'Archipel Coopératif](#) vous ouvrira toujours grand les portes !

Le climat

Globalement doux et accueillant tout au long de l'année.

Il peut arriver que certaines périodes soient fraîches pour rentrer dans un projet collaboratif : fatigue des personnes très investies qui se sentent un peu seules dans l'animation de projet et peuvent avoir du mal à accueillir les nouveaux participant·es ; conflit dans le groupe... Ne vous inquiétez pas, ces périodes sont transitoires : une animation en [mode REPI](#), de la [CNV](#) et des [accords de groupe](#) permettront de réchauffer l'atmosphère.

Le coût de la vie

Nous vous entendons d'ici : ça coûte cher d'aller à [l'Archipel Coopératif](#) car parler, parler, parler, c'est du temps, et le temps c'est de l'argent ! Ce sont des a priori ! D'abord, vous ne ferez pas que parler lors de votre voyage, **vous allez travailler concrètement à plusieurs, partager de bons et beaux moments, nouer des relations, apprendre des autres...** Et ensuite, grâce à la confiance acquise avec la **coopération** et aux **méthodes collaboratives efficaces**, vous allez gagner du temps pour avancer vos projets.

Formalités administratives d'entrée dans le pays

Les [frontières](#) de cet archipel sont ouvertes à toutes et tous, sans besoin de visa. La seule obligation est de prendre son passeport avec le tampon marquant votre envie d'acquérir les compétences collaboratives pivots : avoir « **l'esprit collaboratif** », **co-concevoir la structure de son projet**, **avoir un souci du bien commun**.

Qu'emporter ?

Venez avec un **état d'esprit ouvert** à l'échange avec les autres, avec la **curiosité de découvrir** de nouveaux outils et vous pourrez acquérir sur place des **méthodes d'animation de réunion efficaces, des conseils sur une posture de facilitateur·trice**, etc. Votre voyage vous permettra de vous glisser dans cette posture qui impulse une dynamique d'échanges plus qu'une attitude qui dirige les débats, une posture qui **équilibre l'intention** (sur votre vision du projet) **et l'attention** (au groupe et à la qualité de ses apports au projet). Bref, venez comme vous êtes et tout ira bien !

Conseils aux familles

Cette destination est particulièrement adaptée à un **voyage familial**. Les enfants seront choyés notamment à travers des **jeux coopératifs** où nous apprenons à gagner ensemble plutôt que les un·es contre les autres.

3. Itinéraires

Vous n'avez jamais mis les pieds dans l'Archipel Coopératif ?

Vous y êtes déjà allé·e mais vous souhaitez y retourner, pour y passer plus de temps, voire y séjourner dans la durée ? Vous vous y sentez tellement bien que vous voudriez pouvoir vous y installer définitivement ?

>>> **Nous vous avons concocté 4 itinéraires guidés...**

- [Itinéraire "DÉCOUVERTE" / "piste verte"](#)
- [Itinéraire "EXPLORATION" / "piste bleue"](#)
- [Itinéraire "IMMERSION" / "piste rouge"](#)
- [Itinéraire "INSTALLATION" / "piste noire"](#)

Ah, vous êtes plutôt du genre "baroudeur·euse" ou "hors piste" ?

- [Itinéraire "BAROUDEUR·EUSES" / "Hors piste" !](#)

>>> Qu'à cela ne tienne, lancez-vous ! Nous vous invitons malgré tout à prendre connaissance de quelques conseils avisés en fin de chapitre...

1. Itinéraire "DÉCOUVERTE" / "piste verte"

C'est votre 1er voyage dans l'archipel et vous avez peu de temps ? Vous ne savez pas par où commencer ? Suivez-le guide !

Tout d'abord : vous ne vous en souvenez plus, mais vous y êtes déjà allé·e !

Et oui, en fait, nous y sommes tous·tes déjà allé·es. Pas convaincu·es ?

- [En vidéo introductive \(45 secondes\)](#)
- [ou pour aller plus loin, en lecture](#)

Quelques notions pour comprendre et vous intégrer au mieux à la population locale :

- D'abord, vérifiez que vous n'avez rien oublié dans vos bagages. ([Préparer son voyage](#))
- Ensuite, commencez par les basiques, les incontournables ! Pour cet itinéraire de découverte, voici notre kit clé en main :
 - **l'outil de base : [les framatrucs](#)**
 - C'est libre, c'est gratuit, pas toujours sexy, mais rudement efficace. En s'appuyant sur ces basiques de la collaboration, pas nécessaire de prendre des décisions trop importantes, trop engageantes, trop conséquentes... Le mieux étant l'ennemi du bien, commençons par collaborer pour le [choix d'une date](#), pour [la rédaction d'un compte rendu](#), pour co construire [une liste de diffusion](#), [pour choisir le nom](#) de son chat (bon ok, déjà, même ça, c'est un peu glissant...)
 - **le lieu incontournable : [le lac de communs](#)**
 - On se jette à l'eau ! On y va doucement, on prend la température, chacun son rythme, chacun son espace de nage... Non, pour démarrer et "s'imprégner"

progressivement de la culture de l'Archipel, l'immersion dans les communs, c'est l'expérience à vivre !

- **envie d'un restau ? "[Animato collaboratico presentielo](#)"** On s'en tient aux classiques, l'exotique c'est chouette, mais encore faut-il vous sentir vraiment à l'aise... La bonne adresse pour des saveurs tout aussi rassurantes que locales, c'est **l'Animato**. Rapport qualité prix imbattable, il est LA bonne adresse des touristes et des autochtones : amateur·trices, expert·es, toutes et tous prennent plaisir à revenir aux basiques que sert **l'Animato** !

Et maintenant, c'est à vous de jouer ! Pour commencer :

- Participez ponctuellement, en tant que bénévole, à un évènement collaboratif, par exemple [une fête de la transition](#) près de chez vous, ou un festival...
- et/ou rendez visite à quelqu'un·e de votre connaissance, qui habite sur place (c'est toujours la meilleure façon de découvrir un pays).

Quelques conseils exclusifs de la rédaction :

- Si vraiment vous ne savez pas où aller, vous pouvez faire un petit tour par [l'Île des Ambiances](#).
- Un petit tour vers [l'île linguistique](#) peut vous inspirer aussi !
- Au cas où vous seriez arrêté·e à la frontière : pas de stress, ça arrive relativement souvent. Vous pouvez trouver quelques conseils dans [Risques, lieux à éviter et précautions à prendre](#).

2. Itinéraire "EXPLORATION" / "piste bleue"

La curiosité, c'est ce qui vous définit. La prudence aussi. Pas question d'aller trop loin, sans être sûr·e d'avoir les informations qu'il vous faut ; mais ces infos, vous n'attendez pas qu'on vous les serve, vous allez les chercher, vous savez où les trouver. En plus, cet [Archipel Coopératif](#) ne vous est pas inconnu, c'est rassurant, vous y êtes déjà venu·e, maintenant, il faut approfondir... Et pour étancher votre soif d'action, nous vous proposons l'itinéraire "exploration" :

[Le vocabulaire/la langue](#) de [l'Archipel Coopératif](#) : OK. Maintenant, les us et coutumes... Comment s'organisent ces gens-là ? Comment formalisent-ils·elles leurs pratiques ? Quelles sont leurs lois, leurs règles, leurs accords ? Et comment tout ça se traduit dans la vie, dans les prises de décisions ? Faites donc un petit tour par **les essentiels**, sur [l'île linguistique](#) !

Sur [l'Île de la découverte](#): n'hésitez pas à vous rendre à **la forêt des outils** pour compléter votre panoplie, et passez à table au restau

Animato collaboratico numerico (situé en face du restau **Animato collaboratico presentielo**).

Attention : suite à des soucis de confidentialité lors de réservations, le restaurant n'accepte plus que les réservations par framadata !

Même si [l'Archipel Coopératif](#) est globalement sûr, il peut arriver de devoir **traverser des zones de conflit**. Au cas où, vous pourrez trouver quelques conseils au chapitre [Risques, lieux à éviter et précautions à prendre](#).

Et maintenant, c'est à vous de jouer ! Vous pouvez :

- prendre connaissance des statuts/ charte/ règlement intérieur de la structure dans laquelle vous avez choisi de poser vos valises,
- observer/ analyser comment ça fonctionne dans les faits : en réunion, entre les réunions, quels outils sont utilisés...

Quelques conseils exclusifs de la rédaction :

- Si vous n'êtes pas sûr·e de vous être posé·e au bon endroit, et que vous pensez que l'herbe est plus verte ailleurs, il est encore temps d'aller explorer [l'Île des Ambiances](#).
- Vous avez vu aussi que les moments informels n'étaient pas négligeables sur [l'Archipel Coopératif](#). Si les conditions météo le permettent, profitez-en pour faire un petit tour par [l'île Histoire & géo](#) : Vous pourrez repartir avec 2 ou 3 trucs pour briller en société !

3. Itinéraire "IMMERSION" / "piste rouge"

Allez on s'y jette, on teste tout ce qu'on connaît pour un projet. De bout en bout. On est prêt·es, on peut se frotter aux écueils, et même si on n'est pas expert·e sur tout, on sait où trouver l'information, on sait où se rendre. L'architecture de [l'Archipel Coopératif](#) n'aura bientôt plus de secret, du moins, pas assez pour ne pas se lancer !

Pour parfaire votre connaissance de l'Archipel, nous vous invitons à visiter quelques lieux qui ne sont pas forcément les plus fréquentés mais méritent largement le détour :

- [Sur l'Île de la découverte](#) : Montez à la **station des décisions**, puis allez boire un coup au **Cocktailo REPI**. Selon la météo, vous pourrez aussi aller faire un tour en ville : la **capitale Animacoop** est une véritable caverne d'Ali Baba !
- [Sur l'Île linguistique](#) : Visitez les quartiers voisins "**S'organiser**" et "**Décider**" ! Et faites un tour par la gare centrale dans le quartier des indispensables.

N'hésitez pas non plus à prendre votre temps (on n'est pas obligé d'être tout le temps au top de l'efficacité !) et à retourner sur certains lieux que vous avez déjà fréquenté (si vous les avez appréciés), au choix selon la localisation de votre projet, que ce soit pour améliorer votre culture, sur [l'Île Histoire & géo](#) ou pour vous ressourcer, sur [l'Île des Ambiances](#).

Maintenant, à vous de jouer. Lancez-vous !

Des réunions vous animerez, des météo vous présenterez, des accords de groupe vous formaliserez. La coopération, vous vous en préfigurez les difficultés les limites... Mais vous voulez plus que tout en explorer tous les potentiels de créativité, d'humanité : **l'intelligence collective** est pour vous un puits de richesse sans fond (ou un haricot magique sans fin, c'est selon).

Et pour canaliser tout cela, si vous souhaitez suivre une [formation Animacoop](#), ça tombe bien, l'une des conditions pour cette formation, c'est d'avoir un projet support !

Quelques conseils exclusifs de la rédaction :

- Vous n'êtes pas convaincu·es que vous êtes désormais bien intégré·es à [l'Archipel Coopératif](#) ? Tentez donc l'expérience : accueillez à votre tour des nouvelles et nouveaux venu·es. Vous constaterez que vous connaissez bien l'Archipel, sans même avoir besoin de consulter le guide !
- Si vous avez du mal à vous déplacer : pas de panique, ça arrive, même aux plus ancien·es ! (certains appellent ça le mal des montagnes et d'autre le mal de mer, c'est selon). Allez lire les [conseils du chapitre Risques, lieux à éviter et précautions à prendre](#).

4. Itinéraire "INSTALLATION" / "piste noire"

Le temps passe... vous êtes maintenant bien intégré, acclimaté... au point de vouloir vous fixer définitivement sur l'Archipel ?

Genre, maintenant, vous voulez partager votre expérience, car selon vous, coopérer c'est aussi ça ! Transmettre, éprouver avec les autres, alterner expériences pratiques et curiosité théorique. Former, se former, c'est ça qui vous plaît ?...

Autant vous le dire d'entrée : la piste n'est pas forcément bien balisée, avec différents chemins de traverse, et nous-mêmes ne les avons pas tous mis à jour, loin de là...

Quelques conseils toutefois :

- Etes-vous bien certain·e d'avoir fait le tour de [l'île de la découverte](#) ? (Vous savez, quand on habite quelque part, on ne va pas forcément visiter tous les jours les lieux les plus touristiques... Pourtant, ils peuvent valoir le coup !). En particulier, n'hésitez pas à fréquenter la capitale Animacoop ! (Il paraît même qu'on n'en a jamais fait le tour !)
- Repassez aussi par [Risques, lieux à éviter et précautions à prendre](#) : bien connaître cette île peut faire la différence ! En particulier, n'hésitez pas à visiter et revisiter **Infobécity** : c'est une ville qui est en constante évolution !

5. Itinéraire "BAROUDEUR·EUSES" / "Hors piste" !

Ok l'aventurier·e, même pas peur, vous découvrez [l'Archipel Coopératif](#) dans tous ses recoins, pas de plan établi, de toute façon, les plans, c'est pas votre truc. OK. Mais ça ne pourra pas être sans conséquences, pour vous, pour les autres. Constructives, ou douloureuses. Le truc, c'est d'être résilient·e, de s'adapter, de respecter.

Quelques conseils avant le départ :

- Evitez de trop assimiler de théorie & d'outils avant de passer à la pratique : vous risqueriez d'arriver sur le terrain en sachant·e-expert·e, alors que c'est (aussi) en forgeant que l'on devient forgeron·ne...
- A l'inverse, prenez quand même quelques outils dans votre sac à dos, histoire de respecter un minimum les us & coutumes et éviter de vous faire expulser dès votre débarquement...
- Dans tous les cas, il est important d'avoir préalablement pris connaissance de la rubrique [Risques, lieux à éviter et précautions à prendre](#).

4. Histoire & Géo



Histoire et géographie de la coopération - Personnages historiques & courants de pensée [l'Archipel Coopératif](#).

1. Dans la nature...

En guise d'introduction : coopération vs compétition

En 2017, **Pablo Servigne** et **Gauthier Chapelle** publient "*L'entraide : l'autre loi de la jungle*" aux éditions Les Liens qui libèrent.

Ah, il n'y avait donc pas que la compétition dans la jungle et la nature ?

L'entraide, c'est en fait la reprise du titre d'un essai de **Pierre Kropotkine**, publié en 1902 : une opposition frontale à l'évolutionnisme darwinien par la compétition (notons toutefois que les scientifiques n'ont retenu que la thèse de la compétition et Darwin avait déjà signifié l'existence de la coopération comme élément de l'évolution !). **Kropotkine** affirme que la **coopération** et l'aide réciproque sont des pratiques communes et essentielles dans la « nature humaine ».

Sources & pour en savoir plus :

- [Sur l'entraide](#)
- [Sur Pierre Kropotkine \[1842-1921\]](#)

- [Sur la sélection naturelle](#)
- [Sur Charles Darwin \[1809-1882\]](#)

2. Dans les champs...

Histoire des communs :

"L'histoire se passe au Moyen-Âge, dans les campagnes d'Angleterre, où les paysans avaient depuis des temps immémoriaux le droit de couper du bois, des genêts, de récolter du miel ou de mener paître leurs animaux sur des terrains communaux. Ces terrains – landes, forêts, garrigues et autres prés communaux – gérés en commun, n'étaient pas délimités par des clôtures et n'appartenaient à personne en particulier.

Les paysans usaient ainsi d'un **droit coutumier d'usage sur ces biens communaux**, sans avoir à payer une contrepartie à la communauté ou au seigneur, contrairement à d'autres droits seigneuriaux comme l'usage du four à pain ou du moulin. Avec le droit de pacage et le droit de glanage, le droit d'usage des communaux procurait une certaine sécurité aux familles paysannes, pour leurs besoins fondamentaux de la vie courante.

Cette organisation traditionnelle fut remise en question à partir du XII^e siècle, et surtout entre le XV^e et le XVIII^e siècle, avec le développement en Angleterre de la production et du commerce mondial de la laine."

Sources et pour en savoir plus :

- [L'histoire méconnue des communs](#)
- [Communs](#)

Une histoire corroborée & complétée par **Joëlle Zask** dans son ouvrage "*La démocratie aux champs*", publié en 2016 édition La Découverte : Du jardin d'Éden aux jardins partagés, comment l'agriculture cultive les valeurs démocratiques.

Source & pour en savoir plus :

- [Joëlle Zask](#)
- [... et pour l'écouter à propos de "La démocratie aux champs"](#)

*(Il y a aussi les **coopératives agricoles**, mais pour l'histoire des coopératives, on va faire un tour dans les ateliers & les usines... Cf. § coopératives ci-après.)*

3. A l'usine et après l'usine...

[Voir aussi La carte des Ambiances](#)

Coopératives ouvrières, cohabitat & associations

3.1. Dans les ateliers et les usines : les Coopératives ouvrières

L'histoire des coopératives en quelques mots introductifs : si certains historiens remontent à l'antiquité pour trouver des organisations humaines proches de la coopérative, il est admis qu'un des premiers exemples connus de coopérative sont les fruitières à Comté, c'est-à-dire des

coopératives agricoles de fromage de Comté, qui datent du XIII^e siècle.

[...]

Les premières formes « modernes » (qui respectent les grands principes coopératifs) de coopératives datent de la première moitié du XIX^e siècle. En 1844, les « équitables pionniers de Rochdale » se réunirent à 40 pour monter leur Société : une coopérative de consommation qui connut un vif succès. 20 ans plus tard 500 succursales avaient ouvert ainsi qu'une mutuelle, une banque...

Source et pour en savoir plus : [coopérative l'histoire](#)

... et en quelques dates :

- En 1844 est créée Équitables Pionniers en Angleterre.
- En 1847 Friedrich Wilhelm Raiffeisen crée une boulangerie coopérative en Allemagne.
- En 1884 naît l'ancêtre de la Confédération Générale des SCOP, la Chambre Consultative des Associations Ouvrières de Production.
- En 1895, l'identité coopérative est déclarée.
- En 1901, la liberté d'association est définie en France.
- En 1947, le statut de la coopération est défini en France.
- Depuis 2002, l'OIT (Organisation Internationale du Travail) recommande la structuration coopérative des entreprises pour le travail décent.
- 2012 est proclamée année internationale des coopératives par l'ONU.

Source et pour en savoir plus : [portail des coopératives](#)

3.2. Et après le travail : le cohabitat ?

Les théories et pratiques du cohabitat remontent en particulier aux différentes « utopies » du XIX^e siècle, à l'instar du phalanstère de Charles Fourier par exemple.

Un **phalanstère** est un regroupement organique des éléments considérés nécessaires à la vie harmonieuse d'une communauté appelée la Phalange. Le concept, très en faveur dans les milieux intellectuels au XIX^e siècle, fut élaboré par Charles Fourier et promu par des industriels idéalistes comme **Jean-Baptiste André Godin**.

C'est un ensemble de logements organisés autour d'une cour couverte centrale, lieu de vie communautaire.

Godin, c'est celui des "poêles Godin", qui après avoir construit son usine, a décidé de bâtir le familistère. Le familistère, à Guise (dans le nord) existe toujours, et on peut même le visiter !

Sources et pour aller plus loin :

- [Sur le cohabitat](#)
- [Sur les phalanstères](#)
- [Sur Charles fourier \[1772-1837\]](#)
- [Sur Jean-Baptiste André Godin \[1817-1888\]](#)
- [... et pour visiter le familistère de Guise](#)

3.3. Et les associations ?

L'histoire des associations en quelques mots :

Sous l'Ancien Régime, le terme société est consacré aux **associations volontaires de personnes dont le but est commercial**, et celui de communauté aux autres. L'attitude de l'autorité royale varie entre la mise sous tutelle des associations dont elle reconnaît l'utilité et la répression de celles susceptibles de représenter une menace. Les associations qui n'ont pas été approuvées sont prohibées et agissent clandestinement.

Au cours de la Révolution, l'Assemblée nationale dissout toutes les communautés religieuses, d'habitantes, de métiers, les collèges, les hôpitaux, les confréries charitables, les congrégations, qui étaient innombrables, et interdit par le décret d'Allarde (2 et 17 mars 1791) et la loi Le Chapelier (14 juin 1791) de reformer des associations d'ouvrières ou d'habitantes pour défendre leurs intérêts collectifs.

L'article 291 du code pénal de 1810 régit **la liberté d'association** : « Nulle association de plus de vingt personnes ne pourra se former sans l'agrément du Gouvernement. » Pendant tout le XIX^e siècle, les associations populaires ou d'ouvrières restent interdites et sont très durement réprimées. [...]

- À la fin du XIX^e siècle, le régime répressif en vigueur est devenu inadapté : un grand nombre d'organisations se sont développées malgré l'interdiction, sans que leurs objets constituent des menaces pour l'ordre public.
- En 1899, **Pierre Waldeck-Rousseau**, alors président du Conseil, ministre de l'Intérieur et des Cultes dépose le projet de loi qui aboutira à la loi du 1^{er} juillet 1901.

Source et pour en savoir plus :

- [Association loi 1901](#)
- [A propos de Pierre Waldeck-Rousseau \[1846-1904\]](#)

4. A l'école et après l'école...

[Voir aussi La carte des Ambiances](#)

Éducation **populaire, pédagogie, animation socio-culturelle et empowerment...**

Éducation populaire

L'éducation populaire, Qu'es aquò ?

Selon Wikipédia, c'est la "[définition introuvable](#)"...

Alors pour définir (ou pas) ce qu'est l'éducation populaire, on peut se référer au site [éducation-populaire.fr](#). Nous pouvons cependant le résumer à son plus simple appareil "**l'éducation de tous, par tous et pour tous**". C'est à dire que l'accès à la connaissance permet aux personnes de trouver leur place dans la société, d'agir et de s'émanciper.

Quelques mots quand même sur l'histoire de l'éducation populaire :

En France, on considère comme fondatrice de l'éducation populaire la Révolution française avec la déclaration de **Condorcet** (avril 1792), la création par **Jean Macé** de la Ligue de l'enseignement (1866), puis, en 1899, la fondation du **mouvement Le Sillon** par **Marc Sangnier** et enfin, le **Front populaire**. À la Libération, dans un vaste élan de cohésion nationale, le **Conseil national de la Résistance**, puis le Gouvernement provisoire reprennent le programme initié par le Front.

Tout au long du XX^e siècle, l'éducation populaire s'est d'abord organisée autour de trois grands courants idéologiques : **le christianisme social**, dont la dimension intellectuelle est illustrée notamment par le personnalisme autour de la revue *Esprit* ou encore le scoutisme, **les mouvements laïques**, autour de la Ligue de l'enseignement (Les Francas, les Ceméa, etc.) et enfin **le mouvement ouvrier**, en particulier la CGT et ses organismes spécialisés.

Source et pour en savoir plus : [Éducation populaire](#)

Et c'est quoi, au juste, cette déclaration de Nicolas de Condorcet [1743-1794] ?

En avril 1792, **Condorcet** remet à l'Assemblée Nationale un rapport intitulé *L'Organisation Générale de l'Instruction Publique*. On peut notamment y lire : « Tant qu'il y aura des hommes qui n'obéiront pas à leur raison seule, qui recevront leurs opinions d'une opinion étrangère, en vain toutes les chaînes auraient été brisées, en vain ces opinions de commandes seraient d'utiles vérités ; le genre humain n'en resterait pas moins partagé entre deux classes : celle des hommes qui raisonnent, et celle des hommes qui croient. Celle des maîtres et celle des esclaves ». Cette déclaration reconnaît à **l'éducation une finalité civique** : « L'instruction permet d'établir une égalité de fait et de rendre l'égalité politique reconnue par la loi ». Condorcet prône une instruction en deux temps : 1) l'éducation de l'école primaire ; 2) L'éducation tout au long de la vie.

Pédagogie coopérative

Le terme de **pédagogie coopérative** recouvre des pratiques très diverses qui ont toutes en commun de promouvoir une part d'action commune entre élèves dans le cadre des apprentissages. Parmi les modèles de pédagogie coopérative les plus fréquemment cités, on peut citer la pédagogie de **Célestin Freinet**, les expérimentations de **Roger Cousinet**, celles de **Sylvain Connac** ou de **Jim Howden**, qui diffèrent à la fois sur le plan technique, par leurs fondements théoriques et par leurs résultats.

Les pratiques pédagogiques coopératives reposent souvent sur une conception de **l'éducation qui place l'élève en tant qu'acteur·trice de ses apprentissages**, capable de participer à l'élaboration de ses compétences en coopération avec l'enseignant et ses pairs. L'acquisition des connaissances résulte alors d'une « collaboration du maître et des élèves, et des élèves entre eux·elles, au sein d'équipes de travail ».

Source et pour en savoir plus :

- [Sur la pédagogie coopérative](#)
- [Sur la pédagogie Freinet](#)
- [Sur Célestin Freinet \[1896-1966\]](#)
- [Sur Roger Cousinet \[1881-1973\]](#)

Et l'animation socio-culturelle ?

"L'[animation sociale](#) et culturelle est un domaine d'investissement important d'éducation populaire." Ce n'est pas la nature de l'activité qui définit **l'animation socioculturelle** ; sa spécificité réside dans le fait que les participants établissent entre eux des rapports dont découlent pour eux·elles des bénéfices : l'activité elle-même, le **développement personnel** et le **renforcement de leur réseau de sociabilité**.

L'animation socioculturelle permet donc le développement des relations sociales de ceux·celles qui

y participent et l'augmentation de leur autonomie. L'animation socioculturelle est rattachée également au concept d'empowerment, dans le sens qu'elle vise à développer le pouvoir d'agir et l'autonomie des citoyen·nes. **On parle de transformation sociale !**

Source et pour en savoir plus : [Animation socioculturelle](#)

Empowerment & Community organizing

L'**empowerment**, ou **autonomisation** ou encore capacitation, est l'octroi de davantage de pouvoir à des individus ou à des groupes pour agir sur les conditions sociales, économiques, politiques ou écologiques auxquelles ils·elles sont confronté·es.

Selon **Bernard Vallerie**, on repère la première utilisation du terme empowerment aux États-Unis, au début du XX^e siècle. Il est alors utilisé par les femmes luttant pour la reconnaissance de leurs droits. On trouve également cette notion dans les **méthodes du community organizing** de **Saul Alinsky** dès les années 1930, puis dans le mouvement des droits civiques dans les années 1960. En 1965, un groupe de psychologues l'utilise dans le cadre de pratiques de psychologie communautaire. La notion d'empowerment va alors se diffuser dans de nombreux champs, puis être utilisée dans les politiques publiques de lutte contre la pauvreté.

Le **community organizing** décrit le processus par lequel des gens vivant à proximité les un·es des autres construisent une organisation pour avoir plus de pouvoir et mieux faire valoir leurs intérêts communs face aux institutions publiques, aux entreprises, aux propriétaires dont les décisions impactent leur vie. Il a été popularisé par **Saul Alinsky** généralement considéré comme son père fondateur via ses deux apports majeurs: la formalisation de la fonction de **community organizer**, et l'idée de sortir les principes d'organisation, d'action et de négociation collectives des usines pour les appliquer dans les quartiers.

Sources et pour en savoir plus :

- [Sur l'empowerment](#)
- [Sur le Community organizing](#)
- [Sur Saul Alinsky \[1909-1972\]](#)

5. Au bureau...

[Voir aussi La carte des Ambiances](#)

5.1. De la systémique à l'intelligence collective

La systémique

La **système** est une manière de définir, étudier, ou expliquer tout type de phénomène, qui consiste avant tout à considérer ce phénomène comme un système : **un ensemble complexe d'interactions**, souvent entre sous-systèmes, le tout au sein d'un système plus grand. Elle se distingue des approches traditionnelles qui s'attachent à découper un système en parties sans considérer le fonctionnement et l'activité de l'ensemble, c'est-à-dire le système global lui-même. La systémique privilégie ainsi une **approche globale, macroscopique, holistique ou synthétique** ; elle observe et étudie un système selon diverses perspectives et à différents niveaux d'organisation ; et surtout elle prend en compte les diverses interactions existantes entre les parties du système (dont

d'éventuels sous-systèmes).

Ce type d'approche peut être associé à des cultures et des philosophies antiques, mais s'il n'y a pas une origine fixe on peut identifier une multitude de domaines des sciences contemporaines dans lesquels sont apparus au cours du XX^e siècle le besoin de considérer les choses selon des approches nouvelles.

Le **cycle des conférences Macy** de 1942 à 1953 est connu comme un point de jonction particulièrement important dans la réunion de ces principes interdisciplinaires, mais les interpénétrations des différentes écoles de pensée se sont faites dans la durée. C'est le travail de **Bertalanffy**, qui en présente une globalité, qui est généralement considéré comme l'origine de la systémique comme discipline à part entière.

Source et pour en savoir plus :

- [Sur les théories systémiques](#)
- [Sur Ludwig von Bertalanffy \[1901-1972\]](#)
- [Sur les conférences Macy](#)
- [Sur Warren Sturgis McCulloch, \[1898-1969\]](#)

Collaboration & travail collaboratif

La collaboration est **l'acte de travailler ou de réfléchir ensemble** pour atteindre un objectif.

Dans son sens commun, la collaboration est un processus par lequel deux ou plusieurs personnes ou organisations s'associent pour effectuer un travail intellectuel suivant des objectifs communs.

La notion de travail collaboratif désigne un travail qui n'est plus fondé sur l'organisation hiérarchisée traditionnelle, et plus spécifiquement un mode de travail où collaborent de nombreuses personnes grâce aux **technologies de l'information et de la communication**, notamment les plateformes internet.

Les outils informatiques permettent de maximiser la **créativité** et **l'efficacité d'un groupe** associé à des projets d'envergure même si elles sont très dispersées dans l'espace et le temps.

Le travail est souvent **naturellement collectif et collaboratif**, c'est-à-dire qu'il fait interagir plusieurs acteurs pour la réalisation de tâches qui visent à atteindre un but commun. Par exemple, le projet d'encyclopédie en ligne, libre et multilingue, **Wikipédia** est le résultat d'un travail collaboratif « en réseaux coopératifs ».

Le travail collaboratif et non financièrement rémunéré n'est pas nouveau en soi. On le retrouve dans toutes les sociétés dites « primitives ». Les sociétés savantes l'ont abondamment pratiqué depuis le siècle des Lumières, mais il a pris une dimension nouvelle avec les possibilités ouvertes par l'informatique puis par Internet, les moteurs de recherche et les outils de traduction en ligne. Il est basé sur une logique de don facilitée par les Internets ou d'intérêt mutuel.

Dans le domaine logiciel, il a par exemple accéléré et amélioré l'efficacité de nombreux outils, en partie grâce au « passage du Copyright au Copyleft ».

L'expression « travail collaboratif » aurait été introduite par **Yochai Benkler**, professeur de droit à l'université Yale, dans un essai intitulé *Coase's Penguin* (2002).

Sources & pour en savoir plus :

- [Sur la collaboration](#)
- [Sur le travail collaboratif](#)
- [Sur Yochai Benkler](#)

Intelligence collective

L'intelligence collective désigne la capacité d'une communauté à faire **converger intelligence et connaissances** pour avancer vers un but commun. Elle résulte de la qualité des interactions entre ses membres (ou agents). Alors que la connaissance des membres de la communauté est limitée, tout autant que leur perception de l'environnement commun et bien qu'ils n'ont pas conscience de la totalité des éléments pertinents par rapport aux buts, des agents au comportement simple peuvent accomplir des tâches complexes grâce à différents mécanismes et méthodes, notamment ceux désignés sous les appellations **synergie** ou **stigmergie**.

L'intelligence collective animale est un domaine d'étude scientifique qui connaît un grand développement à partir des années 1980. La recherche sur l'intelligence collective humaine qui se développe au début du XXI^e siècle, s'inspire de ces études.

Parmi les méthodes d'intelligence collective, on peut citer la prise de **décision par consentement**, développée par la **sociocratie** et reprise par **l'holocratie**, la méthode des **six chapeaux de Bono**, la **théorie U**, etc.

Source : [Intelligence collective](#)

5.2. Méthodes & outils

Communication Non Violente (CNV)

La **communication non violente (CNV)** est un processus de communication élaboré par **Marshall B. Rosenberg**. Selon son auteur, ce sont « le langage et les interactions qui renforcent notre aptitude à donner avec bienveillance et à inspirer aux autres le désir d'en faire autant »

Les quatre étapes de la CNV :

- **Observer les faits**
- **Exprimer ses sentiments, ses émotions et ses attitudes**
- **Exprimer les besoins**
- **Demander les actions que l'on souhaite**

Sources et pour en savoir plus :

- [Sur la CNV](#)
- [Sur Marshall Rosenberg \[1934-2015\]](#)

Méthodes agiles

En ingénierie logicielle, les pratiques agiles mettent en avant la collaboration entre des équipes **auto-organisées** et **pluridisciplinaires** et leurs client·es. Elles s'appuient sur l'utilisation d'un cadre méthodologique léger mais suffisant centré sur l'humain et la communication. Elles préconisent une planification adaptative, un développement évolutif, une livraison précoce et une amélioration continue, et elles encouragent des réponses flexibles au changement.

Cette approche a été popularisée à partir de 2001 par *le Manifeste pour le développement agile de logiciels*.

Source et pour en savoir plus : [Méthode agile](#)

5.3. Gouvernance

Sociocratie

La **sociocratie** est un mode de gouvernance partagée qui permet à une organisation, quelle que soit sa taille, de fonctionner efficacement selon un mode auto-organisé caractérisé par des prises de décision distribuées sur l'ensemble de la structure. Son fondement moderne est issu des théories systémiques et date de 1970. La sociocratie s'appuie sur la **liberté** et la **co-responsabilisation des acteurs**. Dans une logique d'auto-organisation faisant confiance à l'humain, elle va mettre le pouvoir de l'intelligence collective au service du succès d'objectifs communs. Cette approche permet donc d'atteindre ensemble un objectif partagé, dans le respect des personnes, en préservant la diversité des points de vue et des apports de chacun, ceci en prenant appui sur des relations interpersonnelles de qualité. Le modèle sociocratique est ouvert et libre. **Gerard Endenburg** (nl) (1933-) est un ingénieur néerlandais en électrotechnique de culture quaker. Dans son enfance, il a bénéficié d'une scolarité dans une école alternative, fondée par **Kees Boeke**, bénéficiant d'une pédagogie proche de ce qu'on connaît en France avec les Pédagogies **Montessori** et **Freinet**, axée sur l'autonomisation des enfants et l'autorégulation dans la classe. Après avoir travaillé chez Philips où il a pu prouver ses grandes capacités inventives, Gérard Endenburg reprend en 1968 la direction de l'entreprise familiale **Endenburg Elektrotechniek** en remplacement de son père. En 1970, atterré par les batailles d'égos récurrentes au sein du comité directeur de l'entreprise, il décide de se consacrer à améliorer l'organisation interne. Il invente alors progressivement la méthode sociocratique moderne.

La méthode d'organisation sociocratique repose sur quatre règles simples :

- **La prise de décision par consentement**
- **Les cercles**
- **Le double lien**
- **L'élection sans candidat**

Source et pour en savoir plus : [Sociocratie](#)

Entreprise libérée

Le terme entreprise libérée (en anglais freedom-form company ou F-form company) désigne «**une forme organisationnelle dans laquelle les salarié·es sont totalement libres et responsables dans les actions qu'ils·elles jugent bon — eux·elles et non leur patron — d'entreprendre**». Elle rejoint le champ des approches de gouvernance partagée.

Le terme entreprise libérée a été popularisé, selon un compte-rendu, par **Tom Peters**, dans un ouvrage traduit en français en 1993.

Ces entreprises misent sur **l'auto-détermination** et **l'auto-organisation** pour renouer avec la motivation des salarié·es et permettre la création de valeur. Elles s'inspirent des mécanismes du vivant éminemment décentralisés et adaptatifs pour faire face à la complexité toujours grandissante de l'environnement dans lequel elles évoluent. Redonner du sens à l'action devient une priorité. Elles revendiquent de ne plus dire « comment travailler » à leurs salarié·es mais plutôt « pourquoi ». Elles partent aussi du principe que c'est celui ou celle qui « fait » qui « sait ». Elles attachent une grande importance à la notion de **vision d'entreprise et œuvrent de manière collaborative à l'élaboration d'un cadre du vivre ensemble dans l'entreprise**. Elles mettent en avant la transparence et valorisent la diversité de pensée. Elles renouent avec l'apprentissage par l'erreur qui doit favoriser l'apprentissage de son environnement.

Le management est affecté par une profonde transformation des rôles, le ou la manager devient un

"servant leader" au service de ses équipes. Les fonctions RH évoluent elles aussi pour passer dans une position de facilitation au service des ressources de l'entreprise.

L'entreprise libérée n'est pas un modèle, il s'agit plus d'une **philosophie humaniste de conception** de l'entreprise.

Source et pour en savoir plus : [Entreprise libérée](#)

Holacratie

L'holacratie (holacracy en anglais) est une forme de management constitutionnel, fondée sur la mise en œuvre formalisée de **modes de prise de décision** et de **répartition des responsabilités** communes à tous et toutes. Opérationnellement, elle permet de disséminer les mécanismes de prise de décision au travers d'une organisation avec une autorité distribuée et des équipes auto-organisées, se distinguant des modèles pyramidaux top-down plus classiques.

Le système holocratique fut développé par itérations successives entre 2001 et 2006 par **Brian Robertson** au sein de son entreprise de production de logiciels (Ternary Software) avant d'être formalisé sous ce terme en 2007 avec l'intention de mettre au point des mécanismes de gouvernance plus efficaces.

L'holacratie est souvent comparée à la sociocratie, un **système de gouvernance** développé beaucoup plus tôt, elle aussi inspirée des systèmes vivants et prônant les principes d'auto-organisation. **Sociocratie** et **holacratie** s'appuient sur des processus de décisions précis et structurés, accordant un rôle central à la raison d'être de l'organisation et des cercles qui la composent. Ainsi, les quatre principes fondamentaux de la sociocratie se retrouve-t-il dans l'holacratie : gouvernance par cercles, double lien, gestion par consentement et élection sans candidat.

L'holacratie va cependant plus loin en rendant la structure plus flexible. Elle **met un accent particulier sur la gouvernance itérative, les processus adaptatifs, s'inspirant ainsi des méthodes agiles et du lean management.**

Quatre outils clés :

- Raison d'être
- Rôles (entités organisationnelles)
- Tension (écart ressenti entre ce qui est et ce qui pourrait être)
- Deux formats de réunion (réunions de gouvernance et des réunions de triage)

Source et pour en savoir plus : [Holacratie](#)

Organisations opales

Une entreprise opale renvoie au dernier stade de l'évolution organisationnelle et humaine évoquée par **Frédéric Laloux** dans son ouvrage *Reinventing Organizations : Vers des communautés de travail inspirées* publié en 2015.

Dans le paradigme opale, l'organisation repose sur trois piliers :

- **la raison d'être évolutive,**
- **la plénitude,**
- **l'auto-gouvernance.**

Source et pour en savoir plus :

- [Entreprise Opale](#)
- [Livre Reinventing Organizations](#)

6. L'informatique, ou... le retour des communs?

- [Voir aussi La carte de l'île linguistique](#)

L'ère de l'informatique, de l'open source aux Creative Commons

GNU/Linux

Linux ou GNU/Linux est une famille de systèmes d'exploitation open source de type Unix fondé sur le noyau Linux, créé en 1991 par **Linus Torvalds**. De nombreuses distributions GNU/Linux ont depuis vu le jour et constituent un important vecteur de popularisation du mouvement du **logiciel libre**.

Si à l'origine, Linux a été développé pour les ordinateurs compatibles PC, il n'a jamais équipé qu'une très faible part des ordinateurs personnels. Mais le noyau Linux, accompagné ou non des logiciels GNU, est également utilisé par d'autres types de systèmes informatiques, notamment les serveurs, téléphones portables, systèmes embarqués ou encore superordinateurs. Le système d'exploitation pour téléphones portables Android qui utilise le noyau Linux mais pas GNU, équipe aujourd'hui 85% des tablettes tactiles et smartphones.

Sources et pour en savoir plus :

- [Sur GNU](#)
- [Sur Linux](#)
- [Sur Richard Stallman](#)
- [Sur Linus Torvalds](#)

Wikipédia

Wikipédia a été lancée officiellement le 15 janvier 2001 pour soutenir Nupedia, un projet semblable mais écrit uniquement par des experts. Wikipédia a grandi très rapidement au point de remplacer **Nupedia**, puis par la suite de devenir un projet mondial très important. Cette encyclopédie comptait en 2010 des millions de pages et d'articles rédigés par des centaines de milliers de bénévoles dans plus de deux cents langues.

Avec l'avènement du Web, plusieurs projets d'encyclopédies en ligne ont été lancés, dont certains étaient entièrement libres. En 1999, **Richard Stallman**, le père du mouvement du libre et des logiciels libres, avait exposé l'utilité d'une encyclopédie universelle et libre et d'une ressource d'apprentissage.

Sources et pour en savoir plus :

- [Sur Wikipédia](#)
- [Sur Richard Stallman](#)

Framasoft

Framasoft est un **réseau d'éducation populaire** créé en novembre 2001 par **Alexis Kauffmann**, **Paul Lunetta**, et **Georges Silva**, et soutenu depuis 2004 par l'association homonyme. Consacré principalement au logiciel libre, il s'organise en trois axes sur un mode collaboratif : promotion, diffusion et développement de logiciels libres, enrichissement de la culture libre et offre de services libres en ligne.

Sources et pour en savoir plus :

- [Sur Framasoft](#)
- [Sur Alexis Kauffmann](#)

Creative commons

Les licences Creative Commons constituent un ensemble de licences régissant **les conditions de réutilisation et de distribution d'œuvres**. Élaborées par l'organisation Creative Commons, elles ont été publiées pour la première fois le 16 décembre 2002.

Creative Commons est une organisation à but non lucratif, dont le but est de faciliter la diffusion et le partage des œuvres, tout en accompagnant les nouvelles pratiques de création à l'ère du numérique. Le but de **Lawrence Lessig**, le fondateur, était donc de développer des droits de propriété intellectuelle plus souples.

Les licences Creative Commons ont été créées en partant du **principe que la propriété intellectuelle** était fondamentalement différente de la propriété physique, et du constat selon lequel les lois actuelles sur le copyright étaient un frein à la diffusion de la culture.

Leur but est de fournir un outil juridique qui garantit à la fois la protection des droits de l'auteur d'une œuvre artistique et la libre circulation du contenu culturel de cette œuvre, ceci afin de permettre aux auteurs de contribuer à un **patrimoine d'œuvres accessibles librement** par tous.

Creative Commons propose donc des contrats types, ou licences, pour la mise à disposition d'œuvres en ligne, inspirés par les licences libres, les mouvements Open Source et Open Access.

Sources et pour en savoir plus :

- [Licence Creative Commons](#)
 - [Fondation Creative Commons](#)
 - [Lawrence Lessig](#)
-

5. Ambiances



Différentes organisations collectives

L'Archipel Coopératif est un lieu haut en couleurs !

Nous vous invitons à découvrir les différentes ambiances que vous pourrez y rencontrer.

1. Ambiance politique

Définition :

La démocratie participative est une forme de partage et d'exercice du pouvoir, fondée sur le **renforcement de la participation des citoyen·nes** à la prise de décision politique. On parle également de « démocratie délibérative » pour mettre l'accent sur les différents processus permettant la participation du public à **l'élaboration des décisions**. Elle est une alternative à la démocratie représentative, permettant une réelle implication des citoyen·nes dans la vie quotidienne et les grandes orientations portant sur les enjeux de société. Elle est intrinsèquement liée à **l'éducation populaire** et la volonté de pouvoir agir sur les questions qui nous concerne. La démocratie participative peut prendre plusieurs formes, mais elle s'est d'abord instaurée sur le terrain de l'aménagement du territoire et de l'urbanisme, avant de s'étendre dans les champs de l'environnement.

Source : [Wikipédia - Démocratie participative](#)

Pour découvrir les réflexions sur la démocratie et ses enjeux, cf. ci-dessous "Pour aller plus loin"

Types de politiques participatives :

- **Les communes Participatives ou Citoyennes** - Agir en faveur d'une démocratie plus directe, ancrée dans les communes, pratiquée et auto-organisée directement par les habitant·es, pour l'intérêt commun. En France, le village de Saillans a ouvert la voie en 2014. Puis, lors des élections municipales de 2020, près de 400 listes participatives ont été recensées auprès [d'Action Commune](#) devenue en novembre 2020 [Fréquence Commune](#). Ces listes démarre généralement par un collectif et s'inspirent de la **boussole démocratique** proposée par [La Belle Démocratie](#). C'est à dire rendre le pouvoir d'agir aux habitant·es. La démarche est de présenter une liste qui au départ n'a pas de candidat·es prédéfini·es, de co-construire un programme avec les habitant·es puis de choisir ([élection sans candidat, jugement majoritaire...](#)) une tête de liste, voire un binôme tête de liste et enfin déposer la liste en préfecture. Lors du mandat, il s'agit de mettre en place une gouvernance permettant le partage du pouvoir au sein de l'équipe municipale afin de porter un regard croiser ([intelligence collective](#)), mais aussi d'éviter l'essoufflement ou l'isolement d'une personne seule pour diriger. La pratique est encore récente, oserai-je dire qu'elle n'est pas encore démocratisée ! Ainsi, la mise en oeuvre peut se révéler complexe dans un monde régit par des décrets favorisant le contrôle du pouvoir dans une seule main. Il faut jongler avec le cadre juridique pour **décentraliser les pouvoirs** des maires. Le deuxième volet, le coeur de l'aventure, est de redonner la parole et surtout la possibilité d'agir aux habitant·es. D'abord instaurer de la **transparence** et une **large communication**, mais aussi inviter à participer à des **commissions municipales** ou à des **ateliers de réflexion** sur un projet d'aménagement par exemple, enfin de décider via des **consultations publiques**, des **budgets participatifs**, etc. L'idée est d'ouvrir la mairie, comme un espace de rencontre, qui favorise le **vivre ensemble**.

- **Le Municipalisme** - Le municipalisme libertaire désigne la mise en oeuvre locale de l'écologie sociale. Ces termes sont utilisés pour décrire un système politique dans lequel des **institutions libertaires**, composées **d'assemblées de citoyen·nes**, dans un esprit de démocratie directe, remplaceraient l'État-nation par une confédération de municipalités ou communes libres et autogérées.

- [Définition Wikipedia](#)
- MOOC « [La commune est à nous !](#) »

Des vidéos pour aller plus loin :

- [Attentat démocratique](#) (15mn)
- [Datagueule "Démocratie"](#) (1h30)
- [Participation citoyenne ville de Grenoble](#)
- [Mairie de Poitiers](#)
- [A Saillans les Habitants réinventent la démocratie](#)
- [Village de Saillans](#) (3mn)

2. Ambiance Associative

Définition d'une association collaborative :

Une association est un groupement de personnes volontaires réunies autour d'un projet commun ou partageant des activités, mais sans chercher à réaliser de bénéfices. Elle peut avoir des buts très divers (sportif, défense des intérêts des membres, humanitaire, promotion d'idées ou d'œuvres...). [Source](#).

Ainsi, l'essence même de l'association n'est-elle pas d'être collaborative? C'est l'idée, mais nous constatons que toutes les organisations ne favorisent pas nécessairement la coopération, s'appuyant sur des habitudes pyramidales. Cependant, il existe de nombreuses associations qui ont fait ce choix, avec une [gouvernance agile](#).

Types d'associations collaboratives :

Association d'éducation populaire: Il existe deux grands types de structuration, les fédérations (nationales), qui s'incrincent dans un mode pyramidal, et d'autres, souvent de plus petite envergure. Nous développerons ici l'exemple de [STAJ](#) (Service Technique des Activités de Jeunesse) une association d'éducation populaire dont l'objet est l'émancipation des enfants et des jeunes. Une association locale, nommée "site" signe le label qui est le socle commun (charte). Le fonctionnement en réseau permet aux différents sites de bénéficier d'une habilitation nationale pour la formation, d'organiser des GRAF (Groupe de Recherche-Action de Formation) où les formateurs·trices se retrouvent pour partager leur pratique et s'enrichir sur les méthodes et contenu. A l'échelle de chaque site, les CA sont coopératifs, c'est à dire en associant les salarié·es aux travaux de réflexion... Nous retrouvons donc les ingrédients de la collaboration.

Mais aussi: La collaboration au sein du tissu associatif se retrouve majoritairement autour des thèmes liés à l'écologie et l'environnement, la jeunesse, le social, l'habitat (cf. ci-dessous, §5. Ambiance alternative/ écovillages)...

- [Nuit des Chercheurs](#)
- [Aliment' Actions](#)
- [Culture remix/ museomix Occitanie](#)
- [OUtills-réseaux](#)

Pour aller plus loin :

- [voir Histoire & géo - 3. A l'usine et après l'usine](#)

3. Ambiance de l'Entreprise

Définition :

Une entreprise est **collaborative**, par essence, me direz-vous puisqu'elle héberge des individus travaillant de façon coordonnée à l'accomplissement d'un objectif commun. Nous sommes d'accord, maintenant dans les faits, la réalité est toute autre.

Collaborative, ça veut tout d'abord dire "**humaine**", Collaborative, ça veut dire "qui fait **confiance**", Collaborative, ça veut dire "**horizontale**", Collaborative, ça veut dire "**ouverte**", Collaborative, ça veut dire "**connectée**", "en **communautés**" ([source : aaim community](#)).

Types d'entreprises collaboratives :

L'entreprise Opale : Une entreprise opale est une organisation qui repose sur trois piliers : la raison d'être évolutive, la plénitude et l'auto-gouvernance : [Entreprise Opale](#). Ce concept est notamment amené par les travaux de Frédéric Laloux qui parle d'une philosophie de l'organisation similaire à un organisme vivant, portée par une évolution de la conscience humaine et de notre vision du monde, favorisant l'émergence d'un nouveau paradigme de gestion.

Vidéo - ["Qu'est ce qu'une entreprise Opale"](#) par Open Opale (9mn)

Exemples :

- [Buurtzorg](#), spécialisé en soins de proximité en Hollande (Sur [Creativlink](#))
- [Pocheco](#), l'entreprise écologique des produits fabriqués dans la première usine **écologique** du monde et [Entrepreneurs d'avenir](#) et [Quand écologie et économie font bon ménage](#).

Entreprise libérée : Théorie développée par **Isaac Getz**, une entreprise libérée est «*une forme organisationnelle dans laquelle la majorité des salariés sont totalement libres et responsables dans les actions qu'ils-elles jugent bon —eux-elles, et non leur patron— pour réaliser la vision de l'entreprise*». On peut en déduire que la philosophie d'un «leader libérateur» est fondée sur un **respect fondamental des collaborateurs** considérés comme des adultes pleinement responsables et en tant qu'êtres humains.

- Exemple : [Patagonia](#), Une entreprise libérée au service de la transition écologique

Entreprise dirigée en sociocratie : La sociocratie, par son mode de gouvernance participatif est générateur d'un nouveau mode de communication, de transfert d'informations au sein des organisations, avec 3 principes : **le pouvoir équivalent, la vision partagée, la disponibilité de l'information.**

- Exemple : [Biocoop scarabée](#) à Rennes

Pour aller plus loin :

- [voir Histoire & géo - 5. Au bureau](#)

4. Ambiance de l'Ecole

L'école est un lieu représentant notre société, elle fonctionne en s'inspirant des modèles des entreprises, c'est à dire pyramidale et patriarcale. La vidéo [du Paradigme de l'éducation](#) explique bien l'histoire et les effets qu'elle produit. La volonté d'un Etat d'éduquer son peuple est noble, grande, mais c'est aussi une grande responsabilité. Cependant (heureusement !) le fonctionnement des écoles est questionné depuis aussi longtemps que l'école existe.

L'éducation populaire met en avant l'importance d'apprendre pour évoluer dans la société et inspire des pédagogues qui propose d'autres formes d'organisations favorisant l'apprentissage. De "*Libres enfants de Summer Hill*" fondé par **Alexander Neil**, aux écoles démocratiques, en passant par les pédagogues **Maria Montessori**, **Célestin Freinet**, **Rudolf Steiner** et bien d'autres, l'histoire est remplie d'expérimentations éducatives mettant l'enfant au coeur de ses apprentissages, en partant de ce qu'il ou elle sait déjà faire, de sa créativité pour développer ses découvertes.

Vous en découvrirez ci-dessous quelques exemples :

Définition - Ecole Démocratique de Paris :

L'Ecole Démocratique est une école où les enfants sont **libres et responsables**, afin de favoriser l'autonomie et la responsabilité, valoriser le partage et la coopération, donner confiance en soi et faciliter le développement de compétences transversales indispensables à tout adulte épanoui. L'École Démocratique se veut être un lieu d'épanouissement dans lequel l'expérience individuelle et le vivre ensemble sont privilégiés. Ce lieu d'épanouissement est rendu possible grâce à la mise en application de trois principes fondamentaux :

- Liberté et responsabilité de ses apprentissages
- Égalité des âges dans un cadre démocratique
- Fraternité et solidarité dans un collectif multi-âges
- [École démocratique](#)

Types d'ambiances :

Concept Sudbury - Au sein de ce type d'école, les jeunes sont libres de déterminer leurs propres objectifs, et l'on confère une même légitimité à toutes les entreprises et tous les domaines. Ils se consacrent à ce qui les intéresse sans contrainte de programme ni de temps. En connexion avec leur nature et leur aspiration profonde à chaque instant, ils jouent, explorent et pratiquent leurs centres d'intérêts.

Avec la **responsabilité de soi** comme "compétence pilier" servant de terreau pour développer toutes les autres apprentissages utiles à la vie, les membres des écoles Sudbury bénéficient d'un cadre leur permettant de développer tous les outils dont ils ont besoin pour grandir en tant que personnes autonomes dans la société actuelle.

- [Sudbury Valley School](#)
- [Ecole dynamique de Paris](#) (Une école inspirée du concept Sudbury)

Concept Démocratique - Vous avez envie de participer à l'écriture d'un nouveau récit pour l'avenir de nos enfants, à la construction d'un autre modèle d'éducation où l'enfant évolue dans la confiance, la liberté, la fraternité, où il est considéré comme **un être humain à part entière**, libre et responsable, avec ses aspirations, ses idées, son libre-arbitre ?

Audacieux et passionnés, nous pensons que notre approche éducative est d'utilité publique. Nous sommes l'École Démocratique de Paris et face aux urgences sanitaires, écologiques, économiques, sociales et géopolitiques, nous clamons qu'il est temps de donner le pouvoir à **l'amour**, à **la solidarité**, au **partage**, à **la nature** et au **soin porté aux autres**. Nous voulons respirer et aller de l'avant. Nous voulons influencer, devenir plus forts, plus nombreux, ensemble.

- [Ecole démocratique de Paris](#)

Concept Montessori - Ce projet d'éducation nouvelle s'inscrit dans la promotion de la paix et du progrès, il repose sur trois piliers : **une posture particulière de l'éducateur, un environnement préparé et un matériel pédagogique spécifique.**

Montessori a voulu élaborer une « pédagogie scientifique » s'appuyant sur une démarche expérimentale et des observations, dans le but d'obtenir **l'épanouissement de l'enfant**. Elle envisage l'éducation de façon globale, en définissant 4 plans de développement différents, en fonction de l'âge de l'enfant, de la naissance jusqu'à ses 24 ans. Ces quatre périodes successives

dans la construction de l'enfant, forment un tout, et sont :

- De 0 à 6 ans, *la petite enfance*, l'enfant veut apprendre à se débrouiller seul. C'est l'âge de la conscience du moi.
- Dans la période de 6 à 12 ans, *l'enfance*, il devient curieux et imaginatif. C'est l'âge moral.
- De 12 à 18 ans, *l'adolescence*, l'enfant aspire à une vie active et associative. C'est l'âge social.
- Enfin de 18 à 24 ans, *l'âge de la maturité*, le jeune adulte devient mature mais a besoin d'être rassuré dans ses engagements. C'est l'âge politique.
- [Ecole Montessori de paris](#)

Concept Calandreta - Les Calandretas sont plurielles, les acteurs agissent en concertation et s'appuient sur les quatre principes de la pédagogie Institutionnelle : **lieux, limites, lois, langage**. Elles font vivre la langue et la **culture occitane** avec un enseignement bilingue. Dans chaque école, le conseil de regents (conseil des enseignants) pilote la mise en oeuvre du projet éducatif. L'équipe enseignante y décide coopérativement des grandes lignes de l'action éducative de l'école en prenant en compte les avis du conseil d'administration.

Les enfants expérimentent en classe le rapport à la loi, la participation active aux lieux de décisions, la place de la parole... Le débat est un outil de construction identitaire. Connaître son rôle dans la communauté éducative Calandreta, c'est connaître ses limites d'action et d'intervention, quelle que soit sa place : enseignant·e, Atsem, employé·e de l'association, calandron·ne ou parent.

- [Calandreta](#)

Pour aller plus loin :

- [voir Histoire & géo - 4. A l'école et après l'école](#)
- [Ecole Dynamique / Ramīn Farhangī](#) (1h07)
- [Ecole Noësis / Rozenn Harel](#) (14mn)

5. Ambiance Alternative / Ecovillages

Définition :

Le mot **écovillage** est né de la fusion des termes écologie et village. Il s'agit d'un terme largement utilisé pour représenter plusieurs modèles de communautés. Ils tentent d'intégrer un **environnement social d'entraide** ayant un faible impact sur l'écosystème. Pour y arriver, ils intègrent différents aspects comme la permaculture, construction écologique, production verte, énergie renouvelable, agriculture auto suffisante et plus encore.

Types de villages / Eco-Hameaux participatifs :

Concept de village démocratique - [Le village de Pourgues](#) est fondé sur les principes et valeurs des écoles démocratiques. Il offre un environnement de liberté, d'égalité et de respect où chacun peut s'épanouir.

Dans ce projet, chaque personne jouit de sa **liberté individuelle**, quelque soit son âge.

Rien n'est obligatoire, chaque individu fait ses propres choix, mène ses journées comme il le

souhaite, se consacre à ce qui l'intéresse sans contrainte de programme ni de temps et assume pleinement la **responsabilité** de ce qu'il entreprend.

Chaque habitant·e est responsable de ses actes et du climat. Ses actions contribuent à préserver l'atmosphère de liberté, de respect, de justice et de confiance.

Le collectif lui fait confiance et n'attend rien en retour.

Cette liberté individuelle est préservée grâce à notre gouvernance que nous façonnons au fur et à mesure des situations vécues.

- [En liberté, le village démocratique de Pourgues](#) (bande annonce) (3mn)

Concept d'Eco-village - Comme la notion de **durabilité** est fondamentale, les habitant·es prennent les décisions quotidiennes dans la conscience de leur nécessité et de leur impact réel sur eux-mêmes ou elles-mêmes, les autres, la société, l'environnement et la Terre. Cela nécessite de relever pas mal de défis. Les écovillages sont un choix du présent pour le futur.

Il existe toutes sortes d'écovillages :

- des écovillages basés principalement sur l'écologie et l'agriculture ;
- des écovillages basés sur une philosophie spirituelle ;
- des écovillages structurés pour redynamiser la sociabilité ;
- d'autres aux objectifs plus larges basés sur les notions de durabilité et d'équité. Il dépend du lieu, du climat, des habitant·es et de leur vision commune, de leurs liens. On trouve des écovillages isolés, d'autres sont des parties de villages pré-existants auxquels ils se sont intégrés, d'autres encore sont des quartiers de grandes villes aménagés de manière spécifique.

Les éco-villages sont de **taille humaine**. Chacun·e peut connaître ou peut être connu·e par les autres villageois·e. Chacun·e est aussi capable, de part ce fait, d'influencer l'évolution du village de manière démocratique. L'expérience montre que la taille maximale semble aux alentours de 500 personnes.

Chaque écovillage a ses propres caractéristiques.

Chaque éco-village détermine ses propres choix de gestion.

Que ce soit au niveau :

- des choix **écologiques** : gestion des déchets, des énergies renouvelables, épuration des eaux,
- des choix **économiques** : productions locales, agriculture biologique, entreprises non polluantes,
- des choix de **gestion sociale** : comité des habitants, coopérative, fédération...

Les seuls critères qui restent constamment présents sont ceux liés à la notion de durabilité. La question à se poser est : "*Ce que nous avons choisi peut-il servir non seulement notre présent mais aussi notre avenir et celui de nos enfants ?*"

- [Éco-villages : En Quête d'Autonomie](#) (Documentaire)

Concept Tiers-Lieu - Les tiers-lieux sont importants pour la société civile, la démocratie, l'engagement civique et instaurent d'autres appropriations et partages de l'espace. Le tier-lieu s'entend comme volet complémentaire, destiné à la **vie sociale de la communauté**, et se rapporte à des espaces où les individus peuvent se rencontrer, se réunir et échanger de façon informelle. Dans sa thèse de sociologie consacrée au sujet, **Antoine Burret** étudie les usages, les comportements, les réflexions et les pratiques que le tiers-lieu fait apparaître.

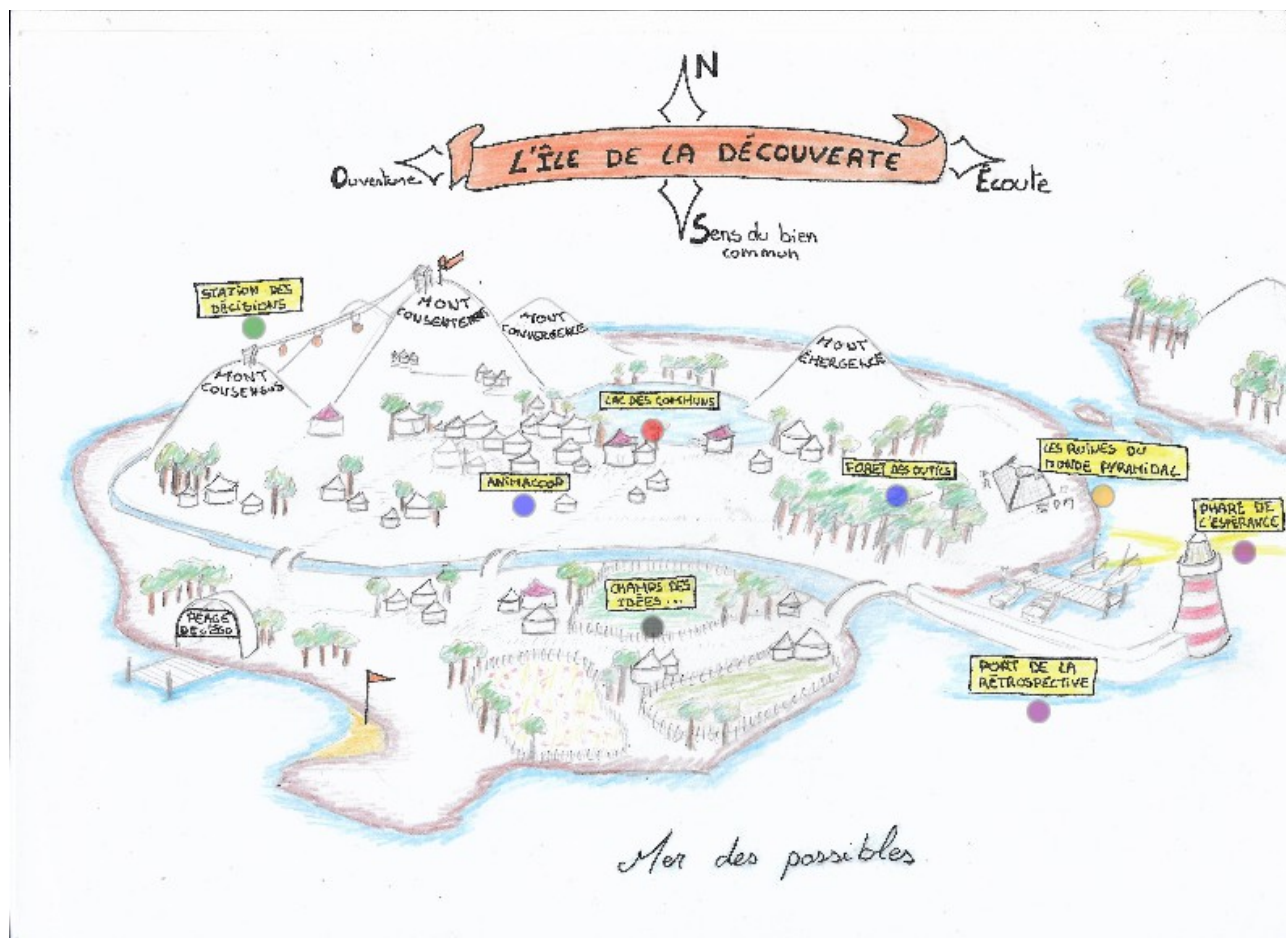
Pour tiers-lieux.be, il est important de rappeler qu'un lieu devient tiers-lieu s'il répond à certains critères et que l'on ne peut créer un tiers-lieu en n'en réunissant que certains. Cela amène au fait que le tiers-lieu est subjectif, le tiers-lieu de l'un n'étant pas le tiers-lieu de l'autre, tant la différence est grande entre un jardin partagé et un hackerspace...

- [Source Wikipedia](#)

Pour aller plus loin :

- [voir Histoire & géo - 2. Dans les champs](#)
- [Hameau des Buis](#)
- [Centre Agroécologique des Amanins](#)
- [Oasis du Coq à l'Âme](#)
- [The Ecovillage Expérience](#)

6. L'île de la découverte - Bons plans & bonnes adresses



1. Les expériences à ne pas manquer :

L'auberge des observatorios :

Un lieu tranquille pour commencer à **observer le monde de la coopération**, loin du rythme effréné du sommet des proactifs très investis dans le projet. Vous y trouvez toutes sortes d'informations, un large choix de **Plus Petit Pas Possible**, on vous proposera différentes activités en fonction de votre seuil d'implication dans le projet. Et peut être voudrez-vous gravir le mont après votre séjour dans l'auberge.

La station des décisions :

Choisissez votre piste, à chacun·e ses obstacles et ses joies ! Tester et recommencer, c'est comme ça que vous obtiendrez de meilleurs résultats.

- **jugement majoritaire**
- **consensus ou gestion par consentement**

- **élection sans candidat**

Plus de détails sur [l'île linguistique](#)

Le lac des communs :

Vous ne pouvez pas aller à [l'Archipel Coopératif](#) sans vous rendre au lac des communs, lieu marquant de cet Archipel si attachant. Ce lac est en effet entretenu collectivement. Cela vous permet de vous baigner dans ses eaux calmes sans rivalité avec d'autres nageurs (car votre nage ne les empêche pas de profiter de cette eau merveilleuse) et sans exclure d'autres amateurs d'eau douce (car tout le monde bénéficie d'un accès au lac). Nous ne pouvons que chaudement vous recommander de tester ce **bien commun**, tellement révélateur d'un monde où la coopération prime sur la compétition. Ne manquez pas la maison du lac où vous pourrez vous informer sur la ressource de l'eau, la communauté qui gère ce lac et la **gouvernance collective** qui assure le fonctionnement et l'usage de la ressource.

La capitale ANIMACOOP :

La capitale ANIMACOOP est trépidante ! Ses communautés des différentes régions (Lyon, Gap, Toulouse...) vivent dans des quartiers typiques avec des tonalités particulières propres aux membres de leur groupe. Mais point de ghettos dans cette capitale, les communautés échangent entre elles facilement sur [Framateam](#) sur les bons tuyaux de la coopération. Le réseau de transports est efficace grâce à des [yeswiki](#) performants ainsi qu'aux **gares centrales**, noeuds essentiels de **l'information**. Un autre charme de la capitale : des formateurs et formatrices acteurs·trices eux-mêmes de la coopération qui vous transmettront leur passion [d'animacoopien·ne](#) lors de votre visite.

La forêt des outils :

Cette forêt majestueuse est très dense. Il sera important pour vous de repérer quelques éléments clés pour ne pas vous perdre en chemin : identifier les objectifs et l'usage auquel vous destinez l'outil, hiérarchiser cette liste d'usages et d'objectifs et choisissez les outils qui seront **simples, utilisables par tous et les plus efficaces pour les usages prioritaires**. Bien sûr ce repérage sera fait collectivement avec votre groupe de randonnée. Une fois cette étape réalisée, vous pourrez gambader dans les chemins de la forêt et admirer la diversité des arbres à outils, qu'ils soient de l'espèce des [interpole](#), de l'espèce [communagir](#) ou encore d'autres espèces que vous découvrirez par vous-même !

Les ruines du monde pyramidal :

Ce site archéologique est particulièrement intéressant pour comprendre le monde d'avant. Vous allez découvrir des éléments qui vont vous paraître étonnants mais oui, oui, cela existait. Nous pensons notamment au chef solitaire de projet, qui mène le projet seul, sans consulter les autres, sans penser aux conditions d'implication et pense qu'il est le seul à avoir raison. Au rang des autres curiosités, vous admirerez des pyramides de niveau décisionnaire : chef N, puis chefs N-1, puis chefs N-2 là où vous ne connaissez que **l'horizontalité de la participation**. Une anecdote amusante de ce monde passé : les compte-rendus de réunion envoyés en format PDF ! Et oui, ils ne connaissaient pas [l'écriture collaborative](#) où chacun·e enrichit le contenu des autres.

2. Où manger ?

"Outillo collaborativo numerico" :

Le restaurant tendance des nouvelles formes de collaboration ! Au menu :

- des nouvelles entrées indispensables à une bonne collaboration : [Creative Commons](#)
- des recettes classiques revisitées au goût du jour : [le padlet](#) remplace avantageusement les post-its pour la collaboration à distance

Bref le restaurant à ne pas manquer !

"Animato collaborativo presentielo" :

Le restaurant traditionnel de l'animation participative de réunions. On y retrouve des entrées rassurantes comme la météo pour entrer dans la réunion, des plats réconfortants comme les échanges d'idées, le tout avec une pointe de soleil grâce au [pomodoro](#).

3. Où boire un verre ?

"Cocktailo REPI" :

Ce bar s'est spécialisé dans les différents cocktails permettant d'[impliquer](#) dans un projet les **pro-actifs**, les **réactifs**, les **observateurs**, les **inactifs**. Chacun a son cocktail avec différents ingrédients mystère permettant les rencontres, les échanges d'information, les espaces de partages, les flux d'informations. Attention à l'ivresse qui peut vous guetter avec ces goûts savoureux.

7. Le langage de l'Archipel Coopératif



Entrer en coopération est une invitation au voyage, les mots prennent une autre saveur, d'autres semblent être inventés uniquement pour définir au plus juste cette expérience collaborative !

Il s'agit aussi de redonner ses lettres de noblesse à la collaboration, malheureusement ternie par l'histoire...

1. Les Essentiels

Intelligence collective :

On peut définir l'intelligence collective comme la capacité d'un groupe à faire **converger intelligence et connaissances** pour aller vers un but commun. C'est être convaincu qu'à plusieurs on va plus loin ! qu'on s'enrichit des idées des autres et que le projet bénéficie de cette diversité. L'intelligence collective est plus que la somme des avis individuels, car elle place **les communs** et **l'intérêt général** au centre de la réflexion collective.

Coopération :

Répartir les missions au sein de plusieurs petits groupes de personnes ou entre individus complémentaires pour arriver à un **résultat commun**.

Collaboration :

Ensemble, construire un projet, prendre des décisions pour aboutir à un **résultat commun**. Il s'agit d'un pas supplémentaire de la coopération qui demande une grande confiance des un·es envers les autres !

Participation :

La participation est un enjeu majeur de la coopération et de la collaboration. Il ne s'agit pas seulement d'être présent·e, (l'essentiel c'est de participer !) mais aussi d'être partie prenante des décisions. Par exemple, quand on parle de **démocratie participative** (par opposition avec la démocratie représentative), les citoyen·nes veulent donner leur avis, mais aussi et surtout, faire des propositions, voire co-construire les projets et décider. **Roger Hart** différencie donc ces différents niveaux dans son [échelle](#) allant de la **manipulation à la décision**.

Les Communs :

"Les biens communs correspondent à l'ensemble des ressources, matérielles ou non, relevant d'une appropriation, d'un usage et d'une exploitation collectifs" - [d'après Wikipedia](#). Deux critères principaux les caractérisent : la **non-rivalité** et la **non-exclusion**. Les biens communs reposent sur trois notions : **une ressource / une communauté qui gèrent cette ressource / une gouvernance qui organise le fonctionnement** de la communauté et l'usage de la ressource.

De quoi on parle ? du bien commun ? des biens communs ? des communs ? La définition évolue, notamment avec l'arrivée du numérique qui n'est pas un bien à proprement parlé. Les communs sont donc ce qui est à tout le monde, l'eau, l'air qu'on respire, les forêts, etc. Cela fait bien longtemps que les humains organisent la répartition et la gestion des communs. Mais permet-elle à chacun·e d'en bénéficier ? Aujourd'hui, nombreux·euses sont les personnes qui se mobilisent pour les protéger et les mettent au cœur des décisions, notamment politiques.

2. Découverte de l'Archipel Coopératif

Le Plus Petit Pas Possible (PPPP) :

Entrer dans l'univers de la coopération semble parfois une épreuve. On n'a pas l'habitude et ça peut faire peur. On est déstabilisé. On ne sait pas par où commencer. Et bien le petit pas est la démarche à suivre. **Y aller petit à petit**, en commençant avec une **première expérience facile**. Par exemple, remplir un [framadata](#) pour définir la **date de notre prochaine réunion d'équipe** ! Ou tester la prise de note collective via un **document de co-écriture** - exemple [framapad](#), [pad colibri](#)...

Seuil d'implication :

Nous travaillons à ce qu'il soit le plus bas possible pour permettre à chacun·e d'embarquer sur [l'Archipel Coopératif](#). Pour cela, nous avons en tête des tâches simples et sympas à faire pour les nouveaux·elles, et nous sommes réactif·ves quand une personne regarde ce pays, pour l'embarquer avec nous.

Expérience irréversible de coopération :

Quand on y a goûté, on ne peut plus s'en passer ! C'est le PPPP qui nous fait basculer dans ce monde coopératif, qui nous convainc qu'il s'agit d'une voie pertinente.

Impulser :

Donner un élan, allumer une étincelle dans un groupe, créer des situations coopératives pour que les flammes du faire-ensemble prennent.

3. Mode de vie (en réunion par exemple !)

Météo :

Alors comment ça va aujourd'hui ? Avant de commencer à travailler ensemble, il est bon de savoir dans quelle énergie arrivent les personnes. Nous devrions laisser nos "vies perso" à l'entrée de la salle de réunion mais dans la vraie vie, ce n'est pas si simple. Le fait d'exprimer au groupe, en quelques mots, **notre état d'esprit, nos ressentis**, permet de mettre l'humain au cœur des projets et de construire le temps de travail avec les réalités de chacun·e. S'exprimer face au groupe peut aussi aider à dépasser les difficultés traversées pour se mettre dans une énergie de travail collectif. En tout cas, chacun·e sait à quoi s'en tenir.

De plus, cette météo permet aussi aux animateur·trices d'adapter le rythme ou le contenu de la réunion en fonction de l'état du groupe, tout le monde est fatigué, sur les nerfs ... peut être vaut-il mieux reporter les grandes décisions à un autre moment !

Accords de groupe :

Ce sont les règles de vie qu'un groupe se fixe collectivement. Elles sont **révisables** et **modifiables**, puisque les besoins évoluent. Chaque personne du groupe donne son avis, ses besoins pour que la réunion se passe bien et les propositions sont validées par l'ensemble.

4. S'organiser pour faire ensemble

Co-construire, co-concevoir, co-décider, cocorico ! :

Ces "co" là amènent à faire ensemble. Chaque personne apporte sa pierre à l'édifice, parce qu'ensemble on va plus loin (mais moins vite !). Il s'agit de mettre le bien commun, **l'intérêt général** au centre de la table. Chacun·e, avec ce qu'il ou elle est, propose sa réflexion pour répondre à un sujet commun. On dépasse là le simple sondage où chacun·e donne son avis et où les initiateur·trices doivent se casser la tête pour faire converger tous les avis divergents, et finalement décevoir forcément une partie des personnes qui ne se retrouveront pas dans la décision finale. L'intérêt est l'appropriation des idées, qui permet de mieux comprendre les enjeux.

Co-construire, c'est donner son avis et participer aux idées. **Co-concevoir**, c'est définir des objectifs et des méthodes et **co-décider** c'est donner sa validation. Le tout à faire ensemble.

Heureusement, il y a des outils qui facilitent la tâche (cf. ci-dessous gestion par consentement & co).

Gouvernance partagée ou agile :

On parle de gouvernance pour évoquer l'organisation d'un groupe de personnes, au sein d'une entreprise, d'une collectivité locale, d'une association, d'un collectif informel... Il s'agit de définir les

processus de décision. Donc, qui décide quoi et comment. Dans la gouvernance agile ou partagée, les modes de décisions sont les plus collectifs et les plus participatifs possibles. "On n'est pas bien à l'horizontale !" dit [La Belle Démocratie](#). Si ! et il faut s'organiser pour y arriver. Nous avons besoin de définir clairement les rôles, cela impose une réflexion globale sur la répartition et les cercles de pouvoir. Ainsi, Chaque Cercle a "autorité" sur son axe de travail et peut décider sans demander l'avis au grand groupe. On peut aussi se dire que les personnes présentes sont les bonnes personnes ! Sinon, il y a bien sûr des outils et des méthodes qui facilitent la tâche : **la gestion par consentement, le jugement majoritaire et autre élection sans candidat**, etc. que nous développons ci-dessous.

Convergence :

Selon [Larousse](#) "*Fait de converger, de tendre vers un même point : La convergence de deux lignes.*

Fait de tendre vers un même but ou un même résultat : La convergence des efforts.

Fait de présenter des analogies, des points communs : Les convergences entre nous sont nombreuses."

Il s'agit d'un vocabulaire fréquent en Coopération. La convergence peut désigner à la fois une attitude et **un objectif à atteindre**. La convergence invite une équipe à s'organiser, à planifier, à expérimenter, à évaluer le projet.

Les outils d'animation de groupe sont les ingrédients indissociables de la convergence.

5. Décider

Gestion par consentement :

[L'université du Nous](#) : Il s'agit de prendre une décision à **zéro objection**. Les personnes expriment leur capacité à vivre avec la décision et sont convaincues que cette dernière ne nuit pas au projet et aux objectifs fixés. Après un tour de présentation, on enchaîne sur un tour de clarification. Puis c'est parti ! Ici, la formule de prédilection est "je peux vivre avec".

Jugement majoritaire :

C'est un système de vote conçu et proposé par **Michel Balinski** et **Rida Laraki**, chercheurs au CNRS et professeurs à l'Ecole Polytechnique. Cette méthode a été élaborée pour éviter les déboires auxquels donnent lieu tous les autres types de scrutins. Il s'agit de donner son avis sur chacun·e des critères, idées ou personnes en évaluant de "à rejeter" jusqu'à "Excellent". On peut donner la même appréciation à plusieurs d'entre-eux. Pour connaître le résultat du jugement majoritaire, on calcule le profil de mérite de chaque objet du vote, on obtient la mention majoritaire qui permet de classer du plus au moins apprécié. Heureusement, il y a des [logiciels](#) qui font les calculs pour nous !

Élection sans candidat :

[L'Université du Nous](#), encore elle, propose cet outil qui permet à un groupe de **désigner la personne qui lui semble être la bonne pour une mission** en particulier. Après avoir défini le mandat et les critères, chacun·e vote. Lors du dépouillement, chacun·e explique son choix : c'est le contraire du vote à bulletin secret. Ici, il faut assumer pleinement son avis et argumenter face au groupe ! Après les échanges, il peut y avoir report de voix (facultatif) puis un tour d'objection est organisé. Si besoin, une bonification est apportée. Sinon, on célèbre le **choix collectif** !

6. Les indispensables numériques, à mettre dans votre sac à dos...

Gare centrale :

Le must de la coopération. L'endroit où on retrouve tout ce dont on a besoin. Il peut être un espace défini mais aussi dématérialisé grâce à un outil numérique. Il en existe plein et c'est à vous de définir celui qui sera le plus adapté au groupe ([trello](#), [Yeswiki](#), [padlet](#)...). Dans la gare centrale, on retrouve **l'ensemble des informations ou des liens utiles** comme les comptes-rendus de réunions, les ressources, les productions de chacun·e, etc ...

Creative Commons :

Les licences Creative Commons sont des licences ouvertes permettant la ré-utilisation de contenus sous certaines conditions. Pour en connaître plus sur le monde merveilleux de ces licences [c'est par là](#).

•

[Yes wiki](#) :

Oui c'est qui ? L'**outil libre** facilitant la coopération ouverte. Yes Wiki est un logiciel libre né du croisement des discussions et savoir-faire de développeurs et animateurs de projets coopératifs. A l'image d'une page blanche, ses usages sont quasiment illimités : ils dépendront de votre créativité! Yes Wiki est aujourd'hui maintenu et amélioré par une communauté de professionnels issus d'horizons différents qui prend du plaisir à partager ses rêves, ses créations et ses développements.

Les Framatrucs :

Boîte à outils de l'internet libre et éthique, couteau suisse du collaboratif numérique. [Framadate](#) : pour caler un rdv, [Framateam](#) : pour discuter entre équipe, [Framapad](#) : pour co-écrire un document... A noter : certains framatrucs vont fermer pour permettre à d'autres outils de l'internet libre de prospérer, si c'est le cas de votre framatruc, [rendez-vous ici](#).

Pomodoro :

[25 minutes](#), [5 minutes](#), [25 minutes](#)... et on recommence pour être concentrer et moins s'éparpiller ; l'ingrédient secret c'est... On choisi UNE tâche et une seule, et top chrono 25 minutes avec le cerveau à 100% sur cette tâche, et puis 5 minutes de coupe totale, une tasse de thé, des étirements, et c'est reparti pour 25 minutes. Après 4 cycles on s'accorde une pause plus longue.

Communication Non Verbale :

Les petits gestes utiles qui permettent de partager son opinion sur une réflexion sans interrompre le fil du discours.

Et bien plus à découvrir dans les autres chapitres du guide et sur place...

8. Risques, lieux à éviter, et précautions à prendre

1. Introduction

Réputé tant pour son climat chaleureux que pour sa douceur de vivre, [l'Archipel Coopératif](#) est une destination de plus en plus prisée : plages de rêve, expériences inédites, lieux incontournables, culture locale riche, variée et foisonnante...

Mais comme dans toute destination de rêve, il y a des endroits pour lesquels il est préférable d'être équipés, pour lesquels les visites se préparent, pour lesquels la connaissance des coutumes locales sera bien utile afin d'éviter les impairs, voire, les très mauvaises expériences. Éclairages.

2. Les frontières

[L'Archipel Coopératif](#) est entouré d'une frontière qu'il s'agit de passer. Les douaniers sont plutôt avenants et nous n'avons pas eu écho d'expériences très délicates ces dernières années. Pourtant, il faut connaître la bonne approche et préparer son itinéraire.

- Passer le cap de l'implication dans un groupe n'est pas toujours aisé. Ce cap peut aussi être appelé le seuil d'implication : c'est le moment à partir duquel les motivations pour intégrer une dynamique collective (volonté d'apprendre, de partager, de se sentir utile, etc.) deviennent plus importantes que les freins (manque de temps, incompréhension des missions, etc.).
- Pour **favoriser l'implication** de nouveaux·elles dans un groupe, une solution : abaisser le seuil d'implication.

Concrètement, cela signifie **lever les freins**, et **augmenter la motivation**, par exemple en :

- **Facilitant l'accès aux informations essentielles sur l'organisation du collectif.**
- **Créant de petites tâches simples sur lesquelles les personnes peuvent commencer à contribuer.**
- **Accueillant les nouveaux·elles en début de réunion, pour s'assurer qu'ils·elles auront le même niveau d'information que les autres.**

3. Zones de conflit

Certaines zones de [l'Archipel Coopératif](#), dont il est difficile de reconnaître les contours, ne sont pourtant pas les plus agréables. Quelques indices pour les repérer, lorsque vous vous apprêtez à entrer en territoire peu sûr, et des astuces pour en sortir rapidement.

Tout n'est pas aussi paisible qu'il n'y paraît sur l'Archipel et, loin des images de carte postale, existe une réalité aux contours bien différents. C'est notamment le cas pour certaines zones dites "de tension". Ce sont des zones reculées où le lien avec les autochtones est parfois moins aisé :

- **communication parfois difficile,**

- **crispations,**
- **voire conflit,**
- **jusqu'au rejet des voyageur·euses.**

Pas de panique, des solutions existent.

- **L'interconnaissance, un préalable à la coopération**

Ne pas oublier que prendre le temps de faire connaissance (par des présentations, des jeux ou des temps informels, des repas, balades, ou ateliers de création...) est un préalable indispensable à la coopération.

L'interconnaissance, en permettant de tisser des liens forts entre les voyageur·euses, pourra ensuite mener à la confiance et à la créativité.

- **Apprenez la C.N.V** - pour Communication Non Violente - dialecte le plus répandu, et base des échanges.

(mettre la vidéo)

La CNV, c'est laisser de la place à la communication interpersonnelle, mais pas seulement. Fondée sur la volonté d'apporter une critique constructive aux échanges, elle laisse de la place à l'expression des états physiques, intellectuels et mentaux.

Comment ?

- **Ne pas hésiter à reformuler ses propos jusqu'à s'assurer qu'ils sont compris de tous·tes**
- **changer sa façon de parler en tendant vers la concession, la construction, plutôt que la contradiction.**
- **clarifier ses intentions, exprimer ses désaccords, dans le respect de chacun·e.**

4 étapes de la CNV clarifiée par l'Université de Nous :

1. Partir de faits ("Quand tu as fait / dit ça...") plutôt que de généralités ("Tu es tout le temps en retard / critique, etc.)
2. Exprimer ce que cela provoque chez soi ("Je me suis senti·e...") en termes d'émotion personnelle ("agacé·e", "triste", etc.)
3. Réfléchir aux besoins que cela provoque pour soi ("besoin de plus d'écoute", "besoin d'être respecté·e", etc.)
4. Transformer le besoin en demande précise, réaliste et réalisable ("je te propose de me prévenir si tu arrives en retard", "je te propose de trouver un espace/temps pour évaluer mon travail", etc.)

Source : [Université de nous](#)
[voir Histoire & géo - 5. Au bureau](#)

Et puis, penser aux petites astuces pour **désamorcer des tensions** dès le départ, donner de la place à la dimension affective, laisser s'exprimer des émotions (pas toutes hein, il se s'agit pas d'un séjour dans une maison de repos, mais bien d'un voyage) et "poser ses valises émotionnelles" à l'entrée de l'Archipel... Une météo ? Un photolangage ? Un outil d'animation d'éducation populaire ? Des outils "clés en main" existent et sont à disposition dans les différents offices de tourisme de [l'Archipel Coopératif](#).

Enfin, si ça devient trop tendu : une solution efficace, la **médiation d'un tiers**.

Bon là, des professionnel·les près de chez vous peuvent vous aiguiller, ce sont vos guides de voyage ! N'hésitez pas à faire appel à eux·elles, véritables expert·es de l'Archipel Coopératif, ils et elles seront vos accompagnateur·trices et vos relais pour vous aider à franchir les zones de tensions, vous ne pourrez vous en sortir que grandi·es ! Il existe aussi des formations comme [Animacoop](#).

4. Difficultés à se déplacer

Les déplacements au sein de [l'Archipel Coopératif](#) peuvent être rendus difficiles par l'état des routes, le délabrement des réseaux de transports en commun, voire par l'incompréhension de la culture locale. Ces difficultés ne sont pas l'apanage des voyageur·euses : les habitant·es de l'Archipel y sont également confronté·es au quotidien. Les connaître permet de les anticiper, et cela simplifie beaucoup le quotidien.

Parmi les obstacles que l'on peut rencontrer dans le cas d'un projet coopératif, en voici quelques exemples :

- Les **biais cognitifs** sont des défauts (ou limitations) dans la façon dont nous pensons : des failles dans notre jugement qui naissent d'erreurs de mémorisation, de stéréotypes ou d'erreurs de calcul (comme des erreurs statistiques ou une mauvaise appréhension des probabilités). Ces mécanismes peuvent être utiles pour aller plus vite dans des situations dangereuses, mais peuvent aussi nous jouer des tours, notamment dans la relation de collaboration.
- certains freins que l'on rencontre souvent dans les dynamiques de groupe sont :
 - **l'égo** qui peut amener une personne à monopoliser la parole ou faire primer ses intérêts sur ceux du groupe. Un cadre clair aux échanges du groupe peut limiter l'impact de l'égo.
 - **la posture de coopération** n'est pas évidente pour tous·tes. C'est une culture qui s'apprend, et un travail de développement personnel permanent.
 - On a souvent l'impression que c'est plus long de travailler de manière collaborative. Pourtant, la diversité des idées et des énergies permet d'enrichir le projet et de le rendre plus durable.
 - Un groupe peut manquer de formation au collaboratif. **Le degré de prise de conscience du groupe** sur les compétences nécessaires et la progression de son niveau de maturité, facilitent les relations.
 - Pour en savoir plus sur ces freins et des solutions pour les lever, [rendez-vous sur cette page](#) !
- Les outils, la méthodologie et l'organisation d'un groupe, s'ils ne sont pas clairs et acceptés par tous·tes, peuvent également constituer un obstacle. Le fait d'avoir énormément de méthodes et d'outils peut même rendre difficile la coopération, plutôt que de l'accélérer. Ainsi, **le fait de faire de petits pas**, et de choisir avant tout de **faire simple**, seront les meilleures manières d'avancer efficacement.

En somme, c'est en étant conscient·e des blocages potentiels, et en activant l'intelligence du groupe, qu'on pourra les surmonter.

5. Lieux à visiter avec prudence

Certaines villes du pays sont très très peuplées, denses et bruyantes : âmes trop sensibles, allez-y doucement !

Infobécité (anciennement appelée Infobésité sous la colonisation française) est une ville avec énormément d'affichages publicitaires, d'outils technologiques, très densément peuplée, où les gens parlent fort et beaucoup. On a vite fait d'être entraîné·e dans une ruelle dans laquelle on n'avait pas prévu d'aller, peuplée de petits chats faisant des tours de magie, ou au contraire de se trouver déprimé par une rue dans laquelle on est assailli de nouvelles négatives dans toutes les vitrines.

L'infobésité peut constituer un réel obstacle à la coopération dans un groupe, car elle entrave à la fois les capacités de concentration des participant·es, et rend difficile la transmission des informations les plus importantes, qui peuvent être noyées dans le flot.

Une solution : bien baliser son voyage en amont, planifier son itinéraire dans la ville pour ne voir que ce qui nous intéresse, et prendre régulièrement des pauses dans sa chambre d'hôtel. En clair : il est important d'avoir conscience de toutes les technologies qui sont là pour capter notre attention, et d'avoir en tête nos buts bien personnels lorsque nous les utilisons. Cela permet de ne pas se laisser distraire, si nécessaire en se dotant d'outils qui aident à rester concentré·e, à s'organiser efficacement, à avoir facilement accès aux informations importantes. Une grande variété de techniques existent, n'hésitez pas à les explorer !

6. En bref

Vous l'aurez compris, il y a la théorie, puis il y a la pratique. Alors pour transformer les écueils de [l'Archipel Coopératif](#) en **difficultés constructives**, petit rappel du kit minimal :

- **un esprit, une posture** : l'envie de faire ce voyage et de partager de façon constructive, accepter qu'il ne soit pas toujours parfait !
- **privilégier une bonne méthode à trop de méthodes !** ou pire, toutes les méthodes. En vrai, qui en est capable ? :)
- **se détendre et accepter l'incertitude**. On ne coopère pas tout le temps, sur tout, avec tout le monde...

Alors on ne se met pas la pression, on se détend, parfois on aura besoin d'aide, parfois, on n'aura pas tous les outils, parfois il ne faut pas avoir tous les outils. Est-ce que vous êtes prêt·es ? Sûr·es ?

Alors bon voyage !!

Docs & liens inspirants

L'impasse collaborative de Eloi Laurent

<https://www.babelio.com/livres/Laurent-Limpasse-collaborative/1093005>

Liens vers des pops proches de notre sujet :

Comment maximiser la contribution de chacun dans un collectif ? (Lyon 2020)

Lien vers la production en pdf (existe aussi en modifiable) : [https://reseau.animacoop.net/?](https://reseau.animacoop.net/?CommentMaximiserLaContributionDeChacunDan/download&file=PrsentationPOPMaximiserContribution_V3_Animacoop_printemps_2020.pdf)

[CommentMaximiserLaContributionDeChacunDan/download&file=PrsentationPOPMaximiserContribution_V3_Animacoop_printemps_2020.pdf](https://reseau.animacoop.net/?CommentMaximiserLaContributionDeChacunDan/download&file=PrsentationPOPMaximiserContribution_V3_Animacoop_printemps_2020.pdf)

Créer des conditions positives d'implication (Paris 2016)

Carte mentale produite :

<https://www.mindmeister.com/fr/796304247/allumer-des-tincelles-ou-comment-cr-er-des-conditions-positives-d-implications-coop-ratives>

Humour et collaboratif (Brest 2017)

Lien vers la présentation produite :

<https://prezi.com/p/jv2ecou9sghz/lolinpop-animacoop/>

Jeu et coopération (Gap 2018)

Lien vers le wiki produit :

<http://wiki.coop-tic.eu/wikis/jeuxetcoop/wakka.php?wiki=PagePrincipale#>

Autres liens :

A compléter !