

Sommaire

I. Typologie des différents tiers-lieux page 7

II. Lexique page XXXX

III. Typologie des différents licences page XXXX

I.

Typologie des différents
tiers-lieux



[I]

Typologie des différents tiers-lieux

Préambule :

- La différence entre FabLabs, makerspace, hackerspace, n'est peu perceptible pour des personnes extérieures. Vécues à l'intérieur, les différences peuvent être notables, même lorsqu'il s'agit d'une même typologie de lieux. Tous ces lieux correspondent à des facettes d'un mouvement de fond, c'est-à-dire, le mouvement maker.
- Ces lieux peuvent porter plusieurs noms : on parle de lieux de fabrication numérique collaboratif, et pour faire plus court, de FabLabs, parfois de hackerspaces. Ces termes n'ont pas toujours la même réalité. Bien souvent, ce qui différencie les lieux, c'est leur contexte et les porteurs de projets. Le spectre est assez large, depuis le hackerspace, plutôt un regroupement de passionnés d'informatique qui prennent leurs habitudes dans un endroit donné, jusqu'au Techshop, local d'entreprise ouvert à ses clients.

Coworking :

- Le coworking ou « co-travail » est un des tiers-lieux les plus connus. Loué généralement à la journée, cet espace de travail permet aux indépendants (auto-entrepreneurs, personnes en freelance) de travailler en dehors de leur domicile tout en ayant la possibilité de nouer des synergies avec d'autres « coworkers ». Principalement configuré en « open space », le coworking permet à chacun de retrouver les installations habituelles d'une entreprise dans un cadre convivial sans pression hiérarchique directe.

Source : Médiation-Numérique.fr [http://www.mediation-numerique.fr/actualite_fablabs-tiers-lieux-hackerspaces-makerspaces-espaces-de-coworking...-comment-sy-retrouver_62.html?utm_content=bufferc7637&utm_medium=social&utm_source=twitter.com&utm_campaign=buffer — consultée le 8 octobre 2016]

Espace Public Numérique (EPN) :

- Parmi ces espaces partagés se trouve l'Espace Public Numérique, un lieu qui offre la possibilité, pour tout citoyen, de découvrir, de s'informer et d'échanger sur les pratiques et les usages du numérique de manière accompagnée. Centres

de ressources à la fois humaines et matérielles, les EPN mettent à disposition un ensemble d'équipements, de méthodes d'accompagnement, d'ateliers et de débats pour favoriser l'accès aux TIC (Technologies de l'Information et de la Communication). Lieux d'expérimentation et d'animation, les EPN sont les défenseurs d'une société collaborative avec, comme point d'ancrage, la médiation numérique.

Source : Médiation-Numérique.fr [http://www.mediation-numerique.fr/actualite_fablabs-tiers-lieux-hackerspaces-makerspaces-espaces-de-coworking...-comment-sy-retrouver_62.html?utm_content=buffer7637&utm_medium=social&utm_source=twitter.com&utm_campaign=buffer — consultée le 8 octobre 2016]

FabLabs :

— Il s'agit d'un espace ouvert dédié à la fabrication d'objets, équipé de micro-machines numériques faciles à commander à partir d'un ordinateur. Cette plate-forme collaborative permet de prototyper rapidement des objets physiques grâce à l'utilisation de machines professionnelles dont leur usage a été démocratisé pour les utilisateurs. Ces lieux sont ouverts et s'adressent à tout le monde, à ceux désireux d'expérimenter, de passer rapidement du concept au prototype, d'enrichir ses connaissances pratiques, etc. [Dans beaucoup de cas], ils s'inscrivent dans un réseau international de FabLabs qui, grâce à internet et aux plate-formes de partage, permet de communiquer, d'échanger et d'améliorer des projets à travers le monde. Ces espaces sont à la fois une mise à disposition d'outils d'usinage et sont aussi des lieux de rencontre où l'on peut échanger et partager sur des expériences et des connaissances. Un FabLab est donc à la fois une communauté locale et une communauté mondiale.

Source : FabLab, la révolution est en marche – sous la direction de Massimo NICHINELLI, éditions Pyramid, imprimé en 2015 en Slovénie, page 10.

Hackerspaces :

— Nés de la culture hacker, rejoignant principalement l'univers de l'informatique et de l'électronique, ils constituent des lieux cosmopolites, où se rassemblent des personnes très diverses dans le but de contribuer à réaliser des projets et à faire émerger des nouvelles idées, dans un objectif de partage, en utilisant les technologies et le numérique comme levier. La communauté joue un rôle déterminant dans l'animation et les directions prises par le lieu. Ils restent marqués par la contre-culture des années soixante. Ils sont souvent nés dans des squats, des

cafés alternatifs ou des friches industrielles. Les hackerspaces fonctionnent selon les règles de la do-ocratie. Noisebridge à San Francisco et l'ElectroLab à Nanterre sont deux exemples de la diversité des hackerspaces.

Source : article intitulé « les mots-clefs de l'univers des FabLabs » sur Médiapart [consultée le 04/02/2017] - <https://blogs.mediapart.fr/edition/la-revue-du-projet/article/031114/les-mots-clefs-de-l-univers-des-fab-labs>

Makerspace :

— Les makerspaces sont des lieux ouverts de travail collaboratif. Chaque lieu est unique, sa finalité est déterminée par la communauté d'utilisateurs qui se l'approprie. De ce fait, les outils et les machines sont également variés et définis en fonction des besoins de la communauté, mais on note tout de même que l'on retrouve souvent, si ce n'est toujours, des équipements numériques. Ces lieux s'inscrivent dans la culture maker, ce qui fait que l'on y retrouve les valeurs du travail collaboratif et ouvert, la force de la communauté et du partage ou encore la remise en cause de l'industrie capitaliste.

Source : L'âge du faire, hacking, travail, anarchie - Michel Lallement, éditions Seuil, imprimé en en janvier 2015 en France par Normandie Roto S.A.S. À Lomrai.

Tiers-lieux :

— Au sens général, il s'agit d'un espace modulaire polymorphe offrant un lieu physique et/ou symbolique à une communauté d'usagers, des besoins d'un territoire. Les FabLabs, Hackerspace et Makerspace sont des tiers-lieux.

De façon plus précise, cette notion a été introduite en 1989 par le sociologue américain Ray Oldenburg, désignant des lieux ne relevant ni du domicile, ni du travail. Il s'agit donc d'environnements sociaux, se situant entre la sphère privée et la sphère publique. Ces espaces modulaires sont dédiés à la vie sociale et professionnelle de la communauté. Ils permettent aux individus de se rencontrer, de se réunir et d'échanger. Là encore, la démocratisation massive d'internet a permis l'apparition de ces espaces, encore peu existants il y a quelques années.

Par ailleurs, les tiers lieux forment un réseau d'ateliers coopératifs de fabrications numériques, ni entreprise, ni association, ni service public, ils préfigurent une société post-capitaliste fondée sur les « communs ». Ces lieux de création et d'amusement sont ludiques, joyeux, festifs. Le travail librement choisi y devient un plaisir et non une souffrance. Ces lieux *arts et métiers* réunissent les conditions

d'organisation qui permettent aux individus de créer et partager du savoir et du savoir-faire sans autres incitations que le plaisir de faire et de créer soi-même et ensemble.

Source : Les mots-clefs de l'univers des FabLabs - Médiapart [<https://blogs.mediapart.fr/edition/la-revue-du-projet/article/031114/les-mots-clefs-de-l-univers-des-fab-labs> - consultée le 04/02/2017]

Medialab :

— Le MédiaLab ou « laboratoire médiatique » se distingue du FabLab. A défaut de fabriquer des objets en tout genre, le public du MédiaLab fabrique du contenu exclusivement numérique et multimédia. Des ateliers et des conférences sur le digital et le multimédia, tels que des ateliers « réseaux sociaux » ou des open plateau radio, sont également proposés. Le MédiaLab est donc centré sur la question des médias (information, vidéos, images).

Source : Médiation-Numérique.fr [http://www.mediation-numerique.fr/actualite_fablabs-tiers-lieux-hackerspaces-makerspaces-espaces-de-coworking...-comment-sy-retrouver_62.html?utm_content=bufferc7637&utm_medium=social&utm_source=twitter.com&utm_campaign=buffer — consultée le 8 octobre 2016]

LivingLab :

— Le LivingLab ou « laboratoire vivant » propose au grand public de tester de nouveaux produits avant leur commercialisation. Ici, les participants ne fabriquent pas mais évaluent, donnent leurs avis et échangent sur les objets de demain. Le Living Lab est une méthodologie où citoyens, habitants, usagers sont considérés comme des acteurs clés des processus de recherche et d'innovation.

Un Living Lab regroupe des acteurs publics, privés, des entreprises, des associations, des acteurs individuels, dans l'objectif de tester « grandeur nature » des services, des outils ou des usages nouveaux. Il s'agit de sortir la recherche des laboratoires pour la faire descendre dans la vie de tous les jours, en ayant souvent une vue stratégique sur les usages potentiels de ces technologies. Tout cela se passe en coopération entre des collectivités locales, des entreprises, des laboratoires de recherche, ainsi que des utilisateurs potentiels. Il s'agit de favoriser l'innovation ouverte, partager les réseaux et impliquer les utilisateurs dès le début de la conception.

Source : Médiation-Numérique.fr [http://www.mediation-numerique.fr/actualite_fablabs-tiers-lieux-hackerspaces-makerspaces-espaces-de-coworking...-comment-sy-retrouver_62.html?utm_content=bufferc7637&utm_medium=social&utm_source=twitter.com&utm_campaign=buffer — consultée le 8 octobre 2016]

Repair Café :

— Le Repair Café ou « Café de réparation » invite le grand public à réparer vêtements, meubles et autres objets d'usage dans un espace collaboratif et convivial. Grâce au soutien de bénévoles experts en bricolage, les Repairs Cafés deviennent des lieux d'entraide où chacun lutte, à sa manière, contre l'« obsolescence programmée » des objets du quotidien.

Source : Médiation-Numérique.fr [http://www.mediation-numerique.fr/actualite_fablab-tiers-lieux-hackerspaces-makerspaces-espaces-de-coworking...-comment-sy-retrouver_62.html?utm_content=bufferc7637&utm_medium=social&utm_source=twitter.com&utm_campaign=buffer — consultée le 8 octobre 2016]

Techshop :

— Le techshop est moins connu car issu du monde de l'entreprise qui peut sembler moins en phase avec le mouvement associatif.

Historique et définition — Techshop est à l'origine une chaîne américaine de lieux de fabrication payants où chacun peut venir, moyennant un abonnement, utiliser des machines industrielles (numériques ou non) pour réaliser ses projets. Les Techshops sont en général extrêmement bien équipés, et le prix s'en ressent. Le terme est utilisé aujourd'hui couramment pour décrire également les autres lieux de ce type n'appartenant pas formellement à cette entreprise originelle.

Qui utilise ? — Les personnes qui fréquentent un Techshop sont des clients. Ils peuvent être des personnes privées réalisant des projets personnels, mais surtout des entreprises louant l'espace, le matériel et le savoir-faire à un prix inférieur à celui qu'ils payeraient en s'équipant eux-mêmes.

Qui crée, qui pilote ? — Les Techshops sont des entreprises privées, cherchant à dégager une marge de profits. Par nature, très orientés vers l'encouragement de l'innovation et la création de valeurs, ils peuvent chercher des subventions publiques pour soutenir l'initiative privée.

Le matériel acheté neuf, souvent le plus proche de ce qu'on trouve dans une entreprise classique de fabrication. Le parc des machines est en général extrêmement varié et une formation à l'utilisation et la sécurité est nécessaire avant d'utiliser les machines.

Source : FlossManualsFr.net [https://www.flossmanualsfr.net/fablab-hackerspace-les-lieux-de-fabrication-numerique-collaboratif/ch004_les-differents-lieux — consultée le 11 octobre 2016]

II.

Le lexique ; des mots pour panser

[II]

Typologie des différents tiers-lieux

Abscons(e) :

Étymologie — (1509) Du latin *absconsus*, participe passé de *abscondere*, « cacher ».

1 — ce qui est obscur, mystérieux, difficile à pénétrer, en parlant de réalités appartenant au domaine de l'intelligence ou de l'esprit.

2 — complexe au point de n'avoir plus aucun sens ou presque.

Agency /agentivité :

Étymologie — (1509) Du latin *absconsus*, participe passé de *abscondere*, « cacher ».

— En philosophie, l'agency (terme récemment traduit par agentivité, notamment au Canada) est la faculté d'action d'un être ; sa capacité à agir sur le monde, les choses, les êtres, à les transformer ou les influencer.

L'agentivité peut être consciente ou non, et intentionnelle ou non. Un agent possède généralement, mais pas toujours, une sorte de perception directe de son activité ; certains sont également conscients des buts de leur activité.

L'anglicisme agency est fréquent dans les études de genre françaises, mais ce terme existe également sous d'autres formulations, tel que *capacité d'agir* ou *puissance d'agir*. Il s'agit donc d'un néologisme. Agentivité est adopté par plusieurs chercheurs et est réputé correct au Canada. Ce terme a aussi été repris en France dans le cadre de recherches qui associent des anthropologues, des sociologues et des linguistes.

Agnostique :

Étymologie — de "gnôsis" la connaissance et "agnôstos", ignorant/inconnu.

— Doctrine qui considère que l'absolu est inaccessible à l'esprit humain et qui préconise le refus de toute solution aux problèmes métaphysiques.

Anthropocène :

Étymologie — De l'anglais *anthropocene*, réunion du préfixe *anthropo-* et du suffixe *-cene*.

Du grec ancien *anthrôpos* « être humain ». Dans le domaine de la linguistique, le suffixe *-cène*

est un affixe qui signifie récent. Le suffixe -cène a pour origine le mot grec cene et est employé dans la construction de mots de la langue française.

— Nous y sommes déjà, alors autant apprivoiser ce mot barbare et ce dont il est le nom. C'est notre époque. Notre condition. Cette époque géologique est devenue notre histoire depuis deux siècles et quelques. L'Anthropocène c'est le signe de notre puissance, mais aussi de notre impuissance. C'est une Terre dont l'atmosphère est altérée par les 1 400 milliards de tonnes de CO2 que nous y avons déversés en brûlant charbon et pétrole. C'est un tissu vivant appauvri et artificialisé, imprégné par une foule de nouvelles molécules chimiques de synthèse. C'est un monde plus chaud et plus lourd de risques et de catastrophes, avec un couvert glaciaire réduit, des mers plus hautes, des climats déréglés. Proposé dans les années 2000 par des scientifiques spécialistes du « système Terre », l'Anthropocène est une prise de conscience essentielle pour comprendre ce qui nous arrive. Ce qui nous arrive n'est pas une crise environnementale, c'est une révolution géologique d'origine humaine.

Néologisme — Terme utilisé par certains scientifiques pour désigner l'ère géologique actuelle qui serait marquée par l'influence des hommes sur la biosphère et le climat.

Arduino :

— Petit circuit imprimé équipé d'un microcontrôleur. Programmable à l'aide d'un ordinateur, il permet d'envoyer des consignes à des objets (une lampe, une machine, un robot...) et de planifier leur fonctionnement.

Association sociale et solidaire/for-benefit association :

— Organisme dont l'objectif est de protéger et de gérer l'infrastructure des communs. Ce terme peut également se rapporter à une entité qui intègre des objectifs sociaux et sociologiques au management. Certains vont plus loin en y ajoutant la transparence des rapports, une rémunération équitable, la responsabilité environnementale, la prestation de services à la communauté et l'utilisation des bénéfices pour le bien commun.

Axiome :

Étymologie — latin *axioma*, signifiant proposition évidente, du grec *aksiôma*, -atos.

— Dans la logique aristotélicienne, point de départ d'un raisonnement considéré comme non démontrable, évident.

- Énoncé indiscuté, admis comme base d'une construction intellectuelle, sociale, morale, etc. ; vérité admise par tous sans discussion.
- Énoncé initial d'une théorie axiomatisée, qui sert de point de départ aux démonstrations dans cette théorie.

Axiologie :

Étymologie — composé de *axio-* du grec ancien *axia* signifiant « valeur » avec le suffixe *-logie*, servant à donner formes à des noms de sciences, de méthodes, etc..

- Philosophie des valeurs qui étudie principalement l'éthique et l'esthétique. L'éthique analyse les concepts du bien et du mal dans le comportement individuel et social. L'esthétique analyse les concepts de « beauté » et d'« harmonie ».

Bêta (version) :

- La version bêta d'un logiciel est une pré-version. Elle n'est pas commercialisée car elle n'est pas encore stable et peut comporter quelques bogues que des « bêta testeurs » sont chargés de détecter. Il est parfois déconseillé d'installer une telle version pour éviter des problèmes sur son ordinateur.

Biens communs :

- Les biens communs ont été définis traditionnellement comme les éléments de l'environnement - forêts, atmosphère, ressources halieutiques ou pâturages, que nous partageons tous. Ce sont les aspects tangibles et intangibles de l'environnement qu'aucun de nous ne possède mais que tout le monde apprécie.
- Il existe cependant d'autres conceptions des biens communs. Aujourd'hui, on parle aussi de biens communs dans la sphère culturelle. Les biens communs dans cette sphère incluent la littérature, la musique, les arts du spectacle, les arts visuels, le design, les films, la vidéo, la télévision, la radio, etc. Par ailleurs, les biens communs peuvent également inclure aussi des biens de type public tel que l'espace public, l'éducation publique, la santé et les infrastructures qui permettent à notre société de fonctionner (l'électricité ou les systèmes de distribution d'eau, par exemple).
- Les biens communs peuvent également inclure le domaine des relations humaines, notre besoin de sécurité, la confiance, la coopération, l'intellect partagé, etc. Ce sont là des aspects liés à la culture que notre société partage et prône pour un meilleur fonctionnement de la communauté.

— Les biens communs, bien qu'ils ne soient ni publics ni privés, ont tendance à être gérés par la communauté, au niveau local ou global. Cependant ils ne peuvent pas être entourés de frontières, sinon ils se transforment en propriété privée. Les biens communs doivent être correctement gérés afin de vaincre une éventuelle rareté.

Back-to-the-land :

— Ce mouvement, initialement nord-américain, appelle les propriétaires de biens immobiliers à cultiver leur propre nourriture à petite échelle pour eux-mêmes ou pour d'autres à partir de leur terre.

Le concept a été popularisé aux États-Unis au début du XXe siècle par un certain militant, Bolton Hall, qui a d'abord initié cette pratique dans la ville de New York, et qui a écrit de nombreux livres sur ce sujet. Cependant, cette pratique était déjà répandue en Europe avant même cette époque. Ce mouvement a été utilisé plus tard pour désigner un phénomène social nord-américain des années 1960 et 1970.

Biohacking :

Étymologie — Bio- préfixe exprimant l'idée de vie.

— Bidouillage appliqué à la biologie. Exemple : l'ensemble de la production du biohackerspace appelé La Paillasse.

Burning Man :

— Festival annuel qui, une semaine durant l'été, rassemble plusieurs milliers de personnes dans le désert de Black Rock (Nevada). Placé sous le signe de la créativité, il est fréquenté par des artistes, des hippies, des hackers, des cybernautes, de écologistes...

Capacitation/Empowerment :

— L'empowerment, parfois aussi appelée autonomisation au Québec, est l'octroi de davantage de pouvoir aux individus ou aux groupes pour agir sur les conditions sociales, économiques, politiques ou écologiques auxquelles ils sont confrontés.

Le concept est né au début du XXe siècle aux États-Unis dans un contexte de lutte. Conçu alors comme gain de pouvoir face à un groupe dominant, le concept peu à peu a été utilisé dans une vision plus large et plus floue, proche de celle de

la participation. Dans les institutions internationales, l'empowerment peut être utilisé dans une vision néolibérale.

Malgré son introduction au Québec dans les années 1960, l'empowerment est resté très longtemps une notion difficile à traduire en France. Pour Marie-Hélène Bacqué, il s'agit d'un processus par lequel un individu ou un groupe acquiert les moyens de renforcer sa capacité d'action, de s'émanciper. Pour Bernard Jouve, l'empowerment, pour être opérationnel, nécessite la constitution de communautés qui agrègent des acteurs sociaux confrontés à une même problématique.

Capitalisme netarchique/nétarchie :

Étymologie — dérivé d'Internet et du suffixe grec -arque : littéralement, les maîtres du réseau.

— Hypothèse concernant le développement d'un nouveau segment de la classe capitaliste qui ne dépend plus de la possession de droits de propriété intellectuelle et du contrôle des vecteurs des médias, mais du développement et du contrôle des plates-formes participatives telles que Youtube, Facebook, etc.

— Michel Bauwens le définit dans son ouvrage, page 62 : *des capitalistes qui comprennent le développement de la libre coopérative via internet et veulent l'infléchir à leur avantage. Ils vont rendre possible et favoriser la socialisation via des mécanismes entre pairs, mais sous leur contrôle. C'est au sein de cette transition que se joue la lutte sociale.*

Capitalisme cognitif :

Étymologie de capitalisme — En 1200, du latin *capitalis* (« relatif à la tête », « qui entraîne la mort, mortel, fatal », « dangereux, funeste, pernicieux », « éminent, supérieur, ingénieux »), dérivé de *caput* (« tête »). Au XVI^e siècle, soit par substantivation de l'adjectif, soit emprunt, par l'intermédiaire des banquiers lombards, à l'italien *capitale* au XIII^e siècle « partie principale d'une richesse par rapport aux intérêts qu'elle produit ». Ce mot est le doublet savant de l'ancien français *chatel*, « patrimoine », « biens mobiliers en bétail », qui se retrouve dans *cheptel*. Avec le suffixe *-isme*.

Étymologie de cognitif — Au XIV^e siècle, adjectif construit sur la base du substantif latin *cognitus* (« connaissance, étude ») avec le suffixe adjectival *-if*. *Cognitus* est le participe passé du verbe *cognoscere* signifiant « connaître, prendre connaissance, voir, s'apercevoir, apprendre » Étymologie — dérivé d'Internet et du suffixe grec -arque : littéralement, les maîtres du réseau.

— Phase du capitalisme qui se caractérise par l'accent mis sur les actifs immatériels.

Cette phase suit le mercantilisme, qui privilégie le commerce, et la capitalisation industriel, qui s'appuie principalement sur la production matérielle de biens [entre pairs].

Cercles de pairs/peer circles :

— modèle de communication et méthode d'apprentissage basés sur la fenêtre de Johari, permettant aux gens d'apprendre les uns des autres sur un pied d'égalité, sans se juger. Les réunions sont centrées sur un thème, ciblées, et ont un agenda spécifique.

Citoyen :

Étymologie — en 1154 : citeain qui signifiait « habitant d'une ville » (B. de Ste Maure, Troie, éd. L. Constans, 18885) ; « homme qui jouit du droit de cité dans une ville » 1160 (Enéas, 11 ds T.-L.) ; « citoyen romain » 1638 (Patru, Traduction du discours pour Archias ds Littré) ; « homme soumis aux lois » 1641 (Corneille, Horace, acte I, 3, vers 266) ; « membre d'un État considéré du point de vue de ses droits politiques » 1751 (Argenson, Journ., VII, p. 41 ds Brunot t. 6, p. 144, note 2).

Dérivé de « cité », utilisé sous la forme « citeain », ce terme apparaît en 1154 et est utilisé jusqu'au XVIIe siècle, le doublet sémantique de l'italianisme citadin « habitant d'une ville ». Au XVIIe siècle, il s'est spécialisé dans le vocabulaire politique au sens de « membre d'une communauté politique organisée », d'abord par référence au modèle civique ancien et aux concepts romains civis, civitas. C'est dans ce contexte que l'on rencontre déjà au XVIIe siècle l'expression citoyen du monde, reprise au XXe siècle.

— Le mot a été acclimaté dans le vocabulaire des institutions françaises (1751), répandu par les philosophes, notamment Rousseau, puis par la révolution de 1789, à la suite de laquelle le mot fut adopté comme titre et appellatif pour remplacer monsieur, madame (1790) Citoyen actif, passif s'est dit à cette époque, et citoyen actif s'emploie aujourd'hui en français officiel de Suisse, correspondant à l'électeur. En France, le mot a conservé de l'usage révolutionnaire, en partie à cause d'emplois célèbres et cités (aux armes, citoyens!), un contenu affectif fort, lié à l'idée de patrie et patriote, et souvent retourné par ironie. Parallèlement à sa spécialisation politique, il est passé dans le langage familier avec le sens, légèrement péjoratif, d'« individu » (1694), aujourd'hui fortement en recul au profit de type, mais encore vivant dans les locutions (un drôle de citoyen).

— Son emploi adjectif (1174-1178) avait vieilli sous la concurrence de citadin.

Un nouvel emploi adjectif est apparu dans les années 1990 dans le vocabulaire de la gauche devenue majoritaire, avec un sens distinct de civique, mais assez voisin. De citoyen ont été tirés concitoyen, ienne (1580), forme moderne pour l'ancien français concitein (1290), lui même modelé sur le latin tard.

Communauté :

Étymologie — la communauté est un groupe de personnes -cum, qui partage quelque chose -munus.

— Une communauté désigne donc un ensemble de personnes qui sont unies et partageant les mêmes caractéristiques (mode de vie, culture, langue, intérêts, opinions, vision sociale). Il existe des communautés administratives, scientifiques, virtuelles, internationales, religieuses, linguistiques, etc.

Communs ou commons :

Étymologie — du latin « communis », formé du préfixe com- (avec) et d'une racine dérivée du substantif « munus » (signifiant devoir, office, emploi, fonction, tâche) issu d'une racine indo-européenne « mei » (signifiant changer, aller, échanger) et dont les dérivés se réfèrent aux échanges de biens et services dans une société selon les lois et les règles établies.

— Ressources qui relèvent de la gestion commune d'un groupe ou d'une organisation et pour lesquels il n'existe pas de droits délimités – par exemple les océans, l'atmosphère, la couche d'ozone, la biodiversité. Avec l'open source, on assiste à l'émergence des nouveaux communs numériques de la connaissance, du code logiciel et du design.

Concorde/Société de concorde :

Étymologie — du latin concordia (sens identique), composé du préfixe con- (avec) et de cor (cœur).

— Rapport moral, situation qui existe entre des personnes ayant même disposition de cœur, d'esprit, et vivant en harmonie, éventuellement en collaborant à une œuvre commune. Au sens plus large, ce terme désigne l'union de cœurs et de volontés entre des personnes.

Consumérisme :

Étymologie — en 1972, anglicisme du mot anglais « consumerism », de « consumer » signifiant consommateur.

Le mot « consumérisme » a plusieurs sens :

- un sens courant, qui définit l'action concertée de consommateurs face aux entreprises ;
- un sens répandu en sociologie, qui définit un mode de vie lié à la consommation ;
- une théorie qui considère l'augmentation de la consommation des biens comme un bénéfice économique.

Consomériste :

- Une personne consumériste est un individu qui envisage tout ce qui l'entoure comme une opportunité de consommer, qu'il s'agisse d'objets, d'activités ou d'autres individus, dans une recherche de plaisir.

Cracker :

Étymologie — emprunté au nom anglais cracker, dérivé du verbe anglais « crack » avec la terminaison en -er des verbes du premier groupe.

Verbe — Déplomber, réussir à faire sur (un logiciel, un enregistrement, etc.) quelque chose qui est normalement interdit et impossible.

Nom — pirate de l'informatique qui pénètre illégalement dans des systèmes afin d'y voler ou détruire des données à des fins multiples (idéologiques, mercantiles, défi gratuit, espionnage industriel).

Cradle-to-cradle (C2C) :

- Traduit en français, ce système appelé « du berceau au berceau » est une partie de l'écoconception mais aussi un concept d'éthique environnementale ou de philosophie de la production industrielle qui intègre, à tous les niveaux, de la conception, de la production et de la réutilisation du produit, une exigence écologique dont le principe est zéro pollution et 100 % réutilisé. Dans un sens plus large, un produit fabriqué doit pouvoir, une fois recyclé, produire à nouveau le même produit, seul un ajout d'énergie renouvelable intervenant dans le cycle.

Cyberculture :

- Le terme de cyberculture, apparu dans les années 1990, est une tentative de synthèse des concepts de cybernétique (science du contrôle), de cyberpunk (science-fiction dystopique) et de cyberspace (modes de création, de navigation et de

relation permis par le numérique). La cyberculture désigne à la fois un ensemble de productions culturelles et un nouveau rapport à la culture.

Cycles de Kondratieff (ou cycles longs) :

— Dénomination d'un cycle économique long dans l'économie capitaliste mondiale moderne, décrit par l'économiste russe Nikolaï Kondratiev.

Nikolaï Kondratiev (1892-1938) — économiste russe qui a constaté que l'économie présentait des fluctuations constantes depuis un siècle et demi. Il les a classées en cycles de cinquante à soixante ans, subdivisés en sous-cycles de quatre périodes auxquels il a donné des noms de saison. Le printemps est une phase d'expansion, l'été une phase de consolidation, l'automne une phase plateau ou de stabilisation, et l'hiver une phase de liquidation ou de destruction. Ses publications et visions lui ont conféré une position influente pendant la période de la Nouvelle Politique économique, entre 1921 et 1928, mais son influence a diminué rapidement et il est tombé en disgrâce. En 1938, il est exécuté sur ordre de Staline.

Démocratie :

Étymologie — du grec ancien « dêmos » (signifiant peuple) et kratos (signifiant pouvoir) pour le suffixe -cratie.

— Mode de gouvernement où le peuple vote lui-même les lois (comme dans la cité d'Athènes, dans la Grèce antique) ou élit des représentants qui rédigent les lois (comme dans les États occidentaux modernes).

Dissidence :

Étymologie — dérivé de « dissident », du latin « dissidere » (qui signifie être en opposition), composé de dis- et sedere (être assis). Cela signifie, en quelque sorte, « pratiquer la politique de la chaise vide », pour reprendre une expression moderne.

— Le mot est rare au XVIe siècle, et devient plus usité au XVIIIe, d'après le Grand Robert. Le substantif est employé dès le XVIIIe siècle pour désigner celui qui professe une autre religion que la religion officielle. Au milieu du XXe siècle, le sens s'applique aussi aux opposants à l'idéologie dominante.

— Action ou état d'une personne qui cesse d'obéir à une communauté, à une autorité établie.

Dîme/Kymmenykset :

— Terme utilisé par Victor Papanek, faisant référence à la même signification de ce mot emprunté par l'église médiévale. De ce fait, il compare la dîme pour les paysans versée par les riches, à son métier de designer. « Étant designers, nous n'avons pas à payer de l'argent sous la forme de kymmenykset. [Cependant], nous pouvons la payer sous une autre forme en donnant dix pour cent de nos idées et de notre temps pour [les personnes] dans le besoin. »

Dissolution :

Étymologie — du latin *dissolvere*, *dissoudre*, *séparer*, *désunir*.

Au sens général — la dissolution est l'action de dissoudre quelque chose, c'est-à-dire de le décomposer par la séparation de ses parties.

Chimie — la dissolution est un mélange intime de deux corps dont l'un au moins est liquide.

Littéraire — la dissolution est une attitude de dérèglement des mœurs, de débauche.

Droit — la dissolution est le fait de mettre un terme légalement à quelque chose avant son terme normal.

Désindustrialisation :

Étymologie — composé du préfixe de cessation *-des*, et de *industrialisation*, venant du latin *industria*, *activité*.

— La désindustrialisation est la réduction progressive des activités industrielles dans un pays, une région ou une ville. Elle se traduit par :

— la diminution du nombre des emplois du secteur secondaire (industrie),

— par une baisse du poids de ce secteur dans le PIB (Produit Intérieur Brut) au profit du secteur tertiaire (commerce, transport, services marchands et non marchands),

— l'existence d'un déficit commercial industriel structurel.

Les causes de la désindustrialisation sont multiples ; cela peut être causé par le fort taux de progrès technique touchant les processus de production. Deuxièmement, cet effet peut être dû à la délocalisation des activités industrielles dans d'autres pays ou régions à bas salaires. Enfin, la désindustrialisation peut provenir de l'automatisation des chaînes de montage, disparition de certaines activités industrielles.

Les principales conséquences de cet événement sont l'apparition de crises, le chômage de masse et une mutation de l'économie de ces pays vers une économie postindustrielle.

Disruption :

Étymologie — du latin disruptus, participe passé du verbe dirumpere (ou dirumpere, briser en morceaux, faire éclater, rompre, détruire.

— Une disruption est un terme désignant une rupture, une fracture, une brisure. Il est utilisé dans différents domaines scientifiques pour décrire un tel phénomène.

Mercatique — désignant une méthode de communication publicitaire, créée en 1996 par Jean-Marie Dru, basée sur la rupture en privilégiant les idées non-conventionnelles et fortement innovantes. Le but est de permettre à un produit ou à une marque de se différencier fortement de ses concurrents avec une communication publicitaire originale et spécifique s'inscrivant dans une *vision novatrice*.

Psychologie sociale — pour les phénomènes de brusque accélération, les bouleversements apportés notamment par le numérique, au sein de la société et qui entraînent une perte de repères chez les individus.

Économie — lorsqu'une entreprise introduit un nouveau produit ou service, radicalement innovant, qui bouleverse la stratégie de l'entreprise et casse les codes du marché en créant une rupture, un nouveau marché, un nouveau modèle économique ou de nouveaux comportements chez les utilisateurs. Exemples : des produits proposés par certaines start-up, le premier iPhone d'Apple entraînant la création du marché du smartphone, Uber, Airbnb...

Do-It-Yourself (DIY) :

Traduction littérale en français « faites-le vous vous-même ».

— Étiquette qui sert à désigner toutes activités de bricolage et d'autoproduction. Le DIY n'est pas l'ère où tout le monde est artisan par obligation, mais l'ère où chacun peut devenir artisan par choix. Au sens propre, le DIY désigne le fait de construire, modifier ou réparer un objet par soi-même, sans l'aide d'expert. Sa philosophie se rapproche du bricolage ou de la bidouille.

Do-It-With-Others (DIWO) ou Do-It-Together (DIT) :

Traduction littérale en français « faites-le avec d'autres » ou « faites-le ensemble ».

— Il s'agit d'un modèle de développement de projet commun qui permet à des personnes de travailler en collaboration sur une tâche, un projet ou tout

autre service, en partageant leurs savoirs. Ceci est avant tout une technique collaborative de développement de projets, similaire au crowdsourcing, qui lie des individus ayant des intérêts similaires. Généralement, DIWO est mis en œuvre via un site Internet où les utilisateurs soulignent leurs intérêts et les projets sur lesquels ils travaillent. Les gens travaillent ensemble pour soutenir leur projet ou leur cause.

Do-ocratie :

Étymologie — do signifiant « faire » en anglais, et kratos signifiant « pouvoir » du grec ancien.

— Au sens large, la do-ocratie est le pouvoir du faire. Ainsi, la do-ocratie permet de reconnaître la légitimité des actions à ceux qui en prennent l'initiative. De ce fait, ce terme désigne une forme d'auto-organisation dans laquelle les individus s'assignent eux-mêmes des tâches et les exécutent, en toute responsabilité. Le moteur de la do-ocratie carbure à la confiance et à la passion [...]. On ne reçoit pas d'ordre, les décisions se prennent en faisant. En do-ocratie, chacun a de l'influence ou du pouvoir à la mesure de ce qu'il fait. C'est un modèle particulièrement efficace pour faciliter la prise d'initiative et l'implication par le plus grand nombre. La do-ocratie est au cœur du fonctionnement des wikis et des hackerspaces.

Économie Collaborative :

— L'économie collaborative est une activité humaine qui vise à produire de la valeur en commun et qui repose sur de nouvelles formes d'organisation du travail. Elle s'appuie sur une organisation plus horizontale que verticale, la mutualisation des biens, des espaces et des outils (l'usage plutôt que la possession), l'organisation des citoyens en *réseau* ou en communautés et généralement l'intermédiation par des plate-formes internet (à l'exception de modèles comme les réseaux d'échanges réciproques de savoirs).

Le développement de cette économie est dû aux nouvelles technologies et aux nouveaux moyens de communication, comme internet sans quoi l'économie collaborative n'existerait pas. Elle prend place dans différents domaines comme la consommation (couchsurfing, covoiturage, etc), les modes de vie (coworking, habitat collectif, etc), la finance (crowfundin,etc), ou encore la production contributive (fab labs, hackerspaces, DIY, wiki, etc).

Économie de fonctionnalité :

— L'économie de (la) fonctionnalité est la vente de l'usage d'un bien et non du bien lui-même. Le fabricant a donc intérêt à faire durer le produit.

Elle est une innovation stratégique de rupture qui vise à substituer à la vente d'un bien, d'un service ou d'une solution associée « biens + services », la mise à disposition de solutions intégrées de biens et de services répondant à des attentes essentielles dans la société contemporaine, dans une perspective de développement durable : habiter, cultiver sa santé/son bien-être, s'alimenter, s'informer et connaître, améliorer la mobilité des biens et des personnes, etc.

Ces solutions cherchent à réduire des externalités négatives environnementales et sociales et/ou à conforter des externalités positives. Elles visent par ailleurs à engager une décroissance des facteurs matériels engagés dans la production et la consommation de la solution, tout en compensant cette baisse par une croissance des facteurs immatériels, aussi bien en termes de valeur d'usage que de valorisation financière de l'offre.

Economie de partage :

Étymologie — du latin *concordia* (sens identique), composé du préfixe *con-* (avec) et de *cor* (cœur).

— L'économie du partage désigne généralement les nouveaux modes de consommation permettant de partager entre consommateurs l'usage ou la consommation de produits, équipements ou services. Si la notion de partage de l'usage est à l'origine du terme, ce partage ou prêt peut être gratuit ou payant. On peut d'ailleurs noter une marchandisation plus ou moins forte de l'économie du partage selon les secteurs d'activité dans le cadre de laquelle la volonté n'est plus d'optimiser un mode de consommation mais de générer des revenus. La notion d'économie du partage devient alors toute relative.

Les domaines d'activités les plus « emblématiques » de l'économie du partage sont par exemple des sites d'hébergement entre particuliers, des sites de covoiturage ou de location entre particuliers (bateau, camping car, etc.). Certains de ces modèles peuvent provoquer une *ubérisation* partielle de certains acteurs traditionnels (agence de location saisonnières, hôtellerie).

Entropie :

— Le terme entropie a été introduit en 1865 par Rudolf Clausius à partir d'un mot grec signifiant « transformation ». Il caractérise le degré de désorganisation ou de manque d'information d'un système.

Etat-providence :

Étymologie — du latin status (être debout) et providentia (prévision, prévoyance, providence).

—L'Etat-Providence est une conception de l'État où celui-ci étend son champ d'intervention et de régulation dans les domaines économiques et sociaux. Elle se traduit par un ensemble de mesures ayant pour but de redistribuer les richesses et de prendre en charge différents risques sociaux comme la maladie, l'indigence, la vieillesse, l'emploi, la famille... L'Etat-Providence est fondé sur la solidarité entre les différentes classes sociales et la recherche de la justice sociale.

Les économistes keynésiens présentent l'Etat-Providence comme un système efficace car l'augmentation des revenus des plus démunis se traduit automatiquement par une augmentation équivalente de la consommation et donc de la demande, facteur de croissance engendrant un cercle vertueux.

Le principe de l'Etat-Providence a été remis en question au début des années 1980 à cause du niveau élevé des prélèvements obligatoires qu'il implique et de son effet néfaste sur l'initiative.

Fab Manager :

FabLab Manager, LabManager, Fab-coordonateur, Maker, Coordinateur de laboratoire de fabrication numérique, Animateur-ingénieur de FabLab, Responsable d'Ateliers ouverts de Fabrication Numérique, Responsable de fabrication numérique...

1 — Le Responsable de laboratoire de Fabrication Numérique (ou FabManager) a pour objectif de faire découvrir à tous et d'organiser le partage des connaissances et des pratiques liées à la fabrication numérique. Il a pour mission de coordonner un laboratoire de fabrication numérique (ou FabLab). Le FabLab est un lieu public dédié à l'apprentissage des technologies de la fabrication numérique et de leurs usages ou qui propose ce service en liaison avec une autre activité principale. Le métier de FabManager s'exerce au sein de structures d'accompagnement public à la fabrication numérique.

2 — Définition issue d'un interview réalisé par Makery, un média d'information en ligne sur les Labs : *Quand il s'agit de décrire les compétences exigées pour son travail, Pierric Verger hésite. Entre la gestion des résidents, la demande de prestations, la recherche de partenaires, le métier suppose différentes qualités et de compétences requises, tel que la logistique, l'animation, le conseil, le prototypage. En premier lieu, la curiosité, [ensuite] l'importance de la communication : « le public ne se rend pas compte de tout ce qu'on peut faire dans ces lieux. Il faut savoir fédérer les artisans qui sont dans les environs, notre but,*

c'est aussi de relancer l'économie locale ». Pourtant, rares sont celles qui dépassent le seul aspect technologique, regrette Laurent Ricard, [directeur du FacLab], qui insiste sur le côté administratif, relationnel et commerçant du métier.

FLOSS, FOSS ou F/OSS

(Free and Open Source Software ou Free/Libre/Open Source Software) :

— Terme général pour désigner à la fois les logiciels libres et les logiciels open source ou logiciels avec licence, autorisant les utilisateurs à utiliser, adapter et améliorer les logiciels à leur convenance et à diffuser le code source ainsi que les modifications. Comme le mot anglais free signifie à la fois libre et gratuit, le terme FLOSS est utilisé pour insister sur le concept de liberté plutôt que sur celui de gratuité.

Geek :

Étymologie — l'origine du mot se trouve dans le moyen bas-allemand geck, qui désigne un fou, un espiègle, et du néerlandais gek qui désigne quelque chose de fou (ik ben gek, littéralement « je suis fou »).

— Passionné de l'informatique. Par extension, toute personne qui, de façon exclusive ou addictive, focalise ses intérêts sur les objets technologiques. Ce terme est parfois utilisé comme un équivalent de hacker mais aussi de dork (ringard), hipster (adepte d'un mode de vie décalé), nerd (boutonneux), techie (passionné de technologie), ou encore weirdo (farfelu).

GNU :

— Développé par Richard Stallman à partir de 1983, GNU (GNU's not Unix) est un système d'exploitation libre de droits reprenant les concepts et la compatibilité du système d'exploitation propriétaire Unix, initialement développé aux Bell Labs en 1969 pour les systèmes mainframes. La fusion de GNU avec le noyau Linux, développé par Linus Torvalds en 1991, donnera naissance à GNU/Linux, le système d'exploitation libre le plus utilisé.

Hack :

Étymologie — de l'anglo-saxon haccian (« tailler en pièces »), apparenté à hacken en allemand, hakken en hollandais. Viendrait de tohaccian, en ancien anglais, qui signifie « hacher en pièces » au XIIIe siècle. Même si l'activité peut paraître assez vulgaire aujourd'hui, un hacker, à l'origine, est quelqu'un qui fabriquait des meubles avec une hache. Cela demandait énormément de dextérité de pouvoir assembler une chaise avec des pièces de bois, sans clou, ni scie.

— Ce terme signifie bidouilleur. Initialement, un hacker est un spécialiste informatique qui programme avec enthousiasme, et parfois même de façon addictive, en trouvant du plaisir à solutionner des problèmes complexes.

— Au sens large, un hacker est un individu curieux, qui cherche à comprendre pour éventuellement détourner la technologie et l'utiliser de façon créative, originale, et qui réalise des bidouillages légaux en promouvant une éthique qui associe le geste productif au plaisir de faire.

— Définition selon Mitch Altman, fondateur du célèbre hackerspace Noisebridge à San Francisco : *Être un hacker va au de-là même de toutes les définitions qu'on pourrait donner. Être un hacker, c'est s'autoriser à penser différemment, sortir du cadre avec enthousiasme, remettre en question ce que la société impose. Cela touche tous les domaines de ta vie. Tu peux hacker la nourriture, hacker la manière dont tu aimes les gens, hacker ta relation avec ton boss, hacker la manière dont tu conçois le monde. C'est au de-là du geek, bien-sûr.*

Hactivisme :

— Contraction des termes Hacker et activisme, l'hactivisme conçoit l'engagement des savoirs-faire techniques comme geste politique, dans le but d'impacter la société ou de la faire évoluer.

Hégémonie :

Étymologie — du grec ancien hêgemôn, chef militaire, guide.

— Dans l'Antiquité grecque, l'hégémonie désigne la suprématie politique et notamment la direction des opérations militaires qu'exerçait une cité ou un peuple sur les autres au sein d'une confédération, d'une ligue ou d'une alliance de cités.

Par extension, l'hégémonie est la domination exclusive qu'exerce une nation,

un peuple ou une ville sur d'autres, lui assurant de ce fait le contrôle plus ou moins direct sur un grand territoire. L'hégémonie peut s'exercer dans les domaines politique, militaire, économique, culturel, etc.

Au sens figuré, le terme hégémonie peut s'appliquer à un système de pensée, une idéologie, une idée, une classe sociale, etc., sur d'autres.

Hippie :

— Le mouvement hippie est un courant de contre-culture apparu dans les années 1960 aux États-Unis, avant de se diffuser dans le reste du monde occidental. Les hippies, issus en grande partie de la jeunesse nombreuse du baby boom de l'après-guerre, rejetaient les valeurs traditionnelles, le mode de vie de la génération de leurs parents et la société de consommation.

L'ouverture à d'autres cultures, un besoin d'émancipation, la recherche de nouvelles perceptions sensorielles et d'états de conscience modifiés, les amenèrent aux expressions artistiques du psychédélisme. Dans leurs communautés, ils espéraient vivre librement, dans des rapports humains qu'ils voulaient plus authentiques. En rupture avec les normes des générations précédentes, le mouvement a eu une influence culturelle majeure, en particulier dans le domainexmusical. La diffusion d'une partie des valeurs issues de ce courant a accéléré l'évolution des mœurs de la société occidentale dans son ensemble, même si le mouvement lui-même a perdu progressivement son ampleur.

Imprimante 3D :

Étymologie — le mot est apparu en anglais, *3D printer*, par analogie avec *printer* (imprimante), vu que ces deux appareils présentent des similarités.

— Par jet de matière, l'imprimante 3D permet de fabriquer des objets physiques en plastiques mais aussi en résine, verre, acier, bronze, titane, pâte à bois, carbone... L'impression 3D permet donc la création d'objets en trois dimension, à partir d'un fichier numérique qui contient l'objet dessiné sur écran grâce à un logiciel de CAO.

Individuation :

Étymologie — du latin « *individuat* » (fait de devenir un individu).

— Concept établi par Gilbert Simondon, il s'agit d'un processus par lequel l'individu évolue vers une personnalité distincte et unique. Lorsqu'il prend conscience

d'une identité nette et totalement personnelle, il réussit à manifester ses possibilités intérieures et à poursuivre ses propres objectifs. Il développe une nouvelle profondeur de la conscience, de la compréhension et du sens. Le processus d'individuation constitue un aspect essentiel du développement au cours de l'enfance et de l'adolescence (concept de Jung).

Internet :

— Internet est un réseau informatique mondial distribué, c'est-à-dire ne comportant pas de centre névralgique. Les données sont transmises de machine à machine en utilisant une série de protocoles standardisés qui sont le support de plusieurs services, comme le courrier électronique (email), les envois de fichiers en peer-to-peer (BitTorrent) ou le Web. Il fait suite au réseau ARPAnet créé en 1972 qui était principalement destiné à un usage universitaire et militaire.

Interstice :

*Étymologie — du latin *interstitium*, de *inter* (entre) et *stare* (se tenir).*

— Ce terme d'interstice fut utilisé par Karl Marx pour qualifier des communautés d'échanges échappant au cadre de l'économie capitaliste, car soustraite à la loi du profit : troc, ventes à perte, productions autarcique, etc. L'interstice est un espace de relations humaines qui, tout en s'insérant plus ou moins harmonieusement et ouvertement dans le système global, suggère d'autres possibilités d'échanges que celles qui sont en vigueur dans ce système.

Le Jugaad, le système D indien :

— Détourner, se réapproprier, faire soi-même : le « système D » français a son équivalence indien. Le mot jugaad vient de l'hindi et qualifie une réparation étonnante ou créative. Technique ingénieuse de survie, le jugaad est un mode d'innovation frugal, qui vise à réparer, améliorer ou compléter des objets ou des systèmes existants à moindre coût : véhicules, outils de cuisine, objets de la vie courante. Le jugaad revient à trouver des ruses dans des conditions hostiles ou d'urgence en étant économe en matière première et en énergie. Cette débrouillardise et cette quête de simplicité dans les solutions trouvées sont considérées par certains observateurs européens comme une source d'inspiration pour développer de nouvelles logiques de production dans les pays occidentaux, à la marge des lois de l'abondance.

Linux :

— Initialement, système d'exploitation libre imaginé par Linus Torvalds en 1991. Au sens plus large, famille de systèmes d'exploitation basés sur Unix et utilisant le noyau de Linux et le logiciel GNU. Ces systèmes sont gratuits, mais certaines entreprises les mettent également en vente avec toutes sortes d'options, comme l'assistance, des manuels et des logiciels supplémentaires. Le noyau de Linux est diffusé sous la GNU General Public License (GPL), qui en fait un logiciel gratuit. Le public peut donc obtenir, utiliser, modifier, copier et diffuser librement le code source.

Liquid Feedback :

— Progiciel permettant de discuter et de voter sur des propositions au sein d'une organisation. Il accompagne le processus décisionnel depuis le lancement de la proposition jusqu'à la décision définitive. Le Parti pirate néerlandais a adopté ce système et étudie la question de savoir s'il peut contribuer à la participation des citoyens en politique.

Maccarthysme/Maccarthisme :

Étymologie — (XX^e siècle) du nom de Joseph McCarthy avec le suffixe -isme, utilisé pour former un nom correspondant à une doctrine, un dogme, une idéologie ou une théorie.

— Le maccarthysme désigne la politique anticommuniste mise en place aux Etats-Unis par le sénateur républicain Joseph McCarthy au début des années 1950. Dans son discours de Wheeling (Virginie-Occidentale), le sénateur et président du Congrès national, Joseph McCarthy, dénonce la faiblesse des Etats-Unis face à l'URSS et surtout la mainmise des communistes au sein même du Département d'État, lieu le plus stratégique du pouvoir. Après l'élection d'Eisenhower à la Présidence en 1952 et la victoire des républicains au Congrès, McCarthy est nommé président de la sous-commission d'enquête permanente du Sénat (Senate Permanent Subcommittee on Investigation), souvent désignée par *commission McCarthy*. Entre 1947 et 1953, il y eut 26 000 enquêtes approfondies sur des employés de l'administration fédérale, conduisant à 7 000 démissions et 739 révocations, au motif d'appartenance à des organisations dites subversives, d'immoralité sexuelle, de pratique homosexuelle ou de consommation de drogues. Par extension, le terme *maccarthysme* est utilisé pour qualifier toute politique qui, sous le motif de défendre la sécurité nationale, consiste à restreindre l'expression

d'opinions politiques ou sociales considérées comme dangereuses ou subversives, en limitant les droits civiques.

Make :

Étymologie — de l'anglais « make » qui signifie en français faire, fabriquer, construire.

— Il s'agit le nom d'un magazine bimensuel fondé en 2005, par Dale Dougherty, phare des hackers et makers qui promeut des activités de type Do-It-Yourself et Do-It-With-Others.

Maker :

— Au sens plus large, un maker est toute personne qui produit quelque chose. C'est un créateur, un constructeur, un metteur en forme qui utilise une vaste palette de matériaux et d'outils. Un maker peut être un cuisinier aussi bien qu'un informaticien. Au sens plus précis, ce terme fait référence à tous les artisans bricoleurs de la fabrication numérique.

Maker Fair :

— Rassemblement des makers organisé par Dale Dougherty, fondateur du magazine Make et qui l'on doit l'expression « mouvement faire ». La première édition du festival a eu lieu en 2006 à San Mateo, dans le nord de la Californie. Depuis, des Maker Faire sont organisés un peu partout dans le monde.

MIT Media Lab

— Le laboratoire MIT Media Lab a été fondé par Nicholas Negroponte et Jerome Wiesner en 1985 au sein du Massachusetts Institute of Technology. Il est dédié aux projets de recherche relatifs aux champs du design, de l'interaction et de la technologie. De nombreuses initiatives ont trouvé leur source au Media Lab, dont la revue Wired, le logiciel Processing, ou encore le projet One Laptop per Child (OLPC). Le Media Lab a accueilli des personnalités telles que Neil Gershenfeld, Joi Ito, John Maeda, Marvin Misky et Ethan Zuckerman.

Néguentropie :

Étymologie — de entropie, provenant du grec ancien entropia signifiant « tour », avec le préfixe nég- de négation.

— Appelée également entropie négative, est un facteur d'organisation des systèmes physiques, et éventuellement sociaux et humains, qui s'oppose à la tendance naturelle à la désorganisation : l'entropie.

On parle dans l'étude de système dynamique de dysentropie. Dans un tel système, une néguentropie partielle mène à un état d'auto-organisation de niveau supérieur par un phénomène de percolation. Bernard Stiegler et Michel Serres qui défendent la néguentropie, se réfèrent au livre de Sadi Carnot.

Néguanthropocène :

Étymologie — Anthropocène est un néologisme construit à partir du grec ancien anthropos signifiant « être humain », et de kainos signifiant « nouveau », en référence à une nouvelle période où l'activité humaine est devenue la contrainte géologique dominante devant toutes les autres forces géologiques et naturelles qui jusque là avaient prévalu

— Il s'agit d'un terme forgé par Bernard Stiegler pour désigner la nouvelle époque dans laquelle il nous faut, selon lui, entrer le plus rapidement possible convaincu qu'il est de l'impossibilité de survivre dans l'Anthropocène.

Nerd :

— Apparu dans les années 1950, le terme nerd est initialement connoté de façon péjorative pour désigner une personne asociale, principalement concernée par des sujets intellectuels et scientifiques. Par comparaison, le terme geek renvoie à une personne qui a des centres d'intérêt ou des activités liées à l'informatique et aux technologies numériques.

Occupy :

Étymologie — terme prenant ses racines dans le latin pour occupare, qui signifie occuper.

— Mouvement politique, étant l'expression directe de la dynamique pair à pair, qui appuie leurs activités en majeure partie sur les réseaux sociaux et se conforme à la logique de ces réseaux.

P2P Foundation :

En entier : The Foundation for Peer to Peer Alternatives

— Organisation internationale, fondée par le pionnier de l'Internet Michel Bauwens, qui étudie les pratiques pairs à pairs au sens le plus large, les documente et en fait la promotion.

Peer-to-peer (P2P) :

Traduit littéralement « pair-à-pair » soit « égal-à-égal ».

— Concept provenant du monde informatique et signifiant littéralement un réseau, une relation d'égal à égal ou de pair à pair dans des réseaux où tous les ordinateurs sont égaux. Ce système permet de rendre des fichiers accessibles, de mettre à disposition des ressources, de faciliter le partage d'informations.

Mais le P2P, c'est aussi l'expression sociale d'une nouvelle forme de travail à l'ère de la société de la connaissance. Après le capitalisme industriel et la dépossesion totale de l'accès aux outils de production, les travailleurs retrouveraient ainsi le contrôle de leur outil de production, grâce aux ordinateurs et au réseau social internet.

Cette expérience se caractérise aussi par la gratuité, la participation libre et collaborative, ceci afin de produire des biens publics. Depuis la découverte de cette expérience combinant égalité et liberté ("égaliberté") ainsi que la trans-individualité d'être connecté par des affinités, le désir d'étendre cette expérience à d'autres domaines de la vie augmente naturellement.

Percolation :

Étymologie — du latin percolare, « filtrer », « passer au travers ».

— La percolation désigne communément le passage d'un fluide à travers un milieu plus ou moins perméable, par exemple dans la préparation du café.

Ce terme a aussi un sens plus précis en physique et en mathématiques : c'est un processus physique critique qui décrit, pour un système, une transition d'un état vers un autre. C'est un phénomène de seuil associé à la transmission d'une « information » par le biais d'un réseau de sites et de liens qui peuvent, selon leur état, relayer ou non l'information aux sites voisins

Prolétarisation :

Étymologie — du latin *proletarius* qui signifie « citoyen romain pauvre qui ne compte aux yeux de l'État que par ses enfants », dérivé de *proles* signifiant « descendance », « portée (pour les animaux) », de *pro-* et *alere* pour signifier « nourrir ».

— La prolétarisation est, d'une manière générale, ce qui consiste à priver un sujet (producteur, consommateur, concepteur) de ses savoirs (savoir-faire, savoir-vivre, savoir concevoir et théoriser).

Marx dit que la classe ouvrière est la première classe à être touchée par la prolétarisation mais que le prolétariat n'est pas la classe ouvrière. Ainsi, la prolétarisation, c'est à dire la perte des savoirs. Le prolétaire est privé de son savoir et par extension son travail. Le prolétaire, dit Simondon, est désindividué par la machine qui a grammatisé et automatisé son savoir.

RepRap :

Étymologie — contraction de l'anglais *Replication Rapid prototyper*, pouvant se traduire par concepteur de réplique rapide.

— Le terme RepRap désigne donc la capacité à certaines machines d'être auto-reproductibles, autrement dit, la possibilité de se reproduire. Par ailleurs, RepRap est un projet britannique de l'Université de Bath, visant à créer une imprimante auto-reproductible et libre (c'est-à-dire sans brevet, et dont les plans sont disponibles par tout le monde) sous licence GNU. De nos jours, ce projet de réplique est activement développé par une communauté mondiale.

Sérendipité :

Étymologie — emprunté à l'anglais *serendipity*, nom choisi parmi les multiples noms attribués à l'île de Taprobane (aujourd'hui Sri Lanka).

— Au sens général, ce terme désigne la capacité ou l'art de faire une découverte, scientifique notamment, par le hasard. Parmi les nombreux exemples de découvertes et inventions liées au hasard, on peut citer : le four à micro-ondes, la pénicilline, le Post-it, le téflon, l'aspartame.

— Le terme « serendipity » a été inventé par Horace Walpole, un homme politique et écrivain britannique (1717-1797). Walpole désigne ainsi des « découvertes inattendues, faites par accidents et sagacité », et par « sagacité accidentelle ».

Walpole, par association d'idées, s'était inspiré du titre d'un conte d'origine persane qu'il avait lu enfant dans la version de Louis de Mailly, *Voyages et aventures des trois princes de Serendip*, (le Sri Lanka d'alors) dans lequel les héros, tels des chasseurs, utilisent des indices pour décrire un animal qu'ils n'avaient pas vu.

— Christian Vanden Berghen, formateur, conférencier et directeur de plusieurs entreprises, notamment dans le référencement web (2005) : *Art de se mettre en condition de découvrir quelque chose (une information, un médicament, une technique) alors que l'on ne travaille pas directement sur ce sujet. Autrement dit : la sérendipité est souvent définie comme la capacité à découvrir des choses par hasard. En réalité, les découvertes ne font pas réellement par hasard. Elles sont rendues possibles parce que celui qui fait ces découvertes s'est mis dans un certain état d'esprit composé d'ouverture, de disponibilité, de curiosité, d'émerveillement, d'étonnement et de pensée analogique et symbolique, celle qui permet de voir ce qui rassemble plutôt que ce qui divise.*

Stigmergie :

Étymologie — formé à partir de *stigma*, la piqûre en grec, et *ergo*, le travail, l'oeuvre.

— La stigmergie est un modèle d'interaction et de coopération distribuée et auto-organisée inspirée du fonctionnement des insectes sociaux. Ce concept est apparu en 1959 par le biologiste Pierre-Paul Grassé, né de l'observation des insectes sociaux, telles que les termites, les abeilles, les fourmis.

La stigmergie est donc une méthode de communication indirecte dans un environnement émergent auto-organisé, où les individus communiquent entre eux en modifiant leur environnement. Cette auto-organisation constitue une forme de gouvernance : la stigmergie.

Travail :

Étymologie — du bas latin *tripalium*, appareil formé de trois pieux, utilisé pour ferrer ou soigner les animaux, ou comme instrument de torture pour punir les esclaves.

— Le travail désigne l'effort physique ou intellectuel qui doit être accompli pour faire quelque chose ou obtenir un résultat recherché.

Ce terme peut avoir différents sens, notamment celui-ci : en tant qu'occupation rémunérée, le travail est synonyme d'emploi. Le terme travail peut aussi s'appliquer à des activités non rémunérées. Exemple : travail domestique, dans le cadre de la famille.

Ubérisation :

— L'ubérisation - c'est-à-dire la mise en concurrence d'une profession par une plateforme numérique, comme le fait Uber avec les taxis - court-circuite des pans entiers de l'économie et du droit social.

Unix

— Créé en 1969 par Kenneth Thompson au sein des Bell Labs, Unix est un système d'exploitation initialement destiné aux ordinateurs centraux (mainframes) dont l'interface principale utilise un shell (interpréteur de lignes de commandes). Unix a donné naissance à de très nombreux autres systèmes d'exploitation comme GNU / Linux, macOS et iOS, dont les usages se sont déplacés vers l'informatique personnelle.

Utopie :

Étymologie — terme créé par Thomas More (1478-1535) pour le titre de son œuvre Utopia, construit à partir grec ou, non et topos, lieu, c'est-à-dire un lieu qui n'existe pas.

— Dans le sens courant, une utopie est un projet d'organisation politique ou un idéal qui ne tient pas compte des contraintes de la réalité ou de faits objectifs. Par extension, c'est un projet ou une idée qui apparaît comme irréalisable, illusoire ou chimérique.

Les utopies se rencontrent essentiellement en littérature, en philosophie ou dans la pensée politique, à travers des conceptions imaginaires de communautés humaines, sans défaut. Elles sont décrites dans le but de servir de modèles d'organisation politique et sociale.

Le premier auteur considéré comme utopiste est Thomas More qui, dans "Utopia" (1516), décrit une île imaginaire formant un Etat idéal, inspiré par la République de Platon, où l'on ne travaille que 6 heures par jour, où la propriété privée est bannie et où règnent l'égalité et la vertu.

Valeur d'échange :

Étymologie — du latin valor, valeur, dérivé de valere, valoir, avoir de la valeur, avoir de la vertu. Pour échange, é- provenant du préfixe es-, et change provenant de scambio.

— Caractéristique essentielle de la marchandise, ce terme a été utilisé par Marx,

mais précédemment établie et utilisée par Aristote, Adam Smith ou Ricardo.

Depuis le troc primitif jusqu'à la société marchande d'aujourd'hui, des objets ont été échangés couramment. Si l'on prend le cas moyen d'un échange équilibré, il existe donc une grandeur commune entre les deux objets que l'on échange. Plus généralement, il existe une grandeur commune à toutes les marchandises échangeables sur le marché, grandeur qui se matérialise dans leur étalon commun : l'argent. Cette grandeur est la valeur d'échange.

Valeur d'usage :

Étymologie — du latin valor, valeur, dérivé de valere, valoir, avoir de la valeur, avoir de la vertu.

— De même pour le terme « valeur d'échange », il s'agit du caractéristique de la marchandise, utilisé par Marx et précédemment établie et utilisée par Aristote, Adam Smith ou Ricardo.

Par définition, tout objet que l'on utilise a une valeur d'usage. N'importe quel objet peut avoir une valeur d'usage, qu'il soit marchandise ou non, par son utilisateur. C'est l'utilisation qui la lui confère, dit autrement, *la valeur d'usage n'a de valeur que pour l'usage et ne se réalise que dans le procès de la consommation.*

Villes en transition/transition Towns :

— Initiatives citoyennes indépendantes ayant pour objectif de sortir de l'impasse politique et économique en matière d'écologie et d'offrir aux gens l'opportunité de contribuer et de participer au changement radical pour un monde qui soit à la fois beau, sain et heureux. Elles veulent créer des vagues de solutions sociales et peu coûteuses à petite échelle et accélérer ainsi la réorientation vers un monde entièrement durable.

Web :

— Le World Wide Web (WWW, « toile [d'araignée] mondiale ») est un environnement de publication et de consultation à échelle mondiale, basé sur un système de liens hypertextes reliant des pages entre elles. Il a été développé à partir de 1989 par Tim Berners-Lee et Robert Cailliau au CERN (Organisation européenne pour la recherche nucléaire), près de Genève. Il est important de différencier Internet, qui désigne l'infrastructure matérielle et les protocoles de connexion entre serveurs (TCP / IP, DNS), du Web qui utilise Internet pour

la circulation des trois objets techniques qui le constituent : HTTP (HyperText Transfer Protocol, [protocole de transfert de l'hypertexte] permettant le transit des données), URL (Uniform Resource Locator, [localisateur de ressources uniforme] pour la gestion des adresses Web) et HTML (HyperText Markup Language [langage de balisage hypertextuel] destiné à décrire le contenu des pages Web). Sa consultation nécessite un logiciel capable d'interpréter le code HTML envoyé par les serveurs Web appelé navigateur Web. L'expression Web 2.0 a émergé au milieu des années 2000 et caractérise la mutation des pratiques utilisateurs faisant suite au développement de plateformes basées sur leur comportement (Google AdSense) ou *sociales*, sollicitant leurs contributions et interactions (Flickr, MySpace, Facebook, Twitter, etc.).

Wiki :

Étymologie — ce mot vient de l'hawaïen « wiki » qui signifie « vite », « rapide ».

— Ce terme désigne un site internet sur lequel toute personne peut apporter une contribution (écrits, documents, visuels).

Le wiki est donc un système informatique de gestion de contenu participatif. Il est basé sur la libre contribution puisqu'il permet la création, la modification et l'illustration collaboratives de pages dans un site web, par les internautes.

Yippies :

Yippie est un acronyme anglophone de Youth International Party.

— Ce terme désigne un parti politique anti-autoritaire et libertaire créé aux États-Unis en 1967. Issu du Free Speech Movement et des mouvements anti-guerre des années 1960, les Yippies sont une alternative plus radicale à ces mouvements.

De ce fait, il s'agit de jeunes activistes américains de la fin des années 1960, souhaitant radicaliser le mouvement hippie en lui insufflant un esprit anarchiste. Les yippies défendent des valeurs pacifiques, communautaires et coopératives.

— Les Yippies se distinguent des hippies ou des beatniks par leur engagement politique plus marqué. Ils étaient pour la plupart des jeunes de gauche actifs, dressés contre la guerre au Vietnam et le racisme. Ils furent néanmoins très critiqués par les organisations d'extrême-gauche traditionnelles du fait de leur manque allégué de sérieux et de leurs méthodes inédites de militantisme, s'apparentant

aux mouvements de la New Left qui refusaient l'orientation *classiste* préconisée par les mouvements marxistes orthodoxes.

Les yippies aimaient à répéter : *Ne faites pas confiance à quelqu'un de plus de trente ans*. Dans leur idée, ça voulait dire que les gens nés à une certaine époque, quand l'Amérique affrontait des adversaires comme les nazis, ne pourraient jamais comprendre qu'on puisse aimer son pays au point de refuser de combattre les Vietnamiens.

Yuppies :

Yuppie est l'acronyme anglophone de Young Urban Professional. Sa paternité est attribuée à plusieurs sociologues.

— Le terme yuppie a été inventé dans les années 1980, celui-ci fait référence à des jeunes cadres ou ingénieurs de haut niveau, évoluant dans les milieux de la haute finance et habitant le cœur de grandes métropoles.

Forgé initialement afin de décrire une population inédite, qui défrayait le schéma générationnel classique en termes de pouvoir, visibilité et poids économique, *yuppie* devient vite un terme péjoratif (à l'instar de *bobo*), désignant les jeunes ambitieux cyniques, faire-valoir du capitalisme dans sa version la plus inégalitaire, obsédés par l'argent et la réussite, amoureux, matérialistes à l'extrême.

Cette *nouvelle classe supérieure* est un croisement entre l'idéalisme libéral des années 1960 et l'individualisme des années 1980, désignant ainsi la *gauche caviar américaine* (termes utilisés par Brooks pour désigner les yuppies).

Sources de quatre-vingt cinq mots définis :

— Abscons

Centre National des Ressources Textuelles et Lexicales [www.cnrtl.fr/lexicographie/abscons]

— Agency /agentivité

fr.wikipedia.org/wiki/Agency_(notion)

— Agnostique

www.larousse.fr/dictionnaires/francais/agnosticisme/1704

— Anthropocène

www.ttoarendt.com/2015/10/reperes-pour-un-monde-numerique-2-7.html

— Arduino

L'âge du faire, hacking, travail, anarchie - Michel Lallement, éditions Seuil, imprimé en en janvier 2015 en France par Normandie Roto S.A.S. À Lomrai.

— Association sociale et solidaire/for-benefit association

Sauver le monde, vers une économie post-capitaliste avec le peer-to-peer – Michel BAUWENS, éditions Les Liens qui Libèrent, imprimé en en mars 2015 en France par Imprimerie Floch. À Mayenne.

— Axiome

www.larousse.fr/dictionnaires/francais/axiome/7191

— Axiologie

Sauver le monde, vers une économie post-capitaliste avec le peer-to-peer – Michel BAUWENS, éditions Les Liens qui Libèrent, imprimé en en mars 2015 en France par Imprimerie Floch. À Mayenne.

— Bêta (version)

www.futura-sciences.com/tech/definitions/informatique-version-beta-2522/

— Biens communs

fr.soleclopedia.org/index.php?title=Biens_communs

— Back-to-the-land

Sauver le monde, vers une économie post-capitaliste avec le peer-to-peer – Michel BAUWENS, éditions Les Liens qui Libèrent, imprimé en en mars 2015 en France par Imprimerie Floch. À Mayenne.

— Biohacking

L'âge du faire, hacking, travail, anarchie - Michel Lallement, éditions Seuil, imprimé en en janvier 2015 en France par Normandie Roto S.A.S. À Lomrai.

— Burning Man

L'âge du faire, hacking, travail, anarchie - Michel Lallement, éditions Seuil, imprimé en en janvier 2015 en France par Normandie Roto S.A.S. À Lomrai.

— Capacitation/Empowerment

fr.wiktionary.org/wiki/empowerment#en

— Capitalisme netarchique/netarchie

Sauver le monde, vers une économie post-capitaliste avec le peer-to-peer – Michel BAUWENS, éditions Les Liens qui Libèrent, imprimé en mars 2015 en France par Imprimerie Floch. À Mayenne.

— Capitalisme cognitif

Sauver le monde, vers une économie post-capitaliste avec le peer-to-peer – Michel BAUWENS, éditions Les Liens qui Libèrent, imprimé en mars 2015 en France par Imprimerie Floch. À Mayenne.

— Cercles de pairs/peer circles

Sauver le monde, vers une économie post-capitaliste avec le peer-to-peer – Michel BAUWENS, éditions Les Liens qui Libèrent, imprimé en mars 2015 en France par Imprimerie Floch. À Mayenne.

— Citoyen - Communauté

Dictionnaire historique de la langue française, Sous la direction d'Alain Rey, Le Robert, Tome 1, page 729. Imprimé e, France par l'imprimerie Maury-Imprimeur – 45330 Malesherbes, numéro de dépôt légal avril 2012. Nouvelle édition (la quatrième) de juin 2012 ISBN : 978-2-32100-064-8.

— Communs ou commons

Sauver le monde, vers une économie post-capitaliste avec le peer-to-peer – Michel BAUWENS, éditions Les Liens qui Libèrent, imprimé en en mars 2015 en France par Imprimerie Floch. À Mayenne.

— Concorde/Société de concorde

www.cnrtl.fr/lexicographie/concorde

— Consumérisme

fr.wikipedia.org/wiki/Consum%C3%A9risme

— Consumériste

L'âge du faire, hacking, travail, anarchie - Michel Lallement, éditions Seuil, imprimé en en janvier 2015 en France par Normandie Roto S.A.S. À Lomrai.

— Cracker

L'âge du faire, hacking, travail, anarchie - Michel Lallement, éditions Seuil, imprimé en en janvier 2015 en France par Normandie Roto S.A.S. À Lomrai.

— Cradle-to-cradle (C2C)

wikimonde.com/article/Du_berceau_au_berceau

— Cyberculture

www.revue-backoffice.com/glossaire – consultée le 2 mars 2017

— Cycles de Kondratieff

Sauver le monde, vers une économie post-capitaliste avec le peer-to-peer – Michel BAUWENS, éditions Les Liens qui Libèrent, imprimé en mars 2015 en France par Imprimerie Floch. À Mayenne.

— Démocratie

Sauver le monde, vers une économie post-capitaliste avec le peer-to-peer – Michel BAUWENS, éditions Les Liens qui Libèrent, imprimé en mars 2015 en France par Imprimerie Floch. À Mayenne.

— Dissidence

www.linternaute.com/dictionnaire/fr/definition/dissidence/

— Dîme/Kymmenykset

Design for the Real, Editions Human Ecology and Social Change, 1972, par Victor Papanek.

— Dissolution

www.toupie.org/Dictionnaire/Dissolution.htm

— Désindustrialisation

www.toupie.org/Dictionnaire/Desindustrialisation.htm

— Disruption

www.toupie.org/Dictionnaire/Disruption.htm

— Do-It-Yourself (DIY)

L'âge du faire, hacking, travail, anarchie - Michel Lallement, éditions Seuil, imprimé en en janvier 2015 en France par Normandie Roto S.A.S. À Lomrai.

- Do-It-With-Others (DIWO) ou Do-It-Together (DIT)
www.techopedia.com/definition/28410/do-it-with-others-diwo
- Do-ocratie - Économie Collaborative
Mots clefs de l'univers des Fab Labs - Mediapart.fr [https://blogs.mediapart.fr/edition/la-revue-du-projet/article/031114/les-mots-clefs-de-l-univers-des-fab-labs]
- Économie de fonctionnalité
fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89conomie_de_fonctionnalit%C3%A9
- Economie de partage
www.definitions-marketing.com/definition/economie-du-partage/
- Entropie
fr.wikipedia.org/wiki/Entropie
- Etat-providence
www.toupie.org/Dictionnaire/Etat-providence.htm
- Fab Manager
www.lemonde.fr/emploi/article/2016/08/25/fab-lab-manager-un-nouveau-metier-en-quete-de-candidats_4988056_1698637.html
- FLOSS, FOSS ou F/OSS (Free and Open Source Software ou Free/Libre/Open Source Software)
Sauver le monde, vers une économie post-capitaliste avec le peer-to-peer – Michel BAUWENS, éditions Les Liens qui Libèrent, imprimé en mars 2015 en France par Imprimerie Floch. À Mayenne.
- Geek
L'âge du faire, hacking, travail, anarchie - Michel Lallement, éditions Seuil, imprimé en en janvier 2015 en France par Normandie Roto S.A.S. À Lomrai.
- GNU
www.revue-backoffice.com/glossaire – consultée le 2 mars 2017
- Hack
L'âge du faire, hacking, travail, anarchie - Michel Lallement, éditions Seuil, imprimé en en janvier 2015 en France par Normandie Roto S.A.S. À Lomrai.
- Hacker
L'âge du faire, hacking, travail, anarchie - Michel Lallement, éditions Seuil, imprimé en en janvier 2015 en France par Normandie Roto S.A.S. À Lomrai.
- Hacktivisme
fr.wikipedia.org/wiki/Hacktivisme
- Hégémonie
www.toupie.org/Dictionnaire/Hegemonie.htm
- Hippie
fr.wikipedia.org/wiki/Hippie
- Imprimante 3D
L'âge du faire, hacking, travail, anarchie - Michel Lallement, éditions Seuil, imprimé en en janvier 2015 en France par Normandie Roto S.A.S. À Lomrai.
- Individuation
Sauver le monde, vers une économie post-capitaliste avec le peer-to-peer – Michel BAUWENS, éditions Les Liens qui Libèrent, imprimé en en mars 2015 en France par Imprimerie Floch. À Mayenne.

- Internet
www.revue-backoffice.com/glossaire – consultée le 2 mars 2017
- Interstice
www.cairn.info/article_p.php?ID_ARTICLE=MARG_009_0036
- Jugaad
page 18, FabLabs, etc. – Camille BOSQUE, Ophelia NOOR, Laurent RICARD, éditions Eyrolles, imprimé en décembre 2014 en Slovénie par DZS.
- Linux
L'âge du faire, hacking, travail, anarchie - Michel Lallement, éditions Seuil, imprimé en en janvier 2015 en France par Normandie Roto S.A.S. À Lomrai.
- Liquid Feedback
Sauver le monde, vers une économie post-capitaliste avec le peer-to-peer – Michel BAUWENS, éditions Les Liens qui Libèrent, imprimé en mars 2015 en France par Imprimerie Floch. À Mayenne.
- Maccarthysme
www.toupie.org/Dictionnaire/Maccarthysme.htm – consultée le 2 mars 2017
- Make
L'âge du faire, hacking, travail, anarchie - Michel Lallement, éditions Seuil, imprimé en en janvier 2015 en France par Normandie Roto S.A.S. À Lomrai.
- Maker Fair
L'âge du faire, hacking, travail, anarchie - Michel Lallement, éditions Seuil, imprimé en en janvier 2015 en France par Normandie Roto S.A.S. À Lomrai.
- MIT Media Lab
www.revue-backoffice.com/glossaire – consultée le 2 mars 2017
- Néguentropie
wikimonde.com/article/N%C3%A9guentropie
- Néguanthropocène
arsindustrialis.org/vocabulaire
- Nerd
ww.revue-backoffice.com/glossaire – consultée le 2 mars 2017
- Occupy
Sauver le monde, vers une économie post-capitaliste avec le peer-to-peer – Michel BAUWENS, éditions Les Liens qui Libèrent, imprimé en mars 2015 en France par Imprimerie Floch. À Mayenne.
- P2P Foundation
Sauver le monde, vers une économie post-capitaliste avec le peer-to-peer – Michel BAUWENS, éditions Les Liens qui Libèrent, imprimé en mars 2015 en France par Imprimerie Floch. À Mayenne.
- Peer-to-peer (P2P)
Sauver le monde, vers une économie post-capitaliste avec le peer-to-peer – Michel BAUWENS, éditions Les Liens qui Libèrent, imprimé en mars 2015 en France par Imprimerie Floch. À Mayenne.
- Percolation
fr.wikipedia.org/wiki/Percolation
- Prolétarisation
arsindustrialis.org/vocabulaire-proletarisation

— RepRap
www.reprap.org/wiki/RepRap/fr + <https://fr.wikipedia.org/wiki/RepRap>

— Sérendipité
fr.wikipedia.org/wiki/Sérendipité

— Stigmergie
boileau.pro/blog/stigmergie/
Sauver le monde, vers une économie post-capitaliste avec le peer-to-peer – Michel BAUWENS, éditions Les Liens qui Libèrent, imprimé en mars 2015 en France par Imprimerie Floch. À Mayenne.

— Travail
www.toupie.org/Dictionnaire/Travail.htm

— Ubérisation
arsindustrialis.org/la-%E2%80%9Cdisruption%E2%80%9D-ou-quand-la-technologie-va-beaucoup-trop-vite-pour-les-humains

— Unix
www.revue-backoffice.com/glossaire – consultée le 2 mars 2017

— Utopie
www.toupie.org/Dictionnaire/Utopie.htm – consultée le 2 mars 2017]

— Valeur d'échange
wikirouge.net/Valeur_d%27usage_et_valeur_d%27%C3%A9change

— Valeur d'usage
wikirouge.net/Valeur_d%27usage_et_valeur_d%27%C3%A9change

— Villes en transition/transition Towns
Sauver le monde, vers une économie post-capitaliste avec le peer-to-peer – Michel BAUWENS, éditions Les Liens qui Libèrent, imprimé en mars 2015 en France par Imprimerie Floch. À Mayenne.

— Web
www.revue-backoffice.com/glossaire – consultée le 2 mars 2017

— Wiki
L'âge du faire, hacking, travail, anarchie - Michel Lallement, éditions Seuil, imprimé en en janvier 2015 en France par Normandie Roto S.A.S. À Lomrai.

— Yuppies
L'âge du faire, hacking, travail, anarchie - Michel Lallement, éditions Seuil, imprimé en en janvier 2015 en France par Normandie Roto S.A.S. À Lomrai.

— Yuppies
fr.wikipedia.org/wiki/Bourgeois-boh%C3%A8me
fr.wikipedia.org/wiki/Yuppie

III.

Typologie des différents licences

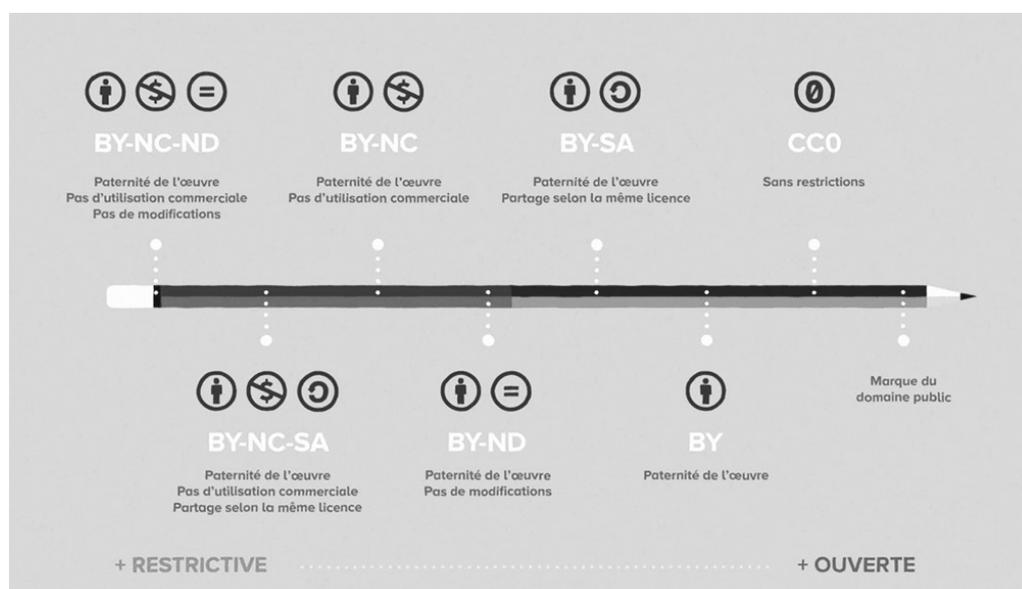
[III]

Typologie des différents licences

Les Creatives Commons :

— Les licences Creatives Commons, créées par le juriste américain Lawrence Lessig en 2001, sont portées par la fondation du même nom. L'objectif premier est d'encourager la copie et la libre circulation des œuvres, l'échange, le remix, la créativité. Elles ne sont pas une alternative au copyright (pour les pays du Commonwealth) ou au droit d'auteur, mais un complément, ou plus précisément des amendements qui permettent aux producteurs de contenus de céder par avance des droits aux utilisateurs.

— Elles sont un complément au droit d'auteur qui s'adresse aux créateurs souhaitant partager et faciliter l'utilisation de leur création par d'autres, autoriser gratuitement la reproduction et la diffusion, accorder plus de droits aux utilisateurs, faire évoluer une création et enrichir le patrimoine des Communs, légaliser le pair à pair de leurs créations.



— Les licences proposées sont au nombre de six, dont quatre libres (CC-BY, CC-BY-SA) et deux non libres (CC-BY-NC-SA et CC-BY-NC-ND). Elles définissent les différents usages possibles sous la forme de sigles ajoutés à la suite des lettres CC.

Par exemple, on peut mettre une photo en ligne sous la licence CC-BY-NC-SA ce qui signifie qu'un utilisateur a le droit d'utiliser cette photo à condition d'en citer l'auteur (BY), mais il ne peut s'en servir à titre commercial (NC). Cependant, il peut la modifier (absence de la mention ND, No Derivatives, pas d'œuvre dérivée de l'original). Enfin, il doit la repartager sous la même licence (SA, Share Alike). Par exemple, l'encyclopédie Wikipédia utilise la licence CC-BY-SA. Tous ses contenus peuvent donc être utilisés à des fins commerciales, être copiés et modifiés, mais sous une licence identique.

— Les six jeux de licences ont été globalement transposés dans le droit français en 2004 par le CERSA (Centre d'études et de recherches de sciences administratives), ainsi que dans plusieurs autres pays du monde sous l'impulsion de la fondation Creative Commons.

Source : Fab Lab, la révolution est en marche – Massimo Menichineli, Editions Pyramyd, imprimé en 2015 en Slovénie, ISBN 978-2-35017-341-2, page 112.

Le principe de Copyleft :

— Le copyleft, qui s'oppose au copyright, utilise le symbole du copyright inversé. Il permet à un auteur d'autoriser la copie, la modification, la diffusion de son œuvre sans qu'aucune restriction ne soit ajoutée par le nouvel utilisateur, qui est donc contraint de partager la nouvelle œuvre remixée dans les mêmes conditions. Le terme a été popularisé au début des années 1980 par Richard Stallman, père fondateur du logiciel libre. Par exemple, parmi les six jeux de licences Creative Commons, seule la CC-BY-SA (Share Alike) est copyleft. La licence CC-BY-ND-SA n'est pas un copyleft puisqu'elle ne permet pas la modification (ND, No Derivatives) et oblige un utilisateur à partager l'œuvre avec les mêmes restrictions : c'est une licence dite de libre diffusion.



Source : Fab Lab, la révolution est en marche – Massimo Menichineli, Editions Pyramyd, imprimé en 2015 en Slovénie, ISBN 978-2-35017-341-2, page 114.

Libre ou open source :

— Entre libre et open source, il existe une distinction qu'on néglige parfois. On parle de « logiciel libre » lorsque le code qui le constitue est ouvert : il peut être utilisé, consulté, voire modifié et redistribué par n'importe qui (liberté d'usage, d'étude, d'amélioration et de diffusion). Les fondateurs du mouvement du libre apparentent ce terme à la liberté d'expression.

— La communauté open source, quant à elle, ne se positionne pas sur ce terrain éthique de solidarité sociale, de coopération et de partage, mais plutôt sur une approche pragmatique qui vise à obtenir des logiciels puissants et fiables en s'appuyant sur une communauté. Un logiciel open source peut parfaitement ne pas être libre, au sens où l'utilisateur peut ne pas être en mesure d'installer lui-même tout ou une partie du logiciel au code source auquel il a accès (comme pour Android par exemple).

— Bien que free en anglais signifie à la fois « libre » et « gratuit », un logiciel libre ou open source, même s'il est libre d'accès, peut avoir un coût. Les entreprises du monde open source proposent de nombreux services payants à leurs utilisateurs (formation, installation, maintenance, personnalisation à qui n'ont pas toujours le temps ou les compétences nécessaires).

Source : Fab Lab, la révolution est en marche – Massimo Menichineli, Editions Pyramyd, imprimé en 2015 en Slovénie, ISBN 978-2-35017-341-2, page 68.

Logiciel libre :

— Un logiciel libre est, en termes techniques et légaux, d'être utilisable, étudiable, modifiable et redistribuable par son utilisateur, ce qui implique que son code source soit ouvert. Par opposition aux logiciels propriétaires dont le code source est fermé, le logiciel libre est porteur de valeurs de liberté et de partage.

Source : www.revue-backoffice.com/glossaire – consultée le 2 mars 2017.

Open source :

— Par opposition à la philosophie du logiciel libre basée sur la vision sociale de la liberté de l'utilisateur, l'open source est une méthodologie de développement pragmatique basée sur l'efficacité du travail collaboratif et sur le partage des codes sources des programmes. Ce terme a notamment été popularisé par Eric Raymond, cofondateur de l'Open Source Initiative en 1998.

Source : www.revue-backoffice.com/glossaire – consultée le 2 mars 2017.

Open Hardware :

— Les projets tels que Open Source Ecology et RepRap, et comme d'autres, ne sont pas seulement développés selon les logiques de l'open source, mais aussi de l'open hardware. Le principe reste le même, mais il s'agit, en plus du logiciel, de fournir les plans physiques de la machine, ainsi que toutes les informations nécessaires à sa fabrication, sans nécessairement devoir acheter les pièces auprès du concepteur.

Source : Fab Lab, la révolution est en marche – Massimo Menichineli, Editions Pyramyd, imprimé en 2015 en Slovénie, ISBN 978-2-35017-341-2, page 70.