

Fiche pratique : Les communs et la culture de la contribution

Les communs sont des ressources (matérielles ou immatérielles) partagées, gérées et entretenues collectivement par une communauté. Cette communauté établit des règles pour préserver ces ressources et en permettre l'usage, parfois étendu à tous.

Les 3 piliers constitutifs d'un commun

- **Une ressource** naturelle (forêt), matérielle (outils), ou immatérielle (logiciels, savoirs) autour de laquelle se constitue ...
- **... une communauté** (associations, collectivités, entreprises, usagers) qui s'organise autour de la ressource par le biais ...
- **...d'une gouvernance** : règles définies collectivement pour gérer la ressource (ex. : droits d'usage, contributions).

Bonnes pratiques pour animer une communauté autour des communs

Sensibiliser et acculturer à la notion de commun

- **Sensibiliser aux enjeux des communs** et de l'inclusion numérique : organiser des ateliers : (ex. : "Visites Guidées de l'Outilsierie"), intervenir lors de webinaires, et participer à des événements pour provoquer les échanges ;
- **Créer des supports pédagogiques** : vidéos, kits d'animation, expositions en présentiel ou virtuelles pour toucher un public large, ateliers interactifs autour des communs lors d'événements... ;
- **Cibler les acteurs** susceptibles d'être intéressés voire de contribuer (médiateurs numériques, travailleurs sociaux, collectivités...)

Faciliter l'appropriation

- **Choisir des outils accessibles** : Privilégier des plateformes permettant de modifier facilement voire directement la ressource pour les contributeurs potentiels qui voudraient s'en saisir (ici, Google Drive) tout en explorant des alternatives éthiques (Nextcloud, GitHub) ;
- **Documenter clairement** : Fournir des guides d'animation, des tutoriels, et visibiliser des retours d'expérience pour faciliter la prise en main (articles, posts sur les réseaux sociaux ...) ;
- **Adapter les formats** : Concevoir les ressources de manières à faciliter au maximum leur fabrication (angles droits, moins de lignes de découpes, ...) avec peu de moyens (format A4, imprimante classique, ciseaux, colle...), proposer éventuellement des versions "prêtes à l'emploi" (ex. : versions qualitatives de la ressources, imprimé chez un professionnel)

Encourager la contribution

- **Valoriser les contributeurs** : mettre en avant leurs apports via des articles (interviews, ...), le repartage des ressources adaptées/modifiées avec mention des contributeurs, mise en lumière des contributions lors d'événements (NEC locaux ...) ;
- **Prendre en compte les différentes manières de contribuer** : permettre des contributions variées (communication sur les ressources ou événements, retours d'usage, adaptations, co-création lors de temps collectifs)
- **Permettre le développement d'une véritable culture contributive** : intégrer des temps de contribution dans les événements (ex. : NEC locaux), contribuer aux ressources d'autres communautés, continuer à sensibiliser, proposer d'accompagner la contribution au besoin

Mesurer l'impact

- **Dénombrer le nombre de téléchargements** : utiliser des outils pour tracer l'utilisation des ressources (ex. : 1250+ téléchargements mesurés pour "Le Puzzle de la médiation numérique" via la plateforme Tally) ;
- **Recueillir des retours qualitatifs** : envoyer des questionnaires sur l'usage des ressources aux personnes les ayant téléchargées, faire des entretiens avec les utilisateurs volontaires pour améliorer les ressources et évaluer leur appropriation.

Exemples concrets

- *Le Pas en Avant du Numérique* : jeu pédagogique adapté à l'échelle locale et sectorielle (ex : version "France Travail"), avec une augmentation des téléchargements après sa présentation en version "qualitative" lors de divers événements
- Visites Guidées de l'Outilserie : combinaison d'expositions, d'ateliers contributif pour expérimenter une animation, et de temps conviviaux pour fédérer la communauté