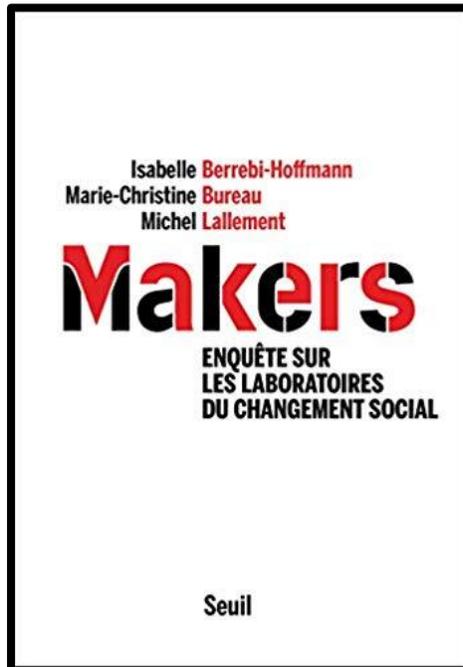

MAKERS : ENQUETE SUR LES LABORATOIRES DU CHANGEMENT SOCIAL

Isabelle Berrebi-Hoffman, Marie-Christine Bureau, Michel Lallement.
Le Seuil, 2018, 352 p.

Maïa Noé, Maureen Ruiz, Margaux Trehoux



CONTEXTE

Isabelle Berrebi-Hoffmann est sociologue et chercheuse au CNRS. Elle a été professeure au Groupe HEC de 1999 à 2001 et a dirigé le Lise - Laboratoire interdisciplinaire pour la sociologie économique - de 2009 à 2013. Ses champs de recherches privilégiés recouvrent plus particulièrement les domaines suivants : la sociologie des professionnels de l'expertise, la sociologie des mondes du travail informatique, la sociologie de la circulation transnationale des idées managériales, la sociohistoire du genre, la sociologie économique et l'histoire de la sociologie nord-américaine ainsi que les théories de l'action et de la décision.

Marie - Christine Bureau est chercheuse au CNRS et au CNAM depuis 1981. Après avoir longuement travaillé au Centre d'études de l'emploi, elle rejoint le Lise en 2008. Ses travaux actuels se situent à la croisée entre sociologie du travail, sociologie de la culture et sociologie de l'action publique. Ils portent sur les formes émergentes de coopération aux frontières du salariat mais aussi sur les interactions entre acteurs publics, professionnels et citoyens dans le champ de l'intervention sociale.

Michel Lallement est professeur au CNAM et professeur titulaire de la chaire d'Analyse sociologique du travail, de l'emploi et des organisations du Cnam depuis 2000. Il enseigne la

sociologie du travail et de l'emploi, la sociologie de l'action collective et la sociologie générale. Ses travaux portent sur les transformations du travail dans ses dimensions multiples (organisation, temporalités, relations professionnelles, marché, trajectoires sociales...) ainsi que sur l'histoire de la sociologie. Particulièrement intéressé par les comparaisons internationales, il travaille actuellement sur les utopies concrètes du travail en France et aux Etats-Unis.

Les trois co-auteur.e.s sont donc tous membres du Lise. Le fait qu'ils s'intéressent au mouvement *maker* n'est pas anodin. En effet, le phénomène *maker* suscite beaucoup d'intérêt, tant de la part des professionnels, que des institutions. Ces sites urbains émergents contribuent à la valorisation des pratiques de partage et sont souvent fréquentés par des professionnels, plus précisément, des ingénieurs ou encore des informaticiens. Ainsi, une culture *maker* se développe, poussée par ces multiples acteurs. *Makers : enquête sur les laboratoires du changement social* est un ouvrage qui a nécessité une enquête de trois ans de la part des auteur.e.s, questionnant deux points primordiaux : l'impact des makerspaces sur la construction de la société de demain ainsi que la constitution d'une identité collective.

Les *makerspaces* pourraient constituer une alternative durable pour révolutionner les nouveaux modes de travail, de coopération et de consommation, permettant ainsi de rompre avec le capitalisme et l'ordre industriel dominant. N'oublions cependant pas que le monde *maker* évolue dans une société capitaliste et reste donc régi par ses lois ainsi que ses règles.

Les auteur.e.s tentent de rester objectif : ils ne proposent pas une vision enchantée de ces lieux collaboratifs. Il faut garder à l'esprit qu'il s'agit tout d'abord d'une étude sociologique qui a pour objectif de dresser un portrait du monde *maker* tel qu'il est aujourd'hui. Ce n'est ni un livre idéologique, ni une « boîte à outils ». Les auteur.e.s rappellent que la sociologie étudie les rapports sociaux, les groupes, les collectifs, ainsi que les rapports de pouvoir et les conflits. Leur analyse met en exergue les contradictions qui existent au sein du monde *maker*.

LE MONDE MAKER S'INSCRIT DANS LE PROLONGEMENT DE MOUVANCES HISTORIQUES EMANCIPATRICES

Il n'est pas anodin que sous l'appellation de « monde *maker* » soient rassemblés les *hackerspaces* et les *fablabs*. En effet, ce mouvement s'est formé par la critique de l'ordre industriel dominant en même temps que par l'essor de l'informatique.

Au 18^{ème} siècle, le Royaume-Uni connaît les prémices de la Première Révolution Industrielle. Les mouvements dit « pré-*makers* » y surgissent, caractérisés par la recherche de véritables

valeurs à travers la pratique du « faire soi-même ». Ainsi, l'auto-consommation et la propriété commune furent au coeur du mode de vie des Shakers, membres d'une branche du protestantisme. Ils développèrent ainsi leur propre style, sobre et épuré. De même, le mouvement Arts & Crafts, lancé en 1860 par l'artiste et écrivain William Morris, puisa son inspiration dans ce besoin d'individualisation. Ces deux mouvements se sont donc formés en réaction aux changements induits par la Première Révolution Industrielle et constituent une critique virulente envers l'industrialisation croissante que connaît le pays.

Ce mouvement du « faire soi-même » va progressivement toucher l'Europe, dont la France. Cependant, ce ne sera pas complètement une réponse collective face au progrès technique grandissant, mais surtout une réponse individuelle face à la reconstruction post-guerre. En 1924, une société parisienne d'édition publia *Système D, journal hebdomadaire illustré du débrouillard*, afin de permettre aux Français d'accéder à des connaissances techniques utiles menant « vers l'épanouissement d'un nouvel homme artisan » (Georges Friedman). A la vision utilitariste du bricolage se succède, durant les Trente Glorieuses, la vision émancipatrice de la « bricole », qui permettrait de placer « l'homme-artisan » en contradiction avec les consommateurs de masse. Cette « bricole » entre en résonance avec d'autres mouvances de l'époque, telles que le « design social » d'Enzo Mari ou encore la scène musicale londonienne, punk et indépendante.

C'est au milieu des années 2000 que l'on peut à proprement parler de « monde *maker* » tel qu'on l'envisage actuellement. Ainsi, les *hackerspaces*, dont le premier est recensé en Californie en 1970, ont été qualifiés de « tiers-lieux ». Ils sont essentiellement fréquentés par les personnes douées en informatique et en technologie, utilisant des matériels et des licences libres de droits. Quant aux *fablabs*, nés à Boston, ils sont « le produit de la rencontre entre recherches menées par des scientifiques et communautés du centre ville bostonien ».

LE MONDE MAKER SE DEFINIT PAR DES VALEURS ET DES TRAITS COMMUNS

Les auteur.e.s utilisent le terme de « monde *maker* » en faisant référence au concept de « monde social », théorisé par Anselm Strauss, sociologue interactionniste. Cette expression désigne « un espace structuré à travers une activité primaire ». Ces espaces présentent tous un « air de famille ». En effet, les *makerspaces* sont dotés en majorité d'imprimante 3D, de fraiseurs numériques, de découpeuses lasers et vinyles, ainsi que de matériels de bricolages et d'informatique. Ces équipements sont la plupart du temps acquis par le biais de la récupération, d'aide publique ou de financements collectifs. Les pratiques des *makers* peuvent se caractériser de quatre manières : la pratique du bricolage classique, le bricolage à partir de matériel électronique, le biohacking et la pratique informatique.

Outre les équipements et les activités, ce sont les ressemblances entre *makers* qui sont importantes. Leur point commun est leur capacité à circuler de manière fluide d'un monde social à un autre. D'ailleurs, les *makers* ont pour habitude de ne pas parler ni de leurs acquis scolaires, ni de leurs diplômes. Ce qui fédère les *makers* sont la créativité et la volonté de mettre en commun des savoirs, et non leur catégorie socio-professionnelle. Afin de pouvoir créer cette communauté, ces *makers* pratiquent une rhétorique commune, et se rencontrent fréquemment lors d'événements, qu'ils soient populaires ou plus ciblés.

On peut parler de performativité pour désigner la manière dont le discours assure la cohésion et l'existence du monde *maker*.

LE MONDE MAKER EST CEPENDANT LOIN D'ETRE HOMOGENE, NOTAMMENT AU NIVEAU DISCURSIF ET IDENTITAIRE

Il existe une bataille de dénomination intrinsèque au monde *maker*. Les acteurs sont confrontés à deux enjeux : d'une part, s'inscrire dans la continuité de l'héritage du monde *maker*, tout en valorisant la modernité. Alors que le mot « *hackerspace* » revêt une consonance assez péjorative dans la culture populaire, le mot « *fablab* » paraît trop institutionnalisé pour définir la réalité de ce mouvement. Par conséquent, en 2011, l'anglicisme « *makerspace* » a été privilégié pour désigner ces lieux. Il a notamment été popularisé grâce à la création d'un site portant cette appellation.

Les acteurs n'ont pas encore abouti à un consensus sur la manière de nommer ces espaces. Pourtant, la dénomination de ses espaces s'avère être un enjeu stratégique primordial. C'est le nom de ces espaces qui conditionnera plus ou moins la confiance que les divers partenaires (publics ou privés) donneront à ses espaces, et donc l'attribution ou non de subventions. Ainsi, certaines unités linguistiques deviennent monnaie courante dans ce monde : « *fab* », « *shop* », « *tech* », « *lab.* ». On les appelle « identités *maker* compatibles ». Toutefois, il existe encore une bataille entre partisans de la filiation (*fablab*, *hackerspace*) et partisans d'une identité nouvelle et singulière (« *Usinette* »).

Les humains qui forment le monde *maker* sont extrêmement pluriels. En effet, les auteur.e.s ont créé une base de données de 216 parcours (à partir de profils LinkedIn), à partir de laquelle ils ont recensé huit profils. Cela signifie que les personnes qui se rassemblent au sein des *makerspaces* proviennent de parcours divers. On peut simplifier ces huit profils par la typologie suivante : ceux sortant d'une formation scientifique poussée (ingénieurs, chercheurs..), d'une éducation artistique (architecte, designer..), d'un cursus technique, les journalistes et enseignants, les médiateurs et animateurs, les communicants, les étudiants en sciences, et les exceptions (avec des trajectoires et des activités singulières). On retrouve

principalement des jeunes hommes entre 20 et 40 ans avec un niveau d'études supérieur, plus ou moins militants ou oeuvrant dans une structure associative. Les femmes représentent seulement 1/4 de l'échantillon.

LE MONDE *MAKER* A POUR VOCATION DE CREER UNE NOUVELLE FORME D'ORGANISATION DEMOCRATIQUE

Le monde *maker* revendique un mode de fonctionnement démocratique, horizontal et ouvert, afin de marquer une rupture avec le fonctionnement capitaliste dominant. Ainsi, dans l'idéal *maker*, l'accès au lieu serait ouvert, les activités de partage gratuites, et l'organisation hiérarchique horizontale. Or, on retrouve dans les *makerspaces* des contradictions inhérentes à toute organisation. En effet, l'accès aux *makerspaces* est le plus souvent contrôlé : entre la norme d'ouverture des lieux et le tri inconscient marginalisant ceux qui ne correspondent pas à la norme, ces espaces ne sont pas si « ouvert à tous ». Ensuite, le prix pour entrer dans un *makerspace* varie, mais contribue involontairement à susciter une discrimination par les moyens, alors que les gérants de ces espaces se revendiquent contre le système économique dominant. Par ailleurs, les *makerspaces* subissent aussi la loi d'airain de l'oligarchie, théorisée par Roberto Michels, qui précise « qu'aussi bien en autocratie qu'en démocratie, c'est toujours une minorité qui gouverne ». Ainsi, toute organisation deviendrait oligarchique. Alors qu'ils ont pour vocation de construire des communautés ouvertes, fonctionnant sans hiérarchie, en ayant pour objectif la gratuité, les *makerspaces* se retrouvent face à des problèmes que toute organisation peut connaître, même s'ils essayent de bousculer ces normes.

LE MONDE *MAKER* SE VEUT FER DE LANCE D'UNE NOUVELLE REVOLUTION INDUSTRIELLE

Le monde *maker* utilise de nouvelles ressources de fabrication mêlant matériaux traditionnels et numériques. Les *makers* ont la possibilité d'expérimenter diverses pratiques et techniques rompant avec les usages professionnels communs. De plus, la culture de l'économie en libre-accès favorise la diffusion d'un savoir légal et gratuit, comme le copyleft, qui est l'autorisation donnée par l'auteur.e d'un travail d'utiliser, d'étudier, de modifier ou de diffuser son oeuvre. Par ces nouvelles pratiques reliées au numérique et cette culture, le monde *maker* sert de « matrice pour penser et mettre en oeuvre du changement social ». Toutefois, aucun modèle économique *maker* n'a encore vu le jour. De plus, il existe une contradiction au sein de ce monde, à savoir la logique marchande et la dépendance qu'ont certains, voire la plupart, des *makerspaces* aux aides publiques et privées, ce qui peut remettre en question leur autonomie.

LA CONCLUSION - NOTRE AVIS

Pour résumer ce livre, nous pouvons utiliser cette citation qui est particulièrement marquante : « Au total, et au regard de la vitesse à laquelle on a vu croître le nombre de *makerspaces* en France, la structuration des acteurs peut paraître lente mais elle est, on le voit, finalement bien en marche ». Le monde *maker* tel qu'il est présenté dans ce livre nous montre que derrière l'univers utopique souvent utilisé pour décrire les *makerspaces*, des disparités existent.

En tant qu'étudiantes, cet ouvrage est entré en opposition avec nos opinions. Comme beaucoup, nous avons une vision un peu idéalisée du monde *maker*, sans vraiment nous interroger sur la complexité de ce domaine. Avant notre lecture, nous nous attendions à trouver quelques illustrations des théories de la décroissance, afin de développer une sorte d'espoir, non pas de sortie du capitalisme, mais d'un changement de paradigme économique. Ce livre montre que ce n'est pas le cas pour l'instant. Cependant, toutes les potentialités que peut offrir le monde *maker* au niveau technologique, organisationnel et humain du travail n'en restent pas moins prometteuses.

Ce livre est aussi très instructif dans la mesure où l'on perçoit vraiment la manière dont une étude sociologique est menée. Les explications données sont concrètes et l'ouvrage est largement illustré, ce qui permet de découvrir le monde *maker*, souvent inconnu du grand public.