

sharevolution

Une expédition de la Fing et OuiShare

CARTOGRAPHIE DES ACTEURS DE LA CONSOMMATION COLLABORATIVE



La Fing a le soutien de ses grand partenaires



LA CONSOMMATION COLLABORATIVE

« La consommation collaborative (ou économie du partage) est un modèle économique favorisant **l'usage sur la possession** et permettant **d'optimiser les ressources** via le partage, le troc, la revente, la location, le prêt ou le don de biens et services. »

Rachel Botsman (2010)

EST INCLUSE
DANS

au même titre que : production distribuée, financement participatif, gouvernance collaborative, ...

L'ÉCONOMIE COLLABORATIVE

« L' économie collaborative désigne les pratiques et les modèles économiques organisés en **réseaux ou communautés d'usagers**. »

OuiShare (2012)

« La consommation collaborative (ou économie du partage) est un modèle économique favorisant l'usage sur la possession et permettant d'optimiser les ressources via le partage, le troc, la revente, la location, le prêt ou le don de biens et services. »

Rachel Botsman (2010)

HYPOTHÈSES DU PÉRIMÈTRE DU PROJET SHAREVOLUTION

ShaREvolution s'est appuyé sur ces définitions mais a défini un périmètre d'étude propre, reposant sur plusieurs hypothèses :

- Existence d'un acte de consommation par un usager
- Pratiques aussi bien **numériques** que **non-numériques**
- L'offre est produite (au moins en partie) par des **non-professionnels**
- On **incluera les "on-demand services"** (même si ce n'est pas du "partage")

NB : Cette définition exclut en principe des systèmes B2C tels qu'Autolib, mais dans un souci d'exhaustivité on les représentera par une autre couleur : le rouge.

4 MODÈLES PRINCIPAUX



RE-DISTRIBUTION



PRODUIT - SERVICES (ÉCO. FONCTIONNALITÉ)



SERVICES P2P DITS "ON-DEMAND"



SYSTÈMES LOCAUX COOPÉRATIFS





RE-DISTRIBUTION

Ces systèmes organisent **le transfert de propriété d'un bien** entre particuliers (ou "ré-emploi") que ce soit sous forme de (re)vente, de troc ou de don d'objets, en général au moyen d'une plateforme numérique. C'est le modèle de consommation collaborative le plus ancien, qui s'est formé sur la base des pionniers du "C2C" (eBay, PriceMinister, puis plus tard LeBonCoin) et des petites annonces (Craigslist, Freecycle)

Note : On peut également faire figurer dans cette catégorie, la vente p2p d'objets "home-made" (type Etsy)

BIENS MATÉRIELS



Revente C2C de biens d'occasion

- généraliste (ex: LeBonCoin, eBay)
- thématique (ex: Videdressing, MonExTel)

Vente C2C de biens "home-made"

- ex: Etsy, aLittleMarket

Don de biens d'occasion

- ex: Recupe.net, Freecycle

Troc de biens d'occasion

- généraliste (ex: MyRecycleStuff)
- thématique (ex: Pretachanger)



PRODUIT - SERVICES

Ces systèmes permettent **l'accès à une ressource physique** (bien, véhicule, espace) par échange entre particuliers sans transfert de propriété (location, prêt, partage). Ils incarnent le fameux adage "usage plutôt que possession" et sont le prolongement P2P de l'économie de la fonctionnalité / de l'accès, lesquels sont souvent plutôt en B2C.

Note : Certaines définitions de la consommation collaborative (portées sur le "partage" plutôt que la "collaboration") incluent les modèles B2C : on les représentera donc ci-dessous.

BIENS MATÉRIELS



Location d'objets entre particuliers

- généraliste (ex: Zilok, Placedelaloc)
- thématique (ex: Bricolib, RentezVous)

Prêt d'objets entre particuliers:

- (ex: ShareVoisins, Peerby)

Location B2C (ex: Pley, Kiloutou)

Prêt d'objets B2C (ex: ToolPool)

MOBILITÉ



Location de véhicules entre particuliers

- avec échange de clé (ex: Drivy)
- avec boîtier (ex: Koolicar)
- aux aéroports (ex: Flightcar, EasyCarClub)

Autopartage et vélopartage [B2C]

ESPACES / M²



Hébergement entre particuliers

- Location courte P2P (ex: Airbnb)
- Echange de logement (ex: GuestToGuest)
- Couchsurfing (ex: couchsurfing.org)

Espaces de travail partagés

- Espaces de coworking (ex: Copass)
- Location de bureaux entre entreprises (ex: BureauxAPartager)
- Espaces de réunion (ex: Breather)

Autres types d'espaces

- Stockage entre particuliers (ex: JeStocke)
- Parking entre particuliers (ex: JustPark)
- Espaces événementiels (ex: Snap Event)



SERVICES P2P (“ON-DEMAND SERVICES”)

Ici l’objet de l’échange est un un service et non plus une ressource matérielle comme dans les deux premières catégories. Des individus désirant un service (transport, nettoyage, bricolage, pressing, ...) sont mis en lien avec d’autres offrant, dans la plupart des cas, leur “force de travail” au moyen d’une application mobile. Exception faite des “expériences/cours” et du covoiturage traditionnel (où il y a partage de frais et optimisation des capacités excédentaires), on est souvent bien loin de la “sharing economy” : c’est la “on-demand economy”.

MOBILITÉ



Covoiturage traditionnel

- longue distance (ex: BlaBlaCar)
- domicile-travail (ex: IDvroom, WeDrive)

Covoiturage “temps-réel”

- Taxi P2P (ex: Uber, Chauffeur Privé)
- Covoiturage “urbain” (ex: Lyft, Djump)

LOGISTIQUE



Livraison P2P

- en milieu urbain (ex: Instacart, TokTokTok)
- longue distance (ex: Nimber, mmmule)

SERVICE À LA PERSONNE



Généraliste (ex: Stootie, Taskrabbit)
Nettoyage & Entretien (ex: Helpling)
Pressing & lessives (ex: Washio)
Garde d’animaux (ex: DogVacances)
Sécurité (ex: Musketeer)

...

SANTÉ & BIEN-ÊTRE



Coaching P2P (ex: Vint, Helparound)
Médecins On-Demand (ex: TripMD)

RESTAURATION



Cuisine et plats préparés P2P

- plats à emporter (ex: SuperMarmite)
- livrés à domicile (ex: Munchery)
- chef à domicile (ex: La Belle Assiette)

Table d’hôte P2P (ex: Eatwith, Cookening)

EXPÉRIENCES & COURS



Guides touristiques P2P (ex: Vayable)
Voyages Collaboratifs (ex: Tripnco)
Cours entre particuliers (ex: LiveMentor)



SYSTÈMES LOCAUX COOPÉRATIFS

ALIMENTATION



Circuits Courts

- AMAP, La Ruche Qui Dit Oui
- Supermarchés Coopératifs (ex: La Louve)

Agriculture P2P

- Agriculture urbaine, jardins partagés, ...
- Partage de potager (ex: Plantezcheznous)

ÉCHANGES LOCAUX



Systèmes d'Echanges Locaux (et variantes)

- Systèmes d'Echanges Locaux (SEL)
- Banques de Temps, Accorderies
- Réseaux d'Echanges Réciproques de Savoirs

Réseaux Sociaux de Voisinage

- Peuplade, Nextdoor, Ma-Residence

HABITAT



Habitat Participatif (ou Collectif)

Colocation par affinité (ex: auTroisieme)

INFRASTRUCTURE



Energies Renouvelables

- Fourniture d'énergie P2P (ex: Vandebbron)
- Financement participatif d'énergie renouvelable (ex: Energie Partagée)

Télécommunications

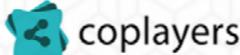
- Partage de Wifi (ex: Wifis.org, Fon)
- Réseaux Mesh (ex: Freifunk, Guifi, Firechat)

Cette dernière catégorie, souvent négligée dans la littérature anglo-saxonne, regroupe les pratiques locales, basées sur la coopération ou le regroupement des membres d'un réseau. Beaucoup sont à "faible intensité numérique". On y trouve notamment les circuits courts, les banques de temps, etc.

LES "ENABLERS" (TRANSVERSE)

De nombreux acteurs se positionnent en fournisseur de services tiers autour de la consommation collaborative, que ce soit à destination des particuliers (gestion d'appartements partagés) ou des plateformes elle-même (moteurs de confiance, de paiements, de logistique, ou même place de marché entièrement customisable).

SERVICES POUR UTILISATEURS

- ACCUEIL DES VISITEURS >   
- "YIELD MANAGEMENT" >  
- SYSTÈMES DE FIDÉLITÉ > 

OUTILS POUR LES ACTEURS

- SYSTÈMES DE RÉPUTATION >   
- MOTEUR DE MARKETPLACES >   
- MOTEUR DE PAIEMENTS >  
- FLOTTE DE VÉHICULES > 

LES MODÈLES EN B2B

Enfin, les modèles de la consommation collaboratives s'appliquent également sur une logique B2B d'optimisation des capacités excédentaires, ou d'accès à des ressources (immobilier, marchandises, véhicules) voire même d'échange de personnel entre entreprises sur des missions spécifiques.

ESPACES DE TRAVAIL



ACTIFS MATÉRIELS



VÉHICULES & LOGISTIQUE



RESSOURCES HUMAINES





REDISTRIBUTION



PRODUCTS-SERVICES



SERVICES P2P DITS "ON-DEMAND"



SYSTÈMES LOCAUX COOPÉRATIFS

BIENS MATÉRIELS

- Revente C2C d'occasion
- Vente C2C "home-made"
- Don de biens d'occasion
- Troc de biens d'occasion

TRANSVERSE HORS CATÉGORIE

Services pour utilisateurs

- Gestion des actifs partagés et analytics ("yield management")
- Systèmes de fidélité

Outils pour les acteurs

- Systèmes de réputation
- Moteurs de paiement
- Moteurs de marketplaces
- Flottes de véhicules

Conso Collab B2B

- Espaces de Travail
- Optimisation d'Actifs Matériels
- Véhicules & Logistique
- Troc de Salariés (ex: Flexojob)



SERVICE À LA PERSONNE

- Généraliste / Entretien / Pressing / Sécurité / Animaux

SANTÉ & BIEN-ÊTRE

- Coaching P2P
- Médecins "On-Demand"

- Location d'objets P2P
- Prêt d'objets P2P
- Location B2C
- Prêt d'objets B2C

MOBILITÉ

- Location de voitures P2P
- Autopartage et vélopartage

ESPACES / M²

Hébergement P2P

- Location Courte P2P
- Echange de logement
- Couchsurfing

Espaces de travail partagés

- Coworking
- Partage de bureaux

Autres espaces partagés



ALIMENTATION

- Circuits Courts
- Agriculture P2P

ÉCHANGES LOCAUX

- SEL et variantes
- Réseaux sociaux de voisinage

HABITAT

- SEL et variantes
- Réseaux sociaux de voisinage

INFRASTRUCTURE

- Coursier P2P (milieu urbain)
- Livraison P2P longue dist.

LOGISTIQUE

- Coursier P2P (milieu urbain)
- Livraison P2P longue dist.

RESTAURATION

- Plats préparés P2P
- Table d'hôte P2P

EXPÉRIENCES & COURS

- Tourisme Collaboratif
- Cours P2P (online/offline)

LES MODÈLES ÉCONOMIQUES / DE REVENUS

DE LA CONSOMMATION COLLABORATIVE



ABONNEMENT



PAIEMENT À L'USAGE



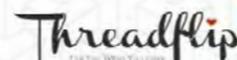
FRAIS DE SERVICE



FREEMIUM



REVENTE



PUBLICITÉ



DONS/SUB.



TRADE SCHOOL

CRITÈRES D'ANALYSE

DE LA CONSOMMATION COLLABORATIVE

Les modèles économiques de la consommation collaborative peuvent être analysés selon un certain nombre de critères principaux ou secondaires.

CRITÈRES PRINCIPAUX

1. Macro Modèle (redistribution, *product-service, on-demand, local systems*)
2. Ressource échangée (bien matériels, espaces, ...)
3. Modalités de l'échange : monétaire ou non
4. Nature des "offreurs" : particuliers, pros, les deux
5. Interface principalement numérique ou "offline" / locale

CRITÈRES SECONDAIRES

6. Plateforme généraliste ou spécialisée / niche
7. Modèle économique de la plateforme
8. Type de masse critique nécessaire (hyperlocale, locale, nationale, mondiale)
9. Échange entre inconnus / communauté ad hoc / entre connaissances
10. Importance de la confiance / risque perçu de la pratique
11. Création de lien social vs logique transactionnelle
12. Type de lien social / communautaire (*voir étude Chronos "les communautés dans la fabrique des services collaboratifs (2014)"*)
13. Épaisseur de l'inter-médiation (ex: profils, modération, paiement en ligne, assurance, service client, fonctionnalités *Premium*, animation de communautés, ...)
14. Mode de propriété, de gouvernance de la plateforme / partage de la valeur
15. Secteur concerné : transports, tourisme, distribution, industrie, ...



EXEMPLES SUR LES BIENS

MARCHAND

NON MARCHAND



PRODUCTS-SERVICES

LOCATION D'OBJETS P2P



LOCATION D'OBJETS B2C



PRÊT D'OBJETS P2P



PRÊT D'OBJETS B2C



RE-DISTRIBUTION

REVENTE C2C D'OCCASION



VENTE C2C "HOMEMADE"



TROC DE BIENS D'OCCASION



DON DE BIENS D'OCCASION



CREDITS

Programme mené par



Conception graphique



Pictogrammes

Noun Project

Thomas Le Bas - Iain Hector - Jon Trillana - John Caserta
Jane Pellicciotto - Dan Hetteix - George Agpoon - Edward Boatman
Chris Kerr - Kaio Fialho - Natalia Bourges - Edward Boatman

Équipe ShaREvolution

OuiShare :

Antonin Léonard, Arthur De Grave,
Benjamin Tincq.

La Fing :

Marine Albarède, Véronique Routin,
Jacques-François Marchandise, Pierre Mallet.

L'équipe ShaREvolution remercie les partenaires (Île de France, La Poste, ADEME, Nord Pas De Calais, Orange, Bouygues Immobilier, Bouygues Construction, Renault et EDF) pour leur participation active à l'expédition.



La Fing a le soutien de ses grand partenaires

