



**Social Good Accelerator**  
**European Network for People, Planet and Social Tech**

**Focused Policy paper**  
**Transformation numérique de l'Économie sociale**  
***Faire de l'Économie sociale***  
***un écosystème numérique collaboratif créateur de "communs"***  
dans le cadre de la consultation ouverte  
de la Commission européenne sur son Plan d'Action pour l'Économie  
Sociale  
(EU action plan for social economy, N° 12743)

**Bruxelles, avril 2021**

Auteur : Équipe et Groupe de travail Affaires publiques du Social Good Accelerator, association à but non lucratif représentant un réseau de citoyens et d'organisations de l'Économie sociale et solidaire engagés pour le développement, la reconnaissance de la Social Tech en Europe, enregistré auprès du Transparency register européen

Remerciements : merci au concours de Social Economy Europe, de l'ENSIE, de Bayes Impact, de Pour La Solidarité, de Blockchain for Good, de la Fondation P2P et Michel Bauwens de Simplon.co et de maksense pour leurs ajouts, remarques et éclairages dans l'écriture de ce document.

# SOMMAIRE

<b>Propos liminaires : contexte et motifs</b>	<b>3</b>
L'Économie Sociale, un secteur hétérogène mais soudé par des valeurs et modèles communs, levier potentiel de la relance et de la transition sociétale européenne.	3
Le Plan d'Action européen pour l'Économie sociale : une chance de construire un modèle européen numérique solidaire, résilient et prospère.	4
Pour une "permaculture numérique" (écosystème génératifs basés sur l'Économie sociale et numérique) : consolider et déployer "Social Tech".	7
<b>I. VOLET DES RESSOURCES &amp; INFRASTRUCTURE : RENFORCER LES MOYENS ET LA COOPÉRATION POUR UNE ÉCONOMIE SOCIALE NUMÉRIQUE ET COLLABORATIVE</b>	<b>11</b>
Références	11
Nos propositions :	11
<b>II. VOLET OFFRE ET MODÈLES SOCIO-ÉCONOMIQUES : VALORISATION ET DÉVELOPPEMENT DE NOUVEAUX MODÈLES DE "COMMUNS" AU COEUR DU PLAN DE RELANCE</b>	<b>14</b>
a) Faire changer d'échelle les modèles existants pour accélérer la transition sociétale et environnementale, en particulier les plateformes sociales et solidaires (platform cooperativism).	14
b) Développer l'accès des organisations de l'Économie sociale et de la société civile à certains domaines de la transformation numérique européenne, et notamment aux marchés de la donnée et de l'intelligence artificielle en tant que "services d'intérêt général".	16
b.1) Création, collecte, structuration et gestion de la donnée d'intérêt général, associée à une sécurisation des données personnelles ou d'intérêt général.	17
b.2) Intelligence artificielle et machine learning, avec toutes ses déclinaisons d'intérêt général.	19
<b>III. VOLET COMPÉTENCES : ACCULTURATION NUMÉRIQUE ET NOUVEAUX MÉTIERS DU NUMÉRIQUE SOCIAL ET SOLIDAIRE EN EUROPE.</b>	<b>20</b>
Références	20
Nos propositions	22
a) Mieux identifier les compétences numériques et formations utiles pour la mise à niveau numérique des organisations de l'ESS.	22
b) Upskilling & reskilling : nouveaux métiers, réinsertion professionnelle et création d'entreprises dans le numérique social et solidaire	24
c) Une institutionnalisation du "Pro Bono" numérique	26
<b>LES CONDITIONS DE RÉALISATION DE CE POSITION PAPER</b>	<b>28</b>

## Propos liminaires : contexte et motifs

### L'Économie Sociale, un secteur hétérogène mais soudé par des valeurs et modèles communs, levier potentiel de la relance et de la transition sociétale européenne.

A l'échelle de l'Union européenne, en 2017, l'économie sociale représente 13,6 millions d'emplois salariés soit 6,3% de la masse salariale européenne dans près de 2,8 millions d'organisations, mais également 82,8 millions de bénévoles<sup>1</sup>. Des disparités sont notables au sein de cette union, avec des législations nationales plus ou moins avancées. Le concept d'économie sociale est surtout largement reconnu et développé en Belgique, en Espagne, en France, au Luxembourg et au Portugal<sup>2</sup>. C'est donc dans l'UE 15, qui comprend majoritairement des pays de l'Ouest et du Sud du continent, qu'on retrouve 2/3 de la population investie dans une organisation de l'économie sociale. Au total, 232 millions d'Européens sont ainsi membres de coopératives, mutuelles ou de structures similaires<sup>3</sup>. En renfort des acteurs publics, qui ont un rôle clé dans la pleine reconnaissance du rôle de l'économie sociale, des organisations privées initiés par des citoyens, salariés et entrepreneurs engagés proposent des "[services d'intérêt général](#)"<sup>4</sup>. Il s'agit de l'un des piliers du modèle social européen et de l'économie sociale de marché. Au-delà de cela, elles proposent aujourd'hui des solutions pour converger concrètement vers les 17 objectifs de développement durable édictés par l'ONU, condition sine qua non d'un maintien de nos économies, de nos démocraties et de notre cohésion sociale d'ici 2030.

Au sein de l'économie sociale comme des autres secteurs, la transformation numérique de notre société et de notre économie a créé une petite révolution, à deux vitesses. Certaines organisations se sont créées ou ont su saisir de nouvelles opportunités proposées par l'innovation technologique, et ont créé de véritables écosystèmes numériques alternatifs, sur la base des modèles de "communs" ou de "[plateformes coopératives numériques](#)".

Communauté productive	Linux	Mozilla	GNU	Wikipédia	Wordpress
Coalition entrepreneuriale	Ex. : Linux Professional Institute, Canonical	Ex. : Mozilla Corporation	Ex. : Red Hat, Endless, SUSE	Ex. : Wikia Company	Ex. : Automatic Company
Association à bénéfice social	Linux Foundation	Mozilla Foundation	Free Software Foundation	Wikimedia Foundation	Wordpress Foundation

<sup>1</sup> *Recent Evolutions of the Social Economy in the European*, European Economic and Social Committee, 2017.

<sup>2</sup> Ibid.

<sup>3</sup> José Luis Monzón, Rafael Chaves (dir). *Évolutions récentes de l'économie sociale dans l'Union européenne*, CIRIEC, 2016. CES/CSS/12/2016/23406.

<sup>4</sup> Union European Economic and Social Committee : Les services d'intérêt général (SIG) sont l'un des piliers du modèle social européen et d'une économie sociale de marché. Ils englobent notamment des domaines tels que le logement, l'approvisionnement en eau et en énergie, l'élimination des déchets et des eaux usées, les transports, la santé, les services sociaux, la jeunesse et la famille, la culture et la communication au sein de la société, en particulier la radiodiffusion, l'internet et la téléphonie. Les SIG permettent aux citoyens de mener une vie digne et garantissent le droit de toute personne à accéder à des biens et à des services essentiels. Garants de la justice, de la cohésion sociale et de l'intégration sociale, ils contribuent à l'égalité de traitement de tous les citoyens de l'Union.

Ces écosystèmes ont sciemment adopté des modèles non-lucratifs que Michel Bauwens et Vasilis Kostakis<sup>5</sup> nomme "association à bénéfice social" (c'est le cas des fondations sur le modèle de Mozilla, de Wikipedia, ou de la Fondation Peer2Peer ou des associations qui gèrent des bases de données citoyennes comme OpenStreetMap ou OpenFoodFact) ou à lucrativité limitée (c'est le cas des [Licoornes](#), ces coopératives du numériques qui proposent des services numériques responsables avec un modèle de co-financement citoyen et/ou d'auto-gestion d'activité sur plateforme).

D'autres, plus nombreuses, se sont heurtées à des murs presque infranchissables, alors même qu'elles servent chaque jour les publics les plus éloignés de l'emploi, de l'éducation, de la lutte contre les inégalités..., garantissant ainsi les principes fondateurs de solidarité et de cohésion sociale de l'Union européenne. Les "PME" traditionnelles de l'Économie sociale n'ont été que très peu soutenues tant sur le plan de la transition numérique (mise à niveau de leurs outils de gestion par exemple) que de la transformation numérique de leurs modèles, à rapprocher de ce que l'on appelle "l'innovation sociale numérique", et qui consiste à repenser ses modes de production, de design de services, ou encore d'organisation à l'aune des opportunités numériques, tant en terme de modèle économique que de bénéfice final pour l'utilisateur.<sup>6</sup> Or elles portent en elles les germes de l'éclosion d'une nouvelle économie sociale, numérique et collaborative. Leur patrimoine intègre déjà les conditions démocratiques et la culture du partage de la valeur. Il leur manque encore, la plupart du temps, la culture et les compétences numériques du XXI<sup>ème</sup> siècle.

### **Le Plan d'Action européen pour l'Économie sociale : une chance de construire un modèle européen numérique solidaire, résilient et prospère.**

La feuille de route de la nouvelle Commission européenne était, dès sa présentation par sa Présidente Ursula von der Leyen<sup>7</sup>, ambitieuse, tant du point de vue de la "mise à niveau technologique" du continent face aux puissances étasunienne et chinoise que de la transition sociétale et écologique. Elle affirmait déjà en 2019 la volonté de renforcer la dimension sociale de l'Europe dans un contexte où « les changements d'ordre climatique, numérique et géopolitique ont déjà une incidence profonde sur la vie des Européens ». La crise sanitaire liée à l'épidémie mondiale de Covid 19 n'a fait que renforcer les prérogatives de la nouvelle Commission, à présent en charge du Plan de relance européen, tout en mettant en lumière l'importance de l'économie du Care et en accélérant les pratiques numériques des citoyens et des entreprises, presque à marche forcée. Ce faisant, de nouvelles fragilités se sont fait jour : explosion de la pauvreté, du chômage

---

<sup>5</sup> Michel Bauwens, Vasilis Kostakis *MANIFESTE POUR UNE VÉRITABLE ÉCONOMIE COLLABORATIVE Vers une société des communs*, Fondation Charles Léopold Mayer, 2017, 112 p.

<sup>6</sup> Voir les 6 catégories d'innovation de la Banque publique d'innovation française, qui inclut l'innovation sociale, L'Innovation nouvelle génération, BPI France, 2014 : <https://www.bpifrance.fr/content/download/16655/216799/file/innovation%20nouvelle%20g%C3%A9n%C3%A9ration.pdf>

<sup>7</sup> Feuille de route Une Union plus ambitieuse Mon programme pour l'Europe Par la candidate à la présidence de la Commission européenne Mme Ursula von der Leyen, Orientation politiques pour la prochaine commission [https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/political-guidelines-next-commission\\_fr.pdf](https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/political-guidelines-next-commission_fr.pdf)

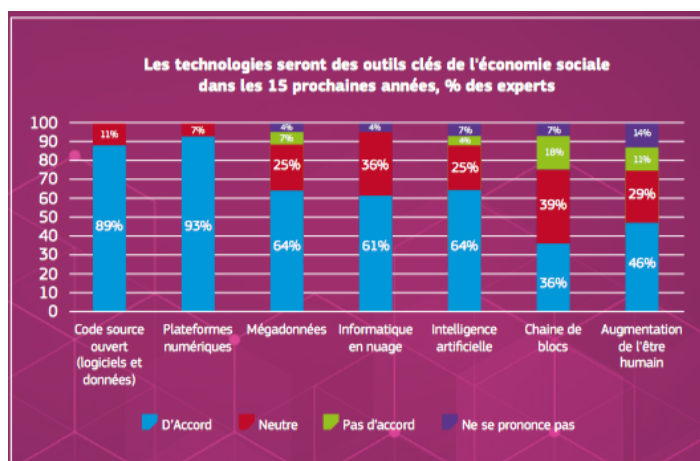
en particulier chez les plus jeunes, failles en matière de cybersécurité imposant plus que jamais une réelle souveraineté numérique européenne...

C'est dans ce contexte particulier que le Commissaire européen à l'Emploi et aux Droits sociaux, Monsieur Nicolas Schmidt (ancien ministre de l'économie sociale du Luxembourg), s'est vu confier, dans sa lettre de mission<sup>8</sup>, un Plan d'Action pour l'Economie sociale, en co-construction avec les acteurs clés du secteur et les autres Directions générales de la Commission. Ce plan d'action sera conçu et présenté au travers des diverses consultations et événements européens, en particulier le Sommet européen de Mannheim les 26 et 27 mai 2021, avant d'être proposé pour consultation finale et présenté en novembre. La feuille de route est soumise à consultation publique jusqu'au 26 avril 2021 et nous nous inscrivons dans la réponse à cette consultation.

**Le volet de la transformation numérique de l'Économie sociale européenne**, au cœur de la mission de notre association, relève de la compétence de la DG Grow (Marché Intérieur, Industrie, Entrepreneuriat et PME), ainsi que de la DG EMPL pour la partie compétences, entre autres. Ce Policy Paper, proposé en guide de Focus complémentaire à celui de Social Economy Europe, vise à apporter les recommandations issus de notre travail collectif avec nos membres et nos parties prenantes.

L'étude *EASME/COSME/O24/2017*  
*"Nouvelles technologies et numérisation : opportunités et défis pour l'économie sociale et les entreprises sociales"*<sup>9</sup>, cité dans la consultation de la Commission européenne sur la feuille de route, offre un bon aperçu des défis et des opportunités que représentent les nouvelles technologies pour les organisations de l'ESS. Il se concentre sur l'étude de 26 organisations de l'économie sociale qui utilisent efficacement des technologies numériques innovantes. Il y est

notamment question des bénéfices apportés en matière d'efficacité des organisations via d'automatisation des fonctions internes et externes, enjeu renforcé par la faiblesse comparative des moyens humains et financiers de celles-ci par rapport aux entreprises classiques. Elle met en particulier en lumière les opportunités représentées par les plateformes outil qui favorisent la mise en réseaux et les coopérations qui caractérisent les modèles de l'Économie sociale.



<sup>8</sup> Lettre de Mission du Commissaire européen à l'Emploi et aux Droits sociaux, Nicolas Schmidt, [https://ec.europa.eu/commission/commissioners/sites/comm-cwt2019/files/commissioner\\_mission\\_letters/president-elect\\_von\\_der\\_leyens\\_mission\\_letter\\_to\\_nicolas\\_schmit\\_fr.pdf](https://ec.europa.eu/commission/commissioners/sites/comm-cwt2019/files/commissioner_mission_letters/president-elect_von_der_leyens_mission_letter_to_nicolas_schmit_fr.pdf)

<sup>9</sup> <https://www.eesc.europa.eu/fr/agenda/our-events/events/nouvelles-technologies-et-numerisation-opportunités-et-défis-pour-leconomie-sociale-et-lentreprise-sociale#downloads>

En s'emparant de ses nouveaux outils, l'Économie sociale se trouverait consolidée. En matière d'économie et de réglementation des plateformes (dimension importante du Digital Services Act européen), les organisations de l'Économie sociale - et en particulier le modèle coopérativiste de plateforme - auraient un vrai rôle de contre-pouvoir à jouer en proposant des modèles alternatifs, respectueux des droits individuels et des travailleurs. De cette étude il ressort que les deux technologies plébiscitées sont les logiciels libres et les plateformes numériques.

En 2018, le [Social Good Accelerator EU](#), a également mené une étude, non citée par la Commission européenne bien qu'elle lui ait été présentée en janvier 2020, en interrogeant des dirigeants de Petites et Moyennes organisations de l'Économie sociale. Cette approche se veut complémentaire et focalisée non pas sur les "best in class" de l'Économie sociale numérique mais sur les besoins et attentes des organisations de terrain, qui composent la majeure partie de l'Économie sociale européenne. La méthodologie a consisté en une robuste analyse documentaire sur les besoins et les freins de ces organisations concernant leur transformation numérique.

Nous avons ainsi pu établir de nombreuses convergences avec les enjeux des TPE PME de l'économie classique, mais avons mis en lumière trois freins spécifiques et supplémentaire pour les TPO- PMO de l'Économie sociale, qui convergent pour les 218 organisations interrogées dans 12 pays :

- a) **Un problème de moyens et d'inégalité d'accès aux aides publiques et au financement privé.** Les modèles économiques de l'Économie sociale permettent rarement de dégager des excédents nécessaires à de l'investissement structurel et à de l'accompagnement au changement. En parallèle, les politiques publiques d'accompagnement des TPE PME à la transformation numérique ou encore les aides publiques à l'innovation numérique, ne sont pas "designées" pour les organisations de l'Économie sociale. Il s'agit à la fois d'un problème de vocabulaire (les acteurs publics parlent d'"entreprises" alors que nombre d'organisations de l'Économie sociale ont d'autres statuts) et d'un problème d'inadéquation des solutions publiques aux modèles économiques spécifiques de ces organisations (non lucrativité ou lucrativité limitée).
- b) **Un problème culturel couplé à un problème d'offre.** Les organisations de l'économie sociale ont un fonctionnement très ancré dans les valeurs et les modèles axés sur l'humain qui les motivent. Ces valeurs leur semblent parfois incompatibles avec celles des producteurs de produits et services de l'économie numérique. Il existe donc un frein "culturel" très fort, couplé à un frein "générationnel", qui s'explique en partie par des "préjugés", en partie par le manque de lisibilité sur l'offre de produits et services alternatifs et compatibles avec les valeurs des organisations (libres, gratuits, réellement collaboratifs) et réellement accessibles aux néophytes (à l'instar du nouveau marché du "No code").
- c) **Un problème d'accès à des compétences de base et professionnelles appropriées.** A date, le numérique représente, notamment dans le cadre des Plans de relance consécutifs

à la crise sanitaire, une réelle opportunité pour les organisations de l'Économie sociale, mais aussi leurs bénévoles et leurs bénéficiaires. Au moment de notre étude, les budgets publics ou la commande publique alloués aux organisations de l'Économie sociale pour a) faire monter leurs dirigeants, leurs salariés et bénévoles en compétences sur la culture numérique b) intégrer de nouveaux métiers numériques dans leurs organisations c) proposer des programmes de réinsertion dans l'emploi par la formation aux métiers du numérique (upskilling) étaient largement insuffisants en comparaison des enjeux. Cette carence et ce retard pris rejaillit directement sur les publics/ les usagers de ces organisations. ... Le Pact for Skills de la Commission Européenne représente une grande opportunité en visant à la fois à la promotion de l'apprentissage tout au long de la vie pour tout le monde et à la fois à l'anticipation des compétences requises dans le marché du travail. De plus, les micro-qualifications, sur lesquelles les institutions européennes travaillent en ce moment avec les parties prenantes, peuvent constituer une réponse efficace au manque d'harmonisation au niveau européen des qualifications acquises.

En complément de l'étude EASME/COSME commandée par la DG Grow, nous avons lancé deux consultations pour proposer des réponses collectives sur les besoins et attentes des organisations de l'Économie sociale sur les Stratégie Data et IA de la Commission européenne. Cette initiative a permis de souligner que le développement actuel des Stratégie numériques de la Commission européenne oublie le rôle et le potentiel de la société civile et des acteurs de l'Économie sociale et solidaire, notamment dans leur capacité à proposer des alternatives respectueuses des droits sociaux et civiques, notamment sur la gestion de la donnée ouverte mise à disposition des opérateurs à fort utilité sociale ou environnementale et sur le potentiel de l'IA pour l'Économie sociale.

### **Pour une "permaculture numérique" (écosystème génératifs basés sur l'Économie sociale et numérique) : consolider et déployer "Social Tech".**

Le [Social Good Accelerator](#) souhaite renforcer et diffuser le concept de Social Tech, au croisement des modèles libristes (tech citoyenne) et des modèles économiques et démocratiques de l'Économie sociale et solidaire.

La Social tech, selon [Wikipédia](#) et la journaliste Chrystèle Bazin<sup>10</sup>, est l'usage de la technologie au service de l'action sociale, sociétale et citoyenne, comme : agir sur les inégalités, tisser de nouvelles solidarités, ou produire de l'innovation sociale. En mobilisant des capacités technologiques, la social tech promet à chacun la capacité d'agir au service de l'intérêt général.

La Social Tech est donc constituée des modèles technologiques qui s'appuient sur les parties prenantes et les infrastructures de l'économie sociale et solidaire pour proposer des systèmes à fort impact social et environnemental. La mutualisation des infrastructures permet de

---

<sup>10</sup> « La « social-tech » : le numérique au service de l'innovation sociale - Digital Society Forum » [archive], sur *Digital Society Forum* (consulté le 22 août 2017)



réduire les coûts de fonctionnement, la valeur générée est redistribuée de manière équitable aux parties prenantes et l'infrastructure est gouvernée de manière démocratique. Les modèles se sont multipliés en Europe et dans le monde et sont prêts à passer à l'échelle.

L'Économie sociale et solidaire doit passer à l'ère numérique : c'est une question de préservation de notre Patrimoine social immatériel, au coeur de la cohésion et du modèle européens, mais aussi d'accélération de la transition sociale et écologique. La mode du "Social business" tendrait à laisser faire le processus "naturel" de destruction-crédation schumpeterienne où les organisations laissées sur le bas côté de la route de la transformation numérique seraient remplacées "naturellement" par nouvelles "start-ups sociales" au modèle économique hybride. Mais une autre voie est possible et permettrait de préserver les emplois et savoir faire de l'action sociale : celle de l'"upcycling" numérique de l'économie sociale, que nous considérons indispensable à la survie de l'écosystème social et solidaire européen. Comme tous les acteurs économiques, les acteurs de l'ESS doivent conduire un changement profond dans leur organisation, intégrer une culture de l'innovation à tous les niveaux, et mettre à niveau leurs équipes. Encore faut-il leur en donner les moyens. Il est temps que l'ESS s'empare de la Tech non comme une fin, mais comme un moyen d'améliorer, de pérenniser et de renforcer ses modèles, ses emplois, son influence et son impact vis-à-vis des bénéficiaires finaux.

Pour "encapaciter" l'économie sociale et solidaire sur le numérique, il faut puiser la connaissance des modèles technologiques marchands, la partager, la digérer pour enfin la transformer en communs orientés vers l'impact social et environnemental.

A terme, pour pouvoir générer toute la valeur issue du croisement entre l'Économie sociale et l'économie numérique, et en encourager l'amorçage, il est nécessaire de reconsidérer la production de valeur non seulement économique mais aussi sociale et environnementale (mesurée en termes d'économies collectives) pour pouvoir mettre en place un système de rémunération de la valeur citoyenne. C'est une condition nécessaire au "trans investissement" (D.Kleiner et B. Gottfried, 2016). Cela revient à remettre à plat les systèmes de comptabilité nationaux pour y intégrer cette valeur. La société civile deviendrait productive par la participation des citoyens à la création collaborative de valeur collective. Avant de pouvoir généraliser cette nouvelle comptabilité et ces "communs", il faut pouvoir les prototyper au niveau européen, en créant des pôles de compétitivités autour des Services d'intérêt général (SIG) et des Bien communs (gestion de l'eau, alimentation durable, énergie, réseaux numériques, postaux et télécom...).

Pour cela, nous appuyons les propositions de Michel Bauwens et Vassilis Kostakis dans leur "*Manifeste pour une véritable économie collaborative*" (2018). Comme ils le recommandent, pour passer d'une existence "micro-économique" à une affirmation "macro-économique", le prototypage des solutions citoyennes et génératives de l'économie collaborative nécessite une "institutionnalisation" (tant du point de vue de l'assouplissement ou de l'ouvertures des cadres



réglementaires pour permettre l'expérimentation que de la garantie financière) de trois catégories de systèmes, dont la co-dépendance et l'identification constituent les conditions de passage à l'échelle :

- **Une "communauté productive"**, notamment des fournisseurs de données non personnelles, pour organiser la génération de produits, de services et de connaissances (la société civile) : on retrouve déjà ces modèles chez Wikipedia, Openstreetmap, Open Food facts en matière de génération de données et de modération de cette donnée
- **Une "coalition entrepreneuriale" : des professionnels gestionnaires et valorisateurs**, qui génèrent des profits et de la valeur rémunérée (production générative) pour créer et gérer la valeur (les travailleurs) sur un modèle coopératif et solidaire pour l'allocation des ressources financières et physiques. Un écosystème de start up qui redistribuerait au commun et à l'infrastructure une partie de la valeur générée sous un mode coopératif constituerait un modèle économique vertueux.
- **Il faut enfin une infrastructure juridique, « l'association à bénéfice social »** pour protéger et gouverner les communs de manière démocratique et dans une logique de lucrativité limitée ou de non lucrativité, soutenue par un "Etat" partenaire

Figure 5: The relation between state, economy and civil society under a P2P model.

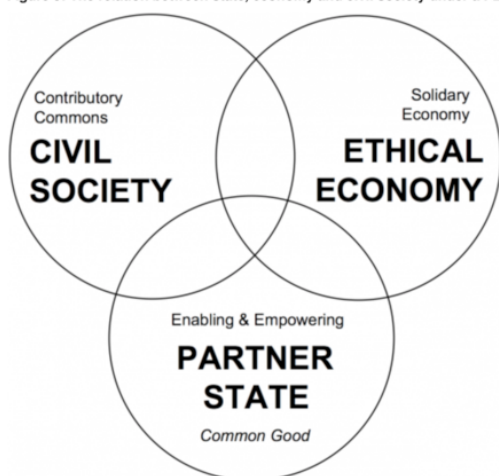
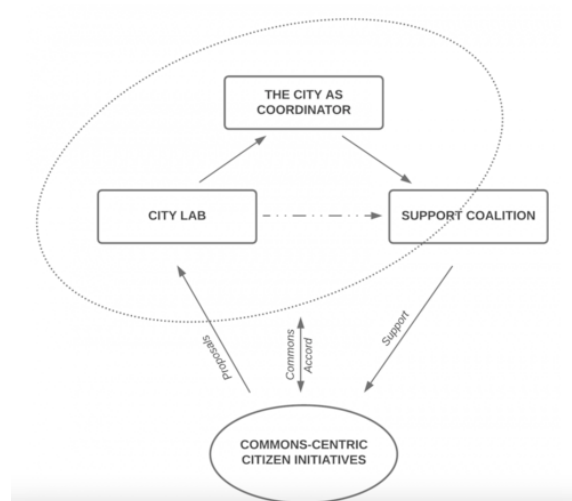


Figure 3: Public-commons cooperation protocols. Source: Bauwens & Onzia (2017)



[Link to Paper wiki P2P Foundation \(mutualisation Urban provisioning Systems\)](#)

[Link to Paper wiki P2P Foundation \(modèle de Bologne\)](#)

Ainsi on retrouverait dans le secteur technologique une diversité d'acteurs et de modalités de mutualisation et de partenariats pour le Bien commun autour de Services numériques d'intérêt général. Ce sous-secteur fonctionnerait selon les règles bien rodées de l'Économie sociale et solidaire :

- primauté de la personne et de l'objet social sur le capital,
- adhésion volontaire et ouverte,
- contrôle démocratique par les membres
- défense et application des principes de solidarité et de responsabilité,
- autonomie de gestion et indépendance vis-à-vis des pouvoirs publics,

- affectation de la majeure partie des excédents à la réalisation d'objectifs qui favorisent le développement durable et servent les prestations pour les membres et l'intérêt général.

Pour faire advenir cette Économie sociale et solidaire numérique en Europe en tant que secteur de pointe pour la transition écologique et sociétale de l'Union, il faut considérablement accélérer sa transformation numérique dans les années à venir, en agissant sur trois volets :

- 1. Ressources & infrastructure : renforcer les moyens et la coopération pour une économie sociale numérique et collaborative**
- 2. Offre et modèles socio-économiques : valorisation et développement de nouveaux modèles de "communs" au coeur du plan de relance**
- 3. Compétences : acculturation numérique et nouveaux métiers du numérique sociale et solidaire en Europe**

# **1. VOLET DES RESSOURCES & INFRASTRUCTURE : RENFORCER LES MOYENS ET LA COOPÉRATION POUR UNE ÉCONOMIE SOCIALE NUMÉRIQUE ET COLLABORATIVE**

## **Références**

- [Définition européenne des "Service d'intérêt général"](#)<sup>11</sup>
- Proposition pour un statut de Fondation européenne<sup>12</sup>
- [Politique européenne sur les clusters](#) - European Cluster Collaboration Platform (ECCP), gérée par la DG GROW

## **Nos propositions :**

- Lancer un programme européen ambitieux pour mieux **mesurer l'impact des "Social tech" par rapport aux "tech classiques", pouvoir intégrer des logiques ESG en termes de coût pour les finances publiques, et d'impact sur le bien être et les équilibres démocratiques.** Pour ce faire, il faut aussi pouvoir mesurer l'impact à long terme de la transition numérique en terme d'efficacité et d'efficience pour les organisations et leurs modèles socio-économique, de même que l'impact de la numérisation de leurs services d'intérêt général en termes d'économie publique (ex. : meilleure réinsertion des publics dans l'emploi, baisse du taux d'échec scolaire, économies en matière de santé publique ou d'assistance aux personnes, etc.)
- **Créer les cadres de financements, publics et/ou publics/privés, adaptés aux modèles économiques des organisations de l'Économie sociale,** pour soutenir les développements de compétences et d'infrastructures d'écosystèmes "pairs à pairs" (communs numériques) entre organisations de l'ESS et de l'économie numérique, conditionnés à un fonctionnement ouvert, démocratique et coopératif où la valeur distribué récompense la génération de valeur pour la communauté et la gestion de l'infrastructure commune.
- **Pour passer à l'échelle et faciliter les financements, renforcer la réglementation européenne pour créer enfin des statuts juridiques européens de l'ESS, en faisant notamment advenir les projets avortés de statut de mutualité européenne et de statut de la fondation européenne,** à rapprocher de l'infrastructure de gouvernance mentionnée par Michel Bauwens et Vasilis Kostakis comme « association à bénéfice social » (rôle joué

---

<sup>11</sup> Communication de la Commission au Parlement européen, au Conseil, Comité économique et social européen et au Comité des régions - Livre blanc sur les services d'intérêt général /\* COM/2004/0374 final \*/

<sup>12</sup> Avis du Comité social et économique européen sur la proposition de Statut de Fondation européenne de la commission européenne, INT/645-EESC-2012-1211

aujourd'hui par la Fondation Mozilla, La Fondation Wikimedia, les associations OPen Street Maps, etc.)

- **Miser sur les économies potentielles générées par la mutualisation de moyens autorisées par les "Communs" pour réinvestir dans les "Social Tech" via une Fondation européenne.** Ainsi, la Commission pourrait promouvoir des projets, des investissements communs et des dispositifs incitatifs à la coopération dans les technologies entre l'ESS, les PME innovantes et les pouvoirs publics : créations de "communs", de bases de données ouvertes, de services technologiques partagés à forte utilité sociale et/ou environnemental ;
- **Fournir une infrastructure numérique pour les pourvoyeurs de Services numériques d'Intérêt général (Digital SIG), ainsi partagée entre pouvoirs publics et acteurs privés de l'Économie sociale et solidaire :**
- ◆ créer des organismes mixtes public/ESS de gestion de la donnée et du code d'intérêt général, avec une conditionnalité d'accès,
  - ◆ structurer et gérer des Bases de données d'intérêt général ouvertes sous « licence à réciprocité renforcée » aux organisations publiques et privées de l'intérêt général. Le modèle coopératif à sociétariat public (La Mednum, APTIC en France) semble est adéquat pour gérer ce type d'infrastructure,
  - ◆ mettre à disposition des acteurs d'intérêt général des services et professionnels supports pour pouvoir s'approprier et utiliser les "Digital SIG"\*
- **Investir dans des clusters d'innovation sociale numérique multi acteurs<sup>13</sup>,** à la fois au niveau territorial sur le modèle des Pôle Territoriaux de Compétitivité économique (PTCE), mais aussi au niveau européen (modèle Clusters and Cities Network /CLUSNET), associant Chercheurs-Universités, Organisations de l'Economie sociale et start ups, notamment dans les champs de l'intelligence artificielle, de la gestion de données d'intérêt général, de l'emploi et de l'éducation numérique ; de manière générale, impliquer davantage l'économie sociale dans les partenariats publics-privés et dans les programmes de recherche.
- **Introduire un principe d'équité en terme d'accès aux aides et à l'investissement publics pour les organisations à but non lucratif ou à lucrativité limité,** dès lors qu'elles produisent un "SROI<sup>14</sup>" positif et non mesurable directement en retombées monétaires pour les investisseurs (conditionné à la mesure de l'impact technologique sur l'efficacité des organisations et de leurs services d'intérêt général pour les bénéficiaires finaux);

---

<sup>13</sup> Définition Digital Social Innovation

<sup>14</sup> Définition SROI

- **Promouvoir des essais et expérimentations de pratiques éthiques et durables avec un co-financement et de répartition du risque entre Acteurs publics/Acteurs Marchands/Acteurs ESS, sur le modèle des Contrats à Impact social<sup>15</sup>.**
  
- **Inciter fortement, par un système de cofinancement conditionné par exemple, les commandes publiques européennes et nationales, à accorder la priorité aux applications technologiques “socialement responsables”** : respect des droits des travailleurs et des citoyens, responsabilité environnementale, code ouvert, accessibilité, partage équitable de la valeur... Cela est permis depuis 2014, avec les réformes sur les marchés publics a qui permettent aux autorités publiques d’intégrer certaines clauses sociales dans les procédures d’adjudication et dans les mandats (Parlement européen, 2017).
  
- **Enfin, assurer une représentativité des organisations de l’Économie sociale et solidaire, équivalente à leur poids dans l’économie, dans toutes les instances de gouvernance des domaines numériques au niveau européen.** A titre d’exemple, il conviendra d’associer l’économie sociale aux mécanismes européens de gouvernance des données.

---

<sup>15</sup> [Voir la note de L’Institut Europe Jacques Delors : European Recovery Plan: Time for Green and Social Bonds!, juillet 2020](#)

## **2. VOLET OFFRE ET MODÈLES SOCIO-ÉCONOMIQUES : VALORISATION ET DÉVELOPPEMENT DE NOUVEAUX MODÈLES DE “COMMUNS” AU COEUR DU PLAN DE RELANCE**

- a) **Faire changer d'échelle les modèles existants pour accélérer la transition sociétale et environnementale., en particulier les plateformes sociales et solidaires (platform cooperativism<sup>16</sup>).**

### **Références :**

- [Packs Digital Services Act et Digital Markets Act \(2020\) dans le cadre de l'axe stratégique de la Commission européenne “Une Europe adaptée à l'ère numérique”](#) : nouvelles règles pour les plateformes numériques applicables dans toute l'UE afin de créer un espace numérique plus sûr et plus ouvert.
- [Proposition de réglementation sur les travailleurs des plateformes de la Commission européenne, mars 2021](#)

Alors que sur le volet réglementaire, le Digital Services Act vise à réguler le fonctionnement des plateformes dans l'UE, en rétablissant la sécurité juridique et un transparence accrue par le biais d'un ciblage des plateformes qui touchent plus de 10 % de la population (45 millions d'utilisateurs), désormais considérées comme systémiques par nature (VLOP - très grandes plateformes en ligne).

Comme le montre les différentes études pré-citées, l'Économie sociale et solidaire, et en particulier les mouvements coopérativistes de plateformes, plébiscite l'usage des plateformes pour offrir aux travailleurs, aux citoyens et aux consommateurs des alternatives, doit s'emparer des nouvelles opportunités ouvertes et s'imposer comme autant d'opérateurs alternatifs responsables, durables et équitables dans les domaines liés aux besoins essentiels (alimentation, soins à la personne, transport, communication...) et à l'économie circulaire. A titre d'exemple, en France, le mouvement des licoornes propose des plateformes coopératives alternatives dans les champs de la mobilité (Mobicoop, Railcoop), de l'énergie (Enercoop), des télécommunications Telecoop, Scopelec), de mutualisation des risques pour les “livreurs” des plateformes (Cyclocoop)...

### **Nos propositions :**

- **Créer une base de données pour des “achats numériques responsables”** référencent les porteurs de solutions numérique européen de l'Économie sociale (un travail que nous avons engagé avec le Social Good Accelerator)

---

<sup>16</sup> Voir le mouvement mondial du coopérativisme de plateforme, *Plateforme.coop* : les plateformes coopératives sont des entreprises qui utilisent un site Web, une application mobile ou un protocole pour vendre des biens ou des services. Elles reposent sur processus démocratique de prise de décisions et une propriété partagée de la plateforme par les travailleurs et les utilisateurs.

- **Mieux valoriser les standards (protocoles technologiques, charte éthique, modèles économiques) issus des modèles technologiques à but non lucratif (ou à lucrativité limitée).**
- Comme le recommande l'étude EASME/COSME *"Nouvelles technologies et numérisation : opportunités et défis pour l'économie sociale et les entreprises sociales"*<sup>17</sup>, citée précédemment, **transformer les gouvernements locaux en gestionnaire de communautés économiques autour de la transition (modèle de Bologne) :**
  - ◆ Référence : les « sustainability empowerment platforms », gérées par les collectivités pour connecter citoyens et entreprises. C'est l'action qu'a entreprise la ville italienne de Bologne, « co-Bologna, la ville en commun », en initiant un processus d'évaluation et de négociation entre États et citoyens, un « partenariat public-commun », pour le soin et le réaménagement des quartiers. En plus de ces plateformes virtuelles, des espaces physiques de création collective, les « tiers-lieux open source », devraient être développés pour compléter les espaces collectifs actuellement trop chers pour constituer des espaces de création pour les citoyens. Enfin, les pouvoirs publics pourraient former des assemblées du commun rassemblant des citoyens, et des chambres du commun rassemblant les entreprises éthiques. Des cas faisant figure de références existent déjà dans les villes de Gand, Brest, Lille et Chicago.
- **Proposer un Plan de financement et de développement de la finance participative au niveau européen pour les modèles numériques alternatifs issus de l'ESS (modèle économique, ciblage de publics fragiles, Services numériques d'intérêt général) qui contribuent aux respects des droits sociaux et du travail (voir la [proposition de la commission sur les travailleurs des plateformes](#)), ainsi qu'une alternative souveraine et équitable aux "Gatekeepers" (voir [Digital Services Act](#)).**
  - ◆ **Créer un Fonds européen d'investissement solidaires pour les Social Tech avec des guichets nationaux.** Ce fonds pourrait être abondé par les citoyens, les collectivités et les Etats via la philanthropie, l'épargne solidaire, l'investissement citoyen. Ce faisant, développer les cadres et les moyens des opérateurs de finance solidaire, notamment au travers de l'épargne solidaire et des Contrat à impact social, pour proposer une véritable alternative aux fonds d'investissement qui financent les acteurs de l'économie numérique.
  - ◆ **Promouvoir la finance participative de communautés génératives de "Communs numériques pour les ODD" par le biais de la Blockchain, avec un amorçage européen.** La blockchain (littéralement chaîne de blocs) repose sur le stockage de

---

17

<https://www.eesc.europa.eu/fr/agenda/our-events/events/nouvelles-technologies-et-numerisation-opportunités-et-défis-pour-leconomie-sociale-et-lentreprise-sociale#downloads>



données de toute sorte. Elle est définie par Blockchain France comme « technologie de stockage et de transmission d'informations, transparente, sécurisée, et fonctionnant sans organe central de contrôle ». Ainsi, des canaux de financement plus horizontaux existent dans le cadre d'une approche plus désintermédiée. La technologie blockchain peut être appliquée dans ce cadre, notamment grâce à sa transparence. Dans un cadre plus spécifique à l'ESS, cette technologie pourrait permettre d'utiliser ou créer des monnaies virtuelles pour financer de manière citoyenne et collaborative les "Social Tech" et la transformation numérique des organisations de l'Économie sociale, sans passer par une plateforme tierce. Les systèmes de "rewarding" (échange compétences/monnaies virtuelles notamment) nous paraissent particulièrement intéressants à explorer et documenter. La gouvernance d'une organisation serait davantage prise de manière décentralisée et focalisée sur les utilisateurs et les bénéficiaires.

- A cet égard, le modèle de [CommonStack](#) (Espagne) est inspirant : il propose une librairie collective et ouverte de modèles de communs numériques pour la gouvernance, le financement, l'allocation de capital et la mesure d'impact. vise à permettre aux organisations de se constituer en coopératives de plateforme, de co-propriété et de co-gestion de fonds partagés comme un bien commun et de s'auto-amorcer pour atteindre leurs objectifs malgré l'insuffisance des dons, des subventions et des contributions pro-bono. Si la base de ressources est en construction, le site donne des [guidelines pour créer des communs numériques](#).
- D'autres exemples de financements participatifs reposant sur cette technologie existent déjà, comme [Topl](#), [OSMOSE](#) ou encore [Circles of Angels](#). Des plateformes coopératives ont aussi été mises en œuvre par ce biais. C'est le cas de [La'Zooz](#), [Rydigo](#), [Suncontract](#) ou encore [Solshare](#), qui ont l'ambition de concurrencer d'autres plateformes centralisées basées sur des objectifs monopolistiques et rentiers. Bien que ces initiatives soient aujourd'hui peu nombreuses, elles montrent qu'une réduction des intermédiaires permettrait d'utiliser aussi la tech et la data pour créer des incitations vertueuses.

→ **Enfin, en matière d'accès aux aides publiques, les institutions européennes devraient s'assurer que les organisations à but non lucratifs ou à lucrativité limitée bénéficient des mêmes "aides" à l'amorçage que les "petites plateformes de marché" sur le [volet de l'expansion des petites plateformes en ligne dans l'UE](#) (voir le [Digital Services Act](#)).**

**b) Développer l'accès des organisations de l'Économie sociale et de la société civile à certains domaines de la transformation numérique européenne, et notamment aux marchés de la donnée et de l'intelligence artificielle en tant que "services d'intérêt général".**

En effet, il semble que dans certains domaines de développements technologiques européens pour lesquels le marché à lui seul ne permet pas de répondre aux enjeux

d'intérêt général ni aux objectifs de développement durable; la valeur ajoutée potentielle des organisations de l'ESS semble sous-estimée.

### **b.1) Création, collecte, structuration et gestion de la donnée d'intérêt général, associée à une sécurisation des données personnelles ou d'intérêt général.**

Références :

- [Stratégie Data de l'UE](#)
- [Position paper du Social Good Accelerator en réponse la consultation de la Commission européenne](#)

Cette stratégie s'est plutôt focalisée sur les données "industrielles et commerciales" supposées créer de la valeur que sur les données d'intérêt général. L'Économie sociale et solidaire doit garantir la protection des données personnelles tout en alimentant les organisations qui travaillent dans des domaines d'intérêt général en données pertinentes pour renforcer l'efficacité du secteur (Data driving, Data collection, Data analyse). Elle doit aussi concourir à informer ses publics des droits, des outils et des compétences nécessaires pour conserver la maîtrise totale de leurs données.

De nombreux exemples de "Start-ups sociales" dans le domaine de la génération, de l'exploitation et de la sécurisation des données d'intérêt général ont émergé ces dernières années.

Exemples :

- Dans le domaine de l'alimentation durable, [OpenFoodFacts](#) est un projet collaboratif en ligne et mobile dont le but est de constituer une base de données libre et ouverte sur les produits alimentaires commercialisés dans le monde entier, utiliser par des Start-up pour améliorer l'information des consommateurs et leur accès à une alimentation saine et durable.
- Dans le domaine de l'emploi, [Bayes Impact](#) (France, Belgique) utilise les données des Assurances chômage pour créer des solutions d'IA permettant de proposer des parcours "sur-mesure", mieux adaptés, à chaque demandeur d'emploi. A Amsterdam, l'entreprise sociale [SkillLab](#) aide les demandeurs d'emploi à identifier leurs compétences et leur montre comment elles peuvent être mises à profit sur un nouveau marché du travail grâce à une application mobile et un logiciel reposant sur l'intelligence artificielle, l'entreprise.
- Dans le domaine de la gestion de la crise des réfugiés et des droits des personnes en situation de précarité sociale, [Reconnect \(France\)](#) ou [Techfugees \(UK\)](#) proposent des solutions pour la numérisation des documents essentiels des personnes réfugiées. Il conviendrait de faciliter l'accès aux mégadonnées générées par le secteur public pour tous les acteurs de l'ESS et de permettre la création de communs de la données d'intérêt général en Europe
- Comme on l'a vu avec la crise du Covid-19 - voir par exemple [l'expérimentation BriserLaChaine.org de Bayes Impact sur la gestion de cas contact](#) -, les innovations citoyennes issues de la société civile et de l'Economie sociale peuvent émerger bien plus rapidement en cas

*de crise que les solutions issues de la puissance publique, pour un coût compétitif : à titre d'exemple, la solution BrisonLachaine.org de Bayes Impact, développée en partenariat avec l'assurance maladie française (CNAM) pour seulement 30 000 euros a permis d'identifier 1,5 millions de cas contacts contre environ un million de cas contacts identifiés pour 6, 5 millions d'euros de budget pour l'application StopCovid développée par l'Etat français en open source<sup>18</sup>). Autres exemple avec [CovidTracker](#) premier site internet français permettant de suivre l'évolution de la pandémie, et ViteMaDose, un système qui permet de trouver en deux clics un rendez-vous pour se faire vacciner, créés par Guillaume Rozier, un data scientist de 24 ans<sup>19</sup>.e où la France peine sur sa stratégie vaccinale*

### **Nos propositions pour aller au delà de l'open data, au service de l'intérêt général :**

- **Gestion et exploitation d'une donnée "semi-ouverte" partagée entre acteurs des "Services publics d'intérêt général" :** créer une licence semi-libre "Social Commons" à réciprocité renforcée, dont l'accès serait conditionné à l'usage final et à la contribution, que tous les acteurs de l'Économie sociale pourrait utiliser pour partager leurs données ou algorithmes d'intérêt général, ou encore aller chercher de la données publiques utiles à la création de nouveaux services numériques (modèle Yuka sur base OpenFoodFacts).
- **Permettre l'émergence juridique d'une exception juridique fondée sur la [notion de service d'intérêt général en droit européen](#), et/ou d'un modèle européen de convention Acteur public-ESS pour permettre aux organisations de l'ESS qui proposent des "Services d'intérêt général" d'exploiter les données numériques des acteurs publics pour trouver des solutions à des problématiques sociales et environnementales.** Ces exceptions s'appliqueraient sous engagement et conditions strictes de respect du RGPD. Il est en effet souvent complexe de définir ex ante ce qu'est une donnée d'intérêt général, et tous les jeux de données concernés ne sont pas forcément faciles à ouvrir en open data (caractère sensible des données, complexité de les nettoyer, etc.). En revanche, plusieurs des innovations sociales les plus marquantes des dernières années ont pu exister grâce à des partenariats ad hoc avec des pouvoirs publics (Bob en France, convention d'échange de données avec Pôle emploi sur les parcours des chercheurs d'emploi ; CovidTracker, avec le Ministère français de la Santé, en période de crise alors que les données Covid n'étaient pas open data). Faciliter ces partenariats via des conventions-type permettrait d'augmenter le nombre de ces collaborations réussies, qui peuvent ensuite bénéficier à tout l'écosystème en étant une première étape vers une publication plus généralisée en open data.

---

<sup>18</sup> <https://www.maddyness.com/2020/12/03/cout-stopcovid-6-millions-deuros/>

<sup>19</sup> <https://www.lefigaro.fr/sciences/guillaume-rozier-de-covidtracker-a-vitemadose-20210414>

## **b.2) Intelligence artificielle et machine learning, avec toutes ses déclinaisons d'intérêt général.**

### *Références :*

- [Stratégie IA de l'UE \(2021-2027\)](#)
- [Position paper du Social Good Accelerator en réponse à la consultation de la Commission européenne sur sa Stratégie IA \(mai 2020\)](#)

### **Nos propositions :**

- **Dans le prolongement de l'idée de licence semi-libre "Social Commons, créer une base d'IA ouverte, avec une protection partielle de la propriété intellectuelle réservé aux pourvoyeurs de services d'intérêt général** : un accès par usage et un mode d'emploi ouvert, conditionnés à une utilisation dans le cadre d'un "Service numérique d'Intérêt général" et destiné aux opérateurs publics et privés d'intérêt général.
- **La mise en place d'un modèle européen de clusters ou Pôles européens de coopération Data/IA dédiés à l'intérêt général**, intégrant des chercheurs en sciences humaines et des acteurs de l'Économie sociale et solidaire.
- **La mise en place d'une instance indépendante, diverse et pluridisciplinaire sur l'IA d'intérêt général** qui noterait l'impact démocratique, social et environnemental des algorithmes et technologies sur la base de retours consommateurs-citoyens et de tests (retro engineering) et proposerait un **Label européen d'IA socialement et environnementalement responsable**. Cela permettrait de produire des normes et des critères d'investissements qui replacent l'humain au centre de la Production/Design de l'IA et vise à accompagner la transition sociale et environnementale
- **Enfin la Commission pourrait lancer une étude sur les opportunités de modèles économiques "non for profit" à forte valeur sociale et environnementale, basée sur les Data et l'IA pour les acteurs de l'Économie sociale et solidaire.**

### **3. VOLET COMPÉTENCES : ACCULTURATION NUMÉRIQUE ET NOUVEAUX MÉTIERS DU NUMÉRIQUE SOCIAL ET SOLIDAIRE EN EUROPE.**

La compétence numérique peut être définie comme « l'usage sûr et critique des technologies de la société de l'information (TSI) » (CE, 2006 : 7). Compétence emblématique du 21e siècle, elle est essentielle à la formation, au travail, aux loisirs et à la participation citoyenne.

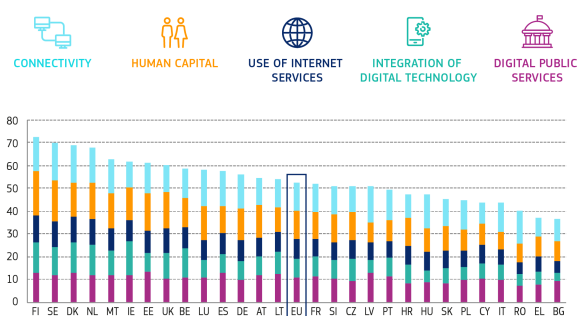
Considérant que les organisations de l'Economie sociales et solidaires, et en particulier celles qui opèrent sur les volets du service à la personne, de l'éducation tout au long de la vie, de l'insertion professionnelle, de la citoyenneté et de la lutte contre les inégalités et discriminations, représentent autant de "médiateurs numériques" vis à vis des populations les plus fragiles, en marge de la transition numérique (pour mémoire, 40% des européens ont un niveau insuffisant de compétences numériques et parmi ceux qui n'en ont aucune, soit 22%, 42% sont sans emploi) ;

Considérant que ces organisations sont encore peu accompagnées dans leur transformation numérique organisationnelle et servicielle, notamment en terme de montée en compétences de leurs salariés et bénévoles, alors même qu'elles sont les opérateurs privés de l'intérêt général et les garantes des droits sociaux européens ;

Le Plan d'Action européen pour l'Économie sociale devrait inclure des ambitions fortes en matière de montée en compétences numériques des acteurs de l'ESS en Europe.

#### **Références**

- Selon le Digital Economy and Society Index (DESI)<sup>20</sup>, alors que 85 % des citoyens européens utilisaient déjà l'internet en 2019, avant la crise COVID-19, seuls 58 % d'entre eux possédaient au moins des compétences numériques de base. En 2018, 9,1 millions de personnes travaillaient en tant que spécialistes des TIC dans l'UE, soit +1,6 million en 4 ans qui ne comble pas la pénurie de spécialistes en TIC sur le marché du travail. Au cours de l'année 2018, 57 % des entreprises qui ont recruté ou essayé de recruter des spécialistes en TIC ont déclaré avoir des difficultés à pourvoir ces postes vacants. Ce problème a été rencontré par 64 % des grandes entreprises et 56 % des



<sup>20</sup> DESI 2020 : <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/digital-economy-and-society-index-desi>

PME, un chiffre probablement encore plus élevé dans l'ESS bien qu'il n'ait jamais été évalué.

- 91% des 218 structures européennes d'utilité sociale que nous avons interrogée en 2019 souhaitaient monter en compétences en interne sur le volet numérique : les freins principaux étaient le financement, le manque de ressources humaines mobilisables, le manque de connaissances préalable sur les enjeux et opportunités (76%), le manque de lieux et dispositifs de rencontre avec les organisations du secteur numérique (66%)
- Près de 28 % des Européens ont de faibles compétences numériques en 2019<sup>21</sup>. Ce sont la plupart du temps ceux qui souffrent d'autres fractures sociales : culturelle, territoriale, économique... Les mêmes qui constituent les publics des organisations de l'Économie sociale et solidaire. Or à date, celle-ci ne peut jouer pleinement son rôle d'intermédiaire numérique comme elle le fait dans les domaines de l'aide aux personnes, de l'éducation populaire ou encore de l'insertion économique, car elle manque cruellement de moyens pour faire monter en compétences ses salariés et ses bénévoles.
- Le capital humain et les compétences sont essentiels à l'adoption des technologies, à l'innovation et à la compétitivité internationale. Un plan massif de reconversion professionnelle dans les nouveaux métiers du numérique, du Care, et de la transition écologique est nécessaire dans les 10 prochaines années. Les organisations de l'Économie sociale et solidaire vont dans ce cadre avoir un rôle majeur à jouer en termes d'orientation des publics, de formation et d'accompagnement au retour dans l'emploi avec<sup>22</sup> :
  - ~100M de travailleurs à perfectionner avec 20 % de leurs tâches seront automatisées ou numérisées dans les 10 prochaines années
  - ~20M de travailleurs déplacés, avec une augmentation corollaire des taux de chômage plus élevés car de nombreux travailleurs déplacés n'auraient pas les compétences nécessaires pour trouver un emploi dans les professions en expansion.

L'Union européenne a déjà mis en oeuvre plusieurs initiatives relative au développement des compétences numériques, sociales et environnementales :

Le [Pacte pour les compétences](#) est un modèle d'engagement partagé pour le développement des compétences en Europe. Afin de soutenir une reprise équitable et résiliente et de réaliser les ambitions des transitions verte et numérique ainsi que des stratégies de l'UE pour l'industrie et les PME, la Commission invite les organisations publiques et privées à unir leurs forces et à prendre des mesures concrètes pour améliorer les compétences des personnes en Europe. Le Pacte est la première des actions phares de l'agenda européen des compétences et est fermement ancré dans le pilier européen des droits sociaux.

---

<sup>21</sup> Source : European DataLab, d'après Eurostat [isoc\_sk\_dskl\_ij], consulté le 20/04/2020.

<https://www.european-datalab.com/les-multiples-formes-de-la-fracture-numerique-europeenne/#:~:text=Il%20en%20resort%20que%20pr%C3%A8s,de%204%20habitants%20sur%2010.>

<sup>22</sup> *Projections for EU + UK + Switzerland; before COVID-19 outbreak* - Source: McKinsey Future of Work research

[L'agenda européen des compétences](#) est un plan quinquennal destiné à aider les particuliers et les entreprises à acquérir des compétences plus nombreuses et de meilleure qualité et à les mettre à profit, en renforçant la compétitivité durable, comme le prévoit le "Green Deal" européen. Il vise aussi à garantir l'équité sociale, en mettant en pratique le premier principe du pilier européen des droits sociaux : l'accès à l'éducation, à la formation et à l'apprentissage tout au long de la vie pour tous, partout dans l'UE renforcer la résilience pour réagir aux crises, sur la base des enseignements tirés de la pandémie de COVID-19.

- [Digital Skills & Jobs EU Commission Programme \(2021-2027\)](#)
- [Digital Skills & Jobs EU Commission Agenda \(2021-2027\)](#)
- [Digital Education Action Plan \(2021-2027\)](#)

Par ailleurs, deux référentiels européens existent déjà en matière de e-compétences :

- [DIGICOMP : cadre de référence de la Commission européenne pour les compétences numériques "citoyennes"](#). Il comprend 21 compétences regroupées en cinq champs de compétences. Il vise à soutenir les pays européens dans la conception de politiques, mesures, programmes et autres dispositifs favorisant le développement des compétences numériques pour tous.
- [Cadre européen des E-Compétences : référentiel e-compétences professionnelles 3.0](#) : la norme européenne (EN) 16234-1 Cadre européen des compétences numériques (e-CF) fournit une référence de 41 compétences telles qu'appliquées sur le lieu de travail des technologies de l'information et de la communication (TIC), en utilisant un langage commun pour les compétences, les aptitudes, les connaissances et les niveaux de compétence qui peuvent être compris dans toute l'Europe. Cette référence est complétée par 7 aspects transversaux pertinents pour la performance des compétences professionnelles en TIC.

## Nos propositions

### **a) Mieux identifier les compétences numériques et formations utiles pour la mise à niveau numérique des organisations de l'ESS.**

→ **Un Référentiel européen de compétences numériques d'intérêt général (une annexe au [référentiel européen de E-compétences](#) et/ou une version "professionnels de la médiation numérique" en annexe du référentiel européen de e-compétences citoyennes Digicomp)**

- ◆ Mener une grande enquête de terrain pour identifier et référencer les compétences Tech dont les structures d'utilité sociale ont besoin, afin de construire un référentiel clair sur lequel les acteurs de la Tech pourraient s'appuyer. À terme, cela permettrait d'adapter le référentiel européen des e-compétences aux besoins et défis pratiques du secteur non lucratif européen.



- ◆ Intégrer aux référentiels européens de e-compétences l'ensemble des compétences relevant de l'accessibilité numérique des sites web, plateformes et applications mobiles (handicap moteur et sensoriel, accessibilité socio-culturelle, éco-conception logicielle, ...), en application de la directive européenne relative à l'accessibilité des sites web (entrée en vigueur en décembre 2016)<sup>23</sup> étendue au secteur privé. Dans ce cadre, le [projet B-WISE](#) co-financé par le programme Erasmus+ est déjà en cours et cogéré par un de membres de SEE, ENSIE (European Network of Social Integration Enterprises). En particulier, B-WISE vise à créer une stratégie européenne pour la coopération sectorielle sur les qualifications dans les entreprises sociales d'insertion, aussi à travers une analyse des qualifications requises dans le marché du travail dans les différents pays de l'UE.

→ **Un Programme européen d'acculturation numérique conçu par et pour les organisations de l'Économie sociale et solidaire,**

- ◆ **Formation continue des salariés et bénévoles de l'ESS :** première étape incontournable pour intégrer le potentiel du numérique à leur stratégie et leur plan de développement de compétences : Erasmus+, Mooc, échanges, Learning expeditions, modèle de Wikipédia pour la formation continue de l'ESS avec une base de formation en ligne, de références méthodologiques (étude de cas adaptés) et des références de modèles économiques ouverts. S'appuyer sur des opérateurs de compétences numériques avec des modèles de l'économie sociale et solidaire comme Simplon.co (France), FactoriaF5 (Espagne), Becode (Belgique), Molengeek (Belgique).
- ◆ **Formation initiale des futurs salariés et bénévoles de l'ESS :** créer des parcours d'orientation et de sensibilisation à la Social Tech dès le collège (s'appuyer sur des acteurs comme [MobileSchool](#)).

→ **Rendre accessible les "chèques formations" et autres aides publiques à la transformation numériques à l'ensemble des organisations de l'ESS,**

- ◆ **Modèle des Pass numérique de la SCIC APTIC, France :** notamment en proposant des formations dédiées à la coopération avec les acteurs de l'innovation sociale favoriserait le développement des compétences numériques. Cette médiation doit être systématisée et pourrait faire l'objet d'un programme ambitieux de Pro Bono pour les acteurs de la Tech. Il conviendrait aussi d'imposer une égalité d'accès aux politiques publiques de soutien à la transformation numérique. A titre d'exemple, en 2021 en France, les chèques numériques (Aide France Num) accessibles au TPE ne sont pas accessibles aux organisations employeuses à but non lucratif (associations, fondations) ou à lucrativité limitée (coopératives)<sup>24</sup>.

<sup>23</sup> <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/FR/TXT/HTML/?uri=CELEX:32016L2102&from=EN>

<sup>24</sup> <https://www.economie.gouv.fr/plan-de-relance/profils/entreprises/aides-francenum-transformation-numerique>

## **b) Upskilling & reskilling : nouveaux métiers, réinsertion professionnelle et création d'entreprises dans le numérique social et solidaire**

→ Développer les métiers de la formation et de la médiation au numérique au sein de l'ESS

- ◆ S'appuyer sur le [Pact for Skills](#) et de [ERASMUS Plus](#) en fléchant les fonds et formations disponibles pour l'upskilling et le reskilling numérique des employés.ées et d'entrepreneurs de l'économie sociale notamment via la commande publique, et les entreprises d'Insertion par l'Activité Economique. le upskilling et le reskilling des employés.ées et de entrepreneurs de l'économie sociale en soutenant l'ensemble de cet écosystème et des alliances plurielles entre ses acteurs, des pouvoirs public, centres de formation professionnelle etc. **Des parcours de formation ciblés en "économie sociale circulaire" (Upskilling de personne sans emploi sur des métiers spécifiques pour la transformation numérique de l'Économie sociale)**
- ◆ S'appuyer sur des opérateurs de formations du secteur de l'insertion en les faisant changer des échelles pour former les futurs professionnels numériques de l'Économie sociale : par exemple, UX/UI designer adapté aux enjeux environnementaux sociaux, d'inclusion et aux modèles économiques à but non lucratif
- ◆ Impliquer les acteurs de l'économie sociale dans le processus de développement de l'Approche européenne aux micro-qualifications aux fins de l'apprentissage tout au long de la vie et de l'employabilité, en reconnaissant ainsi le rôle pédagogique du secteur, vu l'amélioration des compétences et la requalification qui se déroule lors de la mise à disposition des formations et des activités de renforcement des capacités au sein des entreprises sociales.
- ◆ Proposer un **co-financement de la formation et de l'embauche par les Etats sur les nouveaux métiers et services numériques d'intérêt général, notamment sur le volet de l'inclusion numérique**. A ce titre, s'inspirer des modèles suivants :
  - Grande École du Numérique : a permis depuis sa création en 2016, de former 27 921 personnes ont été formés aux métiers du numérique en France, dont 74 % des personnes ont connu « une

sortie positive » dans les 3 mois suivant leur fin de formation<sup>25</sup>.(voir l'évaluation)

- [Plan de relance du gouvernement français en faveur de l'inclusion numérique](#), annoncé en novembre 2020, qui vise à créer 4000 postes de médiateurs numériques sur tout le territoire en prenant en charge les coûts liés à la formation et en partie ceux liés à l'embauche de ces médiateurs par les organisations privées.

→ **S'appuyer sur les structures de l'ESS, en particulier de l'Insertion par l'Activité économique, pour développer des "ESSN" (Entreprises Sociales de Services Numériques) et les compétences numériques professionnelles disponibles sur le marché (upskilling).** Le Plan d'action pour l'Économie sociale devra donc comporter un volet ambitieux de création de nouveaux métiers numériques et d'ESSN dans les domaines de l'inclusion et des droits sociaux. Ces entreprises existent déjà (voir en particulier le [modèle Simplon.co et de ses "filiales" européennes](#) ou encore les ["guichets" Tech Soup Europe](#), les entreprises d'inclusion numérique, etc.), mais elles sont insuffisamment nombreuses pour pallier aux besoins de formation continue et de réinsertion dans les nouveaux métiers du numérique qui s'accroissent et évoluent sans cesse.

#### **Dans le domaine de la Formation et de l'insertion par l'activité économique :**

- ◆ Mettre à niveau l'ensemble des salariés assurant ou ayant vocation à assurer des missions de service public numérique dans le secteur privé
  - Ex. : Mise à niveau de 2000 postiers par [simplon.co](#) (lutte contre l'illectronisme): [Simplon.co](#)
- ◆ Développer l'Upskilling dans les entreprises de l'IAE (voir le fonds Erasmus plus)
  - Modèle Grande École du Numérique : a permis depuis sa création en 2016, de développer former 27 921 personnes ont été formés aux métiers du numérique en France, dont 74 % des personnes ont connu « une sortie positive » dans les 3 mois suivant leur fin de formation<sup>26</sup>.

---

25

<https://www.rhmatin.com/formation/organisme-formation/grande-ecole-du-numerique-bonne-appreciation-en-2019-effort-a-pour-suivre.html>

26

<https://www.rhmatin.com/formation/organisme-formation/grande-ecole-du-numerique-bonne-appreciation-en-2019-effort-a-pour-suivre.html>

### **Dans le domaine de la Production :**

- ◆ Développer des métiers et ESSN spécialisés sur les problématiques d'accessibilité numérique ou d'UX/UI design pour les publics éloignés de l'éducation, de l'emploi et du numérique. ou encore l'éco-conception.
  - Ex. : [Commando UX \(Programme Design Gouv de l'Etat français\)](#) à dupliquer sous forme de commun / service numérique d'intérêt général pour les organisations européennes de l'ESS

### **→ Veiller à introduire des critères d'inclusion et de diversité dans les politiques européennes incitatives pour le développement des ESSN pour favoriser l'émergence d'une génération "inclusive" d'entrepreneurs sociaux du numérique**

Comme le soulève le rapport "The Missing entrepreneurs" de la Commission européenne et de l'OCDE (2019)<sup>27</sup> sur les politiques d'entrepreneuriat inclusif, la création de ses entreprises est particulièrement insuffisante en ce qui concerne les publics "discriminés"; (tels que les femmes, les migrants, les jeunes) pour lesquels les obstacles habituels à la création et à la croissance d'une entreprise sont plus importants que la moyenne. Le rapport constate également que ces groupes cibles sont sous-représentés parmi les entrepreneurs numériques en raison de plusieurs facteurs tels que l'absence de modèles d'entrepreneuriat numérique et le manque de compétences numériques. Il recommande aux décideurs politiques de s'attaquer à ces obstacles spécifiques au numérique parallèlement à l'élimination des obstacles traditionnels à la création d'entreprise, notamment en renforçant les compétences numériques et entrepreneuriales et en développant des réseaux plus solides.

### **c) Une institutionnalisation du "Pro Bono" numérique**

#### **→ Un cadre européen pour le "transfert" de compétences entre économie classique et économie sociale ([modèle PIX](#)), encadré par une logique de "communs" pour l'intérêt général**

- ◆ Favoriser le partage de compétences entre les employés des organisations d'utilité sociale et des entreprises technologiques par des incitations réglementaires et fiscales (Pro Bono, prêt de salariés...) par le développement des aides à l'innovation ou des allègements de charges sociales (modèle Jeune entreprise innovante en France) pourraient aussi être accordés pour un prêt de main d'œuvre lié à un projet de R&D

<sup>27</sup> <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=738&langId=en&pubId=8266&furtherPubs=yes>

associant une entreprise technologique et une organisation d'utilité sociale.

- ◆ Associer le dispositif incitatif à un outil numérique de suivi et de mesure d'impact (transfert de compétences) relié aux référentiels de e-compétences européennes / ESS ;
- ◆ Expérimenter un système de blockchain et de monnaie virtuelle rattachée à un système de "rewarding" du temps ou des compétences transférées à des organisations d'intérêt général.

→ **Valoriser les compétences acquises par ce partage de compétences chez les salariés et les bénévoles.** Plusieurs expérimentations, notamment en France (comme le Passeport bénévole), ont commencé à valoriser les compétences acquises dans le cadre du bénévolat. Les Open Badges (projet développé par la Fondation Mozilla) représentent une formidable opportunité, en termes de potentiel d'action et de cohérence éthique, de développer un modèle de "Pro Bono Tech européen".

## **LES CONDITIONS DE RÉALISATION DE CE POSITION PAPER**

Le Social Good Accelerator a lancé une initiative de consultation adaptée sur ses précédents travaux et sur des consultations plus récentes comme :

- **Un questionnaire en ligne**
- **Une recherche scientifique intitulée “Coopérations entre les acteurs de l'utilité sociale et de la Tech en Europe: enjeux, impacts, freins et leviers”**
- **Un position paper sur la stratégie data et un autre sur l'intelligence artificielle pour la Commission européenne**

### **Qui sommes-nous ? Social Good Accelerator : European Network for People, Planet and Social Tech**

Le [Social Good Accelerator EU](#) est un mouvement européen né en 2017 d'un constat : la transition technologique des organisations de l'économie sociale et de la société civile, qui oeuvrent et innovent chaque jour pour l'intérêt général, n'est pas encore suffisamment prise en considération par les pouvoirs publics, les entreprises et les investisseurs. Elle est pourtant une condition sine qua non d'une innovation et d'une compétitivité européennes centrées sur le respect du vivant, la justice sociale et climatique. Cette transition technologique qui conduit à davantage d'efficacité pour les acteurs à but lucratif du secteur, mais aussi à de nouveaux garde-fous, doit être accélérée et placée au cœur des stratégies de transition européennes, pour orienter nos modèles vers plus d'inclusion et de bien-être collectif.

Nous prônons le développement des Social Tech - soit les solutions numériques et technologiques issues d'organisations de l'économie sociale et solidaire - comme moteur d'un modèle numérique européen focalisé sur la transition sociétale et environnementale.

Nos 65 adhérents dont 39 organisations<sup>28</sup> en France, en Belgique, au Portugal, en Estonie et en Grèce travaillent ensemble à la création de communs autour de l'animation communautaire, de la recherche et du lobbying européen pour déployer tout le potentiel et l'accessibilité de la Social Tech en Europe.

---

<sup>28</sup> ADMICAL, AI 4 Belgium, AEIDL, All Digital, Agence Phare, Animafac, AVISE, Bayes Impact, Bayes Impact, >Contournement>, Changemakers Lab, ESS France, Emmaüs France, Fantastique Bazar, la FING, Fondation La France s'Engage, Hello Asso, Latitudes, La Med Num, microDON, Make Sense, OuiShare, Reconnect, Societality, Pour la Solidarité, Probono Lab, Fondation Devoteam, Groupe La Poste, SCOP G2C, Social Economy Europe, Social Entrepreneurs Agency, Societality, Wikimedia Foundation, Vizity, YOurmission...

## Partenaires de cette contribution



Social Economy Europe est la voix de 2,8 millions d'entreprises et d'organisations de l'économie sociale en Europe. Nous sommes le point de référence de l'économie sociale au niveau européen.

Nous sommes un partenaire stratégique des institutions européennes et nous avons dirigé la politique de l'UE en matière d'économie sociale. Créée en novembre 2000 sous le nom de CEP-CMAF - la Conférence européenne permanente des coopératives, mutuelles, associations et fondations - dans le but d'établir un dialogue permanent entre l'économie sociale et les institutions européennes. En 2008, la CEP-CMAF a changé de nom et est devenue officiellement Social Economy Europe. Depuis sa fondation, Social Economy Europe est le secrétariat de l'Intergroupe Économie Sociale du Parlement Européen.

<https://www.socialeconomy.eu.org>



Le réseau européen des entreprises d'insertion sociale (ENSIE) a été officiellement créé à Bruges (Belgique) le 11 mai 2001. ENSIE a pour objectif la représentation, le maintien et le développement en Europe des réseaux et fédérations d'entreprises sociales d'insertion par le travail.

<http://www.ensie.org/>



Fondé par l'économiste belge Denis Stokkink en 2002, POUR LA SOLIDARITÉ - PLS est un European think & do tank indépendant engagé en faveur d'une Europe solidaire et durable. POUR LA SOLIDARITÉ se mobilise pour défendre et consolider le modèle social européen, subtil équilibre entre développement économique et justice sociale.

<https://www.pourlasolidarite.eu/>





BAYES IMPACT

Bayes Impact est une [organisation non gouvernementale](#) créée par [Paul Duan](#), Eric Liu et Pascal Corpet. Elle commence ses activités aux [États-Unis](#) en 2014 puis se développe en Europe et plus particulièrement en [France](#) depuis 2016.

L'objectif de Bayes Impact est d'utiliser les technologies de la [science des données](#), comme l'[intelligence artificielle](#) et le [big data](#) afin de répondre à des problématiques sociales.

À l'origine du [Pacte Pour un Service Public Citoyen](#), Bayes Impact construit des services publics citoyens pour créer un futur plus juste et inclusif pour nos sociétés.

<https://www.bayesimpact.org>

**make sense**  
\_learn \_create \_transform

Make Sense est une association loi de 1901 créée en août 2011 avec comme objectif de promouvoir l'entrepreneuriat social auprès du grand public et des professionnels.

makesense est née en 2010 d'une communauté de citoyens ayant envie de s'engager pour une société durable et inclusive. Progressivement, notre mouvement a grandi, touchant les entrepreneurs et les organisations. Car nous avons tous un rôle à jouer dans la transition.

makesense c'est plus de 400 organisations (grands groupes, ETI/PME, institutions, ONG) accompagnées - 8000 projets d'entrepreneurs soutenus, 200 000 citoyens engagés, 130 collaborateurs dans 7 pays.

[www.makesense.org](http://www.makesense.org)