

**A QUOI RESSEMBLERA LE TRAVAIL DEMAIN ? TECHNOLOGIES NUMERIQUES,
NOUVELLES ORGANISATIONS ET RELATIONS AU TRAVAIL (Sandra Enlart, Olivier
Charbonnier, Dunod, Paris, 2013)**

Objet du livre : Version épurée, vulgarisée, appauvrie du modèle de l'économie de la contribution dont les auteurs ne se réclament pas explicitement, bien que s'en inspirant implicitement peu ou prou, pour nous parler des mutations du travail. Ce livre a cependant le mérite de soulever les enjeux du travail alors que le débat public ne cesse de se focaliser sur le problème de l'emploi, en tant qu'il fait cruellement défaut ; alors que c'est davantage le fait de ne pas poser l'emploi comme un problème qui fait défaut pour penser un nouveau modèle de travail contributif.

Invasion informationnelle

- L'information est de plus en plus personnalisée, poreuse et enrichit les perceptions du réel (**réalité augmentée**) – monde de la **transparence (WikiLeaks)**
- Gestion de **flux** d'informations et non plus de **stocks**
- Individu = Producteur / Transmetteur / Consommateur
- Prépondérance de la **collaboration** → du **taylorisme** à **l'organisation matricielle Transversalité / Mode projet / Croisement des compétences**

Ancien modèle de travail (à partir de la seconde moitié du 19ème siècle)	Nouveau modèle de travail
<u>Séparation</u> stricte entre les sphères privées et professionnelles	<u>Confusion des temps, des espaces</u> et des situations de production : Intrusion du travail à la maison # Intrusion du privé dans la sphère professionnelle
<u>Subordination</u> du salarié envers son employeur	<u>Statut hybride</u> : fin de l'assujettissement du salarié vis-à-vis de l'employeur <u>Le salarié</u> = un indépendant aux collectifs multiples
Logique de <u>statut</u>	Logique de <u>gestion de la fluidité</u>

Réseaux sociaux

- En concurrence avec l'entreprise comme lieu de socialisation
- Préfiguration de nouvelles formes de relations professionnelles (mise en scène de soi ; stimulation régulière de son réseau ; don/contre don)

Nomadisme du travail

On peut travailler en tous lieux grâce aux nouveaux outils (internet, smartpone)...

Travail invasif

...Pouvant travailler en tous lieux, on peut donc travailler tout le temps

Création de valeur → de l'entreprise vers l'écosystème

5 modèles d'écosystèmes

Type solaire	Excubation	Logique de réseau	Intermédiation	Combinaison des 4 autres modèles
Un <u>centre</u> (l'entreprise) <u>génère</u> directement ou indirectement des relations et des productions qui en retour lui reviennent	Le centre plutôt que <u>d'incuber</u> en interne des projets, suscite leur création <u>hors de son champ</u> , mais en tissant des liens	<u>Nébuleuses</u> de petites structures sans centre (type open source)	L'entreprise n'étant plus le lieu de création de valeurs (trouvant sa source au sein de la société), est un <u>intermédiaire</u> entre des réseaux sociaux et le champ économique	Exemple : des satellites (PME) gravitent autour d'un centre (la grande firme) mais celle-ci externalise ses fonctions Recherche et Développement

Nouveau rapport au travail → centré sur l'individu, sur sa propre situation spatiale et temporelle et non pas associé à un temps ou un lieu précis

6 Mutations du travail

Le travail se met en scène ¹	Lieu de travail = ressource - moyen	Nouvelle répartition des rôles dans l'écosystème économique (le tout en un)	Manager = porteur de transversalité et de réseau dans un temps limité	Porosité croissante des espaces et des temps	Nouvelles formes de relations de travail
Stratégies de <u>scénarisation</u> des productions immatérielles singulières	Chaque espace de travail est pensé comme <u>lieu de création de valeur (coworking)</u>	L'agent économique (le <u>contributeur</u>) peut être successivement : investisseur, producteur, client	Faire travailler <u>ensemble</u> des personnes internes et externes à l'entreprise	<u>Nouveaux espaces</u> de travail hors de l'entreprise <u>Nouvelles relations</u> auX tempS de travail	Liaisons numériques = <u>collaborations à distance</u> autour de projets collectifs

3 Familles de capacités cognitives

L'ouverture	La polarisation	La flexibilité mentale
Capacités stimulées par l'utilisation d'internet : curiosité ; intuition ; créativité	Capacité malmenée par internet mais dont il faut revoir la conception que l'on en a : la concentration	Capacité typique de l'utilisation d'internet : travailler sur différents registres en parallèle

¹ **Gamification** (de l'anglais : game = jeu) : application des principes du jeu vidéo au travail (sérious game)