

Et si dormir, travailler, se divertir... se faisait au sein d'un seul et même lieu ?

> Retour sur le scénario travaillé lors de l'atelier scénarios extrêmes du 24 novembre 2015.

LE SCENARIO

Alors que les frontières entre vie professionnelle et personnelle se sont peu à peu estompées, le co-living s'est généralisé comme un nouveau mode de vie. On peut désormais dormir, travailler, se divertir au sein d'un même lieu. Ces phalanstères d'un nouveau genre, qui reposent sur une communauté de vie et de travail, s'accompagnent aussi d'une couche servicielle, pour que "vous n'avez plus à vous inquiéter de rien", comme promettent leurs promoteurs.

=> Comment lutter au sein des espaces de co-living contre un isolement total voir un "effet de bulle" ? Comment proposer des solutions de co-living adaptées à tous les portes monnaies ? Quel fonctionnement interne à ces nouveaux lieux ?

Que se passe-t-il plus précisément ?

Un certain nombre d'opérateurs privés proposent un tout nouveau type de lieux où il est désormais possible de vivre, de travailler, mais aussi de sociabiliser ou de se divertir : les « Cités Pirates ». Ils se proposent ainsi de répondre de manière ponctuelle à des besoins en terme de logement mais offrent également une large gamme servicielle, y compris certains services (formation, bibliothèque, équipements sportifs etc.) dont l'Etat ne peut plus assurer la gestion. Ces services ne sont d'ailleurs pas destinés aux seuls membres des cités pirates mais également, dans une nécessaire ouverture vers l'extérieur, à tout demandeur.

Afin de pérenniser le système et de proposer une large gamme de service, les « Cités Pirates » reposent sur un système collaboratif. En effet, les membres de la communauté s'engagent au moment de leur intégration, en accord avec les valeurs du co-living, à fournir une partie de leur temps libre afin d'assurer des tâches correspondant à leurs compétences. Une « banque du temps » est ainsi mise en place qui comptabilise les services rendus de pair à pair. Ce fonctionnement, de par son besoin en compétences diverses et variées, assure une certaine mixité au sein de la « Cité Pirate » et limite ainsi l'effet de « gated communities ».

Bien qu'autonomes, ces néo-phalanstères se basent sur un fonctionnement en réseau. Les « Cités Pirates » communiquent ainsi les unes avec les autres et partagent un système de co-pass (la carte pirate) permettant la mobilité de leurs membres. Elles organisent également de manière régulière des compétitions inter-cités pour densifier le réseau et créer des liens entre leurs communautés mais aussi avec l'extérieur.

Les acteurs du scénario

Les « Cités Pirates » reposent sur deux acteurs majeurs : les porteurs de lieux (opérateurs privés ou coopératives) mais aussi les habitants de ces cités qui en assurent le bon fonctionnement. L'acteur public n'a qu'un rôle de contrôle se limitant à la mise en place d'un cahier des charges et d'un label des « Cités Pirates ». Il trouve néanmoins son intérêt dans une telle démarche au travers de la délégation d'un certain nombre de services qu'il ne peut plus assurer.

Des acteurs qui proposent l'offre de co-living : des opérateurs privés, type Airbnb ou des mutuelles, coopératives

Ils créent (à neuf ou à partir d'espaces existants) des parcs de logements partagés, des offres sur étagères voire des franchises.

Les opportunités :

- Des possibilités énormes de développement de leur offre

Les risques :

- Garantir les conditions du cahier des charges élaboré par l'Etat

- Travailler à une nécessaire mixité sociale

- Lutter contre l'exclusion et les stigmatisations

Les habitants-usagers

Habitants du lieu, ils s'engagent la plupart du temps à travailler un certain nombre d'heure (et engrange ainsi des points à la « banque du temps ») pour fournir des services aux autres habitants et aux personnes externes.

Les opportunités :

- Un loyer plus faible

- Accès à un service privé de solidarité compris dans le loyer

- Participation à la gouvernance de l'espace

- Intégration d'une communauté

- Possibilité de travailler, vivre et se divertir au sein d'un même lieu

Les risques :

- Enfermement au sein de sa cité (même si la portabilité est garantie, est-elle vraiment réalisée ?)

Le nouveau lieu du scénario

Les « Cités Pirates » et autres lieux de co-living

Les « Cités Pirates » proposent des gammes de services plus ou moins larges selon les publics et leur besoin. Certaines se limitent à des espaces de vie et de travail auxquels s'ajoutent certains services de conciergerie, d'autres sont de véritables lieux autonomes au sein desquels les usagers, mais aussi les personnes extérieures, peuvent accéder à l'ensemble des services de la vie courante. Leur fonctionnement repose sur les valeurs du co-living c'est à dire le partage d'espaces communs mais aussi l'échange de services entre habitants qui cumulent alors pour tout service rendu du « temps ». Les modalités d'accès reposent uniquement sur des conditions d'engagement à la vie commune de la cité. L'entrée dans une « Cité Pirate » n'est pas contraignante mais permet au contraire d'accéder à l'ensemble des cités grâce à la "carte pirate".

De nouvelles tensions

Malgré leur caractère utopique les « Cités Pirates » suscitent quelques questionnements :

Comment lutter contre certains abus que peuvent engendrer des systèmes communautaires tel que l'exclusion possible des « amateurs » et de ceux qui ne pourraient ou ne souhaiteraient pas contribuer ? Ou encore le risque de renfermement complet de certaines communautés ?

Comment assurer des offres adaptées à tous les portes-monnaies ? Comment garantir la mixité sociale ?

Quelle(s) architecture(s) pour les phalanstères ? Quelle intégration urbaine ? Peut-on les penser à une échelle de micro-quartier ?

Peut-on décloisonner, partager, faciliter la circulation des usagers ? Comment penser des phalanstères en réseau ?

>> Retrouvez le détail des questions abordées (tensions, rôle d'autres acteurs, etc.) dans ce scénario dans [le compte-rendu de l'atelier du 24 novembre dernier](#).