

Présentation de projet

Plateforme d'échange de biens, de services et savoirs P2P



1. Une plateforme d'échange de proximité

Le projet consiste à développer une nouvelle plateforme en ligne permettant l'échange de biens, de services (non professionnels) et de savoirs de particulier à particulier (P2P), basée sur un système de monnaie virtuelle, de notation et de feedback (à l'image de la plateforme d'échanges de biens et de services [MyTroc.fr](https://www.mytroc.fr) ou de la plateforme d'échange de maisons [HomeExchange.fr](https://www.homeexchange.fr)). Les utilisateurs peuvent choisir d'échanger leurs biens, services ou savoirs contre d'autres biens ou services/savoirs de valeur équivalente, contre de la monnaie virtuelle, ou contre les deux (ils peuvent aussi simplement choisir de faire des dons).

Sa particularité est notamment d'être basée sur la logique du logiciel libre, et d'être orientée non pas vers la lucrativité et l'exploitation marchande des données des utilisateurs, mais sur les modes et principes collaboratifs respectueux de la vie privée. C'est une offre de service nouvelle, créée localement.

Il s'agit d'ainsi encourager le partage et l'échange dans la proximité, de favoriser un meilleur usage de nos ressources et de développer du lien social, de la solidarité et de la cohésion sociale. Le but de cette plateforme est d'amener une plus-value économique, sociale et écologique locale. Mais aussi, d'offrir une alternative aux solutions marchandes des grands groupes du numérique qui fonctionnent sur la prédation des données des utilisateurs.

L'idée est, dans un premier temps, de tester la faisabilité de ce projet à une petite échelle. Une commune avec des associations locales et école(s) nous apparait comme lieu idéal. Il s'agirait de présenter le projet à des associations locales et les autorités d'une commune, en partant de l'hypothèse qu'une telle plateforme pourrait aider les habitants locaux à s'échanger des biens, services ou savoirs. L'idée est d'inclure les associations de quartier, et tout autre acteur actif dans l'économie du partage ou de proximité à s'impliquer dans la démarche.

Dans un troisième temps, le projet pourrait s'étendre aux communes voisines, voire à toute la région du Grand Genève et même au-delà.

Nous bénéficions du soutien de l'incubateur de projets contributifs [Ideavox](https://www.ideavox.ch), basé à Vernier, qui fournit notamment des services digitaux pour développer des biens communs numérisés.

2. Caractéristiques de la plateforme

Les principales caractéristiques et fonctionnalités de la plateforme sont :

- Elle a pour objet **tout bien, service ou savoir pouvant être échangé** : jouets, vêtements, accessoires, instruments, livres, ou des services non professionnels comme un cours du baby-sitting, un cours de musique, soutien scolaire, du jardinage, ou des savoirs comme une langue, la cuisine végane, etc.
- Elle dispose d'une **monnaie virtuelle** afin de simplifier les échanges et d'ainsi les rendre plus attractifs pour les deux parties : chaque bien/service/savoir a une certaine valeur en monnaie virtuelle définie par le propriétaire. Dans la présente plateforme, il s'agira de « points », mais le terme peut évoluer (par exemple, dans [MyTroc.fr](https://www.mytroc.fr), ce sont des « noisettes », et dans [HomeExchange](https://www.homeexchange.fr), il est question de « Guestpoints »).
 - ➔ Les échanges se font contre des points, ou en échange d'autres biens, services ou savoirs, et il est aussi possible de faire des prêts et des dons.
 - ➔ La monnaie virtuelle donne la possibilité à l'utilisateur d'afficher la valeur de ce qu'il souhaite échanger, et la possibilité de la réutiliser pour se faire échanger d'autres biens et services/savoirs.
- Elle dispose d'un **système de notation et de feedback** pour assurer la fiabilité et la transparence des échanges : après l'échange, les deux parties peuvent chacune noter et commenter l'échange et ceci sera visible sur leur profil.
- La plateforme **s'appuie sur la logique du logiciel libre et des principes collaboratifs** dans son mode de fonctionnement et son éthique. Une attention particulière est donnée à la protection des données personnelles. Aucune publicité et interdiction de commercialisation des données des utilisateurs. Serveurs sécurisés en Suisse.

Des réflexions restent à poursuivre sur différents points, notamment :

- Comment **favoriser le lien social** entre les utilisateurs et les échangeurs (mise en place de groupes/clubs, de chats, « récompenser » les échangeurs via des formes de valorisation sociale par exemple en invitant à offrir un café à celui qui rend service ou à lui laisser un mot sympa).

- En particulier dans les cas de prêt d'objets, il convient de définir comment **protéger les biens du propriétaire** en cas de dommage et dégâts. Exemples : définir un coût de remplacement (c'est le système mis en place par la bibliothèque d'objets [La Manivelle](#) à Genève) ou faire un partenariat avec une assurance (ex, plateforme de location [Sharely](#) avec La Mobilière).

3. Stratégie de développement – Planning & financement

Le développement du projet imaginé se déroulerait en plusieurs étapes :

- ➔ Finalisation du concept de projet avec la contribution d'Ideavox (aspects techniques et de structure) ;
- ➔ Présentation du projet auprès des partenaires principaux et demandes de soutien et de contribution (associations et autorité communale) ;
- ➔ Constitution d'un groupe de suivi de référence ;
- ➔ Développement de la plateforme et création de l'application & du site web (contenu et aspects techniques, légaux et réglementaires) ;
- ➔ Réservation du domaine internet, design du logo et dépôt de la marque ;
- ➔ Phase test de mise en œuvre de la plateforme auprès des parents d'élèves ;
- ➔ Développement d'un partenariat avec La Mobilière afin de couvrir les dommages faits aux objets¹;
- ➔ Recherche de fonds auprès de tiers (fondations, loterie romande, acteurs de l'économie du partage et de proximité, etc) & de partenaires pour une éventuelle expansion de la plateforme à l'ensemble de la commune ou sur d'autres territoires.

Budget sur 3 ans

Postes	2023	2024	2025
Création de l'application et du website (contenu et aspects techniques, digitaux, et réglementaires)	10 000	1 000	1 000
Réservation du domaine internet, design du logo, dépôt de la marque	2 000	0	0
Recherche & développement de la plateforme par les coordinateurs/contributeurs (100h de travail à 50CHF/l'heure)	5 000	5 000	5 000
Coordination, accompagnement, recherche de partenaires et networking (40h de travail)	2 000	2 000	2 000
Frais d'exploitation de la plateforme	1 500	1 500	1 500
Sous-total	20 500	9 500	9 500
Total 2023-2025			39 500

Le budget initial, envisagé sur 3 ans, qui permettrait de développer et de mettre en place cette plateforme d'échange de proximité, est estimé à **39'500 CHF**, avec une dépense plus élevée de 20'500 CHF la première année qui inclut la création et le design de l'application et du site internet (12'000 CHF).

¹ Exemple de la plateforme suisse de location « Sharely » : La Mobilière en est partenaire et couvre les dommages partiels et totaux faits aux objets par les locataires jusqu'à une valeur totale de 3'000 CHF, qui est directement versée au prêteur. Un paiement d'une franchise de 10% est requise par article au locataire, d'une valeur pouvant atteindre 50CHF au maximum, et les dommages aux articles loués gratuitement ne sont pas couverts, tout comme d'autres spécificités précisées sur la plateforme (<https://sharely/fr/assurance>).