

Sommaire

Introduction

De Netflix à la NASA, quand les organisations se laissent
« emporter par la foule » 9

• 1 • Le *crowdsourcing* : origine, définition et contours... 15

Les multiples facettes du *crowdsourcing*..... 16

Une définition intégrative du *crowdsourcing*..... 17

Quid de la motivation de la foule ?..... 18

Une modalité d'externalisation ouverte 21

Capsule empirique. C'est qui le patron ?! Le vote de la foule comme moyen
d'asseoir la légitimité de la marque 22

• 2 • La coordination du « travail » de la foule 25

Le *crowdsourcing* collaboratif : « L'union fait la force » 27

Le *crowdsourcing* compétitif : « Que le meilleur gagne » 28

Le *crowdsourcing* coopétitif : « Tous pour un, un contre tous » 29

Le *crowdsourcing* cumulatif : « Les petits ruisseaux font les grandes
rivières » 30

Capsule empirique. La géolocalisation au service du *crowdsourcing* –
Le cas AppJobber 32

• 3 • Les enjeux d'une pratique spécifique d'externalisation	33
Les atouts potentiels	33
Les risques potentiels	36
Capsule empirique. Le <i>crowdsourcing</i> comme réponse à la crise sanitaire et économique liée à la Covid-19	39
• 4 • Le <i>crowdsourcing</i> de micro-tâches	41
Amazon Mechanical Turk : l'empire historique du <i>microtasking</i>	42
Au service de l'intelligence artificielle	44
Aux sources de la motivation	45
Une pratique décriée	45
Capsule empirique. Yappers.club – Le permis à point des tâcherons du Web	47
• 5 • Le <i>crowdsourcing</i> pour innover	49
Le <i>crowdsourcing</i> d'activités créatives et le <i>crowdsourcing</i> de résolution de problèmes	50
Les atouts du <i>crowdsourcing</i> pour innover	52
Les barrières et limites du recours au <i>crowdsourcing</i> pour innover	53
Les ressorts de l'engagement de la foule	55
Capsule empirique. InnoCentive	56
• 6 • Le <i>crowdfunding</i>	57
Le <i>crowdfunding</i> spéculatif	58
Le <i>crowdfunding</i> non spéculatif	60
Porteurs de projet et contributeurs : quelles sources de motivation ?	64
Capsule empirique. Le <i>crowdfunding</i> de l'absurde – De la salade de pommes de terre au film X dans l'espace	65
• 7 • Les dix commandements d'une campagne de <i>crowdfunding</i>	67
1. La plateforme idoine, tu choisiras	68
2. Le choix des autres <i>backers</i> , tu afficheras	68
3. Des informations sur le projet, tu fourniras	69

4. Le dialogue tout au long de la campagne, tu poursuivras	70
5. Le juste objectif financier, tu fixeras	71
6. Des <i>stretch goals</i> , tu proposeras	71
7. La durée idéale de la campagne, tu détermineras	72
8. L'échelle des contreparties, tu élaboreras	73
9. Tes réseaux, tu mobiliseras	74
10. Tes <i>backers</i> , tu fidéliseras	75
Capsule empirique. <i>Comme convenu</i> , retour sur l'extraordinaire réussite des campagnes de Laurel	76
• 8 • Le crowdsourcing citoyen	79
Le <i>crowdsourcing</i> citoyen pour innover	80
Le <i>crowdsourcing</i> citoyen de micro-tâches	81
Le <i>crowdfunding</i> citoyen	83
Les atouts et limites du <i>crowdsourcing</i> citoyen	84
Capsule empirique. DansMaRue, le standard de la maintenance urbaine collaborative	86
• 9 • Combiner crowdsourcing et gamification	89
La gamification comme levier d'engagement	90
Le <i>crowdsourcing</i> de micro-tâches : la gamification comme moyen de faire travailler les <i>clickworkers</i> du Web	91
Le <i>crowdsourcing</i> pour innover : la gamification comme moyen de renforcer l'esprit de compétition	93
Le <i>crowdfunding</i> : la gamification comme moyen d'attirer et de challenger porteurs de projet et <i>backers</i>	94
Les atouts et limites du recours à la gamification	95
Capsule empirique. La gamification au service de causes médicales	96
• 10 • Métavers, NFT, crypto-monnaie... et crowdsourcing	99
Penser les opportunités du métavers grâce au <i>crowdsourcing</i>	100
Solliciter le travail de la foule depuis et pour les univers gamifiés	101
L'avatar <i>crowdworker</i>	102

NFT, crypto-monnaies : des chemins d'avenir pour le <i>crowdfunding</i>	103
Capsule empirique. La création de valeur des joueurs d' <i>Animal Crossing</i>	105

Dix fausses idées sur le *crowdsourcing*..... 107

1 • La foule se compose d'un grand nombre d'individus réunis dans un même espace.....	107
2 • Le <i>crowdsourcing</i> , l' <i>open innovation</i> , l' <i>open source</i> sont des concepts similaires.....	108
3 • La foule est composée d'amateurs	108
4 • Le <i>crowdsourcing</i> implique l'ouverture à tous	109
5 • Le <i>crowdsourcing</i> s'appuie sur le recours à des internautes géographiquement dispersés.....	109
6 • La foule est sage	110
7 • Le <i>crowdsourcing</i> s'appuie sur le « travail » de la foule	110
8 • La foule consacre peu de temps aux activités de <i>crowdsourcing</i>	111
9 • Le <i>crowdsourcing</i> constitue un système démocratique.....	112
10 • La foule s'engage volontairement et consciemment	112

Dix mots-clés sur le *crowdsourcing* 115

Dix références clés sur le *crowdsourcing*..... 117

Conclusion

Puissance et dérives du <i>crowdsourcing</i>	119
--	-----

Bibliographie 123

Tables des encadrés, figures et tableaux 137