

# Cultiver les territoires



## L'innovation participative à la Commission européenne et en Wallonie

Thèse de doctorat présentée par Hadrien Macq

*en vue de l'obtention du titre de Docteur en sciences politiques et sociales*

### Membres du jury

Dr. Pierre Delvenne, Université de Liège (Co-promoteur)

Pr. Geoffrey Grandjean, Université de Liège (Promoteur)

Pr. Marc Jacquemain, Université de Liège (Président du jury, membre du comité de thèse)

Dr. Brice Laurent, MINES ParisTech

Pr. Sebastian Pfotenhauer, Technische Universität München

Pr. Arie Rip, Universiteit Twente (Membre du comité de thèse)



En ce sens, notre intention n'était pas seulement sociologique, tournée vers la connaissance, mais orientée aussi vers une relance de l'action politique entendue comme mise en forme et mise en œuvre d'une volonté collective quant à la façon de vivre. Si toute action n'est certes pas à tout moment possible, rien n'est cependant possible tant que seront oubliées la spécificité et la légitimité du domaine propre de l'action (Arendt 1983) — entendue comme choix orienté par des valeurs dans des conjonctures uniques, donc incertaines, et dont les conséquences sont partiellement imprévisibles —, au profit d'un repli, satisfait ou terrifié, optimiste ou catastrophiste, dans la matrice accueillante des déterminismes, qu'ils se donnent pour sociaux, économiques ou biologiques. C'est aussi la raison pour laquelle nous n'avons pas cherché à dissimuler sous un scientisme de façade nos options et nos rejets, ni à séparer par une frontière (dite autrefois « épistémologique ») infranchissable, les « jugements de fait » et les « jugements de valeur ». Car, comme l'enseignait Max Weber, sans la ressource d'un « point de vue » engageant des valeurs, comment serait-il seulement possible de sélectionner, dans le flux embrouillé de ce qui advient, ce qui mérite d'être relevé, analysé, décrit ? (Boltanski et Chiapello 1999, 30).

# Table des matières

REMERCIEMENTS .....	I
LISTE DES ABREVIATIONS .....	VII
INTRODUCTION .....	1
<b>CHAPITRE 1. POSTURE EPISTEMIQUE ET METHODES DE RECHERCHE .....</b>	<b>12</b>
SECTION 1. REFLEXIVITE ET EMBARQUEMENT DU CHERCHEUR.....	12
SECTION 2. PRODUCTION ET ANALYSE DES DONNEES EMPIRIQUES .....	17
<i>Section 2.1. Présentation des cas et de la logique de leur sélection .....</i>	<i>17</i>
<i>Section 2.2. Différentes sources d'enquête : documents, entretiens et observations</i>	
<i>participantes .....</i>	<i>20</i>
<i>Section 2.3. Traitement des données .....</i>	<i>23</i>
<b>CHAPITRE 2. TOURNANT ET VIRAGE DE LA PARTICIPATION PUBLIQUE DANS LES MATIERES</b>	
<b>SCIENTIFIQUES ET TECHNOLOGIQUES .....</b>	<b>25</b>
SECTION 1. DES SCIENCES ET TECHNOLOGIES AUTONOMES AU « TOURNANT PARTICIPATIF ».....	25
SECTION 2. UNE ANALYSE CO-PRODUCTIONNISTE DE L'INNOVATION PARTICIPATIVE .....	30
<i>Section 2.1. Cadre d'analyse et hypothèse de travail .....</i>	<i>35</i>
SECTION 3. DE LA PARTICIPATION A LA PRISE DE DECISION POLITIQUE A L'INNOVATION PARTICIPATIVE : LE CAS DE	
LA COMMISSION EUROPEENNE .....	37
<i>Section 3.1. Les politiques scientifiques et technologiques de l'Union européenne.....</i>	<i>38</i>
<i>Section 3.2. La participation en tant que délibération.....</i>	<i>41</i>
<i>Section 3.3. Transition vers la recherche et l'innovation responsables.....</i>	<i>49</i>
<i>Section 3.4. La participation en tant que production.....</i>	<i>54</i>
CONCLUSION INTERMEDIAIRE .....	58
<b>CHAPITRE 3. L'INNOVATION PARTICIPATIVE DANS LES POLITIQUES WALLONNES .....</b>	<b>61</b>
SECTION 1. L'EVOLUTION DES POLITIQUES D'INNOVATION EN WALLONIE.....	62
<i>Section 1.1. Les politiques de recherche et d'innovation de 1980 à 2005.....</i>	<i>63</i>
<i>Section 1.2. Vers une approche systémique de l'innovation : le « Plan Marshall » et les</i>	
<i>pôles de compétitivité .....</i>	<i>64</i>
<i>Section 1.3. Ouvrir l'innovation à la société : Creative Wallonia (2010) .....</i>	<i>67</i>
Section 1.3.1. La genèse de Creative Wallonia .....	68
Section 1.3.2. La mise en œuvre de Creative Wallonia.....	74
Section 1.3.2.1. Les principales institutions mobilisées par <i>Creative Wallonia</i> .....	75
Section 1.3.2.2. Wallonie, District Créatif Européen .....	77
Section 1.3.2.3. L'inclusion de la créativité dans les fonds structurels européens.....	81
SECTION 1.4. À PARTIR DE 2015 : <i>CREATIVE WALLONIA</i> ET <i>DIGITAL WALLONIA</i> (2015-2019) .....	83
SECTION 2. L'INNOVATION PARTICIPATIVE AU SEIN D'UN IMAGINAIRE SOCIOTECHNIQUE WALLON DE	
REDEPLOIEMENT ECONOMIQUE .....	86

CONCLUSION INTERMEDIAIRE : LA RATIONALITE INSTRUMENTALE DE L'INNOVATION PARTICIPATIVE EN WALLONIE .....	91
<b>CHAPITRE 4. LE WALLOON E-HEALTH LIVING LAB (WELL) .....</b>	<b>94</b>
SECTION 1. GENESE DU WELL .....	95
SECTION 2. FONCTIONNEMENT ET REPRESENTATIONS DU WELL .....	97
SECTION 3. LE WELL EN PRATIQUE .....	112
CONCLUSION INTERMEDIAIRE .....	114
<b>CHAPITRE 5. LE TRAKK, HUB CREATIF DE NAMUR.....</b>	<b>116</b>
SECTION 1. AU COMMENCEMENT ETAIENT LE RELAB ET PLUG-R.....	117
SECTION 2. LES HUBS CREATIFS EN WALLONIE .....	123
SECTION 3. LA GENESE DU TRAKK.....	129
SECTION 4. FONCTIONNEMENT ET REPRESENTATIONS DU TRAKK .....	131
SECTION 5. LE TRAKK EN PRATIQUE .....	140
CONCLUSION INTERMEDIAIRE .....	147
<b>CHAPITRE 6. LE HACKERSPACE DE LIEGE .....</b>	<b>149</b>
SECTION 1. GENESE DU HACKERSPACE DE LIEGE .....	149
SECTION 2. FONCTIONNEMENT ET REPRESENTATIONS DU HACKERSPACE DE LIEGE .....	154
SECTION 3. LE HACKERSPACE DE LIEGE EN PRATIQUE .....	168
CONCLUSION INTERMEDIAIRE .....	174
<b>CHAPITRE 7. LE HACKATHON CITIZENS OF WALLONIA .....</b>	<b>177</b>
SECTION 1. GENÈSE DE <i>CITIZENS OF WALLONIA</i> .....	177
SECTION 2. FONCTIONNEMENT ET REPRESENTATIONS DE <i>CITIZENS OF WALLONIA</i> .....	181
SECTION 3. <i>CITIZENS OF WALLONIA</i> EN PRATIQUE .....	190
CONCLUSION INTERMEDIAIRE .....	201
<b>CHAPITRE 8. CULTIVER LES TERRITOIRES : LA CO-PRODUCTION DE L'INNOVATION PARTICIPATIVE ET DE SES CONTEXTES .....</b>	<b>205</b>
SECTION 1. RAPPEL DES HYPOTHÈSES ET OBJECTIFS DE LA RECHERCHE .....	207
SECTION 2. CONTINUITES DE L'INNOVATION PARTICIPATIVE.....	208
<i>Section 2.1. Les publics de l'innovation participative.....</i>	<i>209</i>
<i>Section 2.2. Les méthodes de l'innovation participative .....</i>	<i>210</i>
<i>Section 2.3. Les objets de l'innovation participative .....</i>	<i>211</i>
<i>Section 2.4. Les objectifs de l'innovation participative .....</i>	<i>212</i>
SECTION 3. L'INNOVATION COMME MODE DE GOUVERNEMENT NÉOLIBÉRAL ?.....	216
SECTION 4. AU-DELÀ DE LA REPRODUCTION PURE ET SIMPLE DE MODÈLES GLOBAUX .....	222
<i>Section 4.1. La circulation des imaginaires .....</i>	<i>223</i>
<i>Section 4.2. L'innovation participative au cœur d'un processus de néolibéralisation .....</i>	<i>225</i>

CONCLUSION INTERMÉDIAIRE.....	232
<b>CONCLUSION GENERALE.....</b>	<b>235</b>
SECTION 1. UNE APPROCHE TOPOGRAPHIQUE DE L'INNOVATION PARTICIPATIVE.....	235
SECTION 2. LA NECESSITE RENOUVELEE D'ANALYSES CRITIQUES DE LA PARTICIPATION DANS LES MATIERES SCIENTIFIQUES ET TECHNOLOGIQUES.....	241
<b>LISTE DES RÉFÉRENCES .....</b>	<b>245</b>

# Remerciements

Liège, le 24 mars 2020

A l'heure où j'écris ces lignes, la Belgique – comme de nombreux pays d'Europe – est en état de confinement depuis une semaine. Il est requis des citoyens qu'ils limitent au maximum leurs interactions. Le mot d'ordre est simple, répété à foison par les médias : « distanciation sociale ».

Cette situation pour le moins particulière donne une saveur toute spécifique à l'écriture de ces remerciements. Car si la présente thèse s'entend comme un produit fini, signé d'une seule main, elle doit également s'entendre comme un processus, éminemment collectif. Les quatre années qu'a duré ce processus ont en effet, de diverses manières, été constituées de tout sauf de « distanciation sociale ». Qu'il me soit ici permis de remercier le plus chaleureusement du monde toutes les personnes qui ont contribué à faire de ces quatre années une expérience humaine aussi enrichissante que plaisante.

Merci, tout d'abord à Geoffrey Grandjean, promoteur de toujours. Merci à lui d'avoir, depuis mes premières années de Master, éveillé ma curiosité et enrichi mes réflexions de nos nombreuses discussions. Merci à lui de m'avoir poussé à me remettre sans cesse en question(s), tout en se montrant attentif et prévenant quant à mes doutes. Merci à lui, enfin, de m'avoir toujours laissé la plus grande des libertés dans mes recherches, de s'être toujours montré extrêmement ouvert à ce que j'ai pu proposer, au risque d'être parfois décontenancé. Cette thèse a l'honneur d'être la première que Geoffrey aura suivie depuis l'élaboration d'un premier projet jusqu'au dépôt final. Je tiens à lui dire qu'elle n'aurait pu connaître meilleur encadrement et j'espère humblement avoir délivré un résultat satisfaisant à ses yeux. J'espère également pouvoir, à l'avenir, faire perdurer notre collaboration d'une manière ou d'une autre.

Merci à Pierre Delvenne, sans qui le cours des événements de ces dernières années aurait été tout autre (et soyons honnêtes, bien moins agréable). Pierre a été de tous les grands événements durant mes études et jusqu'ici. Derrière mon départ en Erasmus (*“Hola, me llamo Hadrien y la profesora Fallon me dijo que tenía que hablar con usted para que ella acepte firmar mi carta de recomendación”*), mon stage au SPIRAL (après deux tentatives foireuses ailleurs), la défense de mon mémoire en sciences politiques (caché au fond de la salle), mon acceptation en master à Maastricht (« tu préfères ne pas savoir ce

que j'ai dû faire »), le sauvetage de mon mémoire au terme de ce master (« bon, je me suis arrangé, je vais reprendre la promotion de ton mémoire »), sans oublier évidemment la co-promotion de cette thèse, Pierre était là. Merci à lui pour tout cela, mais également pour m'avoir mis le pied à l'étrier des STS, pour m'avoir sans cesse poussé plus loin dans mes réflexions et dans l'écriture de cette thèse, pour m'avoir poussé à m'insérer dans différents réseaux internationaux. Merci également pour son soutien psychologique sans faille, sans lequel vous ne seriez pas en train de lire ces lignes.

Merci à Marc Jacquemain d'avoir accepté avant même le début formel de mon parcours doctoral d'intégrer mon comité de thèse. Je n'ai jamais eu l'occasion (comprenez, le courage) de le lui dire *de visu*, mais Marc a été le professeur qui m'a le plus positivement marqué durant mon cursus d'étudiant en sciences politiques. Merci à lui d'avoir si brillamment suscité en moi autant d'envie d'apprendre et de réfléchir dès mes années de bachelier. Merci également à lui d'avoir considérablement amélioré, par ses remarques toujours plus que pertinentes, mes recherches. J'espère sincèrement que le résultat final sera à la hauteur de ses apports à mon parcours.

Given that I unfortunately do not speak Dutch, I will now switch to English to thank Arie Rip. I met Arie through a Skype call, when I was a young student discovering (and to be honest, struggling with) STS. Later on, Arie kindly accepted to be part of the thesis' committee, which deeply benefited from his presence. Arie's constant patience and insightful recommendations have helped me a lot over the last years. Thanks to him for being such a precious source of advices.

Merci à Brice Laurent d'avoir accepté d'intégrer le jury de cette thèse. Merci à lui, également, d'avoir été mon « tuteur » au CSI durant les six mois que j'ai eu la chance d'y passer. Durant ces six mois, Brice s'est montré incroyablement disponible, pour discuter l'espace de quelques minutes, pour me suggérer une nouvelle lecture, ou pour relire un brouillon plus ou moins abouti. Merci à lui de m'avoir permis d'effectuer ce séjour dans de si bonnes conditions.

Given that I do not speak German either, I will once again switch to English to thank Sebastian Pfothauer, the last one that joined the jury. When constituting the latter, I realized that Sebastian was certainly one of the few people who knew almost all the content of my thesis before even reading it. I had the opportunity to present intermediary results of my work to Sebastian at several international conferences around the globe, from Munich to Lancaster and to New Orleans. At these conferences, Sebastian

always challenged me with sometimes tricky but always highly beneficial questions. I warmly thank him for what he has done to improve this thesis and I am really looking forward to potential future collaborations.

Merci à toutes les personnes que j'ai rencontrées pour discuter de politiques d'innovation, de participation, de *making*, de *hacking*, d'imprimantes 3D, de puces Arduino, de méthodologies créatives, etc. Cette thèse n'aurait tout bonnement pas pu exister sans leurs apports.

Merci également à tous les collègues, de Belgique et d'ailleurs, qui ont eu l'occasion d'enrichir considérablement mes travaux.

Merci à mes merveilleux collègues du groupe *Rethinking Science and Public Participation* de l'Université de Genève : Jérôme Baudry, Dana Mahr, Steven Piguet, Félix Rietmann, Gabriela Sanchez, Bruno Strasser, et Élise Tancoigne. Merci tout particulièrement à Bruno de m'avoir, dès les tous premiers mois de ma thèse, invité à venir présenter mes travaux puis à passer un mois à Genève. J'ai toujours du mal aujourd'hui à mesurer la chance qu'il m'a offerte et à quel point cette expérience a contribué à enrichir mon parcours doctoral.

Merci à mes non moins merveilleux collègues du Centre de Sociologie de l'Innovation, de l'École des Mines de Paris : Madeleine Akrich, Marie Alauzen, Mathieu Baudrin, Félix Boilève, Jean Danielou, Jérôme Denis, Liliana Doganova, Quentin Dufour, Evan Fisher, Clément Gasull, Cornelius Heimstädt, Antoine Hennion, Florian Jatton, Brice Laurent, Catherine Lucas, Alexandre Mallard, Morgan Meyer, Fabian Muniesa, Florence Paterson, Mathilde Pellizzari, Émilie Perault, David Pontille, Vololona Rabeharisoa, Mathieu Rajaoba, Loïc Riom, Sophie Tabouret, Félix Talvard, Didier Torny et Frédéric Vergnaud. Le CSI s'est révélé être un environnement particulièrement stimulant durant la dernière année de ma thèse et je serais bien incapable de mesurer à quel point les discussions informelles et les séminaires auxquels j'ai pu prendre part ont contribué à enrichir le résultat final. Merci tout particulièrement à Mathieu B., Félix, Evan, Cornelius, Mathieu R. et Loïc d'avoir en outre contribué à rendre mon séjour parisien agréable sur le plan personnel.

Merci également à Roland Bal, Stefan Bösch, Sabrina Huizenga et Dara Ivanova, avec lesquels j'ai eu le plaisir d'organiser un panel ouvert lors de la conférence de la *Society for Social Studies of Science (4S)* à la Nouvelle-Orléans, en septembre 2019. Cette dernière

conférence, à l'aube d'une période d'écriture intensive, s'est révélée particulièrement productive et je suis heureux d'avoir pu prendre part à cette expérience collective.

A l'Université de Liège, il me faut remercier un paquet de monde.

Merci tout d'abord aux membres de l'Institut de la Décision Publique : Geoffrey, bien sûr, mais également Jérôme Nossent et Juliette Renard. Je remercie particulièrement ces deux derniers pour leurs apports à des moments divers de mon parcours, qui m'ont toujours considérablement aidé. Je suis heureux d'avoir fait partie de cet Institut à la genèse de sa vie, et je me réjouis d'observer du moins loin possible la trajectoire qu'il prendra à l'avenir.

Merci, ensuite, à l'incomparable équipe du SPIRAL : Justine Contor, Pierre Delvenne, Hélène Dodion, Fanny Duysens, Martin Erpicum, Catherine Fallon, Jean-Baptiste Fanouillère, Colin Glesner, Céline Parotte, Maxime Petit Jean, Isalyne Stassart, Aline Thiry et François Thoreau. Merci également aux anciens membres, depuis partis vers d'autres horizons : Nathan Charlier, Frédéric Claisse, Jérémy Dodeigne, Damien Piron, Nicolas Rossignol, Benedikt Roskamp, Michiel Van Oudheusden et Perrine Vanmeerbeek. Je n'aurais pas pu rêver meilleur environnement au sein duquel évoluer durant quatre ans. Que ce soit professionnellement, à travers une incroyable dynamique collaborative, ou humainement, à travers une ambiance et une cohésion à toute épreuve, le SPIRAL semble être un cas d'école de centre de recherche (presque) parfait. Il me faut à cet égard remercier Catherine et Pierre, qui sont les chefs d'orchestre de cette partition sans fausse note. J'ai l'espoir que personne ne m'en voudra de faire une minuscule entorse à la précieuse horizontalité du SPIRAL en remerciant plus particulièrement deux personnes : Maxime, pour avoir rompu neuf mois d'isolement et m'avoir permis de me réjouir chaque matin de retrouver un partenaire de bureau hors pair ; et Justine, avec qui ce fut un plaisir de partager cette fin de thèse et qui a si bien su prendre soin de mon mental par une capacité d'écoute phénoménale.

Merci, enfin, à l'ensemble des membres du personnel administratif, technique et ouvrier de la Faculté de m'avoir permis (et de le faire pour tous les autres membres du personnel) de travailler dans des conditions optimales pendant ces quatre années. Merci également de faire du passage à la machine à café une promenade à travers une forêt de sourires. Ceux-ci sont précieux.

Outre mes précieux collègues, il me faut également remercier mes précieux amis. Au premier rang desquels, les membres du groupe portant le doux nom d'un petit havre de paix juché sur les hauteurs de Malmédy : le Gîte Coreu. Merci donc à Antoine, Axelle, Ben, Cut, Georgio, Gégé, Greb/g, JH, Jo, Laurent, Pierrot, Salom et Vinnie. Je ne suis pas totalement sûr que le propos de cette thèse doive beaucoup aux soirées TGV, mais ma relativement bonne santé mentale doit énormément à la présence de ces amis dans ma vie.

Muchísimas gracias a Facundo, un amigo encontrado en el camino de los últimos años. Facundo fue el compañero de un montón de buenos recuerdos: una estancia de tres días en el distrito más hermoso de Múnich; el descubrimiento del maravilloso pueblito de Halton y de su pub: el *Greyhound*; una noche de paseos en bicicleta y degustación de cocteles londinenses que se acabó en la cama de mi padrastro; un viaje de cuatro días en Chile para disfrutar de un paseo en Valparaíso y una sesión de esquí bajo una tormenta de nieve; etc. Además de un compañero perfecto para vivir una pura vida, Facundo fue también un amigo precioso para ayudarme con mis dudas y mis "pequeños bloqueos". Por todas estas razones y muchas más, Facundo, fue un placer, además de un honor, pasar estos cuatro años contigo. Ya estoy esperando nuestras próximas aventuras.

Merci à Pierre, qui m'accompagne depuis le début de ma vie dans mes réflexions sur des sujets aussi divers que l'avenir du monde ou bien le fait de savoir ce que l'on va manger à quatre heures du matin (alors que l'on sait très bien que, ce que l'on va manger, c'est des chips. T'entends ? Des chips !). Les années passent, les distances s'agrandissent, mais je suis aujourd'hui le plus heureux des hommes de savoir que je pourrai toujours compter sur lui.

Merci à Gérôme, qui comble à merveille le vide laissé par ma condition d'enfant unique. Gérôme est de ces personnes dont la présence régulière à vos côtés vous rend la vie plus belle. Il l'a tellement bien compris qu'il a décidé, dès septembre 2018, de rendre sa présence à mes côtés quotidienne en venant travailler à moins de 50 mètres de mon bureau. Cette thèse – en plus de mon bonheur, plus largement – lui doit donc énormément. Je me réjouis déjà de profiter pleinement de tous les moments que nos vies nous permettront de vivre ensemble à l'avenir.

Alors que j'en arrive à la fin de ces remerciements, j'ai une pensée émue pour ma famille, et plus particulièrement mes parents, Françoise et Jean. Ces lignes sont l'occasion pour moi de leur dire, et de le coucher par écrit, à quel point je suis conscient de tout ce

que je leur dois, de la formidable manière qu'ils ont eu de m'élever (et j'utilise, en toute modestie, ce verbe précis à dessein). Rien de tout ce qui a conditionné la réalisation de cette thèse n'aurait été possible sans leur formidable soutien, leurs mots d'encouragement, et leur présence à mes côtés. M'man, P'pa, merci pour tout.

Mes derniers remerciements vont à Adèle, sans laquelle je n'ose imaginer dans quel état je serais actuellement. La vie a fait que mon parcours doctoral a débuté presque concomitamment au début de notre histoire commune. Durant le laps de temps qui sépare ce moment de maintenant, moi, j'ai écrit une thèse. Adèle, elle, m'a repêché à la petite cuillère un nombre incalculable de fois, m'a soutenu patiemment quand il fallait le faire, m'a donné des coups de pied au cul quand cela s'avérait nécessaire. Elle m'a fourni une stabilité salutaire, pendant ces quatre années où j'avais parfois l'impression de nager dans un océan sans fin. Cette thèse, finalement, aurait mérité d'être signée de nos deux noms, tant elle est aussi un peu la sienne. Maintenant que ce parcours doctoral arrive à son terme, il me tarde de poursuivre notre route commune.

## Liste des abréviations

- AEI : Agence wallonne pour l'économie et l'innovation ;
- ASBL : Association sans but lucratif ;
- ASE : Agence wallonne de stimulation économique ;
- AST : Agence wallonne de stimulation technologique ;
- AWT : Agence wallonne des télécommunications ;
- BEP : Bureau économique de la Province de Namur ;
- CEI : Centre d'entreprise et d'innovation ;
- CETA : *Comprehensive Economic and Trade Agreement* ;
- CETIC : Centre d'excellence en technologies de l'information et de la communication ;
- CoW : *Citizens of Wallonia (hackathon)* ;
- CHU : Centre hospitalier universitaire ;
- DDE : Département développement économique du BEP ;
- DG Recherche : Direction-générale pour la recherche et l'innovation de la Commission européenne ;
- DGO6 : Direction générale opérationnelle n. 6 de l'administration wallonne, en charge des matières liées à l'économie, l'emploi et la recherche ;
- DPE : Département de la politique économique de la DGO6 ;
- FEDER : Fonds européens de développement régional ;
- FSE : Fonds social européen ;
- HEC Montréal : École des hautes études commerciales de Montréal ;
- MIT : *Massachusetts Institute of Technology* ;
- Mosaïc : Centre de recherche d'HEC Montréal spécialisé en économie créative ;
- Plug-R : Hub Créatif de Liège ;

- ReLab : Fab Lab de Liège ;
- SGL : *Smart Gastronomy Lab* ;
- SOWALFIN : Société wallonne de financement et de garantie des petites et moyennes entreprises ;
- TRAKK : Hub Créatif et Fab Lab de Namur ;
- WeLL : *Walloon e-Health Living Lab* ;
- WSL : Incubateur wallon des sciences de l'ingénieur.

## Introduction



Ce panneau est installé le long de la route, à l'entrée de la *Silicon Valley*. Il exhorte les automobilistes pénétrant dans cet espace à se montrer inventifs. Les logos figurant sur le panneau renvoient à différentes entités qui visent toutes, de manières diverses, à démocratiser l'accès aux pratiques de *making*, de *hacking*, et plus largement au développement de technologies numériques.

### **Silicon Valley, 2015.**

Comme chaque année depuis 2006 a lieu près de San Francisco une *Maker Faire*<sup>1</sup>, sorte de grande foire du *making*, un mouvement culturel issu de celui du *Do It Yourself* consistant à fabriquer soi-même des projets technologiques. Cette année, l'émission *Tracks*, diffusée sur la chaîne de télévision franco-allemande Arte<sup>2</sup>, consacre un reportage à l'évènement<sup>3</sup>. Le reportage s'ouvre sur une voix off :

La Silicon Valley a son parc d'attractions. À quelques kilomètres à vol de drone de San Francisco, ingénieurs high-tech, *hackers*, artisans et doux rêveurs affluent à la *Maker Faire*. Avec 120.000 visiteurs le temps d'un week-end, c'est le plus grand rassemblement au monde de *makers*, les créateurs de l'extrême. Ici, on réinvente le

---

<sup>1</sup> *Maker Faire* est le nom original donné, en langue anglaise, à cet évènement. Il s'agit d'un jeu de mot entre le nom anglais *fair*, qui signifie « foire », et le verbe « faire » qui est la traduction en français du verbe anglais *make*.

<sup>2</sup> Comme expliqué sur le site internet de l'émission, celle-ci propose chaque semaine des reportages explorant la culture geek, les musiques actuelles, le cinéma et les formes artistiques émergentes (voir <https://www.arte.tv/tracks/>).

<sup>3</sup> Le reportage est disponible sur la chaîne Youtube de l'émission, à l'adresse suivante : <https://www.youtube.com/watch?v=VQcTmJcmicA>.

monde de demain tout en recyclant celui d'hier. Implantée aujourd'hui dans plus de 70 pays, la *Maker Faire* est née en 2006 dans la baie de San Francisco, la terre promise du high-tech. Sur 5 hectares, plus de 900 exposants se révoltent contre le diktat de l'obsolescence programmée. Derrière cette savante expression, une expérience partagée par tous : votre micro-ondes vous lâche juste après la fin de la garantie ? Contrairement aux apparences, ce n'est pas un manque de bol, mais une stratégie des industriels pour vous pousser à la consommation et faire tourner l'économie. Pour les *makers*, il faut repenser les machines dans la durée et pour de nouveaux usages.

Le reportage montre ensuite des images de l'édition 2015 de la *Maker Faire*. On y découvre David Neevel, un *maker* qui joue d'un instrument un peu particulier. Il s'agit d'une guitare qu'il a lui-même conçue, reliée à un ordinateur et dont les notes jouées correspondent à des lettres qui apparaissent sur un logiciel de traitement de texte. L'inventeur de cette guitare la présente comme sa « guitare à e-mail », qui lui permet de jouer de son instrument tout en travaillant. Une journaliste l'interpelle : « pourquoi passer autant de temps à inventer des machines dont le monde pourrait très bien se passer ? ». L'inventeur-musicien répond dans un grand sourire : « Le pourrait-il vraiment ? (rire) Moi, je m'éclate. Et puis un jour, qui sait, peut-être qu'une de mes machines se révélera utile ? ».

Le plan suivant montre David Neevel dans son atelier, en train de faire fonctionner une machine qui prend la place de tout son établi. La voix off commente : « Comme tous les jolis contes de fées de l'ère digitale, l'histoire de David Neevel commence au fond d'un garage. C'est là, à Portland, qu'il crée son chef-d'œuvre. Écœuré par la couche de crème présente dans ses biscuits préférés, il décide de se lancer dans la 'discrimination' ». David Neevel explique alors le fonctionnement de sa machine, qui consiste à prendre un biscuit Oreo et à enlever la couche de crème qui se situe entre les deux couches de biscuit. Il commente : « Je n'ai pas de slogan pour ma machine, mais si elle devait en avoir un, ce serait sûrement '*Let's get that cream out of here*', quelque chose comme ça ». Comme le montre le reportage, retirer la crème du biscuit prend à cette machine plusieurs dizaines de secondes, soit beaucoup plus que ça n'aurait pris à David Neevel de le faire manuellement.

Le reportage propose alors un regard historique sur ces pratiques, qu'il lie au mouvement du *Do It Yourself* né dans les années 1950 aux États-Unis. La voix off nous explique que « la culture *Do It Yourself* tire son nom d'une série de magazines de bricolage prônant l'amour du fait maison, aux antipodes du rêve industriel américain ». Afin d'appréhender l'émergence de la *Maker Faire*, le reportage se poursuit par une discussion

entre une journaliste et Mark Frauenfelder. Lui-même journaliste à *Wired* et créateur du magazine *Make*, il est l'organisateur de la première *Maker Faire*. Le reportage le montre chez lui, en train de faire la démonstration de quelques-unes de ses propres inventions :

Alors là, tu vois, j'adore construire des choses qui n'ont aucune utilité, et là c'est un très bon exemple. Et ça, c'est un autre objet de mon invention, c'est une sorte de jouet pour dessiner. Là, il y a des crayons, ici une pile, et là un moteur. On l'allume, on l'installe sur une feuille et on le laisse faire pendant longtemps. À la fin, il aura dessiné un truc qui ressemblera à un tableau de Jason Pollock.

Le plan suivant montre une scène visiblement plus tardive de l'entretien, au cours de laquelle Mark Frauenfeld revient sur les origines du mouvement *maker* :

Vers 2008, les inventeurs ont commencé à fabriquer leurs propres outils, ce qui a été un très grand changement. Et en même temps, on a vu arriver les imprimantes 3D très bon marché, que n'importe qui pouvait avoir chez soi. Alors les gens ont commencé à s'imprimer des choses en 3D, ce qui est complètement incroyable. On a aussi vu des découpeuses lasers pas chères, des logiciels de dessin pratiquement gratuits. Tu peux partager tes idées sur internet, pour que les gens se les approprient et les améliorent. On est donc capables de réaliser des objets vraiment sophistiqués, comparables à tout ce que font les sociétés spécialisées en électronique.

À partir de là, le reportage axe son propos sur les potentialités de ces pratiques de *making*, ainsi que sur le lien que les *makers* entretiennent aux acteurs institutionnels. L'une des dernières scènes du reportage se déroule à la *Maker Faire*. On y découvre Ken Riba et Casey Barker, deux *makers* qui sont associés à la tête d'une entreprise de pièces détachées spécialisée dans l'aérospatial. Ken Riba, répondant aux questions d'une journaliste, articule une réflexion sur ce que les pratiques de *making* seront capables de produire à l'avenir, et sur la banalité de ces pratiques pour les générations futures :

Trouver la bonne solution pour résoudre le bon problème, voilà le truc. On va bientôt être capable d'imprimer des médicaments, d'imprimer des organes humains ou des objets mécaniques, pas juste en plastique. C'est l'invention ultime. Pour tous ces gamins autour de nous, ce sera complètement normal.

Casey Barker rebondit immédiatement : « jusque-là, seuls les gouvernements en avaient les moyens, mais on aimerait que ça change ».

\*\*\*\*\*

## Bruxelles, 2015

Du 22 au 23 juin 2015, la Direction Générale Recherche et Innovation de la Commission européenne organise à Bruxelles une conférence intitulée *A new start for Europe: Opening up to an ERA of Innovation*. La conférence réunit près de 500 participants, membres de diverses organisations de recherche et d'innovation européennes, afin de discuter du futur des politiques européennes en matière de recherche et d'innovation<sup>4</sup>.

En ouverture de ces deux jours de conférence, le Commissaire européen à la Recherche, à l'Innovation et à la Science Carlos Moedas<sup>5</sup> prononce un discours intitulé *Open Innovation, Open Science, Open to the World*<sup>6</sup>. Le Commissaire commence son discours par un diagnostic des pratiques de recherche et d'innovation, en insistant sur la nécessité d'une nouvelle stratégie qui soit adaptée à ce diagnostic :

Nous entrons dans un monde d'innovation ouverte et d'innovation par les utilisateurs. Un monde dans lequel le numérique et le physique convergent. Un monde dans lequel le savoir est créé à travers des collaborations globales impliquant des milliers de personnes de partout dans le monde et de tous parcours de vie. Mesdames et Messieurs, je voudrais que nous profitions des deux prochains jours pour établir une feuille de route pour les politiques de recherche et d'innovation européennes. Une nouvelle stratégie qui soit adaptée à un monde qui est ouvert, numérique et global.

Dans la suite de son allocution, Carlos Moedas présente ses propres ambitions pour les prochaines années. Ses ambitions visent, explique-t-il, à faire face à une série de défis que l'Union européenne rencontre. Selon lui, le premier de ces défis est posé par le fait que « nous [les européens, NdA] ne réussissons pas assez souvent à mettre les résultats de la recherche sur le marché. Les technologies développées en Europe sont la plupart du temps commercialisées ailleurs ». Le deuxième de ces défis est qu'« une révolution est en train de se produire dans la manière dont la science fonctionne. Chaque partie de la méthode scientifique évolue en un processus ouvert, collaboratif et participatif ».

---

<sup>4</sup> Pour plus d'informations sur cette conférence, voir <https://ec.europa.eu/research/index.cfm?pg=events&eventcode=5B17594F-90Co-840A-1CCBAFF7FoE6D9D7>.

<sup>5</sup> Carlos Moedas a pris fonction en tant que Commissaire européen à la Recherche, à l'Innovation et à la Science en novembre 2014, poste qu'il a occupé jusqu'en novembre 2019.

<sup>6</sup> L'intégralité du discours prononcé par Carlos Moedas peut être consultée à l'adresse suivante : [http://europa.eu/rapid/press-release\\_SPEECH-15-5243\\_en.htm](http://europa.eu/rapid/press-release_SPEECH-15-5243_en.htm). Le titre de ce discours sera également le titre de la nouvelle stratégie européenne publiée par la Direction Générale Recherche et Innovation, sous l'impulsion de Carlos Moedas, en 2016.

Afin de répondre à ces défis, Carlos Moedas propose une série d'orientations politiques. L'une de ces nouvelles priorités pour les politiques européennes, explique-t-il à l'assemblée, est de favoriser l'innovation ouverte. Selon lui :

L'innovation ouverte concerne l'implication de beaucoup plus d'acteurs dans les processus d'innovation, des chercheurs jusqu'aux entrepreneurs, en passant par les utilisateurs, les gouvernements et la société civile. Cela signifie créer les bons écosystèmes, augmenter les investissements, et entraîner plus d'entreprises et de régions dans l'économie de la connaissance. Je voudrais aller plus vite et plus loin en matière d'innovation ouverte.

À la fin de son discours, Carlos Moedas conclut par une envolée lyrique insistant sur l'ouverture des processus d'innovation :

Nous devons nous assurer que chacune de nos actions introduise de nouveaux participants, des jeunes chercheurs, des entrepreneurs dynamiques, et des gens qui n'ont jamais été impliqués dans la recherche et l'innovation européennes. (...) Quand des innovateurs comme LEGO commencent à fusionner des pièces réelles avec de la magie numérique, quand des citoyens effectuent leur propres recherche et développement au travers de projets communautaires en ligne, quand des docteurs commencent à imprimer des tissus vivants pour leurs patients... Les autorités publiques doivent faire de même.

\*\*\*\*\*

### **Wallonie, 2017<sup>7</sup>**

Le 26 avril 2017 est organisée, dans le hall de *Liège Airport*, une soirée visant à célébrer les dix ans d'anniversaire du « Plan Marshall », un programme mis en place par le Gouvernement wallon en 2005 afin d'arriver à un redressement économique durable de la Wallonie en développant l'innovation des entreprises et les partenariats entre le secteur privé et la recherche universitaire (voir chapitre 3). Réunissant plusieurs centaines de convives, la soirée, intitulée « Destination Wallonie 4.0 », vise à présenter un bilan des dix années de Plan Marshall et à mettre en évidence les réussites du redéploiement

---

<sup>7</sup> Les événements suivants ainsi que les discours qui en sont rapportés ont fait l'objet d'observations du chercheur dans le cadre de cette thèse.

économique de la région. Comme son nom l'indique, elle est également centrée sur l'idée d'une transition de la Wallonie vers une industrie numérique, l'« Industrie 4.0 ». Concrètement, la soirée consiste en une série de discours de diverses personnalités — ministres, entrepreneurs, chercheurs — suivie d'une table ronde entre différents acteurs du secteur numérique wallon. Anniversaire oblige, la soirée se clôture par un verre de l'amitié.

Le premier à prendre la parole dans le cadre des différents discours prononcés en première partie de soirée est Luc Soete<sup>8</sup>. Ce dernier commence son allocution par proclamer que « La Wallonie est bel et bien devenue une économie de la connaissance, basée sur la recherche et l'innovation ». Il souligne que les investissements en recherche et développement sont importants dans la région, surtout de la part du secteur privé. Cependant, il note un déclin progressif de l'investissement public en matière de recherche et de développement. Ce diagnostic le conduit à relever trois défis actuels qui se posent à la Wallonie. Le premier de ces défis concerne le rôle de l'investissement public en recherche et développement, qui doit augmenter afin de ne pas faire reposer le moteur de l'économie de la connaissance sur le seul secteur privé. Le deuxième est l'ouverture de la recherche et de l'innovation wallonnes. Selon lui, « une économie de la connaissance ne connaît pas de frontière », et l'économie wallonne doit donc accentuer son ouverture à l'international. Enfin, le troisième défi qu'il soulève est celui du « capital humain ». Selon lui, le développement de l'économie de la connaissance wallonne ne fait pas assez appel aux citoyens de la région. Il convient, pour doper davantage cette économie de la connaissance, de « faire du capital humain un atout en mobilisant les citoyens dans la recherche et l'innovation ».

Suite à ce discours, Jean-Claude Marcourt<sup>9</sup> retrace l'histoire de l'industrie wallonne. Il met en évidence que, si la sidérurgie wallonne a marqué le début de la Révolution industrielle dans la région, faisant de celle-ci un des pôles économiques

---

<sup>8</sup> Luc Soete est un économiste belge, Recteur de l'Université de Maastricht (Pays-Bas) de 2012 à 2016. Ses recherches portent sur les politiques de recherche et d'innovation, le développement durable et les transitions économiques. Au-delà de ses fonctions académiques, Luc Soete a présidé le *Research, Innovation, and Science Policy Expert High Level Group* auprès du Commissaire européen à la Recherche et à l'Innovation de 2012 à 2017. Il a par la suite présidé le *Economic and Social Impact of Research Expert Group* auprès de la Commission européenne de 2017 à 2018. Il a aussi été membre du *Dutch Advisory Council for Science, Technology and Innovation* de 2004 à 2015.

<sup>9</sup> Jean-Claude Marcourt était alors Ministre wallon de l'Économie, de l'Industrie, de l'Innovation et du Numérique. Ministre de l'Économie depuis 2004, c'est sous son impulsion que le Plan Marshall a vu le jour.

majeurs au niveau mondial, l'économie wallonne est en berne depuis la Deuxième Guerre mondiale. Depuis cette période, le déclin de l'économie wallonne s'est produit en parallèle de l'émergence sur le plan économique de l'autre grande région belge, la Flandre. Jean-Claude Marcourt note qu'il « a fallu longtemps pour que notre région [la Wallonie, NdA] prenne son destin en main, ce qui était précisément l'idée du Plan Marshall ». Seulement, dit-il, depuis la mise en place du Plan Marshall, la crise économique de 2008 est passée par là, freinant les ambitions de redéploiement économique de la région. Les autorités wallonnes ont depuis lors mis en place d'autres programmes pour tenter de générer de l'innovation sur le territoire. Parmi ces programmes, il cite *Creative Wallonia*, mis en place en 2010 pour « faire émerger de nouvelles idées par l'inclusion de la société civile dans la fabrique de l'innovation », et *Digital Wallonia*, conçu en 2015 pour « rentrer dans la révolution numérique ». À travers ces programmes, il était question, selon ses mots, de « rendre à un territoire et à sa population sa capacité d'innover ».

Le lendemain, une chaîne de télévision locale consacre un reportage à l'évènement. Jean-Claude Marcourt réitère son argument concernant le sentiment de confiance en soi qu'il convient de transmettre à la population wallonne : « La Wallonie n'est pas une terre désabusée où le passé brillant est derrière nous. On a un avenir qui doit être brillant et on doit rendre confiance à la population. C'est vrai qu'il faut s'adapter, c'est vrai que le monde change, mais c'est vraiment la volonté collective du gouvernement dans les circonstances qui sont les nôtres »<sup>10</sup>.

Presque exactement un mois plus tard, du 22 au 25 mai 2017, se tient en Wallonie la « Semaine de la Créativité », organisée dans le cadre du programme *Creative Wallonia* afin de promouvoir les activités entreprises à travers ce dernier. La Semaine de la Créativité prend la forme d'un évènement itinérant, se déplaçant chaque jour d'une grande ville wallonne à l'autre : Namur, Charleroi, Louvain-la-Neuve et Liège. *Creative Wallonia Engine*, l'organisme en charge de l'organisation de la Semaine de la Créativité, imprime pour l'occasion un journal, qui explique le propos de l'évènement. Voici ce que l'on peut y lire :

En écho au programme *Creative Wallonia* du Gouvernement wallon, nous mettons à l'honneur la « fabrique de l'innovation ». Sous cette thématique, nous souhaitons réduire le clivage entre les approches traditionnelles (industrielles, pyramidales,

---

<sup>10</sup> Le reportage est consultable à l'adresse suivante : [https://www.rtc.be/video/info/economie/wallonie-destination-4-o-la-wallonie-fait-sa-revolution-numerique\\_1494947\\_325.html](https://www.rtc.be/video/info/economie/wallonie-destination-4-o-la-wallonie-fait-sa-revolution-numerique_1494947_325.html).

technologiques, cloisonnées, etc.) et les approches créatives (à destination des startups, orientées utilisateurs, transversales, etc.). En effet, des acteurs territoriaux clés issus de différents secteurs mettent actuellement en pratique des techniques innovantes et collaboratives. Dans le cadre de la Semaine de la Créativité, nous mettons en avant ces acteurs territoriaux avec pour mission de transmettre au grand public ces pratiques pour qu'il puisse s'approprier les idées de l'économie créative. C'est dans la synthèse et la combinaison des approches que la Wallonie pourra se transformer durablement ! Sous ce label, c'est l'innovation au sens large qui est mise en avant, dans une société créative (entrepreneuriat, éducation, citoyenneté, etc.). Aujourd'hui, ce sont la création, la différenciation et la transversalité qui sont les clés de la réussite.

Cette Semaine de la Créativité est surtout l'occasion pour *Creative Wallonia Engine* de présenter au grand public les diverses initiatives mises en place afin d'inclure les citoyens dans les processus d'innovation. Sont ainsi notamment présentés des *Living Labs*, des Hubs Créatifs, des Fab Labs, et des *Hackathons*<sup>11</sup>, tous financés par les autorités régionales wallonnes. À travers ces activités, il s'agit, comme l'explique le coordinateur d'un Fab Lab, de « mixer les publics tels que les artistes, les citoyens, les entrepreneurs, les scientifiques, dans le but de faire émerger des projets d'innovation (...) L'idée c'est de pouvoir être à la croisée des arts, de l'entrepreneuriat, de la science et des nouvelles technologies ».

Le point d'orgue de cette Semaine de la Créativité consiste en l'organisation, le 25 mai 2017, d'une *Maker Faire*, à Liège. Cette *Maker Faire* est conçue comme la journée phare de la semaine. Organisée pendant un jour férié, elle vise à attirer le plus de monde possible. Elle fait l'objet d'une importante publicité dans les médias et par le biais de prospectus distribués et d'annonces répétées durant les trois journées précédentes.

C'est la première fois qu'une *Maker Faire* est organisée en Wallonie. « *Maker Faire* » étant devenu un label, il a fallu que *Creative Wallonia Engine* remette un dossier et paie afin de pouvoir utiliser ce nom. Cette *Maker Faire* est conçue par les organisateurs comme une journée de démonstration du vivier créatif wallon, ainsi que comme un outil de sensibilisation des citoyens aux nouvelles technologies, en permettant au grand public de découvrir des imprimantes 3D, des robots, des drones, ou encore de rencontrer des *makers*. Comme le résume un membre de *Creative Wallonia Engine* durant l'évènement : « le but, c'est de révéler le *maker* qui est en toi ». Particularité wallonne, les

---

<sup>11</sup> Des exemples de telles initiatives sont analysés dans les Chapitres 4, 5 et 7 de cette thèse.

stands des différents organismes présents côtoient des ateliers visant à faire essayer aux visiteurs des outils de développement de projets entrepreneuriaux. Ainsi, à l'entrée du bâtiment accueillant la *Maker Faire*, le visiteur tombe par exemple nez à nez avec un gigantesque tapis de sol imprimé et de grands dés, lui permettant de « jouer » à établir un *business model canvas*<sup>12</sup>.

\*\*\*\*\*

Les trois récits précédents nous ont fait voyager tour à tour dans la baie de San Francisco, au cœur des institutions européennes, ainsi qu'en Wallonie. Qu'ont-ils à nous dire des pratiques d'innovation en ce début de 21<sup>ème</sup> siècle ?

Tout d'abord, que les pratiques des *makers* californiens, bidouillant de nouvelles technologies dans leurs garages, semblent s'être répandues en Europe. Les processus de recherche et de développement, l'innovation, apparaissent ainsi de plus en plus ouverts, participatifs (Laurent et al. 2018). Ensuite, que cette diffusion des pratiques de *making* a pris en Europe une tournure différente de ce qui s'est développé en Californie. Ainsi, le mouvement *maker* en Californie s'est développé au travers d'une critique des institutions en place, qu'elles soient économiques ou politiques. « Faire » signifie dès lors faire « soi-même », sans être dépendant d'un gouvernement ou d'une entreprise privée. Les pratiques de *making* y sont également fréquemment justifiées par une envie d'amusement, sans chercher à tout prix à ce que ce qui est créé soit utile, pertinent, ou valorisable économiquement. Les *makers* cherchent avant tout à exprimer leur créativité, à voir ce qu'ils sont capables de créer, sans autre finalité que celle-là. Ce qui se joue en Europe semble être d'un autre ordre. En effet, le développement de technologies par et avec les citoyens y semble *a priori* articulé à une ambition de développement économique, au sein de discours insistant sur la notion d'« économie de la connaissance ».

En d'autres termes, ce que ces récits semblent montrer, c'est que des pratiques fréquemment assimilées à un mouvement contre-culturel sont reprises et adaptées, dans d'autres contextes, à des ambitions politiques de développement économique et d'entrepreneuriat. Dans les deux cas, l'inventivité et la créativité sont érigées au rang d'impératifs. Cependant, alors que cet impératif est véhiculé par des communautés de pratiques *grassroots* dans la Silicon Valley, sans autre finalité que sa propre complétion, il

---

<sup>12</sup> Technique d'établissement d'un modèle d'affaire, voir notamment le Chapitre 7.

est véhiculé par des autorités publiques dans le cas de la Commission européenne et de la Wallonie, articulé à des programmes politiques d'économie et d'innovation.

Comment dès lors ces pratiques se développent-elles dans ces contextes ? Comment s'intègrent-elles à des politiques d'innovation qui leur préexistent ? Qui participe aux processus participatifs de recherche et d'innovation, à partir du moment où ils sont promus et mis en place par des autorités publiques ? Que produisent ces processus ? Ce sont ces questions qui ont guidé la présente thèse, qui propose une analyse de l'innovation participative telle qu'elle est promue et qu'elle se déploie à la Commission européenne et en Wallonie.

Clarifions un point d'entrée de jeu : cette thèse n'a pas pour vocation de définir *a priori* ce qui serait l'innovation, participative ou non. Cette tâche n'a en effet rien d'évident. S'il est possible de concevoir de répondre à cette ambition *a posteriori*, par le biais d'une analyse historique, il semble difficile, pour ne pas dire impossible, de le faire pour des activités en cours. Comme le note Peerbaye (2014), il semble plus pertinent d'adopter une conception étendue et agnostique de l'innovation :

... en fait, le plus pertinent pour les sociologues est probablement d'abandonner cet objectif de qualification et de rendre compte de l'existence *d'activités d'innovation*<sup>13</sup>, performées par des individus et des collectifs (...) qui organisent leurs activités autour de la recherche de novations. (...) Les sociologues peuvent étudier [les activités d'innovation] à plusieurs niveaux : ils peuvent en faire l'ethnographie en suivant les activités d'innovation telles qu'elles se font, en traçant les réseaux sociotechniques à travers lesquels l'innovation se déploie, ou encore en étudiant les politiques de toutes sortes destinées à favoriser l'innovation (leurs imaginaires, leurs dispositifs, leurs mécanismes et leurs effets, etc.). (pp. 359-360)

Cette thèse s'inscrit pleinement dans les recommandations de Peerbaye, en ce qu'elle propose de lier les pratiques d'innovation participative aux contextes politiques et économiques dans lesquelles elles sont promues et mises en place afin de pouvoir en rendre compte de la manière la plus fine possible.

Pour ce faire, elle se compose de huit chapitres distincts. Le premier chapitre présente la posture épistémique et les méthodes d'enquête qui ont permis de produire et de rendre compte du matériau empirique sur lequel repose cette thèse. Le deuxième chapitre introduit le cadre analytique qui a permis d'analyser et de structurer les analyses

---

<sup>13</sup> En italique dans le texte.

du matériau empirique. Il présente également une première étude de cas : celle de l'évolution de la conception et de la promotion de la participation publique dans les matières scientifiques et technologiques au niveau des politiques de recherche et d'innovation de la Commission européenne. Le troisième chapitre présente une analyse similaire au niveau des politiques de la Région wallonne, en s'attachant à appréhender l'émergence et l'institutionnalisation<sup>14</sup> de l'innovation participative en Wallonie. Les quatrième, cinquième, sixième et septième chapitres présentent chacun une étude de cas d'un site particulier d'innovation participative en Wallonie. En analysant respectivement un *Living Lab*, un Hub Créatif incorporant en son sein un *Fab Lab*, un *Hackerspace* ainsi qu'un *Hackathon*, ils entendent proposer un panorama de la diversité des sites qui déploient des pratiques d'innovation participative dans un contexte donné. Le huitième chapitre permet de prendre de la hauteur par rapport à ces divers cas et d'en proposer une approche critique, afin d'envisager comment les territoires se reconfigurent au travers de l'innovation participative. Enfin, la conclusion générale permet de revenir sur les principaux apports de cette thèse et, à partir de ceux-ci, d'envisager des perspectives analytiques et politiques futures.

---

<sup>14</sup> Entendue ici comme processus à travers lequel une ou plusieurs approches (dans le cadre de cette thèse, de la participation publique en matières scientifiques et technologiques) sont définies, modifiées ou même supprimées à l'intérieur d'un système politico-administratif. Pour un aperçu des différentes approches du processus d'institutionnalisation en sciences politiques, voir (Hall et Taylor 1996).

# **Chapitre 1. Posture épistémique et méthodes de recherche**

Avant d'envisager la présentation du cadre analytique de cette thèse et des résultats de ma recherche, ce premier chapitre présente mon positionnement épistémique ainsi que les différents aspects méthodologiques de mon enquête. Il est découpé en deux sections principales. La première présente ma posture générale de recherche et les conditions de mon « embarquement » en tant que chercheur. La seconde présente les modalités de production et d'analyse du matériau empirique qui compose cette thèse.

## **Section 1. Réflexivité et embarquement du chercheur**

Comme toutes les autres avant et après elle, cette thèse a été développée dans un contexte particulier et est donc, en partie, le fruit des interactions s'étant opérées dans ce contexte. En effet, si elle est ultimement signée d'une seule main, la mienne, cette thèse a été réfléchiée en interaction constante avec de nombreux collègues et s'inscrit dans une certaine façon de concevoir la recherche qui est mienne sans m'être exclusive.

Le contexte dans lequel cette thèse a vu le jour est celui de deux centres de recherches – l'Institut de la Décision Publique et le SPIRAL. Les chercheurs de ces deux centres s'intéressent à divers objets mais partagent pour la plupart, sous réserve de quelques adaptations en fonction des affinités personnelles de chacun, une même conception du travail de chercheur en sciences humaines et sociales (SHS), une même posture épistémique. Ce chapitre vise à expliciter cette posture. Compte tenu du caractère collectivement partagé de celle-ci, ce chapitre emprunte à de nombreuses et intenses discussions auxquelles j'ai eu l'occasion de prendre part durant les quatre dernières années, que ce soit de manière bilatérale ou au sein de groupes plus larges<sup>15</sup> <sup>16</sup>. Préciser la posture épistémique qui a guidé cette thèse est une étape importante, en ce qu'elle a conditionné la manière dont ma recherche a été menée, notamment la mobilisation de certaines méthodes de production et d'analyse du matériau empirique.

---

<sup>15</sup> Je pense notamment, dans ce cadre, aux séances du séminaire « Méthodologie en sciences sociales » du SPIRAL, que j'ai eu la chance de pouvoir co-organiser durant l'été 2016.

<sup>16</sup> En plus de ces discussions, ce chapitre emprunte également aux thèses de certains collègues, en particulier à celles de Charlier (2018), Parotte (2018), Petit Jean (2016), Piron (2018), et Thoreau (2013).

La posture de recherche développée dans ce contexte durant les quatre dernières années entend rompre avec deux autres manières de concevoir la recherche en SHS : d'une part, celle qui postule qu'il existe une recherche qui serait totalement indépendante, neutre et objective par rapport à son objet ; d'autre part, celle qui voudrait que le chercheur se situe dans une position surplombante par rapport à son objet.

Premièrement, la posture adoptée dans cette thèse part du présupposé qu'une recherche n'est jamais totalement indépendante de son objet. Cette conception va à rebours du concept de neutralité axiologique, souvent érigé comme principe de non-engagement du savant (Corcuff 2011). Le chercheur en SHS apparaît alors comme « embarqué » dans et par l'étude de son objet (Thoreau 2013, 2019). À partir du moment où il reconnaît son embarquement, il incombe au chercheur de rendre compte des conditions de celui-ci, de préciser sa « politique de l'enquête » (Garfinkel 2007), puisqu'il en existe bel et bien une.

Deuxièmement, reconnaître un potentiel embarquement du chercheur ne suffit pas à préciser la posture adoptée dans le cadre de cette thèse. Il existe en effet une pluralité de façons d'être un chercheur embarqué. Par exemple, le chercheur en SHS peut se considérer lui-même, et être considéré par le reste de la société, comme situé dans une position surplombante par rapport à son objet. Ainsi Easton écrivait-il à la fin des années 1960 que « le politologue, en tant que professionnel, est le savant *par excellence* [en français dans le texte] », et que ce statut lui donnait accès à des connaissances particulières (Easton 1969, 1054). Dans le même ordre d'idée, pour Bourdieu, les « intellectuels » ont « accès à des vérités » (cité dans Pinto 2011, p. 112), susceptibles de rendre apparentes des choses autrement dissimulées. L'intellectuel, dans cette perspective, apparaît alors comme un

... savant capable de mettre les armes de la science au service des objectifs poursuivis. Capable surtout de donner les moyens de comprendre, entre autres choses, les limites que les déterminants sociaux imposent à la critique et à l'action militantes (Bourdieu 1995, p. 9).

A rebours de cette posture surplombante, j'envisage ma propre recherche non pas dans un objectif de dévoilement d'une réalité qui échapperait aux acteurs mais dans la perspective d'étudier comment ces derniers construisent leurs discours dans des contextes particuliers. Le travail du chercheur, dans cette perspective, consiste donc à systématiser, à expliciter le savoir des acteurs qu'il étudie. Cette posture revient à réfuter la proposition

de rupture épistémologique d'une sociologie du dévoilement pour reconnaître que « les relations entre connaissances savantes et connaissances ordinaires du monde social doivent être envisagées de manière non-exclusive » (Corcuff 2011, 7).

La sociologie qui se déploie dans le cadre de cette thèse n'est donc pas une sociologie du dévoilement mais une sociologie constructiviste, qui considère que la réalité sociale n'est pas déterminée *a priori* mais résulte d'une construction (sociale) : s'il existe une réalité objective, en dehors de l'esprit humain, c'est l'interprétation des acteurs et les significations qu'ils donnent à cette réalité — leur réalité subjective — qui influencent leur comportement dans cette réalité. L'étude d'un phénomène quel qu'il soit ne peut dès lors être séparée des significations portées par les individus (Guba et Lincoln 1982, 1994). La posture constructiviste permet donc d'appréhender l'objet étudié comme résultant d'évènements historiques, de forces sociales et d'idéologies particuliers (Hacking 2001).

Comme présenté plus en détail dans le chapitre 2, ma posture constructiviste est également co-productionniste. La co-production s'entend ici comme une démarche, une posture du chercheur, une « manière d'interpréter et de rendre compte des phénomènes complexes » (Jasanoff 2004, 3). Cette posture invite à questionner les catégories discriminantes qui tendent à séparer par principe nature et culture, faits et valeurs, science/technologie et politique. Elle permet dès lors de travailler sur une grande variété de thématiques où connaissances scientifiques, développements technologiques et institutions sociales sont entremêlées.

A travers cette posture constructiviste et co-productionniste, ma volonté dans cette thèse n'est donc pas d'identifier des relations entre des variables préalablement identifiées, ce qui serait l'objectif d'une démarche positiviste<sup>17</sup>, mais bien de déconstruire des objets et des processus que chaque acteur peut potentiellement percevoir différemment.

Cette posture est articulée à une proposition pratique de rapport à l'objet étudié. Suivant la proposition de Callon, à défaut de surplomber son objet, le chercheur est enjoint à enquêter en lien étroit les phénomènes étudiés :

Le seul apport possible des sciences sociales, mais il est immense, est de participer avec les acteurs eux-mêmes à la mise en forme des leçons qui peuvent être tirées d'une

---

<sup>17</sup> (Post-)positivisme et constructivisme sont fréquemment opposés dans la littérature sur les méthodologies d'enquête. Pour de plus amples détails sur cette comparaison, voir Guba et Lincoln (1994), et Creswell (2007).

expérience collective en cours, toujours singulière, de manière à en exprimer la possible généralité pour ensuite la transporter ailleurs, en espérant que d'autres acteurs seront convaincus par l'équivalence et s'en saisiront. (...) La science ne naît pas d'une prise de distance, ce mot d'ordre rabâché n'a aucun sens. Elle est engendrée par le double mouvement de la coopération et du transport, de l'attachement et du détachement. (Callon 1999, 74-75)

Dès lors, le chercheur en SHS n'est plus celui qui fait apparaître des explications cachées mais celui qui, en représentant les entités qu'il étudie, participe à la performance du social tout en produisant des connaissances. Son travail est le fruit de sa capacité à s'attacher et à se détacher en permanence des acteurs et des objets qu'il étudie. L'attachement et le détachement composent tous deux « la seule définition possible du travail sociologique » (Callon 1999, 77-78). Le travail du chercheur ne consiste donc pas en une prise de distance par rapport à son objet mais en une ambiguïté, une tension permanente entre attachement et détachement, proximité et distance. Il importe donc, dans les développements suivants, de préciser les modalités pratiques de cette dialectique entre attachement et détachement.

Cette thèse a officiellement débuté en janvier 2016, suite à l'obtention d'une bourse de recherche fondamentale de quatre ans, octroyée par l'Université de Liège. Je venais alors de terminer un master en sciences politiques (Université de Liège, 2015) et j'avais entamé un *Master of Arts in European Studies on Society, Science and Technology*, que je terminerai six mois plus tard (*Maastricht University*, 2016). Ces deux formations avaient déjà contribué à façonner mon intérêt pour les liens entre science, technologie, et démocratie, particulièrement pour les notions de participation publique et de démocratisation des processus de choix et de développements technologiques.

Cette thèse a également débuté dans un contexte infusé de discours sur l'innovation, sur le développement de nouvelles technologies comme remèdes supposés à un ensemble de crises diagnostiquées : crise de la croissance économique, crise de l'emploi, crise de l'environnement. Face à ces crises, l'innovation était, et est toujours, fréquemment présentée dans les discours politiques et médiatiques comme un impératif, et ses conditions de développement ainsi que ses potentielles conséquences n'étaient que rarement mises en débat. Dans ce contexte, mon premier réflexe de jeune diplômé et de jeune doctorant a été de vouloir déconstruire ces discours, pour mieux les repolitiser.

Cela m'a notamment conduit, au fur-et-à-mesure de mon cheminement, à co-signer des cartes blanches dans la presse, afin de déconstruire la vision déterministe du développement technologique, de plaider pour une re-politisation des débats concernant le développement de l'intelligence artificielle et, plus largement, concernant les choix technologiques (Delvenne et al. 2018; Delvenne et Macq 2017; Macq et Delvenne 2017), positions que j'ai également pu défendre dans le cadre de conférences grand public (Delvenne et Macq 2018; Macq 2018).

Ces moments de prise de position normative m'ont parfois conduit à remettre en cause certains des discours entendus dans le cadre même de mon enquête. J'ai ainsi fréquemment lu ou entendu, dans le cadre de mon travail de terrain, des discours enchantés sur le rôle bénéfique des technologies et sur le futur qui adviendra grâce à leur développement. Ma propre réflexivité m'a alors poussé à redoubler d'efforts pour prendre au sérieux le discours des acteurs rencontrés, pour adopter une position ouverte vis-à-vis d'eux, afin d'éviter, dans la mesure du possible, de trop grands biais méthodologiques et de passer à côté d'éléments intéressants dans mes interactions avec l'objet étudié.

A d'autres moments, je me suis laissé entraîner par et dans le terrain. Lors de certaines observations participantes, les statuts de chercheur et de membre à part entière du terrain étudié se sont ainsi quelque peu entremêlés. Comme le relatent les chapitres 6 et 7, par exemple, mon cheminement de thèse m'a ainsi conduit à devenir membre du *Hackerspace* de Liège et à apprendre les rudiments de la robotique pour m'intégrer à cette communauté<sup>18</sup>, ou encore à participer au développement d'une application technologique dans le cadre du *hackathon Citizens of Wallonia* et à envisager un temps sérieusement de créer une société pour développer ce projet après l'évènement<sup>19</sup>.

Cette tension constante entre proximité et distance, attachement et détachement vis-à-vis de l'objet étudié, n'est à mon sens pas problématique à partir du moment où elle fait l'objet d'un travail réflexif de la part du chercheur. A partir de ce moment, elle devient même productive, en ce qu'elle devient vectrice de connaissance fine du terrain étudié tout en permettant une réflexion distanciée sur ce dernier.

---

<sup>18</sup> Voir le Chapitre 6.

<sup>19</sup> Voir le Chapitre 7.

Maintenant que ma posture épistémique ainsi que les conditions de mon embarquement en tant que chercheur ont été explicitées, il convient de présenter les méthodes d'enquête déployées dans le cadre de cette thèse.

## **Section 2. Production et analyse des données empiriques**

La posture constructiviste et co-productionniste présentée dans la section précédente a également guidé ma démarche de recherche et les méthodes qui ont été utilisées pour produire et analyser le matériau empirique qui informe cette thèse.

En effet, ma démarche de recherche est, au même titre que les acteurs et les phénomènes qu'elle entend étudier, elle-même une pratique sociale et un processus ancré, sans position surplombante ou d'extériorité. Comme expliqué précédemment, cette position induit un rapport particulier aux acteurs de terrains rencontrés : l'objectif de cette thèse n'est pas de comprendre mieux qu'eux leurs pratiques, mais d'en proposer une lecture différente.

Cela implique de considérer le matériau empirique non pas comme un « donné » mais comme un « produit ». Comme le note Law : « la méthode n'est pas (...) un ensemble de procédures plus ou moins performantes pour rendre compte d'une réalité donnée. Elle est plutôt quelque chose de performatif. Elle aide à produire les réalités » (Law 2004, 143). A travers cette conception de la méthode, les données apparaissent « produites » plutôt que « récoltées ». Les prochaines sous-sections entendent présenter comment les données utilisées dans le cadre de cette recherche ont été produites.

### **Section 2.1. Présentation des cas et de la logique de leur sélection**

Cette recherche repose sur des études de cas (Creswell 2007), une approche qualitative à travers laquelle le chercheur enquête sur un ou plusieurs systèmes relativement clos (les cas). L'enquête se fait à travers la production détaillée, en profondeur, de données, ce qui implique l'utilisation de multiples sources différentes (dans ce cas : des documents et rapports officiels, des entretiens et des observations). Le rapport fait de cette enquête est alors centré sur chacun de ces cas.

La sélection des cas étudiés dans cette thèse relève d'un subtil mélange de questionnements théoriques et d'intuitions empiriques. Le premier cas envisagé est celui des politiques de recherche et d'innovation de la Commission européenne. Ce choix s'est

opéré sur une base théorique : il visait à analyser une institution considérée dans la littérature comme emblématique d'un certain tournant participatif dans les matières scientifiques et technologiques afin d'envisager comment la participation publique en est venue à être institutionnalisée, ainsi que la manière dont sa conception a pu évoluer au fil du temps<sup>20</sup>.

Ce sont les limites de ce premier cas qui ont guidé la sélection du deuxième. Ainsi, si l'étude des politiques de la Commission européenne s'est révélée riche d'enseignements sur l'émergence et l'évolution d'une certaine conception de la participation publique, ce cas n'a pas permis d'analyse concrète de pratiques de participation publique. En effet, la Commission européenne ne met pas elle-même en œuvre la participation qu'elle promeut à travers ses programmes : elle finance des projets de recherche qui comportent une dimension participative. C'est donc l'envie de pouvoir inclure un cas d'étude qui permette l'analyse de pratiques de participation qui m'a conduit à étudier l'innovation participative telle qu'elle se déploie en Wallonie. Cette autorité publique a en effet très tôt, à l'échelle de l'Union européenne, développé un programme faisant de l'innovation participative un élément clé de son développement. Dans ce cadre, en plus d'offrir un cas d'étude intéressant concernant l'institutionnalisation de cette forme de participation publique et des discours qui la sous-tendent<sup>21</sup>, la Wallonie se révèle également être un cas précieux pour enquêter dans des sites concrets de participation.

Guidé sur le terrain par mon analyse des politiques wallonnes, j'ai alors décidé de poursuivre mon enquête dans certains des sites d'innovation participative mis en place au travers des programmes d'innovation wallons. Trois de ces sites sont ainsi devenus trois cas d'étude supplémentaires. Le choix de ces sites à analyser plus en profondeur a été effectuée en vue de garantir une diversification maximale de ceux-ci. Cette diversification, indispensable dans le protocole d'enquête, est vue

... comme le critère majeur de sélection en ce qui touche les échantillons qualitatifs par cas multiples. En effet, ces recherches sont souvent appelées à donner le *panorama le plus complet possible* des problèmes ou situations, une *vision d'ensemble* ou encore un *portrait global* d'une question de recherche. D'où l'idée de diversifier les cas de manière à inclure la plus grande variété possible, indépendamment de leur fréquence statistique. (Pires 1997, p. 154).

---

<sup>20</sup> Le rapport de ce cas d'étude est présenté au sein du Chapitre 2.

<sup>21</sup> Cette analyse est présentée dans le Chapitre 3.

Concrètement, après avoir identifié les différents sites d'innovation participative mis en place à travers les programmes wallons, j'ai choisi de maximiser la diversité en sélectionnant trois sites de nature différente : un *Living Lab* (le *Walloon e-Health Living Lab*), un Hub Créatif/Fab Lab (le TRAKK), ainsi qu'un *Hackathon* (*Citizens of Wallonia*)<sup>22</sup>.

Enfin, c'est l'accès à ces différents sites qui m'a permis d'envisager l'inclusion dans cette recherche d'un dernier cas : le *Hackerspace* de Liège. En effet, comme transcrit dans les chapitres correspondants, les discours entendus dans les sites institutionnels d'innovation participative en Wallonie sont relativement semblables. C'est en discutant avec plusieurs acteurs de ces sites que j'ai été aiguillé vers le *Hackerspace* de Liège, présenté par ces derniers comme partageant certaines caractéristiques des sites précédents mais s'en écartant radicalement en refusant toute logique institutionnelle. Ce dernier cas s'est révélé particulièrement intéressant en ce qu'il a également pour vocation de faire participer des publics au développement de technologies mais développe une conception de cette participation largement différente des cas précédents<sup>23</sup>.

Au total, l'innovation participative est donc étudiée, dans le cadre de cette thèse, à travers les programmes de deux autorités publiques : la Commission européenne et la Wallonie. Au sein de ce deuxième espace politique, elle est étudiée de manière approfondie dans quatre sites distincts. Ces programmes politiques et ces quatre sites forment, ensemble, les six cas envisagés dans cette thèse.

**Table 1. Présentation synthétique des cas analysés**

<b>Programmes politiques</b>	Politiques de la Commission européenne (chapitre 2)	Politiques du Gouvernement wallon (chapitre 3)	
<b>Sites de pratiques</b>		<i>Walloon e-Health Living Lab</i> (chapitre 4)	TRAKK (chapitre 5)
		<i>Hackerspace</i> de Liège (chapitre 6)	<i>Citizens of Wallonia</i> (chapitre 7)

<sup>22</sup> L'analyse de ces cas est présentée respectivement dans les chapitres 4, 5 et 7.

<sup>23</sup> L'analyse de ce cas est présentée dans le Chapitre 6.

Comme montré dans le tableau ci-dessus, ces cas sont situés à des niveaux différents. Les deux premiers sont situés au niveau de politiques publiques de recherche et d'innovation, au sein de deux espaces politiques distincts (l'Union européenne et la Wallonie), alors que les quatre autres sont situés au niveau de pratiques situées en Wallonie<sup>24</sup>. La comparaison de ces différents cas s'effectue en plusieurs temps. Dans un premier temps chacun de ces cas fait l'objet d'une description détaillée, qui rend compte de sa configuration spécifique et des enjeux qu'il recouvre. Ces descriptions visent avant tout une contextualisation de ces cas, c'est-à-dire leur présentation nuancée et détaillée, en les considérant comme des phénomènes circonscrits dans le temps et dans l'espace. Dans un second temps, chacun des chapitres concernés est complété par une conclusion intermédiaire, qui consiste en une entreprise de généralisation des développements du chapitre. L'ensemble de ces cas fait l'objet d'une discussion (chapitre 8), qui prolonge et systématise l'exercice de généralisation des observations en dégagant la dynamique générale des cas et en tirant des enseignements théoriques.

Afin d'exposer le matériau sur lequel repose ces études de cas, la section suivante présente les sources de l'enquête qui ont été mobilisées dans le cadre de cette recherche.

## Section 2.2. Différentes sources d'enquête : documents, entretiens et observations participantes

Dans le cadre des analyses de cas, trois sources d'information complémentaires ont été mobilisées : l'analyse documentaire, l'entretien semi-directif et l'observation. La production des données à partir de ces sources s'est fait de manière systématique, en tentant autant que faire se peut de recueillir le même type de données pour chacun des cas.

La première source d'information utilisée est celle des documents (programmes, stratégies, rapports, avis, sites web, matériel de communication, etc.). Ces documents étaient tantôt publics, tantôt confidentiels (transmis par des personnes rencontrées à l'occasion d'entretiens). Traités comme des traces laissées par les acteurs, ils ont été dans le cadre de cette recherche considérés comme des pratiques sociales à part entière.

---

<sup>24</sup> Cette variation des niveaux d'analyse est voulue et découle du cadre analytique de la co-production forte, exposé dans le Chapitre 2.

L'analyse de ces documents a dès lors consisté, dans une perspective interprétative, à en dégager le sens en s'intéressant aux jeux d'acteurs qui accompagnent leur émergence, ainsi qu'en s'attachant à envisager les effets de ces documents sur leur contexte, notamment en suivant la manière dont ils sont mobilisés — et donc toujours réinterprétés — par divers acteurs, dans divers environnements.

La deuxième source d'information est celle des entretiens semi-directifs formels<sup>25</sup>. La conduite de ces entretiens donne accès à des formes d'interprétations par les acteurs de leurs propres pratiques. En droite ligne de la posture épistémique précédemment présentée, l'objectif de ces entretiens était donc d'accéder aux représentations subjectives des personnes interrogées à propos des événements et des phénomènes analysés. La sélection des personnes interrogées s'est faite en deux temps. Dans un premier temps, une première série d'acteurs clés a été identifiée suite à l'analyse des documents. Dans un deuxième temps, cette liste d'acteurs a été augmentée au fur-et-à-mesure de la conduite des entretiens en demandant aux personnes interrogées de citer les acteurs qu'elles considéraient comme les principaux protagonistes des phénomènes analysés.

Dans le cadre de cette recherche, 46 personnes ont été interrogées au travers de 40 entretiens<sup>26</sup>, d'une durée comprise entre 37 et 144 minutes. Au total, plus de 56 heures d'entretiens ont donc été menées, dans six villes de Belgique et de Suisse : Liège (15), Bruxelles (9), Namur (6), Mons (4), Genève (2) et Charleroi (1). Trois entretiens ont été réalisés par vidéoconférence (2) ou par appel téléphonique (1). Tous ces entretiens ont été intégralement enregistrés et transcrits en vue de leur analyse. Par souci déontologique et conformément aux accords pris avec les personnes interrogées, la plupart des entretiens ont été anonymisés<sup>27</sup>. Cependant, afin de permettre au lecteur de prendre toute la mesure des discours tenus par les différents acteurs, pour chacun des entretiens, la fonction de la personne et l'organisation à laquelle elle appartient est mentionnée au début de chacun des chapitres qui voit cette personne intervenir. La table 2 résume les principales caractéristiques formelles des entretiens réalisés.

---

<sup>25</sup> Ces entretiens sont appelés « formels » pour les distinguer des innombrables discussions informelles que j'ai pu avoir avec une multitude d'acteurs au cours de mes observations (voir infra).

<sup>26</sup> Comme présenté implicitement dans la Table 2 (voir infra), certaines personnes ont été interrogées lors de plusieurs entretiens, alors que certains entretiens ont permis d'interroger plusieurs personnes.

<sup>27</sup> A l'exception des entretiens réalisés avec des personnes dont l'anonymat ne pouvait pas être valablement préservé, e.g. Jean-Claude Marcourt, Ministre wallon de l'Économie de 2005 à 2017.

**Table 2. Caractéristiques des entretiens réalisés**

	<b>Commission Européenne</b>	<b>Wallonie</b>	<b>Total</b>
<b>Nombre d'entretiens</b>	<b>11<sup>28</sup></b>	<b>29</b>	<b>40</b>
<b>Nombre de personnes interrogées</b>	<b>8</b>	<b>38</b>	<b>46</b>
<b>Durée totale (minutes)</b>	<b>757</b>	<b>2641</b>	<b>3398</b>
<b>Durée moyenne (minutes)</b>	<b>69</b>	<b>91</b>	<b>85</b>

Chaque entretien a été minutieusement préparé. Des protocoles d'entretien individualisés ont été élaborés afin de tenir compte des spécificités de chaque entretien, notamment quant à la trajectoire personnelle de la personne rencontrée, au rôle de l'organisation à laquelle cette personne appartient, ou encore à la temporalité de l'entretien par rapport aux dynamiques des phénomènes étudiés. Toutefois, afin de permettre une comparaison la plus systématique possible des discours récoltés lors de ces entretiens, les différents protocoles ont tous bénéficié d'une base commune, les personnes interrogées étant questionnées sur leur trajectoire personnelle, sur les activités menées au sein de leur organisation, sur leur vision de l'innovation (participative) ainsi que sur leurs visions du futur liée à cette innovation (participative). Ces questions présentaient l'avantage de structurer l'entretien par rapport aux différentes dimensions de l'analyse. Cependant, afin de permettre aux personnes interrogées de souligner les aspects qu'elles

---

<sup>28</sup> Comme exposé dans le Chapitre 2, il convient de préciser que cinq de ces entretiens ont été apportés par Elise Tancoigne, chercheuse à l'Université de Genève, qui a réalisé un travail extrêmement similaire au mien dans le cadre de ses propres recherches. Nous avons d'ailleurs mis en commun nos données et partagé nos analyses lors d'un séjour de recherche d'un mois que j'ai réalisé à l'Université de Genève, et qui a donné lieu à la publication commune d'un article analysant l'émergence et l'évolution d'un discours sur la participation publique dans les matières scientifiques et technologiques à la Commission européenne.

estimaient particulièrement prégnants par rapport à la thématique envisagée, certaines libertés ont été prises par rapport à un suivi strict du protocole, afin de privilégier la dynamique la plus fluide possible lors de la discussion.

Enfin, en complément de l'analyse documentaire et de la conduite d'entretiens semi-directifs, j'ai également entrepris de mener des observations participantes là où cela s'avérait possible<sup>29</sup>. Dans trois des quatre sites de pratiques d'innovation participative<sup>30</sup>, j'ai ainsi eu l'occasion de passer du temps à prendre part aux activités organisées sur le site<sup>31</sup>. Ces observations m'ont notamment conduit à passer deux journées au TRAKK, plusieurs soirées au *Hackerspace* de Liège, ainsi qu'à participer aux quarante-huit heures qu'a duré l'édition 2018 de *Citizens of Wallonia*. Au cours de ces observations, des notes systématiques ont été prises, notamment concernant les discours tenus par les différents acteurs rencontrés, les configurations matérielles et les différentes modalités pratiques de la participation se développant dans ces sites, ainsi que concernant mon propre ressenti au cours de mes incursions dans ces terrains.

### Section 2.3. Traitement des données

Les sources documentaires, les entretiens semi-directifs et les observations participantes m'ont permis d'accéder à un ensemble particulièrement riche de discours portant sur des idées, des pratiques, des représentations de la société et de son futur, du bien commun, ainsi que sur la manière dont fonctionnent des institutions, des organisations. Afin de rendre compte de ce matériau riche, il a fallu trier, organiser, interpréter et mettre en forme ces données pour les rendre intelligibles et permettre de raconter une histoire qui se tient à partir d'elle, de véhiculer un message intelligible.

Le travail d'organisation et d'interprétation de cette masse de données s'est fait de manière abductive (Reichertz 2004; Thomas 2010), c'est-à-dire à mi-chemin entre une démarche purement déductive et une démarche totalement inductive. L'abduction est

---

<sup>29</sup> Dans le cadre de cette thèse, seules seront présentées les différentes observations de pratiques d'innovation participative dans les sites préalablement présentés. D'autres observations ont également été effectuées, lors de réunions, de journées d'études ou encore d'événements publics. Toutefois, ce deuxième ensemble d'observations ne sont pas formellement détaillées dans le cadre de ce chapitre parce qu'elles ont principalement été utilisées comme des informations contextuelles, enrichissant l'élaboration de ma réflexion sans apporter de données à proprement parler sur les cas analysés.

<sup>30</sup> Comme détaillé dans le Chapitre 4, pour des raisons propres à la dynamique de mon entrée sur le terrain, il n'a pas été possible d'effectuer d'observation des activités du *Walloon e-Health Living Lab*. Dans ce cas précis, j'ai cependant pu m'appuyer sur les notes d'observation participante d'un atelier effectuée par Pierre Delvenne.

faite d'aller-retours permanents entre matériau empirique et cadrage théorique. L'analyse du matériau de cette recherche a donc été basée sur des hypothèses théoriques<sup>32</sup>, qui se sont elles-mêmes affinées et affirmées en fonction des analyses qu'elles ont permis. L'enquête a alors été tant déductive, en s'inspirant et en étant influencée par la littérature, qu'inductive, en ce que l'analyse des données a été menée afin de toujours laisser émerger la surprise face au matériau empirique. Concrètement, les données récoltées ont été transcrites en matériau textuel lorsque cela s'est avéré nécessaire, et ont fait l'objet d'une analyse thématique (V. Braun et Clarke 2006) informée par le cadre analytique présenté dans le chapitre suivant. Ces données ont été codées en utilisant le logiciel d'analyse qualitative NVivo. Ce codage s'est opéré en débutant avec une liste de codes dérivées du cadrage analytique, tout en intégrant progressivement d'autres codes ou en modifiant des codes existants à mesure de l'avancement de l'analyse.

Ces analyses ont également été informées par deux processus de publication. Le premier a consisté en la publication de l'analyse des politiques de recherche et d'innovation de la Commission européenne<sup>33</sup>. Le deuxième a consisté en la publication du cadre analytique présenté de cette thèse ainsi que de deux de ses études de cas<sup>34</sup>. Ces deux processus de publications, notamment leurs multiples révisions par des évaluateurs externes, m'ont conduit à affiner l'analyse du matériau empirique ainsi qu'à re-cadrer certaines notions.

Dans les chapitres suivants, les analyses des cas étudiés sont présentées de manière descriptive, en mêlant des éléments portant sur des représentations d'idées et de pratiques, ainsi que des descriptions précises d'activités concrètes. Le premier de ces chapitres s'ouvre sur la présentation du cadre analytique de cette thèse, et présente dans un second temps l'analyse des politiques de recherche et d'innovation de la Commission européenne.

---

<sup>32</sup> Le cadrage théorique ayant influencé l'analyse des données est présenté dans le Chapitre 2.

<sup>33</sup> L'article, co-écrit avec Élise Tancoigne et Bruno Strasser (Université de Genève), a été accepté pour publication dans la revue *Minerva*.

<sup>34</sup> L'article, co-écrit avec Pierre Delvenne, a été publié en 2019 dans la revue *Science as Culture*.

## **Chapitre 2. Tournant et virage de la participation publique dans les matières scientifiques et technologiques**

L'objectif de ce chapitre est de problématiser l'émergence et l'évolution de la participation publique<sup>35</sup> dans les matières liées aux sciences, aux technologies et à l'innovation. Après avoir présenté le « tournant participatif », tel qu'il a été appelé par une partie des *Science and Technology Studies* (STS), j'y présente la perspective co-productionniste adoptée dans le cadre de cette thèse pour étudier la production mutuelle de la participation publique et de son contexte. J'y introduis également l'hypothèse centrale de cette thèse : alors qu'auparavant il était surtout question d'inclure des publics dans les processus décisionnels, l'évolution récente de la manière de concevoir la participation publique se veut de plus en plus fréquemment consister en l'inclusion de publics dans la production d'innovation. Pour étayer cette hypothèse, je m'appuie sur une analyse des politiques de recherche et d'innovation au niveau de la Commission européenne (1999-2019), institution qui a été au cœur de la promotion d'une certaine forme de participation au tournant des années 1990.

### **Section 1. Des sciences et technologies autonomes au « tournant participatif »**

Au cours des trente dernières années, un ensemble de crises a conduit à la redéfinition des modes de gouvernement des sciences et des technologies. Ces crises étaient liées aux conséquences imprévisibles de choix technologiques, d'une part, qui ont produit nombre de controverses – sur le sang contaminé, la vache folle, ou les organismes génétiquement modifiés, entre autres. D'autre part, les crises étaient également liées à la perte de légitimité des institutions politiques, ce qui a eu pour effet de presser les autorités

---

<sup>35</sup> Dans la littérature, les initiatives visant à inclure différents publics dans les matières liées aux sciences et aux technologies ont été désignées de différentes manières (e.g. *public participation*, *public involvement*, *public dialogue*, ou encore *public engagement*). Dans le cadre de ce chapitre, puisque l'objectif est de rendre compte de diverses formes d'initiatives incluant divers publics dans la poursuite de différents objectifs, je choisis délibérément d'utiliser le terme de « participation publique » en tant que terme générique qui, conçu dans une perspective large, permet de rendre compte de différents types de participation. Cette décision est également motivée par la proposition faite par Chilvers et Kearnes (2016) d'élargir notre conception de la « participation publique » afin de rendre compte de procédures d'autres types que les procédures délibératives traditionnelles.

publiques à envisager une inclusion plus importante du « public »<sup>36</sup> dans les prises de décision. Cette situation a engendré un « tournant participatif » (Jasanoff 2003), empreint d'idéal délibératif, censé permettre à nos démocraties d'être plus à même de gérer les controverses sociotechniques auxquelles elles font face.

Pour appréhender l'émergence de ce tournant participatif et comprendre le rôle joué par les STS dans son institutionnalisation, il est utile de revenir quelque peu sur les différentes conceptions de la relation entre science, technologie et société qui ont été développées au fil du temps<sup>37</sup>. Le tournant participatif rompt en effet avec une longue tradition, consistant à considérer la technique comme autonome par rapport au social. Pendant longtemps, l'approche dominante de la relation entre science, technologie et société a en effet été celle du déterminisme technologique (Ellul 1954; Marcuse 1964). Selon cette approche aujourd'hui dépassée, le changement social serait un résultat du changement technologique. Deux arguments principaux viennent supporter cette idée : premièrement, les développements technologiques sont considérés comme indépendants des facteurs sociaux, économiques ou politiques ; deuxièmement, ces développements détermineraient le développement de la société dans son ensemble. Au cœur de cette perspective repose l'idée selon laquelle le progrès technologique représenterait un progrès social en soi, et que les inventions révolutionnaires sont « à la fois les déterminants et les étapes cruciales du développement humain » (Wyatt 1998).

L'approche déterministe conçoit la technologie comme autonome par rapport à la société. La technologie est alors vue comme quelque chose qui se tient hors de la sphère des valeurs, des idées et de la politique : elle est auto-déterminée et se développe sans être influencée par une intervention humaine. Personne ne peut donc maîtriser son développement : ni le philosophe, ni le technicien, ni le scientifique, ni l'homme politique,

---

<sup>36</sup> Comme développé plus loin, la notion de « public » a fait l'objet de débats et de déconstructions par la communauté STS, raison pour laquelle ce terme est utilisé entre guillemets dans ce chapitre.

<sup>37</sup> Deux précisions importantes s'imposent ici. Premièrement, l'objet de cette section étant de présenter l'émergence du tournant participatif, je n'ai pas pour ambition ici de dresser un portrait exhaustif des STS et des différents courants qui ont pu traverser le champ. Pour des présentations plus approfondies de l'histoire et les dynamiques des STS, voir par exemple Bonneuil et Joly (2013), ainsi que Sismondo (2008). Deuxièmement, j'envisage dans le cadre de cette thèse un « tournant participatif » tel qu'étudié dans le champ des STS. Ce cadrage ne prend pas en compte l'ensemble plus large des études sur la participation politique publique. Il entraîne dès lors une focale particulière, au regard de la masse des études sur la « participation publique » en général, sur la « participation publique » en matières scientifiques et technologiques, ainsi que sur l'influence des STS dans ce cadre précis. Pour un aperçu plus large des études sur la participation publique en sciences politiques et sociales, voir notamment Fung (2006) et Blondiaux et Fourniau (2011).

ni aucun individu. En conséquence, la technologie apparaît comme une sorte de fatalité et la seule mission de l'humanité est de s'adapter à la situation donnée, puisqu'il n'existe aucun moyen de faire machine arrière ou d'arrêter le prétendu progrès technologique (Ellul 1954).

En réponse à ce paradigme dominant, des chercheurs vont développer des perspectives constructivistes sur les sciences et les technologies. Ces auteurs contribueront à la structuration d'un champ de recherche appelé *Science and Technology Studies* (STS), dans lequel s'inscrit cette thèse. Rip (1999) distingue deux acceptations de l'acronyme STS. D'une part, les *Science and Technology Studies* désignent un champ disciplinaire qui a émergé en Europe et aux États-Unis au tournant des années 1960 et 1970. Ce champ développe une approche interdisciplinaire de l'étude des sciences et des technologies, empruntant à la fois à l'histoire, à la philosophie, aux sciences sociales, à l'économie et à la science politique. D'autre part, l'acronyme STS peut également être utilisé pour désigner *Science, Technology and Society*, qui n'est pas uniquement un champ académique mais également un « mouvement social », qui a également émergé au tournant des années 1960 et 1970, dans un contexte international marqué par la montée en puissance des idées pacifistes et environnementalistes. Ce mouvement était à l'origine spécifiquement orienté vers une volonté de réforme de la formation des scientifiques dans les universités, afin de l'ouvrir à des enjeux dépassant leur formation technique, tels que les aspects politiques de la science et la responsabilité sociale des scientifiques. Ce mouvement critiquait également les promesses de progrès qui sont inscrites dans l'entreprise scientifique. En d'autres termes, il proposait une critique de la place de la science et des technologies dans la société.

Selon Rip (1999), la combinaison de ces acceptations, un intérêt académique et le fait d'appartenir à un mouvement d'ordre plus politique, est caractéristique de nombreuses personnes se réclamant de l'acronyme STS. L'histoire des STS commence en effet par un engagement politique important, comme une réponse d'une partie du monde académique aux problèmes politiques qui faisaient l'objet de fortes contestations durant les années 1960. Comme le note Thoreau (2013), « l'engagement politique émanant de cette période peut se traduire comme une réaction contre un déterminisme excessif » (p. 98). L'ambition des STS est alors de s'approprier la pensée d'auteurs critiques de la science et de la technologie, tels que Lewis Mumford ou Jacques Ellul, mais d'une manière qui affirme plus nettement la possibilité d'autres développements possibles de la science et de la technologie. Les STS vont ainsi développer une approche constructiviste, argumentant

contre la certitude des positions scientifiques et cherchant à mettre en évidence et critiquer la quasi-autonomie dans laquelle les sciences et les technologies se développent. Le mantra des STS devint alors d'ouvrir la « boîte noire » des sciences et des technologies afin d'établir leur contingence (Sismondo 2004).

Par la suite, les recherches fondatrices de Pinch et Bijker montrent que les préférences des usagers ont fortement influencé la construction des technologies, par exemple les modèles successifs de la bicyclette (Pinch et Bijker 1984). Ces auteurs vont développer un programme de recherche baptisé *Social Construction of Technology*, dont l'argument principal est que les artefacts technologiques sont culturellement construits et interprétés, c'est-à-dire que les « groupes sociaux pertinents » participent à la manière dont la technologie est construite et va évoluer. Dans la volonté de s'écarter des chemins que l'on considère (à tort) comme tout tracés du développement scientifique et technologique, le programme constructiviste des STS s'attache donc à montrer que la boîte noire de la technologie peut être ouverte, que les différentes étapes de son développement peuvent être soumises à une analyse critique, et qu'en définitive il importe aussi de montrer qu'il aurait toujours pu en aller autrement. Ce travail académique est intrinsèquement lié à la composante « mouvement politique » de l'identité des STS, car ce constructivisme est lié à une volonté de re-politiser les technologies. En réfutant tout déterminisme et en attirant l'attention sur la contingence propre au développement technologique, les STS ont ouvert la voie à une réaffirmation du politique. Selon cette approche, afin d'être stabilisée, mise en boîte noire, une technologie fait l'objet de moments d'ouverture, où plusieurs devenirs sont envisageables, et de moments où des options sont tranchées, où des voies sont privilégiées au détriment d'autres (Wiebe E. Bijker, Hughes, et Pinch 1987). Ainsi, comme Bijker (2001) l'exprime :

... une analyse constructiviste est, d'une certaine manière, une condition *sine qua non* pour toute politique de la technologie. (...) Démontrer la flexibilité interprétative d'un artefact rend évident que la stabilisation d'un artefact est un processus social, donc sujet de politique (p. 27).

La base commune des arguments développés par les STS est que les objets technologiques sont créés par des individus et ne sont dès lors pas autonomes par rapport à la société. Au contraire, ces objets sont « constitués de processus politiques, économiques et culturels » (Wyatt 1998, 14). En se concentrant sur le développement de technologies plutôt que sur leurs conséquences pour la société, les théories constructivistes ont montré que les objets technologiques sont socialement façonnés par

divers groupes d'acteurs. La technologie n'est dès lors jamais neutre puisqu'elle est toujours associée à des valeurs propres à ses concepteurs ou ses utilisateurs (Kleinman 2005). En d'autres mots, parce que la technologie est sociale, parce que son développement est façonné par la société, elle est infusée des valeurs de la société et des acteurs qui la composent. Parce que le processus de développement technologique implique des conflits et des négociations entre individus, groupes, et institutions, son résultat est irrémédiablement imprégné de valeurs qu'il faut reconnaître, comprendre et analyser.

Reconnaître le fait que la technologie est façonnée par la société permet d'envisager d'organiser l'influence sociale qui s'exerce sur son développement. Ces constats vont amener une partie des STS à plaider pour un élargissement des publics amenés à participer aux modes de gouvernement des sciences et des technologies. Ainsi, dès l'émergence du champ, certains chercheurs ont plaidé pour la démocratisation de la production de connaissance scientifique et du développement technologique par l'organisation de processus participatifs (voir Winner, 1977). Une partie du champ s'est développé autour de l'idée selon laquelle les citoyens dits « ordinaires » pouvaient s'engager dans des discussions et des débats à propos des enjeux scientifiques et technologiques (Irwin et Wynne 1996), et que cet engagement contribuerait à renforcer les démocraties en enrichissant les débats autour de controverses résultant de développements scientifiques et technologiques (Callon, Lascoumes, et Barthe 2001). D'autres chercheurs en STS ont également prôné l'inclusion de publics en amont des processus de développement technologique, afin d'élargir le design des technologies pour les rendre plus socialement robustes (Rip, Misa, et Schot 1995; Schot et Rip 1996).

En partie grâce à l'influence des STS, certains chercheurs ont été amenés à développer et à évaluer des exercices participatifs, de plus en plus fréquemment organisés par des autorités publiques. Ces dernières ont en effet progressivement reconnu le besoin de réformer la manière dont les sciences et les technologies étaient gouvernées en incluant divers dispositifs participatifs dans leur mode de gouvernement, ce qui a été décrit par les chercheurs en STS comme un « tournant participatif » en sciences et technologies (Jasanoff 2003). En Europe, tout particulièrement, ces réformes ont donné lieu à la création de nouveaux forums délibératifs, impliquant à la fois des parties prenantes et des membres de la société civile dans des processus de prise de décision concernant des orientations politiques (Grove-White, Macnaghten, et Wynne 2000). À la fin des années 1990, comme nous le montrerons en détails dans la deuxième partie de ce chapitre, la Commission européenne a été particulièrement active dans la promotion d'une vision délibérative de

la participation, alors conçue comme outil d'inclusion de publics dans la fabrique de politiques publiques (Aguiton 2018; Bertrand 2015).

Les analyses faites par les chercheurs STS de cette participation délibérative ont pris différentes formes, adoptant différentes focales et perspectives théoriques. La prochaine section est dédiée à la présentation de ces différentes perspectives et, partant, du type d'analyse que j'entends développer dans le cadre de cette thèse.

## **Section 2. Une analyse co-productionniste de l'innovation participative**

Les nombreuses études qui ont analysé le développement du « tournant participatif » concernent le plus souvent des questions relatives aux modes de construction des publics à travers les dispositifs participatifs, aux formes que la participation prend, ou encore à la manière dont des problèmes y sont constitués et discutés (soit les publics, les formes et les objets de la participation).

Certaines études ont montré que le « public » de la participation n'allait pas de soi, qu'il était à construire pour les besoins de l'exercice participatif et que cette construction entraînait des choix normatifs sur la sélection des individus à faire participer. Ces choix, en retour, influencent la conduite de la participation (K. Braun et Schultz 2010; Felt et Fochler 2010; Lezaun et Soneryd 2007; Wehling 2012; Wynne 2007).

Marres a développé une analyse de la participation centrée sur ses objets, c'est-à-dire sur ce qui est mis, par son entremise, en débat. Elle a montré que la participation, en tant que pratique d'inclusion de publics dans la fabrique de la politique, est engendrée par des problèmes, considérés comme devant être publicisés, et que la conduite de l'exercice participatif est donc amenée à ré-articuler ce problème en transformant la manière par laquelle il était originellement conçu (Marres 2007).

D'autres auteurs encore se sont intéressés à la forme que prend la participation. Ces études ont analysé les méthodes participatives, en prenant au sérieux leur construction ainsi que leurs effets sur la participation. Ces études ont notamment montré que les méthodes participatives ont fait l'objet d'un véritable travail d'ingénierie sociale, afin de concevoir des méthodes considérées comme efficaces et légitimes. Ce travail a également visé à permettre la circulation et la réplique des méthodes participatives dans

des contextes divers, comme l'ont par exemple montré Voss & Amelung (2016) pour les jurys citoyens.

Au niveau de leur fondement théorique, ces trois dimensions (les publics, les formes et les objets de la participation) ont souvent été analysées dans une perspective co-productionniste (Jasanoff 2004). La co-production est une position épistémologique qui postule que l'activité humaine peut s'appréhender à travers la perspective d'une production mutuelle des ordres naturel et social. En s'appuyant notamment sur les travaux de la construction sociale des technologies (Bijker, Hughes et Pinch 1987) et ceux des pionniers de la théorie de l'acteur-réseau (Callon 1986), Jasanoff (2004) a développé une approche de la co-production qui échappe aux critiques du déterminisme naturel ou social (Hacking 1999):

Briefly stated, co-production is shorthand for the proposition that the ways in which we know and represent the world (both nature and society) are inseparable from the ways in which we choose to live in it. Knowledge and its material embodiments are at once products of social work and constitutive of forms of social life; society cannot function without knowledge any more than knowledge can exist without appropriate social supports. Scientific knowledge, in particular, is not a transcendent mirror of reality. It both embeds and is embedded in social practices, identities, norms, conventions, discourses, instruments and institutions — in short, in all the building blocks of what we term the social. The same can be said even more forcefully of technology.

Co-productionist accounts, conceived in this way, avoid the charges of both natural and social determinism (...). (Jasanoff 2004, 2-3).

Jasanoff insiste toutefois sur le fait que la co-production ne doit pas s'entendre comme une théorie à part entière mais plutôt comme un idiome, une manière d'interpréter et de rendre compte de phénomènes complexes. Cet idiome conduit à considérer que la science et la technologie sont des facteurs importants de changement social, politique et économique, tandis que les processus de production de connaissance scientifique et de développement technologique sont profondément influencés par des projets sociaux, politiques et économiques, des institutions, et des discours. L'approche co-productionniste insiste sur la nécessité pour les études sociales des sciences et des technologies d'intégrer les niveaux micro (pratiques de production de connaissance scientifique et de développement technologique), méso (institutions, réseaux et

communautés d'acteurs), et macro (place et rôle de la science et de la technologie dans la société) (Jasanoff 2004).

Dans les études sur la participation publique, l'idiome de la co-production a souvent été employé pour mettre l'accent sur les relations mutuelles entre les méthodes participatives, les publics impliqués, et les enjeux mis en participation. Chilvers et Longhurst (2016), par exemple, développent une approche qu'ils qualifient de « constructiviste et relationnelle », qui vise à prendre en considération les circonstances dans lesquelles la participation est construite, « performée », et produit des effets. Cette approche conçoit la participation comme *“an emergent and co-produced phenomenon in itself”*, et considère que *“the who (publics), what (issues), and how (procedural formats) of participation do not externally exist in a natural state but are actively constructed through the performance of collective participatory practices”* (p. 2). En effet, si les exercices participatifs sont sujets à des effets de cadrage, *“the issue remains emergent and co-produced amongst actors enrolled into a collective, in defining both how problems are framed and, as part of this, anticipatory visions of desired futures”* (Chilvers & Longhurst, 2016, p. 7). Cette approche promeut donc une analyse de la participation en train de se faire afin d'appréhender les dynamiques de co-production qui sont à l'œuvre dans tout exercice participatif. Mais ces auteurs développent également une approche co-productionniste de la participation au niveau des pratiques participatives situées, ce qui signifie selon eux que la participation est « façonnée par — et façonne en retour — des ordres technoscientifiques, politique et sociaux » plus larges (p. 32).

Malgré sa contribution importante à la littérature sur la participation publique, cette approche ne permet toutefois pas de développer une perspective analytique critique des objectifs des dispositifs participatifs. Pour ce faire, il est nécessaire d'analyser non seulement le « quoi », le « qui » et le « comment » de la participation — c'est-à-dire les problèmes qu'elle traite, les publics auxquels elle s'adresse et les méthodes qu'elle propose — mais également son « pourquoi ».

La question du « pourquoi » de la participation est fréquemment pointée du doigt comme faisant défaut dans les analyses existantes. En effet, après avoir observé et soutenu la mise en place d'une première série de dispositifs participatifs dans différents domaines, certains chercheurs ont commencé à plaider pour des approches critiques de ces exercices (Irwin 2006; Levidow 1998). Leurs travaux ont alors montré que, dans les sphères politiques, la participation a été conçue comme une réponse puissante au déclin de la

légitimité des autorités publiques depuis les années 1990, résultant notamment de controverses techno-scientifiques, particulièrement dans le domaine de l'agroalimentaire. La participation a dès lors souvent été comprise par les autorités comme un moyen de réduire l'opposition au développement technologique en cherchant à construire un consensus social (Irwin 2006).

A la suite de ces critiques, une partie de la littérature en STS sur la participation publique a mis l'accent sur la nécessité d'analyser empiriquement les processus plus larges à travers lesquels les pratiques de participation sont façonnées, ainsi que les contextes politiques qui confèrent un sens à ces pratiques (Delvenne & Macq, 2019; Felt & Fochler, 2010; Joly, 2015). Certains de ces auteurs ont montré que la participation publique est toujours influencée par des représentations sociales et des cultures politiques concernant la relation entre la science, les technologies et la société (Goven, 2006; Irwin, 2006; Jasanoff, 2007; Stirling, 2008; Thorpe, 2010). Burgess et Chilvers (2006), tentant d'établir un cadre conceptuel pour la conception et l'évaluation des processus participatifs, ont mis en évidence *“the fundamental influence of the wider context of science and technology governance, whether it be institutional, political, cultural, scientific, environmental, and so on, in defining the decision situation (purpose(s), objectives, inputs) and shaping engagement processes”*. Thorpe et Gregory (2010), à travers l'analyse de la participation publique dans les choix scientifiques et technologiques au Royaume-Uni, ont montré l'interdépendance étroite du discours participatif et de la stratégie économique postindustrielle de l'État britannique. Selon eux, la participation publique à la politique scientifique a tiré sa légitimité politique de son enracinement dans les discours du post-fordisme et de l'économie de la connaissance (Thorpe & Gregory, 2010). Comme l'a montré Thorpe (2010), au Royaume-Uni, « la participation a été rendue possible par ces nouvelles conditions sociales et économiques et par le fait qu'elle était perçue comme nécessaire afin de favoriser l'émergence d'un type de citoyens et de consommateurs actifs et créatifs qui seraient les moteurs de la croissance économique post-Fordiste » (p. 391). Aux yeux de ces auteurs, la conception et l'évaluation de processus participatifs requièrent une attention particulière aux structures et aux réalités politiques qui les façonnent.

Faisant écho à cette nécessaire prise en compte des aspects politiques de la participation, d'autres chercheurs ont développé une approche permettant de relier les travaux des STS à ceux des sciences politiques et sociales plus largement. Ainsi a-t-il été proposé d'appréhender les dispositifs participatifs comme des technologies en soi. Cette approche ambitionne notamment de permettre d'analyser leur développement, leur

institutionnalisation, ainsi que leur évolution. Ce geste a notamment été posé par Laurent (2011) qui, rejoignant l'ambition de nombreux auteurs d'étudier la politique des dispositifs participatifs, propose le terme de « technologies de démocratie » pour désigner les instruments qui organisent la conduite de la vie démocratique, c'est-à-dire la participation de publics variés dans la définition et le traitement de problèmes publics. Avec cette approche, Laurent se donne pour ambition d'explicitier les constructions politiques que ces technologies de démocratie produisent. Il montre que ces dernières ont besoin d'investissements matériels et cognitifs pour être stabilisées et produire les résultats qu'elles sont destinées à produire, à savoir des publics et des problèmes collectifs. Cette perspective rejoint donc les deux perspectives précédemment citées en ce qu'elle postule que ce qui est produit à travers des pratiques de participation est avant tout des publics, mais aussi la définition de problèmes et d'enjeux collectifs considérés comme devant être gouvernés. Cette approche permet d'aller un pas plus loin dans l'analyse car elle propose d'analyser la manière dont les technologies de démocratie sont déployées à travers des processus d'expérimentation, et répliquées dans différents contextes. En analysant les expérimentations et les formes de démonstrations de ces technologies, il devient alors possible de décrire les investissements qu'elles requièrent, les éventuelles critiques qu'elles doivent réduire au silence, les constructions alternatives auxquelles elles font face, ainsi que l'ordre politique qu'elles contribuent à produire.

Cette conception des pratiques de participation en tant que technologies a été également développée par Soneryd (2016), qui défend l'idée qu'une approche critique des processus participatifs doit pouvoir prendre en compte les effets des institutions (dans le sens de croyances collectivement partagées). Selon elle, les STS manquent d'une approche qui puisse appréhender la manière dont les institutions peuvent produire des continuités dans différents contextes culturels et nationaux. La nécessaire prise en compte du rôle des institutions est d'autant plus importante pour s'intéresser à ce qu'elle appelle quant à elle des « technologies de participation », qu'elle entend comme des « configurations relativement stabilisées d'expertise et de méthodes pour impliquer des publics ». La question à se poser est donc, selon elle, de savoir comment rendre compte de la production de similarité et de ses implications quand des technologies de participation circulent à travers différents sites, tout en reconnaissant les effets localisés des expérimentations participatives.

## Section 2.1. Cadre d'analyse et hypothèse de travail

Les travaux de Laurent et de Soneryd s'insèrent dans une perspective co-productionniste de la participation, qu'ils contribuent à étendre et à préciser. Parce que cette perspective permet de conceptualiser et d'analyser les relations entre des technologies de participation et les contextes socio-politiques dans lesquels elles s'insèrent, elle constitue la pierre angulaire de cette thèse.

Toutefois, afin de prendre en compte les effets plus structurels qui pèsent sur la participation, dans le cadre de cette thèse, je propose de mobiliser l'idiome de la co-production dans une conception particulière, légèrement différente de celle développée par Chilvers et Longhurst (2016) ainsi que Chilvers et Kearnes (2016). En effet, pour dépasser l'approche co-productionniste qu'il qualifie de « faible », car elle tend à considérer de manière symétrique et grosso modo comparable le pouvoir distribué entre des acteurs et des institutions, Joly (2015) appelle au développement d'une co-production qui pourrait être qualifiée de « forte ». Selon lui, il existe des effets de structure qui opèrent sur les individus et les collectifs. L'approche en termes de « co-production forte » qu'il propose repose sur deux principes méthodologiques que je vais appliquer dans le cadre de cette thèse. Premièrement, la co-production forte enjoint à s'intéresser particulièrement aux *continuités* qui s'opèrent à travers le temps pour mettre en évidence ces effets de structure. Deuxièmement, pour ce faire, elle incite à être attentif à différents processus simultanément à l'œuvre à différentes échelles, d'un agencement local à un agencement structurel plus systémique (Joly, 2015). La co-production forte rejoint en cela la proposition de Laurent (2016) de connecter la localité de sites expérimentaux à des espaces plus larges afin de comprendre pourquoi une expérimentation est valorisée dans et constitutive d'un ordre démocratique donné<sup>38</sup>.

Ce qui s'opère n'est dès lors pas seulement une co-production entre des éléments « internes » au dispositif participatif (ses enjeux, ses publics, ses méthodes) mais une co-production entre ces éléments internes à la participation et son contexte. Afin de tenir compte au mieux de ces influences réciproques, cette thèse avance une proposition théorique, celle de la co-production du modèle de l'innovation participative et des contextes socio-politiques dans lesquels il prend place.

---

<sup>38</sup> En développant une analyse en termes de co-production « forte », cette thèse rejoint également les travaux de Parotte (2018), qui a développé une analyse co-productionniste forte du gouvernement des déchets radioactifs en Belgique, au Canada et en France.

La première ambition de cette thèse est dès lors de développer une analyse co-productionniste forte de la participation publique, en développant un cadre d'analyse de la participation qui repose sur quatre grandes dimensions : les problèmes (le quoi), les publics (le qui), les formats (le comment) ainsi que les objectifs (le pourquoi) de la participation. La seconde ambition de cette thèse est d'étendre cette analyse aux nouvelles formes de participation publique qui ont émergé autour de l'innovation et se sont progressivement institutionnalisées en Europe depuis le tournant des années 2010.

En effet, alors que les recherches en STS sur la participation publique ont longtemps été centrées sur les processus délibératifs caractéristiques des années 1970 à 2000, au cœur de ce qui a été appelé le « tournant participatif », un nouvel ensemble de pratiques participatives s'est récemment développé sans que les STS y prêtent suffisamment d'attention. Ces pratiques émergentes, parfois qualifiées de « nouvelle vague » (Commission européenne 2016, p. 16) de la participation publique en sciences et technologies, entendent inclure une variété de publics non plus dans des processus de prise de décision concernant des orientations politiques, mais bien dans des processus de fabrique de savoir et d'innovation. C'est dans cette optique que bon nombre d'autorités publiques ont commencé à promouvoir et à mettre en place des pratiques de co-création de savoir et d'innovation.

Bien que certains auteurs (Joly, Callon et Rip 2011) avaient auparavant déjà noté l'émergence d'un discours alternatif promouvant l'innovation ouverte et l'intelligence collective, qui remettait en cause une conception monolithique des politiques d'innovation basées sur une innovation centralisée, cette évolution vers une « innovation distribuée » (*ibid.*) s'est poursuivie mais n'a pas été systématiquement analysée par les chercheurs en STS. Ainsi, comme le notent Laurent et al. (2018), les pratiques d'innovation contemporaines sont souvent décrites par un ensemble de termes tels que « innovation ouverte » ou « co-création ». Ces termes, en mettant l'accent sur le caractère supposément « ouvert » ou « collaboratif » de l'innovation, se rapportent tous à une caractéristique fondamentale de cette dernière : la volonté d'élargir la base des participants à l'innovation à des contributions profanes.

Comme cette thèse aura à cœur de souligner, l'innovation distribuée est aujourd'hui loin d'être cantonnée à un statut d'alternative à des politiques d'innovation dominantes. Au contraire, elle est de plus en plus promue par des autorités publiques. Cette évolution implique une nouvelle nécessité, à laquelle cette thèse entend répondre :

analyser les conditions concrètes de développement de nouvelles politiques d'innovation participative. Si le tournant participatif a opéré un nouveau virage, il convient de savoir en quoi il dévie du chemin tracé par les précédentes conceptions de la participation publique et de comprendre ce que cela signifie pour le futur de la participation.

Ce nouveau virage du tournant participatif se donne notamment à voir au niveau de la Commission européenne, qui a récemment incorporé à ses politiques de recherche et d'innovation une promotion de formes de participation à la production de savoir et d'innovation. Étant donné le rôle pionnier qu'elle a autrefois joué en promouvant la participation délibérative au niveau européen (voir plus haut), la Commission européenne constitue donc un cas particulièrement intéressant pour commencer notre analyse de l'émergence et l'évolution d'un nouveau discours sur la participation publique dans les matières scientifiques et technologiques. Cette analyse constitue l'objet des développements suivants.

### **Section 3. De la participation à la prise de décision politique à l'innovation participative : le cas de la Commission européenne<sup>39</sup>**

L'émergence d'un discours politique sur la valeur de la participation publique en général a été particulièrement frappante au niveau européen à partir du début des années 1990. À ce moment, la participation de la « société civile » dans les processus de prise de décision politique a commencé à être de plus en plus fortement perçue comme nécessaire (Saurugger 2010) pour la bonne gouvernance des institutions européennes. Ce nouveau discours a également émergé dans le domaine des politiques scientifiques et technologiques, conduisant à la production et à la promotion de divers mécanismes participatifs (Anichini et Cheveigné 2012; Felt 2010; Felt, Wynne, et others 2007). La Commission européenne fut la première et la plus importante institution de l'Union à s'engager dans la promotion de la participation publique, spécialement dans le domaine des sciences et des technologies (Aldrin et Hube 2016). La Commission a été particulièrement créative pour inventer des concepts désignant ses idéaux participatifs,

---

<sup>39</sup> Les développements contenus dans ce titre sont adaptés d'une publication collective, à paraître (Macq, Tancoigne, et Strasser forthcoming, "From Deliberation to Production: Discourses on Public Participation in Science and Technology at the European Commission (1998-2019)", *Minerva*). Je remercie chaleureusement mes co-auteurs de me permettre d'en utiliser une partie substantielle dans le cadre de ce chapitre.

tels que « Recherche et Innovation Responsable » ou pour en adopter de d'autres, tels que « Science 2.0 » ou « Science ouverte » (European Commission 2015).

La littérature offre de nombreux enseignements sur les effets des politiques européennes sur la participation publique dans les sciences et les technologies, mais en dit peu sur l'émergence et l'évolution des discours qui promeuvent la participation. Felt (2010), cependant, propose une typologie des différents discours sur les relations entre la science et la société qui sont successivement apparus à la Commission européenne et qui coexistent depuis le milieu des années 1980. Felt situe les changements de discours dans le contexte plus large de la gouvernance et des stratégies de recherche européennes, et reconnaît le rôle joué par la communauté STS dans la fabrique du discours européen. Cependant, cette publication étant parue en 2010, l'analyse de Felt n'a pas pu prendre en compte les évolutions les plus récentes du discours sur la participation. Plus récemment, Ryan (2015) a étudié la construction discursive du « citoyen scientifique » dans les documents officiels liés au développement de l'Espace Européen de la Recherche, et a montré que l'adoption d'un discours sur la participation publique est restée au niveau des intentions, avec peu de mises en application pratique. Cependant, même lorsque cette littérature sur la participation publique dans les politiques de sciences et de technologies au niveau européen replace celle-ci dans son historicité, elle reste centrée sur le discours des politiques scientifiques en lui-même, sans prendre en compte des éléments exogènes qui pourraient expliquer ces évolutions discursives. En d'autres termes, la littérature existante n'ouvre pas réellement « la boîte noire de la Commission européenne » (Edler, Kuhlmann, et Behrens 2003), ni ne propose une analyse approfondie des manières dont la participation publique dans les sciences et les technologies a été mise à l'agenda de la Commission et a évolué au cours du temps.

### Section 3.1. Les politiques scientifiques et technologiques de l'Union européenne

Afin de comprendre l'émergence d'un discours politique sur la participation dans les sciences et les technologies au niveau de la Commission européenne, il est important d'appréhender le contexte institutionnel plus large dans lequel cette émergence s'est produite. A l'exception du traité EURATOM de 1958, jusqu'aux années 1980 la politique scientifique et technologique a longtemps été une composante mineure des politiques de l'Union européenne (Guzzetti 1995). Dans un contexte de concurrence exacerbée avec les États-Unis après la fin de la guerre froide (Banchoff 2002), la politique de recherche et de développement technologique de l'Union européenne a été mise en œuvre par des

programmes de recherche spécifiques : les programmes-cadres pluriannuels pour la recherche et le développement technologique (*framework programmes, FP*). Le premier programme-cadre (FP1, 1984-1987) visait à cibler et à coordonner les efforts de la communauté scientifique européenne grâce à un budget dédié et à divers outils de financement. Ce budget a depuis lors fortement augmenté : alors que pour le FP1 il était de 1,3 milliard €/an, il a atteint 10 milliards €/an pour le huitième programme-cadre, dénommé « Horizon 2020 » (2014-2020), ce qui, corrigé par rapport à l'inflation, représente une augmentation de 700% du budget. Le programme-cadre est progressivement devenu le principal outil de politique de recherche de la Commission européenne.

Au sein de la Commission, la direction générale pour la recherche (et l'innovation, à partir de 2010) a été chargée de l'élaboration des programmes-cadres. La direction générale de la recherche et de l'innovation (DG RI), à l'instar des autres DG, est dirigée par un directeur général et est divisée en unités dirigées par des chefs d'unité. Les chefs d'unités possèdent généralement la plupart des compétences en matière de politique et articulent les politiques des unités avec les objectifs politiques plus larges de l'UE (Bauer 2008). Le fait que les programmes-cadres doivent être renégociés tous les cinq ans entre la Commission européenne, les États membres (par l'intermédiaire du Conseil) et le Parlement génère des discours particulièrement riches dans lesquels les objectifs et la mise en œuvre des politiques de recherche sont négociés et souvent redéfinis. De plus, chaque année, dans le cadre des programmes-cadres, de nouveaux programmes de travail (WP) sont définis, qui rendent opérationnelles les politiques générales des programmes-cadres. Ces discours offrent donc un matériau riche pour analyser l'émergence de la question de la participation publique en matière de sciences et de technologies et ses transformations au fil du temps.

Les analyses présentées dans cette section s'appuient sur un large éventail de sources différentes<sup>40</sup> : programmes-cadres, du cinquième (1998-2002) à Horizon 2020 (2014-2020), ainsi que les programmes spécifiques et les programmes de travail qui en découlent ; des rapports des programmes spécialisés « Science et Société » (6<sup>ème</sup> programme-cadre), « Science dans la Société » (7<sup>ème</sup> programme cadre), et « Science avec

---

<sup>40</sup> Ces sources, et les analyses qui en ont été faites, sont le résultat d'une collaboration de trois chercheurs : Elise Tancoigne (entretiens réalisés en 2015, collecte des documents et analyses) ; Bruno Strasser (analyses) ; moi-même (entretiens réalisés en 2016, collecte des documents et analyses).

et pour la Société » (Horizon 2020) ; les descriptions des 65 908 projets de recherche financés par la Commission européenne de 1999 à 2018 ; ainsi qu'une une de onze entretiens semi-directifs avec huit anciens chefs d'unités, hauts responsables, et conseillers des politiques de la Direction générale de la recherche et de l'innovation (avril et mai 2015 et 2016).

Dans un premier temps, ces documents ont été intégralement transcrits et analysés au moyen d'un codage thématique (V. Braun et Clarke 2006), suivant les quatre dimensions du cadre d'analyse développé dans cette thèse (publics, objets, formes et objectifs de la participation), afin d'analyser l'émergence d'un discours sur la participation publique et ses transformations dans le temps. Deux conceptions distinctes de la participation publique ont été identifiées par cette analyse : la participation publique en tant que délibération et la participation publique en tant que production.

Dans un deuxième temps, une extraction lexicale réalisée sur le champ « objectifs » des projets de recherche financés dans le cadre des programmes « Science et Société », « Science dans la Société » (SiS) et Science avec et pour la Société » (SwafS) (n = 420) a également révélé deux groupes de termes relatifs à la participation publique. Le premier groupe de termes fait référence à la participation publique, dans une forme délibérative, à l'élaboration des politiques (termes : « débat démocratique », « dialogue », « consultation », « processus délibératif »). Le second groupe de termes fait référence à la participation publique dans une forme, celle liée à l'élaboration des processus de recherche et de production d'innovation (termes : « innovation par l'utilisateur », « recherche participative », « innovation participative », « science citoyenne », « co-création »). Nous avons étendu ce code au domaine « objectifs » de l'ensemble des projets financés par la Commission européenne de 1999 à 2018 par le biais des programmes-cadres 5, 6, 7 et Horizon 2020.

Les résultats de ces analyses permettent d'avancer que les politiques relatives à la participation publique en matière de sciences et de technologies ont connu trois phases principales. La phase initiale se caractérise par le développement d'un discours sur la participation dans le cadre d'une délibération pour l'élaboration de la politique scientifique et technologique (2000-2010). La deuxième phase est une phase de transition, intégrant l'accent croissant mis sur l'innovation (2010-2014). La troisième phase voit l'émergence d'un discours sur la participation à la production de connaissance et d'innovation (2014 à aujourd'hui).

### Section 3.2. La participation en tant que délibération

Jusqu'à la fin des années 1990, aucun des programmes cadres ne faisait mention de la « participation du public » dans les matières scientifiques et technologiques. Le grand public n'était pas visé par ces programmes, qui mettaient principalement l'accent sur les avantages de la science pour l'économie grâce au transfert de connaissances vers le secteur privé (European Economic Community 1990). C'est lors du 4<sup>ème</sup> programme-cadre (1994-1998) que le « public » est entré dans le discours des politiques de recherche, pas encore en tant que « participant » actif, mais uniquement en tant que citoyens « passifs » ayant besoin d'éducation aux sciences et aux technologies. Selon le discours de la Commission européenne, en 1994, « les derniers développements dans la Communauté [...] indiquent un besoin croissant de compréhension de la science par le public et de renforcement de l'interface entre la science, la recherche et la société » (European Community 1994). Cette vision a été mise en œuvre dans le cinquième programme-cadre (1998-2002), qui comprenait un programme visant à aider le public à mieux comprendre la science et la technologie (European Commission 1999). Cet objectif éducatif visait principalement à renforcer le soutien à la science et à la recherche, comme le font plus généralement les initiatives de « sensibilisation du public à la science » aux États-Unis depuis 1945 (Lewenstein 1992). Comme stipulé dans le 5<sup>ème</sup> programme-cadre : « il importera d'améliorer l'image de la science et de la recherche dans la société afin de créer un environnement favorable à la recherche et au développement technologique ». La Commission européenne concevait alors principalement le public comme étant scientifiquement peu éduqué, manquant d'informations et de connaissances sur la science et la technologie, une vision décrite comme un « modèle déficitaire » (Irwin 2014). L'Eurobaromètre, vaste enquête sur les connaissances, les attitudes et la sensibilisation du public à la science et à la technologie menée par la Commission européenne depuis 1973, reflétait alors parfaitement cette idée que l'ignorance du public était une des causes principales de la méfiance du public à l'égard de la science et de la technologie.

L'émergence d'un discours favorisant la participation publique coïncide avec l'arrivée en 1999 de Philippe Busquin au poste de Commissaire à la Recherche. Dans le prolongement de ses recherches en physique dans les années 1970 — sur l'impact de l'industrie sur les communautés locales — Busquin a créé « un groupe composé de représentants des entreprises pétrochimiques, des autorités locales et des populations locales » afin de débattre « de l'impact environnemental des activités des entreprises » (Dickson 1999). C'est sous l'impulsion de Busquin que le document de travail interne

« Science, société et le citoyen en Europe » (European Commission 2000b) a été élaboré au sein de la direction générale de la recherche et a ouvert la voie à l'institutionnalisation de la participation publique dans les politiques scientifiques et technologiques au niveau européen. Ce document contenait la première apparition d'un discours sur la participation publique à la politique scientifique et technologique. Il appelait à « l'implication des représentants de la société civile... en particulier dans la définition des priorités de la recherche financée par des fonds publics » (p. 8) et dans la mise en place de nouvelles formes de dialogue (telles que des jurys, des forums et des conférences citoyens) entre les différents acteurs de la science et de la recherche, à savoir « les chercheurs, les experts, les décideurs politiques, les industriels et le grand public » (p. 16). La participation publique était alors jugée nécessaire pour répondre au « scepticisme croissant du public, allant même jusqu'à l'hostilité » envers les « progrès de la connaissance et de la technologie », ainsi qu'à la disparition d'un « enthousiasme inconditionnel » pour la science et la technologie (p. 5).

Ces changements se produisent dans un contexte, celui des années 1990, où plusieurs controverses publiques impliquant la science, la technologie et la médecine (OGM, maladie de la « vache folle », sang contaminé, poulet à la dioxine, etc.) ont attiré une large attention des médias et de l'opinion publique. Ce que l'on qualifiait auparavant de « méconnaissance » du public à l'égard de la science a alors de plus en plus été perçu comme une « hostilité » du public à l'égard de la science et de l'expertise, la participation devenant une solution pour faire face à une crise de la confiance dans les institutions scientifiques (Abels 2002; Ferretti 2007).

Qu'elle ait été réelle ou non, cette « crise de confiance » ne concernait pas seulement l'expertise scientifique, mais aussi les institutions politiques plus généralement. Philippe Busquin a donc pris ses fonctions à un moment d'agitation au sein de la Commission : la Commission Santer (la Commission européenne dirigée par Jacques Santer depuis 1995) avait récemment démissionné à la suite d'un conflit profond avec le Parlement, et la prédécesseure de Santer, Edith Cresson, avait été accusée de népotisme (Delanghe, Muldur, et Soete 2011). À la suite de cette crise institutionnelle, la Commission a publié en 2001 un Livre blanc sur la gouvernance européenne, qui visait à proposer une feuille de route pour les futures réformes des institutions européennes. Le livre blanc affirmait que la « participation » devrait être un principe clé de la « bonne gouvernance », encouragée afin de rétablir la confiance dans les institutions et d'aider à résoudre le déficit de légitimité perçu de la Commission (Sternberg 2013). Au cours de la décennie

précédente, la participation publique avait déjà émergé dans d'autres contextes en tant qu'outil politique permettant de faire face à l'opposition du public à certaines politiques, par exemple dans le domaine du développement, où la Banque mondiale était devenue un champion de la participation publique (Bhatnagar et Williams 1992).

Au sein de l'UE, ces changements, tant dans le discours que dans les structures institutionnelles, résultent des mesures prises par un petit nombre de décideurs, tels que Philippe Busquin, dans un contexte général de déficit de légitimité. Mais ces changements sont également dus à des évolutions plus larges dans les politiques de recherche au niveau de l'UE. L'Agenda de Lisbonne, publié en 2000 pour faire face à la crise de l'emploi du milieu des années 1990 (James 2012), faisait par exemple de la recherche un moyen essentiel de soutenir la croissance économique grâce à la mise en place d'une « société de la connaissance ». Philippe Busquin se souvient :

J'ai également constaté qu'à la Commission européenne, dans les autres directions générales, la recherche n'était absolument pas perçue comme étant importante pour l'économie [...] Le sommet de Lisbonne du printemps 2000 a marqué un tournant. Pour la première fois, les chefs d'État ont décidé de placer la recherche en tête de l'agenda politique européen (Busquin et Louis 2005, 91-92).

Dans l'Agenda de Lisbonne, l'avenir (économique) de l'UE était présenté comme reposant sur sa capacité à produire des connaissances et à innover. Cette justification économique a également servi à l'établissement de l'Espace Européen de la Recherche par Busquin en 2000. En effet, la publication par la Commission européenne du rapport « Vers un espace européen de la recherche (EER) » (European Commission 2000a) a été motivée par le fait que, dans un contexte international d'émergence de « sociétés et économies du savoir », l'Europe devait exploiter son potentiel scientifique de manière beaucoup plus efficace. Les défis croissants de la mondialisation économique et technologique ont contribué à justifier, de la part de la Commission européenne, un plaidoyer en faveur de la mise en place d'une politique intégrée de recherche et d'innovation en Europe (Edler, Kuhlmann, et Behrens 2003). Cette nouvelle politique de recherche et d'innovation était alors considérée comme un moyen d'améliorer la position concurrentielle de l'Europe vis-à-vis des États-Unis et du Japon (Ulnicane 2015), une préoccupation qui avait été l'un des principaux moteurs des politiques de recherche au niveau national depuis les années cinquante.

Cet agenda a été directement repris par le programme Science et Société de la DG et a motivé la promotion de la participation. Comme il est écrit dans « Science, société et citoyen en Europe » :

Les objectifs de Lisbonne ne seront atteints que par une économie axée sur l'innovation et par une société pleinement attachée à celle-ci. Il est nécessaire de développer un esprit d'ouverture à l'innovation, en parfaite connaissance des avantages et des risques qui y sont associés, et de créer un dialogue ouvert entre chercheurs, industriels, décideurs, groupes d'intérêts et le grand public (European Commission 2000b).

Le point clé de l'intégration de l'Agenda de Lisbonne dans le programme Science et Société était la nécessité de « créer une société pleinement engagée » pour l'innovation et de créer un « esprit ouvert » pour les citoyens. Un « dialogue ouvert », plus tard reformulé en « participation », fut alors conçu comme un moyen d'atteindre cet objectif.

Cette nouvelle orientation sur la participation publique sous forme de délibération est reflétée dans le dernier programme de travail du 5<sup>ème</sup> FP (European Commission 2001), dans lequel une section consacrée au « dialogue avec le public » présentait un nouvel objectif : « Explorer les mécanismes d'implication du public aux débats relatifs à la politique scientifique afin d'identifier des manières de partager et de généraliser ce type d'expériences à travers l'Europe » (p. 32). Le programme de travail recensait des exemples de ces expériences, telles que des sondages délibératifs, des panels consultatifs permanents, des *focus groups* ou des jurys citoyens, menées dans d'autres domaines de politique publique aux niveaux local et national. L'année 2001 a également vu naître la direction Science et Société au sein de la DG, composée de plusieurs unités consacrées aux questions liées à la gouvernance, à l'éthique, à l'égalité des sexes et à la sensibilisation des jeunes à la science. La création de cette direction a constitué une étape majeure dans l'institutionnalisation de la participation publique dans les institutions de la Commission.

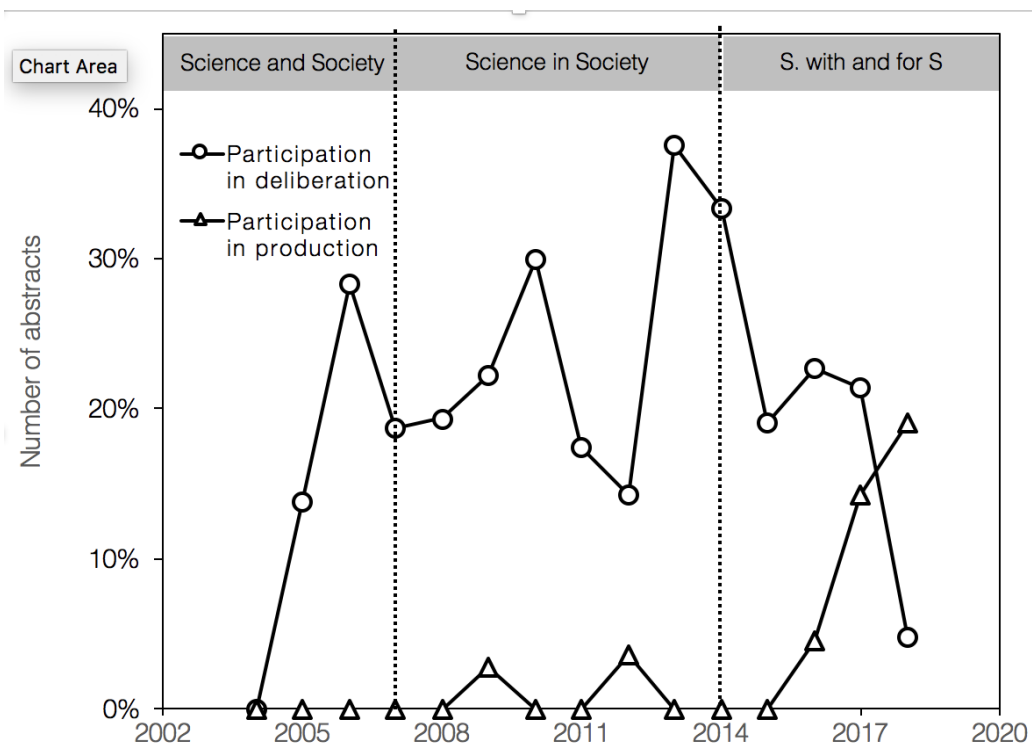
L'accent mis sur la participation délibérative a été officialisé au cours de la première année du 6<sup>ème</sup> programme-cadre (2002-2006) avec le lancement d'un programme « Science et Société » et la publication du Plan d'Action Science et Société (European Commission 2002). Sur la base du document de travail interne de 2000, le plan d'action énumère les initiatives déjà présentes dans ce domaine et propose un certain nombre d'actions à développer, notamment : organiser des « dialogues locaux et régionaux sur 'Science et Société' », « échanger la meilleure information [...] sur l'utilisation de

procédures participatives » ou encore « inaugurer des débats publics et des auditions sur des thèmes spécifiques » (p. 15, 17, 18).

Cette tendance s'est poursuivie avec le 7<sup>ème</sup> programme-cadre (2007-2014), où le programme Science et Société a été renommé Science dans la Société. L'accent a été mis davantage sur la manière de mettre en œuvre les échanges entre chercheurs, parties prenantes, citoyens et, de manière significative, les organisations de la société civile. Ce discours s'est donc accompagné de la création d'un certain nombre de nouveaux instruments (tels que les plans d'action pour la mobilisation et l'apprentissage mutuel), conçus pour répondre à l'objectif général de participation de la société civile. Le programme est devenu un instrument clé pour expérimenter de nouveaux types d'interactions entre science et société. L'apprentissage n'était, dans ce cadre, plus uniquement envisagé comme une transmission de connaissances d'experts aux citoyens, mais comme une expérience d'apprentissage mutuel.

La direction « Science et Société », qui a élaboré ces différents programmes, comptait alors 140 membres et a financé environ 350 projets dans ce domaine entre 2003 et 2013, dont près du quart concernait la participation publique, dans une forme délibérative, dans des processus d'élaboration de politiques (Figure 1).

**Figure 1. Changement de discours sur la participation publique dans le champ « objectifs » des projets financés par les programmes Science et Société, Science dans la Société, et Science avec et pour la Société (n=440)<sup>41</sup>**



En résumé, le premier discours sur la participation publique dans les choix scientifiques et technologiques, qui a émergé avec le cinquième programme-cadre et a été progressivement institutionnalisé à travers les sixième et septième programmes-cadres, était axé sur l’inclusion de différents publics dans des processus délibératifs afin de contribuer à la prise de décision politique. La participation publique était alors comprise comme faisant partie des processus d’élaboration des politiques, dans l’espoir qu’en contribuant à la définition des politiques de recherche, les citoyens adhèrent aux promesses de la science et de la technologie. Cependant, le discours de la Commission sur la participation ne reflétait pas nécessairement un changement de vision sur les citoyens. En effet, même avec le nouvel accent mis sur la participation publique, le modèle déficitaire n’a jamais totalement disparu, et la participation était également considérée comme un moyen d’éduquer les citoyens (Irwin 2006). Comme l’explique un ancien responsable de l’une des unités de la Direction Science et Société :

<sup>41</sup> Adapté de Macq et al. (à paraître).

Eh bien, j'ai observé que tous les gens qui étaient impliqués dans la politique scientifique ont une vision très positiviste de la science. Ils ont ce que j'appelle le syndrome du vieux physicien. (...) Ils disent : « Comment peut-on faire en sorte que les jeunes aiment la science ?! » (...) Je ne partageais pas ce point de vue et je me suis beaucoup reposé sur le rapport de Brian Wynne (Entretien n. 1, avril 2015).

Le « rapport de Brian Wynne » mentionné dans cet extrait d'entretien fait référence au rapport de 2007 intitulé *Taking European Knowledge Society Seriously* (Felt, Wynne, et others 2007), qui avait été commandé par la Direction générale de la recherche sur le thème de la science et de la gouvernance en Europe. Ce rapport, publié au début du 7<sup>ème</sup> programme-cadre, a été élaboré par un groupe d'experts composé de personnalités influentes de la communauté STS : Ulrike Felt (rapporteuse), Brian Wynne (président), Michel Callon, Sheila Jasanoff, Pierre-Benoit Joly, Arie Rip et Andy Stirling. Comme le rapport l'indique explicitement, ses auteurs ont pris en compte trois préoccupations principales : le « problème largement reconnu du malaise public européen face à la science », « l'engagement de l'Union européenne à améliorer la participation de la société civile dans la science et la gouvernance », et la nécessité de « relever les défis politiques européens urgents qui sont souvent considérés comme de nature fortement scientifique - incluant le changement climatique, la durabilité, l'environnement et le développement ». Le rapport présentait une perspective fortement critique, considérant que les préoccupations du public suscitées par certaines avancées technologiques reposaient sur ce qu'il appelait « des insuffisances dans la gouvernance de l'innovation même » (Felt, Wynne, et others 2007, 11). Il critiquait ensuite la focalisation institutionnelle sur la délibération seulement après que l'innovation ait eu lieu, comme si le public ne s'intéressait qu'aux questions en aval des processus d'innovation. Les auteurs concluaient que cette approche marginalisait « les préoccupations démocratiques légitimes concernant les éléments qui alimentent la recherche en innovation en premier lieu » (Felt, Wynne, et others 2007, 11). Les auteurs plaidaient pour le développement d'une délibération publique « en amont » et pour la résolution de problèmes normatifs profonds concernant l'évolution de la science et de l'innovation, y compris l'orientation, l'ampleur et la rapidité de la recherche. Le rapport critiquait à ce titre une vision à leurs yeux instrumentale de la science, limitée à sa contribution à la croissance économique, et l'espoir déraisonnable que les innovations scientifiques seules puissent résoudre les défis auxquels la société fait face. Dans l'ensemble, le rapport contenait une critique forte de la politique scientifique européenne :

Global economic imperatives to pursue science-led innovation as quickly and efficiently as possible conflict with the inevitable frictions and demands of democratic governance. In response, we suggest that (...) it is in the realization of diversity and multiplicity, and in the robust and distributed character of publics, their capacities and imaginations, that we may justly conceive robust and sustainable pathways of technoscientific development. In the perceived pressing need to encourage innovation, democratic governance has become dislocated in ways that cannot be remedied by technical methods and tools alone. Policy making should not stop at simple or mechanical solutions; it should address the complex issues of science and governance honestly, thoroughly, patiently and with humility. Only then will European policy take 'knowledge society' seriously, and fulfill its abundant promise (Felt, Wynne, et others 2007, 12).

Bien que ce rapport ait une trajectoire propre au sein de la DG Recherche et qu'il « n'ait pas réussi à influencer les [responsables politiques] » (Entretien n. 4, mai 2016), sa publication attire l'attention sur le rôle joué par les chercheurs de la communauté STS dans la promotion de la participation publique au sein de la DG Recherche (Aguiton 2018; Felt 2010). En effet, s'il est emblématique, ce rapport n'est qu'un exemple parmi d'autres rapports commandés par les responsables des politiques de la DG Recherche dans la seconde moitié des années 2000 (voir les rapports suivants : Felt et al., 2007; Mitcham & Stilgoe, 2009; Pestre, 2007; Siune & Markus, 2009; Stirling, 2006). Ces rapports témoignent du fait qu'au moins une partie des STS a embrassé cette mission de « démocratiser la science » et espérait que les travaux en ce sens seraient traduits en politiques publiques. Dans leur grande majorité, ces travaux recommandaient de favoriser la participation publique comme moyen de « démocratiser la science ». Comme l'explique Andrew Stirling, un de ces chercheurs embarqués dans cette mission démocratique :

Il est nécessaire que la communauté de la participation publique<sup>42</sup> dans son ensemble concentre des ressources considérablement plus importantes que par le passé pour la sensibilisation – en particulier auprès des décideurs de haut niveau. Cela signifie aller au-delà des interactions aléatoires avec les décideurs de manière individuelle — quelle que soit leur influence — et viser un engagement structurel continu à long terme avec les processus décisionnels dans leur ensemble (Stirling, 2006).

---

<sup>42</sup> *Public engagement* dans le texte.

À la fin des années 2000, le discours sur la participation publique dans l'élaboration des politiques a été institutionnalisé avec le soutien de chercheurs désireux d'avoir un impact sur les politiques. Cependant, les évolutions des initiatives participatives promues par la Commission n'ont pas toujours correspondu aux ambitions de ces chercheurs. En effet, après la première phase, qui a vu l'émergence de la participation publique à l'élaboration des politiques scientifiques, une deuxième phase a débuté vers la fin des années 2000, au cours de laquelle ce discours a progressivement évolué et certaines de ses ambitions ont été singulièrement réduites.

### Section 3.3. Transition vers la recherche et l'innovation responsables

L'émergence de la rhétorique des « grands défis » dans les politiques de recherche de l'UE afin de désigner des problèmes spécifiques tels que le vieillissement de la société, le changement climatique ou les limites des ressources naturelles (Kaldewey 2018), a fourni un autre motif d'implication de la société civile dans les politiques de recherche. La première utilisation du terme « grands défis » dans la politique de recherche de l'Union européenne a été faite dans le livre vert de 2007 sur l'Espace européen de la recherche (European Commission 2007). Le document préconisait une vaste consultation publique afin de « discuter et préciser les orientations de la R&D [...] pour relever les principaux défis auxquels l'Europe est confrontée dans un monde ouvert ». Il précisait que la politique européenne de la recherche devait « expérimenter de nouvelles manières d'impliquer la société [européenne] en général dans la définition, la mise en œuvre et l'évaluation des agendas de recherche » (European Commission 2007). Conformément aux idées promues dans le programme Science dans la Société, l'idée était de partager certaines des prérogatives traditionnelles des responsables des politiques scientifiques avec les organisations structurées (universités, entreprises, organisations de la société civile), mais aussi avec les « citoyens ». La participation a non seulement été présentée comme un moyen de lier la relation entre la science et la société (ce qui avait été préconisé auparavant), mais également de créer « une culture et un esprit d'innovation » (p. 17), en intégrant un accent croissant sur l'innovation dans les discours des politiques scientifiques et technologiques.

La politique européenne d'innovation développée à partir de la fin des années 2000 a étendu la focale de ses publics au-delà des universités, des centres de recherche et de l'industrie pour prendre en compte le rôle joué par divers acteurs dans le système d'innovation au sens large, en insistant notamment sur la nécessité d'une coopération plus

étroite entre utilisateurs et producteurs d'innovation. A travers cette extension des publics de l'innovation, les utilisateurs deviennent eux-mêmes producteurs de l'innovation, en participant directement à son développement. La promotion de la participation des utilisateurs au processus d'innovation dans les politiques européennes en matière de science et de technologie n'était alors pas nouvelle. On retrouve des traces de cette vision dès 1987, le deuxième programme-cadre soutenant des « projets de nature multisectorielle [...] associant « utilisateurs » et « fournisseurs » (European Economic Community 1987). Toutefois, après la publication du rapport d'expert de 2006 intitulé *Creating an Innovative Europe* (Aho et Georghiou 2006), l'innovation est devenue un élément particulièrement important de la politique scientifique et technologique européenne. Les auteurs du rapport ont fait valoir qu'« une stratégie axée sur la R&D était insuffisante » et que les politiques devraient favoriser « une culture célébrant l'innovation » (Edler et Georghiou 2007). La déclaration de Lund de 2009 et la stratégie Europe 2020 de 2010 (pour une « croissance intelligente, durable et inclusive ») ont toutes deux souligné le rôle de l'innovation dans la réalisation des objectifs économiques de l'Union (European Commission 2010).

La crise financière mondiale de 2008 explique en grande partie ces changements. José Manuel Barroso, alors président de la Commission européenne, a déclaré avec force dans la communication de la Commission sur la stratégie Europe 2020 :

La crise est une sonnette d'alarme, le moment où nous reconnaissons que le « *statu quo* » nous entrainerait dans un déclin progressif, au deuxième rang du nouvel ordre mondial. C'est le moment de vérité de l'Europe. Il est temps d'être audacieux et ambitieux » (European Commission 2010).

Au sortir de la crise qu'a engendré la Seconde Guerre mondiale, la recherche scientifique avait souvent été présentée comme un moteur de la croissance économique au niveau national. Un demi-siècle plus tard, la Commission européenne a invoqué le même argument, mais cette fois en mettant l'accent sur « l'innovation ». Le message a été entendu par le monde de la recherche, la proportion de projets de recherche financés avec succès contenant le mot « innovation » dans leurs objectifs a été multipliée par trois entre 2008 et 2018 (de 6 à 18%) et par vingt dans les différents programmes science-société (de 3% à 64%). Bien qu'il s'agisse d'une justification assez banale des politiques scientifiques nationales, cet argument a eu un effet considérable sur la conception des programmes-cadres. L'idée d'un Espace Européen de la Recherche, qui était devenue une réalité politique sous Busquin en 2000, était désormais liée, au plus haut niveau politique, aux

promesses de l'innovation. En 2010, la Commission a lancé son initiative phare *Innovation Union 2020* (Commission européenne 2011), qui visait à « libérer les capacités d'innovation de l'Europe » et à recentrer la politique de recherche et d'innovation sur les grands défis de la société européenne.

Dans *Innovation Union 2020*, les partenariats entre « toutes les principales parties prenantes » du processus de recherche ont été valorisés afin de « fournir des plateformes d'innovation ouverte et d'engagement des citoyens » (European Commission 2011). Les entreprises ont été encouragées à « co-innover avec les utilisateurs et les consommateurs afin de mieux répondre à leurs besoins ou de créer de nouvelles voies de commercialisation » (p. 20). Les citoyens étaient considérés comme des « utilisateurs » et des « consommateurs » invités à innover avec les entreprises. Comme dans le premier discours sur la participation publique, l'objectif était de mieux aligner la recherche sur les besoins de la société (ou du moins sur ceux des utilisateurs et des consommateurs). Cependant, il est intéressant de noter qu'une autre justification a également été mise en avant : la participation des utilisateurs et des consommateurs au processus de recherche contribuerait à la création de produits en facilitant le passage de la recherche au marché. Selon Edler et Georghiou (2007), depuis le milieu des années 2000 au niveau de l'Union européenne, « un nouvel intérêt s'est manifesté autour d'approches de l'innovation basée sur la demande et, plus concrètement, de l'utilisation de la demande publique comme moteur de l'innovation ». La participation, dans ce cadre, a été considérée comme un moyen de produire des innovations commercialisables, d'apporter de nouvelles thématiques pour la recherche européenne et d'aligner la recherche sur les besoins de la société européenne. En 2008, le rapport intitulé *Public Engagement in Science*, publié dans le cadre du programme Science dans la Société, avait déjà reconnu les avantages de l'inclusion des « utilisateurs authentiques » dans les processus d'innovation, alors que l'objectif général de la participation publique et de la compréhension du public par la science était « de stimuler une culture de l'innovation et l'instauration d'un climat de confiance réciproque entre science et société » (p. 35).

En 2010, des changements institutionnels importants ont eu lieu au sein de la Commission. L'irlandaise Máire Geoghegan-Quinn devient commissaire, avec un portefeuille comprenant la recherche et la politique scientifique. Elle choisit le néerlandais Robert-Jan Smits pour devenir Directeur général de la DG Recherche, après avoir travaillé sous les ordres de Busquin. Bien que subordonné au commissaire, il semblerait que le poste de directeur général exerçait énormément d'influence sur le contenu de la politique

de recherche, ce dernier étant, selon un journaliste de Science, le « plus puissant fonctionnaire de la sphère de la politique scientifique à Bruxelles » (Rabesandratana 2018). Le point de vue de Smits sur la science et la société était toutefois très différent de celui de Busquin. Comme un ancien agent de la Direction Science et Société l'a clairement indiqué :

Il faut dire que [Robert-Jan Smits] n'aime pas [les enjeux de science-société], c'est pourquoi en 2010, il a réduit tous les services qui travaillaient dessus. (...) Son esprit est avant tout de revenir au bon vieux face à face où la recherche est l'affaire du monde universitaire et de l'industrie. Donc, de revenir à ce face à face sans les complications apportées par ce troisième acteur [la société civile] (Entretien n. 9, mai 2016).

Concrètement, sous la direction du nouveau directeur général, Robert-Jan Smits, une profonde restructuration de la direction générale a eu lieu afin de mieux intégrer l'innovation dans les programmes. Trois mois après sa nomination, la DG a été renommée DG pour la recherche, l'innovation et la science. Dans le même temps, les activités liées à la science et à la société étaient marginalisées : la direction dédiée aux enjeux science-société fait l'objet d'une importante restructuration, le nombre d'agents travaillant sur les questions science-société a été réduit à 40 (contre 140 auparavant) et ces agents ont été regroupés dans une unité intitulée *Ethics and Gender* au sein de la direction de l'Espace européen de la recherche. Il n'y avait donc plus de direction ni même d'unité spécifiquement dédiée aux enjeux science-société. Enfin, le programme Science dans la Société n'a pas été reconduit dans la proposition de la Commission pour le futur programme-cadre, Horizon 2020 (Entretien n. 5, mai 2015).

C'est dans ce contexte que le label de Recherche et Innovation Responsables (*Responsible Research and Innovation*, RRI) est apparu dans les documents de la Commission. La première mention publique de RRI est apparue dans un document de 2012, *Responsible Research and Innovation: Europe's ability to respond to societal challenges* (Directorate-General for Research and Innovation 2012). Dans ce document, Maire Geoghegan-Quinn place l'émergence de RRI dans la droite ligne de la stratégie Europe 2020 :

Les grands défis sociétaux auxquels nous sommes confrontés auront de bien meilleures chances d'être résolus si tous les acteurs de la société sont pleinement impliqués dans la co-construction de solutions, produits et services innovants. « Recherche et innovation responsables » signifie que les acteurs de la société travaillent ensemble pendant tout le processus de recherche et d'innovation afin de mieux aligner tant le processus que ses résultats sur les valeurs, les besoins et les

attentes de la société européenne (Directorate-General for Research and Innovation 2012).

Conçu dans le cadre d'une sorte de stratégie de survie par les membres restants du personnel de la direction Science et Société, le label RRI a été créé pour sauver les activités précédentes de cette direction en prévision du prochain programme-cadre Horizon 2020. Selon l'un des agents impliqués :

Vous devez vous rappeler que tout s'est passé dans une période de réduction des effectifs. (...) Nous avons donc dû nous recentrer sur nos objectifs fondamentaux. (...) Comment était-il possible de transformer ce que nous avons appris dans les programmes Science-Société en une action plus pertinente sur le plan politique ? (...) Au cours d'une journée de *brainstorming* réunissant tous les membres du personnel, nous avons eu recours à l'expression RRI (Entretien n. 10, mai 2016).

Les six dimensions, ou « clés », de RRI (engagement du public, égalité des genres, éducation scientifique, éthique, accès ouvert, gouvernance) reflètent donc presque parfaitement les sujets de travail précédents des unités responsables des programmes Science et Société (FP6) et Science dans la Société (FP7). Selon un agent, le label RRI devait être une ressource stratégique pour susciter l'intérêt et sensibiliser des membres du Parlement européen lors d'un atelier organisé par les membres du personnel en charge du programme Science en Société entre l'automne 2010 et le printemps 2011 (Entretien n.5 , mai 2015). Après cet atelier, le programme-cadre Horizon 2020 tel qu'initialement prévu a reçu de nombreuses modifications qui ont permis de réintroduire un programme spécifiquement dédié aux enjeux science-société, intitulé Science avec et pour la Société (*Science with and for Society*, SwafS). Ce programme a été doté d'une unité dédiée au sein de la Direction de l'Espace Européen de la Recherche et a connu une augmentation de son budget (mais une diminution en termes relatifs) : de 330 millions d'euros dans le cadre du septième programme-cadre (0,65% du budget total de la recherche) à 462 millions d'euros dans le cadre d'Horizon 2020 (0,6% du budget total de la recherche). Le premier programme de travail de SwafS stipulait qu'il « contribuerait à relever les défis sociétaux européens auxquels Horizon 2020 s'attaquait, à renforcer les capacités et à mettre au point des moyens novateurs de relier la science à la société ». En d'autres termes, RRI n'était pas une initiative radicalement nouvelle, comme elle était souvent présentée, mais un outil puissant pour recoder les sujets science-société comme une dimension clé des processus de recherche et d'innovation. RRI a permis à ces sujets, selon l'intention de leurs

concepteurs, de s'inscrire dans les nouvelles orientations des politiques de recherche et d'innovation, en récupérant ce qui avait été établi lors de la période précédente<sup>43</sup>.

En développant le concept de RRI, les agents de la DG ont produit un discours faisant de l'innovation un outil de résolution des grands défis sociétaux, en apportant notamment des notions comme celle d'innovation par les utilisateurs ou de science citoyenne. Ces notions ont ouvert la porte à la promotion, dans le cadre du programme Science avec et pour la Société, d'une nouvelle forme de participation. À partir de ce moment, la participation a été reformulée comme l'implication d'un public composé de consommateurs et d'utilisateurs finaux de l'innovation, non plus de citoyens soucieux des implications politiques de la recherche.

### Section 3.4. La participation en tant que production

Les politiques de l'UE en matière de science et de technologie ont encore évolué lorsque Carlos Moedas est entré en fonction fin 2014 en tant que nouveau Commissaire à la Recherche, à l'innovation et aux sciences. Comme l'explique Arie Rip, membre éminent de la communauté STS et président du groupe d'experts consultatif sur le programme Science avec et pour la Société en 2014 et 2015 :

Lorsque le nouveau commissaire Carlos Moedas est entré en fonction en 2015, il a présenté sa propre approche, les trois O : innovation ouverte, science ouverte, ouverture sur le monde. Un effet visible est que le groupe consultatif SwafS / RRI doit en tenir compte et doit maintenant donner son avis sur un nouveau concept à la mode, la « science citoyenne », dont les interprétations sont divergentes et quelque peu contestées (Rip 2016).

L'expression « science citoyenne » avait été inventée de manière indépendante en 1995 par le sociologue Alan Irwin pour faire référence à la participation des citoyens aux délibérations sur la science et reprise en 1996 par l'ornithologue Rick Bonney pour faire référence à la collecte de données par des citoyens pour des projets scientifiques (Strasser et al. 2019). En tant qu'expression ambiguë englobant les deux conceptions de la

---

<sup>43</sup> Dans le cadre de cette thèse, mon propos n'est pas d'envisager si, ou dans quelle mesure, les différentes composantes des sujets science-société ont effectivement été mises en pratiques dans les projets se réclamant de RRI. Pour un aperçu critique du concept et de son évolution, notamment au regard d'approches précédentes de *technology assessment*, voir les débats qui se sont tenus en 2017 dans le *Journal of Responsible Innovation* : Delvenne, 2017; Nentwich, 2017; van Est, 2017; van Lente, Swierstra, & Joly, 2017.

participation adoptées par la Commission européenne, elle était parfaitement adaptée pour transcrire la continuité et la nouveauté des politiques européennes en matière de recherche et de technologie.

Carlos Moedas, se saisissant du second sens de l'expression science citoyenne, a exprimé cette vision dans un discours prononcé en juin 2015 :

Le 25 avril de cette année, un séisme de magnitude 7,3 a frappé le Népal. Pour obtenir des informations géographiques en temps réel, les équipes d'intervention ont utilisé un outil de cartographie en ligne appelé Open Street Map. (...) Nous entrons dans un monde d'innovation ouverte et d'innovation par l'utilisateur. (...) Un monde où de nouvelles connaissances sont créées grâce à des collaborations impliquant des milliers de personnes du monde entier et de tous les horizons » (Moedas 2015).

Ce discours, destiné aux membres d'organisations de recherche et d'innovation, était déjà intitulé « Innovation ouverte, science ouverte, ouverture sur le monde ». Il était axé sur « la nécessité de commercialiser les résultats de la recherche » et d'inclure les citoyens dans la recherche et l'innovation. Cette nouvelle stratégie a rapidement déplacé la conception de la participation publique vers la participation directe des publics à la production de connaissances et d'innovation.

Le fait que Moedas ait élaboré une nouvelle stratégie n'est pas surprenant compte tenu du mandat qu'il a reçu du président de la Commission, Jean-Claude Juncker. Dans le tout premier paragraphe de sa lettre de mission à Moedas, Juncker soulignait le renouvellement qu'il souhaitait que sa commission incarne :

Avec la création de la nouvelle Commission, nous avons une opportunité exceptionnelle, mais également une obligation, de prendre un nouveau départ, de faire face à la difficile situation géopolitique, de renforcer la relance économique et de construire une Europe créatrice d'emplois et de croissance pour ses citoyens (Juncker 2014).

Cette citation révèle également quelque chose de la mentalité particulière de Juncker et de ses commissaires à l'époque : on estimait que l'économie ne s'était pas encore remise de la crise financière de 2008 et que les décideurs étaient tenus de trouver le moyen de poursuivre le processus de reprise économique.

En 2016, la Commission européenne a publié une nouvelle stratégie globale pour la recherche et l'innovation : « Open Innovation, Open Science, Open to the World » (Directorate-General for Research and Innovation 2016). Cette stratégie exprimait le

souhait « d'ouvrir le processus d'innovation à tous les acteurs actifs afin que le savoir puisse circuler plus librement et se transformer en produits et services créant de nouveaux marchés, favorisant ainsi une forte culture de l'entrepreneuriat ». Les objectifs de la nouvelle politique de recherche et d'innovation (« créer de nouveaux marchés ») et l'idée d'inclure « tous les acteurs actifs » dans l'innovation restaient similaires aux documents de politique antérieurs. Mais les « acteurs actifs » ont été de plus en plus conçus, non uniquement en tant qu'utilisateurs, mais également en tant que « citoyens » (et « organisations de la société civile »). Cette stratégie présentait un mélange des deux discours exposés précédemment : les citoyens en tant que participants à des processus de délibération, mais également en tant que « sources potentielles d'idées novatrices », dans une perspective de co-innovation. L'idée que les citoyens pouvaient faire plus qu'exprimer leurs opinions dans des procédures de délibération a pris forme autour de notions telles que celles de « science citoyenne » ou d'« innovation ouverte ». Pour la Commission, les citoyens ont alors été considérés comme des « producteurs de connaissances valables », car « tout comme les gens offrent des chambres disponibles via AirBnB, pourquoi ne pourraient-ils pas être autorisés à offrir des ressources cérébrales disponibles via la science citoyenne ? » (Directorate-General for Research and Innovation 2016, 34).

En 2016, la DG a reconnu que « la science citoyenne est de plus en plus à l'ordre du jour » (Directorate-General for Research and Innovation 2016). La manière traditionnelle d'envisager la participation à la prise de décision et la nouvelle conception de la participation publique basée sur la co-création de connaissances ont été développées dans les programmes de travail suivants. Ces dernières permettent de se rendre compte que les acteurs européens eux-mêmes ont reconnu l'évolution de leur conception de la participation publique. Dans le programme de travail SwafS d'Horizon 2020, un appel à projets (2016-2017) indiquait :

Il existe un intérêt croissant et des expériences occasionnelles dans les processus de co-construction (par exemple, l'élaboration d'agenda et d'éléments de politique, la co-évaluation, le cofinancement) et la coproduction (par exemple la science citoyenne). (...) Même si les approches traditionnelles en matière d'engagement du public perdureront, cette thématique constitue une ouverture vers la « nouvelle vague » d'engagement du public, où la « co-création » est une notion clé. Elle fournira des solutions innovantes aux approches davantage axées sur la technologie et / ou les systèmes dans d'autres parties d'Horizon 2020 (European Commission 2016, 16).

Dans cette perspective, il convient de noter que le glissement du discours du délibératif au productif n'est pas resté au niveau des documents stratégiques de la Communauté Européenne. Comme on pouvait s'y attendre, il est également apparu dans les projets financés par les divers programmes science-société (Figure 1). Les mentions de « participation publique délibérative » ont rapidement augmenté après 2004, atteignant près de 40% de tous les projets financés dans le cadre du programme Science dans la Société (FP7), mais ont chuté à moins de 12% des projets financés dans le cadre du programme Science avec et pour la Société (Horizon 2020). Après 2016, les termes liés à « participation du public à la recherche et à l'innovation » ont dépassé ceux liés à « participation publique délibérative ».

Le paragraphe d'introduction du programme de travail « Science avec et pour la société 2018-2020 » met en avant la science citoyenne : « [La science avec et pour la société] explorera et soutiendra la science citoyenne au sens large, en encourageant les citoyens et d'autres parties prenantes à participer à toutes les étapes de la R&I » (Commission européenne 2017). Dans le cadre de ce programme de travail, les objectifs de la science citoyenne sont principalement formulés en termes de « Développement de nouvelles connaissances et innovations par des scientifiques citoyens » (p. 37).

Les réactions des agents qui ont participé aux précédents programmes science-société à cette nouvelle vision de la participation n'ont pas toujours été positives. Certains ont pensé que la participation délibérative était plus importante que la contribution directe à la recherche :

« La science citoyenne, pour moi et pour beaucoup d'autres personnes, il s'agit essentiellement de comptage des oiseaux, ce qui signifie que c'est souvent le fait d'importer des données dans la science (...) Mais c'est rarement (...) demander aux citoyens leur avis sur les agendas de la recherche ou sur une approche de l'innovation. (...) Donc j'étais, et je suis toujours, inquiet qu'on puisse me demander de travailler sur le comptage des oiseaux et de laisser tomber le reste, car pour moi cela dénaturerait le travail de Science et Société » (Entretien n. 10, mai 2016).

Cette citation montre l'écart potentiel que les agents ont pu percevoir entre la forme délibérative de participation publique promue au cours des années 2000 et la forme productive mise en place depuis les années 2010. Au lieu d'une augmentation dans le degré de pouvoir accordé aux citoyens dans les processus de recherche, ils y ont vu une dépolitisation de la participation désormais réduite à du « comptage d'oiseaux ».

Leurs craintes s’ancrent également dans un avenir incertain de la participation publique dans les politiques scientifiques et technologiques européennes. Son importance ainsi que celle d’autres thématiques liées aux programmes science-société semble en effet être entrée en disgrâce au sein de la Commission. Ainsi, le terme « recherche et innovation responsables » n’est mentionné qu’une fois dans la proposition de la Commission relative au prochain programme-cadre et aucun programme spécifique n’est consacré à la poursuite des objectifs de SwafS (Commission européenne 2018). La disparition potentielle des thématiques science-société dans le prochain programme-cadre a provoqué des réactions dans différentes communautés. Une pétition en ligne lancée en 2018 par les correspondants nationaux du programme SwafS dénonçait l’absence d’une « ligne de programme spécifique ou d’un budget suffisant consacré aux activités Science, société et citoyens » dans la proposition de la Commission relative au nouveau programme-cadre (SIS.net 2018). La pétition a appelé les institutions européennes à « mettre en place un programme distinct doté d’un budget suffisant pour le succéder au programme SwafS ». Cet appel a été repris par une carte blanche dans *Science* signée par une liste de chercheurs impliqués dans la promotion de RRI par le biais de financements européens ces dernières années (Mejlgaard et al. 2018). Ces manifestations d’opinion montrent que les questions liées aux relations entre science et société ont été suffisamment institutionnalisées pour fédérer des acteurs autres que ceux de la DG Recherche autour d’intérêts communs dans le maintien de programmes spécifiques dédiés à leur promotion. En fin de compte, cette mobilisation d’acteurs extérieurs rend visible l’économie de la participation publique et les problèmes science-société qui se sont développés au fil du temps.

## **Conclusion intermédiaire**

Il est temps à présent de situer les discours se rapportant aux deux approches (délibérative et productive) de la participation que nous avons identifiées dans le cadre des politiques de la Commission européenne selon les quatre dimensions du cadre d’analyse développé dans cette thèse :

**Table 3. Caractéristiques des deux discours de la Commission européenne sur la participation publique dans les matières scientifiques et technologiques.**

	<i>Participation à la prise de décision (approche délibérative)</i>	<i>Participation à la fabrique du savoir et de l'innovation (approche productive)</i>
<b>Quoi</b>	<i>Décision</i>	<i>Savoir et/ou innovation</i>
<b>Qui</b>	<i>Société, grand public</i>	<i>Citoyens, utilisateurs, consommateurs</i>
<b>Comment</b>	<i>Dialogue</i>	<i>Co-création</i>
<b>Pourquoi</b>	<i>Générer de la légitimité</i>	<i>Produire de la valeur économique et sociale</i>

Ce changement de conception de la participation est à la fois dû à des éléments propres à la dynamique des acteurs au sein des institutions, et à des éléments propres au niveau plus général des facteurs politiques, économiques et culturels qui influencent les politiques de recherche et d'innovation. A cet égard, l'institutionnalisation de la participation publique, sous sa forme délibérative initiale, a été en partie due à des événements extérieurs à l'administration de la Commission européenne (Greenwood, Suddaby, et Hinings 2002). En effet, les différentes crises des années 1990 (crise sociotechnique induite par les scandales liés aux OGM et à la « vache folle », ainsi qu'une crise plus large de légitimité dans les institutions européennes) ont favorisé la mise à l'agenda de la participation publique à la Commission européenne. Plus récemment, la crise économique de la fin des années 2000 a réorienté les politiques de recherche vers la production d'innovation, ce qui a contribué à changer la conception du type de participation à promouvoir ainsi que ses objectifs.

L'analyse des politiques européennes montre que les effets du contexte politique et économique ne se limitent pas à l'émergence du premier discours sur la participation publique ; leur dynamique a également contribué à façonner son évolution. En d'autres termes, la dynamique économique qui a suivi la crise financière de 2008 a justifié le passage d'un discours initial sur la participation publique centré sur le soutien à la prise de décision politique, à un discours centré sur l'inclusion de publics dans la fabrique d'innovation. L'invocation de la crise économique a rendu presque impossible le fait de ne pas mettre l'accent sur l'innovation dans les politiques européennes. Et c'est cette focalisation sur l'innovation (conçue comme étant la production de produits

commercialisables), couplée à d'importants effets structurels (réduction des effectifs, potentielle disparition du programme science-société dans le programme-cadre) qui a amené les membres du personnel de la DG travaillant sur la participation publique à adapter leur discours et leur conception de la participation à ce nouvel impératif. Cette adaptation a donné lieu à l'émergence de RRI et, plus tard, à une nouvelle vague de processus participatifs visant à impliquer directement les publics dans la production de la science et de l'innovation et sur lesquels nous allons nous attarder dans les chapitres suivants. Dans cette conception de la participation publique, les citoyens sont conçus comme des sources de valeur économique : on attend d'eux qu'ils favorisent l'intégration de l'innovation dans la société en contribuant à la co-crée, dans l'espoir d'accélérer les processus d'innovation et d'en améliorer la mise sur le marché.

Cependant, si la crise économique explique en partie comment un changement dans la politique de recherche européenne a été rendu possible et pourquoi l'innovation a été mise en avant, d'autres analyses sont nécessaires pour comprendre pourquoi l'innovation participative, en tant que forme particulière d'inclusion de citoyens dans les matières scientifiques et technologiques, est devenue si populaire auprès des autorités publiques depuis les années 2010. Dans cette perspective, l'analyse du lien entre la participation publique telle qu'elle est conçue dans les politiques de recherche et d'innovation et d'autres domaines politiques, tels que le développement régional ou l'entrepreneuriat, enrichirait notre compréhension du consensus politique qui semble aujourd'hui exister concernant la pertinence de développer des pratiques d'innovation participative.

Pour ce faire, le troisième chapitre de cette thèse étudie l'émergence et l'institutionnalisation de l'innovation participative à l'intérieur d'un espace politique qui en a fait une composante centrale de sa politique économique depuis 2010 : la Wallonie.

## Chapitre 3. L'innovation participative dans les politiques wallonnes

Le « tournant participatif » présenté dans le chapitre précédent n'a jamais réellement eu lieu en Wallonie. À la fin des années 2000, Delvenne — qui a étudié le développement du *technology assessment* (TA) en Europe — faisait le constat de l'inexistence de mécanismes institutionnalisés de participation publique dans les choix scientifiques et technologiques en Wallonie (Delvenne 2009). Plus exactement, il constatait une institutionnalisation temporaire d'une certaine forme non participative de TA, institutionnalisation qui s'était par la suite soldée par un échec.

Si la Wallonie n'a jamais organisé de manière structurelle la participation publique dans les choix scientifiques et technologiques, elle a par contre dès 2010 promu l'inclusion de divers publics dans la production de l'innovation.

Pour envisager cette promotion de l'innovation participative, ce chapitre retrace l'historique des politiques de recherche et d'innovation en Wallonie, des années 1980 à nos jours. Pour ce faire, il repose sur une analyse tant des discours que des institutions qui ont vu le jour au travers des politiques de recherche et d'innovation de cette Région. Dans cette perspective, ce chapitre repose sur un état de la littérature concernant les politiques d'innovation en Wallonie, ainsi que sur l'analyse de documents officiels et d'entretiens semi-directifs (voir Chapitre 1).

Dans un premier temps, il dresse l'éventail des politiques de recherches et d'innovation, depuis les années 1980 à nos jours, en attachant une importance particulière à l'émergence de l'innovation participative dans ces politiques. Dans un deuxième temps, ce chapitre propose d'analyser l'imaginaire sociotechnique plus large qui se développe au travers des politiques wallonnes. Enfin, une conclusion intermédiaire revient sur les développements précédents et envisage la rationalité instrumentale qui continue d'infuser les politiques de recherche et d'innovation avec l'avènement de l'innovation participative.

Au sein de ce chapitre, sept personnes interrogées prennent la parole :

- Delphine, employée à la Direction de la Politique Économique de la DGO6 ;
- Karim, un membre du cabinet à la Région wallonne de Jean-Claude Marcourt, ayant participé à l'élaboration de la deuxième programmation du programme *Creative Wallonia* ;

- Kenneth, ancien chef de cabinet adjoint à la Communauté française de Jean-Claude Marcourt ;
- Thierry Kieken, ancien membre de cabinet de divers ministres wallons, qui a notamment négocié l'incorporation des initiatives d'économie créative wallonnes dans la programmation des fonds structurels européens ;
- Jean-Claude Marcourt, Ministre wallon de l'Économie ;
- Henri Monceau, ancien chef de cabinet à la Région wallonne de Jean-Claude Marcourt, qui a dessiné les contours du programme *Creative Wallonia* ;
- Thérèse, une personne ayant travaillé successivement à l'Agence de Stimulation Technologique, puis à l'Agence pour l'Entreprise et l'Innovation, et enfin à la SOWALFIN ;

## **Section 1. L'évolution des politiques d'innovation en Wallonie**

Les politiques de recherche et d'innovation en Wallonie forment un ensemble complexe. Au cours du temps, les autorités ont soutenu de nombreuses modalités de coopération entre universités, entreprises et centres de recherche. Comme le notent Fallon et Delvenne (2009), ces politiques forment des « mosaïques de cadres et de pratiques qui se superposent à l'intérieur du régime wallon d'innovation » (p. 412).

Afin d'appréhender ces différentes politiques et de remettre en contexte l'émergence de l'innovation participative dans les programmes régionaux, ces politiques sont présentées par ordre chronologique. Une première période, allant de 1980 à 2005, comprend des politiques partageant une même caractéristique : celle de résulter d'une vision linéaire de l'innovation. Une deuxième période est caractérisée par la mise en place du « Plan Marshall » et des pôles de compétitivité, qui témoignent d'une approche systémique de l'innovation. Enfin, l'ouverture de l'innovation à la société au sens large se trouve aux cœurs des politiques à partir de 2010 et du programme *Creative Wallonia*.

### Section 1.1. Les politiques de recherche et d'innovation de 1980 à 2005

Dès la mise en place des institutions régionales wallonnes, les pouvoirs publics de la Région ont produit des discours liant intimement progrès économique et innovation technologique (Charlier 2018).

En 1981, Melchior Wathelet, alors Ministre en charge des technologies nouvelles, propose un livre blanc intitulé « l'Innovation pour l'emploi », dans lequel il mobilise l'image de la *Silicon Valley* comme exemple pour insister sur l'importance de la R&D (Charlier 2018; Halleux et Pirot 2011). En 1982, Melchior Wathelet lance Athéna, une opération qui vise à soutenir des axes stratégiques en matière technologique, pour « encourager l'établissement, dans ces secteurs, de leaders industriels mondiaux » (Halleux et Pirot 2011, 41).

En 1989, la Région promeut des partenariats entre entreprises et universités en finançant des chercheurs à travers les aides FIRST (Formation et Impulsion à la Recherche Scientifique et Technologique). En 1991, la Région lance les « programmes mobilisateurs », qui « ont pour objectif le soutien de la recherche de produits et de services innovants, permettant le développement de marchés et la création d'emplois dans la région » (Fallon 2011, 160) et qui sont concentrés sur des axes thématiques prédéterminés, considérés comme porteurs par les pouvoirs publics. En 1998 sont lancés les programmes d'excellence, qui visent à soutenir dans les universités des « domaines d'excellence dont le potentiel de transfert technologique est très élevé » (Halleux et Pirot 2011, 158), insistant sur l'importance de la valorisation économiques des résultats scientifiques. Les années 1990 voient également la Région encourager « le développement d'offices de transfert technologique dans les universités, notamment en apportant un soutien financier à ces organes qui facilitent la prise de brevets, la négociation de licences et la création de sociétés *spin-off* » (Charlier 2018, 81).

En 1998, le Gouvernement wallon lance le programme Prométhée, dans la lignée de l'initiative européenne *Regional Innovation Strategies*, cofinancée par la Commission européenne (Delvenne 2011). Le programme Prométhée visait à inventorier le potentiel scientifique wallon ainsi qu'à réfléchir collectivement, avec les acteurs de la recherche et de l'innovation, à la mise en place d'une stratégie régionale cohérente en matière de sciences, technologies et innovation. D'après Delvenne (2011) :

Le projet Prométhée fut important, car il fut le premier à stimuler la démarche partenariale, la réflexion stratégique ainsi qu'un vrai dialogue régional sur le rôle des politiques de R&I dans le développement économique de la Région wallonne (p. 295).

En 1999, le Gouvernement wallon publie le premier « Contrat d'Avenir pour la Wallonie », programme gouvernemental orienté vers l'avenir de la Région qui promeut une conscience partagée de l'importance de l'économie régionale et de son potentiel. Le Contrat d'Avenir a été renouvelé jusqu'en 2005. Toutefois, ce Contrat n'a jamais dépassé le stade de mesures déclaratives, ne bénéficiant ni de financements, ni d'objectifs opérationnels, ni d'instruments propres (Charlier 2018, 82).

Le programme Prométhée et le Contrat d'Avenir mettent tous deux en avant le potentiel de la recherche et l'innovation pour l'économie régionale. Ils sont, en ce sens, des sources d'inspiration importante pour les futures politiques publiques wallonnes.

Toutefois, à travers les différentes initiatives qui ont vu le jour depuis les années 1980, on constate que la recherche est principalement mobilisée dans une visée de développement économique régional (Charlier 2018). Cette focale sur le développement économique se fait au détriment d'un projet plus large pour la Wallonie, comme le souligne Charlier :

Jusqu'au milieu des années 2000, la recherche est exclusivement instrumentalisée par les autorités régionales à l'aune de son impact sur l'économie, et non pour construire le projet cohérent de toute une région et de son développement futur en tant qu'entité autonome (Charlier 2018, 80).

Les premiers grands plans visant à placer la recherche et l'innovation au service de l'avenir de la Wallonie ont été mis en place au tournant des années 2000. À partir de cette décennie, les décideurs publics régionaux ont porté des projets présentant la Wallonie comme une entité aux ambitions fortes, basées sur l'innovation. Il faudra donc attendre le Plan Marshall et les pôles de compétitivité pour voir cette tendance évoluer.

## Section 1.2. Vers une approche systémique de l'innovation : le « Plan Marshall » et les pôles de compétitivité

Suite au processus de décentralisation politique de la Belgique, la Région wallonne a progressivement disposé de moyens plus importants pour le développement technologique sur son territoire. Avant le lancement des pôles de compétitivité (voir

section suivante), le financement de la recherche et du développement technologique (R&D) correspondait à deux grands modèles, concernant respectivement la recherche universitaire et la recherche industrielle, différents et autonomes l'un vis-à-vis de l'autre (Fallon et Delvenne 2009).

A côté des deux canaux différenciés de financement de la recherche et du développement technologique en Wallonie, le gouvernement wallon a initié un troisième mode de financement, ciblant des projets cette fois issus de partenariats entre universités et industries, dans le cadre du Plan Marshall et des pôles de compétitivité.

Le Plan Marshall a été élaboré et présenté par le Gouvernement wallon en 2005. Il comprenait un ensemble de mesures visant à « promouvoir la croissance économique, l'entrepreneuriat et la création d'emplois grâce à un focus sur l'innovation des entreprises régionales et la mise en place de partenariats entreprises-universités » (Charlier 2018, 83). L'objectif de ces mesures était d'arriver à un redressement économique durable de la Wallonie, prenant appui sur les atouts de cette dernière pour la ramener dans la moyenne des régions d'Europe les plus compétitives. Dès son lancement, le Plan a fait l'objet d'une intense communication, le présentant comme le cœur de l'action gouvernementale wallonne. Il s'agissait, à travers cette communication, de présenter la Wallonie dans son ensemble « comme une région proactive favorisant le développement d'activités économiques innovantes, et de susciter enthousiasme et adhésion à ce sujet », en proposant un discours mobilisateur autour de l'avenir des citoyens wallons (Charlier 2018, 83).

Le Plan s'accompagnait d'une hausse importante des budgets affectés à la recherche en Wallonie : plus d'un milliard d'euros de dépenses publiques ont été débloqués sur une période de quatre ans. Le Plan se composait de cinq axes : stimuler la création d'activités économiques, réduire la fiscalité sur les entreprises, soutenir la recherche et l'innovation, améliorer la formation et le taux d'emploi, et créer cinq pôles de compétitivité. La dernière mesure est souvent considérée comme la principale réalisation du Plan Marshall, en ce qu'elle a profondément changé l'approche et le paysage de l'innovation en Wallonie. Les pôles de compétitivité sont définis de la sorte :

Un pôle de compétitivité peut être défini comme la combinaison, sur un espace géographique donné, d'entreprises, de centres de formation et d'unités de recherche publiques ou privées engagés dans une démarche partenariale destinée à dégager des

synergies autour de projets communs au caractère innovant (Bayenet et Capron 2012, 81).

L'initiative du gouvernement wallon de mettre en place des pôles de compétitivité visait à créer des niches d'innovation pour faciliter la construction de partenariats entre entreprises et universités. Sur la base d'une étude universitaire, cinq domaines clés ont été identifiés par le Gouvernement wallon : sciences du vivant ; agro-industrie ; génie mécanique ; transport-logistique ; et aéronautique-spatial. Ces domaines ont été identifiés comme porteurs de croissance économique et de création d'emploi. Un appel à projet a été ouvert et une seule proposition par domaine a été retenue. La sélection s'est opérée avec le soutien d'un jury international commun aux cinq pôles, composé d'investisseurs, de financiers, de consultants et d'experts en formation. L'ensemble de ces membres ont été choisis par le Gouvernement.

Fallon et Delvenne (2009) proposent une « grille d'analyse du régime wallon de l'innovation et des transformations » dont il a été l'objet « suite à l'implémentation des pôles de compétitivité » (p. 412). Ce faisant, ils mettent en évidence les dynamiques qui ont émergé en Wallonie entre les parties prenantes de l'innovation et le régime existant. A travers cette analyse, il apparaît que le modèle d'innovation diffusé par les pôles de compétitivité rompt avec une vision linéaire de l'innovation, héritée de l'après-guerre, et promeut une approche systémique. A travers cette approche, l'innovation est vue comme le produit de partenariats hybrides entre acteurs industriels et universitaires, qu'il convient de faire émerger par l'entremise de fonds publics. Cette logique rompt avec la représentation d'une science autonome, dégagée des contingences et travaillant rationnellement aux progrès de la connaissance (Fallon et Delvenne 2009).

La logique des pôles de compétitivité a conduit la politique de recherche et développement (R&D) à être inscrite en Wallonie, comme dans d'autres pays, au sein de la politique d'innovation, en soutien à la compétitivité des entreprises. L'idée était alors que les entreprises pourraient incorporer dans le développement de leurs produits de la connaissance issue de la production scientifique des chercheurs universitaires. À charge pour les pouvoirs publics de favoriser les interactions entre ces deux sphères, en agissant sur les conditions générales du régime d'innovation, en faisant évoluer le cadre institutionnel, les formes de financements et les pratiques de recherche.

Fallon et Delvenne (2009) ont montré que le modèle d'innovation qui transparait à travers la mise en place des pôles de compétitivité, s'il rompt avec une perspective

linéaire de la production d'innovation pour envisager cette dernière de manière systémique, est resté cloisonné dans une logique instrumentale de l'innovation. Dans ce cadre, le Plan Marshall et les pôles de compétitivité maintiennent la société à distance.

Après les élections régionales de juillet 2009, une nouvelle coalition en place jusqu'en juin 2014 a élaboré un nouveau programme présenté comme la continuation et l'élargissement du précédent : le « Plan Marshall 2.0 vert ». Ce nouveau Plan Marshall intégrait des aspects centrés sur l'innovation en matière de développement durable.

L'année 2009 est également caractérisée par la volonté du Ministre Jean-Claude Marcourt (parti socialiste), alors en charge de l'Économie, de l'Emploi, du Commerce extérieur et du Patrimoine<sup>44</sup>, de proposer un nouveau programme en matière d'économie et d'innovation.

### Section 1.3. Ouvrir l'innovation à la société : *Creative Wallonia* (2010)

Donc, quand je suis devenu Ministre de l'Économie en 2004, l'objectif premier était de réindustrialiser la Wallonie (...) nous avons très vite mis en place la politique des pôles de compétitivité, qui avait pour objectif de changer la base industrielle de la Wallonie. (...) Très vite, on s'est rendu compte qu'il y avait un biais méthodologique dans les choses, c'est qu'on se fondait sur une innovation technologique, et qu'avec les pôles il y avait une apparence qui était donnée qui était que 'sans innovation technologique, pas de salut'. Or, nous savons que l'innovation non-technologique, la créativité, représente entre 70% et 80% de l'ensemble des innovations, et donc on s'est mis à réfléchir à un programme qui est sorti en 2009 (...), c'est *Creative Wallonia*. Et *Creative Wallonia*, c'est vraiment de dire : 'on doit générer de la créativité' (Entretien n. 40, décembre 2018).

C'est ainsi que Jean-Claude Marcourt situe l'origine de *Creative Wallonia* et son insertion dans le paysage des programmes préexistants. A travers cette citation, Jean-Claude Marcourt présente « la créativité » comme de l'innovation « non-technologique »,

---

<sup>44</sup> Jean-Claude Marcourt est devenu « Ministre wallon de l'Économie et de l'Emploi » en juillet 2004, fonction qu'il a occupée jusqu'octobre 2005. A partir d'octobre 2005, son portefeuille est devenu « Ministre wallon de l'Économie, de l'Emploi et du Commerce Extérieur », jusqu'en juillet 2007. De juillet 2007 à juillet 2009, Jean-Claude Marcourt a occupé la fonction de « Ministre wallon de l'Économie, de l'Emploi, du Commerce extérieur et du Patrimoine ». À partir de juillet 2009, il est devenu « Ministre wallon de l'Économie, des P.M.E., du Commerce extérieur et des Technologies nouvelles ». Il sera une dernière fois reconduit à un poste ministériel en juillet 2014, avec le portefeuille suivant : « Ministre wallon de l'Économie, de l'Industrie, de l'Innovation et du Numérique », jusqu'en juillet 2017.

un point que nous nuancerons par la suite. L'important, dans cette citation, est de noter que, dans son esprit, « la créativité » représente une part conséquente du potentiel d'innovation (« entre 70% et 80% ») qui semblait, à l'en croire, inexploitée dans les politiques précédentes. *Creative Wallonia* naît donc d'une ambition principale : activer un potentiel d'innovation dormant.

### *Section 1.3.1. La genèse de Creative Wallonia*

Début 2009, Jean-Claude Marcourt charge Henri Monceau, alors expert au sein de son cabinet, de réfléchir aux contours du futur programme. Il lui demande alors de penser ce futur programme dans une perspective d'ouverture du Plan Marshall à d'autres acteurs que les centres de recherche et entreprises. Henri Monceau met alors en place, avec Benoit Bayenet<sup>45</sup>, une commission qu'ils appellent « Zénobe ». La Commission Zénobe réunit une trentaine de personnes d'horizons divers : chefs d'entreprise, syndicalistes, cadres du service public, journalistes, travailleurs du milieu culturel, académiques. Les membres de la commission se réunissent deux fois par mois, pendant plusieurs mois, au siège de l'Institut wallon du patrimoine.

Des réunions de la Commission Zénobe, il ressort un constat fort : celui de l'émergence de l'innovation ouverte. Comme nous l'indique un ancien membre de la Commission :

... ce qui surgit à ce moment-là, c'est vraiment ces questions d'innovation ouverte, de se dire finalement 'le Plan Marshall c'est super, mais on reste quand même là dans un schéma très traditionnel, lié à ce que les universités font comme recherche dans leur coin et ce que les entreprises vont capter dans la recherche fondamentale pour tenter de l'appliquer, mais enfin on est là dans le silo habituel, par domaine, alors qu'il y a d'autres possibles, etc.' (Entretien n. 20, juillet 2017).

Le rapport de Zénobe pointe trois priorités transversales pour une « dynamisation durable de la Wallonie » : (1) Adapter les politiques, les contenus et les outils d'enseignement et de la culture à la réalité wallonne ; (2) faciliter l'appropriation par les

---

<sup>45</sup> Benoit Bayenet a été Chargé de cours à l'Université Libre de Bruxelles ainsi qu'à l'Université de Liège. Il a également été chef de cabinet adjoint de Jean-Claude Marcourt et occupe aujourd'hui la fonction de Vice-Président du Comité de direction de la Société wallonne de gestion et participations (SOGÉPA).

jeunes de leur identité wallonne ; (3) internationaliser les pratiques éducatives et promouvoir la culture de l'innovation (Commission Zénobe, 2009).

Après les élections de juillet, Jean-Claude Marcourt, qui hérite d'un nouveau portefeuille comprenant désormais les « technologies nouvelles », propose à Henri Monceau de devenir son chef de cabinet pour ce qui concerne l'innovation et les nouvelles technologies, ce que celui-ci accepte. Jean-Claude Marcourt demande alors à Henri Monceau de développer l'aspect phare mis en avant dans les travaux de Zénobe et de réfléchir à comment mettre en œuvre les principes de l'innovation ouverte sur le territoire wallon. Pour établir ce qui deviendra *Creative Wallonia*, Henri Monceau reprend les travaux de Zénobe et les articule à ce qu'il appelle quatre « piliers importants », quatre « fondamentaux ».

Le premier de ces piliers est celui de l'avènement de ce qu'il qualifie de « révolution » numérique, qui selon lui conduit à éclater les silos en bouleversant l'accès à l'information, et qui oblige à repenser différemment le rapport à l'innovation.

Le deuxième est celui d'un fonctionnement à ses yeux inadéquat des politiques publiques, qui « ont beaucoup de mal à utiliser des outils prospectifs qui les amèneraient à construire des programmes, des projets et des plans qui permettent de rencontrer le train du changement à une station future » (entretien n. 9, juillet 2017). Ce constat pousse Henri Monceau à plaider pour une approche plus *bottom up*, permettant de faire remonter les constats de la population et d'envisager le développement de politiques publiques dans une démarche prospective.

Le troisième pilier est l'ambition de proposer des mesures qui s'adressent à toute la population, indépendamment de catégories fermées préétablies. Comme le résume Henri Monceau :

L'idée était (...) quelque chose comme 'semmer la créativité pour développer l'innovation sur tout le territoire', donc c'est mettre les gens en capacité, cette notion d'*empowerment*, parce que tout le monde est créatif, ce n'est pas juste se dire 'c'est de la créativité pour les universités' ou 'c'est de la créativité pour les entreprises', c'est renforcer les capacités de créativité des citoyens wallons pour qu'on voie le résultat en matière de production de l'innovation (Entretien n. 20, juillet 2017).

Enfin, le quatrième pilier était celui de la transversalité, la volonté de sortir des silos disciplinaires, de créer des rencontres, des intersections et des interactions entre acteurs aux profils très différents.

Henri Monceau recrute, pour travailler à l'élaboration du programme, une équipe de six personnes. Cette équipe comprend notamment David Valentiny, qui en sera le pilier. Au sein du cabinet de Jean-Claude Marcourt, David Valentiny aura également une place prépondérante dans l'établissement du programme *Creative Wallonia*<sup>46</sup>.

En plus des quatre piliers fondamentaux l'ayant guidé dans ses réflexions, Henri Monceau cite, au rang de ses principales influences, le travail de chercheurs de HEC Montréal, rencontrés par l'intermédiaire d'un professeur d'HEC Liège :

Une influence fondamentale à l'époque ça a été Montréal. En fait, dans les échanges que j'avais sur les premières esquisses de *Creative Wallonia*, j'ai rencontré pas mal de monde et une de ces personnes était Thomas Freulicher, qui était à l'époque Doyen de HEC Liège. (...) Et il me dit : 'ah tiens c'est marrant, parce qu'il se fait que j'ai de bons contacts avec HEC Montréal et que j'ai proposé que nos collègues d'HEC viennent nous voir et c'est justement demain, et donc si vous êtes disponibles venez', et j'y suis allé, avec David déjà je pense, et on est allé rencontrer Laurent Simon et Patrick Cohendet qui étaient là-bas (...) et donc Cohendet et Simon nous ont expliqué leurs travaux. Par la suite, je suis allé à l'université d'été de Montréal (...) c'est un cours accéléré sur l'économie créative. Et donc je suis allé là-bas et donc il y a aussi beaucoup de références qui sont venues de là (Entretien n. 20, 2017).

Les travaux auquel Henri Monceau fait référence portent sur l'économie créative, tout spécialement en milieu urbain. L'idée principale de la théorie des « villes créatives » est, d'une part, que la compétition économique se joue beaucoup plus entre les villes qu'entre les régions ou les pays, et, d'autre part, que la création de valeur doit se faire de plus en plus en amont des processus, en particulier aux phases d'idéation, de conception et de design des innovations. Les organisations qui arriveraient à développer leur capacité créative jouiraient alors d'un atout certain dans la compétition économique (Simon 2009). Cette théorie s'inscrit également dans une littérature qui, au début des années 2000, a analysé l'importance et le rôle économique des entreprises artistiques et des industries culturelles et créatives (Caves 2000; Hartley 2005), ainsi que l'atmosphère créative des villes (Florida 2002). L'approche développée par Cohendet et Simon visait à questionner les acteurs des processus créatifs et les modes de transmissions de la créativité du « terreau fertile » de la ville aux entreprises (Cohendet et Simon 2008).

---

<sup>46</sup> Après son passage au cabinet de Jean-Claude Marcourt, David Valentiny deviendra Directeur d'ID Campus de 2012 à 2014. En 2012, il co-fondera également l'ABSL Fostering Ideas, qui deviendra en 2015 *Creative Wallonia Engine*, que David Valentiny dirigera à partir de ce moment.

Laurent Simon a notamment théorisé les liens entre *Upperground*, *Middleground* et *Underground* dans ce qu'il appelle les « villes créatives ». Comme il le présente dans un de ses articles :

Les villes créatives s'articulent en trois strates actives. Les firmes — *Upperground* — absorbent les connaissances émergeant des activités créatives de la ville alors que les acteurs de *l'Underground* explorent et proposent de nouvelles avenues créatives. Dans ce contexte, les collectifs créatifs du *Middleground* assument une fonction d'intégration des connaissances et de transfert entre *l'Underground* et *l'Upperground* (Simon 2009, 37).

Comme nous le verrons, cette approche influencera par la suite bon nombre d'acteurs qui participeront au développement de *Creative Wallonia* et aux différents sites d'innovation participative sur le territoire de la Wallonie. Quand il présente le programme *Creative Wallonia*, Jean-Claude Marcourt lui-même reprend la grille de lecture des territoires créatifs proposés par les chercheurs d'HEC Montréal :

Et donc il faut faire des écosystèmes, donc la volonté je crois absolue c'est de faire des écosystèmes. Alors, ça veut dire quoi un écosystème ? C'est d'avoir sur un territoire, que ce soit la Wallonie ou un territoire plus restreint, une capacité endogène des personnes présentes sur ce territoire de travailler ensemble, notamment pour attirer des ressources extérieures. Donc il faut arriver à une taille critique dans l'écosystème et l'écosystème doit avoir une base industrielle (...). Et si vous faites ça, vous allez alors attirer des gens de l'extérieur, qui viendront chez vous parce qu'ils savent qu'ils trouveront des gens avec qui travailler, des gens qui ont une expertise dans le domaine de recherche, et de la main d'œuvre à disposition. Et ça je crois que c'est aussi un élément de la créativité qu'il faut mettre en œuvre dans les nouveaux systèmes innovants (Entretien n. 40, décembre 2018).

A travers cette perspective, la créativité était vue comme un outil pour favoriser les interactions entre acteurs de l'innovation sur un même territoire, de les inclure dans un « écosystème » d'innovation, et d'ainsi rendre le territoire attractif à de potentiels investisseurs et entrepreneurs étrangers. En d'autres termes, la créativité est un atout indiscutable dans la compétition économique générale entre territoires.

À ces travaux d'HEC Montréal, Henri Monceau a ajouté une composante plus personnelle en vue d'établir les bases de ce qu'allait devenir *Creative Wallonia*.

Alors j'ai toujours eu une conviction extrêmement forte, qui est une conviction politique et scientifique en même temps et qui a été un moteur et qui reste un moteur

(...) en gros c'est le principe que tout le monde est intelligent. (...) Et donc moi je ne pouvais pas accepter un principe de discrimination sociale. (...) Et cette idée que les gens sont les meilleurs experts d'eux-mêmes et les meilleurs experts de la vie politique au sens étymologique du terme, c'est une conviction. (...) Et donc voilà, cette notion elle est là depuis le départ, et elle reste un énorme potentiel pour n'importe quel projet politique, encore une fois au sens large du terme, et pour un vrai projet de gouvernance, citoyenne et par les citoyens. Je pense que si on transforme nos écoles en lieux de créativité, on fait un pas en matière de participation citoyenne absolument gigantesque (Entretien n. 20, juillet 2017).

Dans l'esprit d'Henri Monceau, la créativité était dès lors tout à la fois outil de développement économique et outil d'*empowerment* citoyen, lié à des aspirations de démocratie participative.

Le programme-cadre *Creative Wallonia* est publié par le cabinet de Jean-Claude Marcourt en 2010. Dans l'introduction du programme, Jean-Claude Marcourt revient sur les enseignements de la Commission Zénobe et explicite l'ambition première de *Creative Wallonia* : entraîner le plus grand nombre possible de citoyens wallons dans une dynamique innovante. Il présente également le programme comme une donnée essentielle pour le succès économique de la Wallonie qui passera à ses yeux inmanquablement par la créativité et l'innovation. *Creative Wallonia* est présenté comme :

... la réponse la plus adéquate dans le contexte d'une **économie globale, ouverte et en mutation constante**<sup>47</sup> (...) où les marchés se renouvellent en permanence, où apparaissent constamment de nouveaux acteurs et où on exige désormais des entreprises une capacité de régénération continue (Jean-Claude Marcourt, 2009, p. 8).

Le programme ambitionne d'être « une étape supplémentaire dans la mutation de l'industrie wallonne afin de répondre toujours mieux aux défis posés par un monde global et numérique dont la seule constante est le changement permanent » (Gouvernement de Wallonie, 2010, p. 11). Dans ce contexte, l'ambition de *Creative Wallonia* est de placer la créativité et l'innovation « au cœur du projet wallon, au point d'en faire sa marque de fabrique » (*ibid.*).

Pour ce faire, *Creative Wallonia* développe une nouvelle vision de l'innovation, qui ne doit plus se limiter à la simple découverte ou à l'invention mais qui doit consister à

---

<sup>47</sup> En gras dans le texte.

« dépasser la **référence existante**<sup>48</sup> » (Gouvernement de Wallonie, 2010, p. 12). Dans cette perspective, il convient de ne plus se contenter d'un accroissement des investissements en R&D pour rendre la Région innovante, il faut changer l'attitude mentale des citoyens, afin de produire un changement systémique. *Creative Wallonia* propose dès lors une politique d'innovation qui s'appuie sur la société entière, considérée comme dotée d'un potentiel créatif important dont une partie seulement est aujourd'hui mise au service de la Région. L'appel résonne comme une mobilisation générale : tous doivent dès lors contribuer aux développements des entreprises et de l'économie wallonnes. Le programme précise que : « Dans le monde contemporain, on ne peut dissocier les entreprises de l'ensemble de leur contexte normatif, social et culturel. C'est bien pour cela que tous doivent avancer ensemble » (*ibid.*).

Le programme comprend trois axes principaux. Le premier axe, « Promouvoir la société de la créativité », vise à transformer les méthodes de formation, tant dans l'enseignement obligatoire que dans la formation des enseignants, afin de les ouvrir à la créativité. Il vise également à créer une « semaine de la créativité » annuelle<sup>49</sup>, afin de valoriser l'offre de méthodes créatives auprès des citoyens et d'ouvrir ceux-ci à la créativité. Ce premier axe insiste également sur les technologies de l'information et de la communication, considérées comme le « vecteur principal désormais de l'économie innovante » et qui, est-il dit, « disposeront prochainement d'une politique globale et intégrée spécifique »<sup>50</sup>.

Le deuxième axe, « Fertiliser les pratiques innovantes », vise à créer un Observatoire des tendances, en s'appuyant sur les réseaux internationaux de l'Agence Wallonne à l'Exportation (AWEX) et de Wallonie-Bruxelles International (WBI), dans le but de capter les tendances à l'étranger et les réinjecter dans le tissu économique wallon. Cet axe vise également à favoriser le travail en réseau, notamment à travers la mise en place d'espaces de *co-working* et de clubs d'innovateurs sur le territoire, dans le but de créer les conditions permettant l'émergence de « véritables **écosystèmes innovants**<sup>51</sup> », sur le modèle notamment de la *Silicon Valley* (Gouvernement de Wallonie, 2010, p. 13).

---

<sup>48</sup> En gras dans le texte.

<sup>49</sup> Pour rappel, l'édition 2017 de cet évènement a été brièvement présentée dans l'Introduction de cette thèse.

<sup>50</sup> *Creative Wallonia* jette ici les bases, en 2010, de ce qui deviendra en 2015 le programme *Digital Wallonia*.

<sup>51</sup> En gras dans le texte.

Afin de démontrer les réussites de la culture d'innovation en Wallonie, cet axe prévoit également la mise en place de prix de l'innovation, appelés « Zénobes ».

Enfin, le troisième axe du programme concerne « Le soutien à la production innovante ». Il vise à prolonger les efforts entrepris par *Creative Wallonia* jusqu'à la mise sur le marché des innovations. Cet axe propose notamment de « soutenir le passage de l'état de **prototype innovant**<sup>52</sup> à celui de produit ou service commercialisé, tant dans le secteur technologique que dans celui de l'image et du design » (Gouvernement de Wallonie, 2010, p. 14).

Ce document définissait les grandes orientations du programme et le situait dans une perspective plus large de développement de la Wallonie. Il a, par la suite, fait l'objet d'une mise en œuvre progressive.

### *Section 1.3.2. La mise en œuvre de Creative Wallonia*

Au milieu de l'année 2010, le cabinet Marcourt dépose un texte au gouvernement wallon, reprenant ce qui devait permettre de mettre en œuvre le programme *Creative Wallonia*. Ce texte a toutefois été recalé en réunion inter-cabinets. Comme s'en souvient Henri Monceau :

Ce texte a été recalé, plus exactement les réunions inter-cabinets (...) ont montré qu'il n'y avait, de la part du partenaire CdH au sein du gouvernement, pas une compréhension immédiate des enjeux et peut-être une certaine forme de méfiance. (...) Ils avaient d'ailleurs, à l'époque, pour mémoire, la responsabilité budgétaire puisque c'était André Antoine qui était Ministre du Budget, donc il y avait une prudence disons (Entretien n. 20, juillet 2010).

Henri Monceau et Jean-Claude Marcourt, face à cet échec, ont adopté une stratégie différente : dissocier les différentes mesures du programme et les présenter au gouvernement de manière distincte, en les précisant chacune séparément. C'est ainsi que, progressivement, ils ont « pu faire passer les mesures » en faisant à chaque fois œuvre de « pédagogie dans les réunions inter-cabinets », ce qui a permis au programme de « se déployer dans sa totalité » (entretien n. 20, juillet 2017).

---

<sup>52</sup> En gras dans le texte.

Ces différentes mesures ont été développées de 2010 à 2014 et ont mobilisé de nombreux acteurs sur le territoire régional, que nous allons brièvement passer en revue.

### Section 1.3.2.1. Les principales institutions mobilisées par *Creative Wallonia*

Le cabinet de Jean-Claude Marcourt a eu un rôle prépondérant dans l'élaboration et la mise en œuvre de *Creative Wallonia*. De l'aveu de tous les acteurs rencontrés, la première mouture du programme (2010-2014) a exclusivement été élaborée au sein du cabinet. Par la suite, le cabinet a gardé un rôle prépondérant dans la mise en œuvre du programme. Comme le note Thérèse :

... donc pendant cette phase-ci, enfin et même jusqu'en 2017, le programme *Creative Wallonia* était quand même très largement piloté par le cabinet, qui contrôlait quand même le site web, et une série de subventions passaient aussi directement par le cabinet. Donc c'est ça que tout ce qui est, voilà, les subventions *Living Labs*, les subventions qui auraient été octroyées à certains Fab Labs, moi, personnellement, je n'ai pas de vision là-dessus (Entretien n. 23, octobre 2018).

L'Agence de Stimulation Technologique (AST)<sup>53</sup>, créée en 2006, avait pour mission d'augmenter le potentiel d'innovation technologique en Wallonie, rôle qui se traduisait par le pilotage d'un réseau d'opérateurs de l'innovation : bureaux de transfert technologique des universités, centres de recherche agréés par la Région, organismes d'accompagnement d'entreprises innovantes. L'AST a également mis en place avec l'AWEX l'« Observatoire des Tendances » envisagé dans le programme.

L'Agence de Stimulation Économique (ASE)<sup>54</sup>, créée en 2006 également, avait plusieurs missions, parmi lesquelles celle de piloter le réseau d'opérateurs d'animation

---

<sup>53</sup> L'AST a été fusionnée avec l'Agence de Stimulation Économique (ASE) pour former, en 2015, l'Agence pour l'Entreprise et l'Innovation (AEI). L'AEI reçut alors la mission de piloter un réseau « unifié » d'opérateurs dans les matières liées à l'entrepreneuriat et à l'innovation. Elle sera supprimée suite au changement de majorité gouvernementale de 2017 et ses activités seront transférées à la Société Wallonne de Financement et de Garantie des Petites et Moyennes Entreprises (SOWALFIN).

<sup>54</sup> L'ASE a été fusionnée avec l'AST pour former, en 2015, l'Agence pour l'Entreprise et l'Innovation (AEI). L'AEI reçut alors la mission de piloter un réseau « unifié » d'opérateurs dans les matières liées à l'entrepreneuriat et à l'innovation. Elle sera supprimée suite au changement de majorité gouvernementale de 2017 et ses activités seront transférées à la Société Wallonne de Financement et de Garantie des Petites et Moyennes Entreprises (SOWALFIN).

économique : centres d'entreprise et d'innovation, agences de développement territorial, chambres de commerce et d'industrie.

L'AST et l'ASE ont été, dès 2010, associées au comité de pilotage du programme *Creative Wallonia*, dont le secrétariat était assuré par l'administration publique, plus précisément par la Direction de la Politique Économique (DPE), au sein de la Direction Générale Opérationnelle de l'Économie, de l'Emploi et de la Recherche (DGO6).

La DPE était l'interlocuteur direct du cabinet concernant la mise en œuvre du programme. Elle avait pour rôle principal de veiller à la cohérence du programme dans son ensemble. La DPE fait office d'administration de référence pour les matières liées à l'économie créative. Elle joue un rôle de coordination des différentes initiatives, notamment les *Living Labs* et les Hubs Créatifs (pour lesquels elle a été chargée de rédiger l'appel à projets). Elle est également administration fonctionnelle pour la programmation FEDER 2014-2020 de la mesure de soutien à la mise en place de Hubs Créatifs dans les villes universitaires de plus de 50.000 habitants. La DPE a également été associée à l'élaboration du deuxième programme *Creative Wallonia* (2015-2019).

L'AST et l'ASE ont été chargées de veiller à ce que les nouveaux acteurs qui arriveraient au gré de la mise en œuvre de *Creative Wallonia* s'intègrent au mieux dans le paysage préexistant. En effet, le programme s'est développé à travers le financement de nouveaux acteurs, auparavant non financés dans le cadre des politiques d'entrepreneuriat et d'innovation. Comme le résume Thérèse :

Je pense que la volonté du cabinet, en ne donnant pas de moyens financiers aux structures, parce qu'on aurait pu faire ce choix-là, de donner des moyens financiers aux structures existantes pour leur permettre de développer ce type d'approches. Je crois que la volonté, donc c'était Henri Monceau au cabinet Marcourt qui pilotait, c'était de se dire qu'il n'y avait pas une capacité de rupture suffisamment forte dans des organismes tels que le BEP [Bureau Économique de la Province de Namur, NdA] ou ce genre de choses pour pouvoir introduire ces notions-là et que donc il fallait que ce soit d'autres acteurs qui arrivent sur le territoire (Entretien n. 23, octobre 2018).

Le Centre d'Excellence en Technologies de l'Information et de la Communication (CETIC) est un centre de recherche agréé par la Wallonie. Créé en 2001, il a notamment participé aux activités mises en place dans le cadre du Plan Marshall et des pôles de compétitivité. Sa mission principale est de soutenir le développement économique régional en transférant vers les entreprises wallonnes, et les PME en particulier, les

résultats les plus innovants issus de la recherche appliquée en technologies de l'information et de la communication. Dans le cadre de *Creative Wallonia*, le CETIC a reçu pour mission de réfléchir à l'implémentation de *Living Labs* sur le territoire wallon et de rédiger un appel à projets pour la mise en place de ces *Living Labs*. Par la suite, il a également été chargé de coordonner les activités des *Living Labs* wallons.

*Fostering Ideas* est une ASBL fondée en 2012<sup>55</sup>, financée par le cabinet de Jean-Claude Marcourt dans le cadre de *Creative Wallonia* dans une mission d'accélérateur de *start-ups* (au sein d'un programme appelé Nest'Up). *Fostering Ideas* organisera également les Semaines de la Créativité. À partir de 2015, l'ASBL deviendra *Creative Wallonia Engine* et sera dirigée par David Valentiny. *Creative Wallonia Engine* recevra à partir de ce moment la mission de coordonner les activités des Hubs Créatifs sur l'ensemble du territoire.

Les deux premières années de *Creative Wallonia* ont surtout été consacrées à communiquer sur la stratégie et à structurer le réseau de partenaires du programme. Cependant, dès 2012, une reconnaissance des ambitions wallonnes par la Commission européenne est venue donner un coup d'accélérateur au déploiement de *Creative Wallonia* sur le territoire.

### Section 1.3.2.2. Wallonie, District Créatif Européen

En avril 2012, la Commission européenne, sur proposition du Parlement européen, a lancé l'appel *European Creative District*<sup>56</sup>. Cet appel visait à élire des « districts créatifs » européens dans l'Union, qui devaient démontrer le rôle que l'innovation — spécialement dans le domaine des industries culturelles et créatives — peut jouer dans la transformation de territoires de tradition industrielle. L'objectif était de démontrer que le design, la créativité et les collaborations trans-sectorielles étaient à même d'ajouter de la valeur aux économies post-industrielles.

---

<sup>55</sup> L'ASBL a été créée par Simon Alexandre, alors Directeur du CETIC ; Ben Piquard, alors Directeur du Microsoft Innovation Center ; David Valentiny, alors membre du cabinet de Jean-Claude Marcourt ; Damien Van Achter, journaliste et professeur invité dans différentes universités en matière de journalisme numérique ; et Olivier Verbeke, alors membre du Conseil d'Administration du CETIC et entrepreneur.

<sup>56</sup> L'appel à proposition a été lancé par la Direction Générale Entreprise et Industrie, sous le Programme Compétitivité et Innovation.

Quarante-quatre candidatures ont été remises suite à cet appel. Sur ces quarante-quatre candidatures, la Commission en a sélectionné deux : la Toscane et la Wallonie. En Wallonie, la Commission a retenu le programme *Creative Wallonia* comme point fort et comme témoin d'une approche intégrée, à l'échelle de l'ensemble de la Région, mettant l'accent sur la créativité et le décloisonnement des approches traditionnelles en matière d'innovation. L'attribution de ce label européen a donné naissance à un projet spécifique à l'échelle régionale.

Le projet Wallonie District Créatif s'est étendu de janvier 2013 à juillet 2015. Il a bénéficié d'un budget total d'un million d'euros, co-financé pour moitié par la Commission européenne et pour moitié par la Wallonie. Le projet a été mis en œuvre par cinq partenaires wallons : la DPE<sup>57</sup>, Wallonie Design<sup>58</sup>, St'Art Invest<sup>59</sup>, l'Agence Wallonne des Télécommunications (AWT)<sup>60</sup> et ID Campus<sup>61</sup>.

Le projet a permis de développer une quinzaine d'actions concrètes articulées autour de quatre axes thématiques : (1) *Mutual policy learning* ; (2) *Business support* ; (3) *Access to finance* ; (4) *Facilitation clusters and networking activities*.

Au-delà des activités organisées, la reconnaissance par la Commission de la Wallonie en tant que territoire créatif a surtout permis au cabinet de Jean-Claude

---

<sup>57</sup> Qui avait le rôle de coordination du projet.

<sup>58</sup> Wallonie Design est une ASBL fondée en 2005. Son cœur de mission est d'encourager les entreprises wallonnes à accroître leur développement et leur position par l'apport du design, et d'encourager les designers à développer leurs activités au service des entreprises. A travers ses activités, Wallonie Design valorise le design comme moteur du développement économique et durable.

<sup>59</sup> St'Art Invest est un fonds d'investissement. Créé en 2009, il est le fruit d'une volonté commune de la Région wallonne et de la Communauté française de soutenir le développement de l'économie créative en renforçant la solvabilité et la capacité de croissance des PME. Ses actionnaires sont la Wallonie, la Communauté française et Finance.Brussels (société régionale d'investissement de Bruxelles).

<sup>60</sup> L'AWT est une agence mise en place par le Gouvernement wallon en 1999, dans le but d'assurer la promotion et la diffusion des technologies de l'information et de la communication sur le territoire. Elle deviendra, en 2015, l'Agence du Numérique, pour coordonner les actions du programme *Digital Wallonia*.

<sup>61</sup> ID Campus est une ASBL créée en 2012, qui se définit comme un « camp de base dédié l'exploration et à l'innovation en entreprise, par le faire ensemble ». L'ASBL a été dirigée par David Valentiny, de 2012 à 2014. Ses missions principales sont d'accompagner les entreprises et porteurs de projet en les encourageant à innover, mais aussi en facilitant l'émergence, le développement et la concrétisation d'idées nouvelles. L'ASBL s'est spécialisée dans les méthodes créatives et innovantes (notamment le *design thinking*, l'innovation par le *business model*, l'approche *lean startup*, le *creative problem solving*, la méthode du *design sprint* et le mouvement des *makers*) (voir [idcampus.be](http://idcampus.be)).

Marcourt de légitimer au sein de son propre gouvernement cette nouvelle approche de l'économie et de l'innovation qui avait du mal à convaincre à ses débuts.

La labélisation de district créatif européen a en effet apporté une crédibilité interne aux efforts entrepris par Jean-Claude Marcourt et son cabinet. Comme le résume Kenneth :

Moi je dirais que la labélisation a empêché certains qui croyaient farfelue l'idée de promouvoir la créativité de balayer ça d'un revers de la main. Ça a été 'ah oui, non, il y a quand même une autorité qui dit que c'est pas mal'. Donc c'était compliqué de dire 'Marcourt, rendors-toi avec ta créativité'. Je pense que l'intérêt de la labélisation était principalement là (Entretien n. 40, décembre 2018).

Ces propos sont confirmés par Karim, qui évoque le caractère déroutant de *Creative Wallonia* à son origine :

Quand je vous parlais du district créatif européen tout à l'heure, c'est un élément qui a beaucoup favorisé *Creative Wallonia*. C'est-à-dire que quand on a sorti *Creative Wallonia* en 2010, c'était un truc de fumeurs de joints au coin de la rue, si je puis m'exprimer ainsi. Et puis quand il y a eu cette reconnaissance européenne, là il y a eu un moment donné un certain sérieux qui a été pris en compte, les gens se sont dit 'ah, il y a vraiment quelque chose qui se passe'. Et puis après, pouvoir être reconnu à l'extérieur, c'est aussi important pour rendre cohérent le travail réalisé sur le terrain. (Entretien n. 14, avril 2017).

Jean Claude Marcourt renchérit, insistant sur la difficulté de légitimer son programme d'économie créative au sein même de son propre cabinet :

Au tout début de *Creative Wallonia*, beaucoup pensaient que c'était un hochet, que c'était la marotte du Ministre, parce qu'au sein du cabinet, ceux qui s'occupaient des entreprises en restructuration ou autres, ils voyaient... Voilà, ça ne parlait pas comme ça parle aujourd'hui (Entretien n. 40, décembre 2018).

Dans ce cadre, la reconnaissance de *Creative Wallonia* par la Commission européenne a donné du crédit à cette stratégie au sein des institutions wallonnes et a ainsi légitimé la mise en œuvre de *Creative Wallonia* sur le territoire.

Les politiques européennes ont aussi influencé la mise en œuvre de *Creative Wallonia* d'une deuxième manière. En effet, avant la fin de la première programmation de *Creative Wallonia*, toute une série de structures ont été réfléchies et mises en place afin de permettre au programme de réaliser ses ambitions. Parmi ces initiatives, deux entrent

directement dans une perspective d'innovation participative : les *Living Labs* et les Hubs Créatifs<sup>62</sup>.

Ainsi, la Wallonie, au travers de *Creative Wallonia*, avait beaucoup d'ambitions mais n'avait pas forcément les moyens financiers à disposition pour les concrétiser. L'idée a alors germé, au sein du cabinet de Jean-Claude Marcourt, de faire financer une partie des initiatives d'économie créative par les fonds structurels européens.

Afin de financer les Hubs Créatifs, le cabinet Marcourt a dès lors décidé de faire inscrire la créativité dans la prochaine programmation des fonds structurels européens<sup>63</sup>, pour la période 2014-2020. Or, la programmation des fonds structurels est négociée entre la Commission européenne et la Ministre-Présidence de la Région. Au niveau de la Wallonie, les orientations de ce qui sera négocié avec la Commission européenne sont négociées au sein du Gouvernement. Comme l'explique Jean-Claude Marcourt, il lui a fallu user de tout son poids politique pour faire accepter par l'ensemble du Gouvernement l'inclusion de la créativité dans les thématiques à inclure dans la programmation des fonds structurels :

*Est-ce que le fait de faire passer le financement de cette stratégie créative dans des fonds structurels européens, j'imagine qu'il y a eu des discussions inter-cabinets, est-ce que ça a été facile d'intégrer cette stratégie dans les fonds structurels ?<sup>64</sup>*

Oui, dans la mesure où... Enfin, oui et non, c'est une question de poids politique quoi, c'est-à-dire qu'on me foutait la paix.

*D'accord, donc vous avez pu...*

Mais... Voilà, je... Les Ministres-Présidents successifs et même les chefs de file des autres partis m'ont relativement foutu la paix. Mais on... On leur disait que s'ils ne nous foutaient pas la paix, ça n'allait pas bien se passer, mais ça c'est une réalité politique quotidienne (sourire). (...) C'est en fonction de la personnalité, voilà. (Entretien n. 40, décembre 2018).

---

<sup>62</sup> Ces deux initiatives seront détaillées dans les chapitres dédiés à un exemple particulier de *Living Lab* (Chapitre 3, portant sur le *Walloon e-Health Living Lab*) et de Hub Créatif (Chapitre 4, portant sur le TRAKK, le Hub Créatif de Namur).

<sup>63</sup> Fonds Européen de Développement Régional (FEDER) ; Fond Social Européen (FSE) ; Programme Interreg.

<sup>64</sup> L'utilisation des caractères italiques soulignent les propos du chercheur dans le cadre de l'entretien. Ils ont été laissés apparents dans cet extrait pour expliciter les réponses du répondant.

### Section 1.3.2.3. L'inclusion de la créativité dans les fonds structurels européens

Si le poids politique de Jean-Claude Marcourt a été déterminant dans l'orientation de cette négociation, d'autres éléments personnels sont intervenus. En effet, le négociateur principal pour la Wallonie a été Thierry Kieken<sup>65</sup>, ancien membre du cabinet de Jean-Claude Marcourt et chef de cabinet adjoint de Rudy Demotte, alors Ministre-Président de la Wallonie. La négociation des fonds structurels est une ingénierie complexe. Dans un premier temps, les États membres de l'Union européenne négocient le cadre financier pluriannuel<sup>66</sup> et les règlements généraux. Le cadre financier pluriannuel définit notamment la mise en œuvre de la politique de cohésion de l'Union, les priorités financières de la prochaine programmation, le montant des fonds dédiés aux initiatives communautaires propres. A travers les règlements généraux, la Commission européenne définit une série de focus thématiques et financiers. Comme l'explique Thierry Kieken :

Tout ça se négocie âprement hein, donc rien que les règlements généraux, sur l'ancienne programmation [2014-2020, Nda], se sont négociés pendant 29 mois avec le CETA. Là encore, les règlements FEDER etc., je veux dire, la moindre virgule, le moindre indicateur peut avoir un impact monstrueux, donc ça se négocie fort (Entretien n. 32, novembre 2018).

Ce qui ne se négocie pas, en revanche, c'est ce que la Commission appelle le « cadre stratégique commun », qui s'impose de manière *top down* aux États et dans lequel la Commission expose sa vision générale pour la prochaine programmation.

La Belgique, à son niveau, négocie un accord de partenariat, qui devra être validé par la Commission. L'accord de partenariat est composé des plans stratégiques de chaque Région. Cet accord est négocié entre les trois Régions du pays (Flandre, Wallonie, Bruxelles-Capitale), au niveau des Ministre-Présidences. Heureux hasard de calendrier, pour la programmation 2014-2020, la présidence de cette négociation inter-régions était aux mains de la Wallonie, ce qui lui a conféré des « atouts indéniables » (entretien n. 21,

---

<sup>65</sup> Thierry Kieken a une longue carrière dans les institutions publiques wallonnes. De 1999 à 2004, il a été attaché à la DGO6 où il s'est spécialisé dans les matières liées aux fonds européens. De 2004 à 2009, il a travaillé comme attaché puis comme expert au sein du cabinet de Jean-Claude Marcourt, où il a été responsable des fonds européens. De 2007 à 2009, il a également été conseiller de direction à l'ASE. Il a rejoint le cabinet de Rudy Demotte en 2009 et y est resté jusqu'en 2014. En 2014, il a réintégré le cabinet de Jean-Claude Marcourt, où il s'est occupé de la mise en œuvre de projets financés par les fonds structurels européens.

<sup>66</sup> Le cadre financier pluriannuel est le deuxième budget de l'Union européenne, derrière la Politique Agricole Commune. Il représentait à peu près 338 milliards pour la période 2014-2020.

novembre 2019), notamment la possibilité de maîtriser le calendrier des négociations. Cet accord de partenariat, une fois négocié au niveau belge, fut transmis à la Commission. Cet accord prévoyait notamment le mode de sélection des projets financés et les organismes intermédiaires par lesquels les fonds allaient transiter.

Sur la base de l'accord de partenariat, un programme opérationnel fut établi au niveau de chaque Région du pays<sup>67</sup>. Une fois ce programme opérationnel rédigé, il fallut encore obtenir son approbation par la Commission.

Pour la programmation 2014-2020, la négociation des fonds n'était pas encore terminée au milieu de l'année 2014. Or, il n'est normalement pas possible de lancer un appel à projet européen si le programme opérationnel n'a pas été approuvé par la Commission. Pour parer à cette situation délicate, la Wallonie a dû ruser. Elle a court-circuité le processus de négociation en ayant recours à un document intitulé « complément de programmation », qui explicitait le programme opérationnel et proposait un guide qui tenait lieu de cahier des charges pour l'appel à projet. L'objectif était que, une fois que la Commission aurait validé le programme opérationnel, la Wallonie puisse dire qu'elle avait déjà lancé un appel à projet mais que ce dernier correspondait parfaitement au programme opérationnel qui venait d'être validé. La prise de risque était grande, puisque la Commission pouvait très bien ne pas valider le programme opérationnel, ce qui aurait mis la Wallonie dans une situation particulièrement inconfortable. Cependant, comme l'explique Thierry Kieken, cette prise de risque était calculée :

C'est une prise de risque énorme. (...) mais on a la chance d'avoir une excellente expertise au niveau des administrations de coordination des fonds structurels. (...) Et je pense que la Wallonie fait partie des régions les plus pointues dans la matière, donc la prise de risque est politique mais je pense qu'on n'aurait jamais de blocage sur l'essentiel de ce qui est présenté (Entretien n. 32, novembre 2018).

Une fois que l'appel à projet a été lancé, la Wallonie a mis en place une *task force*, composée de personnalités issues des milieux académique et économique, pour sélectionner les projets. L'analyse des projets reçus par la *task force* ayant pris deux ans, les projets sélectionnés (notamment ceux des Hubs Créatifs) n'ont reçu les premiers financements qu'à partir de 2016. Une fois approbation de l'octroi des fonds à un projet, la

---

<sup>67</sup> En Wallonie, le programme opérationnel pour la programmation 2014-2020 a été rédigé par Giuseppe Pagano, Docteur en sciences économiques appliquées, Professeur ordinaire et Chef du Service de Finances publiques et fiscalité à l'Université de Mons.

Région imposait la signature d'un contrat d'objectifs. Ces contrats, à l'échelle de la Wallonie, ont fait office de charte de régulation du fonctionnement de l'ensemble de l'écosystème. Les projets sélectionnés furent ensuite suivis, pendant toute leur durée, par des comités d'accompagnement annuels. Le programme, dans sa globalité, était soutenu par des comités de suivi où des représentants de la Commission européennes étaient présents.

Le financement des Hubs Créatifs par les fonds FEDER a donc permis d'assurer, avant les élections régionales de mai 2014, un financement de diverses initiatives en matière d'économie créative — notamment la mise en place des Hubs Créatifs — pendant six ans. Par la suite, la politique wallonne d'économie et d'innovation a continué d'évoluer.

### **Section 1.4. À partir de 2015 : *Creative Wallonia* et *Digital Wallonia* (2015-2019)**

Au lendemain des élections de 2014, Jean Claude Marcourt est conforté dans son portefeuille ministériel. Celui-ci comprend désormais l'Économie, l'Industrie, l'Innovation et le Numérique. Durant cette législature, le numérique prendra une place de plus en plus importante dans les politiques wallonnes.

La coalition mise en place en juillet 2014 présente en effet rapidement le « Plan Marshall 4.0 »<sup>68</sup>. Celui-ci vise à ancrer la Wallonie dans la « quatrième révolution industrielle », liée à la généralisation de l'usage de l'informatique et d'internet.

Jean-Claude Marcourt lance également, en 2015, un nouveau programme baptisé *Digital Wallonia*.

Ce nouveau programme se concentre sur la transformation de l'industrie wallonne par le numérique. Il prend rapidement une place importante dans le paysage des politiques d'innovation, comme l'explique Thérèse :

Et j'ai la sensation que, déjà à ce moment-là, chez Marcourt, *Digital Wallonia* devient le programme politique plus fort et que *Creative Wallonia*... Et ça va se poursuivre avec Jeholet<sup>69</sup>, voilà, pour qui l'innovation se limite parfois un peu trop au

---

<sup>68</sup> Qui est donc le troisième et dernier Plan Marshall qui a vu le jour en Wallonie.

<sup>69</sup> Pierre-Yves Jeholet deviendra Ministre de l'Économie, de l'Industrie, de la Recherche, de l'Innovation, du Numérique, de l'Emploi et de la Formation à partir de juillet 2017, suite au changement de majorité gouvernementale.

numérique, à mon avis. Mais donc voilà, moi j'ai la sensation quand même qu'à ce moment-là, *Digital Wallonia* commence à monter en puissance, qu'on se rend compte quand même que ce programme-ci a été beaucoup de communication politique mais que... Je ne sais pas, je pense que ça a fait bouger les lignes, mais voilà... Et c'est sans doute ces constats-là qui ont mené à l'ambition de refocaliser la deuxième version du programme sur... C'était surtout essayer de pouvoir mieux mesurer les impacts en termes de valeur économique, et donc du coup ben la conséquence de ça c'est peut-être ce resserrage sur l'entreprise. (Entretien n. 23, octobre 2018)

En effet, en 2015, une nouvelle programmation de *Creative Wallonia* voit également le jour et est avalisée par le Gouvernement au début de l'année 2016. Cette nouvelle programmation, de l'avis de Thérèse, se centre davantage sur le public des entreprises :

Le premier programme *Creative Wallonia*, 2010-2014, avait vraiment la vocation d'être dans une démarche holistique et de s'adresser à des publics très larges, pas seulement les entreprises. Alors que l'ambition de la deuxième période a été de resserrer sur le public entreprise et d'être plus dans une logique d'impact (Entretien n. 23, octobre 2018).

Cette nouvelle programmation a été élaborée par le cabinet de Jean-Claude Marcourt, cette fois-ci en collaboration étroite avec la DPE. Elle a été inspirée de deux évaluations distinctes du programme précédent : une évaluation interne par la DPE, évaluant quantitativement les montants alloués, les entreprises touchées, les *start-ups* créées ; et une évaluation externe commandée dans le cadre du projet de district créatif européen, réalisée par Technopolis<sup>70</sup>. De manière intéressante, selon Karim, ces évaluations ont pointé le manque de diversité en termes de publics ciblés par *Creative Wallonia* :

Puis, en termes de publics donc là il y avait surtout pour moi deux remarques, la première c'était que ça semblait s'adresser à un public d'avertis et la deuxième à un public trop peu varié, qui était essentiellement les entreprises ou les entrepreneurs. Donc voilà, c'était essentiellement les deux éléments sur lesquels il fallait travailler, c'est-à-dire une plus grande ouverture et avoir un ciblage moins précis, moins détaillé en tout cas des acteurs (Entretien n. 14, avril 2017).

---

<sup>70</sup> Technopolis Group est un cabinet de consultance international créé en 1989 à Brighton (Grande-Bretagne), spécialisé dans l'évaluation des politiques publiques de soutien à la science, la technologie et l'innovation.

Les différents entretiens menés montrent que l'ouverture s'est surtout faite au niveau des organismes de pilotage du programme : au comité préexistant sont venus s'ajouter *Creative Wallonia Engine*<sup>71</sup>, *Wallimage*<sup>72</sup>, *ID Campus*<sup>73</sup>, *Wallonie Design*<sup>74</sup> et l'*AEI*<sup>75</sup>.

La refonte du programme a entraîné une nouvelle structuration, non plus par silos et donc par type de publics mais bien par ce que les membres du cabinet ont appelé une « chaîne de valeur » (entretien n. 3, avril 2017), c'est-à-dire par suivi de projet ou d'idée. Cette nouvelle structuration était censée ne plus cibler un public en particulier à travers une mesure mais laisser les publics émerger en proposant des projets spécifiques.

Ce deuxième programme s'inscrivait également dans une volonté de Jean-Claude Marcourt de structurer *Creative Wallonia*, comme l'explique Delphine :

... la décision politique de continuer le programme et de faire un deuxième plan avait été prise, et donc comme le premier plan avait été testé et que justement l'objectif du premier plan en fait c'était vraiment de dire 'ben on va tester des mécanismes, on va tester des choses expérimentales, voir si ça fonctionne, etc.', et puis ben le message du Ministre c'était de dire 'voilà, maintenant qu'on a testé on voit plus ou moins ce qui fonctionne, ce qui prend, il va falloir maintenant être plus concret, être beaucoup plus systématique et agrandir l'échelle d'impact aussi de ces actions-là'. (...) Donc c'était un peu avec cette idée-là qu'on a été associé à l'écriture du deuxième plan (Entretien n. 27, novembre 2018).

Ce second plan n'a cependant pas fait long feu. Ainsi, en juin 2017, le Centre Démocrate Humaniste (parti social-chrétien) rompt sa coalition gouvernementale avec le Parti Socialiste et s'allie au Mouvement Réformateur (parti libéral) dès juillet 2017. Ce changement de majorité intervint peu de temps après la mise en œuvre concrète du second programme *Creative Wallonia* :

Et donc voilà, la seconde mouture elle est là, elle a été mise en place à un certain degré, parce que donc il ne faut pas oublier que quand le nouveau cabinet arrive, il faut qu'il se constitue, puis il faut que les gens prennent les postes, se mettent, et donc

---

<sup>71</sup> Voir supra.

<sup>72</sup> *Wallimage* est le fonds d'investissement public wallon dans le secteur de l'audiovisuel.

<sup>73</sup> Voir supra.

<sup>74</sup> Voir supra.

<sup>75</sup> Qui absorbait l'AST et l'ASE, déjà membres du comité de pilotage précédemment.

tout ça, ça prend du temps. Et donc en fait il y a eu très peu de mois avec le cabinet qui avait constitué le plan qui était en route (Entretien n. 27, novembre 2018).

Pierre-Yves Jeholet remplaça alors Jean-Claude Marcourt à la tête d'un portefeuille ministériel comprenant l'Économie, l'Industrie, la Recherche, l'Innovation, le Numérique, l'Emploi et la Formation. Très rapidement, il annonça sa volonté de mettre fin au programme *Creative Wallonia* pour concentrer la politique d'innovation wallonne sur le programme *Digital Wallonia*.

## **Section 2. L'innovation participative au sein d'un imaginaire sociotechnique wallon de redéploiement économique**

En dépit de son évolution parfois critiquée, *Creative Wallonia* a produit un discours ambitieux sur l'importance de l'innovation pour la Wallonie. En rompant avec la politique des pôles de compétitivité, qui tendait à laisser de côté la société dans son ensemble pour ne se focaliser que sur les sphères académiques et industrielles, *Creative Wallonia* a été l'occasion pour les gouvernements wallons de promouvoir une vision articulée de la société wallonne comme créative et innovante. Cette vision véhiculait également d'importantes promesses en termes de développement futur de la Région par la créativité et l'innovation.

Les sections précédentes ont montré une analyse non seulement des discours mais également des instruments de gouvernement et des institutions qui entourent les politiques d'innovation en Wallonie, spécifiquement en ce qui concerne le programme *Creative Wallonia* et l'ouverture des processus d'innovation à la société dans son ensemble. En ce sens, ce chapitre s'est centré sur les niveaux macro (discours sur l'innovation) et méso (institutions et instruments). A travers cette analyse, il apparaît que l'innovation participative, promue à travers le programme *Creative Wallonia*, est ancrée par ses promoteurs dans une certaine vision de la Wallonie. Cette vision porte à la fois sur le passé de la Région, sur un diagnostic de sa situation présente, et sur un futur censé advenir grâce aux politiques d'innovation.

Pour saisir plus finement l'articulation entre les politiques d'innovation et un discours plus large sur la Wallonie, cette section s'appuie sur un concept particulier, centré sur des dimensions interprétatives : celui d'imaginaire sociotechnique (Jasanoff et Kim

2009, 2013, 2015). Ce concept permet en effet d'enrichir l'analyse présentée dans les pages précédentes.

Le concept d'imaginaire sociotechnique vise à étudier les manières de mobiliser la science et l'innovation au profit d'un projet collectif et orienté vers l'avenir. Il vise à étudier comment différentes institutions politiques et sociales produisent des discours sur la science, la technologie et l'innovation et contribuent de ce fait à les définir, à les articuler à une vision du futur, et à justifier certains types d'organisation en ce sens. Cette approche conceptuelle participe à étendre la portée analytique des STS aux institutions politiques au sens large du terme, en soulignant le rôle prépondérant occupé par la science et la technologie :

STS scholarship [...] has devoted substantially more attention to the products of scientific disciplines, labs, clinics, and other professionally bounded spaces than to the promotion and reception of science and technology (S&T) by non-scientific actors and institutions. One result is that the relationship of science and technology to political institutions has tended to remain undertheorized (Jasanoff et Kim 2009, 120).

Les travaux de Jasanoff ont été pionniers en la matière et ont eu d'importantes répercussions, tant théoriques qu'empiriques, dans une partie de la communauté STS. Dans une contribution récente, elle a stabilisé la définition des imaginaires sociotechniques de la manière suivante :

[Socio-technical imaginaries are] collectively held, institutionally stabilized, and publicly performed visions of desirable futures, animated by shared understandings of forms of social life and social order attainable through, and supportive of, advances in science and technology (Jasanoff 2015a, 4)

Conçu de la sorte, cet outil analytique permet d'appréhender la manière dont différents acteurs, à travers leurs pratiques collectives d'imagination, articulent la science et la technologie à la production de différentes visions du bien collectif et d'un futur désirable. Ces visions partagées permettent l'action collective au sein d'une communauté politique :

Imagination helps produce systems of meaning that enable collective interpretations of social reality; it forms the basis for a shared sense of belonging and attachment to a political community (Jasanoff et Kim 2009, 122).

Ces imaginaires s'ancrent dans une approche co-productionniste, puisqu'ils sont à la fois les produits et les instruments de la co-production de la science, de la technologie

et de la société (Jasanoff 2015a, 9). En articulant les bénéfices attendus d'innovations technologiques avec un projet sociétal plus large articulant à la fois le passé, le présent et le futur d'une communauté, les imaginaires sociotechniques peuvent permettre de légitimer l'action publique et les priorités en matière de recherche et d'innovation. Comme le note Charlier (2018) :

Le concept met en avant le fait que les visions de développements technoscientifiques à venir invoquent presque systématiquement des dimensions sociétales portant sur le futur d'une communauté, les risques auxquelles elle fait face ou les opportunités dont elle peut se saisir, dessinant une certaine forme de bien commun (pp. 56-57).

Le processus de transformation des modèles d'innovation en Wallonie se double en effet d'un processus de construction identitaire de la Région. En ce sens, comme le notent Fallon et Delvenne (2009), depuis une décennie au moins, « la Région wallonne commence à se penser elle-même comme une entité politique autonome, par un processus de construction identitaire prenant appui sur les élites économiques et universitaires » (p. 423).

Dans une contribution plus récente, Charlier (2018) s'était déjà attaché à analyser l'imaginaire sociotechnique wallon qui émergeait avec la mise en place du Plan Marshall et de la politique des pôles de compétitivité. Selon lui, les autorités régionales wallonnes ont progressivement élaboré un imaginaire sociotechnique propre, au milieu des années 2000. En ce sens, le Plan Marshall fait figure de projet collectif mobilisant la science, la technologie et l'innovation au service du redéploiement économique et industriel de la Région. Suivant son analyse, le Plan Marshall racontait une histoire, qu'il transcrit comme suit :

... le déclin industriel et les réformes de l'État demandées par la Flandre forcent la Wallonie et les Wallons à redevenir responsables de leur destinée. La Wallonie doit construire un avenir meilleur en mobilisant tous les outils à sa portée et en enrôlant toutes les parties prenantes autour d'un projet partagé. Le redéploiement économique et industriel de la Wallonie doit se baser sur l'innovation et les partenariats entreprises-université (Charlier 2018, 84).

Selon lui, l'imaginaire sociotechnique qui est véhiculé au travers du Plan Marshall s'inscrit dans l'histoire industrielle de la Région et l'affirmation du fait régional dans une Belgique fédérale. Il repose largement sur la science, la technologie et l'innovation

« comme les leviers du redéploiement économique et industriel et de l'identité wallonne » (Charlier 2018, 85).

Au-delà du Plan Marshall et des pôles de compétitivité, *Creative Wallonia* a également été l'occasion pour les autorités publiques wallonnes de continuer à produire un récit sur la Wallonie, appréhendé à l'aune de son passé et de son devenir potentiel. Ainsi, Jean-Claude Marcourt explique l'articulation de *Creative Wallonia* à un discours plus large sur la propre perception de leur identité par les citoyens wallons :

En réalité, le constat que j'ai fait, c'est qu'on se dit : 'l'entrepreneuriat n'est pas assez fort chez nous', ok. Quelle est la cause ? Ben globalement, nous sommes tous avec notre passé comme si nous naissions avec la mémoire de nos prédécesseurs, le fait que Liège, pour prendre la région liégeoise, c'était une région de très grandes entreprises, et donc, quand vous sortiez de vos études, vous deveniez cadre ou ouvrier dans une entreprise. Et on voit bien d'ailleurs que, si vous prenez la population turque, mais les italiens aussi, ils arrivaient et lançaient leur entreprise de construction, parce qu'eux n'avaient pas été marqués par l'histoire de rayonnement industriel de la région liégeoise où le mieux c'était d'aller travailler à Cockerill, à la FN, et on y finissait pensionné. Et donc mon but, c'était de dire, pour soutenir l'entrepreneuriat, et l'entrepreneuriat c'est entreprendre sa vie, ce n'est pas nécessairement faire sa société... On peut être un entrepreneur et travailler dans un groupe industriel ou lancer sa *start-up*, mais c'est vraiment un état d'esprit. Et la volonté ça a été de dire 'comment on génère cette créativité et comment on casse les codes traditionnels de 'il n'y a plus d'avenir à Liège, il n'y a plus d'avenir en Wallonie' (Entretien n. 40, décembre 2018).

Dans le même ordre d'idées, dans un article publié en 2014, Henri Monceau et Vincent Lepage (Directeur de la DPE) sont interrogés à propos de l'« histoire » du programme *Creative Wallonia*, qu'ils articulent eux-mêmes à une rupture avec l'histoire économique de la Wallonie :

Les interviewés nous racontent l'histoire passionnante du programme *Creative Wallonia* conçu pour permettre aux acteurs de terrain de la région d'exprimer leur potentiel créatif en proposant librement des projets de formation, des « fablabs », « makerslabs », accélérateurs, l'organisation de rencontres improbables, visant tous à promouvoir la créativité au sein des territoires wallons. L'histoire particulièrement originale de cet écosystème repose sur la vision d'une politique de créativité qui doit d'abord s'appuyer sur la société entière. (...) Le succès du programme « *Creative Wallonia* » repose sur la mobilisation et la transformation des ressources existantes

pour la création d'un nouvel écosystème, porteur d'une valeur ajoutée en rupture avec la fin d'une histoire économique devenue friche industrielle (Surlemont et al. 2014, 8).

A travers ces deux extraits, les principaux acteurs à l'origine de *Creative Wallonia* et de sa mise en œuvre lient directement le programme avec le passé et le futur industriels de la Région. Ainsi, le récit raconté par *Creative Wallonia* pourrait se résumer comme suit : « ... le contexte d'une économie globalisée, évoluant en permanence, couplée au développement exponentiel des technologies numériques, forcent la Wallonie à faire plus en matière d'économie et d'innovation. Il s'agit de repenser la manière de concevoir tant l'économie que l'innovation sur le territoire et d'embarquer la société tout entière dans cette entreprise. Dans ce cadre, l'innovation doit être ouverte à l'ensemble de la société. Les Wallons doivent prendre leur avenir en main en développant une culture de l'innovation et une culture entrepreneuriale. Tout citoyen étant par nature créatif, il doit pouvoir participer, au niveau local, à son écosystème d'innovation. Le redéploiement économique et industriel de la Wallonie doit se baser sur la transformation de l'économie en économie créative, sur l'innovation au départ des citoyens ».

L'imaginaire sociotechnique véhiculé au travers de *Creative Wallonia* est lui-même issu de plusieurs influences, comme les sections précédentes se sont attachées à le montrer : l'exemple de la *Silicon Valley*, les laboratoires d'innovation du MIT, les théories de l'économie créative d'HEC Montréal, et le diagnostic de désindustrialisation propre à la Wallonie. En cela, l'innovation participative en Wallonie est exemplative de modèles d'innovation qui « voyagent » à travers le monde et s'implantent dans des contextes spécifiques en s'adaptant à ces derniers autant qu'ils les transforment.

Pfotenhauer et Jasanoff (2017) ont montré que les modèles d'innovation promus dans des contextes spécifiques reposaient sur différentes compréhensions de la raison pour laquelle l'innovation était jugée nécessaire, ainsi que sur différentes visions des faiblesses supposées des contextes concernés. Comme ils le développent :

Innovation models are not sets of practice that travel unchanged across social, cultural, and jurisdictional boundaries. Rather, they are responses to local imaginaries that reflect countries' prior conceptions of, and justifications for, the need for innovation, and which systems or components they therefore involve in its implementation (p. 19).

Dans ce cadre, en Wallonie, le diagnostic des faiblesses du territoire (une Région désindustrialisée, peu innovante, à la traîne dans une compétition économique globalisée

des territoires) a grandement contribué à construire l'innovation en tant que solution. La conception de l'innovation comme « panacée » (Pfotenhauer et Jasanoff 2017) a conduit les autorités publiques wallonnes à chercher à l'étranger des modèles d'innovation et des bonnes pratiques, conçus comme remèdes potentiels aux déficiences de la Wallonie. C'est ainsi que l'innovation participative, aux carrefours d'influences diverses, a pris forme en Wallonie et a été incorporée à une stratégie de redéploiement économique à travers la créativité.

## **Conclusion intermédiaire : La rationalité instrumentale de l'innovation participative en Wallonie**

Ce chapitre a montré que l'innovation participative en Wallonie a pris forme en greffant à un imaginaire sociotechnique pré-existant de redéploiement économique et industriel. L'imaginaire sociotechnique qui se développe en Wallonie est lui-même le fruit et la traduction locale de multiples imaginaires « globaux » (MIT, Silicon Valley, HEC Montréal) qui circulent et qui s'implantent sur un territoire en s'adaptant à ses conditions. Cet imaginaire sociotechnique « local » qui résulte de cette rencontre promeut l'ouverture des processus d'innovation aux usagers et aux citoyens plus largement, considérée comme nécessaire à une certaine forme de bien commun : l'avènement d'un territoire créatif et innovant, permettant le redéploiement économique de la Wallonie.

Dans la littérature, la reconnaissance du « rôle actif de l'utilisateur dans la co-production » est vue comme un moyen d'élargir l'invocation de l'innovation à des fins autres qu'économiques (Alcaud et Brillet 2007). L'ouverture des processus d'innovation à d'autres acteurs est en effet censée être liée à une amélioration de la qualité du processus décisionnel (Bacqué, Rey, et Sintomer 2005; Callon, Lascoumes, et Barthe 2001). Dans le cadre des politiques wallonnes, cette ouverture était également envisagée par Fallon et Delvenne (2009) comme permettant d'offrir une alternative à « la logique de la rationalité instrumentale qui caractérise le modèle dominant du soutien à la compétitivité par l'innovation », logique toujours inscrite au cœur de la politique des pôles de compétitivité (pp. 422-423).

En Wallonie, l'ouverture des politiques d'innovation à la société avec le programme *Creative Wallonia* conduit à nuancer ces perspectives.

Ainsi Henri Monceau, au moment de notre entretien en juillet 2017, a-t-il déclaré qu'il considérait le programme *Creative Wallonia* comme « mort » (entretien n. 20, juillet 2017). Pour lui, le programme n'existe plus, en tout cas plus tel qu'il l'avait pensé à l'origine. À ses yeux, il n'en restait plus en 2017 qu'une seule dimension :

Et puis on a développé ce programme, donc de 2010 à 2014, et puis *Creative Wallonia* est mort. Il est mort. Pour moi, *Creative Wallonia* n'existe plus aujourd'hui. Donc il y a une dimension qui a survécu et qui continue à se développer, qui est l'aspect *start-up*, entreprises innovantes, et le reste, malheureusement, c'est à peu près étouffé (Entretien n. 20, juillet 2017).

Selon Henri Monceau, les ambitions initiales de *Creative Wallonia* ne se retrouvent plus dans le programme tel qu'il a existé à partir de 2015. Henri Monceau situe le point de bascule du programme au tournant des années 2014 et 2015, période à laquelle il quitte par ailleurs le cabinet de Jean-Claude Marcourt :

... ce qu'on avait développé, si vous reprenez la photographie en 2014, ce n'était pas que l'*Engine*, c'était des Hubs Créatifs où l'on voulait faire en sorte que les acteurs du Plan Marshall, les universités, les entreprises, les centres de recherche, puissent se mettre en cheville avec le tissu local, dans chacun des Hubs géographiques, que ces gens aient à leur disposition un Fab Lab, qu'il y ait des possibilités de faire des expériences en matière d'économie sociale, etc., etc. Tout ça, c'est resté très lettre morte quoi, ça a été détourné. Il y a vraiment eu une captation par le volet économique des choses, il y a eu un manque d'intérêt de la part d'une série d'acteurs (Entretien n. 21, juillet 2017).

Henri Monceau fait le lien avec l'approche d'HEC Montréal. Pour lui, cette approche, qui avait influencé la création de *Creative Wallonia* à son origine, était centrée sur l'entrepreneuriat. Le programme qu'il avait conçu à partir de ce modèle, cependant, n'était pas seulement économique mais comprenait également une importante ambition sociétale. Le programme qu'il avait imaginé pour la Wallonie avait pour but de « réanimer » les compétences créatives des citoyens, afin de leur fournir des clés de développement personnel au sein de la société.

La rationalité instrumentale de l'innovation se cristallise également à travers les modes de financements qui ont été adossés aux initiatives d'innovation participative développées dans le cadre de *Creative Wallonia*. Ces financements, qu'ils proviennent du cabinet de Jean-Claude Marcourt ou des fonds structurels européens, mettent l'accent et établissent des indicateurs d'évaluation portant sur l'impact économique des initiatives.

Nous verrons dans les chapitres suivants que cela ne sera pas sans conséquence sur la dynamique des projets d'innovation participative.

L'imaginaire sociotechnique véhiculé par les politiques d'innovation participative n'est dès lors pas exempt de contestations, comme en témoignent l'imposition du programme *Creative Wallonia* « au forceps » par Jean-Claude Marcourt au sein du Gouvernement et, dans un autre registre, les critiques adressées par Henri Monceau à la tournure principalement économique prise par le programme à partir de 2014.

Les manifestations de cette rationalité instrumentale et les contestations qui lui seront opposées sur le terrain seront davantage détaillées dans les chapitres suivants. L'étude de l'imaginaire sociotechnique inscrit au cœur des discours et institutions politiques régionaux est en effet une première étape. L'approche co-productionniste développée dans le chapitre précédent induit de dépasser l'analyse macro et méso et d'envisager les liens entre ces niveaux et le niveau micro des pratiques situées. Il est en effet fondamental de changer d'échelle, de ne pas uniquement s'intéresser aux institutions politiques régionales, mais de s'intéresser également à des institutions et des pratiques locales. Ainsi devient-il possible d'étudier les effets dynamiques des politiques régionales et des discours qui y sont véhiculés en situation.

Jasanoff (2015b) précise qu'il est possible d'étudier quatre « moments » liés au déploiement d'imaginaires sociotechniques : (1) leur « origine », en faisant leur généalogie ; (2) leur inscription dans des dispositifs ; des pratiques et des instruments, permettant de leur donner corps ; (3) les situations où ils font face à de la « résistance », des critiques, des luttes pour faire advenir un imaginaire alternatif ; enfin, (4) leur « extension » au-delà de leur contexte original de production. Dans le cadre de ce chapitre, l'origine et l'inscription de l'imaginaire sociotechnique régional ont été envisagées. Les chapitres suivants rendent compte de l'analyse de quatre sites d'innovation participative. Ils permettront d'étudier de manière plus poussée l'inscription d'imaginaires dans des pratiques et dans des institutions, mais aussi les potentielles résistances que cela provoque chez les acteurs de terrain.

## Chapitre 4. Le *Walloon e-Health Living Lab* (WeLL)

Indépendamment de leur mise en pratique particulière en Wallonie, les *Living Labs* sont à la fois des espaces et des pratiques, au sein desquels des citoyens — considérés comme usagers finaux d'une technologie donnée — sont amenés à participer à des processus de recherche et d'innovation.

Le concept de « *Living Lab* » aurait été pour la première fois développé par William J. Mitchell, Professeur au MIT. Ce dernier a suggéré de connecter des espaces habités — des immeubles, des villes — pour étudier les interactions entre les personnes et les innovations. Il s'agissait, dans cette approche, de créer les conditions nécessaires pour accélérer les processus d'innovation et leur mise sur le marché tout en réduisant les risques inhérent au développement d'innovations en déplaçant la recherche d'un environnement *in vitro* à un environnement *in vivo* (Antoine et al., 2017).

En Europe, le concept de *Living Lab* est étroitement lié à la Stratégie de Lisbonne, qui visait à faire de l'Union européenne l'économie de la connaissance la plus compétitive et la plus dynamique du monde entre 2000 et 2010. Il apparaît explicitement dans le Manifeste d'Helsinki, en 2006, qui déplore l'impact limité de la Stratégie de Lisbonne et la baisse de compétitivité économique de l'Union européenne. Le Manifeste d'Helsinki présente la création d'un réseau européen des *Living Labs* comme une des mesures destinées à rendre l'Europe plus compétitive et plus innovante. L'argumentaire développé en faveur des *Living Labs* repose sur une promotion à la fois de la compétitivité de l'Europe et du progrès social, notamment parce que l'approche *Living Lab* suppose d'impliquer les utilisateurs en amont de processus d'innovation dits « ouverts » (Antoine et al. 2017).

Ce chapitre présente les résultats d'une étude du *Walloon e-Health Living Lab* (WeLL), l'un des deux *Living Labs* originellement mis en place en Wallonie dans le cadre du programme-cadre *Creative Wallonia*. Il est découpé en trois sections principales : la première présente la genèse du WeLL ; la deuxième présente la manière dont le WeLL fonctionne et le regard que les différents acteurs qui participent à son fonctionnement portent sur lui ; la troisième présente l'analyse d'un atelier créatif qui s'est tenu dans le cadre de l'inauguration du *Living Lab*. Enfin, une conclusion intermédiaire propose une

synthèse de la manière dont l'innovation participative est pensée et mise en œuvre dans le cadre du WeLL.

Au sein de ce chapitre, six personnes interrogées prennent la parole :

- Bénédicte, Directrice de WSL ;
- Damien, employé à la Direction de la Politique Économique de la DGO6 ;
- Céline, chargée de projet à *Creative Wallonia Engine* au moment de l'entretien, après avoir travaillé à la mise en place des *Living Labs* au CETIC ;
- Marie, créatrice et coordinatrice du WeLL ;
- Olivier et Sébastien, travaillant tous deux au CETIC.

## Section 1. Genèse du WeLL

L'histoire des *Living Labs* en Wallonie commence en 2012, quand le CETIC est chargé par le cabinet de Jean-Claude Marcourt de concevoir et de coordonner la mise en place de *Living Labs* sur le territoire wallon.

Le CETIC est un centre de recherche agréé par la Région Wallonne qui concentre ses activités autour des technologies de l'information et de la communication, plus spécifiquement autour de l'ingénierie logicielle, du *big data*, du *cloud computing* et de l'internet des objets. L'attribution de cette mission au CETIC fait sourire deux membres du centre rencontrés, qui ont travaillé sur les *Living Labs*. En effet, selon eux, les *Living Labs* sont à l'époque assez éloignés des thématiques et des activités développées par le CETIC. En effet, alors que le CETIC se concentre sur l'innovation technologique, les *Living Labs* ont en principe davantage vocation à être ciblés sur l'innovation sociale. Le fait qu'une telle mission ait été confiée au CETIC découle, selon eux, d'une relation de confiance entre Simon Alexandre, alors Directeur du centre, et Henri Monceau, alors Chef de cabinet de Jean-Claude Marcourt (entretien n. 4, mai 2017). Simon Alexandre avait à l'époque un souhait d'expansion du CETIC vers de nouveaux types de projets, d'élargir la focale du centre des seuls métiers des technologies de l'information et de la communication vers d'autres horizons. Henri Monceau, lui, avait activement participé à l'élaboration du programme-cadre *Creative Wallonia*<sup>76</sup>. La citation suivante, tirée des propos d'Olivier, montre que le fait de confier la coordination des *Living Labs* au CETIC

---

<sup>76</sup> Voir Chapitre 2.

tient plus de relations interpersonnelles que d'une compétence particulière du centre en la matière :

(Réfléchi) Je pense que c'est un peu opportuniste, je crois qu'en fait ils avaient défini différents axes et que les *Living Labs* n'avaient pas de porteurs, c'est arrivé un peu après, je saurais pas te... C'est un peu *touchy*, enfin pas forcément *touchy* mais c'est plus du relationnel et une relation de confiance avec notre Directeur Général de l'époque quoi, qui était Simon Alexandre. Et je pense que voilà, ça s'est fait de manière un peu opportuniste, et d'ailleurs c'est un peu en dehors des compétences du CETIC (Entretien n. 15, mai 2017).

La première phase de la mission du CETIC a consisté à clarifier le concept de *Living Lab* et à réaliser une analyse des domaines dans lesquels le développement de *Living Labs* serait pertinent pour la Wallonie. Cette analyse découlait directement d'un souhait du cabinet. Elle dénotait, selon un autre employé du CETIC, de l'ambition première d'un *Living Lab* :

Alors ça, on peut aimer ou ne pas aimer la démarche, la démarche d'un *Living Lab* notamment est plus de voir ce qui émerge du terrain et puis après le soutenir, l'approche du gouvernement était un peu différente, c'était de se dire « on va essayer d'identifier des secteurs qui sont propices au développement des *Living Labs* », donc c'est-à-dire des secteurs où il n'y a pas déjà des structures existantes, pour éviter de faire double emploi, et en même temps où les facteurs de succès nécessaires à la réussite d'un *Living Lab* sont présents. Donc là, j'ai développé une méthodologie qui permettait d'évaluer de manière objective les secteurs, pour voir sur quels types de secteurs l'appel allait porter (Entretien n. 15, mai 2017).

Trois domaines ont été identifiés : santé, alimentation et agriculture. Suite à cette analyse, le CETIC a rédigé et lancé un appel à projets en 2014 et a organisé la sélection des projets. Deux projets ont été sélectionnés : le *Walloon e-health Living Lab* (WeLL) et le *Smart Gastronomy Lab* (SGL).

Le WeLL a été créé en 2015 par Marie, docteure en sciences appliquées dans le domaine médical, qui a été sensibilisée dans le cadre de ses activités professionnelles à l'inclusion de patients dans le processus de recherche en milieu médical. Son parcours professionnel l'avait amené à vouloir développer des activités d'innovation par les utilisateurs, sans forcément avoir entendu parler de l'approche *Living Lab*. Marie a, dans un premier temps, tenté de faire financer son projet dans le cadre d'un appel à projet de la Région Wallonne en innovation sociale, en collaboration avec Pierre Delvenne, chercheur

en sciences politiques et sociales à l'Université de Liège<sup>77</sup>. En parallèle de la soumission d'un projet à cet appel, Marie a déposé un autre projet, en réponse à l'appel émis par le CETIC dans le cadre de *Creative Wallonia* avec Bénédicte, directrice de WSL, un incubateur d'entreprises dans le domaine des sciences de l'ingénieur. Les deux projets ont été sélectionnés, à quelques mois d'intervalle. Marie a commencé par travailler à l'Université de Liège sur le projet de recherche en innovation sociale<sup>78</sup>, avant de travailler à la mise en place effective d'un *Living Lab* avec WSL, au sein d'un consortium composé de Cide-Socran<sup>79</sup>, du CRIDS<sup>80</sup>, de i-Cube<sup>81</sup>, du LUCID<sup>82</sup>, du Réseau Santé Wallon<sup>83</sup>, de Simplicity<sup>84</sup>, du SPIRAL<sup>85</sup>, et de WSL.

## Section 2. Fonctionnement et représentations du WeLL

Selon Marie, la mission première du WeLL est de faire de « l'innovation au service des patients, des seniors, des professionnels de la santé » (Entretien n. 14, novembre 2018). Selon elle, cela signifie concrètement que l'innovation est développée à partir des besoins de ces acteurs, « en accord avec les utilisateurs finaux » (Entretien n. 14, novembre 2018). Cet alignement de l'innovation avec ses utilisateurs permet selon elle de produire de l'innovation « qui fait sens, qui sera utilisée (...) parce que sinon c'est de l'argent jeté par les fenêtres » (Entretien n. 14, novembre 2018). La vision de Marie a rencontré celle de Bénédicte, qui avait identifié le secteur la santé comme l'un des secteurs clés dans le développement des *start-ups* incubées par WSL :

---

<sup>77</sup> Lara Vigneron a dès lors répondu à un appel à projets « Germaine Tillion » sur l'innovation sociale, lancé à l'initiative de Jean-Marc Nollet, qui était alors Ministre wallon de la Recherche.

<sup>78</sup> Ce projet, intitulé « Innovation Sociale par le *Living Lab* » (INSOLL), visait à étudier l'opportunité de développer un ou plusieurs *Living Labs* dans le domaine de la santé en Région wallonne. Il était mené par des chercheurs du SPIRAL (Université de Liège) et du CRIDS (Université de Namur). Il a donc commencé à être mené quelques mois seulement avant qu'un *Living Lab* dans le domaine de la santé, le WeLL, ne soit financé par *Creative Wallonia*.

<sup>79</sup> Un organisme d'accompagnement d'entreprises et de porteurs de projet.

<sup>80</sup> Centre de recherche multidisciplinaire de l'Université de Namur.

<sup>81</sup> Société de conseil en management spécialisée en production de contenu et gestion de l'innovation.

<sup>82</sup> Laboratoire en approche utilisateur et design innovant de l'Université de Liège.

<sup>83</sup> Réseau regroupant notamment tous les hôpitaux wallons et dont la mission est d'assurer la durabilité du système de santé par l'interconnexion des dossiers médicaux informatisés des médecins.

<sup>84</sup> Société spécialisée en marketing et communication.

<sup>85</sup> Centre de recherche en gestion des risques, en administration publique, en Science, Technologie et Société, ainsi qu'en méthodes participatives de l'Université de Liège.

... et donc ça permettait d'avoir effectivement un outil qui permet de valider certains projets, certains prototypes, et d'avoir des relations privilégiées avec les hôpitaux et les acteurs de la santé, de manière structurée et structurante, ce qui n'était pas le cas jusque-là (Entretien n. 38, décembre 2018).

Les activités développées par le WeLL sont diverses et, comme exposé ci-après, diffèrent selon le type de financement mobilisé. Ces activités concernent notamment la sensibilisation à l'approche *Living Lab* et la mise en réseau d'acteurs, par l'édition d'une *newsletter* mensuelle, l'organisation de conférences et d'évènements, ainsi que de réunions de *networking*. Ces activités concernent également l'accompagnement de projets, dans le cadre duquel le WeLL propose des services de coaching et de consultance. Dans ce cadre, le WeLL travaille avec des porteurs de projet extérieur, sans être lui-même à l'origine de projets :

On essaie de n'être jamais porteur... Si on prend des projets de ce type-là, donc pas les newsletters etc., on essaie de ne jamais être porteurs de projet. Et donc il faut toujours un *project leader*, parce que, ben dans cette idée de pérennité de projet hein, donc on démarrait des valeurs... Voilà, notre objectif n'est pas de travailler sur un projet et qu'il stoppe après la durée du projet initial. Et donc, pour ça, ben ce n'est pas l'objectif du *Living Lab* de développer des produits et des services, qu'ils soient commerciaux ou non commerciaux quoi. Donc on veut qu'ils passent à travers nous mais qu'ils continuent leur vie (Entretien n. 25, novembre 2018).

Au rang des projets accompagnés, on trouve par exemple « Image et Moi », un projet porté par un ingénieur du Département d'imagerie médicale, du CHU de Liège. L'objectif du projet était d'évaluer (et de confirmer) les réels besoins des patients pour un outil d'accès aux images des examens radiologiques, de déterminer le contexte d'usage de cet outil, puis de le prototyper et de le tester auprès de patients. Le WeLL a également accompagné un projet porté par l'hôpital Ambroise Paré de Mons, visant à déterminer des besoins encore non-identifiés des patients quant à leur parcours de soin, et de développer des outils pour y remédier.

Au-delà de ces projets d'accompagnement, Le WeLL s'est également associé à d'autres organisations pour développer des projets avec elles. Ainsi en va-t-il de l'organisation d'un concours visant à former en un week-end des étudiants à l'utilisation des méthodes *Living Lab* et du prototypage rapide dans la recherche et la mise au point d'une solution technologique. Ce concours, organisé en partenariat avec Plug-R<sup>86</sup>,

---

<sup>86</sup> Le Hub Créatif de Liège.

Technifutur<sup>87</sup>, la Faculté des Sciences Appliquées de l'Université de Liège, et WSL, a réuni des étudiants issus des filières d'ingénieurs, de développeurs, de designers, ainsi que des étudiants en médecine. L'objectif était de les amener à développer un projet technologique en un week-end, en équipe<sup>88</sup>, en recevant des formations et en bénéficiant d'une approche *Living Lab* : des personnes concernées par la problématique participaient à la phase de conception du prototype, en donnant leur avis et leurs idées sur le projet développé par les équipes. Le concours était suivi d'un week-end de test des projets auprès des utilisateurs finaux.

Le WeLL a également travaillé au développement d'un « Idéematon », afin de déterminer et de mettre en place des moyens et outils pour collecter les besoins et les idées des citoyens (dans le cas des publics cibles du WeLL : des patients et des seniors) et des professionnels de la santé.

Progressivement, le WeLL a également inclus dans ses activités la thématique de la « *Smart City* »<sup>89</sup>. Le WeLL a ainsi participé au projet Wal-e-Cities, financé à partir de 2017 par des fonds FEDER dans le cadre de *Digital Wallonia*<sup>90</sup>. L'objectif de ce projet est de faire de la technologie un vecteur d'accès pour répondre aux défis des villes wallonnes. Il promeut une transformation de la Wallonie en tant que *Smart Region*, dans les domaines de la mobilité, de l'énergie, de l'environnement, de la gouvernance et de la qualité de vie des citoyens. Le WeLL y met en œuvre des outils permettant une innovation au départ des utilisateurs, « afin d'engager le citoyen dans une démarche pro-active, en faveur du développement sociétal et économique de sa *Smart City*, entre autres dans les domaines liés à la qualité de vie en environnement urbain »<sup>91</sup>.

A travers ses activités, le WeLL est destiné à pouvoir accompagner un porteur de projet de la manière la plus complète possible, en fonction de l'état d'avancement et des besoins du projet. Une fois qu'un porteur de projet entre en contact avec le WeLL, celui-

---

<sup>87</sup> Un centre de formation pour les entreprises, spécialisés dans le domaine des technologies de l'information et de la communication.

<sup>88</sup> En cela, et même s'il ne revendiquait pas cette appellation, le concours présentait de nombreux points communs avec un « *hackathon* », dont un exemple est analysé dans le Chapitre 7.

<sup>89</sup> Cette thématique a été inscrite au cœur du programme wallon *Digital Wallonia*, lancé à partir de 2015 (voir Chapitre 3). Elle est également inscrite au cœur du *hackathon Citizens of Wallonia*, analysé dans le Chapitre 5.

<sup>90</sup> Les partenaires du projet sont le LUCID, la Faculté d'informatique de l'UNamur, Multitel (un Centre de recherche agréé par la Wallonie qui a pour objectif de stimuler l'innovation technologique en entreprise), le CETIC, le SGL et le WeLL.

<sup>91</sup> Voir [www.well-livinglab.be](http://www.well-livinglab.be).

ci définit un processus d'accompagnement en utilisant des méthodes d'implication des utilisateurs pendant une ou plusieurs des trois phases de développement dites « classiques » d'une démarche de *Living Lab* : exploration, dans le cas d'une étude de marché centrée sur les besoins des utilisateurs ; co-conception, dans le cadre d'une implication des utilisateurs directement dans le processus de développement du produit ou du service envisagé par le porteur du projet ; évaluation, dans le cadre d'une procédure de test d'un produit ou d'un service par ses utilisateurs finaux.

En cela, le WeLL rejoint effectivement ce qu'Olivier présente comme la mission de base d'un *Living Lab*, qui est selon lui d'accompagner des porteurs de projet dans le développement de ce dernier en incluant les utilisateurs finaux dans le processus de développement. Olivier insiste sur l'intérêt d'un *Living Lab* dans le conseil apporté aux porteurs de projets. Ainsi, pour lui, la spécialisation d'un *Living Lab* sur une thématique et sa mission de veille sur cette thématique lui permet, contrairement à ce que pourrait faire un Hub par exemple, qu'il qualifie de « généraliste », de conseiller le porteur de projet sur la pertinence de son projet par rapport à ce qui existe, ou ce qui n'existe pas, sur le marché. Le *Living Lab* permet par la suite de mettre à la disposition du porteur de projet une série de méthodologies d'accompagnement, en choisissant la plus pertinente au moment opportun :

Et après, c'est le fait de pouvoir choisir la bonne méthodologie au bon moment quoi, d'accompagner le développement, de dire « là ça sert à rien de faire un prototype, il faut d'abord rencontrer les utilisateurs pour le concevoir ». Et puis « ok là on fait un prototype alors on fait de l'expérimentation avec des utilisateurs » et puis comment collecter le feedback donc c'est un peu ça. Donc tu as effectivement tout le cycle qui est itératif mais l'important c'est de choisir les bonnes méthodologies au bon moment et d'animer les ateliers ou pas forcément faire un atelier mais une enquête, enfin voilà, ce genre de choses (Entretien n. 15, mai 2017).

Les méthodes utilisées dans les *Living Labs* wallons sont celles utilisées, plus largement, dans les processus de co-création tels qu'ils se déploient également au sein des Hubs Créatifs et des organismes d'accompagnement d'entreprises, comme l'explique Sébastien :

... en fait les méthodologies d'animation sont les mêmes. Et même, parfois, les animateurs ne sont pas au sein du Lab mais ça peut être quelqu'un d'ID Campus par exemple. Je pense que du côté du SGL aussi ils se reposent sur le BEP, qui est un peu

ce truc d'animation. Et même par rapport aux Hubs hein, quand tu... Les méthodologies sont les mêmes, c'est juste qu'on les applique dans des cas un peu plus spécifiques quoi (Entretien n. 15, mai 2017).

L'approche des *Living Labs* se retrouve donc également dans d'autres structures financées dans le cadre de *Creative Wallonia*. Sur le site internet du CETIC, les *Living Labs* sont directement liés aux différentes initiatives développées dans le cadre de ce programme :

Les projets pilotes de *Living Lab* en Wallonie entendent innover dans leur méthodologie de développement en incluant de nouvelles pratiques issues de l'économie créative, de la mouvance des Hubs Créatifs, des Fab Labs et des espaces de CoWorking (extrait du site internet du CETIC).

Des acteurs, provenant d'autres structures mises en place dans le cadre de *Creative Wallonia*, font également le lien entre leurs propres pratiques et celles qui peuvent se développer au sein des *Living Lab*. Ainsi, une employée d'ID Campus explique-t-elle que les activités développées pour accompagner des porteurs de projet au sein du Hub Créatif de Liège s'inspirent des pratiques des *Living Labs* : « par contre, la philosophie des *Living Labs* ben clairement les *Test and Plug* c'est un peu inspiré de ça. » (Entretien n. 12, avril 2017).

Au WeLL, les méthodes employées diffèrent selon les objectifs poursuivis. Elles peuvent être tant participatives, par exemple dans le cas d'ateliers créatifs ou de *focus groups*, qu'individuelles, dans le cas d'entretiens semi-directifs ou de questionnaires en ligne. Marie insiste sur l'adaptation des méthodes aux cas envisagés :

... chaque projet est vraiment différent. Ce qu'il y a, c'est qu'on fonctionne en majorité sous forme d'ateliers participatifs. Maintenant, les protocoles d'animation, il n'y a rien de standard quoi, à chaque fois ça varie, les objectifs sont différents, les participants sont différents, donc voilà, oui. C'est toute la batterie d'outils à la fois créatifs, de *focus groups*, des ateliers scénarios, des *brainstormings*.

*D'accord. Vous n'avez pas développé par exemple une méthode qui serait labellisée 'WeLL' ?*

Non. Et je veux dire, si tous les projets qu'on a faits, là maintenant on en a quand même un paquet, en trois ans on a fait une cinquantaine d'ateliers, il n'y a jamais eu deux ateliers les mêmes quoi. Et je ne vois pas comment on aurait pu... A moins que tu te dises « ok, là on est vraiment dans un *brainstorm* pur », alors oui tu as le déroulé

*brainstorm* qui est connu quoi, mais, et encore, je crois qu'on en a fait un ou deux en format *brainstorm* pur quoi (Entretien n. 25, novembre 2018).

Dans le cadre de son financement par *Creative Wallonia*, le WeLL a bénéficié, comme le SGL, d'une première enveloppe de 800.000 euros pour une période de trois ans, avec la volonté de les rendre autonomes financièrement à la fin de cette période, ce qui ne sera le cas pour aucune des deux structures. Comme l'explique Damien :

... dans l'arrêté ministériel et dans la note qui va avec, on explicite bien que ces expériences sont censées devenir des activités commerciales, à termes indépendantes, mais qu'à l'origine, pour tenter l'expérience, on les subsidie à 100%, si elles ont des activités commerciales tant mieux mais on subvient à leurs besoins. Et au bout de trois ans d'expérience ben le constat c'est qu'elles ne sont pas viables économiquement. Voilà, c'est le retour qu'on a de l'expérience quoi. ... Et donc on sort de la mission qui avait été définie à l'origine comme étant de créer un terreau d'innovation indépendant qui serait financé par leur activité avec les entreprises (Entretien n. 27, novembre 2018).

Non-pérenne au bout des trois ans de phase pilote, le WeLL a bénéficié en 2018 d'une nouvelle enveloppe de 300.000 euros, pour une durée supplémentaire d'un an, avec une incitation renouvelée à trouver d'autres sources de financement afin d'atteindre l'autonomie. Dans cette perspective, le WeLL a intégré des consortiums de recherche et obtenu des financements dans le cadre de projets financés par les fonds européens Interreg et FEDER. L'obtention de ces financements l'a amené à faire évoluer quelque peu ses pratiques. En effet, le WeLL développe maintenant un ensemble de services à destination des entrepreneurs, des entreprises, des hôpitaux, des mutualités, etc. : des études de marché, du développement de solutions, des tests, et des activités de stimulation de l'innovation. Ces activités ont évolué au fil du temps et des financements. Comme l'explique Marie :

Donc, quand on a reçu le premier subside *Creative Wallonia*, c'était un subside pour une phase pilote, et donc on a fait toute une série d'activités que maintenant on ne fait plus dans le cadre du subside *Creative Wallonia*. Et donc, entre autres, on faisait de la sensibilisation à l'approche *Living Lab*, donc tout ce qui est innovation ouverte, approche utilisateur, etc. C'était faire émerger des projets, c'était mettre en contact des gens, donc on vient encore beaucoup nous trouver en disant « tiens, on recherche tel partenaire, etc. », donc voilà, on essaie de faire le lien. Plutôt des activités entre

guillemets de « communautaires », donc d'animation de communauté, de faire se rencontrer les gens, pas forcément pour un projet particulier mais plus généralement de ne plus travailler en silos. Et puis on a fait beaucoup d'accompagnement de projets, mais là vraiment de l'accompagnement où on était partenaire d'un projet et où on avançait avec les gens. Et on a fait de la formation également. Donc, tout ça, on continue à le faire, sauf que maintenant... Donc maintenant dans *Creative Wallonia*, on ne fait plus que de la sensibilisation, on peut faire de la formation encore dans certains cas, et on fait plutôt de l'animation de communauté quoi. Avec l'idée que ce type d'activité c'est ouvert, les résultats sont diffusés, etc. Donc voilà, c'est notre critère, ce qui n'était pas le cas avant. Parce que si tu veux, dans la phase pilote, nous on a dû monter en compétences et en visibilité, et donc on a travaillé gratuitement sur des projets qu'on ne ferait plus maintenant. Voilà, on était dans une phase pilote, et ça a été clairement dit que maintenant on ne le ferait plus. Maintenant, ce type d'accompagnement, on le fait toujours mais soit dans le cadre de projets Interreg où on est partenaire et c'est notre implication au niveau du projet, soit on le fait dans le cadre de prestations de service (Entretien n. 25, novembre 2018).

Comme l'exprime cette citation, les activités développées varient en fonction des subsides. Si les subsides de *Creative Wallonia* se concentrent désormais sur des activités de sensibilisation et d'animation de communauté, les fonds européens que le WeLL a obtenu dans la perspective de pérenniser ses activités poussent le *Living Lab* à se concentrer sur de la prestation de service. Cette nouvelle orientation des pratiques du WeLL pose d'importantes questions pour l'avenir du *Living Lab* et des missions qu'il sera amené à réaliser en fonction des financements qui lui permettront de se pérenniser. Ainsi Marie reconnaît-elle qu'à l'heure actuelle, seuls les financements *Creative Wallonia* permettent de continuer à faire de l'animation de communauté :

Disons que, nous, ce qu'on a voulu faire, donc on nous avait demandé de devenir pérenne, et donc c'est pour ça, si tu veux, qu'on s'est mis dans des projets subsidiés (...) Donc on a ça, on a la prestation, et c'est pour ça que maintenant, dans *Creative Wallonia*, on met des choses qu'on ne pourrait pas faire sans subside en fait, tout simplement.

*Donc ça c'est la sensibilisation, l'animation de communauté ?*

C'est ça, l'animation de communauté etc. et ça tu ne le fais pas dans la prestation (Entretien n. 25, novembre 2018).

Or, Marie juge ce pan des activités du WeLL crucial, et ambitionne de développer des indicateurs permettant d'en rendre compte auprès de la Région Wallonne. Cette ambition découle également d'une frustration concernant les indicateurs actuellement utilisés pour évaluer les activités du *Living Lab*. En effet, selon Marie, les indicateurs associés aux financements *Creative Wallonia* se sont dès le départ révélés problématiques :

Ce qu'il y a, c'est que le truc *Creative Wallonia*, les métriques qu'on a eu ont toujours posé problème en fait, parce que je ne sais pas d'où ils ont sorti leurs KPI [*Key Performance Indicators*], et ça a été retravaillé par le CETIC pendant le subside, mais c'est quand même fortement orienté économique. En sachant bien qu'un *Living Lab* ben il n'y a pas que de l'économique, loin de là (Entretien n. 25, novembre 2018).

En effet, si, selon Marie, la valeur économique reste le principal type de valeur produite au sein des *Living Labs* wallons, de par le cadre dans lequel ils ont été conçus, la création de lien social est également un aspect important de ce qui ressort des projets menés par le WeLL. Dans le domaine de la santé, l'enjeu est particulièrement de taille, selon elle :

Au niveau lien social, typiquement oui, tu vois, ce que j'expliquais au niveau de l'éducation thérapeutique là, ben voilà, on va favoriser, ou en tout cas on va mettre en évidence la possibilité de favoriser le lien social par rapport aux solutions qui sont développées, et ce que tu as aussi beaucoup c'est le lien social qui se crée entre les participants.

*Ca marche bien, ça ?*

Oui ça marche bien ! Ca marche super bien en fait ! Les gens sont vraiment... Et je pense que, dans le domaine de la santé, ben les gens sont parfois fort isolés quoi, et donc ouais, tu arrives à un dialogue entre les participants qui est assez fort en fait (Entretien n. 25, novembre 2018).

Or, la qualité des relations humaines qui se déploient au sein des activités du WeLL échoue à être prise en compte dans les procédures d'évaluation mises en place par les autorités régionales. Celles-ci se centrent sur des indicateurs économiques et quantitatifs (e.g. le nombre de porteurs de projet et d'utilisateurs qui participent aux activités du *Living Lab*) et disent peu, selon Marie, de la qualité des échanges qui ont pu se tisser :

Maintenant, j'entends bien que c'est compliqué les indicateurs mais ça va être pour le moment plutôt le nombre d'utilisateurs qui ont participé au projet, ce genre de trucs quoi. Mais ça ne donne rien sur la qualité finalement, la qualité des discussions qu'il y a eu, le lien, est-ce que les gens... Un truc qui est par exemple important et qui, de toute manière, est difficilement traçable, c'est est-ce que les gens ont continué à travailler par la suite ensemble ? Est-ce qu'on a pu créer des liens en fait ? Mais ça, c'est compliqué quoi. Et pourtant, pour moi, c'est quand même un des outputs essentiels d'un *Living Lab* quoi. Parce qu'on essaie justement de faire en sorte que les gens ne travaillent plus en silo. Donc voilà. Mais c'est compliqué (Entretien n. 25, novembre 2018).

Plus largement, Marie critique l'évaluation des projets de *Living Labs* wallons, qu'elle juge trop floue :

Ben, ce qui a toujours été bizarre, et c'est pour ça qu'on essaie nous de sortir de ce type de... Enfin en tout cas d'être plus indépendant vis-à-vis de ce type de subside, c'est que ça c'est toujours bien passé mais, en même temps, il n'y a jamais vraiment eu feedback si tu veux. C'est « Mh Mh. », « Oui », « Ok », « Super »... Et donc, c'est pour ça que, en tout cas nous, on était hyper mal à l'aise par rapport à ça parce qu'on ne sait pas en fait s'ils considèrent que c'est bien un *Living Lab* finalement. (...) je veux dire, je ne sais pas moi, fondamentalement, c'est un nouveau type de structure... Il n'y a jamais vraiment eu de discussion méta quoi, de se dire « ok, est-ce que vraiment une dynamique *Living Lab*... Est-ce qu'on continue ? », enfin je ne sais pas. Ou alors peut-être que pour eux c'est évident et que ça n'a jamais été... Mais voilà, pour moi ça reste assez flou (Entretien n. 25, novembre 2018).

Ce flou concernant l'évaluation des *Living Labs* wallons touche directement à des questions de finalité de ce type d'initiative et des financements et missions qui leur sont confiées. Ainsi, le WeLL semble actuellement pris dans un cercle vicieux : incité à développer une offre de prestations de service à destination d'entreprises afin d'être pérenne, il en vient à délaissier les activités entendues de sa part par les autorités wallonnes (sensibilisation et animation de communauté), jusqu'à voir remise en question sa nature de « *Living Lab* » dans le cadre de ces activités :

En fait les prestations vont sortir du WeLL, en termes de communication hein, parce qu'on ne change pas mais on veut sortir de la communication WeLL parce que, justement, dans certains cas on n'est pas dans une approche *Living Lab*, et donc c'est compliqué en fait. Donc voilà, on s'est dit que nous on sait qu'on va pousser le *Living*

*Lab* mais qu'on ne vend pas une prestation *Living Lab* en fait. Voilà, c'était compliqué en fait à... Donc il y a eu une étude qui a été faite également là-dessus, commanditée par le CETIC. Et donc voilà, c'était une des conclusions de l'étude, c'est que, dans le cadre des prestations, on n'est pas vraiment *Living Lab*. Donc c'est compliqué par ce qu'on reçoit une mission d'être un *Living Lab*, on nous demande de développer une prestation de service et, en même temps, quand on fait la prestation de service, on n'est pas *Living Lab*. Donc est-ce qu'on est dans les clous ou est-ce qu'on n'est pas dans les clous ? (Entretien n. 25, novembre 2018).

A cet égard, Marie voit mal comment les *Living Labs* pourront perdurer en tant que tels, c'est-à-dire en tant qu'organismes qui animent une communauté, sans être financés à ce titre. S'agissant d'activités qui, par nature, ne génèrent pas de rentrées financières, il importe pour l'entité subsidiante, privée ou publique, d'accepter de les financer sans en attendre une rentabilité directe :

Maintenant, au niveau des structures *Living Labs*, je ne sais pas du tout comment ça va évoluer. Je pense que... (hésite) Le côté *Living Lab*, il y a quand même un aspect écosystème, communauté, et clairement je ne vois pas comment... Enfin, en tout cas, il te faut du financement. Alors ça peut être du financement privé, peu importe, mais c'est du temps passé où tu ne gagnes pas de l'argent, donc ça j'espère que c'est quelque chose qui a bien été compris au niveau de la Région Wallonne, mais je n'ai pas la réponse. Donc voilà. Soit c'est compris et soit la Région Wallonne continue à financer ce type d'activités, soit c'est financé d'une manière ou d'une autre, on pourrait très bien avec des projets Interreg ou peu importe, des financements qui continuent là-dessus, soit pas (Entretien n. 25, novembre 2018).

En vue d'assurer sa pérennité, le WeLL a d'ailleurs, depuis mars 2018, quitté le giron de WSL et est intégré à MecaTech, le pôle de compétitivité wallon en génie mécanique, qui développait par ailleurs une stratégie centrée sur les technologies médicales :

Si tu veux, à la fin du premier, enfin de la phase pilote, des trois premières années, il a été question en fait de devenir une structure indépendante. Et finalement, ben avec le changement de gouvernement... En fait, pour moi, ça n'a jamais été très clair de savoir qui voulait quoi. Mais donc voilà, disons que, en tout cas au niveau du cabinet, je ne sais pas s'ils poussaient mais en tout cas c'était validé que ça devait devenir une structure indépendante. Donc on a pas mal bossé sur le type de statut et on s'orientait plutôt vers une société coopérative à finalité sociale. Et puis en fait, avec le changement de gouvernement, ben finalement ça ne devenait plus vraiment une

volonté qu'on devienne une structure indépendante, et donc finalement on a remis un peu les cartes sur table. Parce que bon, devenir une structure indépendante, voilà, il y a des difficultés déjà financières, ça te demande d'avoir les reins solides, tu n'es pas soutenu par une structure forte, et puis il faut constituer un CA etc. Et donc finalement on s'est dit qu'on n'allait pas le faire maintenant. On le fera peut-être jamais, je n'en sais rien. Mais en tout cas voilà, on s'est reposé, on s'est dit que ce n'était plus une nécessité et donc on a réfléchi à ce qui était le mieux pour le WeLL. Et en fait, comme on avait pas mal travaillé les trois premières années avec le pôle MecaTech, et que le pôle MecaTech avait une volonté de vraiment... Enfin ils sont déjà dans les *MedTech* mais voilà, je veux dire, c'est une des choses qu'ils veulent vraiment augmenter. Donc ça fait sens en fait que le WeLL intègre le pôle (Entretien n. 25, novembre 2018).

Comme un écho au flou ressenti par Marie, il apparaît que la nature de ce que doit être un *Living Lab* en Wallonie n'est pas claire, diffère selon les acteurs concernés et a fait l'objet d'évolutions au cours du temps.

Un *Living Lab* est présenté par le CETIC comme un « laboratoire d'innovation ouverte » qui « place l'utilisateur au cœur du dispositif de création afin de concevoir et de développer des produits et/ou des services innovants répondant aux attentes et besoins de la société. » L'intérêt d'un tel laboratoire est d'augmenter la « pertinence » du produit et/ou du service « grâce à la participation de l'utilisateur dans la définition du besoin, ainsi que dans les phases de conception et de test » (extraits du site internet du CETIC).

Pour Olivier, les *Living Labs* poursuivent en réalité trois objectifs. Le premier est un objectif de partage de connaissances. Cela se traduit en pratique par des activités de veille, de suivi des « nouvelles tendances et des nouveaux usages » (Entretien n. 15, mai 2017), qui sont réinjectés dans les ateliers avec des porteurs de projets et des utilisateurs. Le deuxième objectif est celui de l'innovation sociale, que Olivier définit comme « mettre en place des solutions qui améliorent le quotidien » (Entretien n. 15, mai 2017). Le troisième objectif concerne le développement économique, censé provenir de la mise sur le marché de nouvelles solutions, de nouveaux produits, à travers l'accompagnement au sein d'un *Living Lab* d'entreprises désireuses d'améliorer leurs produits. A côté de ces trois objectifs principaux, l'équipe du CETIC s'est rendu compte, à travers leur expérience d'accompagnement des *Living Labs* wallons, de deux autres dimensions primordiales : la gestion des connaissances produites, et la gestion de la communauté. Olivier insiste particulièrement sur cette dernière :

[La gestion de la communauté] c'est hyper important et on a totalement sous-estimé ça dans les deux projets pilotes. Le fait de capitaliser les personnes, de pouvoir animer ces communautés, ce n'est pas que des posts Facebook, il faut une vraie, enfin déjà il n'y a pas une communauté il y en a plusieurs, et donc ça il faut vraiment pouvoir l'animer et créer une relation quoi. Parce que, sans communauté, tu n'as pas de *Living Lab*, tu peux faire de la veille technologique dans certains domaines mais tu es obligé de rencontrer les utilisateurs quoi, ça c'est l'essence du *Living Labs*, c'est les utilisateurs (Entretien n. 15, mai 2017).

Olivier reconnaît que cette dimension n'était pas prévue à l'origine de la mise en place des *Living Labs*. Il met notamment l'accent sur l'absence d'un *community manager* dans l'équipe, qui aurait dû être prévu.

Ce dernier point rejoint le constat qui est effectué à la Direction de la Politique Economique au sein de la DGO6, qui, en 2017, a repris en main la coordination des *Living Labs* en Wallonie. Selon les membres de l'équipe de Vincent Lepage, les autorités wallonnes n'ont pas assez pris en compte l'importance des liens humains qui se créent dans le cadre des activités d'un *Living Lab* :

Or, effectivement, c'est qu'on n'a un peu pas compris le fonctionnement à l'époque où le cabinet n'a pas vraiment capté la dimension sociétale d'un *Living Lab* quoi. On a tout de suite souligné l'innovation, recherche et entreprises et on a complètement mal considéré on va dire cette dimension société civile qui participe à l'innovation et qui n'est clairement pas une activité commerciale donc d'établir ses réseaux, de pouvoir avoir différentes communautés qui y participent, c'est un coût et c'est un coût qui n'est pas supportable de manière indépendante (Entretien n. 27, novembre 2018).

Cette conception tranche en effet avec la manière dont les *Living Labs* ont été conçus au sein du programme-cadre *Creative Wallonia*. Ainsi, les *Living Labs* rejoignent dans ce programme les Hubs Créatifs, les Fab Labs ou les espaces de *co-working* dans un *Middleground* qu'il s'agirait de développer afin de permettre à l'*Upperground* (le tissu économique traditionnel) et l'*Underground* (les artistes, les citoyens) de se connecter. Comme l'explique Céline :

Ce qu'il y a c'est qu'il faut savoir que *Creative Wallonia* (...) on s'est inspiré pas mal de ce qui est fait, ce qui a été développé dans le cadre de Mosaïc (...) le prof qui a travaillé là-dessus c'est Laurent Simon, avec Patrick Cohendé, et eux ils ont développé des théories d'économie créative, et donc ils ont un constat qu'ils ont fait, c'est que

dans un écosystème principalement de villes, là on parle de tout ce qui est urbain, mais tu as un *Upperground*, qui est constitué principalement des grandes entreprises, du secteur public, tout ce qui (hésite) contribue au développement économique de la ville. Puis, tu as un *Underground*, et l'*Underground* c'est tout ce qui est les artistes, les associations, les citoyens, les personnes qui ne sont pas forcément dans cette démarche commerciale, économique. Et alors le *Middleground*, c'est des opérateurs qui sont chargés en quelque sorte de permettre à l'*Underground* de travailler avec l'*Upperground*. Et donc le *Middleground* ben c'est justement les Hubs Créatifs, les *Living Labs*, tu vois des gens comme ça qui stimulent... Parce que c'est justement nous, ce sur quoi on travaille, c'est cette notion de transdisciplinarité où cette transformation du territoire d'une économie traditionnelle vers une économie créative sera d'autant plus forte si tu casses tous les silos où tu as des médecins qui sont habitués à travailler ensemble, les enseignants ensemble, les ingénieurs ensemble et tout (Entretien n. 13, avril 2017).

Les *Living Labs* ont donc été conçus, par les autorités wallonnes, comme permettant de dynamiser l'innovation sur le territoire de la Région en transformant l'économie de celle-ci. Le fait de favoriser l'échange d'expertises entre les individus amenés à innover ensemble permettrait en effet de « re-stimuler l'innovation », face au constat selon lequel « tu es à un stade où les entreprises, le secteur public, ils sont, enfin, l'innovation elle stagne quoi » (Entretien n. 13, avril 2017). Les *Living Labs* permettraient donc, en impliquant l'utilisateur au cœur du processus d'innovation, d'enrichir celui-ci et de stimuler l'innovation sur le territoire régional :

Ben si tu veux les *Living Labs* c'est un concept comme les Hubs Créatifs, comme les fab labs, comme les espaces de *CoWorking* quoi, c'est eux qui sont un peu dans ce *Middleground* où ils facilitent les... Parce que clairement, les *Living Lab*, eux ils placent l'utilisateur au cœur de la démarche de production de produits et de services, et donc un *Living Lab* tu peux avoir ça n'importe quoi, ça peut être dans un musée, dans une école, dans une gare, le but c'est vraiment d'être là où l'innovation se déroule quoi, là où tu as un besoin de produire pour stimuler l'innovation dans un secteur quoi (Entretien n. 13, avril 2017).

Or, la capacité des *Living Labs* à stimuler l'innovation sur le territoire wallon ne va pas de soi. Olivier insistait, au moment de notre entretien — en mai 2017 — sur le caractère récent de la mise en place des *Living Labs* en Wallonie. Ce caractère récent fait que les *Living Labs* wallons sont toujours dans une phase de sensibilisation :

Après, on est aussi dans une phase de sensibilisation quoi, quand tu arrives et que tu dis « oui bonjour je suis un *Living Lab* », c'est quoi ce truc ? Sur les deux premières années, c'était fort ça quoi, c'était vraiment expliquer le concept de *Living Lab* avant de se dire « oui, j'en ai vraiment besoin » (Entretien n. 15, mai 2017).

Cette citation montre le besoin pour les *Living Labs* de convaincre les porteurs de projet et les entreprises de la pertinence d'une telle approche pour le développement de leur projet. La chose n'est pas aisée, et le bilan pourrait même paraître négatif selon Karim :

Ça je pense que c'est un modèle (hésite) à titre purement personnel, je dirais qu'on a une grande difficulté en Wallonie, mais j'ai envie de dire dans nos pays occidentaux, enfin en tout cas en Belgique peut-être, d'avoir, de ne pas avoir la même vision de certains éléments, en tout cas les mêmes pratiques, que les pays anglo-saxons. Quand vous allez au Canada, notamment, les pratiques de *Living Labs* fonctionnent, elles tournent, parfois elles sont cofinancées par du privé, ce sont des modèles économiques très clairs. Chez nous, ce genre de modèle, c'est la même chose pour les *co-working*, sont un peu, je n'ai pas envie de dire répulsifs mais quasiment, pour le citoyen, ou pour l'entreprise. Aujourd'hui, on voit que les *Living Labs* ne fonctionnent peut-être pas comme on aurait pu l'espérer. Pourquoi ? Parce que les entreprises n'ont pas encore cette réflexion d'aller vers cet outil. On a le WeLL, sur l'e-santé, qui est au Sart-Tilman donc à Liège, proche du CHU, le CHU vient de lancer toute une réflexion sur la chambre de demain, mais n'a pas fait appel au *Living Lab*. Or, ça pourrait être, ça aurait pu être l'outil initial pour créer la dynamique (Entretien n. 14, avril 2017).

Les potentiels développeurs de projet ne sont pas les seuls à devoir être amenés à participer au *Living Lab*. En effet, la participation des utilisateurs finaux aux ateliers mis en place ne va pas de soi, comme l'explique Olivier :

Après, au niveau des utilisateurs, le fait de les faire se déplacer etc., ça a été un peu compliqué. Déjà, il faut que les gens se déplacent, parfois c'est en dehors des heures de travail parce que si tu le fais pendant les heures de travail il n'y a personne, mais alors du coup tu dois aller passer ta soirée à Liège, par exemple (Entretien n. 15, mai 2017).

Dans cette perspective, le caractère itinérant du *Living Lab* apparaît nécessaire selon Olivier et Sébastien : dans le cas du WeLL, par exemple, au lieu d'attirer les patients d'un hôpital à un atelier organisé dans des locaux externes qui seraient propres au *Living Lab*, le *Living Lab* se déplace à l'hôpital. Cependant, le caractère itinérant du WeLL est

aussi ce qui l'empêche de disposer d'un espace dédié et d'animer une communauté autour de ce dernier :

Donc, là on en vient plutôt à la notion de tiers-lieux. Normalement, les *Living Labs* s'inscrivent dans un concept de tiers-lieux, effectivement, animation d'une communauté etc. Donc oui, ça pourrait être intéressant. Je veux dire, moi, mon rêve, c'est d'avoir un espace où tu as quand même des démos de différentes technos, où on organise des événements, voilà, et où, effectivement, la communauté peut se rassembler. Maintenant, voilà (souffle) Je ne sais pas comment on pourrait mettre ça en place, ce serait déjà un gros projet et là on n'a pas du tout les ressources. A côté de ça, où on le met ? Parce que ça c'est un des problèmes, c'est qu'on a quand même une mission wallonne et donc on était à Liège et donc le résultat des trois ans, quand on a fait le bilan, ben c'est que la moitié des activités se sont passées à Liège, entre autres parce que le bureau est à Liège, je pense que ça attire plus (Entretien n. 25, novembre 2018).

De plus, cette itinérance, Marie souligne qu'il est souvent difficile de rassembler des utilisateurs afin de participer à des activités du *Living Lab* :

... mais rassembler des gens est compliqué...

*C'est difficile pourquoi, de rassembler des gens ?*

Ben ce qu'il y a c'est qu'ils prennent sur leur temps quoi, on n'a jamais rémunéré aucune personne qui a travaillé sur ce type de projet, donc c'est des gens qui sont motivés par le type de projet... Donc voilà (Entretien n. 25, novembre 2018).

Afin de recruter des participants, le WeLL est souvent contraint de passer directement par le porteur de projet. Ainsi, l'ambition de créer une communauté d'utilisateurs mobilisables dans le cadre de projets est rapidement apparue difficile, voire impossible :

Parce qu'en fait, au départ, on pensait recruter nous-mêmes, et ça faisait partie un peu aussi de la proposition de valeur qu'on imaginait pour le WeLL (...) et en fait on s'est rendu compte que ça n'avait pas du tout de sens pour nous, parce que dans le domaine de la santé les sujets sont très, très variés, et donc c'est impossible en fait d'animer une communauté de mamans, puis une communauté de gens en santé mentale, et je veux dire les mamans ne vont pas participer à un truc de santé mentale,

donc voilà, c'est vraiment par projet. Et en fait, souvent, ce dont on s'est rendu compte c'est que tu as soit le porteur de projet, soit des partenaires du projet, qui sont en contact en fait avec des utilisateurs, et donc on passe par eux quoi (Entretien n. 25, novembre 2018).

Même en passant par les porteurs de projet, le processus de recrutement des participants est parfois laborieux, fait de nombreuses relances et d'un faible nombre de répondants volontaires.

### **Section 3. Le WeLL en pratique**

Mon travail de terrain sur le WeLL a été l'occasion d'expérimenter les blocages qui peuvent parfois survenir entre un chercheur et l'environnement étudié. Dans le cas du WeLL, la dégradation progressive des relations entre l'équipe de coordination du *Living Lab* et certains membres de l'équipe du SPIRAL<sup>92</sup> a conduit à une relative fermeture du terrain. Pour cette raison, il n'a pas été possible, dans la temporalité du travail de terrain de cette thèse, d'effectuer d'observation participante d'activités développées par le WeLL.

Cependant, plusieurs chercheurs du SPIRAL ayant travaillé sur ce cas, j'ai pu disposer d'un matériau empirique à même d'enrichir mon analyse. Dans les paragraphes suivants, je relate une observation participante effectuée par Pierre Delvenne, lors d'un atelier mis en place dans le cadre de l'inauguration du WeLL<sup>93</sup>.

Le WeLL a été inauguré en février 2015. Dans le cadre de l'inauguration du *Living Lab*, des citoyens intéressés ainsi que des professionnels du secteur de la santé étaient invités à participer à des ateliers de démonstration des activités et des méthodes qui seraient déployées dans le cadre du WeLL. Durant cet atelier, ils étaient invités à devenir des utilisateurs actifs de technologies futures, mus par la recherche de « meilleures

---

<sup>92</sup> Pour rappel, ces deux équipes sont fréquemment entrées en interactions depuis 2015, étant donné que certains membres du SPIRAL ont travaillé sur les *Living Labs* dans le domaine de la santé dans le cadre du projet INSOLL, un domaine que le WeLL a commencé à vouloir revendiquer seul une fois obtenu le subsidé de *Creative Wallonia*, qui leur donnait un mandat pour mettre en œuvre une approche *Living Lab* dans le secteur de l'e-Santé. Bien que constructives, les relations se sont compliquées à partir du moment où Marie a quitté le projet INSOLL pour intégrer le WeLL, et que des membres du SPIRAL, qui n'avaient pas forcément la même vision du *Living Lab*, ont intégré le comité de suivi du WeLL. Par la suite, certains membres du SPIRAL ont développé un projet afin d'obtenir du financement pour mettre en place un *Living Lab* dans le domaine hospitalier, ce qui a contribué à accentuer les tensions avec l'équipe de coordination du WeLL.

<sup>93</sup> Ces observations ont également été publiées dans un article co-écrit avec Pierre Delvenne dans la revue *Science as Culture* (voir Delvenne & Macq, 2019). Je remercie vivement mon co-auteur de me permettre de retranscrire ces extraits ici.

innovations pour une meilleure médecine » (introduction au workshop par la coordinatrice du WeLL).

L'un des ateliers inauguraux portait sur la robotique dans le domaine de la santé. Il s'est tenu le 11 février, dans les locaux de WSL. Des groupes de cinq à six participants, appelés « groupes d'utilisateurs » pour l'occasion, ont été réunis dans une grande salle et dirigés par un facilitateur général.

Chaque groupe était invité à identifier un « problème » médical, et à réfléchir à « un robot extraordinaire » qui pourrait solutionner ce problème. Chaque participant était alors encouragé à prendre part à un *brainstorming* créatif – l'une des méthodologies créatives les plus courantes. Dans le cadre de ce *brainstorming*, une seule règle était d'application pour tous les participants : fournir le plus d'idées possible pendant la durée de l'exercice. Pour ce faire, il était préalablement précisé aux participants qu'ils ne devaient pas avoir peur de proposer des idées qu'ils jugeraient farfelues. Ce qui leur était demandé, c'est de fournir des idées en quantité, « même les plus folles », sans préjuger de leur qualité.

Chaque idée était notée sur un post-it, chaque post-it étant dédié à une seule idée. À la fin du temps imparti pour l'exercice, les auteurs de chacune des idées étaient invités à se lever et à partager ce qui était écrit sur les post-its en face d'eux. Après quoi le facilitateur collectait l'ensemble des post-its et les collait sur un tableau blanc. Sur ce tableau, les idées étaient regroupées en différentes grandes catégories.

Quand quelqu'un voulait réagir à une idée exprimée par un autre participant — afin de discuter de sa pertinence, de questionner son potentiel, ou bien simplement de questionner l'exercice en général — le facilitateur intervenait immédiatement pour rappeler fermement que l'objectif principal de la session de *brainstorming* était de libérer, plutôt que d'entraver, le potentiel créatif des participants. Dès lors, aucune critique ou discussion des idées des autres participants n'était permise.

S'ils ne devaient pas s'occuper de leur qualité au moment de proposer leurs idées, il était clairement dit aux participants que les meilleures d'entre-elles pourraient éventuellement être développées et se transformer en prototypes. Ces prototypes devenant, à leur tour, des solutions innovantes dans le domaine de la santé. Pour l'heure, les participants devaient uniquement participer à cette session d'idéation, sans exprimer de jugements de valeur négatifs. Et leur participation s'arrêtait là : ils pouvaient

« enrichir » mais pas « restreindre » le groupe, et la meilleure manière de contribuer à l'atelier était de se concentrer sur la maximalisation du volume d'idées générées.

## **Conclusion intermédiaire**

A travers les sections précédentes, l'analyse du WeLL tend à montrer qu'une certaine forme d'innovation participative y est conçue et développée.

Les *Living Labs* ont en effet été mis en place en Wallonie dans le cadre d'un programme politique visant à transformer l'économie du territoire en la rendant créative, afin de permettre le redéploiement économique de la Région (voir Chapitre 3). Dans ce contexte, les *Living Labs* ont été conçus comme des outils permettant de mettre en œuvre des processus d'innovation créatifs en incluant les utilisateurs dans le développement de nouveaux projets technologiques.

Les projets développés dans le cadre du WeLL sont le plus souvent portés par des professionnels du secteur hospitalier, désireux d'améliorer la prise en charge des patients ou de développer de nouveaux produits. La participation au sein du WeLL concerne donc un type particulier de public : des patients censés pouvoir contribuer à améliorer les innovations produites dans le secteur des soins de santé. Ce public n'est pas celui qui propose un projet. Il est celui qui doit enrichir l'idée d'un porteur de projet, ou générer des idées afin qu'elles soient développées par un professionnel du secteur.

Les méthodes participatives mises en œuvre sont celles de l'économie créative, utilisées par ailleurs dans d'autres lieux d'innovation participative sur le territoire (dans les Hubs Créatifs — voir chapitre 5 — ou dans les *hackathons* – voir chapitre 7) : *brainstormings*, *focus groups*, tests de prototype. Ces méthodes visent tantôt à produire des idées – le plus possible, tantôt à tester et donner des avis sur des projets en cours de développement.

Ces publics et ces méthodes ont en commun d'être mises au service d'un objectif préalablement identifié : produire de « meilleures » innovations technologiques. « Meilleures » s'entend ici différemment en fonction des acteurs concernés. Si l'équipe du WeLL se dit principalement concernée par un enrichissement de la pertinence et de l'apport des projets développés pour les patients, d'autres acteurs — au premier rang desquels les autorités régionales — attendent surtout de ces innovations technologiques

du développement économique et de l'emploi, dans un secteur préalablement identifié comme clé pour l'avenir de la Wallonie.

## Chapitre 5. Le TRAKK, Hub Créatif de Namur

Ce chapitre présente les résultats d'une étude du TRAKK, l'un des sept Hub Créatifs mis en place en Wallonie dans le cadre du programme-cadre *Creative Wallonia*. Il se compose de cinq sections principales. La première section s'attache à montrer comment l'idée de mettre en place des Hubs Créatifs en Wallonie est née. Dans cette perspective, elle présente la genèse de Plug-R, le Hub Créatif de Liège, qui a été à l'origine de la mise en place de Hubs Créatifs dans le cadre de *Creative Wallonia*. Cette première section s'attache également à montrer les liens étroits que Plug-R a entretenu avec le ReLab, premier Fab Lab à voir le jour en Wallonie. La deuxième section s'intéresse à la conception et à la mise en place des Hubs Créatifs en Wallonie à partir de l'appel à projet lancé par le Gouvernement wallon en 2014. La troisième section se focalise sur le TRAKK, à travers une analyse de la manière dont il fonctionne et du regard que les différents acteurs qui participent à son fonctionnement portent sur lui. La quatrième section présente les résultats de deux jours d'observation participante effectuée dans ce Hub. Enfin, une conclusion intermédiaire propose une synthèse de la manière dont l'innovation participative est pensée et mise en œuvre dans le cadre du TRAKK.

Au sein de ce chapitre, dix personnes interrogées prennent la parole :

- Béatrice, co-fondatrice du ReLab et fondatrice de l'espace « 54 Dérivation » ;
- Cédric, gérant du ReLab ;
- Céline, chargée de projet à *Creative Wallonia Engine* au moment de l'entretien, après avoir travaillé à la mise en place des *Living Labs* au CETIC ;
- Gérard et Lucie, respectivement gérant du Fab Lab du TRAKK et chargée de projet au sein de l'ASBL KIKK ;
- Icare, travaillant à Meusinvest ;
- Kylian, ancien membre du ReLab et fondateur du *Hackerspace* de Liège ;
- Manon, Directrice du Département développement économique (DDE) du Bureau économique de la Province de Namur (BEP), qui s'y occupe entre autres choses du TRAKK ;
- Henri Monceau, ancien chef de cabinet à la Région wallonne de Jean-Claude Marcourt, qui a dessiné les contours du programme *Creative Wallonia* ;
- Thérèse, une personne ayant travaillé successivement à l'Agence de Stimulation Technologique, puis à l'Agence pour l'Entreprise et l'Innovation, et enfin à la SOWALFIN ;

## Section 1. Au commencement étaient le ReLab et Plug-R

Afin de saisir l'émergence des Hubs Créatifs en Wallonie, il convient de se pencher sur la genèse du premier d'entre eux : « Plug-R », le Hub Créatif de Liège. Ce dernier voit le jour à travers une initiative commune de Meusinvest, une société d'investissement destinée à soutenir la création d'activité économique au sein des PME, et ID Campus.

Fin 2012, Meusinvest développe une réflexion stratégique sur l'accompagnement d'une « nouvelle génération d'entrepreneurs, liée à la nouvelle économie des *start-ups* numérique », comme l'explique Icare, responsable de la communication et personne en charge du développement stratégique de l'accompagnement des *start-ups* chez Meusinvest (Entretien n. 36, décembre 2018). En mai 2013, Icare fait partie d'une mission économique effectuée à Montréal, à l'initiative de Jean-Claude Marcourt et de son cabinet. Il y est notamment accompagné de Henri Monceau, alors chef de cabinet de Jean-Claude Marcourt, et de David Valentiny, qui était à l'époque Directeur d'ID Campus. Ils y visitent le Quartier de l'Innovation, un territoire expérimental de 3,5 km<sup>2</sup> qui a pour but de développer un écosystème d'innovation ouverte, favorisant les interactions entre les milieux académique, entrepreneurial et citoyen. C'est lors de cette visite que germe dans la tête d'Icare et de David Valentiny l'idée de recréer une sorte de Quartier de l'Innovation à Liège. Icare et David Valentiny font part de leur idée à Jean-Claude Marcourt en Henri Monceau, ce qui sera à la base de l'appel à projet des Hubs Créatifs au sein de *Creative Wallonia*. C'est en effet lors d'un petit-déjeuner à Montréal que Jean-Claude Marcourt suggère à David Valentiny et à Icare de lancer leur projet de Hub Créatif en adressant une note à son cabinet pour demander un financement. Meusinvest prend alors le rôle de coordination de ce projet. Une note est rendue au cabinet de Jean-Claude Marcourt fin de l'année 2013. Suite à cette note, le cabinet de Jean-Claude Marcourt décide de faire de ce projet de Hub Créatif un des vecteurs principaux du déploiement de *Creative Wallonia* sur le territoire de la Wallonie et charge la DGO6 de rédiger un appel à projet, qui sera lancé en 2014, à la fin de la législature 2009-2014. Meusinvest n'attendra toutefois pas l'appel à projet régional pour lancer son Hub Créatif. Dès le retour de la mission économique montréalaise, Meusinvest s'associe à ID Campus et s'attelle à mettre en place Plug-R.

Outre ID Campus, Meusinvest intègre également à son Hub Créatif le ReLab, le premier Fab Lab de Wallonie, créée à Liège en 2011. Le ReLab a été créé par Corentin et Béatrice. A l'origine, le Fab Lab était géré par une ASBL appelée « Etnik'Art », fondée en

2007 par Béatrice. L'objectif de Béatrice au travers de cette association était de « faire du lien entre des créatifs » (Entretien n. 29, novembre 2018). Elle organisera par exemple durant trois années consécutives, de 2007 à 2009, des expositions collectives pluridisciplinaires autour des liens entre technologies et arts plastiques. C'est en 2008, dans le cadre d'une de ces expositions, qu'elle rencontre Corentin, qui est plasticien. En 2009, après la troisième édition, Béatrice demande à Corentin de redéfinir la direction artistique des activités d'Etnik'Art. À partir de ce moment, les activités de l'association se concentrent sur la récupération de ressources et le numérique, deux composantes du travail de plasticien de Corentin. Suite à cette nouvelle orientation, Etnik'Art organise à partir de 2010 un évènement annuel intitulé « La Braderie de l'Art ». À ce moment, Béatrice prend conscience de l'importance du fait de créer une communauté et des tiers-lieux :

Et la Braderie de l'Art, ça a été un évènement hyper marquant parce que, du coup, ça a généré un tiers-lieu dans un tiers-lieu, c'est à dire qu'on crée une configuration sociale inédite, et en plus avec la Braderie de l'Art, dans l'évènement, on crée une espèce de mini-groupuscule de gens qui, parce qu'ils travaillent ensemble dans un même lieu... Je suis moi, en tant qu'observatrice de ce qui se produit, et je me dis « ça c'est un truc de dingue » (Entretien n. 29, novembre 2018).

En 2011, Corentin participe à une résidence de design en France et, dans ce cadre, utilise pour la première fois des machines de fabrication numériques, évènement fondateur pour le futur ReLab :

... j'ai encore le mail de son retour où il m'écrit : « Putain Béa, je viens d'utiliser des machines de Fab Lab, tu ne te rends pas compte, c'est l'avenir pour les créatifs, ça va être un truc de dingue », et donc la fois d'après quand je le vois, je lui dis : « ben voilà, si tu penses que c'est ça qu'il faut faire, on le fait » (Entretien n. 29, novembre 2018).

Béatrice et Corentin inaugurent le ReLab fin 2011. Le Fab Lab est alors installé au domicile de Corentin, dans le centre de Liège. À cette époque, le ReLab est le premier Fab Lab créé en Wallonie. L'inauguration se fait sur fonds propres, apportés par Béatrice et Corentin. Ces derniers convient la presse et l'évènement est un succès. Le Cabinet de Jean-Claude Marcourt octroie alors au ReLab un premier financement de 5.000€ et conseille à ses fondateurs d'introduire une demande de financement plus important sur le budget de *Creative Wallonia*. Le succès de l'inauguration, ainsi que l'intérêt des médias et du cabinet de Jean-Claude Marcourt s'expliquent, selon Kylian, qui a ultérieurement rejoint l'équipe en tant que Fab Manager, par le fait que le ReLab a été créé dans une sorte de momentum :

... ça a tout de suite pris beaucoup d'ampleur, médiatiquement c'était le bon moment pour parler de ça ici en Belgique, c'était l'exact bon moment parce que tu avais l'explosion des impressions 3D, tout le monde ne parlait que de ça, et puis les termes comme « co-création », « mutualisation des ressources », des trucs comme ça (Entretien n. 33, novembre 2018).

Suivant les recommandations du cabinet de Jean-Claude Marcourt, Béatrice et Corentin introduisent une demande de subsides à hauteur de 150.000€, et en introduisent une autre, de 150.000€ également, au cabinet de Jean-Marc Nollet, alors Ministre en charge du développement durable. Au début de l'année 2012, les deux financements sont octroyés au ReLab. Ce soudain accroissement du budget a permis d'engager du personnel et d'attirer le regard de divers acteurs :

Et en fait, ben forcément, en créant ce Lab, on a attiré le regard des politiques mais aussi des entreprises, parce qu'il y avait beaucoup de presse, et puis alors on a commencé à faire des productions culturelles, des *goodies*, et donc on s'est vraiment éclaté, on était dans un lieu qu'on pouvait aménager à notre guise, en plus on a pu engager quelqu'un sur la partie « recherche, matériothèque », donc recherche RE-Lab. Et en fait, les premiers soucis de gouvernance sont apparus après un an plus ou moins, je dirais (Entretien n. 29, novembre 2018).

La fin de cette citation annonce une autre conséquence de l'accroissement du budget du ReLab : la modification de sa gestion. Afin de gérer les 300.000€ de subsides, Béatrice et Corentin décident de créer un conseil d'administration de l'ASBL.

C'est à ce moment que l'histoire du ReLab croise celle du Hub Créatif de Liège. ID Campus rentre en effet dans le CA du ReLab dès 2012 et Meusinvest commence à s'intéresser de près à celui-ci. L'histoire racontée par Icare reflète bien le changement de dynamique du ReLab induit par ses liens nouveaux avec Meusinvest :

Ben on savait qu'il y avait un Fab Lab à Liège. Et c'était Corentin, que pareil on connaît parce que Liège est un village quelque part. Et on aimait bien ce que faisait Corentin mais (souffle) très sincèrement, il y a encore six ans d'ici on trouvait ça sympathique et que c'était une chouette dynamique, mais qui était plus de l'ordre de l'associatif version un peu *Underground*, vous voyez, ce n'était pas encore rentré dans le vocabulaire ou dans la grammaire classique d'un fond d'investissement, voire même du gouvernement, parce que dans le programme *Creative Wallonia* qui pré-existait, on ne parlait pas des Fab Labs, ils sont arrivés un peu plus tard. Et donc, quand on est

allés, moi je suis allé avec Gaëtan Servais<sup>94</sup> voir ce que faisait Corentin, il nous a présenté tout ce qu'il faisait, dans sa petite maison (...) il nous a expliqué qu'avec le boulot qu'il commençait à avoir et les projets qu'il voulait développer, il était un peu à l'étroit dans sa maison. Nous, par ailleurs, on savait qu'ici il y avait un bâtiment qui à l'époque appartenait à la Province mais qui à l'époque était vide, et le Fab Lab était intéressé par le rez-de-chaussée, qui était un grand garage hein, et donc ben à la suite de négociations on a signé une convention avec la Province pour faire en sorte que le Fab Lab puisse intégrer ce qui est maintenant devenu le nouveau bâtiment de Meusinvest. Mais avec cette idée que ça venait compléter si vous voulez l'échelle de valeur de Meusinvest, parce que (...) l'intérêt d'avoir un Fab Lab qui est collé au sein du district créatif à l'ensemble des acteurs, c'est de pouvoir prototyper à moindre coût. Et donc nous ça nous intéressait à un moment donné de pouvoir offrir au sein du district créatif ce type de service complémentaire (Entretien n. 36, décembre 2018).

A travers cette citation, il apparaît que le ReLab a alors été incorporé à une ambition d'accompagnement des *start-ups* numériques envisagé par Meusinvest dans son Hub Créatif, devenant de ce fait un « service complémentaire » au sein d'une palette d'outils d'accompagnement proposés par le Hub.

Ce changement de trajectoire du ReLab ne s'est pas fait sans susciter des réticences au sein de l'équipe historique du lieu. Kylian, qui était alors membre de l'équipe technique du Fab Lab, a vu le rapprochement de ce dernier du Hub Créatif d'un très mauvais œil, soupçonnant une tentative de récupération du lieu par des acteurs institutionnels. L'intégration d'ID Campus au conseil d'administration d'Etnik'Art a notamment causé des tensions entre l'équipe technique, alors composée de Kylian, Greg, Edwin et Nicolas, et Corentin. Ces tensions sont apparues, selon Kylian, dès les premiers contacts entre les deux structures :

... dès les premiers contacts avec ID Campus, on a eu des réunions où on s'est dit « qu'est-ce qu'on fait, est-ce qu'on les laisse rentrer ou pas ? », nous on était contre, les autres étaient pour, et donc voilà.

*Pourquoi est-ce que vous étiez contre ?*

Parce qu'on sentait le truc venir à 10.000 kilomètres, parce qu'on les voyait, ils ne connaissaient rien, ils ne savaient pas du tout de quoi ils parlaient, ils avaient juste le terme « Fab Lab » en tête, et qu'ils avaient des termes... On ne les avait même pas

---

<sup>94</sup> Gaëtan Servais est le Directeur Général de Meusinvest depuis 2008.

encore rencontrés, c'était par e-mail les premiers contacts, et ils avaient des termes qui étaient vraiment très opportunistes quoi, et nous ben l'équipe technique de nouveau, on était plus dans l'idéologie du Fab Lab utopique dont on rêvait, mais qui n'était sans doute pas possible sans budget, donc il fallait trouver un entre-deux, et on n'a pas réussi à le trouver. Enfin on a préféré se barrer avant de continuer à le chercher (Entretien n. 33, novembre 2018).

Après le départ de l'ensemble de l'équipe technique, d'autres tensions émergent, cette fois entre Béatrice et Corentin. Au paroxysme de ces conflits, le conseil d'administration a demandé aux deux fondateurs de rendre chacun un projet d'avenir pour le ReLab :

Les clashes étaient tels dans la structure que le CA nous a demandé d'écrire un projet et ils allaient décider entre deux projets. Donc en fait ils ne m'ont pas choisi, ils ont choisi le projet de Corentin. (...) Mais du coup ils ont choisi un projet en dix lignes qui décrivait un Tech Shop, alors que moi j'étais sur un tiers-lieu d'innovation sociale et citoyenne, démocratique. Et je crois que le CA, je ne sais pas si tu sais qui était dans le CA ? Il y avait deux personnes qui viennent vraiment du monde du privé, donc des entrepreneurs, une personne qui vient du modèle associatif et deux personnes qui viennent de structures que je vais appeler « semi-publiques », tu vois, genre Wallonie Design, le GRE, tu vois, c'est public mais ça défend des intérêts économiques privés. Et je ne saurai jamais qui a voté pour quel projet mais, en tout cas, ce que je peux constater, c'est que six mois après la structure elle n'a pas tenu la route en fait. Et du coup ils ont choisi la prudence. Ils ont choisi la prudence en termes de projet, parce que moi je proposais un modèle d'innovation et ils se sont dit à mon avis « c'est quoi ce bordel ? ». Lui, il proposait un truc sécurisant, qu'il n'a quand même jamais réussi à appliquer. Et, au final, quand ils se sont rendu compte qu'ils n'allaient pas réussir à transformer ça en *Tech Shop*, et je pense qu'à ce moment-là il y a aussi le problème d'image du fait que la Wallonie avait mis quand même beaucoup d'argent sur la structure et ne pouvait pas se permettre que le ReLab soit en faillite quoi, et donc ils se sont rapprochés de la structure la plus « logique », la plus économiquement rassurante, et puis ça a fusionné avec le Hub (Entretien n. 29, novembre 2018).

Suite à ce vote du conseil d'administration, Béatrice a été évincée de la structure, suivie, comme elle l'explique dans l'extrait précédent, par Corentin six mois plus tard. Le conseil d'administration a alors décidé de créer une nouvelle ASBL pour gérer le ReLab, et d'incorporer formellement celui-ci à Plug-R, le Hub Créatif de Liège. Ce dernier, bénéficiant alors de fonds du programme *Creative Wallonia*, a investi dans le

renouvellement du parc de machines du lieu. Il a également, par l'entremise de Meusinvest, entrepris des travaux de rénovation d'un grand bâtiment Place Saint Etienne, destiné à accueillir le ReLab. Pendant la durée des travaux, le Fab Lab a été installé dans des containers, sur la place.

C'est dans ces containers que j'ai rencontré Cédric qui, après que le ReLab eut été fermé pendant six mois, avait été embauché par le conseil d'administration en tant que Fab Manager. Avant d'être embauché au ReLab, Cédric était entrepreneur, il avait notamment lancé une *start-up* dans le domaine du design, puis avait travaillé en tant que manager chez Babyliiss, avant de lancer une nouvelle *start-up* dans le domaine de la valorisation des déchets en objets décoratifs. Il est arrivé au ReLab en octobre 2016, et le Fab Lab a réouvert en décembre de la même année. La réouverture du ReLab s'est accompagnée d'un travail effectué avec le Hub Créatif de Liège sur les publics cibles du lieu :

Donc en termes de public on a vraiment tout ce qui est, ben citoyen privé, personne qui a envie de réparer le bouton de sa machine à lessiver par exemple, de sa machine à café, il a un prototype à faire ou il a un bricolage à faire avec son petit fils, ben il vient utiliser le ReLab. On a beaucoup les étudiants, tout ce qui est institutions, architecture, design. Et nous on ouvre, on a retravaillé sur tout le business plan aussi, le business model, avec ID Campus. Donc là on a retravaillé sur le, pour ouvrir le FabLab aux entreprises. Donc, là pour le moment le ReLab est ouvert donc le mardi, mercredi, vendredi aux citoyens, personnes privées, *start-up*, petites entreprises quoi et étudiants. Alors le lundi et jeudi, pour le moment c'est pas encore le cas, mais dans un second temps ça sera pour donner un accès aux entreprises quoi. Et donc voilà, c'est ça qui va être en gros, une grosse source de revenu et de financement pour le ReLab, c'est le côté entrepreneurial quoi (Entretien n. 18, mai 2017).

Cette réorientation des activités du ReLab vers la fourniture de service aux entreprises est principalement motivée par un souci de rentabilité financière, dans une perspective de viabilité économique sans subsides :

... en fait, on s'est rendu compte que si on reste sur les *makers* et sur le privé, comme nous on essaie d'avoir un outil qui est vraiment flat access, ben on ne peut pas se permettre d'avoir une rentabilité derrière... et pouvoir vivre sans subsides quoi. C'est un peu le problème que tous les Fab Labs ont, c'est qu'ils sont toujours accrochés à des subsides et leur business plan, il n'est pas du tout étudié pour pouvoir être pérenne

à la fin quoi. Et donc nous on a travaillé avec ID Campus pour avoir un outil qui va être pérenne normalement d'ici deux, trois ans, quand on aura commencé à mettre en place tous les outils qui vont nous permettre d'accueillir les entreprises, mais toujours garder ce côté *makers*, parce que la communauté, il n'y a rien à faire, c'est ça qui alimente et qui nourrit l'espace quoi (Entretien n. 18, mai 2017).

Comme exprimé dans cette dernière citation, au moment de ma visite au ReLab, le projet était en train de redémarrer lentement. Très lentement, à vrai dire. Je suis resté une demi-journée dans les containers du ReLab à discuter avec Cédric, sans croiser personne d'autre. De l'aveu même de ce dernier, le ReLab était alors dans un état proche de la léthargie temporaire, en attendant de déménager dans les nouveaux locaux mis à disposition par Meusinvest.

J'ai alors opéré un choix méthodologique crucial pour la suite de cette thèse. Ce choix a consisté à poursuivre mes recherches en suivant deux sites distincts. D'une part, constatant le statut relativement peu dynamique des activités du ReLab à ce moment-là, j'ai décidé de m'intéresser à un autre Fab Lab incorporé au sein d'un Hub Créatif en Wallonie : le TRAKK, à Namur. D'autre part, mes investigations autour du ReLab m'ont permis de constater que la plupart des anciens membres du ReLab avaient par la suite fondé une autre association afin de poursuivre leur rêve d'espace idéal : le *Hackerspace* de Liège. Ce lieu m'a été présenté comme radicalement différent du ReLab par Cédric. J'ai donc décidé d'enrichir mes recherches de l'analyse de ce lieu, afin de mieux appréhender ce qui peut émerger de la frustration due à l'incorporation d'un lieu tel que le ReLab à la logique institutionnelle de *Creative Wallonia*. La suite de ce chapitre présente mon analyse du TRAKK, le *Hackerspace* de Liège étant envisagé dans la chapitre suivant.

Afin d'appréhender la genèse du TRAKK dans le contexte wallon, la section suivante présente la manière dont les Hub Créatifs ont été pensés par les autorités wallonnes dans le cadre de l'appel à projet qui les a vu naître.

## **Section 2. Les Hubs Créatifs en Wallonie**

Revenons-en dès lors en 2014, au moment de l'appel à projet pour la création de Hubs Créatifs est lancé par le Gouvernement wallon. Selon Henri Monceau, l'idée était à l'époque d'allier « à la dimension sectorielle » de ce qui pouvait se mettre en place dans le cadre du programme<sup>95</sup>, une dynamique « territoriale ». Les Hubs ont donc été pensés en

---

<sup>95</sup> Notamment à travers la mise en place de *Living Labs* autour de secteurs bien ciblés.

complément d'initiatives telles que les *Living Labs*, les espaces de *co-working*, les accélérateurs de *start-ups*, ou encore les ateliers créatifs dans les écoles. À l'échelle des sous-territoires régionaux, les Hubs étaient voués à être des « collisionneurs d'idées à partir de toutes les forces en présence, à partir des acteurs locaux du Plan Marshall, à partir des autorités locales et provinciales, à partir des associations et de toutes les industries créatives qui sont sur place etc. » (Entretien avec Henri Monceau).

*Creative Wallonia Engine*, ASBL qui était chargée de la coordination des différents Hubs jusqu'au changement de majorité régionale en 2017, conçoit ces derniers comme autant de « minis *Creative Wallonia Engine* sur l'ensemble de la Wallonie », qui sont la « porte d'entrée de l'ASBL sur le territoire » (Entretien n. 13, avril 2017). Ces Hubs sont conçus par *Creative Wallonia Engine* comme la pièce centrale d'un écosystème d'innovation qui doit être mise en place sur le territoire d'une ville donnée.

A cet égard, le programme-cadre *Creative Wallonia* a été inspiré par ce qui a été développé à Montréal par le centre de recherche Mosaïc, autour notamment des travaux de Laurent Simon et Patrick Cohendet sur l'économie créative<sup>96</sup>. Ces travaux postulent l'existence, au sein d'un écosystème urbain, d'un « *Upperground* » et d'un « *Underground* ». Comme me l'explique Céline :

... tu as un *Upperground*, qui est constitué principalement des grandes entreprises, du secteur public, tout ce qui (hésite) contribue au développement économique de la ville. Puis, tu as un *Underground*, et l'*Underground* c'est tout ce qui est les artistes, les associations, les citoyens, les personnes qui ne sont pas forcément dans cette démarche commerciale, économique. Et alors le *Middleground*, c'est des opérateurs qui sont chargés en quelque sorte de permettre à l'*Underground* de travailler avec l'*Upperground*. Et donc le *Middleground* ben c'est justement les Hubs Créatifs, les *Living Labs*, tu vois des gens comme ça qui stimulent... (Entretien n. 13, avril 2017).

L'objectifs des entités comme les Hubs est donc de permettre le croisement des expertises afin de stimuler la production d'innovation sur leur territoire. Céline rapproche à ce titre les Hubs des *Living Labs*, des Fab Labs et des espaces de *co-working* en les englobant sous l'appellation « tiers-lieux d'innovation »<sup>97</sup>. Elle insiste sur les synergies que ces lieux permettent de créer, notamment à travers l'utilisation d'outils de créativité :

---

<sup>96</sup> Pour un aperçu plus détaillé de ces travaux et de leur influence sur la conception du programme *Creative Wallonia*, se référer au Chapitre 2.

<sup>97</sup> L'expression « tiers-lieu » découle d'une traduction du titre d'un livre intitulé *Celebrating the Third Place* (Oldenburg 2000), faisant lui-même suite à un livre intitulé *The Great Good Place*

C'est des lieux de rencontres improbables, des lieux où tu mets en synergie des gens qui ne l'auraient pas fait s'ils étaient restés dans leur cadre de travail habituel quoi. Et qui sont stimulés par tous des outils de créativité, où là tu peux retrouver des *hackathons*, des ateliers créatifs, des pecha-kucha, en fait toutes des choses comme ça qui permettent de partager justement et d'être stimulé de manière créative dans ces tiers-lieux quoi (Entretien n. 13, avril 2017).

Selon Céline, *Creative Wallonia*, à travers la mise en place de ces entités formant le « *Middleground* », vise à transformer le territoire wallon par le passage d'une économie dite « traditionnelle » à une économie dite « créative ». Pour ce faire, il apparaît nécessaire de mobiliser les acteurs de terrain, de l' « *Underground* », que sont les citoyens, les artistes, les associations, afin de croiser leurs expertises avec les entreprises et le secteur public de l'*Upperground*. Pour reprendre ses mots, il importe d'« exploiter le potentiel créatif de tout ce terreau qui ne l'était pas avant » (entretien n. 13, avril 2017).

Or, comme développé dans le chapitre 2, Henri Monceau dresse un bilan assez négatif de la mise en œuvre de *Creative Wallonia* et de la mise en place des Hubs en Wallonie. Ainsi, selon lui, « *Creative Wallonia* est une expérience qui, pour le moment, est plutôt dans une mauvaise passe » (Entretien n. 21, juillet 2017). L'ambition initiale de mise en cheville des acteurs du Plan Marshall avec le tissu local à travers les Hubs et les Fab Labs, a selon lui été détourné au profit d'une vision exclusivement économique des choses. Pour lui, à l'heure actuelle, les Hubs sont devenus des équivalents de maisons de la culture, des lieux d'animation territoriale, « mais pas du tout des réacteurs qui permettent de booster l'économie et le territoire. Et le tissu relationnel autour du territoire » (Entretien n. 21, juillet 2017). Les Hubs étaient censés pouvoir convaincre les autorités communales du bienfondé de la créativité pour envisager une modification de la gouvernance des villes, pour associer les citoyens à des processus participatifs et délibératifs, pour en faire un Lab de gouvernance large. Or, selon Henri Monceau, « [les Hubs] ne sont pas devenus des labs à l'échelle du territoire, des vrais labs, des labs avec des effets, avec des retours » (Entretien avec n. 21, juillet 2017).

---

(Oldenburg 1989). Dans ces livres, Ray Oldenburg, professeur émérite de sociologie urbaine à l'université Pensacola de Floride, fait références aux environnements sociaux qui ne sont ni la maison ni le lieu de travail. Ces « tiers-lieux » - dont les cafés Starbucks sont censés être les plus illustres représentants - sont des lieux destinés à la vie sociale de la communauté, où les individus peuvent se rencontrer, se réunir et échanger de façon informelle. Pour une analyse sociologique des usages, des comportements, des réflexions et des pratiques qui émergent au sein d'un « tiers-lieu », voir Burret (2015).

Thérèse explique ce constat par le fait que, pour sa programmation 2015-2019, le nouveau programme *Creative Wallonia* a eu pour volonté de se recentrer sur le public cible des entreprises. Or, selon elle, les Hubs sont associés à la notion de « plateformes d'innovation » (entretien n. 23, octobre 2018). Selon elle, dans les plateformes d'innovation, on retrouve également les espaces de *co-working*, les *hackerspaces*, etc. Le propre d'une telle plateforme est de mélanger les publics cibles, de ne pas se centrer uniquement sur les entrepreneurs :

C'est l'idée de se dire qu'il y a une équipe gestionnaire et une équipe d'animation d'un lieu, et une communauté d'individus qui n'est pas seulement bénéficiaire mais qui est aussi participante et active, et qui est un champ plus large que l'entrepreneur, et que finalement l'entrepreneur n'est jamais qu'un des publics cibles de ces espaces quoi (Entretien n. 23, octobre 2018).

Au-delà de cette conception, les Hubs sont contraints, dans leurs activités, par leur mode de financement. Le chapitre 2 de cette thèse a expliqué que ces lieux, très rapidement après leur mise en route, ont été financés par des fonds structurels européens FEDER. Or, ce financement les a fortement poussés à centrer leurs actions sur le seul public cible des entreprises. Pour comprendre cela, il faut revenir à la mise en place initiale de ces lieux. Leur définition officielle, qui figure dans l'appel à projet lancé fin de l'année 2014 est la suivante : « des plateformes d'organisation centrées sur la transformation de l'économie traditionnelle en économie créative, qui mène sur un territoire donné un programme d'actions et d'animations favorisant l'innovation ouverte, l'hybridation transdisciplinaire et l'intelligence collaborative » (DGO6, 2014). Les Hubs ont été lancés dans une dynamique d'appel à projets afin d'essayer que se regroupent des opérateurs d'animation économique, des universités, des ABSL, et ce afin d'être « dans cette logique de catalyseur » (Entretien n. 23, octobre 2018). Notons au passage que cette procédure par appel à projets a eu pour conséquence que les configurations partenariales ont été très hétérogènes, ce qui n'a pas contribué selon divers acteurs rencontrés à rendre le positionnement des Hubs facilement lisible pour le citoyen.

Suite à l'appel à projets, des « pilotes de Hubs » ont été créés. Il a été demandé par le cabinet Marcourt à ces pilotes de candidater à l'obtention de fonds FEDER pour la programmation 2014-2020. Or, tous les acteurs rencontrés s'accordent à dire que le cadre des fonds FEDER est très rigide, notamment sur les publics cibles. Le public cible du FEDER est celui des entrepreneurs, alors que dans la logique des Hubs, il est important de développer une mixité de publics. Au niveau des missions et des pratiques qui se

développent, le FEDER est centré sur l'accompagnement de projets entrepreneuriaux, alors que, comme détaillé ci-dessus, les Hubs ont été pensés dans une logique d'animation d'écosystème. Cela n'est pas sans conséquence sur les actions menées par les Hubs et sur les publics ciblés, comme j'aurai l'occasion de l'évoquer dans le cas du TRAKK. Pour encadrer les activités des Hubs Créatifs, plusieurs institutions ont été mobilisées.

Tout d'abord, la DGO6 a un double rôle. D'une part, elle est l'administration fonctionnelle dans le cadre du FEDER. Cela signifie par exemple que si les Hubs veulent financer une série d'actions, ils doivent passer par un marché public et ce marché public doit être validé ou invalidé par la DGO6. Dans ce même rôle d'administration fonctionnelle, la DGO6 est chargée d'effectuer des contrôles de respect du cahier des charges FEDER au sein des Hubs, et est également membre des comités d'accompagnement des Hubs dans le cadre de leur financement FEDER. D'autre part, la DGO6 a également un rôle de coordination du programme *Creative Wallonia*. Dans ce cadre, la DGO6 doit veiller à la cohérence entre la politique régionale dans son ensemble et le développement des Hubs.

Ensuite, comme cité précédemment, *Creative Wallonia Engine* avait, jusqu'en 2017, un rôle qui était financé par le programme *Creative Wallonia* de mise en réseau des Hubs, consistant à veiller à ce que les différents Hubs se rencontrent et échangent sur leurs pratiques. Dans ce cadre, l'*Engine* animait un Agora des Hubs. L'*Engine* avait également un rôle de diffusion de pratiques innovantes au sein des Hubs.

L'AEI, quant à elle, était à la fois membre des comités d'accompagnement FEDER de chacun des portefeuilles. En plus de cela, l'AEI a signé avec chacun des Hubs un contrat d'objectifs afin de structurer les services développés par les Hubs. La logique du cabinet de Jean-Claude Marcourt était d'impliquer l'AEI dans le suivi des Hubs afin d'essayer de faire en sorte que ceux-ci développent des activités et des services de manière cohérente avec les autres opérateurs que l'AEI pilote. Il fallait notamment éviter que les Hubs se positionnent sur des services déjà existants. Par exemple, que le BEP — Bureau Economique de la Province de Namur —, qui était financé au travers des portefeuilles d'animation économique, ne développe pas dans le cadre du TRAKK les mêmes services.

Au niveau de l'encadrement des activités des Hubs, la logique des autorités régionales était de se dire que les conventions de subventionnement qui découlaient des financements FEDER fixaient le fond, c'est-à-dire les actions développées par les Hubs. Selon les mots de Thérèse, « on pourrait dire que les conventions de subventionnement ça

fixe le 'quoi', et que les contrats d'objectifs ça fixe le 'comment' » (Entretien n. 23, octobre 2018). Les contrats d'objectifs visent à organiser les rôles et activités des différents opérateurs à l'intérieur du réseau qu'ils composent :

C'est-à-dire de pouvoir se dire que je suis dans un Hub, j'ai un porteur de projet que je sens suffisamment mature pour aller créer son business plan et se faire accompagner, ben je passe le relais au BEP ou à l'opérateur de terrain qui a ces compétences-là. Et dans l'autre sens, un opérateur comme le BEP qui verrait une entreprise qui aurait besoin d'une séance d'idéation ou d'une séance de co-création, ben fait le renvoi vers les services d'un Hub pour ce type d'approche (Entretien n. 23, octobre 2018).

Au travers de ce mode de fonctionnement, le Hub se retrouve dès lors inscrit dans une chaîne d'opérateurs destinés à permettre le développement d'un projet donné. Or, la logique des plateformes, mentionnée précédemment, est d'être des lieux collectifs, de mélanger les publics. Il est donc difficile de demander aux Hubs, dans le même temps, de couler toute leur activité dans une logique de prestation de service. Il faut donc, pour les Hubs, arriver à pouvoir parler au public des entreprises, ciblé par le FEDER, tout en maintenant la spécificité de ce fonctionnement en plateforme.

Cette épineuse question est directement liée à celle des indicateurs d'évaluation des activités des Hubs. L'indicateur imposé par le FEDER est le nombre d'entreprises qui bénéficient des services des Hubs, ce qui ne permet pas de prendre en compte le rôle d'animation de communauté et de ciblage d'une multiplicité de publics. Fin 2019, l'AEI est donc en train de mener une réflexion avec la DGO6 afin de mettre en place des indicateurs complémentaires pour essayer de mesurer également les activités découlant du rôle de plateforme, de catalyseur, des Hubs. Pour le moment, si les Hubs veulent développer des actions vis-à-vis d'autres publics que les entreprises, ils doivent trouver des financements extérieurs, ou le faire sur fonds propres.

Au-delà de la logique globale des Hubs au niveau régional, Thérèse insiste sur le fait que chaque Hub possède ses propres spécificités, qui dépendent fortement des spécificités de leurs bassins de vie. Selon son propre exemple, le bassin liégeois présente une configuration très différente de celui de Namur, ou de celui de Mons. La première section de ce chapitre s'est déjà brièvement penchée sur les spécificités liégeoises. Afin d'appréhender plus en détails les spécificités locales des Hubs Créatifs, la section suivante s'intéresse de plus près au TRAKK, le Hub Créatif de Namur.

### Section 3. La genèse du TRAKK

Le TRAKK est issu d'une candidature à l'appel à projets de 2014 portée par trois partenaires : le Bureau Economique de la Province de Namur (BEP, un Centre d'Entreprises et d'Innovation), l'ASBL KIKK (une association œuvrant à la frontière des arts et des nouvelles technologies), ainsi que l'Université de Namur (UNamur).

En termes physiques, le TRAKK est hébergé dans une maison appartenant à l'Université de Namur, dans le centre de Namur. Il est divisé en deux étages. Au rez-de-chaussée, on trouve le Fab Lab, composé de plusieurs salles distinctes (salle des ordinateurs, salle du travail du bois, salle de la découpeuse laser et des imprimantes 3D); une salle de réunion ; une salle « créative » (où sont organisées les activités de *brainstorming*, par exemple) ; ainsi qu'une grande cuisine-salle à manger, qui fait office de lieu de rencontre et d'échanges. À l'étage, on trouve une autre salle de réunion ainsi qu'un ensemble de bureaux, tous cloisonnés et munis de portes fermant à clé.

Avant la publication de l'appel à projets, le BEP avait eu des contacts avec l'ASBL KIKK dans le cadre du KIKK Festival, un festival à la croisée des arts, des sciences et des nouvelles technologies organisé chaque année à Namur par l'ASBL KIKK. L'ASBL KIKK désirait prolonger l'énergie qui se dégageait pendant le KIKK Festival, et l'étendre à l'ensemble du territoire namurois. Dans l'idée des fondateurs du KIKK, le territoire namurois possédait un vrai potentiel créatif sans pour autant avoir de lieu qui soit dédié aux industries culturelles et créatives. Ils partageaient également du constat que le festival, organisé chaque année, permettait une importante émulation au croisement de ces disciplines et que cette émulation se perdait entre les éditions. Ils voulaient donc créer un lieu qui permettrait d'héberger à long terme, sur le territoire de Namur, les initiatives et les rencontres qui se faisaient lors du festival. De plus, en 2014, le mouvement des *makers* et des espaces de fabrication numérique connaissait un important boom au niveau international. Ils sont alors allés voir le BEP pour leur demander de l'aide dans ce projet. L'ASBL KIKK voulait travailler davantage sur l'aspect Fab Lab et prototypage, alors que le BEP était intéressé par l'aspect idéation et test client. L'idée de créer le TRAKK est donc venue progressivement, au gré des échanges entre le KIKK et le BEP. Ces deux acteurs ont associé l'UNamur au projet assez rapidement. À la base, l'idée était de créer un *Living Lab*. Cependant, les appels à projets *Creative Wallonia* pour les *Living Labs* et les Hubs ont été publiés pratiquement en même temps, en 2014. Les trois acteurs ont alors formalisé les échanges et les réflexions qu'ils avaient eus de manière informelle afin de déposer un projet. À l'époque, la manière dont les acteurs concevaient le futur TRAKK était très

proche d'un *Living Lab*, dans un angle principalement orienté « *business* ». Puis, très vite, l'Université de Liège s'est positionnée sur le *Smart Gastronomy Lab* dans le cadre de l'appel à projets pour les *Living Labs*. Les trois acteurs namurois ont alors opté pour le dépôt d'un projet dans le cadre de l'appel pour les Hubs Créatifs. Manon évoque d'ailleurs le manque de pertinence à ses yeux dans le fait de créer différents outils similaires sur le même territoire :

Pour tout vous dire, je trouve qu'il y a eu quand même beaucoup de brol dans tous ces appels à projets là, parce que tout est sorti en même temps : les *co-working*, les Hubs, les *Living Labs*, alors vous me direz "oui, conceptuellement, il y a des différences entre tout ça", ok, mais quand vous vous retrouvez sur le terrain, sur un territoire de la taille de Namur, il n'y a pas de place pour 36 outils de cette sorte-là, donc, à un moment donné, comment on essaie... On a été dans tous les projets, on a été dans le projet de *co-working*, dans le projet de *Living Lab*, dans le Hub, parce que, toujours, notre point d'attention à Namur, c'est d'essayer de centraliser les outils, pas de prendre le contrôle sur tout, mais pour que l'entreprise elle n'aille pas frapper à 50.000 portes. (...) Je trouve que, sur le territoire, c'est déjà difficile de faire vivre tous les outils. Déjà, quand on les concentre, ce n'est déjà pas facile, donc si on les disperse (souffle) (...) [Ce n'est pas facile] en termes de moyens et en termes de pertinence de masse, d'entreprises potentiellement concernées. La clientèle elle est quand même restreinte. Et donc, je pense franchement qu'à cette période, donc il y a eu les *CoWorking*, les *Livins Labs*, les Hubs, avec des appels à projets qui étaient fort semblables hein, l'appel à projets du *Living Lab* et l'appel à projets des Hubs, franchement, vous pouviez déposer votre projet dans l'un comme dans l'autre hein, ça rentrait dans les cadres. Donc on avait cette idée de projet qui s'est formalisée petit à petit, il y a eu l'appel à projets *Living Lab*, ben voilà, l'ULg l'a pris sur l'agroalimentaire, on s'est dit que le projet Hub collait avec ce qu'on voulait faire donc... (Entretien n. 24, octobre 2018).

Dans le chef du BEP, le fait d'avoir déposé un projet de Hub relève donc principalement d'une volonté de maximiser les chances d'avoir un projet financé que d'une réelle volonté de créer spécifiquement un Hub plutôt qu'un *Living Lab*. Cependant, comme la directrice du DDE le reconnaît elle-même, les membres de l'ABSL KIKK n'ont pas forcément la même vision du lieu qu'elle. Pour envisager cela, la section suivante s'intéresse plus précisément au fonctionnement du TRAKK et aux représentations que s'en font les différents acteurs qui participent à son développement.

## Section 4. Fonctionnement et représentations du TRAKK

Le TRAKK est géré, au niveau du BEP, par le DDE. Ce département est composé de conseillers d'entreprises et du personnel du service « tourisme » qui avait précédemment investigué toute une série de matières liées à la créativité et à l'innovation. L'objectif du DDE à partir de 2010, en alliant ces deux composantes, était de fusionner les deux approches, une approche plus technique d'accompagnement d'entreprises et une approche centrée sur l'innovation et la créativité. Le BEP a dès lors conçu le TRAKK dans une logique d'accompagnement de *start-ups* ou d'entreprises désirant développer de nouveaux *business models*. Le BEP utilise donc le TRAKK afin de chercher de nouvelles méthodes, de nouvelles manières d'accompagner les entreprises, pour les incorporer aux services qu'il propose en tant que centre d'entreprise et d'innovation. C'est ce qu'explique Manon, qui place le TRAKK dans une perspective de processus d'innovation :

D'ailleurs, pour nous, le TRAKK est vraiment un outil qui nous permet de, soit de voir comment initier des processus d'innovation en entreprise par les processus créatifs, comment, voilà, par les processus créatifs, on peut générer des idées qui vont pouvoir être développées dans un processus d'innovation. Ou alors, comment, quand un processus d'innovation cale, bloque, ou ne prend pas suffisamment d'ampleur, comment le booster avec des outils créatifs tels que le TRAKK peut le développer (Entretien n. 24, octobre 2018).

Le TRAKK a été incorporé par le BEP à une palette de services que ce dernier peut proposer dans sa mission d'accompagnement d'entreprises. Pour la directrice du DDE, la plus-value d'un outil comme le TRAKK est d'avoir un lieu spécifique, qui va permettre de concentrer des équipements spécifiques à destination des entreprises. Mais le fait que ce soit un Hub importe peu, puisque, à ses yeux, les services proposés par le TRAKK auraient pu être développés par ailleurs par le BEP, dans le cadre de son statut de Centre d'Entreprises et d'Innovation (CEI) :

S'il n'y avait pas ce lieu spécifique, sincèrement, on aurait pu le faire en tant que CEI, les services on aurait pu les développer en tant que CEI sans... Voilà, tous les services que l'on a développés, en processus créatifs, en innovation managériale, en innovation produits-services, on les aurait faits, même s'il n'y avait pas eu le Hub. Par contre ici, la vraie valeur ajoutée, c'est qu'on va être dans un lieu bien identifié, que ça va permettre, à un moment donné, sur le namurois, d'avoir ce lieu de rencontre et ces équipements spécifiques adossées au service. Je pense que ça va être là la vraie plus-value. Mais sur le fond, enfin, je pense que c'est surtout ça, si on nous disait « vous

n'avez plus de financement via le TRAKK pour du personnel pour faire des missions du service », moi je le fais un niveau du CEI (Entretien n. 24, octobre 2018).

Dès lors, plus qu'une véritable évolution des pratiques, qui pourraient selon elle de toute façon être faites par un CEI classique, le Hub et le vocabulaire de la créativité qui l'accompagne permettent au BEP d'attirer de jeunes entrepreneurs, ainsi que des *start-ups* qui voudraient innover différemment, mais également d'accroître leur visibilité auprès de ces publics en concentrant leurs services dans un même lieu. Pour le BEP, proposer les services d'un Hub permet de s'adapter aux attentes de ses clients, voire de les anticiper, et de pouvoir leur proposer un Fab Lab afin qu'ils puissent prototyper leurs projets. Ce dernier présente une réelle plus-value pour le BEP, en ce qu'il permet de prototyper très vite les innovations et de faire du test client afin d'avoir un retour du client par rapport à l'innovation développée. Selon elle, le Fab Lab est crucial pour les entreprises qui travaillent au TRAKK afin de pouvoir faire du prototypage. Le Fab Lab est donc une composante de l'offre de service que le BEP entend développer, au sein du Hub et au sein de ses activités plus larges.

Pour l'ASBL KIKK, le TRAKK est perçu comme un moyen de « démocratiser l'accès aux technologies émergentes auprès d'un public large » (objectif affiché sur le site internet), ce qui se retrouve dans toutes les actions que les membres de l'ASBL mènent dans leur gestion du Hub. En ce sens, il est important pour les membres de l'ASBL de ne pas se focaliser uniquement sur la production de valeur économique, au risque de passer à côté de l'essentiel de ce que ce type de lieu peut offrir. Gérard, le Fabmanager<sup>98</sup> du TRAKK, et Lucie insistent d'ailleurs sur la notion de tiers-lieu pour caractériser le TRAKK : un lieu d'échange entre différents profils de personnes, un lieu entre le travail et le loisir. Au cours de notre entretien, ils insistent sur le fait que les Hubs et les Fab Labs ne doivent pas uniquement être vus dans une perspective de création de valeur économique ou d'emploi. Ils comprennent également une importante dimension sociale, comme l'explique Lucie :

Moi je trouve qu'ici c'est une des richesses du Hub, c'est que quand tu te retrouves ici, effectivement, tu rencontres plein de gens différents, tu te sens dans une maison un peu familiale comme ça et c'est vraiment ce côté-là qui est chouette, à la fois humainement parlant mais à la fois aussi intellectuellement parlant, on apprend plein de chose. (...) Voilà, de toute façon, ça va de soi, le bien-être des gens, que ce soit au

---

<sup>98</sup> Un « Fabmanager » est la personne qui assure la gestion d'un Fab Lab.

travail, que ce soit... Ça ne peut que favoriser positivement tout le reste, donc pour moi c'est, comme tu l'as dit très justement tantôt et qu'on se tue aussi à le dire c'est qu'il n'y a pas qu'une valeur économique, la valeur sociale elle est là aussi (Entretien n. 28, novembre 2018).

Or, cette dimension a du mal à être reconnue en pratique, le mode de financement et d'organisation de la gestion du TRAKK ne lui laissant que peu de place.

Le TRAKK a été, comme d'autres Hubs, financé par l'appel à projet *Creative Wallonia* pour produire un prototype de Hub, de façon à le pérenniser ensuite par un financement des fonds FEDER. Comme me l'explique Lucie : « Tu avais vraiment cette idée de tester à petite échelle ce qui aurait lieu à grande échelle plus tard » (entretien n. 28, novembre 2018). Les fonds FEDER, eux, sont arrivés à partir de novembre 2015. Le TRAKK est donc désormais financé à 50% par le FEDER, à 40% par la Région Wallonne et à 10% par les partenaires du portefeuille. Le financement du FEDER, suite au retard pris par la mise en œuvre de la programmation, s'arrêtera en 2023. L'unique indicateur de performance imposé par les fonds FEDER est le nombre d'entreprises impactées par les actions menées par le Hub.

Les rôles sont clairement définis entre les différents partenaires du TRAKK : l'ABSL KIKK s'occupe de la phase prototypage, notamment à travers sa gestion du Fab Lab ; le BEP fait de l'accompagnement d'entreprises ; l'UNamur produit du contenu méthodologique<sup>99</sup>, notamment sur la manière d'aménager un tiers-lieu, sur des nouvelles méthodes d'accompagnements pour les entreprises. Au niveau de la gestion du TRAKK entre les différents partenaires, des réunions d'équipes opérationnelles sont organisées régulièrement afin d'organiser la communication extérieure, les actions des uns et des autres pour les prochains mois, les éventuelles collaborations à développer. À côté de ça, les partenaires ont également une réunion stratégique tous les trois mois, qui rassemble le Directeur Général du BEP, le Directeur KIKK et la responsable du pôle Créativité à l'UNamur. Au-delà de ces réunions communes, le problème de la distinction stricte des activités en fonction des partenaires est que les indicateurs du FEDER imposent à chacun des acteurs de centrer ses activités sur les entreprises. Comme l'avoue la directrice du DDE,

---

<sup>99</sup> Ces contenus sont élaborés par les membres du *Creativity and Innovation Research Center (CIRCE)*, dont les activités « s'articulent autour de la créativité et de l'innovation, abordées d'un point de vue managérial » (voir unamur.be).

cet impératif est contourné par le fait que les partenaires font parfois de *l'overlapping* afin de permettre à tout le monde de satisfaire aux indicateurs.

On trouve ici un point de critique supplémentaire des fonds FEDER, partagée tant par le BEP que par l'ASBL KIKK. Ainsi Manon s'est-elle montrée très critique vis-à-vis des fonds FEDER et de son indicateur lors de notre entretien. A ses yeux, le nombre d'entreprises accompagnées est un indicateur peu pertinent en ce qu'il ne qualifie pas l'accompagnement requis. En effet, une entreprise qui se rend à un atelier de deux heures comptera pour une, de la même manière qu'une entreprise qui est accompagnée pendant dix jours compte pour une également. Au-delà de la question de l'indicateur, Manon estime que le FEDER n'est pas le fonds le plus indiqué pour financer un Hub en ce qu'il est en principe destiné à financer des choses plus classiques, et que le Hub « vient avec une nouvelle approche de l'innovation » (Entretien n. 24, octobre 2018). Cela complique la mise en œuvre du Hub en termes d'actions et en termes de publics éligibles. Si le KIKK souhaite mener une série d'actions pour les enfants, public qui, aux yeux de la directrice du DDE, peut également intervenir dans des processus d'innovation, ce n'est pas un public cible du FEDER et ils doivent donc le faire sur fonds propres.

L'après-financement par les fonds FEDER est un sujet de préoccupation pour le TRAKK. Rien ne garantit, en effet, que les Hubs feront toujours partie des projets finançables par les fonds FEDER en Wallonie à l'avenir. Le BEP réfléchit dès lors déjà à voir comment certains services peuvent être facturés à prix coûtant aux entreprises, et a développé une stratégie de spécialisation de ses conseillers sur certains produits qui seront susceptibles d'être financés par des chèques entreprises ou bien à 100% par l'entreprise elle-même. L'arrêt potentiel des financements publics pour les Hubs a donc des implications concrètes sur les activités qui y sont développées, celles-ci s'orientant davantage vers de la pure prestation de service à destination des entreprises. Au niveau de l'ASBL KIKK, Gérard et Lucie ne voient pas comment les Hubs et les Fab Labs pourraient être viables sans financements publics. Par contre, selon eux, le mouvement des *makers*, lui, sera toujours là :

Les gens n'ont pas attendu que les politiques mettent de l'argent dans quelque chose pour faire les choses hein. (...) Je pense que ça naîtra toujours du terrain, s'il y a besoin, les gens s'arrangeront pour se rassembler et pour le faire. (...) Voilà, donc moi j'ai envie de dire que, quoi qu'il arrive, s'il y a un besoin, ça restera. Ce ne sera peut-être plus porté par la même structure mais ça sera quand même là (Entretien n. 28, novembre 2018).

Les *makers* sont censés constituer, selon eux, le public cible premier du Fab Lab. Ce dernier, est ouvert tous les mardis après-midi, tous les jeudis et tous les vendredis. Le lieu est ouvert sans réservation, suivant une règle implicite du « premier arrivé, premier servi », à l'exception du vendredi, pendant lequel le Fab Lab est ouvert exclusivement sur réservation, pour permettre aux gens qui ne voudraient pas attendre pour utiliser les machines d'optimiser leur temps au Fab Lab. L'accès est payant sur abonnement, selon un tarif de 30 euros pour cinq demi-journées, ou 200 euros pour une année complète. Les consommables sont à charge. Gérard insiste sur le fait que, comparé à d'autres Fab Labs, l'accès à celui du TRAKK est très démocratique, que l'objectif est que le prix ne soit pas un frein afin de stimuler l'émergence de projets. Au niveau des méthodologies, il n'y a pas, au Fab Lab, de méthodologies spécifiques pré-établies. Comme l'explique Gérard :

C'est tellement spécifique par projet... Tu n'accompagnes pas évidemment quelqu'un, ben si je reprends les exemples, tu n'accompagnes pas Robert de la même façon que tu accompagnes Jordan qui fait son système de chip de séparation moléculaire. Il faut avoir vraiment une certaine plasticité pour justement répondre aux besoins de chacun quoi. C'est (hésite). Il y a un... Grosso modo, ça commence quasi systématiquement avec un café à discuter du projet, pour voir un peu quelles sont les attentes en fait, tout simplement. Et moi je ne me positionne pas du tout comme un accompagnateur de projet, je me vois plus comme facilitateur en fait, et donc ben j'essaie de, soit ben de mettre à disposition une boîte à outils, soit rediriger vers la bonne personne, soit conseiller du mieux que je peux. (...) Ca arrive également de pouvoir simplement, simplement réexpliquer le projet de la personne de façon à ce qu'elle le prenne par le bon bout en fait, simplement, par où commencer pour arriver à un premier résultat et réitérer quoi. Il n'y a pas vraiment de méthode définie quoi (Entretien n. 28, novembre 2018).

Par contre, Gérard et Lucie me disent tous deux, avec une pointe de moquerie pour ce genre de méthodes, que le BEP, lui, dans ses activités au sein du TRAKK, met en place des processus bien définis :

Lucie : C'est ça qu'il ne faut pas oublier, ici on parle de Fab Lab mais il y a l'autre accompagnement que le BEP fait.

Gérard : Où là, effectivement, on rentre plus dans des cadres hein (rires)

Lucie : (rires) Où là par contre on va avoir ce côté-là justement, de test avec le client, et donc du coup viabilité du projet, ce qui est à améliorer et tout ça, donc je

veux dire, il y a des accompagnements comme ça mais ça ne se fera pas au sein du Fab Lab (Entretien n. 28, novembre 2018).

Au niveau de son organisation, un enjeu majeur pour le TRAKK est son bâtiment. Pour le moment, le TRAKK est situé dans une maison louée à l'Université de Namur. Cet emplacement provisoire a été choisi afin de permettre de prototyper un Hub, avant d'envisager de l'installer dans un bâtiment nettement plus grand financé par le FEDER. Le bâtiment actuel héberge le Fab Lab, une salle Créative dédiée aux séances d'idéation, ainsi que six bureaux pour des entreprises. A travers sa fiche FEDER, le BEP construit le nouveau bâtiment du TRAKK, qui comprendra notamment un espace de 300 mètres carrés dédié au Fab Lab. Mais le fait que ce dernier soit financé par ce fonds implique tout une série de contraintes : il devra accueillir des *start-ups* ou des entreprises. Cet enjeu cristallise les tensions entre le BEP et l'ASBL KIKK, notamment en termes de publics cibles du lieu.

Au niveau des publics, le TRAKK, notamment via son Fab Lab, est ouvert à d'autres publics que celui des entreprises, notamment aux *makers*. Cependant, la contrainte du FEDER impose d'avoir comme public cible les entreprises. La question des publics est un enjeu important pour le BEP, comme l'explique Manon :

Nous, notre grosse préoccupation, enfin, un enjeu pour nous, c'est de savoir comment on positionne le futur Hub par rapport à toute cette logique de *makers* etc., de bidouille, de *maker*... Mais qui ne générera pas de recettes nous permettant d'assurer la pérennité du Hub, hein. En plus, en termes de retour sur investissement, c'est de l'argent public que l'on met là-dedans, pour l'équipement mais aussi pour toute l'animation, et les *makers*... Ben il faut savoir dans quelle mesure ça peut générer de la valeur sur le territoire, parce que nous c'est notre objectif, de générer de la valeur, de l'emploi, ou de l'innovation sociétale, ou, voilà, de la valeur ajoutée. Dans quelle mesure est-ce que ce mouvement de *makers* et de bidouille va permettre de générer ça ? (souffle) Et donc est-ce que le Hub se focalise là-dessus ou est-ce que le Hub se focalise sur des *start-ups* qui génèrent, ben voilà, qui font des *scale up* et qui vont générer du retour, de l'emploi et de la croissance ? Et donc ben vous comprenez que (rire) vu les enjeux financiers, il faut que le Hub puisse être un lieu de business et puisse, que sur ce lieu d'innovation, on puisse mettre les *start-ups* en connexion avec de grands donneurs d'ordre, en connexion avec... Ben, leur proposer une *market place*, où elles peuvent, ben, soit dégager des potentiels d'innovation pour elles, ou bien qu'elles puissent elles, voilà, proposer de nouveaux produits. Mais, comment assurer un équilibre entre les deux ? Comment faire en sorte que les deux coexistent ? Parce que les uns et les autres n'ont pas les mêmes besoins en termes de service, n'ont pas

les mêmes finalités... Donc voilà, je pense que l'enjeu pour nous maintenant c'est de...

Il est là (Entretien n. 24, octobre 2018).

Cette citation révèle la tension qui peut exister, dans le chef d'un Centre d'Entreprises et d'Innovation tel que le BEP — dont le cœur de métier est de faire de l'accompagnement d'entreprises — quant aux publics d'une initiative comme le TRAKK. Si l'objectif du lieu est de générer du retour sur investissement, en termes de croissance et d'emploi, alors le public « *makers* », qui ne font que « bidouiller », n'est pas pertinent, et le Hub gagnerait à se focaliser sur les entreprises. Concrètement, le BEP a entamé un processus de spécialisation du Hub autour de l'incubation de *start-ups*, afin de pouvoir attirer les *start-ups* prometteuses en leur offrant une mise en relation notamment avec des financiers et des grands groupes. L'objectif est de rendre le TRAKK attractif pour les *start-ups*, dans un contexte où le nombre de *start-ups* prometteuses n'est pas élevé en Wallonie. Il est nécessaire, selon Manon, de spécialiser et de professionnaliser les Hubs au niveau Wallon. L'enjeu, selon elle, est :

... par rapport aux moyens qui sont mis là-dedans de ne pas rester uniquement sur (hésite), allez, sur la tendance *makers*. C'est de passer un cran business supplémentaire quoi (Entretien n. 24, octobre 2018).

En ce sens, elle évoque le fait que, dans la gestion du TRAKK, il y a eu un moment de pivot pour le BEP :

On s'est dit qu'il fallait qu'on pivote. Ben on a pivoté (rire). Oui parce que, effectivement, au début, c'est bien, on vient, "je suis porteur de projet", oui, trois ans après tu es toujours porteur de projet en activité complémentaire... Je ne donne pas de jugement de valeur mais, par rapport à l'outil, ce n'est pas sa finalité d'être une salle de jeu de *makers*. Je caricature et je suis un peu trop violente en disant cela mais ce n'est pas ça le but du jeu. Or, effectivement, à un moment donné, on s'est dit "oh, attention, il faut maintenant qu'on attire des entreprises qui sont autres que celles-là". Or, ben, des *start-ups*... Une *start-up* qui a un bon projet, n'a pas nécessairement besoin... Enfin elle sait où elle va, elle a parfois besoin d'appui très spécifique à des moments bien précis, mais pas... La communauté, bof, vous voyez. Mais elle a besoin d'un équipement qui répond, d'un bureau qui répond vraiment à ses besoins. D'un équipement matériel qui répond vraiment à ses besoins, peut-être de l'un ou l'autre accompagnement spécifique, et elle a besoin surtout d'un écosystème qui lui permet de se développer mais qui est un écosystème, comme je vous le disais, qui est vraiment des belles *market places* pour elle et pas du, pas des *makers*, pas du bidouillage, elle n'a pas besoin de ça (Entretien n. 24, octobre 2018).

Dans la vision du BEP, le TRAKK est un outil au service de l'accompagnement d'entreprises et la culture des *makers* n'est qu'un écran de fumée, un frein au développement de la seule vraie valeur qui ait court à leurs yeux, la valeur économique. La vision du public qui doit faire l'objet d'une attention privilégiée découle directement de la conception des objectifs et de la pertinence du lieu.

Pour Gérard, si l'évaluation par le FEDER des actions menées au sein du Hub porte sur le nombre d'entreprises touchées, cet indicateur n'est pas limitatif. Les membres de l'ASBL KIKK ont d'ailleurs pris l'habitude d'ouvrir les ateliers organisés ainsi que le Fab Lab non seulement aux entreprises, mais également à tout le monde : aux porteurs de projets, aux artistes, aux étudiants, à tout citoyen intéressé. Lucie indique qu'ils développent une vision large de l'entrepreneuriat, dans laquelle le fait d'être un entrepreneur à un temps  $t$  ne signifie pas que l'on sera toujours entrepreneur à un temps  $t+1$ , et qu'à l'inverse, un citoyen qui n'est pas un entrepreneur à un temps  $t$  pourrait très bien le devenir à un temps  $t+1$  parce qu'il aura franchi la porte d'un lieu comme le TRAKK :

Et se réduire trop dans les publics et ne viser que les publics, donc c'est-à-dire les entreprises de maintenant, c'est passer à côté de plein d'autres gens qui pourraient, peuvent, ou font, des choses qui pourraient justement générer on va dire une valeur économique par après, parce que si on parle d'entrepreneuriat, de toute cette mouvance-là... Donc on ne se limite pas, dans le sens où, de toute façon, il n'y a pas de limitations (Entretien n. 28, novembre 2018).

Le Fab Lab est d'ailleurs l'exemple type d'ouverture vers un public large. Là où le BEP conçoit celui-ci comme un outil de prototypage et d'accompagnement pour les entreprises, Gérard insiste sur le fait que le lieu est ouvert à tous.

Gérard et Lucie indiquent tous deux ne pas se sentir limités par l'indicateur FEDER, à partir du moment où ils peuvent y satisfaire et toucher d'autres publics que celui des entreprises. Si les fonds FEDER ne sont pas limitants à leurs yeux quant aux publics, ils le sont fortement quant aux types d'activités menées. En effet, les actions qui peuvent être entreprises sont liées à la fiche de chaque partenaire. Comme le précise Lucie,

Ca veut dire que si on va au-delà de la fiche, on n'a pas de budget, donc c'est un peu compliqué. Et ça veut dire que nous aussi on ne sera pas payés pour des actions qui ne sont pas en lien avec les actions qu'on a le droit de faire sur la fiche. Donc au final c'est quand même très, très, très, très, très cadrant (Entretien n. 28, novembre 2018).

Les activités menées au TRAKK diffèrent elles-aussi en fonction du partenaire qui les déploie. Chaque partenaire possède sa propre fiche au sein du portefeuille FEDER et développe ses propres actions. Comme le reconnaît Lucie, la fiche de chacun « est rédigée en fonction de son ADN, de ses valeurs, de ce qu'il porte et de ce qui est aussi sa spécificité et sa plus-value on va dire » (Entretien n. 28, novembre 2018).

Le BEP fait de l'accompagnement de porteurs de projets et d'entreprises, notamment au niveau du *design thinking*, des *lean canvas*. Le BEP est également en charge des entreprises « incubées » dans le TRAKK. Le KIKK, lui, développe plusieurs types d'actions : sensibilisation, accompagnement de porteurs de projet qui utilisent le Fab Lab, prototypage. Le KIKK a notamment organisé des soirées appelées « conférences +Tech », qui sont des conférences organisées autour d'une thématique en lien avec les nouvelles technologies. Par le passé, des conférences « musique +Tech », « fashion +Tech », « media +Tech » ont par exemple été organisées. Les ateliers, quant à eux, visent à apprendre aux participants l'utilisation d'une technique proposée au sein du Fab Lab : logiciel servant à effectuer du dessin vectoriel ou du dessin 3D, prototypage du dessin effectué, construction d'une petite station météo connectée, etc.

Cette diversification des actions de l'ABSL KIKK est directement liée à la valeur que ses membres attribuent au TRAKK, et à leur vision de ce qui peut y être produit. Ainsi, en termes de valeur produite au sein du Hub, Gérard indique croire à la valeur économique mais également à la valeur sociale, au fait que des gens puissent simplement venir pour prendre un café et discuter. Le but d'un lieu comme le TRAKK, pour lui et pour Lucie, ne doit pas simplement être de créer de l'entrepreneuriat, au risque de passer à côté de beaucoup de choses :

Pour moi justement la valeur des tiers-lieux c'est de permettre d'avoir le côté social, exactement comme Gérard le dit, le côté rencontre et aussi le côté créer des choses, avoir aussi toute cette valeur économique et tout ça, mais si on veut croiser les disciplines, croiser les personnes et faire naître justement des projets qui n'auraient peut-être pas émergé si on n'avait pas eu ce genre de lieux-là... Ce n'est possible que si on ouvre la porte à un plus grand nombre, si on se restreint trop, à un moment, on perd ce côté un peu rencontre improbable et justement ouvrir les barrières de la création quoi (Entretien avec n. 28, novembre 2018).

Les types de projets qui sont développés au Fab Lab sont divers. Au moment de l'entretien, Gérard me parle de filles qui effectuent de la découpe laser pour une maquette d'architecture, d'un pensionné qui vient régulièrement et qui est en train de développer

un simulateur de vol, d'un chercheur de l'ULiège qui vient de temps en temps pour faire des chips microfluidiques pour faire de la séparation moléculaire, des artisans... Selon lui, plus ou moins 50 pourcents des utilisateurs du Fab Lab sont des indépendants ou des porteurs de projet, et les 50 autres pourcents sont répartis entre citoyens, étudiants, artistes. Il m'explique qu'il est assez régulier que des gens sonnent à la porte pour venir voir le Fab Lab, parce qu'ils se demandent ce qui s'y passe.

## **Section 5. Le TRAKK en pratique**

Au-delà des entretiens portant principalement sur les visions du TRAKK portées par ses principaux gérants, j'ai décidé de me rendre sur place afin d'avoir un aperçu de ce qui se passe, en pratique, au sein du Hub.

Ma première visite au TRAKK se déroule le jeudi 22 novembre 2018. Lors de mes premières heures passées au TRAKK, je reste au rez-de-chaussée, dans les différentes salles du Fab Lab.

J'y rencontre Xavier et Gaël, deux membres de l'entreprise Superbe. Superbe est une entreprise qui crée des installations interactives mêlant image et musique pour des événements, des expositions, etc. Xavier et Gaël se définissent comme des « *makers-entrepreneurs* », c'est-à-dire des « *makers* qui en ont fait leur métier ». Avant d'emménager dans les locaux du TRAKK, ils partageaient leurs bureaux avec DogStudio. Les deux entreprises sont devenues tellement proches qu'elles ont « plus ou moins fusionné », selon Xavier. Ils ont emménagé au TRAKK à la création du Hub. Ils y louent un bureau et un atelier. Ils trouvent cela positif de pouvoir utiliser les machines du Fab Lab pour prototyper leurs projets. Ils n'ont pas de collaboration avec les autres entreprises et ne sont pas favorables à l'aspect « ouvert » du *co-working*. Ce qu'ils recherchent est un bureau classique, fermé. Selon Xavier, « un Fab Lab, c'est plus artistique qu'économique ». Pour les membres de Superbe, ce qu'ils font avant tout est de l'art, pas de l'activité économique.

Je fais également la connaissance de Robert, dont Gérard m'avait parlé durant notre entretien. Robert a 63 ans, vient de Ciney et développe depuis trois ans au Fab Lab un simulateur de vol. Il est pensionné et était auparavant caméraman-électronicien. Il se définit comme « nul en informatique à la base », préférant le hardware au software. Robert est passionné de simulation de vol. Il me parle ainsi pendant une bonne demi-heure de

cette passion, du fait qu'il est pilote virtuel pour Air France. Il possède un logiciel de simulation sur son ordinateur et a 5.000 heures de vol à son compteur. Cependant, Robert voudrait une expérience de simulation plus proche de la réalité : « On peut jouer avec clavier-souris mais moi je ne voulais plus entendre parler de ça, je voulais être dans l'avion », me dit-il.

Cependant, sa passion coûte cher, louer un simulateur de vol coûtant plusieurs centaines d'euros pour une heure. Robert a donc eu l'idée de créer le sien. En se renseignant sur internet pour voir comment il pourrait s'y prendre, il découvre les machines CNC<sup>100</sup>. Il cherche à en louer une mais n'en trouve pas. Il entend alors parler par une connaissance de l'existence des Fab Labs et apprend l'existence du TRAKK sur internet. Il s'y rend alors et y fait la connaissance du Gérard. Ce dernier lui présente les machines et leur fonctionnement. Robert avait amené ses propres plans, qu'il a adaptés en fonction des machines disponibles au Fab Lab. Il a par exemple découvert la découpeuse laser, qui présente selon lui de gros avantages pour de fines coupes de précision. Robert insiste sur le fait que Gérard l'a beaucoup aidé, au départ, afin de démarrer son projet. Robert a développé tout son simulateur sur fonds propres. Au Fab Lab, Robert a fait la connaissance d'un nouveau membre, qui a proposé de l'aider pour développer la partie informatique du simulateur. Au fur et à mesure de leur collaboration, ce membre a progressivement voulu retravailler l'ensemble du projet de Robert. Ensemble, ils ont même été jusqu'à créer un Fab Lab dans le garage de cette personne parce qu'elle trouvait le Fab Lab du TRAKK trop désordonné. Si Robert insiste pour dire que son collaborateur éphémère lui a apporté de nombreuses connaissances et savoirs faire sur les logiciels de dessin informatique, il précise que l'expérience, qui aura duré deux ans, reste douloureuse pour lui et s'est soldée par la fin de leur collaboration à cause de « problèmes d'égo ». Le simulateur de Robert est désormais en grande partie terminé et a été exposé lors de la dernière édition du KIKK Festival.

Robert m'explique qu'il est arrivé au Fab Lab en voulant simplement développer son simulateur pour son propre loisir. Au fur et à mesure du développement de son projet, il a commencé à songer à la possibilité de commercialiser son simulateur. Selon ses recherches, un constructeur canadien commercialise un caisson de simulateur semblable au sien pour la somme de 17.000€. Selon ses calculs, Robert pourrait vendre le sien pour

---

<sup>100</sup> *Computer numerical control* : une machine à commande numérique. La plupart des machines de production numériques mises à disposition au Fab Lab sont des CNC, en ce qu'elles sont contrôlées par une commande numérique.

7.000€ et « bien gagner [sa] vie ». Si la commercialisation du simulateur n'était pas un but de sa démarche, il se rend compte que cela pourrait rapporter pas mal d'argent. Cependant, le fait de l'avoir développé au sein du Fab Lab l'encourage fortement à documenter son projet en open source, ce que Robert trouve positif. En plus, il m'explique qu'à 63 ans, il n'a pas le courage de se lancer dans un projet entrepreneurial.

En discutant de ses motivations à développer son simulateur pendant trois ans, Robert m'explique qu'il voulait arriver au bout de son idée, « avoir pu réaliser un projet », et par son exemple, « peut-être donner des idées ».

Quand je l'interroge sur sa vision du Fab Lab, Robert me dit qu'il prend toujours plaisir à y venir (il y vient deux fois par semaine) parce que cela lui permet d'être avec des gens qu'il apprécie, de partager des idées. Il est assez réflexif sur sa présence au sein du Fab Lab : « J'ai pas trop ma place ici, pas vis-à-vis des gens ici mais vis-à-vis des gens qui financent. (...) Je comprends que le Fab Lab est conçu et financé par des organismes type Europe, Région, etc., donc eux leur retour c'est d'avoir des gens qui créent des entreprises. Et moi, mon optique, c'est plutôt d'utilité publique. (...) Les gens qui financent le lieu ils attendent du retour et nous on ne va pas leur donner le retour ». Robert évoque le fait que, selon lui, un Fab Lab est un endroit idéal pour « des pensionnés qui s'emmerdent » et qui pourraient profiter d'un lieu pour socialiser et pratiquer leur hobby. Robert opère une distinction claire en deux publics du Fab Lab : ceux qui sont là uniquement pour développer un projet personnel dans une dynamique de loisir, et ceux qui sont là pour « faire du business ». Selon lui, « à la limite, deux sections devraient exister ». Sa vision du Fab Lab a d'ailleurs évolué depuis la première fois qu'il en a entendu parler : « Je suis peut-être venu avec une mauvaise idée des Fab Labs. Pour moi, c'était plutôt que les gens passent leur temps à boire du café, qu'ils rencontrent des gens, qu'ils s'occupent, qu'ils apprennent des trucs ». Cette double dimension de lien social et d'apprentissage est fondamentale pour lui, il voit en effet les Fab Labs comme « un truc tip-top pour apprendre, créer du lien social, comprendre le numérique, ne pas être largué dans la société ». La dimension d'apprentissage par soi-même est chère à Robert, il apprécie qu'on ne fasse pas à sa place mais qu'il acquiert de réels savoir-faires par la pratique. Robert note également qu'il croise au Fab Lab beaucoup d'autres personnes du troisième âge qui viennent aussi développer de petits projets, sans forcément développer des entreprises.

Quand je croise Gérard après avoir discuté avec Robert, j'évoque avec lui les propos de ce dernier quant à sa place au sein du Fab Lab et la focale mise par les autorités

publiques et les financements sur la création d'entreprises. Gérard me répond qu'à ses yeux le lien social qui peut être tissé au sein du Fab Lab a tout autant d'importance que la valeur économique qui peut y être produite. Il fait même un lien avec le caractère thérapeutique de la fréquentation d'un Fab Lab pour des personnes isolées : « T'investis dans un lieu qui occupe les gens ou bien t'investis dans des antidépresseurs ? ».

Après être resté plusieurs heures au Fab Lab, je décide de monter à l'étage pour aller rencontrer ce que les gestionnaires du TRAKK appellent les « *start-ups* ». Je monte donc à l'étage et décide de discuter avec toutes les personnes présentes ce jour, afin qu'elles m'expliquent brièvement leurs activités, ainsi que leurs perceptions du TRAKK et de leur insertion dans celui-ci.

Le premier bureau que je visite est occupé par Spade, une entreprise de développement web. Sur son site internet, l'entreprise se définit comme une « agence agile » qui « apporte la capacité d'unifier vos stratégies digitales et vos expériences numériques en travaillant en étroite collaboration et en partageant les connaissances ». L'entreprise est installée dans deux bureaux, l'un à Bruxelles, l'autre au TRAKK. Elle comporte neuf personnes, dont trois occupent les bureaux du TRAKK. L'entreprise a rejoint le TRAKK au début du mois de juillet 2018. Ils sont venus au TRAKK pour se rapprocher physiquement d'autres entreprises travaillant dans le même secteur, principalement des entreprises de design. Quand je leur demande ce que le fait d'être ici leur apporte, les membres présents me disent qu'il est « plus simple, plus motivant » de travailler dans un endroit où ils sont en contact avec d'autres entreprises. Cependant, ils me disent aussi que, « la plupart du temps, on reste dans notre bureau », et que les échanges avec les autres se limitent bien souvent au fait de manger ensemble dans la salle à manger commune sur le temps de midi. La présence d'un Fab Lab au sein du TRAKK est pour eux importante car elle leur permet de prototyper des projets quand ils en ont besoin. Le fait que le personnel du Fab Lab soit là pour « aider, expliquer », est un avantage pour eux. Concrètement, ils paient un loyer pour l'espace bureau et bénéficient de ristournes pour l'utilisation du Fab Lab.

Le deuxième bureau est occupé par LEVEL Studio, un bureau d'architectes composé de deux associés et d'une stagiaire au moment de ma visite. Le bureau existe depuis cinq ans et a rejoint le TRAKK dès que les bureaux ont été ouverts, soit il y a trois ans (au moment de ma visite). Les architectes du bureau insistent sur le « côté dynamique et créatif » du lieu, sur le fait de travailler à proximité directe d'entreprises connexes. En

termes de collaborations concrètes, l'architecte présent me parle d'une collaboration avec KingSize, qui les a aidés à réaliser des images de synthèse. Dans ses activités, le bureau travaille actuellement sur le nouveau bâtiment de TRAKK, que l'architecte présent me décrit comme un « grand espace de *co-working*, enfin plutôt un espace créatif et collaboratif ». Pour lui, le TRAKK s'inscrit dans le « NWOW », pour « New Ways of Working », qui regroupe de nouveaux modes d'organisation du travail centré sur la flexibilité et la collaboration. Le nouveau bâtiment devra dès lors favoriser ces nouvelles manières de travailler. Il devra s'agir d'un « espace pas forcément complètement ouvert, qui doit avoir plusieurs sous-espaces, qui doit permettre aux gens de se rencontrer, d'échanger ». Il y aura dix fois plus de postes de travail dans le nouveau bâtiment qu'il y en a dans l'actuel. L'intérêt de ce type de lieux est d'« être entouré d'entreprises avec lesquelles tu peux créer des partenariats ».

Le troisième bureau que je visite est occupé par le gérant d'une société d'architectes « plutôt généraliste ». La société a rejoint les bureaux du TRAKK en mars 2016. L'intérêt, pour ce gérant, est de pouvoir « mener [son] entreprise en étant entouré d'autres personnes ». Il apprécie cependant tout particulièrement que les bureaux ne soient pas disposés en open space, qu'il puisse bénéficier de son propre espace personnel et qu'il ne soit pas obligé de se conformer à une politique de « clean desk » (qui consiste à ranger son poste de travail tous les soirs pour qu'il soit propre et vide le lendemain matin). Il collabore occasionnellement avec LEVEL et avec KingSize, mais il s'agit toujours de collaborations ponctuelles sur des projets bien précis. Pour lui, le Fab Lab « c'est un plus mais je ne m'en sers pas ».

Le quatrième bureau dans lequel je me rends est celui de KingSize, une agence de communication qui travaille, selon les dires de ses membres, à la frontière entre « branding et univers graphique ». Ils occupent les bureaux du TRAKK depuis la mise à disposition de ceux-ci. Ils soulignent l'intérêt d'être ici pour rencontrer des gens, et éventuellement initier des collaborations (ils mentionnent à cet égard des projets ponctuels où ils ont collaboré avec certains des architectes travaillant également au TRAKK). Au-delà de l'aspect humain, ils mentionnent également le fait que le loyer ne soit pas cher (300€ par pièce plus 50€ par mois). Les membres de KingSize insistent également sur l'image de Namur qui est en train d'évoluer. Des initiatives comme le TRAKK contribuent, selon eux, à redynamiser la ville, qui pouvait passer pour une ville morte il y a encore quelques années. Ils avouent ainsi qu'au moment de prendre une décision quant à l'endroit où implanter leurs bureaux, leur intention première était d'aller à Bruxelles,

mais que la dynamique naissante à Namur les a incités à y rester. Le Fab Lab est intéressant pour eux afin de prototyper certaines choses quand nécessaire. Ils me disent qu'ils ont dû l'utiliser une dizaine de fois en trois ans.

Le cinquième bureau est occupé par les membres de Superbe, avec qui j'ai longuement discuté le matin.

En fin de journée, je redescends au rez-de-chaussée. En discutant avec Gérard, je comprends que le « nouveau TRAKK », comme il l'appelle, est un véritable enjeu pour les acteurs. Le nouveau bâtiment du TRAKK sera organisé sur trois étages : un grand espace de *co-working* au rez-de-chaussée, des bureaux privatifs fermés au premier, et le Fab Lab en sous-sol. Gérard m'avoue avoir peur que la vision du BEP devienne dominante dans le nouveau bâtiment. Cela tient en partie au fait que le BEP sera propriétaire du futur bâtiment, alors que c'est l'Université de Namur qui est propriétaire du bâtiment actuel. Le fait que le BEP devienne propriétaire du bâtiment du TRAKK induit selon Gérard un rapport de force asymétrique, et risque de renforcer la volonté du BEP de rentabiliser l'investissement. Or, selon lui, le BEP a vu trop grand, le projet d'agrandissement du TRAKK est déconnecté des besoins du terrain. Pour lui, cela s'apparente à un retour d'une dynamique top-down. Gérard n'est pas résigné pour autant : « on va organiser la résistance » face à l'emprise du BEP sur le nouveau TRAKK, me dit-il en conclusion de notre discussion. Je quitte le TRAKK en fin de journée.

J'y reviens le mardi, jour pendant lequel le Fab Lab est ouvert uniquement l'après-midi. J'arrive au TRAKK vers midi, à l'heure où les gens mangent. Je décide de manger avec eux. Nous sommes cinq à nous retrouver dans la salle à manger (Gaël et Xavier, de Superbe, un des architectes, ainsi que Robert). Pendant le temps de midi, on mange en discutant de tout et de rien. Personne ne parle de projet, on discute de Namur, des travaux qui y sont prévus, de l'avenir du Grognon et de la place du vélo dans le centre-ville. L'ambiance est conviviale.

Dans le courant de l'après-midi, nous sommes rejoints par trois autres personnes qui viennent au Fab Lab et avec lesquelles j'aurai l'occasion de m'entretenir individuellement.

La première est une femme de 35 ans, qui est graphiste-illustratrice et enseignante. Elle me dit qu'elle est également créatrice de bijoux, et qu'elle vient essayer les machines du Fab Lab dans le cadre de cette activité. Elle est enseignante à 4/5ème et fait du design et de la création de bijoux à côté. Elle est attachée à cette répartition de ses activités et me

dit qu'elle ne voudrait pas être indépendante à temps plein pour son activité de créatrice de bijoux. Elle travaille sur une nouvelle ligne de bijoux, faite de nouvelles matières telles que le plastique. Elle a entendu parler du Fab Lab par une amie namuroise et s'y est rendue afin de préparer sa collection, prévue pour la période des fêtes de fin d'année. Elle m'avoue qu'elle s'attendait à y trouver davantage de machines mais que, dans l'ensemble, elle trouve que le Fab Lab est déjà bien tel qu'il est. Par contre, elle m'indique que les heures d'ouverture ne sont pas pratiques pour quelqu'un qui travaille. Idéalement, elle voudrait pouvoir réserver des machines afin d'être sûre de les trouver disponibles en arrivant. Je me permets de lui indiquer que le vendredi est prévu à cet effet mais elle travaille malheureusement ce jour-là. C'est la deuxième fois qu'elle vient. Ne maîtrisant pas encore les machines, Gérard et Stéphane, un autre employé du TRAKK, lui prodiguent de nombreux conseils. Robert l'aide également beaucoup.

Adrien, du Comptoir des Ressources Créatives de Namur, vient au Fab Lab pour produire une série de stickers pour la vitrine du comptoir. Cependant, il ne sait pas utiliser les machines et, Robert étant occupé depuis vingt minutes, personne ne peut lui expliquer leur fonctionnement. Adrien abandonne et finit par s'en aller.

Eric est retraité. C'est un ancien ébéniste, qui travaille dans le secteur du design au Québec. Cela fait plusieurs années qu'il vient au Fab Lab, avec une baisse de régularité cette année. Sa participation dépend de ses projets, lesquels concernent souvent la fabrication de jouets en bois pour ses petits-enfants, ainsi que la production de tables en bois et en époxy. Il a un atelier bien fourni en outils chez lui mais vient tout de même ici pour les quelques machines qu'il n'a pas ainsi que pour ce qu'il appelle « l'ambiance créative ». Il me confie aimer rencontrer différents créateurs, échanger avec eux. Il aime le « côté social de lieu ». Il réalise ses projets pour son plaisir personnel.

Pendant ma présence au Fab Lab, je vois à de nombreuses reprises Robert aller aider la créatrice de bijoux à maîtriser les machines. Quand il a fini, il s'installe dans la salle commune du Fab Lab, celle où sont disposés les ordinateurs, pour discuter Eric. Ils discutent ainsi longuement du simulateur de Robert autour d'un café. Eric, lui, lui explique qu'il a plein de projets, qu'il aimerait notamment faire de la gravure sur bois mais qu'il ne sait pas comment faire. Robert lui donne quelques conseils. L'après-midi se termine sans plus de visites au TRAKK, et je quitte Robert et son ami qui terminent de discuter de leurs projets respectifs.

## Conclusion intermédiaire

A travers les sections précédentes, l'analyse du TRAKK tend à montrer qu'une certaine forme d'innovation participative y est conçue et développée.

Les Hub Créatifs ont en effet été mis en place en Wallonie dans le cadre d'un programme politique visant à transformer l'économie du territoire en la rendant créative, afin de permettre le redéploiement économique de la Région (voir Chapitre 3). Dans ce contexte, les Hubs ont été conçus comme des catalyseurs d'innovation, censés mettre en contacts des acteurs du monde économique et des citoyens créatifs afin de stimuler et d'accélérer le développement de projets d'innovation.

Les activités du TRAKK sont multiples et dépendent des acteurs impliqués. Elles se concentrent sur de l'accompagnement d'entreprises et de porteurs de projets dans le cas du BEP, qui voit dans le Hub un outil supplémentaire à l'ensemble de ceux dont l'organisme dispose déjà. Ces activités s'ouvrent à d'autres publics dans le cadre des activités menées par l'ABSL KIKK, qui organise des ateliers de formation aux nouvelles technologies grand public et qui gère le Fab Lab, ouvert à tous. Dans ce cadre, les membres de l'ABSL KIKK remettent en cause le fait que la finalité du TRAKK soit limitée à la production d'innovation. Pour eux, le TRAKK est avant tout utile à créer du lien social ainsi qu'à réduire le gouffre qui peut exister entre certaines personnes et le développement des technologies numériques.

A travers ces différentes activités, le public amené à participer à la fabrique de l'innovation change, et va des entrepreneurs à tout citoyen intéressé. Les méthodes s'adaptent également aux objectifs et aux publics cibles : de la simple présence et du conseil ponctuel dans le cadre de la gestion du Fab Lab, à la sophistication des méthodes créatives telles que le *brainstorming*, censées permettre le développement optimal d'idées créatives.

Cependant, des asymétries de pouvoir entre des acteurs aux visions hétérogènes, renforcées par le financement du TRAKK par les fonds FEDER, font que ces diverses visions, méthodes, pratiques, et publics ne cohabitent pas sur un pied d'égalité. En effet, le TRAKK apparaît contraint par sa nature de dispositif au service d'une ambition de redéploiement économique : il est soumis à des impératifs de production d'innovation et d'activité économique, évalué par des indicateurs inscrits dans son mode de financement, et porté par un acteur au moins – qui est propriétaire de la future infrastructure qui

accueillera le Hub – qui priorise certaines activités et certains publics au détriment d'autres.

Dans ce cadre, le TRAKK, pensé par certains comme un « tiers-lieu », ou comme un laboratoire ouvert, apparait soumis à une rationalité instrumentale forte, inscrite au cœur du programme politique qui l'a fait naître.

## Chapitre 6. Le *Hackerspace* de Liège

Le *Hackerspace* de Liège est, comme son nom l'indique, un *Hackerspace*, c'est-à-dire un lieu où des individus avec un intérêt commun (le plus souvent autour de l'informatique, des sciences et des technologies) peuvent se rencontrer et collaborer. Ces espaces s'apparentent à des laboratoires, dans lesquels les membres peuvent partager des ressources et des savoirs.

Ce chapitre est découpé en quatre parties. La première s'attache à présenter la genèse du *Hackerspace*, en présentant notamment la manière dont ce dernier est lié aux (més)aventures du ReLab de Liège. La deuxième s'intéresse aux différentes représentations dont le lieu est porteur, ainsi qu'à la manière dont son fonctionnement est envisagé par ses membres. La troisième partie présente le récit de mon observation participante de la vie du *Hackerspace* durant trois soirées ou demi-journées, entre mai 2017 et octobre 2018. Enfin, la conclusion revient sur la conception de la participation qui se déploie aux travers de cet espace.

Au sein de ce chapitre, cinq personnes interrogées prennent la parole :

- Béatrice, co-fondatrice du ReLab et fondatrice de l'espace « 54 Dérivation » ;
- Kylian, ancien membre du ReLab et fondateur du *Hackerspace* de Liège ;
- Marc, Kévin et Nicolas, respectivement co-fondateur, et membres du *Hackerspace* de Liège ;

### Section 1. Genèse du *Hackerspace* de Liège

Comme évoqué dans le chapitre précédent, l'histoire du *Hackerspace* de Liège est intrinsèquement liée à celle du ReLab, le Fab Lab de Liège. En effet, le *Hackerspace* a été fondé par Kylian et Marc, après que Kylian ait quitté le ReLab en 2012 suite au rapprochement de ce dernier avec ID Campus et Meusinvest. Lors de ma première visite au *Hackerspace*, j'ai également pu me rendre compte que quatre membres du lieu avaient auparavant travaillé au ReLab, avant d'en quitter l'équipe et de rejoindre le *Hackerspace*. De même, le *Hackerspace* est actuellement implanté dans un espace qu'il partage avec une autre association, appelée « 54 Dérivation ». Celle-ci a été créée par Béatrice, qui avait elle-même co-fondé le ReLab. S'intéresser au *Hackerspace* de Liège commence donc par suivre

la trajectoire d'anciens membres du ReLab, et par interroger leurs représentations du ReLab, des Fab Labs en général, et des lieux qu'ils entendent, eux, mettre en place.

Echaudée par sa mauvaise expérience du ReLab, Béatrice déploie maintenant, au travers du « 54 Dérivation », un objectif de création d'un « tiers-lieu réellement ouvert », qu'elle définit comme une « configuration sociale inédite, critique envers la société [elle insiste sur ce point], mais dont la critique s'exprime par la création de nouveaux produits et de nouveaux services » (Entretien n. 29, novembre 2018). Béatrice insiste fortement sur l'apport des « créatifs » et des tiers-lieux en termes de développement durable, de réutilisation des ressources dans la fabrication de nouveaux produits, mais également en termes d'horizontalité des rapports hiérarchiques :

Et il y a aussi, ce que j'observe en tout cas maintenant dans les expériences qu'on fait, il y a une inversion du rapport de force. Donc c'est-à-dire que, ça, ça se rapporte à ce que Laloux dit, c'est à dire que les gens sont tellement en bas d'une pyramide de décision, et en fait on leur dit « ben vous pouvez voter, vous pouvez consommer », et puis ben ça génère des *burn-outs*, ça génère de l'angoisse, parce qu'il y a tellement du coup peu d'emprise de la personne sur son chemin de vie que dans des lieux et face à des outils ou à des démarches où elle va pouvoir avoir même rien que la sensation qu'elle peut avoir à nouveau la maîtrise d'une toute petite part de sa destinée, et ben du coup ben pour elle c'est comme si on lui redonnait un baxter d'oxygène pur quoi (Entretien n. 29, novembre 2018).

Elle assimile les tiers-lieux à des lieux de démocratie, et les inscrit dans un objectif politique de modification des rapports de force :

Je veux dire que le système politique a totalement perdu sa crédibilité aux yeux du grand public, je le pense vraiment sincèrement. Et d'ailleurs l'abstention au niveau mondial et la montée de l'extrême droite dans certains pays pour moi en est un révélateur puissant. Dans les tiers-lieux, bon après, il y a aussi tiers-lieux et tiers-lieux hein. Mais je veux dire, dans mon approche à moi, et je crois que ça c'est un élément de posture aussi qui m'est propre, c'est que ça ne m'intéresse pas, en fait... Il n'y a pas le sachant et l'apprenant en quelque sorte, il n'y a pas de relation qui ne soit pas poreuse entre celui qui amène un service ou une solution et celui qui en est l'utilisateur. Or c'est ce que font les institutions, les institutions se posent en « je suis la solution à votre problématique et vous êtes les bénéficiaires de cette solution ». La porosité entre les deux elle est quasi-nulle. Et par contre, dans les tiers-lieux, c'est

l'inverse, c'est « vous êtes en partie la solution du problème qu'on va régler ensemble » (...) ce que je remarque, et ce qui fonctionne avec les personnes, c'est quand tu n'es pas dans un rapport de force où tu dis « je suis l'apporteur de la solution », c'est « vous êtes une part de la solution » (Entretien n. 29, novembre 2018).

Or, cette inversion du rapport de force, Béatrice ne la retrouve pas dans les activités du ReLab, dans celles du WeLL, qu'elle connaît par ailleurs, ou encore dans certains *hackathons*. Béatrice déploie une vive critique de la valorisation des produits des processus de co-création qui se mettent en place dans ce type de lieux, allant jusqu'à parler d'exploitation :

... je vais l'illustrer par un exemple concret. Le ReLab initie gentiment l'année dernière une espèce d'*hackathon* basé sur le making où ils doivent produire du mobilier, enfin bref. Donc en gros on convoque des créatifs et on leur dit « pendant un week-end, réfléchissez », on leur donne un cahier des charges. Et on dit « les plans après seront publiés en open source ». Et ben, on fait l'expérience, plein de créatifs viennent, pendant un week-end, et un an après ce n'est toujours pas publié. Ben ça, c'est de l'exploitation pour moi. Donc soit les gens on les rémunère, ou on trouve une forme de valorisation, nous on fonctionne beaucoup sur la base du troc ou de l'échange de service. Mais, en tout cas, on ne considère pas que la valeur produite, même de façon co-créative... C'est pareil quand des utilisateurs viennent au WeLL donner leur avis d'utilisateurs sur la question, si on considère juste qu'on est là et que... Et ben finalement on est dans la même reproduction du rapport de force, c'est à dire qu'on est une structure et on se dit que comme on est une structure structurée, ben on peut se permettre d'aller chercher gratuitement, sans valorisation (...) Mais, du coup, il y a une fonction d'exploitation de la valeur de l'expérience. (...) une institution comme le ReLab qui dit « on va faire du mobilier pour une future salle de Plug-R » et que derrière tu ne publies pas, mais moi je trouve ça juste... Enfin (souffle). Et les *hackathons* je ne suis pas pour, par exemple. Surtout des *hackathons* qui sont financés par des boîtes quoi. Parce que finalement c'est une nouvelle forme d'exploitation, c'est « ouais, les petits geeks, pendant un week-end, on va vous donner du café et tout, venez, ça va être cool », et on utilise les processus de co-création et finalement on re-privatise la valeur quoi. Ben je ne trouve pas ça bien (Entretien n. 29, novembre 2018).

L'objectif d'inversion du rapport de force poursuivi par Béatrice n'est pas éloigné de la vision de Kylian, ancien membre de l'équipe technique du ReLab, qui conçoit les Fab Labs comme faisant partie de la même mouvance que les Repair Cafés. Pour lui, ces lieux

ont pour principal intérêt de permettre aux gens de se réapproprier leur consommation, leur utilisation des ressources, en leur permettant d'apprendre à produire eux-mêmes, de manière locale, réapprendre à « faire, ce qui en ville est complètement perdu (...) tu vois, le fait de pouvoir réparer toi-même un truc que tu as cassé plutôt que de l'échanger » (Entretien n. 33, novembre 2018). Selon lui, ce qui a conduit les membres de l'équipe technique à quitter le ReLab, c'est la peur de voir celui-ci perdre en indépendance, la peur de voir les valeurs qui les animaient détournées au profit d'un autre projet, porté par des acteurs institutionnels dont ils se méfiaient. Kylian critique fortement l'impératif de rentabilité qui était présent dans l'esprit de Corentin et qui a gagné en importance à l'arrivée d'ID Campus dans la gestion du ReLab :

Ce qui me gênait avec la manière dont ID Campus et je ne sais pas pour les autres Labs, a fait le truc, c'est qu'eux cherchaient un objectif de rentabilité. Même dans les premiers plans, même quand Corentin parlait du Fab Lab, il disait « l'objectif c'est d'être rentable sur trois ans », tu vois. Donc il avait un discours de *start-up*. Et ça m'a toujours gêné. Au début j'allais avec, je suivais la vague, parce que ça m'arrangeait, mais tu ne peux pas, dans un lieu comme ça, tu ne peux pas être rentable. Tu vois, si tu veux vraiment aider la communauté, ben c'est comme une bibliothèque, une bibliothèque n'a pas d'objectif de rentabilité quoi (Entretien n. 33, novembre 2018).

A rebours d'une logique de rentabilité, Kylian se dit porté par les valeurs de l'*open-source hardware*, qu'il considère comme une opportunité de « rendre quelque chose » à la communauté des *hackers* et *makers*. C'est ce qui l'a intéressé dans le projet du Fab Lab, et c'est également une de ses grandes sources de frustration en ce qu'il estime que cette idée n'a jamais réellement été concrétisée :

L'idée de pouvoir, n'importe où dans le monde, reproduire exactement le même truc et travailler de manière itérative sur un projet, cette utopie-là elle me faisait rêver complètement quoi. C'est quelque chose que je n'ai jamais retrouvé dans le Fab Lab, je suis resté pas longtemps aussi parce qu'après il y a eu beaucoup d'opportunisme autour de ce truc-là (Entretien n. 33, novembre 2018).

Cette frustration l'a conduit lui aussi à quitter l'équipe du ReLab et à créer sa propre société, dans un premier temps, ainsi qu'à participer à la création du *Hackerspace*, dans un deuxième temps. Kylian est en effet, avec Marc, le co-fondateur du *Hackerspace* de Liège. La décision de créer ce lieu a été prise en 2014, à un tournant de l'histoire du ReLab, « quand l'institutionnel a commencé à prendre vraiment trop de place dans le ReLab »,

commente Marc. À ce moment, ce dernier cherchait un lieu pour travailler et « réfléchir avec d'autres sur des projets et avoir un lieu hors de chez moi pour bosser sur des projets » (Entretien n. 19, mai 2017). Il a rencontré Kylian, qui faisait alors toujours partie de l'équipe du ReLab mais qui voulait monter un autre lieu, vu les problèmes que connaissait le Fab Lab à cette époque :

Et le ReLab était complètement mort à ce moment-là, on s'est dit « Qu'est-ce qu'on va faire ? ». Et on s'est dit « il faut faire un truc ensemble, je suis sûr que je ne suis pas le seul à avoir envie d'un lieu comme ça ». Et au final, de fil en aiguille, on a remarqué que c'était bien le cas, qu'il y avait plusieurs personnes qui cherchaient ce genre de lieu. Ben Hugo, qui vient d'arriver là, il cherchait un club d'électronique, il était même sur l'idée d'en lancer un en fait, et donc voilà on s'est dit qu'il y avait une demande, un besoin, et on s'est dit qu'on allait le faire ensemble et voir si ça marche. Au pire, si ça ne marche pas, ben on n'a rien perdu, on a juste perdu les frais de constitution et l'assurance mais au final on s'en fout. Donc voilà, c'est comme ça que ça s'est fait... C'est un besoin personnel et on s'est dit, on se connaissait, on va se mettre ensemble... (Entretien n. 19, mai 2017).

Comme le montre la première partie de cette citation, la création du *Hackerspace* s'est faite en lien étroit avec l'évolution du ReLab. Le ReLab et son évolution ont d'ailleurs influencé la manière d'envisager la mise sur pied du *Hackerspace* de Marc et de Kylian :

En fait, à la base, comme je te disais, avec Kylian on était là pendant un samedi après-midi, on était en janvier, et on s'est dit qu'il fallait faire un truc. Et donc on s'est dit, « Comment est-ce qu'on va faire ? » Parce qu'on s'est dit « On veut rester complètement indépendant », par exemple par rapport au ReLab que tu as vu, qui a quand même énormément d'aides publiques, nous on s'est dit « on veut rester totalement indépendant sur ce qui nous permet de survivre », donc ça va être le loyer, assurance, charges. Donc vraiment la base, on veut être indépendant. Ce qui n'est pas le cas puisque la société de Kylian nous héberge. Mais on a une collaboration plus saine avec la société de Kylian qu'on pourrait avoir le public. Nous on estime ça. Moi, dans mon boulot, j'ai énormément de lien avec le public avec des subventions et des aides publiques, alors qu'eux ont été assez traumatisés par ça par rapport au ReLab. Il y a le public qui est venu et c'est devenu un outil de communication politique, le ReLab, et on voit où ça les a amenés. (...) Donc moi pas mais eux ont vraiment été traumatisés par le public, parce que ça a peut-être été mal fait à l'époque, ils ont peut-être laissé le public faire tout et n'importe quoi... Le public j'entends l'administration publique hein, donc *Creative Wallonia* etc. (Entretien n. 19, mai 2017).

Kylian explique avoir également été fortement influencé par une visite effectuée à l'Incub'Hacker, un *hackerspace* situé à Namur :

... on a eu un super contact avec eux, ils nous ont invité à une de leurs soirées d'ouverture, on a été quelques mois plus tard avec Nicolas et moi j'ai complètement flashé sur l'endroit quoi, je me suis rendu compte qu'on avait toujours eu envie de recréer un *Makerspace*, on avait eu plein de plans pour ça, pas un Fab Lab parce qu'on n'avait plus envie de subsides dû à l'expérience, on ne voulait plus de public quoi, mais par contre on voulait vraiment recréer l'idée du *makerspace* et donc on avait fait plein de business plan, ce genre de trucs, mais on n'avait jamais été plus loin. Et en voyant le *Hackerspace*, le côté super punk du truc, tout sale, mais des gens méga sympas, bidouiller avec des bières, voilà, je me suis rendu compte que c'était exactement ça que je voulais comme ambiance, comme lieu quoi (Entretien n. 33, novembre 2018).

Maintenant que la genèse du lieu a été exposée, la section suivante s'attache à analyser son fonctionnement, ainsi que les représentations que s'en font ses membres.

## **Section 2. Fonctionnement et représentations du *Hackerspace* de Liège**

La mauvaise expérience du ReLab a provoqué dans le chef de Marc et Kylian une volonté ferme de faire en sorte que l'ABSL du *Hackerspace* reste dans leurs mains, et qu'une tierce-partie (fusse-t-elle publique) ne puisse pas faire « n'importe quoi dans le lieu qui n'est pas le leur » (Entretien n. 19, mai 2017). Au moment d'évoquer le changement d'équipe du ReLab, Marc et Nicolas m'expliquent que, selon eux, Cédric, le nouveau Fab Manager, est sans doute de nature plus prompte à accepter les directives découlant des financements publics qu'eux ne l'auraient été. Eux, au contraire, valorisent énormément la liberté de manœuvre que les membres du *Hackerspace* ont quant aux activités qu'ils y développent. Cette volonté d'indépendance entraîne un impératif d'auto-financement. Au moment de mon entretien avec Marc, Kévin et Nicolas, le *Hackerspace* disposait d'un faible capital, 3000€, et de rentrées d'argent insuffisantes à payer un loyer. Le *Hackerspace* était dès lors hébergé dans les locaux de la société de Kylian, qui contribuait également financièrement, tout comme Marc, au bon fonctionnement du lieu. A terme, la volonté au moment de l'entretien était de déménager dans un lieu « propre » au *Hackerspace*, qui paierait un loyer financé par les cotisations des membres et les éventuels dons. Cet enjeu

du financement et du contrôle de l'infrastructure entraîne une réflexion sur le type de lieu que constitue le *Hackerspace*. Ainsi, Marc rapproche, en termes sémantiques, le *Hackerspace* d'un tiers-lieu, sans toutefois embrasser pleinement cette appellation :

Je ne donnerais pas la définition de « tiers-lieux » pour un endroit comme celui-ci mais pas loin en tout cas. (...) Parce que nous, on a encore la petite différence qu'on n'est pas chez nous, on est hébergé dans une entreprise, dans ses lieux. Quand on sera vraiment chez nous on pourra utiliser la notion de tiers-lieux, parce que pour le moment, sans l'avis soit du Président de l'ASBL qui est propriétaire de la société, ou d'un gars de la société ou d'un administrateur de l'ASBL du *Hackerspace*, les membres n'osent pas faire quelque chose dans l'atelier de trop bruyant ou de trop salissant ou de modifier le lieu quoi (Entretien n. 19, mai 2017).

La notion de tiers-lieu est tout de même fondamentale pour Marc, car elle permet de saisir que le *Hackerspace* n'est jamais qu'un lieu permettant à des individus de se retrouver, de travailler et de passer du temps ensemble autour d'intérêts communs : le *hacking* et le *making*. Ainsi Marc envisage-t-il le *Hackerspace* comme un ensemble de « connards dans un garage », sans autre intérêt que de permettre à des « copains » de travailler ensemble sur des projets (Entretien n. 19, mai 2017). Même son de cloche du côté de Kylian, qui affirme ne pas s'être posé de question sur l'idéologie, ne pas avoir « réfléchi théorique » au moment de la création du *Hackerspace* (Entretien n. 33, novembre 2018). Cependant, Marc lie tout de même le *Hackerspace* de Liège au mouvement de contre-culture plus large des *hackerspaces* qui se sont développés aux États-Unis dans les années 1960 :

Ca a démarré dans les années 60 donc c'est un mouvement qui est vieux, les premiers groupes de gens comme ça en fait faisaient ça et, c'est con à dire mais c'est vraiment venu de ça aux États-Unis, c'est des mecs qui taguaient des trains et l'idée c'était de tagger un train avec un message dessus pour véhiculer le message dans tous les États-Unis. C'est un peu de ça qu'est né aussi le mouvement *hacker*, les empêcheurs de tourner en rond aussi, et après ça s'est décliné dans des milliers de formules différentes, maintenant tu as des *hackerspaces*, tu as des *Medialab*, tu as des Fab Labs... (Entretien n. 19, mai 2017).

En discutant des trajectoires de ces différents lieux issus d'un même mouvement, Marc en vient à évoquer leur institutionnalisation progressive, de qualité inégale selon lui en fonction des contextes nationaux :

Il y a vraiment des bonnes intentions dans certaines institutions, je ne trouve pas d'exemple en Belgique. Je n'ai rien contre le Parti Socialiste, contre Marcourt ou quoi que ce soit mais je trouve qu'en Wallonie on le fait très, très mal. (...) tu as des villes par exemple en France qui ont donné de l'argent pour créer un Fab Lab dans le but vraiment de former des gens, de faire de la formation continue, de peut-être mettre le pied à l'étrier à des jeunes paumés, par exemple tu as, en zones prioritaires en France, tu as des communes, enfin des municipalités qui donnent de l'argent pour développer des Fab Labs dans des zones prioritaires, donc ça va peut-être donner des vocations aussi à des jeunes, tu vois, la fabrication numérique ça existe à l'échelle industrielle, ça va peut-être mettre le pied à l'étrier à des futurs électroniciens, à des futurs développeurs, ça va peut-être permettre à un artiste de se révéler, j'en sais rien... (...) le truc c'est que, eux, ont énormément d'argent public mais on ne va jamais faire une énorme action de comm' politique derrière, et moi c'est ce qui m'énerve énormément ici c'est que, dès que *Creative Wallonia* par exemple va te donner trois sous, tu es obligé de les citer, tu es obligé de leur dire merci pour tout, tout le temps. Et moi il y a un système de... Enfin je ne sais pas j'ai vraiment l'impression que le public ne s'en sert pas pour les bonnes raisons. Ils veulent plus en faire un outil de communication politique avant tout (Entretien n. 19, mai 2017).

La communication politique autour du programme *Creative Wallonia*, centrée sur le Ministre l'ayant mise en place, a même engendré un nouveau label au sein du *Hackerspace*, comme l'explique Marc :

... quand tu parles de *Creative Wallonia*, tu as toujours Marcourt qui est derrière quoi, on dit « Marcourt » avant de dire « *Creative Wallonia* ». Pour moi, *Creative Wallonia* est un beau projet mais souvent trop attaché à Marcourt, on va dire « *Creative Wallonia*, Cabinet Marcourt ». « Merci à *Creative Wallonia* ». Tu as qui qui débarque sur scène à la *Maker Faire* ? Marcourt. Après, je n'ai pas de problème avec le Parti Socialiste, pour moi ils font tous leur politique plus ou moins très mal, sauf une exception ou deux près mais voilà il y a des gens intelligents et des cons partout. Mais je ne sais pas, moi je vois ça, quand je vois *Creative Wallonia*, je vois ce qu'on s'amuse à appeler ici un peu comme tu avais il y a quelques années le *Green Washing*, tu vois, c'est écologique gnagnagna et derrière ça on t'enfume, ben j'ai l'impression qu'on est dans du *Creative Washing* maintenant, « c'est créatif, regardez ce qu'on fait, on est

beau ». Ca me pose un problème parce que, *Creative Wallonia*, j'aimerais bien voir des vrais résultats de *Creative Wallonia*, et quand tu te renseignes un peu sur eux, c'est hyper évasif : « regardez, on donne de l'argent pour ça, ça, ça, ça, ça » (...) Enfin nous ça nous fait bien rire, on appelle ça « Creative Wallifornia », tu vois, c'est le côté un peu show, le côté hollywoodien de tout ça, tu te dis « mais attendez... », parce que *Creative Wallonia*, on s'est marré comme des cons à la *Maker Faire* mais tu te dis, en trois secondes et demi de discours, putain mais on avait parlé quatorze fois de Marcourt quoi. Ca me pose un problème. On est là pour quoi, pour stimuler la créativité et solutionner des problèmes, ou pour servir le prochain mandat de Marcourt ? Ca, ça m'a posé un problème, c'est ce que j'ai ressenti. J'ai pas de problème avec Marcourt, je trouve que c'est quelqu'un de très bien, mais pour moi une structure comme *Creative Wallonia* doit être apolitique. Enfin, elle doit être aidée par le public mais elle ne doit pas porter de couleurs politiques et je trouve que *Creative Wallonia* véhicule des valeurs du Parti Socialiste beaucoup trop fortes (Entretien n. 19, mai 2017).

De la même manière qu'ils critiquent l'instrumentalisation potentielle de ce type de lieux à des fins de communication politique, les membres du *Hackerspace* critiquent le recours permanent au mot « innovation » pour décrire ce qui est censé se produire dans ces lieux. Ainsi, concernant le *Hackerspace*, Marc et Kévin ont du mal à décrire leurs activités comme de l'innovation :

Marc : On a eu un gars qui a débarqué qui venait du MovieLab, un français ou un suisse, je ne sais plus son nom. Et selon lui, on faisait de l'innovation sociale. Moi je lui ai dit, on est plus des gusses dans un atelier à s'amuser, mais après, voilà, mon point de vue, c'est avant tout un endroit où on passe un bon moment, où on s'entraide, et où on essaie de passer le temps ensemble. C'est vraiment un club en fait, on serait un club de lecture que ce serait le même projet.

Kévin : Un club d'informatique, moi c'est comme ça que je le décris à tout le monde.

Marc : Et puis, quand on parlait d'empêcheurs de tourner en rond, ben nous ça nous fait violemment chier quand on achète quelque chose et qu'on est absolument limité, mais de façon complètement stupide, par le fabriquant, parce que le fabriquant a décidé que ça devait fonctionner comme ça alors que ça pourrait fonctionner autrement et peut-être mieux. Et ça, ça nous fait violemment chier donc on décide de parfois faire sauter les barrières ou de carrément casser pour reconstruire à notre façon. Donc l'innovation, je ne pense pas. Moi, je n'y crois pas en tout cas. L'innovation

ça reste un gros buzzword hein. (...) Mais je ne dirais pas qu'on fait de l'innovation ici. De l'innovation dans la connerie, peut-être. (...) Donc, si un jour on a vocation à faire de l'innovation peut-être qu'on le fera mais je ne pense pas qu'on se réveillera en disant « aujourd'hui on va innover ! », je pense que quelqu'un qui dit ça déjà a une forte estime de lui-même. Se réveiller le matin et se dire « je vais innover », il faut avoir une forte estime de soi-même. Moi je ne me lève jamais le matin en me disant « je vais aller à l'atelier » quoi, non, je vais déjà aller réparer ma machine à café qui est niquée, peut-être avec une pièce imprimée en 3D qu'un autre gusse a fait à l'autre bout du monde à ma place, et je vais l'imprimer, la foutre, et la machine va fonctionner, mais je ne vais pas me dire que je vais me lever et aller faire de l'innovation (Entretien n. 19, mai 2017).

Cette réflexion sur l'innovation, ou plutôt son absence en tant qu'objectif du *Hackerspace*, conduit les membres à avoir un point de vue contrasté sur le rapport entre ce type de lieux et le monde économique. Kévin, par exemple, explique essayer de développer un projet au sein du *Hackerspace*. Son but est d'arriver à produire un premier prototype fonctionnel. Cependant, il n'a aucune envie de le commercialiser lui-même. Son but est qu'une entreprise lui rachète son prototype et en industrialise la production :

Si je pouvais trouver une entreprise qui est intéressée par mon projet, en qui j'ai un minimum confiance pour ne pas me faire entuber complètement, je leur filerais mon projet quoi, c'est mon truc à la base mais je préférerais qu'ils le gèrent eux-mêmes. Je préfère avoir une idée comme ça tous les six mois et faire ça à mon rythme que de devoir essayer de le commercialiser moi-même (Entretien n. 19, mai 2017).

Marc, lui, ne se dit pas intéressé par le fait de créer un lien entre le monde économique et les projets qu'il développe au *Hackerspace*, ce qu'il fait en tant que pur loisir. Il se montre également critique de la manière dont les pouvoirs publics wallons envisagent l'incorporation des mouvements *hacker* et *maker*, ainsi que des tiers-lieux, dans des stratégies économiques, l'entrepreneuriat ne devant selon lui être vu que comme une conséquence secondaire de la mise en place de ces lieux :

Donc dire qu'un lieu comme ça peut déclencher des envies d'entreprendre et des projets, oui. Mais de là à dire que... là, en fait, c'est... Et la façon dont *Creative Wallonia* le fait, après c'est comme ça que je le vois, j'ai l'impression que c'est « on va vous donner de l'argent, et en échange vous allez aider nos entreprises », et je trouve ça un peu malsain comme fonctionnement en fait (Entretien n. 19, mai 2017).

Ces propos touchent de près la question des objectifs attribués à ces lieux. Alors que les Hubs Créatifs, les Fab Labs, les *Living Labs* et le *hackathon Citizens of Wallonia* sont mis en place avec pour objectif explicite de stimuler l'innovation par la créativité et de créer de l'activité économique, les membres du *Hackerspace* donnent pour objectif à ce lieu de créer une communauté, et de diffuser des connaissances techniques au plus grand nombre :

Marc : Voilà, nous on n'a pas vocation à se prendre au sérieux, on n'a vraiment pas envie de se prendre au sérieux, on n'a pas envie de se prendre la tête avec tout ça, on n'a pas de réel objectif, l'objectif c'est de passer tous un bon moment, de faire grandir notre communauté, de faire entendre ce qu'on a à dire et notre façon de penser, et surtout de se dire « ne restez pas consommateurs passifs, vous pouvez peut-être le faire vous-mêmes... Votre télé elle est pétée mais qu'est-ce qu'elle a ? Venez ». C'est aussi la mission des repair cafés d'une certaine façon. Je pense qu'on a pas cette vocation à se prendre au sérieux, on n'a pas envie...

Kévin : Par contre, par rapport aux repair cafés, si tu viens avec ta télé et qu'elle est cassée, on va te dire comment la réparer et tu vas apprendre toi-même à le faire. Je n'ai jamais vraiment fait de repair café mais ça m'a l'air un peu plus service. C'est surtout une question de temps quoi, ils doivent réparer un maximum de choses pendant une après-midi, c'est comme ça que ça fonctionne. Mais ici on va vraiment te montrer comment faire quoi (Entretien n. 19, mai 2017).

Cette envie de transmettre des savoirs sur le fonctionnement de certaines technologies s'accompagne d'un discours critique sur la manière dont certaines nouvelles technologies sont présentées comme disruptives et génèrent des promesses qui servent à financer des projets de *start-ups*, comme l'exprime Marc :

Après, il y a beaucoup de nouvelles technologies qui sont complètement surévaluées. Donc la moitié des entreprises qui sont dans les *start-ups*, leur projet est complètement surévalué. Tu vas développer une application qui va te rappeler de boire de l'eau, on va venir te mettre un demi-million sur la table en te disant « c'est génial, développe ton appli », au bout de deux ans on va te dire « c'est de la merde, on n'a pas fait de retour sur investissement, casse-toi ». Moi ça, ça me pose un problème. Après, que des technologies récentes permettent un mieux dans la société, permette un développement d'autres choses ou un solutionnement de problème, moi je trouve ça génial. Mais du moment où ça sert à rien et que c'est surévalué, moi ça me fait chier

parce que c'est perdre son temps et que ce pognon-là on aurait pu le mettre dans un projet vraiment utile ou bien on aurait pu l'investir dans quelque chose qui ne marche pas super bien mais qui donne quand même des résultats. Mais toute cette mouvance « *start-ups* » où on jette du pognon à la brouette dans des projets à la con et que, enfin, il y a des trucs, tu te dis « il me faudrait 15 minutes pour avoir le même prototype pour lesquels eux ont levé deux millions », ça me rend malade. (...) Donc moi, la nouvelle technologie à tort et à travers comme on est en train de le faire pour le moment, ça me pose un énorme problème et je pense que ça pose un énorme problème à neuf personnes sur dix ici. Faire tout et n'importe quoi sous couvert de nouvelles technologies, c'est un problème. Dire « ouais, regarde, c'est génial ! » alors que non, c'est stupide, voilà pourquoi (Entretien n. 19, mai 2017).

Après avoir critiqué les discours autour de l'innovation, des nouvelles technologies et des *start-ups*, les membres du *Hackerspace* ont par contre insisté sur l'importance d'une notion chère aux politiques wallonnes : la créativité. Cependant, le discours qu'ils tiennent sur la créativité, en particulier sur l'importance des soutiens publics à celle-ci, est différent de ce que l'on peut trouver dans le programme-cadre *Creative Wallonia*. Ainsi, Marc m'avait déjà expliqué, lorsque je l'avais rencontré à la Semaine de la Créativité, qu'à son sens, la Wallonie n'était pas une terre de créativité. Quand je le réinterroge à ce propos lors de notre entretien, il compare la situation wallonne à celle d'autres régions du monde :

Quand tu vois par rapport à d'autres endroits, on ne l'est pas... Après, il faut la définition de la créativité mais... Je n'ai pas LA définition de la créativité mais, moi qui suis énormément quand même tout ce qui est côté États-Unis, anglo-saxon, même la France, je me dis qu'il y a des... On commence, on commence vraiment, ici, mais par exemple le mouvement Fab Labs ou le mouvement *Maker* en Belgique a mis des mois et des années à se lancer, et quand tu vois en France où on en est, je crois qu'il y a plus de 300 Fab Labs en France qui sont aidés par le public, il y avait maintenant, sur le site de je ne sais plus quel ministère tu as carrément un formulaire pour dire « bonjour je suis un Fab Lab, donnez-moi de l'argent », c'est prévu. Et je trouve qu'on n'a pas assez longtemps stimulé la créativité en Wallonie, je trouve qu'on a été très lents à le faire. En Flandre, à Bruxelles, tu voyais souvent des projets, tu vois, même de nouveau seulement artistiques, tu vois en Flandre, à la côte, tu avais déjà des sculptures monumentales d'artistes qui étaient complètement tirées par les cheveux mais ils avaient de l'aide publique pour faire des trucs. C'est aussi peut-être donner des vocations, c'est aussi investir des lieux publics et compagnie. En Wallonie, ça a été

mort mais pendant... Aussi loin que je me souviens, en Wallonie, ça a toujours été beaucoup plus lent qu'ailleurs (Entretien n. 19, mai 2017).

Il m'explique ensuite que, de son point de vue, soutenir la créativité est essentiel parce qu'il s'agit d'un secteur qui ne peut s'en sortir seul :

Moi je viens à la base du métier du spectacle, et je pense à la base que supporter la créativité, supporter ce genre de métiers c'est essentiel. Quand on me disait, il y avait deux politiques, d'une couleur que je ne respecte pas spécialement, qui ont dit « les intermittents du spectacle sont des fainéants et ils veulent le chômage », ça me pose un énorme problème parce que sans ces gens-là, tu n'as plus de cinéma, tu n'as plus de théâtre, tu n'as plus de musique, etc. 90% du divertissement n'existe plus. Et je pense que la créativité on doit l'aider parce que, déjà, la plupart des gens qui sont créatifs n'ont pas spécialement de réflexion financière derrière, donc n'arriveront jamais à... Après c'est peut-être un stéréotype que je me fais mais moi, du monde artistique où je marie tout ça, généralement la plupart ne sont pas dans une optique d'argent, et ceux qui le sont m'énervent parce qu'ils pensent pognon avant de penser création. Mais je pense qu'il faut soutenir ce mouvement là pour ne pas qu'il meure, il faut soutenir ces gens-là, les gens créatifs, les structures créatives. (...) je pense que c'est essentiel de soutenir la créativité, la créativité va t'amener du divertissement mais aussi du solutionnement à des problèmes de société, des problèmes communs, même des problèmes privés peut-être, enfin ça c'est... des problèmes d'entreprises. Sans créativité... La créativité est aussi l'essence de l'être humain quoi, je ne connais pas beaucoup d'espèces ou d'êtres animaux qui créent ou qui ont une sensibilité de création artistique. Et donc je pense que c'est important de soutenir ça. (...) je pense qu'il faut soutenir la créativité parce que la créativité apporte un certain oxygène au commun, apporte des solutions à des problèmes, ce n'est pas vraiment des problèmes ou pas vraiment des solutions, ou apporte des problèmes à des solutions existantes, d'ailleurs notre slogan ici c'est « Apporter des problèmes créatifs à des solutions existantes », voilà, c'est un peu notre baseline. Mais donc voilà, pour moi c'est hyper important de soutenir parce que ce n'est pas un monde qui s'autosuffit encore pour le moment, et je ne pense pas qu'il s'autosuffira un jour parce que la plupart des gens créatifs n'en ont pas spécialement grand-chose à foutre de l'argent (Entretien n. 19, mai 2017).

Cette citation évoque plusieurs idées : la défense de l'importance de la créativité, qui semble dans ce discours être utilisée comme un synonyme de culture ; une représentation du secteur créatif et de ses membres comme éloignés d'une optique de

rentabilité ; l'importance de financer ce secteur par des fonds publics ; une valorisation de la créativité en ce qu'elle offre à la société non seulement du divertissement mais également des solutions à des problèmes ; et, enfin, un discours rapprochant la créativité d'une certaine « essence de l'être humain ». Ces différents points, pris ensemble, constituent un discours éloigné de celui, omniprésent dans les différents lieux d'innovation participative financés par *Creative Wallonia*, qui tend à réduire la focale de la créativité autour de sa seule prétendue contribution aux processus d'innovation et de soutien aux activités économiques.

Cette différence quant à la façon de concevoir et de promouvoir la créativité a trait à une différence plus profonde de façon de voir le monde entre les membres du *hackerspace*, qui se considèrent comme faisant partie d'un mouvement plus largement de *hackers* et de *makers*, et les autorités publiques wallonnes. Ainsi, quand je leur demande leur avis sur le programme *Creative Wallonia* et que je leur explique brièvement les théories de l'économie créative qui les sous-tendent, notamment sur celles portant sur les notions *d'Upperground*, *Middleground*, *Underground*, les membres du *hackerspace* élaborent un discours sur différents « mondes » :

Kévin : Tu vois, au niveau de la couche intermédiaire qu'est *Creative Wallonia*, elle a été créée entre guillemets par l'*Upperground*, et il aurait peut-être fallu la créer par l'*Underground* en fait.

(...)

Marc : Ça me fait beaucoup rire ce *Middleground*... *Creative Wallonia* j'ai l'impression que ça sert plus l'*Upperground* que l'*Underground*.

Kévin : Mais oui mais c'est l'*Upperground* qui l'a créé !

(...)

Quand tu dis que *Creative Wallonia* a été créé par l'*Upperground*, qu'est-ce que tu entends par là ?

Kévin : Ben qu'il est lié à une entreprise, à un parti politique, à quelque chose. Alors que nous, pour que le *Middleground* nous satisfasse, il faudrait qu'il soit...

Marc : Il faudrait que ce soient des gens de notre monde et des gens qui nous comprennent quoi, qui comprennent nos valeurs et notre projet quoi.

Kévin : Qui comprennent le terme « *hacker* » quoi.

Marc : ... quand on vient nous chercher, on nous impose des idéaux et des concepts qui viennent de leur monde. (...) Ils n'essaient pas de faire de compromis. Un truc tout con, c'est quand tu dis que tu veux rester indépendant et que tu ne veux pas d'argent public, ben les mecs ils te regardent comme ça et te disent « mais vous êtes fous, qu'est-ce que vous allez faire ? ». Tu vois, ils ne comprennent pas que nous on préfère financer un projet ou financer une machine plutôt que financer notre lieu, parce qu'on veut rester indépendant, on veut rester libre, on veut que nos membres puissent dire un jour « écoute *Creative Wallonia*, t'es gentil mais tu nous as cassé les couilles, barre-toi, fous-nous la paix quoi », et ils ne comprennent pas qu'on veut pouvoir bénéficier d'un divorce à l'amiable et que ça se passe bien. Parce que, par exemple, le TRAKK, il faudrait leur demander, je ne suis pas sûr, mais si le TRAKK perd les fonds FEDER, est-ce qu'ils seront encore ouverts demain ? Nous, on n'a pas de subsides publics mais si on en avait sur un projet, on le perd, au pire on leur rend la machine ou on leur rend le projet quoi. Et ça, je pense que c'est des valeurs qu'eux n'ont pas. Eux, ils veulent mettre du pognon dedans et dire « allez, faites de la comm', marchez, montez ».

Kévin : « Produisez des idées ».

(...)

Marc : (Souffle) On en a vu à la *Maker Faire*, au stand *Creative Wallonia*, les mecs étaient en costards... Ils sont dans un autre monde quoi.

Nicolas : Ils sont complètement décalés. Et mes potes qui bricolent, ils ont pas envie de mettre leurs pieds là-dedans en fait. C'était un peu bizarre comme évènement. Enfin ouais, moi j'ai serré la main au bourgmestre sans savoir que c'était lui. Ouais, franchement, tu sens... Puis oui, c'est beaucoup de branlette quoi ce type d'évènement (Entretien n. 19, mai 2017).

Les différents « mondes » mis en évidence par Marc, Kévin et Nicolas dans ces extraits ne peuvent collaborer, selon eux, qu'à travers une relation asymétrique où l'un instrumentalise l'autre, au risque de le fragiliser. Ce qui est en jeu dans l'institutionnalisation des tiers-lieux, c'est la préservation des valeurs du mouvement *hacker* et *maker*. Comme l'expliquent Nicolas et Marc, ces valeurs sont « documenter, bidouiller, troller », que Nicolas considère comme des valeurs politiques (Entretien n. 19, mai 2017). La politique du *hacker*, selon eux, c'est « tester, voir les limites ». Comme le

résumement Marc et Nicolas, être *hacker* c'est quelque part se positionner en porte-à-faux par rapport au pouvoir établi :

*Est-ce que, du coup, si on devait caractériser un peu la politique du hacker, c'est le fait de ne pas faire ce qu'on attend de lui à la base et d'être un peu contre le pouvoir ?*

Nicolas : De tester, ouais, de voir les limites.

Marc : On est plus là pour challenger le pouvoir quoi.

Nicolas : Pas forcément de le détourner mais de savoir, ouais, de connaître ses limites.

Marc : De voir comment il peut nous servir au mieux, voir s'il a des failles, s'il en a, voir comment on peut peut-être les exploiter ou les utiliser au mieux, tu vois. C'est plus du challenge (Entretien n. 19, mai 2017).

Qui dès lors participe à cette ambition de défier le pouvoir établi ? Le *Hackerspace* compte environ 35 membres actifs. La fréquentation du lieu est assez inégale, les membres pouvant être une dizaine un samedi et une trentaine lors d'évènements plus ponctuels, comme par exemples lors des barbecues organisés au *Hackerspace*.

À l'évocation du type de publics qui fréquentent les lieux, Marc insiste sur le fait qu'il est conscient de la difficulté perçue d'accès au lieu : « ... l'air de rien, un lieu comme ici, on a vu ça avec le *Hackerspace* de Bruxelles, c'est assez élitiste par définition, sans le vouloir, et on fait peur à certaines personnes alors qu'on a des étudiants, et que notre plus jeune membre a 12 ans. Donc on a une image élitiste sans le vouloir. Ce qu'un Fab Lab n'a pas, par exemple, ou en tout cas beaucoup moins » (Entretien n. 19, mai 2017).

Marc insiste tout de même sur le caractère très pluriel des publics qui fréquentent le *Hackerspace* :

Et ici, les profils que tu vas trouver, ça va être le gamin qui a 12 ans et qui venait avec son père, tu as vraiment de tout, tu as de Youri, ce petit gars, à Gabriel, qui est étudiant en secondaire, qui doit avoir 16 ou 17 ans, sa mère l'a inscrit ici parce qu'elle a envie de le mettre dans le bain, dans cet univers-là. Et donc tu vas avoir de ça à Hugo, par exemple, qui est dessinateur industriel avec un background d'ingénieur, à Vincent, qui travaillait jusqu'il y a peu dans une société qui fait de l'éolien en mer, en études géologiques, et maintenant il travaille chez Infrabel et fait du data mining. Donc tu as

vraiment de tout, des grands gaps de compétences et de diplômes. Moi le seul diplôme que j'ai c'est relations publiques, que j'ai eu avec une dérogation parce que je n'ai même pas fini mes secondaires. Donc tu as vraiment des gaps de connaissances et d'études différentes. C'est ce qui fait le charme du lieu : tu as des gens qui sont plus sensibles artistiquement comme Nicolas, tu as des gens qui sont très techniques comme moi, et donc voilà, c'est ça qui fait que ça marche aussi, et que ça clache aussi assez souvent (Entretien n. 19, mai 2017).

Au-delà de cette apparence de diversité, le public qui fréquente le *Hackerspace* apparaît très majoritairement masculin, et hautement familier des technologies numériques. Au sein de cet ensemble relativement homogène, les individus amènent cependant diverses sensibilités, différentes compétences et différents objectifs personnels, qui ensemble composent le *Hackerspace*. Ainsi, certains membres s'investissent beaucoup dans la gestion du lieu, dans les projets collectifs, d'autres viennent plutôt pour l'ambiance et le sentiment de communauté, sans forcément prendre part aux projets collectifs ou s'investir dans la gestion du lieu :

Marc : On est un lieu ouvert donc on a un public qui est très varié, autant sur leurs compétences, leurs études, leurs profils et leurs souhaits, leurs projets quoi. Et puis parfois tu as des gens qui ne sont pas du tout investis sur un projet, tu vas leur parler d'un projet et ils vont venir avec une idée, pas forcément prendre part au projet mais ils vont peut-être solutionner une problématique.

Kévin : Ils te donnent un point de vue extérieur sur ton projet et donc un tout autre avis quoi et, en plus, au vu des compétences quoi. Enfin moi, je lance un projet dans mon coin sans être au *hackerspace*, ben la plupart du temps ça va être un projet informatique, ben je vais aller demander ça à des informaticiens, et en même temps aussi à des électriciens, des mathématiciens, etc., qui ne pètent pas une ligne de code mais qui vont dire un tout autre avis quoi (Entretien n. 19, mai 2017).

Comme le montre cette citation, la diversité de sensibilités, de compétences et d'intérêts qui composent le *Hackerspace*, indépendamment du degré d'implication de chacun, enrichit le travail de tout le monde en faisant bénéficier les membres d'une pluralité d'expertises. Ces divers publics se retrouvent tout de même autour d'intérêts communs, et d'une certaine philosophie générale du *Hackerspace*. Ainsi Kylian rappelle-t-il le slogan du lieu, « *Learn, Make, Share* » :

Mais on avait quand même cette baseline, qui est « *Learn, Make, Share* », et voilà, je pense que c'est le seul truc, si je devais dire le truc de manière idéologique. Parce qu'encore une fois, si tu vas parler avec nos membres, tu vas avoir de tout quoi. (...) Mais voilà, moi c'est ces trois termes là quand même que j'essaie de mettre en avant quand je fais une présentation à un nouveau membre, c'est ça que j'essaie de montrer quoi, c'est « qu'est-ce qu'on peut apprendre, comment est-ce qu'on peut faire et comment est-ce qu'on peut partager ? » (Entretien n. 33, novembre 2018).

Ces trois éléments ne visent pas à encadrer les activités qui se déroulent au *Hackerspace*. Comme l'explique Kylian, le slogan « *Learn, Make, Share* » n'est pas une finalité en soi, mais plutôt un liant qui soude la communauté :

Moi, ce qui me plaisait dans le *hackerspace*, c'est de faire le *hackerspace*, de mettre en place une communauté et de créer des liens dans cette communauté. Donc ce n'est pas tellement le but même de la communauté, notre baseline elle est là pour animer la communauté et peut-être définir des frontières, parce qu'il en faut, pour que les gens sachent de quoi on parle quand on parle de Liège *Hackerspace* quoi (Entretien n. 33, novembre 2018).

Car la finalité du *Hackerspace* est bien la création et l'animation d'une communauté, qui n'a d'autre objectif que de faire des choses, de créer ensemble. Pour mettre en place cette communauté, les membres du *Hackerspace* n'envisagent pas de méthodes particulières. Dans leur vision, la communauté se crée d'elle-même à partir du moment où une certaine infrastructure est mise en place :

Ben pour moi, le but même, c'est de mettre en place cette communauté, de mettre en place les outils. Et l'outil premier c'est le lieu, et puis ensuite c'est la table, et puis ensuite c'est la fraiseuse numérique, et puis la découpeuse laser, et puis l'imprimante 3D, donc de mettre en place des outils qui soient utiles aux gens, aux membres, pour qu'eux puissent créer, donc la finalité c'est de créer un lieu qui permet aux autres de créer ce qu'ils veulent (Entretien n. 33, novembre 2018).

Kylian se dit d'ailleurs assez réfractaires aux méthodologies créatives, aux post-its et aux *brainstormings*. Ayant été mis en contact avec ces termes au moment où il travaillait au ReLab, il garde un mauvais souvenir de ce qu'il a alors perçu comme du « bullshit » :

Je ne doute pas que ce serait potentiellement bien mais j'ai une aversion pour les post-its (rires). (...) On ne va pas brûler tous les post-its (rire). Mais quand je dis

aversion c'est parce qu'on avait fait une formation avec ID Campus au moment où le truc est arrivé et qu'on avait pris ce truc, on avait trouvé le terme "Creative-Washing", où c'est un peu ce que tu disais d'ailleurs, c'est que tout ce qu'on prend on doit lui mettre une consonance créative quoi, et donc tu entendais le terme un peu partout et finalement il ne voulait juste plus rien dire quoi. On faisait aussi le « bullshit-bingo », où tu dois compter le maximum de mots vides de sens, mais qui sont des buzzwords quoi, en le moins de temps possible. Et donc c'est devenu des *memes* entre nous quoi, ce truc de post-its, ce truc de *buzzword*, de *creative-washing* (Entretien n. 33, novembre 2018).

La volonté de ne pas employer de méthodes particulières et de ne pas diriger les membres concernant ce qui devrait être créé au sein du *Hackerspace* conduit une bonne partie de ces derniers à... ne rien créer du tout. Comme l'explique Kylian, le *Hackerspace* regroupe des individus sans envie particulière de créer quelque chose, qui se regroupent plutôt par plaisir d'être ensemble, de faire partie d'une communauté structurée autour d'intérêts communs :

... je pense que les membres en soi ne sont pas particulièrement intéressés par l'idée de créer quelque chose. Enfin, la plupart des membres. Ceux qui arrivent, ils viennent pour apprendre, ceux qui restent, ils viennent parce qu'ils s'amuse bien et parce qu'ils profitent, c'est un chouette lieu, c'est une chouette soirée à passer avec des gens qui ont les mêmes intérêts que toi. Et alors, après, petit à petit, ces gens-là vont intégrer les projets du *hackerspace*. Et donc, dans la philosophie, on dit « tu peux créer n'importe quoi ici, si tu veux bosser sur ton projet perso, tu veux bosser sur ton projet pro, tu es le bienvenu', mais on n'a vraiment pas souvent eu le cas. Et donc ben, par exemple, il y a des gens qui viennent, ils font leurs « devoirs » entre guillemets, donc s'ils ont un projet sur lequel ils sont à la bourre au boulot ben ils vont bosser un peu dessus. Mais donc bref, on a quand même quelques personnes qui sont quand même vraiment "*driven*" quoi, qui ont une idée, qui bossent dessus dans leur coin. Mais la plupart du temps, s'il y a un vrai projet qui doit émerger, c'est qu'il sera venu de la communauté, si c'est un projet commun quoi (Entretien n. 33, novembre 2018).

Si peu de membres viennent au *Hackerspace* pour développer un projet personnel, comme des « porteurs de projets » pourraient le faire dans les lieux mis en place dans le cadre de *Creative Wallonia*, cette citation met en évidence que les membres du *Hackerspace* élaborent ponctuellement des projets communs. Ceux-ci sont développés en fonction des événements auxquels le *Hackerspace* est amené à participer. Ces projets sont discutés lors de réunions communes, ouvertes à tous les membres, lors desquelles les

participants imaginent des projets à exposer. Il est important de préciser que les projets ne sont pas imaginés à l'aune de leur potentielle commercialisation. Si un projet est développé, c'est avant tout par envie des membres de le faire, dans une perspective de loisir. Comme l'explique Kylian :

... le KIKK c'est un bon exemple, c'est « venez sur notre marché, ça peut être fun de vous avoir là-bas », et nous ben, qu'est-ce qu'on ferait bien de marrant ? Et c'est là que les gens commencent à réfléchir, et se dire « on ferait bien ça, on ferait bien ça, on ferait bien ça » quoi.

*Et le but à la base n'est pas forcément de commercialiser le produit ?*

Absolument pas, d'ailleurs il ne faut pas dire ça aux membres si tu veux qu'ils fassent des trucs dessus. Les gens ils viennent pour s'amuser. C'est assez clair (Entretien n. 33, novembre 2018).

Afin d'appréhender plus finement la manière dont le *Hackerspace* évolue en pratique, la section suivante propose un récit de quatre de mes visites au *Hackerspace*, réparties entre mai 2017 et octobre 2018. Durant ce laps de temps, le *Hackerspace* aura notamment l'occasion de déménager dans un nouvel espace, plus à même d'offrir à ses membres l'indépendance qu'ils recherchaient.

### **Section 3. Le *Hackerspace* de Liège en pratique**

Je me rends pour la première fois au *Hackerspace* le mercredi 31 mai 2017. Le *Hackerspace* est ouvert de 18 heures à 23 heures, j'arrive vers 19 heures. Lors de cette première visite, le *Hackerspace* était encore installé dans les locaux de 3000D, l'entreprise de Kylian et Greg. Les locaux se trouvaient au rez-de-chaussée d'un immeuble dans le quartier d'Outremeuse. Ce rez-de-chaussée se composait d'un large espace ouvert, avec un coin dédié à des espaces de bureaux (tables, chaises), un espace dédié à un petit atelier (un établi et un mur d'outils), un espace cuisine (un lavabo, une cuisinière et des armoires) et un espace dédié à la détente, avec deux canapés et une table basse.

Une dizaine de personnes sont présentes à mon arrivée. Elles sont toutes masculines, pour une moyenne d'âge estimée aux alentours des trente ans. J'avais précédemment contacté Marc afin d'effectuer un entretien avec lui ce soir-là. Il m'accueille donc à mon arrivée. Il est en train de manger dans le coin cuisine. Je m'assieds à côté de

lui et nous discutons de ma thèse. Après avoir effectué notre entretien — durant lequel nous avons été rejoints par Kévin et Nicolas — dans la cour extérieure, nous prolongeons la discussion autour de bières à l'intérieur. Je discute alors avec d'autres membres du *Hackerspace*. La première question que tout le monde me pose est « tu travailles sur quoi ? ». Les membres me la posent non pas pour s'intéresser à ma thèse, mais bien pour demander ce que je viens faire au *Hackerspace*, sur quoi je vais travailler parmi eux. Je commence petit à petit à ressentir une certaine gêne à l'idée de ne pas avoir de projet spécifique à développer. Je sens que cela me met à distance d'eux, de leur « monde », pour reprendre les mots de Marc, Kévin et Nicolas lors de notre entretien. Je décide alors, à partir de ce jour, de m'essayer à l'électronique et à la programmation de microcontrôleurs Arduino. Je développerai plusieurs projets durant quelques mois, dont une station météo et un petit robot. Ces projets s'avéreront très utiles pour discuter avec les membres du *Hackerspace* et apprendre leur langage.

Dès cette première visite, j'ai compris qu'il existait un projet de déménagement du lieu. Ce projet était motivé par le désir d'indépendance des membres du *Hackerspace* vis-à-vis de 3000D, comme souligné par Marc lors de notre entretien, mais également par l'envie d'avoir un lieu plus adapté aux activités du *Hackerspace*, avec notamment la possibilité d'avoir plusieurs espaces séparés, en particulier pour pouvoir avoir un « atelier crasse » comme ils l'appellent, une pièce où pouvoir travailler des matières salissantes comme le bois, par exemple.

Nous sommes le mardi 3 juillet 2018, il est 18h30. Le *Hackerspace* n'est pas ouvert le mardi mais je m'y rends car Kévin possède la clé du nouveau local, situé au 54 Quai de la Dérivation. Le *Hackerspace* vient tout juste de s'y installer et nous avons prévu de nous y retrouver avec Simon pour une réunion afin de travailler sur notre projet commun, issu du *hackathon Citizens of Wallonia*<sup>101</sup>. Simon ne viendra jamais à la réunion, ayant oublié sa tenue. Je passerai donc la soirée avec Kévin. Nous ne travaillons pas sur le projet mais Kévin me montre une de ses dernières créations : une borne d'arcade de jeux rétros. Nous jouons à différents jeux toute la soirée. Cette visite sera cependant pour moi l'occasion de découvrir les nouveaux locaux du *Hackerspace*. Ceux-ci se situent au rez-de-chaussée d'un immeuble. Le rez-de-chaussée est partagé entre deux associations : le *Hackerspace* et l'association « TrakIn », fondée par Béatrice et qui gère le tiers-lieu « 54 Dérivation ». L'espace occupé par le *Hackerspace* est situé au fond. Il se compose de six pièces

---

<sup>101</sup> Ce projet, issu de ma participation au *hackathon Citizens of Wallonia*, est présenté dans le chapitre suivant.

différentes : une pièce dédiée à l'électronique, un atelier « sale » pour le travail des découpes de bois et de métaux, une salle de réunions, un espace de stockage, une salle « conviviale » comprenant une cuisine et des canapés, et un open space où les membres peuvent travailler sur leur ordinateur.

Kévin me confie que les membres sont globalement heureux de ce déménagement, même si pour le moment l'espace est relativement vide<sup>102</sup>, l'association de Béatrice n'ayant pas encore démarré ses activités. Il se dit surtout impatient de voir ce que cela donnera par la suite, en espérant que l'espace se remplisse et que des croisements se fassent entre les communautés des deux associations. Par ailleurs, Kévin m'explique que, si le *Hackerspace* a gagné en cloisonnement des activités, la configuration du lieu, avec autant de pièces distinctes et des couloirs étroits, ne favorisent pas les échanges entre les membres. Au final, les membres du *Hackerspace* ne sont pas encore pleinement satisfaits de ce nouvel endroit, comme je le découvrirai par la suite.

Nous sommes le 10 octobre 2018, il est 19h30. À mon arrivée au *hackerspace*, une dizaine de personnes sont présentes. Tous des hommes, blancs. La moyenne d'âge est relativement jeune, plus ou moins 30-35 ans.

Je me suis rendu au *hackerspace* avec Kévin. Dans la voiture, on discute de son nouveau boulot, de choses et d'autres. Je mentionne le fait que j'ai vu que le *Hackerspace* avait montré son installation d'écran de bouteilles de maté à la Nuit des Coteaux<sup>103</sup>, le samedi passé. Le *Hackerspace* a touché plus ou moins 700€ pour cette installation.

Quand je l'interroge sur la fréquence de ce type de projets communs, Kévin m'explique que c'est assez difficile de mener des projets collectifs au sein du *Hackerspace*, que souvent un nombre restreint de personnes développent le projet entre elles, parce qu'elles sont effectivement ou se pensent plus qualifiées que d'autres et pensent donc qu'elles avanceront plus vite ensemble, et puis demandent ponctuellement de l'aide aux autres membres. Depuis quelques années, il n'y a guère que le projet « AsciiMathon » — une imprimante capable d'imprimer des photos à l'aide uniquement de 0 et de 1 — et « Mur de Maté » — une installation de casiers de bouteilles de Club Maté<sup>104</sup> vides, avec une LED dans chacune, permettant de recréer des images pixelisées — qui ont été

---

<sup>102</sup> Kévin fait ici référence à l'ensemble du rez-de-chaussée de l'immeuble, dont les locaux du *Hackerspace* n'utilisent qu'une partie.

<sup>103</sup> La Nuit des Coteaux est un événement festif organisé chaque année à Liège.

<sup>104</sup> Le Club Maté est une boisson gazeuse produite à base de maté. Cette boisson est extrêmement populaire dans le milieu *hacker* en Europe.

développés. Qui plus est, le « Mur de Maté » n'est développé principalement que par deux membres du *Hackerspace*.

Peu après mon arrivée, arrive Pierre, que je connais vaguement<sup>105</sup>. Il m'explique qu'il vient depuis deux semaines, parce qu'il a envie, après la fin de son contrat à l'université, de passer quelques mois à développer ses compétences dans la programmation informatique. En mangeant, dans la cuisine, Kévin évoque le projet que l'on a développé dans le cadre du *hackathon*<sup>106</sup>. Il le présente comme un projet « qui permet au citoyen de voter, de donner son avis sur des projets de lois ». Pierre paraît très intéressé par le projet et nous explique que ce qu'il aimerait, la raison pour laquelle il vient au *hackerspace* et qu'il ambitionne d'apprendre à programmer, c'est pour faire des applications, des projets du type de celui que l'on a développé dans le cadre du *hackathon*.

Kylian est également présent ce soir. En discutant avec lui un moment, il m'explique qu'il y a actuellement des discussions au sein du *hackerspace* pour déménager à nouveau. Il m'explique que c'est surtout une question de place et de coût du loyer, l'emplacement actuel devenant trop petit et le propriétaire demandant une somme perçue comme trop importante par les membres du *hackerspace*. Il envisage la possibilité de se tourner vers la ville ou la province afin de trouver un arrangement et de bénéficier de plus d'espace. Il évoque un accord possible avec la Province, qui a déjà un accord avec le Créalab, un Fab Lab qu'elle finance. Il serait question de plusieurs centaines de mètres carrés mis à disposition du *hackerspace* par la province. Mais Kylian dit aussi qu'il faut rester vigilants, savoir exactement ce que ça impliquerait pour le *hackerspace*. « Il ne faut pas non plus qu'on vende notre cul », dit-il.

Je profite de ma présence pour m'inscrire officiellement en tant que membre du *hackerspace*. En effet, même si j'ai informellement le droit de venir pour travailler avec Kévin sur notre projet issu du *hackathon*, on m'a fait comprendre que ce serait bien que je m'inscrive, pour soutenir financièrement le lieu. Au moment de mon inscription, Kylian m'explique que le but du *hackerspace* est d'être 100 % indépendant financièrement et donc d'arriver à payer son loyer et ses charges par les cotisations des membres. Au fil de notre discussion, il compare l'organisation du *hackerspace* à celle d'une réelle communauté,

---

<sup>105</sup> En plus d'avoir des connaissances en commun, Pierre est chercheur au CRIDS, centre de recherche l'Université de Namur qui travaille notamment sur la créativité et l'innovation.

<sup>106</sup> Voir Chapitre 7.

comme un kot étudiant par exemple. Il a fallu établir des règles de vivre-ensemble, des espaces communs, des espaces de propriété individuelle, etc.

Après mon inscription, je me rends dans la pièce où Kévin s'est installé pour travailler avec lui à notre projet commun. Finalement, nous passons une bonne heure à discuter ensemble de tout et de rien, sans réellement avancer.

Lors des discussions de fin de soirée, Kévin et Kylian reviennent sur un projet passé : un bras robotique lançant des chips, dans le cadre d'un concours où le projet du *hackerspace* avait remporté le prix du public. Kylian amorce une réflexion sur ce qu'est l'art, sur la différence entre les « Beaux-Arts » et les ambitions artistiques qui peuvent être au cœur de certains projets du *hackerspace*.

En me reconduisant, Kévin souligne qu'avec l'arrivée de Pierre et moi, cela constitue, à l'exception d'un autre membre, à sa connaissance les deux seuls « universitaires » du *hackerspace*. La majorité des autres membres ont un diplôme de haute école, ou d'école secondaire. Quand je lui demande comment il interprète ça, il me dit qu'à son avis, pour venir au *hackerspace*, il faut être geek et aimer le côté très pratique des choses, aimer procéder par essais-erreur, apprendre en faisant. Et que tout ça lui paraît éloigné de l'enseignement universitaire, qui est à ses yeux beaucoup plus théorique.

Nous sommes le samedi 20 octobre 2018. J'arrive au *Hackerspace* peu après 13h. À mon arrivée, onze personnes sont présentes, dont une femme. Le samedi est un jour particulier au *Hackerspace* puisque c'est le jour des « Teamly », des réunions ouvertes à tous les membres pour discuter de la gestion du *Hackerspace*. La réunion d'aujourd'hui est dédiée au potentiel déménagement ainsi qu'à la gouvernance du lieu, avec une attention particulière à la distribution des bénéfices engendré par le « Maté Matrix », le Mur de Maté.

La première conversation porte sur l'éventuel déménagement dans les locaux du CréaLab<sup>107</sup>. Le *Hackerspace* est en contact avec la coordinatrice du lieu, qui a l'air motivée par la perspective d'y accueillir les membres du *Hackerspace*. La conversation tourne rapidement à peser le pour et le contre d'une telle perspective. En ce qui concerne les avantages, le lieu étant mis à disposition par la Province, le *Hackerspace* ne devrait pas payer de loyer ni de charges. Plusieurs membres soulèvent cependant un inconvénient

---

<sup>107</sup> Fab Lab créé à l'initiative de la Province de Liège.

majeur qui est que la Province reste propriétaire du lieu. La question pour ces membres est de savoir ce que la Province « veut », ce qu'elle attend en mettant à disposition gratuitement un tel espace. Je sens énormément de méfiance chez la majorité des membres présents. « Il faut voir ce qu'on est prêt à leur donner », dit l'un d'entre eux. « Si c'est gratuit, est-ce que c'est nous le produit ? », renchérit un autre. Un troisième membre répond directement : « Ben bien sûr que c'est nous le produit ! La Province elle n'a plus le vent en poupe donc ils doivent se présenter sous un bon jour ». La discussion se clôt par un report de la décision, des contacts supplémentaires devant être pris avec la coordinatrice de l'espace.

La deuxième discussion porte sur les recettes engendrées par les différentes installations de la Maté Matrix lors de divers événements. En tout, ces installations ont rapporté 1500€. La question est de savoir que faire de cet argent. Faut-il rémunérer les membres qui ont travaillé en dehors du *hackerspace* pour mettre en place la Maté Matrix ? Un consensus apparaît rapidement sur le fait que ce qui est fait pendant les heures d'ouverture du *hackerspace*, on estime que c'est du bénévolat. Cependant, reste à savoir comment considérer les efforts fournis en dehors des heures d'ouverture. Les membres prennent alors appui sur ce qui a été fait concernant le précédent projet commun, l'AsciiMathon. Concernant ce dernier, il avait été informellement décidé que, étant donné que c'était un projet qui émanait de l'ensemble des membres lors d'une réunion de préparation de la *Maker Faire*, les bénéfices éventuellement engrangés devaient être réinvestis pour le développement du lieu, par exemple pour l'achat de machines. Cependant, dans le cas de la Maté Matrix, les LEDs sont fournis par la société de Kylian et Greg et le projet a occupé « seulement » 4-5 personnes. La question est donc de savoir si ces personnes doivent être rémunérées, ce qui impliquerait de « sortir » les bénéfices du projet de la communauté du *Hackerspace*. Un membre réagit contre cette idée : « Ce n'est pas vraiment l'ADN du *Hackerspace* d'avoir des chefs de projet ». Kylian répond en prenant l'exemple fictif d'une personne qui développerait un projet au *Hackerspace* et qui voudrait le commercialiser. À ses yeux, on ne pourrait pas empêcher ça, on ne pourrait pas empêcher l'incubation d'un projet à destination commerciale. Mais on pourrait, selon lui imaginer que la personne, par solidarité, rétrocède un peu. Un membre s'emporte quelque peu contre l'idée de rémunérer certains membres : « Moi, si je viens ici, c'est pour payer ma cotisation, perdre de l'argent dans des projets, mais bien me marrer ».

Au final, les positions apparaissent contrastées et aucun consensus ne se dégage. Certains sont en faveur de ne rien rétrocéder aux personnes qui s'investissent dans des

projets, considérant que quand on s'investit on le fait de manière désintéressée, juste parce qu'on a envie de le faire et que tout doit revenir au collectif. D'autres pensent qu'on doit pouvoir rétribuer les personnes qui s'investissent dans des projets en fonction du temps qu'elles y ont consacré. Comme pour le déménagement, aucune décision n'est prise à l'issue de la réunion.

## Conclusion intermédiaire

Le *Hackerspace* de Liège est né de la frustration d'anciens membres de l'équipe technique du ReLab, suite à l'incorporation de celui-ci à la logique institutionnelle de *Creative Wallonia*. Cette frustration de départ a entraîné une volonté ferme de rester indépendant vis-à-vis de tout pouvoir, qu'il soit public ou privé.

Les fondateurs du lieu se montrent en effet critiques des sites d'innovation participative mis en place dans le cadre de *Creative Wallonia*. Leur critique porte principalement sur la finalité qui a été adossée à ces sites. Selon eux, ce dont il y est question s'apparente à de l'exploitation des individus jugés créatifs, car ces sites visent à leurs yeux avant tout à extraire de la valeur des participants qui y contribuent au développement de nouveaux produits et services.

A rebours de ce diagnostic, le *Hackerspace*, ainsi que 54 Dérivation, l'association fondée par Béatrice après son départ du ReLab, partagent la même visée : expérimenter des relations horizontales, sans rapport hiérarchique. Plus encore, ce dont ces lieux sont le nom, c'est une ambition démocratique d'inversion des rapports de force.

Si les membres se décrivent comme une bande d'amis dans un garage qui ne font rien d'autre que s'amuser, le *Hackerspace* n'en est pas moins investi d'un idéal de contre-culture et d'ambitions politiques. Il est en effet porté par l'ambition de réapprendre aux citoyens — du moins, à ceux qui en sont membres — à faire, à fabriquer, et à réparer plutôt qu'acheter de nouveaux produits. Ce dont il est question ici, c'est de permettre la réappropriation d'une partie des moyens de production par les citoyens, réappropriation qui est supposée facilitée par l'avènement de technologies de fabrication numérique, au premier rang desquelles les imprimantes 3D. Dans ce cadre, les membres du *Hackerspace* critiquent l'économie des promesses qui se développe autour des *start-ups* numériques et de l'innovation technologique. A rebours d'une logique d'innovation, les membres du *Hackerspace* veulent avant tout contourner ce qui leur est imposé par les fabricants.

Les membres du *Hackerspace* envisagent dès lors leur rôle d'« empêcheurs de tourner en rond » à travers leurs pratiques. En cela, ils développent ce que Marres appelle des pratiques de « participation matérielle » (Marres 2012). Cette notion indique que des pratiques matérielles sont aujourd'hui explicitement mises en avant comme des sites pertinents de participation publique. La participation matérielle reflète un mode particulier d'engagement : un mode dans lequel les actions matérielles quotidiennes sont mises en avant comme des opérations utiles et précieuses pour des enjeux publics. La participation matérielle est donc focalisée sur le fait de changer le monde par des moyens matériels, et vise à permettre des interventions pratiques ou même physiques dans une situation donnée. Les membres du *Hackerspace*, en envisageant leurs pratiques de *hacking* et de *making* dans une perspective critique des institutions politiques et économiques en place, développent une forme d'engagement qui repose précisément sur leurs actions matérielles. Ils investissent le champ politique non pas en s'impliquant dans des activités discursives, ni dans des actions symboliques ou des mouvements protestataires, mais en fabriquant, en réparant et en détournant des objets.

Ce chapitre a permis de montrer que les pratiques de création qu'ils développent sont investies de différentes représentations et attentes en fonction des sites dans lesquelles elles sont envisagées. Si la participation de citoyens à la production de nouveaux produits et services est envisagée dans une perspective de production d'innovation dans les cas des *Living Labs*, des Hubs Créatifs et des Fab Labs subventionnés par les autorités wallonnes, elle est dans le cas du *Hackerspace* envisagée comme moyen de résister aux pouvoirs établis.

Dans cette résistance, les membres du *Hackerspace* insistent fréquemment sur l'importante notion de communauté. Pour eux, l'objectif premier du lieu n'est pas tant de produire quelque chose de précis que de constituer un collectif. Cet objectif principal découle de leur diagnostic de l'instrumentalisation progressive par toute une série de pouvoirs publics — au premier rang desquels les autorités wallonnes — du mouvement des *hackers* et des *makers*. Face à cette dynamique, il importe de consolider le collectif et de lui offrir un lieu d'épanouissement le plus libre possible.

L'infrastructure matérielle du lieu apparaît dès lors fondamentale. Sa mise à disposition est d'ailleurs érigée au rang d'unique méthode d'encadrement des activités des membres du *Hackerspace* : pour permettre à la communauté de se développer de manière

organique, il convient avant tout de lui fournir un espace adapté aux échanges, à la convivialité et aux travaux techniques.

Or, l'aspect communautaire et relativement peu organisé du *Hackerspace* amènent deux conséquences majeures pour son fonctionnement. Tout d'abord, à l'intérieur du *Hackerspace*, la volonté de faire communauté ne résiste pas à l'épreuve des faits : la plupart des membres sont là avant tout pour développer des projets personnels, ou pour ne rien développer du tout. Il en résulte que très peu de projets collectifs voient le jour. Ensuite, à l'extérieur du *Hackerspace*, le caractère communautaire du lieu, couplé à l'affirmation forte d'une contre-culture issue des mouvements *hackers* et *makers*, recrée une certaine forme d'élitisme. Cet élitisme découle du fait que, pour préserver la communauté face à l'institutionnalisation, le *Hackerspace* est un lieu quelque peu fermé sur lui-même, qui tend à n'attirer qu'un public en grande majorité masculin, hautement familier des technologies numériques, et maîtrisant un ensemble de code lui permettant de s'intégrer à cet environnement.

Le Chapitre suivant, portant sur le *hackathon Citizens of Wallonia*, permet d'envisager la manière dont ce public *hacker/maker* est amené à être invité à participer à des événements ponctuels, organisés par des institutions publiques et privées.

## Chapitre 7. Le *hackathon Citizens of Wallonia*

Le *hackathon Citizens of Wallonia* (CoW), présenté par ses organisateurs comme le plus grand *hackathon* de Wallonie (entretien n. 22, mai 2018), est organisé annuellement à Mons depuis 2016. CoW se veut être un *hackathon* ouvert à tout citoyen intéressé à participer. Comme tout *hackathon*, CoW est un événement compétitif durant lequel des participants, regroupés en équipes, doivent créer des prototypes de projets technologiques fonctionnels pendant une période de temps limitée et sur un thème donné. L'évènement est organisé par Futurocité, une ABSL issue d'un partenariat public-privé entre la Région Wallonne et des entreprises technologiques, au premier rang desquelles IBM, qui a principalement contribué à la création de l'association.

Ce chapitre est découpé en quatre parties. La première s'attache à présenter la genèse du *hackathon*, en présentant notamment la manière dont ce dernier est lié aux ambitions de développement économique de la Wallonie. La deuxième s'intéresse aux différentes représentations dont l'évènement est porteur, ainsi qu'à la manière dont son fonctionnement est envisagé par ses organisateurs. La troisième partie présente le récit de ma participation à l'édition 2018 du *hackathon*. Enfin, la conclusion revient sur la conception de la participation qui se déploie à travers cet évènement.

Au sein de ce chapitre, six personnes interrogées prennent la parole :

- Octave, le Directeur de Futurocité ;
- Marc, Kévin et Nicolas, respectivement co-fondateurs et du *Hackerspace* de Liège ;
- Daphné, fondatrice de l'association Kodo Wallonie ;
- Georges, employé au Microsoft Innovation Center.

### Section 1. Genèse de *Citizens of Wallonia*

Futurocité est présentée sur son site comme un « centre d'innovation pour un avenir citoyen »<sup>108</sup>. L'association a un rôle d'opérationnalisation des projets *Smart City* en Wallonie et est dans ce cadre reconnue comme étant le référent opérationnel *Smart Region* pour la Wallonie par le Gouvernement et l'Agence du Numérique. Les activités de

---

<sup>108</sup> Voir <http://www.futurocite.be/>.

Futurocité s'inscrit à ce titre dans une ambition de redéploiement régional découlant du financement de l'ASBL par des fonds régionaux. Comme l'explique Octave, le financement de Futurocité par la Région Wallonne impacte ses objectifs :

Et donc voilà, le but *in fine*, on est quand même subventionnés par le Ministre de l'Économie, et donc le but *in fine* c'est de créer de l'activité ou d'être catalyseur plutôt, de servir de catalyseur à la création d'activité en termes de *Smart City* ou de *Smart Region* en Wallonie (Entretien n. 22, mai 2018).

La stratégie *Smart Region* de la Wallonie est inscrite au sein du programme-cadre *Digital Wallonia*. Ce dernier prévoit, dès 2015, une action de développement de projets qualifiés de « projets de *Smart Cities* », afin de moderniser...

... le territoire urbain et territorial [sic] par le numérique, dans une stratégie régionale cohérente permettant d'atteindre une taille critique des usages et un impact sur le développement socio-économique des écosystèmes urbains wallons, dans une logique de *Smart Region* (Gouvernement wallon, 2015, p. 28).

Cette « logique de *Smart Region* » est envisagée dans une perspective de taille critique et de rationalisation des initiatives : l'échelle régionale est désignée par les autorités wallonnes comme « la seule susceptible de permettre » la taille critique des usages et l'impact sur le développement socio-économique visé. Une approche à l'échelle de la région est en outre censée permettre de lutter contre la dispersion des projets de *Smart Cities* locaux, et « d'éviter l'échec d'initiatives locales par une mutualisation des ressources nécessaires à la mise en place d'un projet de *Smart City* » (Gouvernement wallon, 2015, p. 28).

La promotion des concepts de *Smart City* et de *Smart Region* en Wallonie s'inscrit dans un mouvement plus large de territoires politiques qui promeuvent ces concepts. Il importe aux autorités wallonnes, dans ce cadre, de favoriser la création de liens entre les acteurs wallons qui développent des projets « smart » et des acteurs étrangers. Dans cette perspective, divers acteurs wallons<sup>109</sup> se rendent chaque année à Barcelone, pour assister au plus gros congrès mondial sur cette thématique. Comme l'explique Octave :

... on emmène une délégation de 20-25 personnes quoi, de Wallonie. Pour essayer de voir un peu ce qui se fait, de s'inspirer, et aussi montrer, parce qu'on nous regarde,

---

<sup>109</sup> Parmi ces acteurs figurent des membres du cabinet du Ministre de l'Économie, de l'Innovation et du Numérique ; des membres de l'Agence du Numérique et des membres d'organisations de terrain telles que Futurocité.

comme il y a depuis deux ans cette dynamique *Smart Region* qui s'est mise en place ici en Wallonia ben les gens commencent à nous regarder en se disant "ben oui, c'est quand même...", voilà, c'est chouette de voir qu'ils arrivent à fédérer, en Wallonie, déjà réussir à faire se parler différentes communes, c'est une gageure quoi. Et donc ça c'est quelque chose qu'on arrive à faire et ça c'est chouette et donc on commence à être montré en exemple (Entretien n. 22, mai 2018).

La stratégie *smart* de la Wallonie est donc également un moyen pour ce territoire d'exister en tant que région au niveau européen, voire mondial. Outre les ambitions de redéploiement territorial, le développement de cette stratégie est donc également un moyen pour les acteurs du secteur de véhiculer une certaine identité et une image de marque de la Wallonie à l'étranger, dans un contexte où de nombreux territoires politiques (États, régions, villes) cherchent à se promouvoir comme des territoires intelligents.

La Wallonie s'est d'ailleurs elle-même beaucoup inspirée d'exemples jugés vertueux. Barcelone est ainsi érigée en modèle, en ce qu'elle aurait réussi à construire un plan de « *smartification* » intéressant en termes d'innovation, en travaillant par zone qui fonctionnent comme des « micro-laboratoires de nouveaux services urbains où ils testent et, aujourd'hui d'ailleurs, Barcelone est une ville où toutes les *start-ups* ont envie d'aller tester leurs produits quoi. Parce que, si ça a été testé et validé par Barcelone, c'est la grandeur quoi », comme l'explique Octave (entretien n. 22, mai 2018). A travers cette citation, un lien clair est fait entre le caractère *smart* d'un territoire et son attractivité pour les *start-ups*, attractivité qu'il s'agit de développer en Wallonie.

Le public cible principal des activités de Futurocité est composé des villes et communes de Wallonie. Ainsi, la mission principale de l'association est de travailler sur la sensibilisation des villes et communes par rapport aux notions, aux thématiques et aux technologies qualifiées de « *Smart City* ». A cet égard, Futurocité crée des projets pilotes pour expliquer concrètement aux communes ce qu'est une *Smart City*, organise des séminaires pour exposer des exemples de réussites de villes qui ont mis en place des projets jugés intéressants, réalise des études sur l'utilisation de diverses technologies par les villes et communes. Le constat effectué par Octave est que le monde change, les citoyens ont des attentes qui ne sont pas les mêmes qu'hier. Parmi ces attentes, celle de voir se développer une ville plus intelligente, plus connectée, plus numérique. Or, il existe actuellement un fossé entre des citoyens aptes et prompts à utiliser les outils numériques et des villes qui sont conçues comme dépassées :

Les citoyens eux ils savent tous se servir des outils numériques, alors que dans les communes on en est encore très, très loin. En termes de e-guichet, on peut demander les documents de manière électronique, il y a quelques communes qui s'y mettent, mais il y a énormément de retard. On voit que l'administration de manière générale est totalement en retard et déphasée par rapport à l'avancement de ces technologies, et qu'il y a une forte demande de la part des citoyens pour que ça aille plus vite. Et donc, oui, il y a besoin d'innover à ce niveau-là, c'est une nécessité pour les villes, je pense (Entretien n. 22, mai 2018).

Le public des villes et communes et celui des citoyens se retrouvent rassemblés dans l'organisation annuelle du *hackathon Citizens of Wallonia*. En effet, celui-ci découle de la volonté de Futurocité, d'inclure les citoyens dans la création de la *Smart City* du futur :

Avec l'idée, un crédo de dire que la ville de demain, la ville intelligente, elle ne peut pas se créer uniquement de haut en bas mais il faut y inclure les citoyens en termes de co-création pour une bonne et simple raison, c'est qu'il y a dix ans d'ici, au début des premiers projets *Smart City*, il y a des villes qui ont mis des sommes folles sur la table pour mettre en place des projets hyper technologiques, que la population ne s'est jamais approprié, et donc ça ne sert à rien quoi. Donc il faut quand même cette double démarche, du haut vers le bas mais du bas vers le haut aussi, et que l'offre et la demande se rencontrent, et donc c'est l'idée de ce genre de démarches comme le *hackathon*, où on se dit que les citoyens savent très bien, ils connaissent leur ville, ils la pratiquent tous les jours, ils connaissent les problèmes, et donc ce sont des gens qui ont de très bonnes idées et donc, pourquoi pas les inclure dans cette démarche de construction de la ville (Entretien n. 22, mai 2018).

La mise sur pied de ce *hackathon* est une initiative propre de Futurocité, qui s'est faite en parallèle de la mise sur pied de la stratégie *Digital Wallonia* et de son volet *Smart Region*. Octave insiste toutefois sur la convergence de plus en plus forte entre le *hackathon* et les politiques régionales, au point de concevoir *Citizens of Wallonia* comme le *hackathon* emblématique de la Région Wallonne :

Mais, de plus en plus, il y a une convergence qui se fait puisque la première année, enfin, on a de plus en plus de support de *Digital Wallonia* pour réaliser cet évènement, et ça s'inclut aujourd'hui, on peut voir le *hackathon Citizens of Wallonia* comme étant « LE » *hackathon* wallon. On n'est pas un *hackathon* organisé juste pour une ville ou pour quelque chose d'autre. Bon, ça se fait à Mons parce que ça devait bien se faire quelque part mais on a vingt partenaires, des partenaires qui viennent de Tournai à Liège, on a des partenaires privés, des partenaires publics, des partenaires

académiques. On est vraiment, enfin, on a vraiment essayé de faire un modèle d'*hackathon* très ouvert, avec justement... C'est vraiment un *hackathon* wallon, c'est l'idée. D'ailleurs, en termes de participation, on a plus de cent participants, ce qui est, à l'échelle de la Région, je crois que c'est le plus grand *hackathon* de Wallonie (Entretien n. 22, mai 2018).

Comme l'exprime cette citation, CoW est conçu par ses organisateurs comme ancré dans le territoire de la Wallonie, à laquelle il est censé bénéficier. La section suivante présente les différentes représentations de CoW qui sont portées par différents acteurs, ainsi que la manière dont le fonctionnement du *hackathon* est envisagé.

## **Section 2. Fonctionnement et représentations de *Citizens of Wallonia***

*Citizens of Wallonia* est conçu par ses organisateurs dans une perspective de production d'innovation. Le *hackathon* est décrit comme un « catalyseur », qui permet de mettre en contact différents acteurs et d'accélérer la réalisation d'un projet :

[Les industries sont] quand même des acteurs majeurs qui, je pense, produisent le plus de nouvelles idées. Mais il ne faut pas oublier les citoyens, d'où l'idée de faire ce genre... De réussir à aller activer... parce que les citoyens dans leur coin qui ont une idée, c'est chouette mais ça ne sert à rien, donc il faut réussir à aller activer ce potentiel créatif qui est un peu chez tout le monde. Et donc des événements comme le *hackathon* sont assez intéressants à ce niveau-là, pour essayer de faire naître, de voir comment en 48 heures on peut arriver à un prototype à partir d'une idée, on n'est pas très loin en termes de développement, mais voilà, l'idée a été un petit peu réfléchi, un petit peu murie, on peut la tester face à un jury, face à des experts hein, dans le jury il y avait quand même deux personnes qui venaient de, qui sont responsables *Smart City* au niveau de deux des cinq plus grandes communes wallonnes, qui étaient représentées là, et donc qui peuvent dire « ah oui, cette idée a un potentiel ». Et donc voilà, l'idée, après, c'est de voir comment on peut faire vivre ces concepts. Mais donc voilà, activer ce potentiel créatif, je pense que c'est une étape très utile, parce que tout le monde a des idées, mais si on ne les active pas, s'il n'y a pas ce catalyseur pour essayer de les faire émerger, ça ne sert à rien (Entretien n. 22, mai 2018).

Comme le montre cette citation, les citoyens sont conçus comme des ressources qui, à côté des acteurs classiques comme les industries, sont potentiellement génératrices d'innovation. Le *hackathon*, par la mise en relation de citoyens d'horizons divers et par son organisation (compétition, présence de *coaches*, présentation des projets devant un jury), est censé permettre l'activation de ces ressources inexploitées autrement. Octave insiste sur le fait qu'un *hackathon* est un événement particulier, qui permet de faire davantage qu'un porteur de projet qui resterait chez lui :

Qu'est-ce qu'on fait de plus dans un *hackathon* que ce qu'on pourrait faire chez soi ? Ben il y a cette dynamique positive de ce week-end, ce stress positif qui est là. Avant, d'un côté, des deadlines assez courtes, deux, le fait qu'on soit isolé dans un endroit avec d'autres personnes qui font la même chose autour et pas chez soi, où on n'a pas les mêmes types... Là, on travaille un objectif concret et on travaille pour certains 24h/24 hein, j'exagère à peine, il y en a qui ont peu dormi. Et alors, justement, il y a la présence des *coaches*, qui sont là, il y a des *incentives* hein, des *awards* qui sont remis à la fin. Il y a la reconnaissance, hein, la reconnaissance, la fierté de pouvoir *pitcher* devant un jury qui est quand même professionnel, le fait de pouvoir être reconnu. Donc ça c'est quelque chose quand même d'assez fort. La possibilité de rencontrer, au niveau réseautage, il y a des gens qui ont changé de boulot après un *hackathon*, il y a des gens qui ont créé leur emploi. (...) donc, de manière générale, oui, c'est indispensable, ça fait partie de toute cette dynamique, le fait d'avoir des *coaches*, c'est ce qui permet de réussir des projets, pour mettre toutes les chances de son côté il faut l'infrastructure qui soit adaptée, que les gens ne doivent pas s'occuper de ce qu'ils vont manger, de leur repas, ils s'occupent de leur développement, de leur idée, avec les *coaches* mis à disposition, et tout le reste ça doit sortir de leur esprit quoi. (...) Donc il y a l'infrastructure, tous les outils informatiques nécessaires, donc mis à disposition gratuitement quand même, des outils de pointe d'IBM, Proximus, Microsoft etc., les *coaches*, des données en veux-tu en voilà. Vraiment, tout est mis en place pour qu'une personne vienne avec une idée et puisse la développer sans courir et sans perdre de temps (Entretien n. 22, mai 2018).

Cette citation révèle toute l'ingénierie mise en place afin de permettre l'activation du potentiel créatif des citoyens. Le *hackathon* nécessite en effet non seulement leur participation, mais également un ensemble de conditions et une infrastructure censées permettre aux participants de développer leurs idées de manière optimale.

Ainsi le design de l'évènement inclut-il notamment la présence de *coaches*, issus de milieux divers : des personnes issues d'instances semi-publiques, comme la Maison de

l'Entreprise ou le *Microsoft Innovation Center*, des professeurs d'université et, en majorité, des personnes issues d'entreprises privées (e.g. IBM, Proximus, Sparkle). Certains de ces *coaches* sont orientés davantage sur les aspects liés au *business* des projets développées, alors que d'autres sont orientés davantage vers les aspects techniques des projets. Le fait de proposer ces deux types de profils de *coach* est censé pouvoir permettre aux projets de se développer selon ces deux axes.

L'apport des *coaches* aux projets développés est complété par la mise en place d'ateliers de formation pendant l'évènement, portant notamment sur le *pitch* des projets, sur le *business model canvas* (BMC)<sup>100</sup>, ou sur certaines technologies en particulier. A cet égard, le fait d'insister sur l'aspect *business* des projets développés, en instituant un jury spécialement dédié à cette dimension et un atelier sur les *business models* est, comme le note Octave, atypique par rapport aux *hackathons* classiques, au risque de dérouter les participants qui chercheraient un *hackathon* plus conventionnel :

D'ailleurs, par rapport au BMC, ça c'est quelque chose qui ne se fait normalement pas trop dans un *hackathon*, c'est ce côté business. Mais, l'idée étant quand même de créer des projets qui vont pouvoir continuer sur le long terme, créer une activité. Ben, pour que le projet puisse continuer il faut quand même qu'il y ait une vision derrière, que ce ne soit pas juste un truc de geeks qui vont développer un truc parce que c'est très sympa et que technologiquement c'est génial, mais si le projet ne peut pas vivre derrière, nous on n'a pas d'intérêt non plus à ce que ça marche comme ça. Nous, notre intérêt, c'est que les projets puissent se pérenniser. Donc on insiste pour que, même si je sais que ça emmerde tous les développeurs, qu'ils essaient de remplir ce BMC. (Entretien n. 22, mai 2018).

Cet objectif de pérennisation des projets va plus loin. Futurocité recevant des subsides de la Région wallonne dans le cadre d'une mission de création d'activité économique sur le territoire, il leur est demandé d'accompagner les projets s'étant illustré pendant le *hackathon* « pour essayer de les tirer le plus loin possible et essayer de transformer l'essai, de transformer cet embryon d'idée qui a été développée lors du *hackathon* en activité plus pérenne » (Entretien n. 22, mai 2018). La Région s'implique également pendant l'évènement, notamment à travers la présence de membres de l'Agence

---

<sup>100</sup> Un BMC est une matrice composée de neuf cases, censée représenter les dimensions essentielles permettant d'établir un modèle d'affaire pour une entreprise ou un nouveau produit. Cette matrice a été développée au début des années 2000 par Alexander Osterwalder, qui a réalisé une thèse de doctorat en *Management Information Systems* sur l'ontologie des modèles d'affaires et qui est par la suite devenu consultant, se définissant sur son site web comme un « *business model alchemist* » (voir <http://businessmodelalchemist.com>).

du Numérique dans les jurys et parmi les *coaches*, ainsi qu'à travers le financement du « Grand Prix » remis au terme du *hackathon*. Ce grand prix consiste à inviter les vainqueurs au *World Congress Smart City* de Barcelone, afin qu'ils puissent y présenter leur projet, le promouvoir à l'international, et éventuellement initier des contacts intéressants pour la suite de leur parcours.

Cette inscription de *Citizens of Wallonia* au sein d'une ambition politique de création d'activité économique et d'emploi sur le territoire rend cet événement quelque peu à part des autres *hackathons*. Si l'évènement porte officiellement le nom de « *hackathon* », c'est d'ailleurs plus par souci de promotion que par réelle adhésion pleine et entière à un modèle bien institué, comme l'explique Octave :

Ben, nous, on veut que ça soit plus qu'un *hackathon*. (...) On aimerait utiliser de moins en moins le terme « *hackathon* », mais c'est vrai que, voilà, tant qu'on n'est pas encore trop connu, on doit, parce que les gens connaissent, voient ce qu'est un *hackathon*, si on parle juste de *Citizens of Wallonia*, les gens ne savent pas ce que c'est. Mais donc on aimerait ne plus utiliser le terme « *hackathon* » pour ne plus utiliser que *Citizens of Wallonia*. Qu'est-ce que c'est *Citizens of Wallonia* ? C'est à la fois un *hackathon*, donc avec cette composante technologique, à la fois un *start-up week-end*, parce qu'on veut quand même créer des projets qui vont vivre, et à la fois il y a une dimension sociétale, qui justement tourne autour de cette co-constuction avec les citoyens d'éléments, de projets nouveaux pour la ville de demain. Et donc voilà, c'est un peu tout ça à la fois. Et donc la démarche, la volonté, c'est d'être plus qu'un *hackathon* (Entretien n. 22, mai 2018).

Cet atypisme de *Citizens of Wallonia* par rapport à d'autres *hackathons* est également mis en avant par Georges, employé au Microsoft Innovation Center, un des partenaires de Futurocité dans l'organisation de l'évènement :

Donc *Citizens of Wallonia* c'est super intéressant. Nous, les *hackathons* qu'on organise sont moins orientés « création d'entreprises ». (...) Nous, les *hackathons* qu'on organise sont plus orientés « démontrer le potentiel d'un outil ou d'une technologie ». (...) Et donc un puriste du *hackathon* te dira que dès que tu sors de cette liberté, genre donner un thème à un *hackathon*, en théorie, c'est déjà un peu... Mais ça on s'en fout, c'est les puristes. Un *hackathon*, pour moi, c'est démontrer en peu de temps la faisabilité de quelque chose, ou se dépasser, ou apprendre, c'est très, très large en fait la définition du *hackathon*. Et donc je pense qu'un *hackathon* doit avoir une philosophie. Et la philosophie du *Citizens of Wallonia*, c'est créer quelque chose, que ça continue, qu'il y ait une entreprise qui soit créée à partir de là. Et si tu veux

créer une entreprise sur base d'une idée, ça implique que ça soit plus large que simplement du prototypage logiciel. (...) Maintenant, c'est important qu'il y ait des *Citizens of Wallonia* pour que le côté créatif transforme l'essai en quelque chose de viable. Si tu ne fais que du *hackerspace*, ça ne mènera jamais à rien au niveau entrepreneurial (Entretien n. 30, novembre 2018).

Cette particularité de *Citizens of Wallonia* n'est pas sans poser quelques problèmes en pratique. Comme expliqué par Octave dans une précédente citation, le public « développeur » est parfois peu enclin à s'essayer aux outils économiques tels que le BMC. Stéphane, fondateur de la *start-up* Sparkle, partenaire de l'évènement, note en outre que générer un projet entrepreneurial pérenne au travers d'un évènement de quarante-huit heures n'est pas aisé. Comme il l'explique :

Du coup, j'ai l'impression [que Futurocité], ce qu'ils veulent, c'est dire combien d'entreprises ont bénéficié du truc, ou combien d'entreprises ont été créées, et donc il faut toujours qu'il y ait des projets qui sortent de ça et qui puissent être réutilisés. Alors après, dans la pratique, ça ne se fait pas souvent hein, je veux dire, c'est comme les *start-ups week-ends*, il y en a je ne sais pas combien en Belgique, il doit y en avoir deux par an... Combien d'entreprises sortent des *start-ups week-end* et font quelque chose ? (...) Parce qu'en vrai, je veux dire, même s'il y a une émulsion pendant un week-end comme ça où tu fais des projets, on est quand même loin de se dire « je vais vraiment quitter mon travail pour changer » quoi. Enfin ça ne se fait pas comme ça, je ne sais pas. (...) C'est compliqué hein, moi il y a des projets que j'ai voulu continuer après des *hackathons* mais en fait tu as une équipe que tu as peut-être formée sur place, chacun à sa vie, tu essaies de revoir les gens une soirée tous les deux mois, c'est dur de rassembler tout le monde... Il y a vraiment très peu de chance que ça fonctionne (Entretien n. 35, décembre 2018).

Cette citation montre à quel point la finalité d'un *hackathon* peut faire l'objet de perspectives diverses, et que la perspective entrepreneuriale ne va pas forcément de soi. En discutant avec des personnes issues de communautés de développeurs, de *hackers*, ou encore de *makers*, le discours sur les *hackathons* diverge de celui de Futurocité et de la stratégie wallonne de *Smart Region*.

Daphné est la fondatrice de Kodo, une association qui enseigne le code informatique à des enfants. Daphné envisage son travail dans une perspective d'inclusion sociale centrée sur le numérique. Son objectif est de réduire la fracture numérique pour favoriser l'inclusion sociale. Elle est familière des *hackathons*, en tant que participante et en tant qu'organisatrice dans le cadre des activités de Kodo. Elle envisage ceux-ci comme

une forme d'innovation ouverte, dans le sens où les *hackathons* permettent de collaborer en équipe, d'utiliser des technologies et des processus ouverts. Les *hackathons* sont pour elle un formidable moyen de rencontrer des gens, d'apprendre des choses, de développer un projet. Quand elle évoque sa propre participation à des *hackathons*, Daphné insiste surtout sur le caractère amusant de ce type d'évènement : « Moi c'est plus par curiosité, par plaisir que je le fais, par *fun* » (Entretien n. 17, mai 2017). Daphné insiste également sur la grande diversité des *hackathons*, en fonction des institutions qui les organisent et des finalités qui leur sont données. Elle cite en exemple un *hackathon* organisé par la Mairie de Paris, qu'elle juge intéressant en ce qu'il témoigne de la possibilité pour des pouvoirs publics d'« ouvrir leurs portes » à travers l'organisation d'un *hackathon* (Entretien n. 17, mai 2017). Dans le cadre de ce *hackathon*, la Mairie de Paris mettait à la disposition des participants des locaux municipaux ainsi que des données concernant la sécurité dans la ville. Daphné cite également un autre *hackathon* organisé à Paris sur l'*open data*, qui permettait aux participants d'utiliser des données du gouvernement français et de la ville de Paris. D'une manière générale, Daphné trouve que la France est beaucoup plus progressiste que la Wallonie en termes d'ouverture des données et d'implication de citoyens à des processus de gouvernance.

Marc, Kévin et Nicolas sont membres du *Hackerspace* de Liège. Tous trois sont familiers des *hackathons* pour avoir déjà participé à certains d'entre eux. Lors de notre discussion, ils en sont venus à interroger la finalité de ce type d'évènements, en se considérant eux-mêmes, en tant que *hackers/makers*, comme leur cible : « Est-ce que c'est réellement notre rôle de dynamiser les entreprises et de les aider à se relancer, à trouver des idées ou à innover ? Je pense pas... », explique Marc (Entretien n. 19, mai 2017). Il me parle d'ailleurs d'évènements appelés « *hackacons* », organisés en France, dans la mouvance des « *stupid hackathons* » américains :

... tout ça, c'est vraiment aussi plus pour se foutre de la gueule de ces entreprises qui n'arrivent pas à solutionner leurs problèmes et qui se disent « on va aller voir dans *l'Underground*, selon *Creative Wallonia*, s'il n'y a pas des gens plus malins que nous pour le solutionner et après on leur pompe leurs idées en leur disant « tiens c'est super, tu nous as aidé, on va peut-être faire des millions de dollars à avec ça, tiens, voilà une Surface Pro ». Moi ça me pose un énorme problème. Après, qu'un *hackathon*, par exemple, une ville ferait un *hackathon* pour solutionner un problème X ou Y, je trouve ça génial. Mais un privé qui vient dire « solutionnez mes problèmes et vous aurez une boîte de *Chupa Chups* et une Surface Pro et quatre photos sur Facebook », ça me pose un énorme problème (Entretien n. 19, mai 2017).

S'il critique les *hackathons* organisés par les entreprises pour solutionner des problèmes qui leur sont propres, Marc voit par contre un intérêt à ce que des autorités publiques organisent des *hackathons* pour résoudre des problèmes d'intérêt général en croisant les perspectives de participants provenant de différents domaines :

Parce que là tu peux régler un problème de société, un problème de communauté, un problème connu de tous, sans avoir le nez dans le guidon. Le problème d'avoir le nez dans le guidon, c'est que c'est toujours les mêmes qui vont réfléchir aux solutions. De toute façon en Belgique, tu peux regarder après chaque élection c'est toujours les mêmes qui sont là donc c'est toujours les mêmes qui essaient de solutionner les mêmes problèmes. Et les problèmes, à Liège, tu peux te rendre compte que ce sont les mêmes problèmes récurrents depuis des années, je n'en ai pas en tête comme ça mais, là, par exemple, ils nous bassinent depuis des années avec les *Smart Cities* et on ne voit toujours rien arriver quoi. Et quand ils te donnent un exemple de *Smart City* ben tu dis « non, ça ce n'est pas du *smart*, c'est du bon sens ». Donc bon, une ville qui lancerait un *hackathon*, je trouverais ça génial. Par exemple, tu serais à Liège, solutionner un problème de propreté publique, parce qu'à Liège il y a quand même des quartiers qui sont dégueulasses, je vis dans un quartier qui n'est pas terrible. Ben tu dirais : « on va prendre des gars du *hackerspace*, on va prendre des gars du ReLab, on va prendre des gars qui viennent de tous les univers, des étudiants, et on va réfléchir à un problème ensemble, en équipe, avec une notion de challenge, on va essayer de mettre des solutions en place ». Ben là, même si ça va servir quelque chose, ça va servir le bien commun avant tout en fait, l'utilité publique et le bien commun (Entretien n. 19, mai 2017).

À travers cette citation, Marc lie les *hackathons* à des enjeux de gouvernance et de démocratie. Un *hackathon*, tel qu'il le conçoit, peut permettre de renouveler les publics à même de décider des solutions à apporter pour leur ville, au-delà du personnel politique classique qui, lui, peine à se renouveler. Autrement dit, ce que Marc questionne et critique, c'est la finalité des *hackathons* :

Quand ça sert l'intérêt commun, le plus grand nombre, c'est génial. Quand ça sert l'intérêt de quelques-uns ou de quelques groupes en particulier, ça me pose un autre problème. Et je pense que ça, tu peux poser la question aux autres, ils vont te répondre la même chose. Ils vont te dire qu'un *hackathon* c'est génial du moment que c'est bien fait. C'est pour ça que tous les *hackacons*, les *stupid hackathons*, c'est vraiment pour se foutre de la gueule du système quoi. (...) Donc c'est vraiment pour se foutre de la gueule du système qui a été mis en place et qui a été dérivé (Entretien n. 19, mai 2017).

Comme expliqué précédemment, *Citizens of Wallonia*, lui, est organisé dans une perspective de production d'activité sur le territoire par le développement de projets technologiques lié à la thématique de la *Smart City*. Les questions de démocratie soulevée par Daphné et les membres du *Hackerspace* de Liège ne se retrouvent pas au cœur de l'ambition des organisateurs de l'évènement, même s'ils reconnaissent qu'un *hackathon* pourrait y contribuer. Comme l'explique Octave :

Nous, à Futurocité, on travaille quand même beaucoup à travers le prisme de la technique. Même si on est bien conscient que la *Smart City* ce n'est pas que la techno, hein, la techno c'est pas un but mais c'est un moyen, mais nous c'est quand même, notre rôle, c'est ce côté accompagnement plus technologique, avec le support des entreprises privées qui nous soutiennent.

*Oui, c'est ça. Est-ce que tu fais un lien entre l'organisation de ce type d'évènement et un mouvement de démocratisation de l'expertise ou... Est-ce qu'on peut parler d'un idéal de démocratie derrière un hackathon ?*

Alors, nous, ce n'est pas le but premier. Après, ça y contribue certainement, mais ce n'est absolument pas la finalité, nous, ce n'est pas... C'est très chouette et ce serait chouette de le voir comme ça mais, disons-le, ce n'est pas le but. (Entretien n. 22, mai 2018)

À ce titre, *Citizens of Wallonia* s'inscrit davantage dans la promotion et la mise en place de sites d'innovation participative en Wallonie depuis le programme-cadre *Creative Wallonia* que dans une ambition de démocratie participative. Céline, de *Creative Wallonia Engine*, voit d'ailleurs les *hackathons* comme des outils de créativité, au même titre que les ateliers créatifs, les Pecha Kucha, c'est-à-dire des « choses qui permettent de partager et d'être stimulé de manière créative dans ces tiers-lieux » (Entretien n. 13, avril 2017). Les tiers-lieux en question regroupent les *Living Labs*, les Fab Labs, les Hubs Créatifs, les espaces de *co-working*, que Céline regroupe sous l'appellation « tiers-lieux d'innovation ». Dans cette perspective, si le *hackathon CoW* émane à l'origine d'une association financée à travers le programme *Digital Wallonia*, le processus d'innovation dont il est porteur leur place en droite ligne des initiatives d'innovation participative mises en place à travers le programme *Creative Wallonia*.

Les *hackathons* ont une dimension intrinsèquement technologique. Selon Céline, ils permettent de mettre à disposition des choses qui ne seraient pas accessibles dans le cas d'un processus d'innovation « dans ton bureau » (Entretien n. 13, avril 2017), puisque

les *hackathons* permettent de mobiliser des partenaires privés qui mettent à disposition des données, des logiciels, du matériel. Cette mise en relation de programmeurs, de citoyens créatifs et de partenaires privés et/ou publics permettrait d'enrichir les processus d'innovation :

Je veux dire, moi j'ai vu des *hackathons* où tu avais le TEC<sup>m</sup> qui participait et qui mettait à disposition des données auxquelles tu n'avais pas accès habituellement. Et donc c'est justement quand tu mets des gens comme ça ensemble qui donnent accès à des choses, des ressources que toi tu n'as pas forcément, c'est là que ça devient aussi pertinent quoi (Entretien n. 13, avril 2017).

On retrouve donc au cœur des *hackathons* une logique chère à *Creative Wallonia* : le mélange des expertises. Les *hackathons* permettraient de faire collaborer des développeurs de logiciels et des artistes, des citoyens créatifs possédant des compétences complémentaires à celles des développeurs. Les *hackathons* sont perçus, par Céline, comme un outil permettant à des expertises de s'hybrider, à des projets d'éclorre. Elle fait un lien explicite entre les *hackathons* et les structures mises en place à travers le programme *Creative Wallonia*. Une fois les projets développés pendant un *hackathon*, les Hubs Créatifs peuvent « prendre le relais » et mettre en relation les porteurs de projets « avec l'ensemble de l'écosystème local » (Entretien n. 13, avril 2017). CoW compte d'ailleurs lui-même dans ses partenaires *Creative Valley*, le Hub Créatif de Mons, qui fournit un soutien au développement des projets en aval de l'évènement.

Cette section a présenté les représentations de CoW par différents acteurs, ainsi que la manière dont le fonctionnement du *hackathon* est envisagé. Afin d'avoir un aperçu plus fin de la manière dont il se déroule en pratique, la section suivante relate mon expérience en tant que participant à l'édition 2018 de CoW. Afin de tenter de transmettre l'état d'esprit qui a été le mien pendant les quarante-huit heures de l'évènement, la section est volontairement écrite comme un carnet de bord, laissant le lecteur découvrir mes ressentis au moment où les évènements se déroulaient.

---

<sup>m</sup> Le TEC (pour « transport en commun ») désigne l'opérateur de transport public actif sur le territoire wallon.

### **Section 3. *Citizens of Wallonia* en pratique**

Nous sommes le vendredi 9 mars 2018. Il est 16h30. Je suis en route pour le *Hackathon Citizens of Wallonia*. C'est la première fois que je me rends à un *hackathon*. Je suis à la fois nerveux et excité. Nerveux car j'ai la conviction que je vais arriver dans un monde radicalement différent du mien. Je m'attends en effet à débarquer dans un univers de *geeks*, de petits génies de l'informatique, de passionnés des technologies numériques. Ce que je sais des *hackathons* m'effraie légèrement : des compétitions de 48 heures intensives, où la maximalisation des efforts individuels est attendue afin de produire en un minimum de temps une technologie numérique fonctionnelle et potentiellement révolutionnaire. Excité car, malgré ces quelques craintes, j'ai le sentiment que ces deux jours seront sources d'enseignements précieux pour mes analyses.

17 heures. J'arrive à l'université de Mons, dans le hall du bâtiment où se tiendra l'évènement. Je vais retirer mon badge et signer la feuille de présence. On m'indique la direction du hall omnisport, où je peux aller installer mes affaires si je compte dormir sur place. Ne comptant pas dormir sur place, je me rends directement dans l'amphithéâtre où se tiendra la cérémonie d'accueil. Plusieurs dizaines de personnes sont déjà installées. Je balaie la salle du regard et m'aperçois, sur une bannière, de la multitude des partenaires de l'évènement. On y retrouve des organismes à la fois publics et privés. Je repère alors Kévin, un membre du *Hackerspace* de Liège que j'avais eu l'occasion de rencontrer lors d'une précédente visite dans ce lieu. Je le salue et vais m'asseoir à côté de lui, heureux d'avoir trouvé une tête connue dans cette assemblée. Nous entamons la discussion et je m'étonne auprès de lui du nombre conséquent d'entreprises privées qui sont partenaires de l'évènement. Il me dit que les *hackathons* deviennent de plus en plus tournés vers l'économie et investis par des acteurs de ce monde, qui les financent et y investissent des ressources techniques. Un peu plus tard dans notre conversation, je demande à Kévin comment il compte loger. Il me répond qu'il a pris avec lui un matelas gonflable et des couvertures, qu'il ne sait pas encore s'il dormira dans sa voiture ou dans les bâtiments du *hackathon*. Je lui fais remarquer qu'on est en mars et que les nuits sont encore relativement froides. Il me répond qu'il ne craint pas le froid. Je me rends à ce moment compte de l'écart de motivation qui nous sépare.

À 18h, Octave, débute son allocution de bienvenue. Il commence par faire remarquer que cette année, la barre record des 100 participants a été franchie, signe du d'ores et déjà franc succès de cette édition. Il en vient à présenter l'évènement proprement dit. Selon ses termes, il s'agit d'une « compétition autour de l'innovation technologique

qui vise à réinventer la ville de demain ». Il insiste en effet sur les nombreux défis auxquels font face les villes actuellement : défis démographiques, sociétaux, communaux, technologiques. Selon lui, la réponse à l'ensemble de ces défis réside dans l'avènement de la *Smart City*, une ville connectée, qui met à profit les technologies numériques pour améliorer son fonctionnement. Il nous pose cette question : « Et vous ? Qu'allez-vous mettre en place pour inventer la ville de demain ? ». La fin de son discours est centrée sur l'idée de technologie au service de la ville et sur le fait que les innovations technologiques peuvent s'appuyer sur trois piliers, qui sont d'ailleurs ceux du *hackathon* : l'*open data*, l'intelligence artificielle et l'internet des objets (IoT).

Octave cède la parole à Philippe Dubernard, qui travaille sur la thématique des *Smart Cities* chez IBM. Philippe Dubernard passe une dizaine de minutes pour nous présenter la technologie *IBM Cloud*, l'une des technologies mises à disposition des participants pendant le week-end, et les possibilités qu'elle offre en termes de programmation et de développement. L'exposé est très orienté vers la publicité des technologies développées par IBM : « On est dans le top 3 des fournisseurs de Cloud au monde ». Kévin me murmure à l'oreille : « C'est trop un commercial ce type, ça se sent ».

Vient ensuite une présentation de Gianni Manderioli, '*Innovation and Business Developer*' chez Proximus EnCo, la plateforme de Proximus pour les développeurs. Gianni insiste notamment sur la valeur des projets que nous sommes sur le point de développer. Un de ses mantras, qu'il répète plusieurs fois durant son intervention, est « *it's not about things... It's about value* ». Il faut donc avant tout penser à la valeur de ce que l'on va créer, à ce qu'il appelle la « rentabilité » du projet. Cette rentabilité, comme il nous l'explique, peut être de trois types : « *planet, people, profit* », selon que le projet crée une plus-value pour la planète, pour les gens, et/ou pour l'économie.

Pierre Labalue, CEO de l'entreprise *LetsgoCity*, prend ensuite la parole pour présenter 'Wallonie en Poche', une application développée il y a quelques mois. L'application vise à rassembler toute une série d'autres applications, dans le but que les gens puissent facilement être amenés à utiliser les nombreuses applications de *Smart City* qui existent sur le marché. L'application a été développée en partant d'un constat : « des applications pour les *Smart Cities*, il peut y en avoir énormément, mais combien sont utilisées au quotidien ? ». Selon lui, il fallait donc créer une application qui permet de centraliser tout l'écosystème de *start-ups* et d'applications numériques qui s'est développé. *LetsgoCity* veut profiter du *hackathon* pour tester le service. L'application sera utilisée

pendant l'évènement pour envoyer des alertes aux participants, pour communiquer. Le vote du public, à la fin de l'évènement, se fera également sur Wallonie en Poche.

Enfin, l'animateur de l'évènement, Kevin Brohé, prend la parole. Durant son intervention, il met l'accent sur le fait que, cette année, les organisateurs ont inclus au programme un atelier de *Business Model Canvas*, et que les projets seront évalués là-dessus. Il met également l'accent sur l'aspect rapide (« il faut gagner le plus de temps possible ») et compétitif (« même si on est là pour créer des choses, on est aussi là pour concourir ») de l'évènement.

S'ensuit une phase de « *pitch* » des projets. Pour permettre à tous les participants de trouver une équipe (il y a dans l'assemblée pas mal de personnes venues comme moi sans idée préalable de projet à développer), les organisateurs ont prévu de laisser les participants « porteurs de projet » (qui ont une idée de ce qu'ils aimeraient développer dans le cadre du *hackathon*) présenter leurs projets. Huit personnes prennent alors la parole à tour de rôle pour présenter leurs idées. Parmi celles-ci, on retrouve un projet de carte interactive permettant de visualiser la température et l'humidité d'une région, un projet d'application utilisant l'intelligence artificielle pour gérer le problème de parking en ville, un projet de plateforme pour porteurs de projets qui pourraient se rencontrer et créer une dynamique au sein de la ville, ou encore un projet d'application qui permettrait de transmettre les propositions de décrets aux citoyens qui pourraient alors voter en amont de la décision au Parlement pour exprimer leur point de vue. Ce dernier projet retient mon attention et je me dis que je pourrais éventuellement apporter quelque chose au développement de cette idée. À la fin des *pitchs* de présentation des projets, je me faufile donc dans l'assemblée pour aller discuter avec le porteur de l'idée et lui faire part de ma disponibilité pour intégrer son équipe.

Je suis rapidement rejoint par trois autres personnes. Kévin, le membre du *Hackerspace* de Liège, vient nous trouver et nous explique qu'il est venu ici avant tout pour développer quelque chose utilisant des technologies IoT mais que l'idée l'intéresse et que, s'il ne trouve pas d'équipe pour développer de l'IoT, il reviendra vers nous. Il reviendra effectivement cinq minutes plus tard pour intégrer notre équipe. Celle-ci, définitivement constituée, est composée de six personnes :

- Simon, le porteur du projet. Il se présente comme entrepreneur, « business dev' » pour être plus précis. Il a 29 ans et nous dit être déjà passé par un

incubateur de *start-up* pour développer ce projet, sans avoir pu avancer concrètement ;

- Camille et Camille, deux étudiantes en Master en architecture, qui participent au *hackathon* dans le cadre d'un de leur cours car leur professeur est convaincu que le numérique est l'avenir du métier d'architecte et qu'il est important que les étudiants y soient formés ;
- Benjamin, étudiant en sciences mathématiques, qui en est déjà à sa troisième participation à *Citizens of Wallonia* ;
- Kévin, ancien étudiant en informatique, membre du *hackerspace* de Liège ;
- Moi.

Il est maintenant approximativement 19h30. Nous cherchons un local pour nous installer (j'apprends alors que la coutume dans un *Hackathon* veut que chaque équipe se trouve une zone de travail fixe, qu'elle occupera pendant toute la durée de l'évènement).

L'« *open-space* » (grande salle avec de nombreuses tables, censées permettre aux participants d'entrer en interaction pendant l'évènement) est déjà rempli de monde. Nous jetons donc notre dévolu sur un amphithéâtre inoccupé. Nous passons alors plusieurs heures à faire connaissance, à discuter du projet, à imaginer ce que chacun pourrait amener à celui-ci. Il est plus ou moins décidé que Simon et moi nous occuperions de développer l'idée de base ainsi que le volet *business* du projet, que les deux Camille s'occuperaient de toute la partie design de l'application, et que Benjamin et Kévin s'occuperaient de développer l'application en elle-même.

Au cours de la soirée, je croise dans les couloirs Denis, une connaissance liégeoise. Il me dit qu'il est venu dans le cadre de son boulot. « C'était fortement recommandé de venir », me dit-il. J'apprendrai plus tard qu'il travaille chez Afelio, filiale du groupe NRB spécialisée dans les développements web et applications mobiles. NRB est partenaire de l'évènement. « C'est de bon ton d'être là, donc », m'explique Denis.

La soirée s'écoule rapidement, chacun trouve petit à petit ses marques. Nous discutons beaucoup de l'idée générale du projet, de sa faisabilité. Les développeurs commencent à programmer. Les deux Camille nous quittent aux alentours de 23h30. Benjamin et moi partons vers une heure du matin. Nous laissons Simon et Kévin, qui dorment sur place, continuer de travailler.

Je suis de retour le lendemain à neuf heures. À mon arrivée dans notre salle, je suis frappé par le froid. Il fait cinq degrés dehors et la climatisation a fonctionné toute la nuit, refroidissant davantage l'air de l'amphithéâtre. Mon regard se pose en premier lieu sur un matelas gonflable posé au sol, au pied de notre table de travail. Attablé à celle-ci, Kévin mange un bol de céréales. Il est emmitouflé dans une couverture pour lutter contre le froid. Il a les traits tirés et semble fatigué. Il m'explique qu'il a travaillé sur le projet une bonne partie de la nuit et qu'il s'est endormi à cinq heures et demi. Simon arrive dans la pièce avec une assiette de petit-déjeuner. Il est aussi fatigué. Il s'est couché à quatre heures, à même le sol car il avait oublié son matelas.

Benjamin, Camille et Camille arrivent peu après moi. Nous prenons notre petit-déjeuner ensemble en discutant de l'avancée du projet. Kévin nous explique avoir entamé la programmation d'un logiciel permettant de récupérer les propositions de décrets wallons en version PDF et de les envoyer sur une plateforme qui servira de canal de publicisation pour les citoyens. Le tout n'est pas encore au point, mais ça avance.

À dix heures, Simon et moi laissons les autres travailler et nous rendons à l'atelier portant sur le *Business Model Canvas*. Simon est assez excité de travailler sur son domaine de prédilection et il m'a demandé de l'accompagner pour gérer avec lui cet aspect du projet. L'atelier est donné par un représentant de La Maison de l'Entreprise, un organisme qui fait du « coaching de projets » et qui bénéficie du soutien financier des fonds FEDER. En nous présentant l'atelier, qui durera une heure, il nous explique que ce dernier a vocation à nous expliquer « comment une bonne idée se transforme en une bonne *start-up* ». Pour nous expliquer ce qu'est un business model, il en donne une définition personnelle : « un business model, c'est la meilleure façon de faire du pognon avec votre idée ». Il poursuit en nous disant que le *Business Model Canvas* est un outil de créativité, « on joue, avec un BMC ». S'ensuit une présentation détaillée du fonctionnement du *Business Model Canvas* et de la manière de le penser. Pour ponctuer sa présentation, il nous explique que le meilleur moyen que notre projet marche (donc « fasse du pognon »), c'est de prendre le risque de se lancer : « Il faut évoluer, il faut se jeter à l'eau, il faut se lancer ». À la fin de l'atelier, je note dans mon journal :

« J'ai la forte impression de vivre de l'intérieur la série *Silicon Valley*<sup>112</sup>, d'être dans le rush pour créer ma propre *start-up*. J'ai de plus en plus envie de réfléchir

---

<sup>112</sup> Série produite par Netflix qui met en scène le lancement d'une *start-up* dans la *Silicon Valley*.

sérieusement et de me donner à fond pour que ce projet marche. Je ressens du stress, de la pression pour faire vite et bien ».

Nous sortons de cet atelier plein d'idées et motivés à peaufiner notre *business model* pour améliorer notre projet. De retour dans notre amphithéâtre, nous expliquons brièvement l'atelier au reste de l'équipe, puis nous nous mettons à plancher sur notre BMC.

En début d'après-midi, l'un des *coaches* présents lors du *Hackathon* vient voir l'avancement de notre projet. Simon lui présente le projet tel que nous l'envisageons alors : une plateforme permettant aux citoyens de consulter et de voter sur les propositions de décrets du Parlement Wallon. Le *coach* s'intéresse davantage à notre *business model*. Il insiste sur la nécessité, dans le cadre de ce *hackathon*, de montrer que notre projet est viable. Au fur et à mesure de notre discussion, une conclusion vient à s'imposer : notre projet est difficilement rentable à court terme. Le *coach* prononce alors une succession de trois lettres qui deviendra un élément de langage récurrent durant les prochaines 24 heures : « MVP » (comprenez : *Minimum Viable Product*, le produit le plus directement viable économiquement). Ce dont nous avons besoin, c'est de trouver notre MVP et d'axer notre projet sur son développement. Cette discussion avec le *coach* a été cruciale : elle nous a en effet forcés à « pivoter », selon l'expression courante qui caractérise le fait de changer de manière profonde l'orientation d'un projet. Ce « pivotement » nous a amenés à modifier profondément notre projet dans une logique purement économique. Ainsi, d'une ambition de transparence démocratique par la publicisation des projets législatifs et la remise d'avis par les citoyens, nous sommes passés à un projet d'application visant à permettre aux autorités publiques de sonder rapidement et simplement l'opinion de leurs populations. Ce nouveau projet possède un atout que le précédent ne pouvait pas avoir : il offre des promesses de rentabilité immédiate, car les autorités publiques sont prêtes à payer pour ce type de service. Il s'agit de répondre au « besoin » identifié de numérisation des enquêtes publiques. On abandonne donc notre idée de base, qui reste néanmoins notre objectif à long terme mais, à court terme, on se focalise sur ce MVP et ses promesses de rentabilité économique. Nous remercions le *coach* de nous avoir aidé à trouver ce MVP, que nous percevons sincèrement comme un apport majeur dans notre parcours.

Deux autres *coaches* viennent ensuite nous rendre visite. Il s'agit de deux professeurs en architecture (ceux qui ont invité leurs étudiants à participer à l'évènement). Nous leur présentons notre nouveau projet, ce fameux MVP que nous sommes si contents d'avoir trouvé. Les deux *coaches* soulèvent des questions sur la fracture numérique que ce

type d'application peut générer dans la population. Ils soulèvent de vraies questions sociologiques concernant l'articulation entre le numérique et le physique. Ils insistent sur le fait que le tout numérique peut exclure tout autant, voire davantage, que le physique. Ce qu'ils nous disent nous pousse à réfléchir, à envisager de multiplier les plateformes (applications mobiles, bornes dans les rues, aux arrêts de bus, dans les supermarchés, interface internet, etc.) pour essayer d'atténuer les biais induits par le numérique.

Il est maintenant 14 heures. Gianni, notre *coach* référent, vient nous trouver pour préparer notre « *pitch* du *BMC* ». À 17 heures, notre équipe doit passer devant le « jury *business* », composé de six personnes issues des mondes politiques, économiques et universitaires<sup>113</sup> :

1. Isabelle Rawart, *Smart Territory Advisor Digital Strategy for Wallonia – eHealth, eMobility, eTourism, SmartCities/SmartRegion expert at Agence du Numérique*
2. François Narbonneau, *Head of Department Smart Technology at Multitel*
3. Sébastien Bette, *Associate Professor at Faculté Polytechnique UMONS*
4. Julie Randaxhe, *Project Manager au Smart City Institute | HEC Liège Management School*
5. Nicolas Himmer, Acteur de l'innovation – Disrupteur – Acculturateur – Meneur en transformation numérique – *Digital Wallonia Champion*
6. David Picard, Directeur – Chargé de Projets Nouvelles Technologies at Ville de Mons

Gianni nous donne des conseils stratégiques : insister sur nos forces (premier contact avec un bourgmestre, connaissance du prix qu'il serait prêt à payer pour notre service, intégration d'une authentification via le service *ItsMe*). Suite à notre discussion avec Gianni, Simon me demande si je veux bien *pitcher* notre *business model* avec lui devant le jury. Nous travaillons alors ensemble sur notre manière de présenter les choses et de nous répartir les points à présenter. Nous convenons que je commence le *pitch* et qu'il se charge de le terminer.

---

<sup>113</sup> Le descriptif des six membres du jury repris ici est tiré de la présentation du jury sur le site web de *Citizens of Wallonia* : [citizensofwallonia.be](http://citizensofwallonia.be) [données extraites le 7 mars 2018].

Je me retrouve donc à « pitcher » notre BMC devant le jury, chose qui m'aurait semblé profondément inconcevable la veille. Après le pitch, je note dans mon carnet :

« Je voulais sincèrement défendre le projet, j'avais commencé à y croire. J'étais stressé ».

Nous passons le reste de la soirée à développer le projet. Simon et moi nous étant concentré sur la partie « business model », nous laissons surtout Kévin, Benjamin et les deux Camille travailler sur les aspects techniques et graphiques de l'application.

J'arrive à neuf heures le dimanche matin. Je retrouve Kévin dans la salle. Je le sens agacé : il est le seul membre de l'équipe à avoir dormi sur place cette nuit. Les autres membres nous rejoignent et nous prenons le petit-déjeuner tous ensemble.

À dix heures, Gianni nous rend visite pour nous aider à peaufiner notre *pitch* final du soir. On travaille avec lui sur la manière de vendre au mieux notre produit. Il nous conseille d'insister sur le fait qu'un client nous a contacté pour un rendez-vous '*business*'. Gianni insiste sur le fait qu'on a un marché potentiellement énorme et que notre première commune va nous permettre de finaliser notre produit. Il nous donne des conseils pour gérer notre future *start-up*, nous dit qu'il faut « faire du *scrum* », du « développement fluide » et faisant collaborer « les business et les IT ». Je note dans mon carnet :

« Ça devient très concret. J'en viens réellement à me demander si je ne vais pas devenir co-fondateur d'une *start-up* ».

Après la réunion avec le *coach*, je passe aux toilettes. Je le retrouve par hasard au lavabo. S'ensuit l'échange suivant, que je transcris immédiatement dans mon carnet :

« - C'est super hein ce que vous êtes en train de vivre ! Vous avez un bon projet avec de vraies perspectives de business !

- Oui, je dois avouer que j'étais venu un peu en touriste et puis là on se retrouve dans un projet concret qui nous dépasse. Si on m'avait dit ça il y a trois jours...
- Ben oui, c'est comme ça pour beaucoup de *start-ups* qui se sont créées ! »

À onze heures, Gianni vient nous retrouver après avoir discuté avec le jury. Il nous explique que les jurés aiment bien notre projet, qu'ils ont vraiment accroché. Il nous explique également que, maintenant, les membres du jury posent la question de savoir si on est réellement prêt à se lancer s'ils nous suivent. On parle de « scaling de marché », d'investisseurs potentiels. Gianni nous demande où on en est dans nos vies, si ça nous

intéresse de nous lancer en créant notre *start-up*. Ça devient décidément de plus en plus concret, je lui réponds que je suis doctorant à temps-plein mais que je peux fournir un soutien au projet.

Je note la réflexion générale suivante :

« Je pensais mettre les pieds dans un évènement très geek, et finalement notre groupe était fort peu technique, grosse part très vite de stratégie *business* poussée. Points de vue sans doute différents en fonction des membres du groupe ».

Les pitches des projets commencent à 16 heures. Dix-sept projets sont ainsi présentés :

1. Un projet qui vise à utiliser des capteurs pour récupérer des infos dans les villes ;
2. Un projet de reconnaissance faciale pour détecter les émotions des gens face à des stimuli (borne dans les villes pour proposer des activités touristiques aux gens sur la base d'images proposées) ;
3. Un projet de géolocalisation pour retrouver ses amis en festival ;
4. Un projet d'exploitation du *big data* pour améliorer la gestion des communes ;
5. Un projet de plateforme communautaire de mise à disposition de biens alimentaires pour lutter contre le gaspillage (via une application mobile) ;
6. Un projet d'application pour « réapprendre à manger correctement », qui fournit des recettes personnalisées de plats qui correspondent aux données personnelles et aux aliments favoris des utilisateurs ;
7. Un projet d'application qui vise à « réconcilier les villes et les artistes de rue ». L'application permettrait aux artistes d'être au courant des meilleurs endroits (suggérés par la ville) pour pratiquer leur art ;
8. Un projet d'application qui permet de voir la consommation en eau et énergie des maisons ;
9. Un projet de plateforme web d'agrégation des données urbanistiques (permis d'urbanismes, actes notariés, etc.) ;
10. Un projet de plateforme web qui permet de louer des parcelles de potager, de les faire entretenir, et de n'avoir plus qu'à aller rechercher ses légumes cultivés pour « produire soi-même sans produire d'effort » ;

11. Un projet de plateforme qui permet de mettre en relation des navetteurs « pour rentabiliser les trajets » ;
12. Un projet de plateforme qui propose un suivi et un encadrement pour les entrepreneurs ;
13. Un projet d'application qui permet de trouver des places de parking en ville ;
14. Un projet de service qui propose un « système de *reward* orienté *Smart City* (sic.) » en donnant des récompenses aux personnes qui utilisent des applications déjà existantes de *Smart City* ;
15. Un projet d'application ludique de découverte de la ville grâce à la réalité augmentée ;
16. Un projet de réalité augmentée pour les plans architecturaux ;
17. Notre projet.

Après les *pitchs*, une pause d'une demi-heure permet au jury de délibérer. La cérémonie de clôture commence à 17 heures.

Octave, Président de Futurocité, prend la parole. Il commence par souligner la nécessité de « stimuler la croissance économique wallonne par le développement de la *Smart City* et de la *Smart Region* » (cette dernière étant au cœur de la stratégie *Digital Wallonia*). Pour lui, un élément clé de la stimulation de la croissance économique réside dans « l'exploitation économique du *data* », qu'il appelle de ses vœux. Il fait directement le lien avec le *hackathon* : « l'avènement de la *Smart Region* doit se faire par l'activation de l'innovation, et c'est pour ça que nous organisons *Citizens of Wallonia* ». Il précise d'ailleurs que c'est dans l'optique de permettre aux projets d'être rentables qu'ils ont décidé d'inclure un atelier et un jury spécifiquement dédiés au business model canvas, « l'objectif étant, *in fine*, de transformer en plus-value économique les projets développés ce week-end ».

Philippe Dubois, Vice-Recteur à la Recherche et à l'Innovation de l'UMons prend la parole à la suite d'Octave. Il commence par remercier tous les partenaires de l'évènement et se félicite que l'UMons accueille pour la troisième année consécutive un tel évènement à la pointe de l'innovation dans « des domaines qui marqueront le futur ». Au cours de son allocution, il insiste sur « le lien entre créativité et innovation » et sur la

nécessité d'apprendre aux jeunes à coder : « il faut absolument promouvoir le codage chez les jeunes parce qu'on aura besoin de codeurs pour le monde de demain ».

La cérémonie de clôture se termine par la remise des prix. Au total, neuf équipes seront récompensées. Nous gagnons le « Prix des Villes », offert par la Ville de Mons et *Creative Valley* (le Hub Créatif de Mons), qui se compose de :

- Six mois de participation aux activités de *Creative Valley* ;
- Quatre heures de formation au Fablab ;
- Un abonnement au centre de *co-working* Connexion, à Mons ;
- Un abonnement 2018 au club Mons 2025<sup>114</sup> (valeur 1000€) ;
- Une « interaction privilégiée » avec la ville (via le groupe de travail *Smart Cities* de l'administration communale) pour faire « murir l'idée » durant toute la phase de développement du projet ;
- Un abonnement au club d'entreprises B19<sup>115</sup>, valable dans tous les B19 de Belgique et pour l'ensemble des activités ;
- Une invitation à venir présenter le projet lors d'une prochaine activité du club B19 de Mons.

Lors du drink de clôture, nous sommes approchés par un membre de l'administration communale de la Ville de Mons, qui nous explique qu'il est intéressé par notre projet et que nous serons certainement appelés à nous revoir pour envisager la suite de notre projet. Nous quittons l'évènement en nous disant que ce fut une belle expérience, sans forcément envisager de nous revoir par la suite.

Quelques semaines après la fin de *Citizens of Wallonia*, nous sommes recontactés par Futurocité pour envisager la suite du projet. Nous sommes invités à participer à une réunion dans leurs locaux pour discuter des prochaines étapes. Après quelques retours de mails, il est convenu que seuls Simon, Kévin et moi-même participerons à cette réunion. Benjamin et les deux Camille ayant d'autres préoccupations pour le moment, ils préfèrent ne pas poursuivre l'aventure.

---

<sup>114</sup> Le club Mons 2025 est un club d'entrepreneurs qui vise à contribuer au développement socio-économique de la ville en développant des activités mêlant économie et culture.

<sup>115</sup> Les clubs « B19 » sont des cercles d'affaire qui vise à créer du partage d'expérience entre entrepreneurs, et à permettre à ces derniers de développer leur réseau d'affaire. Il en existe huit répartis sur le territoire de la Belgique.

Nous nous rendons à cette réunion, moins d'un mois après le *hackathon*. Sont présents Octave, David Picard — le membre de l'administration communale de Mons —, Sophie Grulois — Directrice de *Creative Valley*, le Hub Créatif de Mons —, Kévin, Simon (par Skype) et moi-même. La réunion consiste dans un premier temps à faire un état des lieux de nos motivations à poursuivre le projet. Il est d'emblée précisé par Simon, Kévin et moi que nous sommes tous les trois employés à temps plein et que nous ne pourrions donc pas nous consacrer pleinement au développement du projet. Octave nous encourage à nous fixer deux objectifs à court terme : « exister techniquement sur le marché » en sortant un prototype d'application, et répondre à une problématique d'une commune en développant un projet pilote pouvant nous servir de « *proof of concept* ». David Picard nous explique que la Ville de Mons serait potentiellement intéressée par une initiative de ce genre et, sans s'engager trop en avant, nous encourage à travailler sur le projet afin de pouvoir formuler une proposition solide. Il nous encourage également à travailler sur notre proposition de valeur et à mieux formuler nos arguments de promotion de notre projet. Sophie Grulois nous propose de participer à la Fabrique, un évènement de quatre semaines organisé par *Creative Valley* pendant le mois de septembre. Elle nous explique que l'évènement pourra servir d'accélérateur pour le projet, en nous permettant de travailler avec des *coaches*, d'utiliser des méthodes de *lean start-up*, de tester notre prototype.

Nous quittons la réunion avec pour objectif, dans les prochains mois, de développer un prototype. Et puis, plus rien. Nous ne nous sommes plus jamais rencontrés à trois pour développer le projet, l'un de nous ayant systématiquement un conflit d'agenda ne lui permettant pas de participer à une réunion à la date proposée. Après plusieurs mois à essayer tant bien que mal de faire vivre l'idée de ce projet, nous avons fini par nous rendre à l'évidence et à l'exprimer explicitement : aucun de nous n'avait réellement la volonté de développer ce projet suite au *hackathon*. Nous avons donc fini par recontacter Futurocité pour leur expliquer la situation et leur dire que nous n'allions pas poursuivre le développement du projet.

## **Conclusion intermédiaire**

Les trois sections précédentes se sont attachées à exposer la genèse de CoW et son inscription dans une stratégie politique régionale, les représentations dont il est porteur, ainsi que la manière dont il est organisé en pratique. Dans cette perspective, la dernière

section a présenté le récit de ma participation à l'édition 2018 du *hackathon*. L'ensemble de ces sections a permis de voir à quel point *CoW* est porteur d'une certaine vision de l'innovation participative, qui peut différer selon les acteurs rencontrés.

Il convient tout d'abord de noter que *CoW* est un site particulièrement intéressant à analyser en ce qu'il représente parfaitement la tentative de créer une symbiose entre deux mondes considérés comme étant à rapprocher : celui des villes, des entreprises et des pouvoirs publics, et celui des citoyens-consommateurs.

*CoW* est un *hackathon*. En cela, il en appelle tout naturellement à la participation de citoyens particuliers, qualifiés de *hackers*. Il est de ce fait emblématique d'une dynamique qui voit de plus en plus d'autorités publiques et d'associations vouloir intégrer ce type de public dans le développement d'applications technologiques censées améliorer l'espace public ou bénéficier à la collectivité (Irani 2015; Lodato et DiSalvo 2016). Les *hackers*, ces êtres sachant programmer des logiciels informatiques et que l'on dit créatifs par nature, sont de plus en plus fréquemment envisagés comme contributeurs potentiels (pour ne pas dire nécessaires) à la fabrique du futur des villes, des régions, des nations.

Mais *CoW* n'est pas uniquement un *hackathon*. Comme expliqué par Octave, l'évènement est également conçu comme un *start-up week-end*. En ce sens, la finalité première de l'évènement, telle que conçue par ses organisateurs, est de participer à la création d'activités économiques sur le territoire wallon. *CoW*, à travers cette logique, est conçu comme un outil au service du développement de projets entrepreneuriaux.

Ces projets entrepreneuriaux sont pensés dans une thématique particulière : celle de la *Smart City* et de la *Smart Region*. Dans cette perspective, il importe de développer de nouvelles applications technologiques qui permettront de façonner la ville — ou la région — de demain (qui sera, nous dit-on, intelligente). Or, si les *hackers* bénéficient certainement de facilités pour s'approprier et pour développer des technologies numériques, les politiques d'innovation wallonnes se sont attachées depuis 2010 à clamer que tout citoyen pouvait se montrer créatif, innovant, et contribuer au développement d'innovations et, par-là, au développement de sa région. C'est ainsi que *CoW* s'adresse à un public bien plus large que celui des *hackers* : comme son nom l'indique, il en appelle à la participation de tout citoyen intéressé.

Il est ici important de revenir sur le nom de l'évènement. En effet, celui-ci tend à montrer qu'un objectif de *CoW*, outre celui de produire de nouvelles applications technologiques faisant l'objet de projets entrepreneuriaux, est de produire un certain type

de citoyen. CoW peut dès lors être appréhendé comme un outil permettant de faire advenir le citoyen wallon rêvé par les autorités publiques : créatif, innovant, entrepreneur, et contribuant dès lors au développement économique de la Wallonie.

Pour produire ces projets et ces citoyens, CoW intègre de nombreux dispositifs : présence de *coaches*, organisation d'ateliers sur les *business models*, organisation du *hackathon* dont la dynamique induit de la pression, création d'un sentiment d'urgence chez les participants afin de créer entre eux un esprit de compétition et de les pousser à libérer leur potentiel innovant. En ce sens, le « *hackathon* » n'est qu'un outil, une forme de participation particulière. L'objectif est, à travers cette forme de participation, de pousser les participants à développer les aspects *business* de leur projet.

Car ce qui importe à travers CoW, c'est la notion de valorisation d'idées. Ici réside toute l'ambiguïté de l'évènement par rapport au public premier auquel il est censé s'adresser en tant que *hackathon*. Car comme l'exprimait Georges (Entretien n. 30, novembre 2018), si on ne fait « que du *hackerspace*, ça ne mènera jamais à rien au niveau entrepreneurial ». Les *hackers* sont donc les bienvenus (et sont même invités à participer) mais sont priés d'adopter une logique entrepreneuriale. Ce qui importe, ce n'est pas la technicité de ce qu'ils pourront développer en 48 heures (comme dans la plupart des *hackathons*), mais la pertinence économique de ce qu'ils seront capables de créer.

Cette emphase sur la dimension économique des projets développés dans le cadre de CoW est par ailleurs critiquée par les membres du *Hackerspace* de Liège, qui sont censés faire partie d'une partie du public invité à participer à de tels évènements. Pour eux, un *hackathon* n'est pas forcément censé comporter une finalité particulière, autre que celle de s'amuser, de se fixer des défis techniques, et de fédérer la communauté des *hackers*. Ils se montrent critiques face à l'incorporation de leur mouvement dans une logique économique.

Or, la section précédente montre un effet particulièrement fort du *design* de l'évènement sur les participants. Bien sûr, il s'agit là du récit d'une expérience personnelle, et l'évènement n'a certainement pas été vécu de la même manière par tout le monde. Néanmoins, ma propre expérience s'est révélée éclairante sur la capacité de CoW à plonger les participants dans la peau de potentiels futurs entrepreneurs. J'y ai découvert toute l'architecture d'institutions et de réseaux mis en place en Wallonie afin, en théorie, de permettre à un projet entrepreneurial de se développer. Le projet que nous avons commencé à esquisser dans le cadre du *hackathon* est passé par le filtre du *coaching* de

l'évènement et des ateliers *business*, il a très vite été réorienté vers une toute autre idée, censée être plus directement rentable. Puis, il a semblé susciter l'intérêt d'acteurs issus d'institutions publiques (l'Agence du Numérique, la Ville de Mons), qui nous ont encouragé à le développer et ont entrevu de potentielles collaborations. La machine était en marche : en moins de 48 heures, on nous disait qu'il allait maintenant falloir avoir les épaules solides pour se lancer dans la création de notre *start-up*. Notre projet a reçu un prix nous ouvrant les portes du Hub Créatif de Mons et de grands clubs d'entreprises. Et puis, comme expliqué précédemment, plus rien. Ou plutôt, plus grand-chose. Notre équipe, initialement composée de six personnes, s'est réduite de moitié. Nous avons participé à quelques réunions. Nous avons imaginé des choses, on nous a parlé d'opportunités futures. Mais notre projet n'a jamais avancé plus loin que là où nous l'avons laissé à la fin du *hackathon*.

Cette expérience révèle le principal problème auquel *CoW* fait face depuis sa première édition, comme nous l'ont avoué l'ensemble des acteurs rencontrés : les promesses dont il est porteur ne se concrétisent (presque) jamais. En quatre éditions, un seul projet entrepreneurial « vivote » (entretien n. 22, mai 2018) toujours. De ma propre perspective, il est tout à fait révélateur d'avoir expérimenté le fait qu'un collectif à même de porter un projet entrepreneurial se crée très difficilement en quarante-huit heures.

Tout comme le *WeLL* et le *TRAKK*, *CoW* semble dès lors venir s'ajouter à la liste des sites d'innovation participative qui contribuent à l'inflation de promesses qui entourent l'innovation mais qui peinent à accomplir leur dessein de redéploiement économique de la Wallonie.

## **Chapitre 8. Cultiver les territoires : la co-production de l'innovation participative et de ses contextes**

Il est maintenant temps de révéler au lecteur impatient la signification de la présence de ce qui ressemble à un simple pot de fleur sur la page de garde. Cette photographie se veut être une mise en abyme de l'argument défendu dans les paragraphes suivant : le déploiement de l'innovation participative s'apparente à une mise en culture des territoires. Elle représente en effet une technologie – un bac potager – permettant d'automatiser la production d'herbes aromatiques ou de tout autre végétal. En outre, cette technologie, baptisée « Calla », a été développée par une *start-up* wallonne qui a démarré ses activités après avoir remporté le concours StartTech, organisé par WSL (également impliqué dans le WeLL, voir chapitre 4) avec l'appui de l'ASE, avant de bénéficier d'un accompagnement au sein de l'incubateur VentureLab, financé en partie par les autorités wallonnes et par les fonds FEDER. À lui seul, ce projet regroupe dès lors bon nombre d'acteurs et d'institutions rencontrés dans les chapitres précédents. Il me permet surtout d'introduire une première manière (peu académique, j'en conviens, mais néanmoins très instructive), d'appréhender l'institutionnalisation de l'innovation participative dans les contextes analysés.

Quelques éléments de contexte tout d'abord. Les discours recueillis dans le cadre de cette recherche empruntent fréquemment à un lexique des sciences naturelles. Ainsi, on parle de « catalyseur », d'« incubateur », d'« écosystème » pour qualifier les sites et les pratiques mis en place, ainsi que les objectifs poursuivis par ces activités. Comme détaillé plus loin dans ce chapitre, Stiegler (2019) replace l'utilisation d'un tel lexique dans une perspective plus large, celle d'un discours porté par la pensée néolibérale sur l'impératif d'adaptation de l'être humain à un contexte sans cesse mouvant. Au travers des cas analysés, le but est d'intégrer les sites d'innovation participative dans ce qui est appelé une « chaîne de valeur » : ces sites sont censés dans un premier temps remplir le rôle de catalyseur, afin de permettre aux projets accélérés, dans un second temps, d'intégrer un incubateur au sein duquel ils pourront poursuivre leur parcours.

En poussant plus loin l'utilisation de ce champ lexical issu des sciences naturelles, et plus particulièrement de la biologie et de la chimie, on peut dire que la manière dont l'innovation participative est promue et mise en place dans les territoires s'apparente à

une « mise en culture » de ceux-ci. Pour les autorités publiques qui la promeuvent, l'innovation participative peut être considérée comme un moyen de cultiver leur territoire.

En matière d'agriculture, le verbe « cultiver » revêt plusieurs sens. Il se rapporte tout d'abord au traitement d'un sol en vue de la production agricole. En ce sens, cultiver désigner le fait d'exécuter l'ensemble des travaux et techniques mis en œuvre pour traiter la terre et en tirer des produits de consommation. Il se rapporte ensuite au fait d'assurer et éventuellement d'améliorer la production d'un végétal par un ensemble de soins appropriés<sup>116</sup>, ou encore le fait d'entretenir et d'exploiter les qualités d'un être vivant à des fins utilitaires. Sous cette acception, cultiver revient à élever des espèces vivantes dans un milieu qui favorise leur croissance afin de développer leurs productions naturelles.

Comme détaillé dans les sections suivantes, l'un des arguments de ce chapitre, et de cette thèse plus largement, consiste à dire que les autorités publiques européennes et wallonnes, à la manière de maraichers, ont tenté à travers l'institutionnalisation de l'innovation participative de produire des citoyens particuliers (créatifs, entrepreneurs), à même de générer des projets technologiques (les fruits destinés à les nourrir, à travers l'alimentation du moteur d'une économie basée sur l'innovation la connaissance), participant de ce fait au développement du territoire. C'est en ce sens que l'on peut considérer que les autorités publiques ont « cultivé » leur territoire.

Telle qu'elle s'est donnée à voir dans le cadre de cette thèse, la mise en culture des territoires a nécessité quatre grandes opérations.

Premièrement, il a fallu préparer le terrain afin de le rendre fertile. Dans ce cadre, les autorités publiques misent sur l'acculturation des citoyens aux logiques créatives et entrepreneuriales. Cultiver s'apparente ici au fait de transmettre une culture. Il importe en effet de transmettre aux citoyens une certaine appétence pour les nouvelles technologies, ainsi que de développer leur envie d'entreprendre. La mise en culture des territoires, dans un premier temps, a nécessité l'activation d'un terreau composé des citoyens créatifs qui le peuplaient.

Pour ce faire, nos dirigeants-maraîchers disposent deuxièmement de techniques, de technologies particulières. Comme le maraichage intensif a nécessité l'invention de techniques et de technologies telles que le labour ou la serre, le développement

---

<sup>116</sup> Le végétal cultivé est alors celui qui est soumis à un ensemble de soins appropriés destinés à assurer et à améliorer la production.

économique par l'innovation participative a nécessité le développement de technologies de participation. Ont ainsi été mis en place des outils (des *Living Labs*, des fab labs, des hubs créatifs, des *hackathons*) afin de permettre à des idées et des projets entrepreneuriaux d'émerger et d'être accélérés, catalysés, transformés.

Afin d'améliorer le rendement de la production espérée, les autorités publiques ont troisièmement tenté de créer des écosystèmes fertiles. D'où la mise en lien des différents outils précités, ainsi que leur articulation à d'autres outils, au premier rang desquels les organismes d'accompagnement et d'incubation de *start-ups*, afin de permettre aux « jeunes pousses » de se développer correctement jusqu'à la mise sur le marché (réussie, si possible) des projets technologiques développés.

Quatrièmement, comme dans le domaine maraîcher, le processus de cultivation va de pair avec un processus de domestication. Il n'est en effet pas question que les pousses grandissent n'importe comment. D'où la nécessité d'organiser l'innovation participative de telle manière qu'elle soit à même de générer les bénéfices escomptés. Comme les chapitres précédents l'ont montré, l'innovation participative telle qu'elle se déploie est truffée de méthodes censées lui permettre de générer de la valeur économique.

Cette manière de raconter les choses peut paraître déroutante, voire incongrue. Je soutiens cependant qu'elle permet de comprendre en grande partie ce qui se joue autour de l'innovation participative actuellement. Afin de démontrer cela, les sections suivantes adoptent un ton plus académique. Je commence par rappeler les hypothèses et objectifs de ma recherche, avant d'envisager d'en discuter les résultats.

## **Section 1. Rappel des hypothèses et objectifs de la recherche**

Pour rappel, cette recherche partait d'une hypothèse principale : celle d'un nouveau virage de la participation publique dans les matières scientifiques et technologiques. Alors que le « tournant participatif » analysé dans la littérature STS depuis la fin des années 1990 concernait principalement l'ouverture de processus décisionnels concernant de futurs choix scientifiques et technologiques, on assiste depuis le tournant des années 2010 à une nouvelle forme de participation, qui vise à inclure une diversité de publics dans des processus de production de savoir et d'innovation.

À partir de cette hypothèse, deux objectifs ont guidé cette thèse. Le premier consistait à développer une analyse co-productionniste forte de la participation publique,

en proposant un cadre analytique permettant d'appréhender quatre dimensions de la participation : ses problèmes (le quoi), ses publics (le qui), ses formats (le comment) ainsi que ses objectifs (le pourquoi). Le deuxième objectif consistait à étendre l'analyse de la participation — déjà entreprise dans la littérature STS à propos de la participation aux processus de prise de décision — aux nouvelles formes de participation qui ont émergé et se sont progressivement institutionnalisées en Europe depuis le tournant des années 2010.

Pour rencontrer ces objectifs, les chapitres précédents ont permis d'analyser l'institutionnalisation de l'innovation participative dans deux contextes différents, la Commission européenne (chapitre 2) et la Wallonie (chapitre 3), où il a été question d'analyser les pratiques d'innovation spécifiques à travers quatre sites différents (chapitres 4 à 7). Au travers de ces chapitres, les différents cas examinés ont été analysés de manière séparée. Chacun d'eux fut présenté à l'aune du cadre analytique développé dans cette thèse, ce qui nous a permis d'appréhender comment les publics, les enjeux, les méthodes et les objectifs de la participation publique étaient envisagés et mutuellement constitués.

Dans le cadre de cette discussion, il convient maintenant revenir aux apports de l'approche co-productionniste forte à notre analyse. Celle-ci permet en effet d'envisager les différents cas et sites d'enquête de cette thèse de manière transversale. Pour rappel, la co-production enjoint à varier les niveaux d'analyse, à se montrer attentif à différents processus simultanément à l'œuvre à différentes échelles. Elle propose également de s'intéresser non pas seulement aux différences mais également et surtout aux similarités qui peuvent se dégager de divers processus (Joly, 2015). Dans ce cadre, les résultats de cette thèse permettent d'appréhender la co-production de l'innovation participative et des espaces socio-politiques dans lesquels elle se développe.

## **Section 2. Continuités de l'innovation participative**

Je débiterai par analyser de manière transversale les trois sites d'innovation participative mis en place en Wallonie qui voient les autorités régionales impliquées dans leur promotion et leur mise en place<sup>17</sup>. Pour rappel, deux de ces sites, le WeLL (voir Chapitre 4) et le TRAKK (voir Chapitre 5), ont été mis en place suite à un appel à projet émis directement par les autorités gouvernementales wallonnes. Pour le dernier de ces sites, le *Hackathon Citizens of Wallonia* (voir Chapitre 7), les autorités régionales ont

---

<sup>17</sup> Le *Hackerspace* de Liège, ne rentrant pas dans cette catégorie, sera discuté plus en aval au sein de ce chapitre.

indirectement permis au site de se développer, à travers d'une part le financement de l'association organisatrice de l'évènement, ainsi que, d'autre part, à travers leur participation active pendant l'évènement.

Conformément au cadre analytique développé dans le cadre de cette thèse (voir Chapitre 2), les différents sites envisagés sont analysés sous quatre aspects : les publics qu'ils convoquent, les méthodes qui y sont mises en pratique, les objets qu'ils visent à produire, et les objectifs de leur mise en place. Les sous-sections suivantes envisagent les trois sites d'innovation participative précités dans une approche comparée.

### Section 2.1. Les publics de l'innovation participative

Dans le cas du WeLL, les individus invités à participer sont le plus souvent des potentiels bénéficiaires des technologies développées (en règle générale, des patients hospitaliers), censés pouvoir contribuer à améliorer les innovations produites, mais également des porteurs de projets, potentiels entrepreneurs amenés à développer une activité professionnelle à partir du projet développé.

Dans le cas du TRAKK, les publics impliqués dépendent de l'entité coordinatrice. Le BEP concentre ses activités sur des entreprises et des porteurs de projet, amenés à développer des projets entrepreneuriaux, tandis que l'ABSL KIKK oriente ses activités à destination du grand public, et donc de tout citoyen intéressé.

En ce qui concerne *Citizens of Wallonia*, l'évènement entend dépasser le public traditionnel des *hackathons*, composé de développeurs informatiques, et en appelle à la participation de tout citoyen intéressé.

Si les individus amenés à participer dans les différents sites apparaissent variés, ils partagent cependant quelques caractéristiques communes. Les participants sont en effet conçus comme des consommateurs, des utilisateurs, des créatifs. Si les acteurs rencontrés dans ces sites font souvent références à la participation des « citoyens » dans les processus d'innovation, force est de constater que n'est pas « citoyen » qui veut<sup>118</sup>. Ce qui importe pour ces publics, c'est d'agir en tant qu'innovateurs et entrepreneurs. Ce n'est donc pas tant la nature du public concerné qui compte, mais le fait que ce dernier est conçu comme

---

<sup>118</sup> Il s'agit là d'une observation cruciale. Comme le note Barber (1998), la différence entre les notions de « citoyen » et de « consommateur » revêt une importance capitale pour la démocratie. En effet, les citoyens sont ceux qui inventent le langage commun du « nous », alors que les consommateurs ne parlent qu'en « moi ». Concevoir les citoyens en termes de consommateurs revient alors selon lui à concevoir la démocratie en termes de marché, contribuant par là à l'affaiblir considérablement.

une entité pouvant se livrer à des activités productives. Le cas de *Citizens of Wallonia* est particulièrement intéressant dans cette perspective. Le nom même de l'évènement tend en effet à montrer qu'un de ses objectifs – si pas son objectif premier – est de produire un certain type de citoyen. Le *hackathon* peut dès lors être appréhendé comme un outil permettant de faire advenir le citoyen rêvé par les autorités publiques : créatif, innovateur, entrepreneur, et contribuant au développement économique de sa région. Entrepreneur de lui-même, à travers le développement d'une activité professionnelle censé l'employer, il doit également être entrepreneur de son territoire.

## Section 2.2. Les méthodes de l'innovation participative

À l'exception de celles employées au sein du Fab Lab du TRAKK, les méthodes mises en place pour faciliter la participation des divers publics à la production d'innovation sont fortement semblables.

Pour organiser la participation des publics impliqués, le WeLL emploie des méthodes dérivées de l'économie créative, utilisées par ailleurs dans d'autres sites d'innovation participative (i.e. dans les Hubs créatifs et les *hackathons*) : des *brainstormings*, des *focus groups*, des tests de prototype auprès des utilisateurs.

Ces méthodes se retrouvent dans les activités menées au TRAKK dans le cadre de l'accompagnement d'entreprises et de porteurs de projets par le BEP. Les méthodes utilisées par l'ABSL KIKK dans ses activités sont moins codifiées : mise à dispositions de formations, mais également mise à disposition d'infrastructures (locaux, machines) et présence d'un « Fab Manager » au sein du Fab Lab, pour aiguiller les utilisateurs en cas de besoin.

Dans le cas de *Citizens of Wallonia*, l'évènement met en place de nombreux dispositifs : des *coaches*, des ateliers de formation sur des méthodes de programmation ou sur des méthodes d'élaboration de plans d'affaires (*business model canvas*), une organisation qui induit un sentiment d'urgence et de compétition.

À travers ces trois sites, les méthodes développées pour faire participer les publics empruntent souvent aux théories de l'économie créative et aux modèles d'affaires agiles. Si ces méthodes diffèrent quelque peu l'une de l'autre, elles ont pour point commun d'avoir toutes été développées dans une perspective économique. Autrefois appliquées en entreprises, ces méthodes sont désormais également inscrites au cœur d'une vision participative de l'innovation. Elles s'adaptent en ce sens parfaitement aux objectifs poursuivis par les différents sites : rendre les participants les plus productifs possible,

activer leur potentiel créatif afin de faciliter et d'accélérer la production des projets technologiques désirés.

### Section 2.3. Les objets de l'innovation participative

Comme pour le cas des publics et des méthodes, les objets de l'innovation participative dans les trois sites envisagés se montrent relativement similaires.

Le WeLL, comme son nom l'indique, est centré sur les innovations technologiques dans le domaine de la santé. Les projets qui y sont développés le sont le plus souvent par des professionnels du secteur hospitalier, désireux d'améliorer leurs pratiques par la mise en place de nouveaux produits ou services.

Les activités du TRAKK, en tant que hub créatif, sont centrées sur l'accompagnement d'entreprises et de porteurs de projet, ainsi que sur la gestion d'un Fab Lab ouvert à tout citoyen. Dans ce cadre, les objets de l'innovation participative sont constitués de projets entrepreneuriaux, censés être améliorés par l'inclusion de divers publics dans leur développement, ainsi que de projets technologiques, développés par les entreprises ou fabriqués au sein du Fab Lab.

Enfin, *Citizens of Wallonia* entend inclure les citoyens dans la fabrique de la Wallonie de demain. L'évènement se déroule en effet autour d'une thématique particulière : celle des territoires (villes, régions) intelligents. Dans cette perspective, il importe de développer de nouvelles applications technologiques qui permettront de façonner et de faire advenir ces territoires intelligents.

À travers ces trois sites, même si les objets varient en fonction des thématiques et secteurs ciblés, l'innovation participative sert à développer à la fois des projets technologiques (ou, à tout le moins, des prototypes) et des projets entrepreneuriaux. Ces projets sont destinés, dans le cas du WeLL et de *Citizens of Wallonia*, à résoudre des problèmes en termes de santé numérique et de développement de la ville ou de la région de demain. Dans le cas du TRAKK et des hubs créatifs plus largement, la nature des projets n'est pas discutée. L'important est le projet en tant que tel, pas sa finalité. Même dans le cadre du WeLL et de *Citizens of Wallonia*, à partir du moment où le projet développé s'inscrit dans la thématique du site (préalablement identifiée comme stratégique pour le développement économique de la Wallonie), tout projet semble bon à prendre. L'innovation participative telle qu'elle est déployée dans ces différents sites semble donc

concernée avant tout par l'augmentation quantitative de projets technologiques et entrepreneuriaux auxquels les divers publics participent.

#### Section 2.4. Les objectifs de l'innovation participative

L'un des arguments de cette thèse est que tout processus participatif peut et doit aussi être analysé à l'aune des objectifs qui motivent son existence même.

Le WeLL, par exemple, a été conçu par les autorités wallonnes qui ont financé la mise en place de *Living Labs* sur le territoire de la région comme un outil permettant de mettre en œuvre des processus créatifs en incluant les utilisateurs dans le développement de nouveaux projets technologiques.

Le TRAKK, comme les *Living Labs* et les autres hubs créatifs wallons, a été mis en place par les autorités publiques à travers le programme *Creative Wallonia*. Les hubs créatifs, dans le contexte d'une Wallonie en quête de reploiement économique, ont été conçus comme des catalyseurs d'innovation, censés mettre en contact des acteurs du monde économique et des citoyens créatifs afin de stimuler et d'accélérer le développement de projets d'innovation.

Enfin, *Citizens of Wallonia* est emblématique d'une dynamique qui voit de plus en plus d'autorités publiques et d'associations vouloir intégrer des développeurs informatiques dans le développement d'applications technologiques censées améliorer divers pans du territoire hôte (Irani, 2015 ; Lodato & DiSalvo, 2016). Cependant, l'évènement n'est pas conçu par ses organisateurs comme un simple *hackathon*, mais également comme un *start-up weekend*. Sa finalité première, dans ce cadre, est de participer à la création d'activité sur le territoire wallon en se positionnant comme un outil au service du développement de projets entrepreneuriaux.

À travers ces différents sites, la dimension participative de l'innovation vise principalement à dynamiser cette dernière – conçue comme étant, ou devant être, majoritairement technologique. L'inclusion de nouveaux publics dans la production de l'innovation est perçue comme un moyen d'élargir la base d'idées et de main d'œuvre susceptible d'accroître la quantité d'innovation produite, ainsi que de s'assurer de la meilleure mise sur le marché possible des projets développés. Comme envisagé dans le chapitre 3, cette volonté de dynamiser l'innovation découle d'un imaginaire

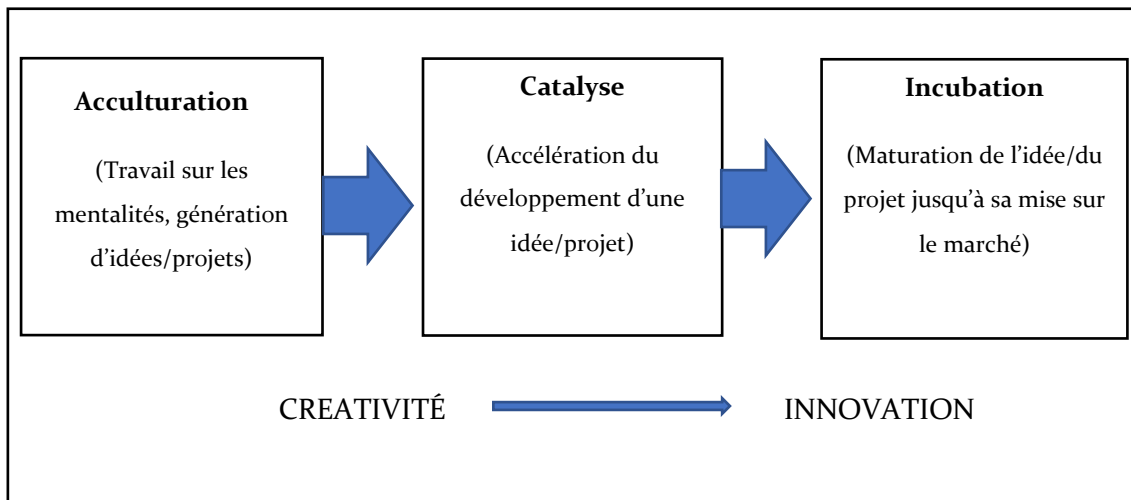
sociotechnique particulier, qui voit en l'innovation le moteur du retour vers la croissance économique, l'emploi et la compétitivité des espaces politiques.

Il est à noter ici qu'à travers leurs discours, les acteurs rencontrés présentent une vision très linéaire du processus d'innovation. Dans la version « traditionnelle » du modèle linéaire de l'innovation, il est supposé que la recherche fondamentale va mener à de la recherche appliquée, qui elle-même mènera à de l'innovation technologique. Dans le cas de l'innovation participative étudiée dans cette recherche, une certaine linéarité est recréée comme suit : l'acculturation des citoyens à la créativité et l'entrepreneuriat va permettre d'alimenter les sites d'innovation participative en idées, en main d'œuvre (non rémunérée) et en projets à développer. Ces sites d'innovation participative vont agir comme des catalyseurs, en augmentant la vitesse de développement de ces idées et projets en s'appuyant sur la participation des publics visés. Une fois catalysés, ces idées et ces projets pourront rejoindre des structures d'incubation, qui permettront de les couvrir, de les amener à maturité, l'arrivée à maturité signifiant, dans ce cadre, la mise sur le marché réussie de l'idée ou du projet, sa transformation en « innovation ». La citation suivante, extraite d'un entretien avec Thérèse, résume parfaitement ce modèle linéaire :

On se rend compte que les bons projets ne sont pas extrêmement nombreux mais qu'on a énormément de structures d'accompagnement, ben une des façons d'alimenter le *pipe* c'est de travailler sur les étudiants, sur les enfants, sur tout l'amont, pour pouvoir faire naître des projets de bonne qualité en plus grand nombre. Donc ça, c'est au niveau de « pourquoi soutenir une politique avec des publics très, très larges », je pense que, à long terme, c'est pour essayer d'alimenter le *pipe* quoi, comme on a voulu le faire en stimulant l'envie d'entreprendre, ben voilà, c'est stimuler la créativité, l'envie d'innovation, et être sur une logique de sensibilisation, d'acculturation, pour amorcer la pompe (Entretien n. 23, octobre 2018).

Inspiré de cette citation, voici à quoi pourrait ressembler schématiquement ce nouveau modèle linéaire de l'innovation tel qu'envisagé par les acteurs rencontrés :

**Figure 2 : Le modèle linéaire de l'innovation participative**



Cette vision linéaire de l'innovation convoque une série de publics, de méthodes et d'objets particuliers. En effet, comme montré pour chacun des trois sites, les différentes dimensions d'analyse ne sont pas indépendantes l'une de l'autre. Au contraire, elles se développent dans une relation de dépendance mutuelle. Dans chacun de ces sites, en effet, chaque dimension répond aux autres et doit être prise en compte pour pouvoir appréhender la complexité des pratiques de participation publique.

Le développement de chacun des sites envisagés dans le contexte wallon d'une région en recherche de redéploiement économique, désirant transformer son économie pour la rendre créative, a façonné leur conception en tant que lieux permettant (ou devant permettre) de produire de l'innovation par l'inclusion de citoyens, de consommateurs et d'utilisateurs en amont du développement technologique. Les enjeux adressés par ces sites sont alignés et soumis à cet objectif : l'innovation numérique, dans les domaines précis de la santé ou du futur des villes, est perçue comme un domaine clé pour remettre l'économie sur pied. Il s'agit alors de produire des applications technologiques et de les valoriser en créant des *start-ups* numériques, afin tout à la fois de répondre aux impératifs des domaines concernés et de développer l'économie dans son ensemble. Dans ce cadre, il convient de faire appel à des citoyens perçus comme créatifs, et de développer leur appétence pour l'entrepreneuriat. D'où le développement de lieux et de méthodes particulières.

Il apparaît ainsi crucial, pour toute tentative d'appréhender ce qui se joue dans les sites d'innovation participative, d'entreprendre également l'analyse des contextes dans lesquels ils sont déployés.

Si la Commission européenne, de par ses compétences, n'a pas directement mis en œuvre des sites de pratique de l'innovation participative, ce cas offre néanmoins un point de vue précieux sur la raison pour laquelle une autorité publique promeut l'inclusion de publics dans la production d'innovation. C'est d'autant plus intéressant que la Commission européenne avait auparavant fait la promotion d'une autre forme de participation (délibérative, visant à inclure divers publics dans des prises de décision concernant des choix scientifiques et technologiques). Dans les politiques de recherche et d'innovation de la Commission européenne, l'innovation participative a commencé à être promue après la crise économique de 2008. À cette époque, sa mise en avant s'est accompagnée d'un discours sur la nécessité pour l'Union européenne de se montrer ambitieuse, afin de développer son économie de la connaissance pour (espérer) devenir la première puissance mondiale sur ce plan. La participation de divers publics dans les processus de développement scientifique et technologique a été vue comme un moyen d'atteindre cet objectif, tout en adaptant les pratiques d'innovation à l'évolution qu'elles connaissaient *de facto* (voir Chapitre 2.).

Dans les politiques de la Wallonie, l'innovation participative a été promue également suite à la crise économique de 2008, afin de mettre en place de nouvelles manières de penser, de développer de nouveaux produits et services et de créer de la valeur économique par de nouveaux moyens. Cette ouverture des processus d'innovation a été motivée avant tout par la nécessité pour la Wallonie de se redéployer économiquement, dans un contexte de compétition localisée au niveau belge (face à la Flandre) et généralisée au niveau mondial. La promotion de l'inclusion de citoyens et d'utilisateurs dans les processus de développement technologique s'est couplée, dans ce cadre, à la promotion plus large des valeurs liées à l'entrepreneuriat. Cultiver les territoires, vu sous cet angle, c'est aussi développer une certaine culture de l'innovation. L'objectif a alors visé à pousser les citoyens à s'engager dans des processus de développement technologique devant être valorisés au travers de projets entrepreneuriaux (voir Chapitre 3).

Dans ces deux contextes, la science, la technologie et l'innovation sont perçus comme solution à tous les maux, une panacée (Pfotenhauer et Jasanoff 2017). L'important est de produire des innovations principalement technologiques et des projets entrepreneuriaux, souvent sous la forme de *start-ups*. Toutefois, évaluer ce qui est réellement produit reste extrêmement difficile. Tous les acteurs rencontrés s'accordent à dire que personne ne sait exactement ce qui a été produit à travers les différents sites d'innovation participative mis en place en Wallonie. L'une des raisons à cela est sans

conteste que les différents sites envisagés ont été mis en place à partir de 2015, soit à partir de la deuxième programmation de *Creative Wallonia*. Or, comme expliqué dans le Chapitre 3, le changement de majorité gouvernementale opéré en 2017, résultant en l'abandon rapide de *Creative Wallonia*, a réorienté les priorités du nouveau cabinet en charge de l'économie et de l'innovation, accordant peu d'attention à l'évaluation des sites mis en place sous ce programme. Dans le cadre de *Citizens of Wallonia*, les organisateurs se sont montrés relativement évasifs concernant les résultats des diverses éditions de l'évènement, m'expliquant qu'une seule *start-up* créée suite aux trois éditions précédentes était toujours en activité aujourd'hui.

Cependant, comme argumenté ci-avant, le véritable produit attendu de l'innovation participative concerne avant tout les territoires qui la mettent en place. Il ressort en effet des chapitres précédents que le déploiement de l'innovation participative répond à une importante promesse : celle du (re)développement des territoires. Dans cette perspective, l'innovation participative apparaît comme un instrument de gouvernement à part entière.

### **Section 3. L'innovation comme mode de gouvernement néolibéral ?**

Les technologies d'innovation participative correspondant aux sites envisagés dans cette thèse ne sont pas des objets neutres. La co-production permet de les voir comme des instruments produits par un ordre sociopolitique dans lequel le gouvernement lui-même est réarticulé, voire réinventé. Dans le cadre de cette thèse, les technologies d'innovation participative apparaissent en effet comme des instruments par lesquels les décideurs et les institutions politiques peuvent gouverner des enjeux complexes (Lascombes et Le Galès 2010; Rose et Miller 1992). Ces instruments ne sont jamais déterminés par avance, mais sont transformés par leur utilisation en contexte. Les technologies d'innovation participative, dans cette perspective, sont le produit d'expérimentations de la part des décideurs (Ehrenstein et Laurent 2015). Les institutions gouvernementales expérimentent leur mise en place, la manière de les gérer, ce qu'elles peuvent effectivement produire ou non, et changent ce qu'elles sont à mesure que « l'art de gouverner » (Dean 2010; Parotte 2018) par l'innovation participative se développe.

La nature expérimentale des technologies d'innovation participative se manifeste également à un autre niveau : ces technologies donnent naissance à des situations dans lesquelles les modalités d'action des pouvoirs publics sont elles-mêmes sujettes à

expérimentation (Ehrenstein et Laurent 2015). En d'autres termes, expérimenter avec ces technologies est un moyen pour les décideurs politiques de s'efforcer de définir qui et ce qu'ils sont dans un ordre sociopolitique en mutation. Ainsi, comme l'ont montré les chapitres précédents, l'innovation participative est promue par les autorités publiques comme nécessaire dans un monde où ces autorités sont confrontées à différentes contraintes : d'une part, l'incertitude technoscientifique augmente, la participation publique s'est invitée à l'agenda public, et les modes d'innovation ont évolué, si bien que l'innovation n'est désormais plus perçue comme étant le fait d'un seul acteur isolé<sup>119</sup> (Callon, Lascoumes, et Barthe 2001) ; d'autre part, dans un contexte post-crise économique de 2008, les décideurs publics doivent inlassablement proposer des réponses efficaces à des problèmes tels que le chômage ou la baisse de la compétitivité. Gouverner par les technologies d'innovation participative est donc un moyen d'expérimenter des politiques industrielles et d'innovation qui tiennent compte de ces contraintes. L'innovation participative apparaît donc comme un moyen de favoriser le développement territorial à travers l'innovation, tout en déléguant aux citoyens la tâche délicate de co-créeer les innovations de demain. En ce sens, les technologies d'innovation participative utilisées par les pouvoirs publics résultent de l'intersection d'un double régime d'innovation (Joly et al., 2011) : d'une part, un régime dans lequel les organismes publics reconnaissent leur incapacité et leur illégitimité à choisir seuls l'avenir des développements technologiques, et promeuvent à la place l'innovation participative, ainsi que, d'autre part, un régime où les pouvoirs publics doivent toujours compter sur une économie de promesses technoscientifiques (Audétat, 2015; Joly, 2015), censées apporter des solutions aux problèmes auxquels ils font face.

À cet égard, et c'est là également l'un des enseignements de cette thèse, le déploiement de technologies d'innovation participative s'apparente à un exercice de création d'un futur imaginé. La représentation de ce futur repose sur des « attentes fictionnelles » (Beckert, 2016), qui sont des récits inédits s'appuyant sur un mélange de données existantes (l'état des territoires à redévelopper et les institutions en vigueur), et d'attentes (des représentations de l'état futur des territoires). Comme l'a notamment montré le Chapitre 3, l'innovation participative a été portée par des attentes quant à un futur désirable imaginé – un imaginaire sociotechnique (Jasanoff et Kim 2015). En l'occurrence, l'innovation participative apparaît fortement influencée par les espoirs qui

---

<sup>119</sup> Notons ici que cette caractéristique était déjà ce qui avait contribué à motiver le « tournant participatif » à la fin des années 1990 (voir chapitre 2).

sont placés en elle de générer emploi et croissance économique dans des contextes de désindustrialisation massive.

L'impératif de production de valeur économique imposé aux technologies d'innovation participative traduit une économisation (Berman 2014) de la participation publique et, plus largement, de la politique. Ainsi la participation publique en arrive-t-elle à être pensée en termes purement économiques, inscrite dans un mode de gouvernement qui vise avant tout à affecter positivement l'économie. L'économisation de la politique conduit la science et la technologie à être considérées comme sources principales de l'innovation, elle-même vue comme facteur premier de croissance économique. La notion d'économisation, telle que formulée par Berman, est intéressante dans le cas de la Wallonie car elle permet d'appréhender le fait qu'un tel mode de gouvernement ait été adopté par un gouvernement majoritairement socialiste, puis poursuivi par un gouvernement à dominance libérale. En effet, comme le note Berman (2014) :

« ... l'économisation dit simplement que le gouvernement devrait être employé à améliorer l'économie. À ce niveau général, il est pratiquement impossible de ne pas être d'accord : qui voudrait d'une économie faible ? » (p. 420).

Cette thèse contribue dès lors à montrer que l'innovation est de plus en plus considérée et présentée, au sein de politiques publiques qui entendent en favoriser le développement, sous l'unique angle de sa propension à affecter positivement l'économie. Cette observation est importante car il n'en a pas toujours été ainsi. Ce n'est en effet qu'à partir des années 1960 que les recherches menées en science économique ont commencé à s'intéresser aux liens entre les développements scientifiques et technologiques et l'économie, et que les autorités publiques, spécialement aux Etats-Unis, ont commencé à considérer que les politiques destinées à favoriser l'innovation pourraient avoir un impact positif sur l'économie (Boffey 1971; Godin 2009).

En ce sens, le matériau empirique de cette recherche a permis de montrer comment une conception particulière de l'innovation participative – en tant que contributrice fondamentale à la croissance économique des territoires – s'est développée, s'est ancrée et a été mise en œuvre dans les contextes étudiés. Dans ce cadre, j'ai notamment montré comment un imaginaire sociotechnique particulier avait contribué à légitimer et à façonner l'incorporation de l'innovation participative dans des politiques publiques particulières, ainsi que sa mise en œuvre concrète dans différents sites.

Cependant, l'analyse que je fais de la manière dont l'innovation a été conçue, promue, et mise en œuvre, me conduit à dire que ce qui se joue n'est pas simplement une incorporation de l'innovation à une logique centrée sur un objectif d'impact positif sur l'économie. En effet, comme j'entends le montrer par la suite, les spécificités de cette conception, ainsi que la manière dont l'innovation participative est déployée en contexte relève d'une manière particulière de gouverner, que de nombreux auteurs ont qualifié de « néolibérale ».

Ce qui se dégage de l'analyse de l'innovation participative semble en effet faire écho à de nombreux aspects du néolibéralisme, cette « nouvelle raison du monde » (Dardot et Laval 2009). Selon Dardot et Laval, le néolibéralisme se déploie comme une rationalité globale, dont le dessein est de reconfigurer radicalement la société, des modes de gouvernement à la conduite des sujets, en vue de l'assujettir à un principe généralisé de compétition.

Cette compétition généralisée entraîne un impératif permanent : celui de l'adaptation (Stiegler 2019). On assisterait dès lors à la « colonisation progressive du champ économique, social et politique par le lexique biologique de l'évolution » (Stiegler 2019, 11). Le néolibéralisme, en tant que pensée politique, déplore constamment le supposé retard de la société et appelle de manière permanente à sa réadaptation. Cette doctrine trouverait sa matrice théorique dans la pensée de Lippmann, qui diagnostique dès 1937 une désadaptation complète de l'espèce humaine par rapport à son nouvel environnement, celui de la révolution industrielle, environnement présenté comme constamment changeant et complètement ouvert (Lippmann 1937). Face à ce diagnostic, Lippmann appelle à « repenser l'action politique comme une intervention artificielle, continue et invasive sur l'espèce humaine en vue de la réadapter aux exigences de son nouvel environnement » (Stiegler 2019, 15). Ce diagnostic et la cure proposée par Lippmann sont toujours d'actualité. Ainsi, selon Stiegler,

Ce diagnostic lippmannien du désajustement de l'espèce humaine (...) éclaire le sentiment actuel et diffus d'un perpétuel retard, susurré en permanence par le monde des dirigeants. Les injonctions à l'adaptation, à rattraper nos retards, à accélérer nos rythmes, à sortir de l'immobilisme et à nous prémunir de tout ralentissement, le discrédit général de toutes les stases au nom du flux et la valorisation de la flexibilité et de l'adaptabilité dans tous les champs de la vie trouvent peut-être ici leurs sources les plus puissantes, et les plus ambivalentes à la fois, de légitimation. Et leur force tient probablement à ce qu'elles s'enracinent, non pas dans

une théorie économique abstraite du choix rationnel, mais dans une certaine conception de la vie, des vivants et de l'évolution » (Stiegler 2019, 17).

Le néolibéralisme s'appuie donc sur un récit précis et puissant sur le sens de l'évolution. Depuis les écrits de Lippmann dans la première moitié du 20<sup>ème</sup> siècle jusqu'à nos jours, il ne cesse de réactualiser le sentiment d'adaptation impérative à un environnement en mutation permanente.

Car, si l'environnement actuel n'est plus celui de la révolution industrielle, les discours sur le changement permanent et la nécessaire adaptation de la société sont toujours bien présents. À travers les discours analysés dans le cadre de cette thèse, la société est présentée comme traversée par d'importants bouleversements, au premier rang desquels la crise économique, la crise de l'emploi, la compétition économique dans un monde globalisé, et les changements technologiques (spécifiquement autour de la prétendue « révolution numérique »). Dans cet environnement incertain, la science, la technologie et l'innovation sont perçues comme des remèdes à bien des maux. Comme le note Tyfield, les différentes crises récentes — crise écologique, crise économique et crise sociale — ont entraîné une « réponse néolibérale » claire et précise : davantage d'innovation, celle-ci devenant un terme politique récurrent présenté comme la réponse évidente aux multiples problèmes rencontrés par la société (Tyfield 2016, 347). Le néolibéralisme promeut donc l'innovation pour elle-même, qu'il associe fréquemment à la technologie. Le modèle d'innovation qu'il déploie privilégie les promesses de retours financiers importants à court-terme et se centre sur des produits qui servent la demande des consommateurs, plutôt que des publics ou des États (Tyfield 2016, 344).

Cette pensée néolibérale d'adaptation permanente et de promotion de l'innovation en tant que solution aux maux de la société est le socle qui a vu l'innovation participative promue en Europe et en Wallonie. Cette forme d'innovation y a en effet été vue tout à la fois comme un moyen d'assurer la relance de la croissance économique, de créer de l'emploi, d'aligner les innovations produites aux besoins des consommateurs, favorisant par-là la réussite de leur mise sur le marché, et de créer une culture entrepreneuriale parmi les citoyens.

Les résultats produits dans le cadre de cette thèse montrent que la participation ne peut pas s'étudier indépendamment de sa relation aux forces culturelles et structurelles qui forment son contexte politico-économique (Goven 2006). Goven avait déjà, à propos du tournant participatif, défendu l'idée que la participation pouvait être appréhendée

comme un concept néolibéral. La participation, selon elle, devait en effet être replacée dans un changement discursif et pratique du « gouvernement » à la « gouvernance ». Selon elle, le tournant participatif devait donc déjà s'analyser comme partie intégrante du tournant néolibéral de la fin du vingtième siècle. De la même manière, Thorpe (2010) avait également relié la participation publique aux transformations politiques associées au néolibéralisme et au nouveau management public en Grande-Bretagne. Son travail l'avait conduit à montrer comment la participation avait été rendue possible par les conditions économiques du post-Fordisme.

S'appuyant sur les résultats de ces auteurs, cette thèse les prolonge en ce qu'elle montre comment l'incorporation de l'innovation participative au sein de politiques publiques est supposée répondre à un impératif de redéploiement économique de régions sinistrées (dans le cadre de la Wallonie), elles-mêmes situées dans un contexte globalisé où la compétitivité économique se fait de plus en plus rare. L'innovation participative apparaît dès lors être un instrument de politique particulièrement adapté à ces contextes de crise où les décideurs cherchent un élixir magique capable de susciter l'électrochoc nécessaire pour relever dans le même geste les multiples défis de notre époque.

Dans ce contexte, l'évolution de la participation telle qu'elle est promue et mise en œuvre reflète et approfondit une conception de la participation motivée par une approche instrumentale et majoritairement économique. L'emphase croissante sur le besoin de générer de la croissance économique à travers l'innovation tend à générer des formats appropriés de participation. En outre, la participation elle-même devient de moins en moins un enjeu de délibération et de plus en plus un enjeu d'expression de préférences ou d'idées individuelles afin de créer des produits qui doivent avant tout bénéficier aux acteurs politiques et économiques.

En définitive, les cas et sites analysés mettent en exergue une tendance à la maximisation de résultats quantitativement mesurables attendus de la participation. Le nouveau virage du tournant participatif s'écarte donc fortement de perspectives de démocratisation ou d'enrichissement qualitatif des sciences et des technologies qui étaient à l'œuvre dans le « tournant participatif » de la fin des années 1990 (voir chapitre 2). En lieu de quoi, les nouveaux publics de la participation sont convoqués pour agir en tant qu'innovateurs-entrepreneurs, agissant pour un bien commun redéfini en tant que production de croissance économique et de développement territorial. Envisagée sous cette approche, la participation vise dès lors principalement à extraire de la valeur des

participants, dans une perspective instrumentale (Fiorino 1989; Stirling 2008) qui met en scène des promesses précises : la mise sur le marché rapide d'innovations produites au départ des citoyens et des utilisateurs, ainsi que l'augmentation du taux d'emploi à travers le développement de projets entrepreneuriaux découlant de ces innovations.

Ce chapitre aurait pu s'arrêter ici : l'innovation participative telle qu'elle se donne à voir dans les politiques scientifiques et technologiques de la Commission européenne et de la Wallonie est un exemple supplémentaire de la progression d'un mode de gouvernement néolibéral. Il aurait ainsi été l'occasion de réaffirmer pour l'innovation participative un argument avancé par Goven (2006) et Thorpe (2010) concernant la participation « délibérative » de divers publics dans les choix scientifiques et technologiques – le « tournant participatif » (voir chapitre 2). Toutefois, l'ensemble des développements précédents permet d'aller un pas plus loin dans l'analyse. Les chapitres précédents permettent en effet de montrer que ce qui se joue dans la mise en œuvre de l'innovation participative en tant que mode de gouvernement néolibéral est plus qu'une simple reproduction d'un gouvernement néolibéral supposément globalisant.

## **Section 4. Au-delà de la reproduction pure et simple de modèles globaux**

En s'attachant à explorer un phénomène (l'institutionnalisation de l'innovation participative) à différentes échelles, cette thèse permet de mettre en évidence la circulation d'imaginaires et de modèles d'innovation, qui s'ancrent dans des contextes particuliers, eux-mêmes déjà emprunts d'imaginaires particuliers. Ce n'est pas à une pure re-production de modèles d'innovation participative, qui voyageraient inchangés d'un contexte donné à un autre, que l'on assiste. Ce qui se donne à voir n'est pas non plus une pure production de nouveaux modèles dans des contextes donnés. Ce que mes résultats permettent de mettre en évidence, c'est bien la production mutuelle de modèles globaux et de contextes locaux. L'approche co-productionniste forte permet dès lors de ne pas se contenter d'étudier de manière distincte les discours globaux sur l'innovation participative et les manifestations locales d'infrastructures d'innovation participative. Au contraire, elle permet de connecter des technologies (Laurent 2011; Soneryd 2016) particulières d'innovation participative aux contextes politico-économiques plus larges dans lequel elles s'inscrivent.

#### Section 4.1. La circulation des imaginaires

L'innovation participative est devenue un élément important des politiques d'innovation et de développement économique. Ce type d'innovation, pensé à partir de différentes références mondiales en la matière (Silicon Valley, MIT, HEC Montréal), est censé faire advenir sur les territoires hôtes une réplique du territoire érigé en modèle.

D'une certaine manière, ce qui se joue au niveau de la Commission européenne et de la Wallonie est ce que Sadin qualifie de « silicolonisation » (Sadin 2016). En effet, les différents sites analysés dans cette thèse reflètent en partie le modèle incarné par la *Silicon Valley*, où l'appréhension du futur se construit à l'aune d'un modèle économique fondé sur des concepts tels que l'« agilité », le « collaboratif », l'« apport créatif de chacun » et fait miroiter la promesse de ressources financières intarissables (Sadin, 2016, p. 19). Selon Sadin, ce modèle se diffuserait à travers le monde par l'entremise d'un *Zeitgeist*, un « air du temps » qui pousse à répliquer le modèle ailleurs dans le monde. L'emprise de cet air du temps est tellement forte qu'il occulte toute alternative au modèle de la *Silicon Valley* :

Nous vivons un nouveau TINA (*there is no alternative*), non plus considéré comme un mal nécessaire, mais porté par une fascination considérant cette trajectoire comme étant non seulement vertueuse, mais naturellement inscrite dans le cours de l'histoire et figurant l'horizon indépassable de notre temps (Sadin 2016, p. 24).

Ce que décrit Sadin est certainement une partie de ce qui se joue dans ce que j'analyse dans cette thèse. Cependant, mon approche est légèrement différente. L'attention de Sadin se concentre sur la manière dont le modèle de la *Silicon Valley* se diffuse, sur ce dont il est porteur et sur la façon dont il s'impose aux autorités publiques qui entendent le mettre en œuvre et pour qui il est devenu irrésistible. Cependant, Sadin s'intéresse peu à la manière dont ce modèle est mis en pratiques dans les territoires qui entendent le reproduire, et à ce qui est produit à travers cette mise en pratiques.

Or, ce qui m'intéresse ici est précisément que l'innovation participative est certes pensée à partir de supposés modèles en la matière – qu'elle s'inscrit, pour reprendre les termes utilisés dans cette thèse, dans des imaginaires globaux – mais surtout que ces imaginaires qui voyagent sont, comme l'ont montré Pfothenauer et Jasanoff (2017), simultanément ancrés dans et adaptés à des contextes particuliers, au sein desquels ils sont mis en pratique.

En Wallonie, un discours sur l'innovation participative a été développé à partir de supposés modèles en la matière<sup>120</sup>, et articulé au contexte particulier d'une région perçue comme sinistrée, en quête de redéploiement économique et qui envisage son futur à l'aune d'un passé industriel glorifié. L'idiome de la co-production permet de rendre compte de cette dépendance *mutuelle* entre des imaginaires globaux de l'innovation participative et leurs manifestations locales, à partir du moment où ils s'ancrent dans des territoires donnés.

Au travers de cette thèse, l'innovation participative telle qu'elle est promue apparaît comme le fruit d'un mélange entre projet global, pensé dans des régions occidentales présentées comme des *leaders* en matière d'innovation, et un contexte local dans lequel elle a été imprégnée de différentes significations préexistantes. À l'intérieur de ce contexte d'application, l'innovation participative est pensée comme solution à des problèmes préexistants, parfois exacerbés par des éléments conjoncturels comme la crise de 2008, qu'il convient de résoudre.

C'est ainsi que l'innovation participative, issue d'inspirations diverses, a été pensée comme solution aux problèmes économiques wallons. Elle a été incorporée à un imaginaire sociotechnique de redéploiement économique par la recherche et l'innovation, afin de repositionner la région dans un contexte plus large de compétition généralisée des économies de la connaissance.

Ce que cette analyse permet de mettre en évidence, c'est que les imaginaires et les modèles d'innovation, pour atteindre une portée globale et se diffuser, n'ont pas tant besoin de standardisation, de reproduction pure et simple, que d'appropriation, d'adaptation par des contextes locaux. Du côté de ces contextes d'appropriation, on a besoin de modèles et de concepts qui font sens et autorité ailleurs, afin d'envisager et de légitimer des politiques publiques, mais on a également besoin de les adapter au contexte auquel ils sont destinés. Pour reprendre la comparaison agricole, un modèle d'innovation doit toujours être greffé à un contexte local. L'important, à partir de ce moment, est que la greffe prenne, ce qui nécessite que le modèle et le contexte hôte soient transformés en vue de celle-ci.

---

<sup>120</sup> Il est ici à noter que la pluralité des modèles est importante. En effet, les politiques d'innovation participative ont, en Wallonie, été influencées par des références diverses – le MIT, la *Silicon Valley*, le Québec (voir Chapitre 3). Cette simple observation permet de nuancer quelque peu la focale fréquemment mise sur la *Silicon Valley* comme seule pourvoyeuse de modèles économiques et culturels (comme notamment chez Sadin, cité plus haut).

Cette perspective est importante en ce qu'elle permet de nuancer la portée globalisatrice et uniformisante du néolibéralisme, tel qu'il tend à être souvent présenté. Je soutiens en effet que, grâce aux apports des STS et plus particulièrement de l'approche co-productionniste, il est possible de rendre compte plus finement de ce qui est à l'œuvre qu'en peignant le tableau d'un néolibéralisme qui irait de soi et qui s'imposerait universellement.

#### Section 4.2. L'innovation participative au cœur d'un processus de néolibéralisation

Comme argumenté tout au long de cette thèse, les apports de l'approche co-productionniste aux études de l'innovation sont importants. Récemment, ils ont conduit à montrer que les modèles d'innovation ne voyagent pas inchangés, qu'ils sont des réponses à des imaginaires locaux qui reflètent les conceptions préexistantes de ce qu'est l'innovation et de pourquoi elle est nécessaire (Pfotenhauer et Jasanoff 2017). Dans cette perspective, l'incorporation d'un modèle d'innovation supposément standardisé ne résulte pas en des prescriptions partout uniformes. Cette incorporation « pourrait en effet déclencher des réactions variées et complexes à l'intérieur d'un corps politique, y compris un rejet » (Pfotenhauer et Jasanoff 2017, 802).

Cette perspective se rapproche fortement d'un certain courant d'études sur le néolibéralisme, qui présentent ce dernier comme un phénomène polymorphe et hautement dépendant du contexte dans lequel il se déploie (Brenner, Peck, et Theodore 2010; Peck 2010; Peck et Theodore 2015). S'il existe un « néolibéralisme », il est toujours le fruit d'un « processus de néolibéralisation », dont le résultat est toujours propre au contexte dans lequel il s'inscrit. Selon Brenner *et al.* (2010), un processus de néolibéralisation repose en effet toujours sur, et transforme dans le même temps, des paysages institutionnels préexistants. Le processus de néolibéralisation prend dès lors la forme d'un processus de sédimentation, une nouvelle couche de transformations politiques et institutionnelles s'ajoutant aux précédentes sans les remplacer complètement. Il en ressort que le déploiement de l'innovation participative dans les contextes analysés ici doit s'appréhender en portant attention aux spécificités à la fois

régionales et globales<sup>121</sup>. Cette perspective contribue à ramener le néolibéralisme sur terre, au contraire de sa compréhension courante en tant que raccourci pour désigner une certaine « atmosphère idéologique » (Peck 2010, xi).

Mon ambition est ici de rapprocher ces deux courants d'analyse. En suivant cette perspective, l'innovation participative, co-produite avec les contextes dans lesquels elle est promue et mise en pratique, se trouve inscrite au cœur d'un processus de néolibéralisation. La notion de « processus de néolibéralisation » s'avère ici cruciale car, une fois ramené sur terre, le néolibéralisme s'apparente à un processus vécu, ouvert, dont l'ascendant n'est jamais inévitable. Ce processus requiert des agents, en capacité d'agir, pour être performé (Peck 2010).

Ces deux courants, la co-production et l'approche processuelle de néolibéralisation, se répondent et me permettent de proposer une approche topographique de l'innovation participative. Par approche topographique, j'entends une approche qui parte du terrain, de la granularité et la sinuosité des territoires dans lesquels cette forme d'innovation se déploie. Comme l'ont montré l'ensemble des chapitres précédents, ce n'est qu'en partant d'une telle approche qu'il est possible de rendre compte à la fois de la diffusion de ce modèle d'innovation et de ses mises en pratique variées en contexte. À travers cette approche topographique, le territoire ne doit pas s'entendre uniquement comme l'espace contenu dans des limites géographiques ou politiques données. Empruntant à un pan de la littérature en géographie humaine, je considère ici que les territoires sont un produit humain, résultant d'interactions sociales (Gaberell 2015; Painter 2007)<sup>122</sup>. Analyser un phénomène sur un territoire donné nécessite donc de prendre en compte les acteurs et institutions qui agissent à l'intérieur de celui-ci, et ce faisant, contribuent à le façonner.

Comme argumenté dans la section précédente, les modèles d'innovation participative voyagent et s'ancrent dans des territoires en étant appropriés par ces derniers. Toutefois, leur ancrage sur un territoire donné suppose une opération supplémentaire : leur transformation en pratiques concrètes. En d'autres termes, ces modèles sont opérationnalisés à travers le déploiement de technologies d'innovation

---

<sup>121</sup> Il est frappant de constater à quel point l'argument de Brenner et al. (2010) s'accorde à celui de Pfothenauer et Jasanoff (2017). Cette observation est à mes yeux l'occasion de réaffirmer la pertinence d'entamer un dialogue entre ces deux courants de recherche.

<sup>122</sup> Dans sa thèse de doctorat, Piron (2018) développe davantage cette perspective et l'applique à la construction de régions à travers des politiques fiscales.

participative. Comme cette thèse s'est attachée à le montrer, celles-ci sont investies de personnes, de pratiques et de significations différentes.

Pour reprendre les concepts qui ont influencé la stratégie wallonne *Creative Wallonia*, le *Middleground* créé par les autorités publiques, chargé de faire le lien entre un *underground* fait de citoyens supposés créatifs et un *Upperground* fait d'entreprises en panne d'innovation, a emprunté tant à la logique économique de cet *Upperground* qu'aux visions et aux pratiques de l'*underground*. C'est ce qui permet de comprendre que les technologies d'innovation participative se trouvent investies par des acteurs hétérogènes, portant des regards différents sur les technologies elles-mêmes et entrant parfois en contradiction les uns avec les autres quant à la manière de développer celles-ci.

En effet, comme développé dans les chapitres précédents, les différents sites d'innovation participative en Wallonie peuvent devenir des objets de contestation et de controverse. Dans chacun de ces sites, le potentiel économique de l'innovation participative est mis sous tension, questionné par les acteurs. À travers cette mise sous tension, c'est l'innovation participative telle qu'elle est imaginée par les concepteurs des technologies de participation qui fait l'objet de contestation de la part des acteurs. Car les différents sites d'innovation participative, pensés comme tels par les autorités publiques qui les ont promus et ont organisé leur mise en place, voient circuler en leur sein différents acteurs, véhiculant différentes visions du site en lui-même et développant différentes pratiques. Les différents sites analysés dans les chapitres précédents permettent donc d'interroger comment « différents imaginaires de futurs désirables, qui informent les politiques publiques, sont négociés et contestés dans les configurations d'infrastructures matérielles » (Aarden 2017, 754) d'innovation participative.

En effet, plusieurs visions contestent l'imaginaire sociotechnique (Jasanoff et Kim 2015) dominant de redéploiement économique et de développement territorial par l'innovation participative. Au sein du WeLL, par exemple, les objectifs de redéploiement économique au travers d'un secteur jugé clé par les autorités wallonnes — celui de la santé numérique — semblent entrer en conflit avec l'ambition de l'équipe de coordination de créer une communauté de citoyens fréquentant le *Living Lab* et y échangeant. Le secteur dans lequel a été inscrit le *Living Lab*, ainsi que son développement au sein d'un incubateur d'entreprises technologiques, rend difficile les activités de sensibilisation et d'animation de communauté, ainsi que le développement d'une infrastructure matérielle propice à pouvoir accueillir cette communauté. Le « tout à l'économie » est de ce fait remis en

question par l'équipe coordinatrice, qui aimerait pouvoir faire valoriser ses activités d'animation de communauté, mais qui n'en a pas les moyens.

Le TRAKK, lui, voit la vision du BEP et celle du KIKK entrer en contradiction. Pour rappel, le BEP considère le hub créatif comme un outil supplémentaire au sein de sa palette d'outils d'accompagnement d'entreprises, dans une perspective de développement économique de la Province de Namur. Le KIKK, quant à lui, envisage le TRAKK, et tout spécifiquement son Fab Lab, comme un espace d'échange entre des citoyens intéressés de s'essayer aux outils de production numérique. Dans cette perspective, le KIKK n'a parfois pas d'autres choix que d'« organiser la résistance » (extrait de notes de terrain, 2018) face à la vision prédominante du BEP, mieux alignée aux ambitions régionales de redéploiement économique ainsi qu'aux indicateurs d'évaluation du financement du TRAKK par les fonds FEDER.

Enfin, il en va également de même pour *Citizens of Wallonia* que les organisateurs, financés par des fonds régionaux, lient directement à l'ambition wallonne de redéploiement économique, ce qui se voit fortement contesté par les communautés de *hackers* sur lesquelles le projet entend pourtant s'appuyer.

La mise sous tension des technologies d'innovation participative, contraintes de répondre à des visions et des objectifs différents, fait de ces technologies des hybrides. En effet, l'imaginaire sociotechnique de redéploiement économique par l'innovation technologique, en rencontrant les différentes valeurs et représentations des acteurs qui coordonnent les sites d'innovation participative, fait que ce qui se développe en Wallonie ne correspond pas tout à fait au modèle type dont les sites portent le nom.

Ainsi, le WeLL ne correspond-il pas réellement à l'idéal-type d'un *Living Lab*, en ce qu'il ne dispose pas d'espace dédié et qu'il n'anime pas réellement de communauté qui se créerait autour de cet espace. De la même manière, le Fab Lab du TRAKK s'écarte de la charte des Fab Labs éditée par le MIT, en ce que l'obligation pour tous les projets d'être développés en *open source* n'est pas imposée afin de permettre aux porteurs de projets soucieux de développer une *start-up* et frileux de ne pas pouvoir bénéficier de la pleine propriété intellectuelle de leur projet, de se saisir du Fab Lab. Le Fab Lab, tel qu'il est valorisé au sein du TRAKK, s'approche dès lors davantage d'un TechShop américain, centré sur la fourniture de services aux entreprises et porteurs de projet. Il en va enfin de même également pour *Citizens of Wallonia* qui, de l'aveu de ses organisateurs, est pensé comme un hybride entre un *hackathon* classique et un *start-up week-end*.

Dans chacun des sites analysés, ce qu'il reste du concept « pur » n'est que symbole. Ce que sont véritablement les différents sites d'innovation participative envisagés est le résultat de la manière dont les modèles, pour s'étendre, doivent se tordre, s'hybrider, se laisser approprier par leur contexte d'insertion. Telles sont en effet les conditions de prise de la greffe.

Les terrains analysés dans les chapitres précédents permettent de montrer que c'est précisément le lien entre des modèles globaux d'innovation et des contextes locaux qui explique le caractère hybride des infrastructures d'innovation telles qu'elles se développent en Wallonie. La Wallonie a développé sa politique d'innovation participative en empruntant des modèles, des concepts et des objectifs à différents contextes : les Fab Labs au MIT, les *Living Labs* aux pays scandinaves, les Hub Créatifs au Québec, l'innovation numérique à la Silicon Valley, les *hackathons* aux communautés de développeurs. Cependant, afin de déployer cette politique de manière plus ou moins cohérente sur son territoire, la Wallonie a adapté ces modèles, concepts et objectifs à son propre contexte. Ainsi l'innovation participative a-t-elle été incorporée à un imaginaire sociotechnique de redéploiement économique, dans une région qui se définit comme sinistrée, sous-argentée, regrettant son passé de grande puissance industrielle, qui se situe au cœur d'une Union européenne ambitionnant d'être la première puissance économique au monde – sans toutefois y parvenir.

Cette perspective pose la question, centrale, de la localisation de l'innovation participative. Outre les questions de publics, d'objets, de méthodes et d'objectifs, l'innovation participative apparaît façonnée, tant au travers des discours qui la promeuvent que des pratiques qui entendent la mettre en œuvre, par la question de son caractère situé dans une localité précise. Le déploiement de l'innovation participative en Wallonie, et la forme qu'elle y a prise, ne peut s'entendre qu'en considérant la Wallonie comme espace politique particulier, constitué d'éléments culturels, politiques et économiques qui lui sont propres. Dans ce contexte, comme exposé précédemment, l'innovation participative a été conçue dans un but principalement économique et les infrastructures locales de cette innovation ont été soumises à un impératif de rentabilité économique.

Cette observation est cruciale, car elle permet de comprendre que si les acteurs impliqués ont chacun une *agency* qui leur est propre, leurs relations apparaissent néanmoins « inégales » et conduisent à des allocations asymétriques de pouvoir, à la fois

entre les acteurs et entre leurs représentations. L'approche co-productionniste permet ici d'envisager les effets structurels qui pèsent sur l'innovation participative. L'*agency* des différents acteurs des technologies d'innovation participative apparaît contrainte par des rapports de pouvoir asymétrique. L'imaginaire sociotechnique qui conçoit l'innovation participative dans une perspective principalement économique est en effet inscrit au cœur de dispositifs qui encadrent la participation, dans des objectifs et des indicateurs d'évaluation, dans des modes de financement particuliers.

Dans le cas du WeLL, la volonté de l'équipe coordinatrice de construire et d'animer une communauté autour du *Living Lab* ne rentre pas dans les indicateurs qui découlent du financement de l'infrastructure par des fonds régionaux. L'équipe se retrouve donc dans la situation délicate de devoir organiser des activités en ce sens sur fonds propres, hors de toute ligne budgétaire, en sachant que ces activités ne seront pas valorisées par les pouvoirs subsidiant. L'impératif de viabilité économique, imposé au WeLL au terme de son financement, contraint également l'équipe à réorienter les pratiques du *Living Lab* vers de plus en plus de prestations de services à destination d'entreprises, au détriment d'un accompagnement à l'émergence de projets portés directement par des utilisateurs finaux ou par des porteurs de projets qui ne disposeraient pas du capital financier leur permettant de s'offrir ces services.

Dans le cas du TRAKK, les fonds FEDER imposent aux coordinateurs du lieu de rendre compte de leurs activités en termes de l'unique indicateur d'évaluation : le nombre d'entreprises touchées par ces activités. Ce mode de financement ne permet donc de valoriser qu'une infime partie de ce que les différents acteurs envisagent de développer dans le cadre du hub créatif. Il ne permet par exemple pas aux membres de l'ASBL KIKK de valoriser ce qui, à leurs yeux, devrait être une vocation centrale d'un Fab Lab : le fait de créer des espaces de rencontre et d'échange pour les citoyens, afin de leur permettre de s'approprier les technologies numériques mises à leur disposition et de « démocratiser l'accès à l'innovation ». Cette asymétrie de pouvoir est également cristallisée dans l'infrastructure matérielle du lieu, puisque la propriété du bâtiment construit au moyen des fonds FEDER revient au BEP, qui entend orienter le Fab Lab directement à destination des entreprises.

Dans le cas de *Citizens of Wallonia*, l'orientation économique du *hackathon* se retrouve inscrite dans les dispositifs mis à disposition des participants pour les guider dans le développement de leur projet : *coaching*, ateliers de formation au *pitch* de leur projet, à

la méthode du *business model canvas*, présentation du projet devant un jury essentiellement préoccupé par l'évaluation du modèle d'affaire, accompagnement en aval du *hackathon* afin de pousser les équipes à développer leur activité professionnelle au départ de leur expérience.

Comme développé depuis les premières pages de cette discussion, ces asymétries de pouvoir consacrent une forme particulière de participation publique. En effet, si l'impératif économique crée du conflit dans chaque espace, cette thèse permet d'affirmer qu'il parvient néanmoins à s'imposer et à infuser fortement les modèles d'innovation participative. Comme nous l'avons vu, cette infusion ne va pas de soi, et nécessite l'adaptation de modèles globaux à des contextes locaux, en conservant les symboles qui importent aux yeux de ceux qui les imposent<sup>123</sup>.

La co-production entre l'innovation participative et les contextes dans lesquels elle est promue et mise en place peut dès lors être analysée comme un choc, dont le produit est toujours plus que la simple addition des forces en présence. Le processus de co-production produit non seulement de nouvelles manières de gouverner, de nouveaux espaces, de nouvelles pratiques, mais elle produit également de l'exclusion, elle recrée des frontières. Tout mode de gouvernement, tout espace, toute pratique n'est pas bon à prendre. Il convient d'encadrer la culture des territoires, à travers des institutions, des appels à projets, des indicateurs.

Dans cette perspective, le cas du *Hackerspace* de Liège (chapitre 6) est particulièrement intéressant pour comprendre ce qui peut se passer en termes de (re)création de frontières. Ce cas apparaît en effet comme singulier par rapport aux trois autres sites d'innovation participative. Il émane en effet d'un Fab Lab (celui de Liège), le premier de Wallonie, qui contribuera à donner naissance à la mise en place des Hubs créatifs dans la région. Cependant, là où les gestionnaires du Fab Lab du TRAKK s'accommodent plus ou moins de leur cohabitation avec la logique institutionnelle dans laquelle le TRAKK se trouve, le *Hackerspace* de Liège est le produit d'une réaction d'auto-exclusion d'anciens membres du Fab Lab de Liège qui ont décidé de quitter le navire voyant ce dernier récupéré au sein d'une stratégie institutionnelle à laquelle ils n'adhéraient pas.

---

<sup>123</sup> Ces symboles, qui prennent souvent la forme de labels ou de dénominations particulières (e.g. « *Living Lab* », « *hackathon* », « hub/district créatif »), sont cruciaux en ce qu'ils permettent de légitimer leur mise en place dans un contexte donné à l'aune de leur caractère emblématique de la supposée réussite d'autres contextes, érigés en modèles.

Le *Hackerspace* de Liège est dès lors né d'une volonté ferme de ses fondateurs de rester indépendant vis-à-vis de tout pouvoir, qu'il soit public ou privé. Il s'est révélé être un lieu dont les membres proposent un discours très éloigné de ceux entendus dans les autres sites. Ces membres se montrent en effet critiques des sites d'innovation participative mis en place en Wallonie. De manière intéressante, une large part de leur critique porte essentiellement sur la finalité qui a été adossée à ces sites. Dans cette perspective, ils dénoncent vivement l'exploitation des participants, dont on cherche à extraire de la valeur sans forcément envisager de rétribution. Le *Hackerspace* de Liège est infusé d'un idéal de contre-culture et d'ambitions politiques particulières. Il est en effet porté par l'ambition de réapprendre à ses membres à faire, à fabriquer, et à réparer plutôt qu'à acheter de nouveaux produits et à dépendre d'entreprises privées. À rebours d'une logique d'innovation, les membres du *Hackerspace* veulent avant tout contribuer à contourner ce qui leur est imposé par les fabricants. Développant des pratiques davantage semblables à ce que Marres (2012) appelle de la « participation matérielle » qu'à ce qui est ici appelé de l'innovation participative, les membres du *Hackerspace* envisagent leurs pratiques dans une perspective critique des institutions publiques et économiques en place. Cette position critique par rapport aux institutions fait du *Hackerspace* un cas particulièrement intéressant pour contraster les trois autres. En effet, le *Hackerspace* apparaît comme un espace réunissant une communauté de personnes appartenant à ce que les autorités wallonnes appelleraient l'*underground*, refusant explicitement de rejoindre les organismes du *middleground* dont les *Living Labs*, les Hubs Créatifs et les *Hackathons* font partie. Ce cas permet dès lors d'appréhender comment des pratiques similaires à celles qui se déploient dans ces autres lieux (le fait que des citoyens participent à créer des applications technologiques) peuvent s'articuler quand elles ne sont pas financées par des autorités publiques dans un objectif de redéploiement économique.

## **Conclusion intermédiaire**

Ce chapitre a permis de reprendre les précédents tout en en proposant une analyse transversale. Ce faisant, il a permis dans un premier temps de dégager les continuités de l'innovation participative. À partir de ces continuités, il a permis de montrer que l'innovation participative pouvait être appréhendée comme un mode de gouvernement qualifié de « néolibéral ». Toutefois, à rebours d'une perspective globalisatrice et uniformisante du néolibéralisme, ce chapitre a proposé un rapprochement théorique entre une approche co-productionniste des théories de l'innovation et une approche du

néolibéralisme en termes de processus de néolibéralisation. À travers ce rapprochement, il a été proposé de développer une approche topographique de l'innovation participative, qui appréhende cette dernière avec pour focale analytique les territoires dans lesquels elle s'inscrit.

C'est donc en partant du territoire, des acteurs, des institutions et des relations qui y prennent vie que l'innovation participative a été présentée, à travers une approche co-productionniste, comme se trouvant au cœur d'un processus de néolibéralisation.

Ce chapitre a dès lors permis de montrer que le développement d'un agenda néolibéral à travers un tel processus ne va pas forcément de soi. Analyser l'innovation participative comme un instrument de gouvernement permet d'envisager que la co-production qui s'opère ici voit les technologies d'innovation participative et le *policy-making* s'expliquer mutuellement, en ce sens que lorsque les autorités publiques déploient des technologies d'innovation participative, la nature de ces technologies et celle du gouvernement sont questionnées et reformulées. Ce processus voit certaines possibilités s'ouvrir, possibilités desquelles les acteurs peuvent se saisir ou non, possibilités qui peuvent être inattendues ou mener à des conflits. C'est à travers ces possibilités, ces choix, ces surprises et ces conflits que les technologies d'innovation participative et les modes de gouvernement sont rendus explicites (Muniesa et Linhardt 2011). Pour ne prendre que l'exemple de *Citizens of Wallonia*, si les *hackathons* sont couramment associés à une culture *hacker* (Coleman et Golub 2008), ce *hackathon* particulier est empreint d'un discours et de dispositifs matériels (*business model canvas*, jury économique) qui sont étroitement associés. Si ces dispositifs ont été introduits dans le *hackathon*, au risque de dénaturer la culture de *hacking* qui l'accompagne habituellement, c'est parce qu'il n'a pu émerger que dans le cadre d'une soumission à une stratégie et un agenda politiques de création de valeur économique à travers l'innovation participative. Cette stratégie a rendu explicite non seulement les objectifs que les décideurs politiques se donnent (création d'emplois et de valeur économique via le développement de projets et la création de *start-ups* technologiques), mais aussi le fait que les technologies d'innovation participative ont été conçues comme des espaces dans lesquels des cultures *business* et *hacker* pourraient se rejoindre.

Au final, l'institutionnalisation de l'innovation participative analysée dans cette thèse n'est donc pas un exemple de plus d'une même tendance à l'uniformisation des politiques d'innovation dans une ère qui pourrait être qualifiée de « néolibérale ». Ce que

cette thèse montre, c'est que l'institutionnalisation de l'innovation participative dans les deux contextes analysés reflète des formes variées, temporellement et localement situées, du résultat d'un processus de néolibéralisation. Cette distinction n'a pas seulement une vertu analytique. Elle présente également à mon sens une vertu politique. En effet, démontrer le caractère varié et toujours situé d'un processus de néolibéralisation permet, certes, d'en conclure que les processus de néolibéralisation apparaissent résilients, s'adaptant visiblement à de nombreux contextes. Mais cette démonstration permet également d'exposer la fragilité inhérente à tout processus de néolibéralisation : un tel processus peut toujours être remis en question, voire échouer. Pour reprendre une dernière fois la comparaison agricole : une greffe peut toujours échouer, ou, à tout le moins, des pousses vagabondes peuvent toujours remettre en question la nécessaire domestication engendrée par la mise en culture des territoires.

## **Conclusion générale**

Depuis l'introduction de cette thèse, j'ai proposé un voyage depuis l'Amérique du Nord jusqu'à la Wallonie, en passant par la Commission européenne. Ce voyage avait pour point de départ une hypothèse principale : celle de l'émergence d'une nouvelle conception de la participation publique dans les matières scientifiques et technologiques. Ce voyage était également motivé par deux objectifs : d'une part, il s'agissait de contribuer à développer un cadre d'analyse particulier (inspiré de l'approche co-productionniste) de la participation publique ; d'autre part, il s'agissait de contribuer à étendre les études de la participation aux nouvelles formes que prend cette dernière, à une époque où l'innovation participative s'institutionnalise en Europe. Ces objectifs ont permis de développer une série de questions, qui ont servi de boussoles pour orienter ma recherche : comment les pratiques d'innovation participative se développent-elles ? Comme s'intègrent-elles à des politiques d'innovation qui leur préexistent ? Qui participe aux processus participatifs de recherche et d'innovation, à partir du moment où ils sont promus et mis en place par des autorités publiques ? Au travers de cette conclusion générale, il convient désormais de revenir sur les principaux enseignements de cette recherche, et de proposer d'éventuelles pistes de réflexions pour l'avenir.

### **Section 1. Une approche topographique de l'innovation participative**

Dès le Chapitre 2, j'ai eu l'occasion de présenter l'originalité du cadre analytique de cette recherche. En effet, j'ai pu arguer de la pertinence, au regard des études déjà réalisées dans le champ des STS sur la participation publique, d'adopter une approche co-productionniste forte de cette dernière, permettant de prendre en compte les publics, les méthodes, les objets et les objectifs de la participation. A travers cette approche, il a été proposé d'analyser la co-production de technologies de participation et des contextes dans lesquels elles sont promues et mises en place.

Dans un premier temps, afin d'envisager l'émergence d'une nouvelle conception de la participation dans les matières scientifiques et technologiques, je me suis intéressé à un contexte souvent présenté comme emblématique de l'institutionnalisation du « tournant participatif » du début des années 2000 : la Commission européenne. En analysant la conception et la promotion de la participation publique dans les politiques de

recherche et d'innovation de la Commission européenne, le Chapitre 2 a ainsi permis de mettre en évidence un changement progressif. Alors que la participation se rapportait principalement, au tournant des années 2000, au fait d'inviter des publics à participer de manière délibérative à des prises de décisions politiques, la nouvelle conception de la participation qui a émergé au sein de la DG Recherche et Innovation s'est centrée sur la participation en tant que production de savoir et d'innovation. Ce chapitre a alors permis de mettre en évidence que cette nouvelle conception de la participation s'est trouvée institutionnellement priorisée par rapport à la première. Il a également permis de montrer que cette priorisation d'une conception de la participation plutôt qu'une autre reflète, et nourrit, un contexte politique et économique particulier. Ainsi, le contexte européen de l'après crise économique de 2008, couplé à de nombreux changements de personnel dans les institutions concernées, a contribué à justifier l'émergence d'une conception productiviste de la participation, s'imposant rapidement comme un impératif pour relancer la croissance économique et résoudre les grands défis de l'Union européenne par l'innovation technologique.

A partir de cette analyse, ma recherche s'est poursuivie en Wallonie, où les autorités publiques ont elles aussi commencé à promouvoir des formes d'innovation participative au tournant des années 2010. Il s'agissait alors de faire mieux que les politiques d'innovation précédentes, qui laissaient la société et les citoyens en dehors des processus de développement technologique. La promotion de l'innovation participative a été couplée, dans le cadre wallon, à une promotion plus large de l'entrepreneuriat comme mode de développement d'activité économique et professionnelle. L'objectif visait alors à pousser les citoyens à s'engager dans des processus de développement technologique devant être valorisés au travers de projets entrepreneuriaux. Ce chapitre a également permis de montrer que l'innovation participative était ancrée par ses promoteurs dans une certaine vision de la Wallonie, qui portait à la fois sur le passé de la région, sur un diagnostic de sa situation présente, et sur une projection d'un futur censé advenir grâce au déploiement de l'innovation participative. En d'autres termes, ce chapitre a permis de montrer que l'innovation participative est articulée en Wallonie à un imaginaire sociotechnique préexistant (Jasanoff et Kim 2009, 2015). La promotion de l'innovation participative a permis aux autorités publiques wallonnes de produire un nouveau récit sur la Wallonie, centré sur l'embarquement de la société wallonne toute entière dans la production d'innovation et le redéploiement économique de la région. Selon cette vision,

le citoyen wallon est présenté comme créatif par nature, en capacité de contribuer à faire advenir un futur désiré d'une région qui se rêve (à nouveau) prospère.

De ces deux chapitres, il est ressorti que le point de départ de la promotion et du déploiement de l'innovation participative, tant au niveau de la Commission européenne qu'au niveau de la Wallonie, s'est situé au tournant des années 2010. La période post-crise économique de 2008 a en effet été, dans les deux cas, l'origine d'un discours et d'une volonté politiques de promouvoir l'inclusion de citoyens dans les processus d'innovation, afin de dynamiser ces derniers et d'ainsi générer de la croissance économique au sein de ces espaces politiques.

Dans les chapitres suivants, j'ai proposé de poursuivre l'analyse en m'intéressant aux formes que prend l'innovation participative à partir du moment où elle est mise en pratiques. Les chapitres 4, 5, 6 et 7 ont dès lors permis de mettre en lumière des formes différenciées d'inclusion de différents types de publics dans des processus visant à produire différents types de technologies, au sein d'espaces conçus et organisés de différentes manières. Les cas étudiés – un *Living Lab*, un Hub créatif abritant un Fab Lab, un *Hackathon* et un *Hackerspace* – ont permis de mettre en évidence différentes facettes de l'innovation participative, mais également, suivant l'approche analytique développée dans le Chapitre 2, d'établir des continuités entre les différents espaces, tout particulièrement dans les trois cas sur les quatre analysés qui ont été mis en place par des programmes et/ou des financements publics.

Les cas du *Walloon e-Health Living Lab* (Chapitre 4), du TRAKK (chapitre 5) et du *hackathon Citizens of Wallonia* (Chapitre 7) ont permis de montrer que l'innovation participative envisage la construction d'un public particulier, conçu comme étant composé de citoyens perçus comme des consommateurs, des utilisateurs finaux, des individus créatifs. L'innovation participative semble y être avant tout dédiée à l'augmentation quantitative des projets technologiques auxquels ces citoyens sont invités à participer. Ces projets sont censés être ensuite valorisés au travers du développement d'activités entrepreneuriales. Dans ces trois cas, les méthodes utilisées pour organiser la participation sont issues des théories de l'économie créative et des modèles d'affaires agiles. Elles visent à rendre les participants les plus productifs possible, à activer leur potentiel créatif afin de faciliter la production des projets technologiques désirés et d'assurer plus rapidement une meilleure mise sur le marché de ceux-ci. Enfin, à travers ces trois sites, l'innovation participative sert à développer à la fois des projets technologiques et des projets

entrepreneuriaux afin de résoudre différents problèmes publics pré-identifiés (e.g. le futur de la santé, des villes et des régions à l'ère numérique), qui se précisent à mesure que l'innovation participative produit certains effets.

Le Chapitre 8 a été l'occasion de prendre de la hauteur pour mettre en discussion les résultats présentés dans les chapitres précédents. Ce chapitre a tenté une comparaison entre le déploiement de l'innovation participative dans des territoires donnés et un phénomène de mise en culture agricole. Ainsi, à la manière d'agriculteurs, les autorités publiques entendent cultiver leur territoire afin d'en récolter les fruits (dans ce cadre, de la croissance économique et de l'emploi). La mise en culture des territoires passe par la préparation du terrain (la diffusion d'une certaine culture créative et entrepreneuriale), la mise en place de techniques agricoles (le déploiement de technologies d'innovation participative sur le terrain), la domestication des jeunes pousses (à travers un mode d'organisation particulier de la participation) afin de leur permettre de croître selon la manière souhaitée et de produire leurs fruits (dans ce cadre, réussir la mise sur le marché de produits innovants et générer la croissance économique et l'emploi souhaités). Cette comparaison n'est pas qu'un exercice de style. En adéquation avec l'approche co-productionniste au cœur de cette thèse, la comparaison entreprise sert à mettre en évidence le fait que, pour appréhender ce qui se joue avec la diffusion de l'innovation participative, il est nécessaire de s'intéresser aussi bien aux pratiques qui la mettent en œuvre qu'aux contextes et aux territoires dans lesquels ces pratiques sont déployées.

En d'autres termes, l'analyse des résultats a permis de contribuer à mettre en évidence l'importance cruciale pour les recherches menées sur la participation publique dans les matières scientifiques et technologiques de prendre en compte le contexte dans lequel la participation est promue et mise en œuvre. Plus précisément, puisqu'il s'agit ici d'une approche co-productionniste, le contexte ne doit pas être considéré comme une variable indépendante dans l'analyse mais comme un élément qui est tout à la fois structurant pour, et transformé par, la participation.

Le Chapitre 8 a montré que la mise en culture des territoires passe notamment pour les autorités publiques par l'observation et l'incorporation sur leur propre territoire de pratiques précédemment développées ailleurs et qui sont érigées au rang de modèle. Non seulement des imaginaires voyagent et s'ancrent dans différents contextes, mais les contextes hôtes donnent aussi une forme particulière à l'imaginaire qu'ils adoptent (Pfothenhauer et Jasanoff 2017). J'ai également envisagé l'institutionnalisation de

l'innovation participative comme résultant d'un mode de gouvernement particulier, qualifié de néolibéral. Cependant, plutôt que de dresser le constat figé d'une uniformisation du monde due à une poussée supposément globalisante du néolibéralisme, j'ai proposé une analyse en termes de « processus de néolibéralisation » (Brenner, Peck, et Theodore 2010) afin de rendre compte du caractère éminemment situé de ce dernier. Une telle approche permet d'appréhender le néolibéralisme comme un processus vécu, ouvert, dont l'ascendant n'est jamais inévitable, qui nécessite des agents en capacité d'agir pour être performé (Peck 2010).

A cet égard, le cas du *Hackerspace* de Liège (Chapitre 6) offre une perspective particulière intéressante sur ce qui peut se développer en dehors des espaces institutionnalisés. En développant une forme de participation plus proche de ce que Marres appelle « participation matérielle » (Marres 2012), les membres du *Hackerspace* permettent d'envisager d'autres formes d'inclusion de publics dans la production de savoir et de projets technologiques<sup>124</sup> que celles qui sont développées au travers des politiques régionales.

Les deux courants qui ont structuré l'analyse au sein du Chapitre 8, la co-production et l'approche processuelle de néolibéralisation, m'ont finalement permis de synthétiser les enseignements théoriques de cette thèse et de proposer une approche topographique de l'innovation participative. Une telle approche part nécessairement du terrain, de la granularité et de la sinuosité des territoires dans lesquels l'innovation se déploie. Ce n'est en effet qu'au départ d'une telle approche qu'il est possible de rendre compte à la fois de la diffusion de ce modèle d'innovation et de ses mises en pratique variées en contexte.

L'approche topographique de l'innovation participative permet de mettre en évidence que le monde n'est pas plat. Cette idée est au cœur de l'approche co-productionniste et du concept d'imaginaire sociotechnique, qui vise notamment à mettre en évidence les « topographies du pouvoir » (Jasanoff 2015a, 18), à rebours d'une conception « plate » du monde et des jeux de pouvoir qui y prennent place, que l'on devrait selon Jasanoff à la sociologie de la traduction<sup>125</sup>. Comme cette thèse le montre, si les phénomènes de co-production et les processus de néolibéralisation permettent de prendre

---

<sup>124</sup> J'utilise ici le terme « projets technologiques » au lieu de celui d'« innovation » à dessein, les membres du *Hackerspace* de Liège réfutant fréquemment l'utilisation de ce dernier (voir Chapitre 6).

<sup>125</sup> Jasanoff s'y réfère toutefois en tant que « théorie de l'acteur-réseau ».

en compte les capacités d'agir de multiples acteurs, ils permettent également de mettre en évidence le fait que ces capacités d'agir ne sont pas également distribuées, que certains acteurs ou certaines idées obtiennent plus de soutien et d'influence que d'autres, et contribuent plus fortement à orienter le cours des choses.

Cette observation fait écho aux travaux de Florida (2005) qui, s'intéressant à l'état du monde à l'ère du développement technologique et de l'innovation, s'est attaché à développer une « topographie économique » permettant de rendre compte du relief du monde. Selon lui, « le paysage économique international n'est pas plat. Au contraire, notre monde est incroyablement hérissé<sup>126</sup> » (Florida 2005, 48). Florida entend par là que très peu de régions comptent réellement dans l'économie de ce début de 21<sup>ème</sup> siècle, et que l'écart entre les régions les mieux loties (les gagnants de la globalisation technologique) et le reste du monde s'accroît. Cette approche topographique permet donc de montrer que les espaces géographiques comptent. Les régions du monde ne sont pas égales en termes de production d'innovation, de développement économique et d'imaginaires qui « comptent ». Dans le cadre de cette thèse, j'ai montré que c'est notamment la raison pour laquelle les autorités publiques de régions qui se pensent comme « en retard » (que ce soit le cas de l'Union européenne ou de la Wallonie) se tournent vers des régions présentées comme des modèles de réussite afin d'en importer de prétendues bonnes pratiques (en l'occurrence, des processus d'innovation ouverte et d'économie créative importés majoritairement d'Amérique du Nord). Ce à quoi nous assistons, dès lors, est la mise en place de politiques publiques visant à faire de différents territoires à la fois des réservoirs et des aimants à individus créatifs, afin d'espérer pouvoir concourir dans la même cour que les quelques champions de l'économie mondiale.

Il en ressort une compétition généralisée au niveau mondial entre les territoires pour activer le potentiel de leur propre « classe créative » (Florida 2002), voir pour attirer des créatifs d'autres régions du monde. Or, comme toute compétition, celle-ci générera des vainqueurs mais aussi des perdants. En d'autres termes, les inégalités entre régions, mais également les inégalités entre citoyens à l'intérieur des régions, pourraient aller en s'accroissant. Le caractère hérissé du monde pourrait s'en trouver accru. Ces perspectives appellent dès lors à une approche critique de l'innovation participative.

---

<sup>126</sup> *Spiky*, en langue originale.

## **Section 2. La nécessité renouvelée d'analyses critiques de la participation dans les matières scientifiques et technologiques**

L'ensemble des développements précédents permet à présent d'envisager ce que l'avènement de l'innovation participative a à nous dire de l'évolution du tournant participatif.

Nous l'avons vu, l'organisation de l'innovation participative répond à des impératifs, formulés par les autorités publiques qui les mettent en place, de poursuite d'agendas politiques de compétitivité et d'économie de la connaissance. Dans ce cadre, la participation est conçue principalement en termes productifs, dirigée principalement vers la production de valeur économique. Cette conception de la participation publique rompt avec le « tournant participatif » originellement envisagé par les STS à la fin des années 1990. Les approches traditionnelles, délibératives, de la participation ont été réimaginées et la participation s'entend désormais également – et de plus en plus – en tant que participation à la production d'innovation.

A l'inverse des préoccupations qui ont animé le tournant participatif, telles que la démocratisation de l'expertise ou la politisation d'enjeux technologiques, la conception de la participation qui se développe au travers de l'innovation participative risque de détourner le tournant participatif de ses ambitions premières. Ce qui est désormais la finalité même de la participation n'est plus une préoccupation démocratique ou politique concernant les choix technologiques à poser, mais la création de valeur économique. A travers les différents sites analysés dans cette thèse, j'ai montré que l'inclusion de publics dans la fabrique de l'innovation est justifiée tant par l'espoir d'une amélioration qualitative que par l'espoir d'une augmentation quantitative de l'innovation produite. Toutefois, les asymétries de pouvoir cristallisées dans les modes de financement, d'évaluation, ainsi que dans les formats de participation développés, tendent à mettre l'accent sur la maximisation quantitative des innovations produites, au détriment d'un idéal de participation qui prendrait au sérieux la re-politisation de celle-ci et l'ouverture des choix scientifiques et technologiques à des publics et des imaginaires pluriels.

L'innovation participative ne semble dès lors plus concernée que par l'avènement d'un mode de gouvernement néolibéral, destiné à produire toujours plus d'innovation et

d'entrepreneurs afin de permettre à la société de s'adapter à son environnement changeant, de créer de la croissance économique et d'espérer assurer la compétitivité de tous : des États, des entreprises, des citoyens. Cependant, comme nous l'avons vu, les citoyens amenés à participer à la fabrique de l'innovation sont particuliers et ne correspondent pas forcément à cette classe créative à laquelle ils sont supposés appartenir. Les envisager uniquement en termes d'utilisateurs et de consommateurs traduit une vision profondément individualiste de la citoyenneté (Barber 1998). A cet égard, la « classe créative » de Florida (2002), tant recherchée par les autorités publiques, apparaît sous la plume de Peck (2010) comme « un sujet atomisé, avec une préférence pour les relations intenses mais peu profondes et évasives, prenant principalement place dans la sphère de la consommation » (p. 198). La « classe créative » serait donc peu capable de sens collectif. De plus, comme le note Peck (2010), supposer l'existence d'une « classe créative » revient à supposer l'existence d'une population « non-créative », à qui il serait demandé d'observer passivement et d'attendre que la classe créative génère à elle-seule et pour elle-même un nouvel ordre socio-économique. Cette inégalité entre créatifs et non-créatifs est sous-problématisée dans l'institutionnalisation de l'innovation participative. Or, il est crucial de l'analyser de manière critique afin de ne pas simplement accroître les inégalités sociales et économiques. Peck résume parfaitement les attentes qui pèsent sur la classe créative, ainsi que le potentiel danger de cette vision :

Ainsi, alors que tout le monde est créatif, certains sont évidemment plus créatifs que d'autres, et il y en a encore qui « ne comprennent simplement pas ». En d'autres termes, la classe créative génère de la croissance, les autres vivent du butin. (...) Le problème est que la classe créative, devenue un facteur de production particulièrement agité, motivé par des récompenses extrinsèques et par la poursuite de son bonheur, est apparemment constituée en enclaves partageant les mêmes idées, sans se soucier des conséquences sociales plus larges, sans même peut-être se soucier de la société en général (Peck 2010, 210-12).

Le risque est alors grand, à travers ces politiques publiques, de voir se (re)créer une élite urbaine, présidant à travers son inclusion dans des processus d'innovation participative à la définition d'un certain bien commun, mais néanmoins incapable de penser au-delà des intérêts la somme des individus qui la composent.

La promotion et la mise en place de l'innovation participative dans des territoires à des fins de (re)développement régional, aux marges économiques d'un monde de moins en moins plat, risque dès lors de voir s'accroître les inégalités entre les citoyens qui les

peuplent, ainsi que de réduire drastiquement l'ouverture possible des choix scientifiques et technologiques et, enfin, d'épuiser les capacités collectives d'imagination.

Ce constat relativement pessimiste appelle à renforcer la perspective critique intrinsèque au développement du champ des STS. S'il y a de la politique dans cette thèse, elle réside certainement dans le fait de prendre au sérieux les aspérités du monde, de ne pas en présenter une image aplanie, de reconnaître aux acteurs une capacité d'action mais d'exposer également les asymétries de pouvoir qui caractérisent leurs interactions. En ce sens, l'approche topographique développée dans le Chapitre 8 offre de précieux ressorts pour entreprendre une analyse critique de la participation publique ainsi que des politiques d'innovation dans lesquelles elle se trouve incorporée. Loin de s'arrêter à un constat amer, cette approche permet en effet selon moi d'envisager une déconstruction des discours sur l'innovation et de présenter cette dernière comme nécessairement objet et sujet d'enjeux démocratiques majeurs (à cet égard, voir également Godin & Vinck, 2017; Pfothenauer & Juhl, 2017).

Cette approche permet également d'envisager de potentiels imaginaires alternatifs qui, s'ils n'ont pas le même poids que ceux qui font la part belle au (re)développement économique, alimentent quand même d'autres types de pratiques que celles qui se donnent à voir dans les sites institutionnalisés d'innovation participative. Cette thèse n'a permis que d'effleurer cet aspect, en s'intéressant au cas d'un *hackerspace* qui s'est construit en opposition à une logique institutionnelle (Chapitre 6). Il ne s'agit pas ici de présenter ce cas comme un exemple de pratiques vertueuses, à rebours de pratiques institutionnalisées qu'il s'agirait de critiquer vertement. Comme analysé dans le chapitre dédié, le *hackerspace* en question doit lui-même faire l'objet d'une analyse critique. Néanmoins, il apparaît indéniable que ce contrepoint offre à tout le moins un aperçu de ce qui pourrait être fait autrement, à rebours d'un impératif d'innovation et d'une conception purement productive de la participation. En ce sens, si cette thèse se termine sur un appel à la poursuite d'études critiques de la participation publique et de l'innovation, elle appelle également à des études d'espaces d'inclusion de divers publics qui se situent – volontairement ou non – en marge des espaces institutionnalisés<sup>127</sup>. De telles études permettraient d'entrevoir des perspectives divergentes de l'impératif

---

<sup>127</sup> Je pense ici notamment au cas des Repair Cafés – mentionnés dans le Chapitre 6 – relativement peu étudiés en STS à quelques exceptions près (voir notamment Graziano & Trogal, 2017).

d'innovation ambient<sup>128</sup>, ainsi que de potentielles reconfigurations des liens entre science, technologie et société. En croisant l'étude d'espaces institutionnalisés et d'espaces plus marginaux, cette thèse constitue à son niveau une avancée dans cette direction.

---

<sup>128</sup> Tel est notamment l'objet du champ émergent qui s'intéresse aux phénomènes de maintenance et de réparation (voir notamment Denis et al., 2015).

## Liste des références

- Aarden, Erik. 2017. « Projecting and Producing ‘Usefulness’ of Biomedical Research Infrastructures; or Why the Singapore Tissue Network Closed ». *Science and Public Policy* 44(6): 753-62.
- Abels, Gabriele. 2002. « Experts, Citizens, and Eurocrats: Towards a Policy Shift in the Governance of Biopolitics in the EU ». *European Intergration Online Papers* 6(19).
- Aguiton, Sara Angeli. 2018. *La démocratie des chimères: gouverner la biologie synthétique*. Lormont: Le Bord de l'eau.
- Aho, Esko, et Luke Georghiou. 2006. *Creating an Innovative Europe. Report of the Independent Expert Group on R&D and Innovation appointed following the Hampton Court Summit and chaired by Mr. Esko Aho*. 2006: European Commission.
- Alcaud, David, et Emmanuel Brillet. 2007. « La gouvernance de l'innovation : Quels enjeux pour la dynamique territoriale ? Le cas de Paris et de l'Île-de-France ». *Innovation: The European Journal of Social Science Research* 20(3): 263-86.
- Aldrin, Philippe, et Nicolas Hube. 2016. « L'Union européenne, une démocratie de stakeholders ». *Gouvernement et action publique* (2): 125-52.
- Anichini, Giulia, et Suzanne de Cheveigné. 2012. « Overview of Research Related to Science in Society in Europe ». *Science and Public Policy* 39(6): 701-9.
- Antoine, Mélanie, Sandrine Hallemans, Benedikt Roskamp, et Perrine Vanmeerbeek. 2017. « Quelles sont les conditions d'implémentations d'un Living Lab dans le domaine de la santé en Région wallonne ? Rapport final de recommandations du projet INSOLL ». Rapport de recherche. Université de Liège et Université de Namur.
- Arendt, Hannah. 1983. *Condition de l'homme moderne*. Paris: Calmann-Lévy.
- Audétat, Marc, éd. 2015. *Sciences et technologies émergentes : pourquoi tant de promesses ?* Paris: Hermann.
- Bacqué, Marie-Hélène, Henri Rey, et Yves Sintomer, éd. 2005. *Gestion de proximité et démocratie participative: une perspective comparative*. Paris: Découverte.
- Banchoff, Thomas. 2002. « Institutions, Inertia and European Union Research Policy ». *JCMS: Journal of Common Market Studies* 40(1): 1-21.
- Barber, Benjamin. 1998. *A Place for Us: How to Make Society Civil and Democracy Strong*. New York: Hill and Wang.
- Bauer, Michael W. 2008. « Diffuse Anxieties, Deprived Entrepreneurs: Commission Reform and Middle Management ». *Journal of European Public Policy* 15(5): 691-707.

- Bayenet, Benoît, et Henri Capron. 2012. « Les pôles de compétitivité : un nouvel instrument de la politique industrielle de la Wallonie ». *Reflets et perspectives de la vie économique* Tome LI(1): 77-98.
- Berman, E. P. 2014. « Not Just Neoliberalism: Economization in US Science and Technology Policy ». *Science, Technology & Human Values* 39(3): 397-431.
- Bertrand, Emanuel. 2015. « Un discours européen sur la gouvernance participative : le Livre blanc de 2001 ». *Encyclopédie pour une histoire nouvelle de l'Europe*.
- Bhatnagar, Bhuvan, et Aubrey C. Williams. 1992. *Participatory Development and the World Bank : Potential Directions for Change*. The World Bank.
- Bijker, W. E. 2001. « Understanding Technological Culture through a Constructivist View of Science, Technology, and Society. » *Visions of STS. Counterpoints in science, technology, and society studies*: 19-34.
- Bijker, Wiebe E., Thomas p. Hughes, et Trevor Pinch. 1987. *The Social Construction of Technological Systems*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Blondiaux, Loïc, et Jean-Michel Fourniau. 2011. « Un bilan des recherches sur la participation du public en démocratie : beaucoup de bruit pour rien ? » *Participations* 1(1): 8.
- Boffey, Philip M. 1971. « Technology and World Trade: Is There Cause for Alarm? » *Science* 172(3978): 37-41.
- Boltanski, Luc, et Ève Chiapello. 1999. *Le nouvel esprit du capitalisme*. Paris: Gallimard.
- Bonneuil, Christophe, et Pierre-Benoît Joly. 2013. *Sciences, techniques et société*. Paris: La Découverte.
- Braun, Kathrin, et Susanne Schultz. 2010. « "... a Certain Amount of Engineering Involved": Constructing the Public in Participatory Governance Arrangements ». *Public Understanding of Science* 19(4): 403-19.
- Braun, Virginia, et Victoria Clarke. 2006. « Using Thematic Analysis in Psychology ». *Qualitative Research in Psychology* 3(2): 77-101.
- Brenner, Neil, Jamie Peck, et Nik Theodore. 2010. « Variegated Neoliberalization: Geographies, Modalities, Pathways ». *Global Networks* 10(2): 182-222.
- Burgess, Jacquelin, et Jason Chilvers. 2006. « Upping the ante: a conceptual framework for designing and evaluating participatory technology assessments. » *Science & Public Policy* 33(10): 713-28.
- Burret, Antoine. 2015. *Tiers-lieux... Et plus si affinités*. FYP éditions.
- Busquin, Philippe, et François Louis. 2005. *Le déclin de l'empire scientifique européen: comment enrayer la chute?* Bruxelles: Luc Pire.
- Callon, Michel. 1999. « Ni intellectuel engagé, ni intellectuel dégage : la double stratégie de l'attachement et du détachement ». *Sociologie du travail* 41(1): 65-78.

- Callon, Michel, Pierre Lascoumes, et Yannick Barthe. 2001. *Agir dans un monde incertain*. Paris: Le Seuil.
- Caves, R. 2000. *Creative Industries: Contracts Between Art and Commerce*. Boston: Harvard University Press.
- Charlier, Nathan. 2018. « Gouverner la recherche entre excellence scientifique et pertinence sociétale ». Thèse présentée en vue de l'obtention du titre de docteur en sciences politiques et sociales. Université de Liège.
- Chilvers, Jason, et Matthew Kearnes. 2016. « Science, Democracy and Emergent Publics ». In *Remaking Participation. Science, environment and emergent publics*, Oxon, UK; New York, USA: Routledge, 1-27.
- Chilvers, Jason, et Noel Longhurst. 2016. « Participation in Transition(s): Reconciling Public Engagements in Energy Transitions as Co-Produced, Emergent and Diverse ». *Journal of Environmental Policy & Planning*: 1-23.
- Cohendet, Patrick, et Laurent Simon. 2008. « Knowledge Intensive Firms, Communities and Creative Cities ». In *Community, Economic Creativity, and Organization*, éd. A. Amin et J. Roberts. Oxford: Oxford University Press.
- Coleman, E. Gabriella, et Alex Golub. 2008. « Hacker Practice: Moral Genres and the Cultural Articulation of Liberalism ». *Anthropological Theory* 8(3): 255-77.
- Corcuff, Philippe. 2011. « Le savant et le politique ». *SociologieS*: 1-12.
- Creswell, John W. 2007. *Qualitative inquiry & research design: choosing among five approaches*. 2nd ed. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Dardot, Pierre, et Christian Laval. 2009. *La nouvelle raison du monde. Essai sur la société néolibérale*. Paris: La Découverte.
- Dean, Mitchell. 2010. *Governmentality: Power and Rule in Modern Society*. London: Sage.
- Delanghe, Henri, Ugur Muldur, et Luc Soete. 2011. *European Science and Technology Policy: Towards Integration Or Fragmentation?* Edward Elgar Publishing.
- Delvenne, Pierre. 2009. « Gouvernance et Technology Assessment en Wallonie ». *Courrier hebdomadaire du CRISP* n° 2037(32): 5-43.
- . 2011. *Science, technologie et innovation sur le chemin de la réflexivité. Enjeux et dynamiques du Technology Assessment parlementaire*. Louvain-la-Neuve: Academia Bruylant.
- . 2017. « Responsible Research and Innovation as a Travesty of Technology Assessment? » *Journal of Responsible Innovation* 4(2): 278-88.
- . 2018. « Anticiper les changements technologiques pour ne plus les subir ». *Le Vif. L'Express*.
- Delvenne, Pierre, et Hadrien Macq. 2017. « L'intelligence artificielle et la tragique persistance de l'imaginaire de la Silicon Valley ». *Le Vif. L'Express*.

- . 2018. « Quel(s) futur(s) la “révolution numérique” nous promet-elle ? Quels enjeux pour l’enseignement ? » Présenté à Conférence de la Ligue pour l’Enseignement et l’Éducation Permanente, Liège.
- . 2019. « Breaking Bad with the Participatory Turn? Accelerating Time and Intensifying Value in Participatory Experiments ». *Science as Culture*: 1-24.
- Denis, Jérôme, Alessandro Mongili, et David Pontille. 2015. « Maintenance and Repair in Science and Technology Studies ». *TECNOSCIENZA: Italian Journal of Science & Technology Studies* 6(2): 5-15.
- Dickson, David. 1999. « Bringing a Community-Based Vision to the Heart of Europe’s Research ». *Nature* 401(6756): 837-837.
- Directorate-General for Research and Innovation. 2012. *Responsible Research and Innovation. Europe’s ability to respond to societal challenges*. Luxembourg: Publications Office of the European Union.
- , éd. 2016. *Open Innovation, Open Science, Open to the World: A Vision for Europe*. Luxembourg: Publications Office of the European Union.
- Easton, David. 1969. « The New Revolution in Political Science ». *American Political Science Review* 63(4): 1051-61.
- Edler, Jakob, et Luke Georghiou. 2007. « Public procurement and innovation—Resurrecting the demand side ». *Research Policy* 36(7): 949-63.
- Edler, Jakob, Stefan Kuhlmann, et Maria Behrens. 2003. *Changing Governance of Research and Technology Policy: The European Research Area*. Edward Elgar Publishing.
- Ehrenstein, Véra, et Brice Laurent. 2015. State experiments with public participation. French nanotechnology, Congolese deforestation and the search for national publics ». In *Remaking participation. Science, democracy and emergent publics*, éd. Jason Chilvers et Matthew Kearnes. Oxon, UK; New York, USA: Routledge.
- Ellul, Jacques. 1954. *La technique ou l’enjeu du siècle*. Paris: Armand Colin.
- van Est, Rinie. 2017. « Responsible Innovation as a Source of Inspiration for Technology Assessment, and Vice Versa: The Common Challenge of Responsibility, Representation, Issue Identification, and Orientation ». *Journal of Responsible Innovation* 4(2): 268-77.
- European Commission. 1999. « Improving the Human Research Potential and the Socio-economic Knowledge Base. Work Programme ».
- . 2000a. « Improving the Human Research Potential and the Socio-economic Knowledge Base. Work Programme ».
- . 2000b. *Science, Society and the Citizen in Europe*. Brussels: European Commission.
- . 2001. « Improving the Human Research Potential and the Socio-economic Knowledge Base. Work Programme ».

- . 2002. *Science and Society Action Plan*. Brussels: European Commission.
- . 2007. *Green Paper. The European Research Area: New Perspectives*. Brussels, Belgium: European Commission.
- . 2010. *Europe 2020: A Strategy for smart, sustainable and inclusive growth*. Brussels: European Commission.
- , éd. 2011. *Europe 2020 Flagship Initiative Innovation Union: Communication from the Commission to the European Parliament, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions*. Luxembourg: Publ. Off. of the Europ. Union.
- . 2015. « Validation of the results of the public consultation on Science 2.0: Science in Transition ». [http://ec.europa.eu/research/consultations/science-2.0/science\\_2\\_o\\_final\\_report.pdf](http://ec.europa.eu/research/consultations/science-2.0/science_2_o_final_report.pdf).
- . 2016. « Science with and for Society - Horizon 2020 - European Commission ». *Horizon 2020*. <https://ec.europa.eu/programmes/horizon2020/en/h2020-section/science-and-society> (2 novembre 2016).
- Fallon, Catherine. 2011. *Les acteurs-réseaux redessinent la science. Le régime de politique scientifique révélé par les instruments*. Louvain-la-Neuve: Academia Bruylant.
- Fallon, Catherine, et Pierre Delvenne. 2009. « Les transformations actuelles du régime de l'innovation en Wallonie: une analyse des pôles de compétitivité ». *Innovation: The European Journal of Social Science Research* 22(4): 411-25.
- Felt, Ulrike. 2010. « Vers la construction d'un public européen? Continuités et ruptures dans le discours politique sur les cultures scientifiques et techniques ». *Questions de communication* (17): 33-58.
- Felt, Ulrike, et Maximilian Fochler. 2010. « Machineries for Making Publics: Inscribing and De-Scribing Publics in Public Engagement ». *Minerva* 48(3): 219-38.
- Felt, Ulrike, Brian Wynne, et others. 2007. *Taking European knowledge society seriously*. Luxembourg: European Communities.
- Ferretti, Maria Paola. 2007. « Why Public Participation in Risk Regulation? The Case of Authorizing GMO Products in the European Union ». *Science as Culture* 16(4): 377-95.
- Fiorino, Daniel J. 1989. « Environmental risk and democratic process: a critical review ». *Columbia Journal of Environmental Law* 14: 501-47.
- Florida, Richard L. 2002. *The Rise of the Creative Class*. New York: Basic Books.
- Florida, Richard L. 2005. « The World is Spiky: Globalization has changed the economic playing field, but hasn't leveled it ». *The Atlantic Monthly*: 48-51.
- Fung, Archon. 2006. « Varieties of participation in complex governance ». *Public administration review* 66(s1): 66-75.

- Gaberell, S. 2015. *Construire les Carpates. L'institutionnalisation d'une éco-région*. Berne: Peter Lang.
- Garfinkel, H. 2007. *Recherches en ethnométhodologie*. Paris: Presses Universitaires de France.
- Godin, Benoit. 2009. *The Making of Science, Technology and Innovation Policy*. Montréal: Centre Urbanisation, Culture, Société.
- Godin, Benoit, et Dominique Vinck, éd. 2017. *Critical Studies of Innovation: Alternative Approaches to the Pro-innovation Bias*. Cheltenham, UK ; Northampton, MA: Edward Elgar Publishing.
- Goven, Joanna. 2006. « Processes of Inclusion, Cultures of Calculation, Structures of Power Scientific Citizenship and the Royal Commission on Genetic Modification ». *Science, Technology & Human Values* 31(5): 565-98.
- Graziano, Valeria, et Kim Trogal. 2017. « The politics of collective repair: examining object-relations in a postwork society ». *Cultural Studies* 31(5): 634-58.
- Greenwood, R., R. Suddaby, et C. R. Hinings. 2002. « Theorizing Change: The Role of Professional Associations in the Transformation of Institutionalized Fields ». *The Academy of Management Journal* 45(1): 58-80.
- Grove-White, Robin, Phil Macnaghten, et Brian Wynne. 2000. *Wisin Up: The Public and New Technologies*. Lancaster, UK: Centre for the Study of Environmental Change.
- Guba, Egon G., et Yvonna S. Lincoln. 1982. « Epistemological and methodological bases of naturalistic inquiry ». *ECTJ* 30(4): 233-252.
- . 1994. « Competing paradigms in qualitative research ». In *Handbook of qualitative research*, Thousand Oaks, CA, US: Sage Publications, Inc, 105-17.
- Guzzetti, Luca. 1995. *A Brief History of European Union Research Policy*. Luxembourg: Office for Official Publ. of the European Communities.
- Hacking, Ian. 2001. *The Social Construction of What?* 8. printing. Cambridge, Mass: Harvard Univ. Press.
- Hall, Peter A., et Rosemary CR Taylor. 1996. « Political science and the three new institutionalisms ». *Political studies* 44(5): 936-957.
- Halleux, Robert, et Pascal Pirot. 2011. *Trente ans de politique scientifique en Wallonie 1980-2010*. Liège: Editions de l'Université de Liège.
- Hartley, J. 2005. *Creative Industries*. Oxford: Blackwell Publishing.
- Irani, Lilly. 2015. « Hackathons and the Making of Entrepreneurial Citizenship ». *Science, Technology, & Human Values* 40(5): 799-824.
- Irwin, Alan. 2006. « The Politics of Talk: Coming to Terms with the "New" Scientific Governance ». *Social Studies of Science* 36(2): 299-320.

- . 2014. « From deficit to democracy (re-visited) ». *Public Understanding of Science* 23(1): 71-76.
- Irwin, Alan, et Brian Wynne. 1996. *Misunderstanding Science? The Public Reconstruction of Science and Technology*. Cambridge ; New York: Cambridge University Press.
- James, Scott. 2012. « The Origins and Evolution of the Lisbon Agenda ». In *The EU's Lisbon Strategy: Evaluating Success, Understanding Failure*, Palgrave Studies in European Union Politics, éd. Paul Copeland et Dimitris Papadimitriou. London: Palgrave Macmillan UK, 8-28.
- Jasanoff, Sheila. 2003. « Technologies of humility: Citizen participation in governing science ». *Minerva* (41): 223-44.
- , éd. 2004. *States of Knowledge: The Co-Production of Science and the Social Order*. London: Routledge.
- . 2007. *Designs on nature: science and democracy in Europe and the United States*. Princeton, NJ: Princeton Univ. Press.
- . 2015a. « Future Imperfect: Science, Technology, and the Imaginations of Modernity ». In *Dreamscapes of Modernity: Sociotechnical Imaginaries and the Fabrication of Power*, éd. Jasanoff, Sheila et Sang-Hyun Kim. Chicago and London: The University of Chicago Press, 1-33.
- . 2015b. « Imagined and Invented Worlds ». In *Dreamscapes of Modernity: Sociotechnical Imaginaries and the Fabrication of Power*, éd. Sheila Jasanoff et Sang-Hyun Kim. Chicago: The University of Chicago Press, 321-41.
- Jasanoff, Sheila, et Sang-Hyun Kim. 2009. « Containing the Atom: Sociotechnical Imaginaries and Nuclear Power in the United States and South Korea ». *Minerva* 47(2): 119-46.
- . 2013. « Sociotechnical Imaginaries and National Energy Policies ». *Science as Culture* 22(2): 189-96.
- . 2015a. *Dreamscapes of Modernity: Sociotechnical Imaginaries and the Fabrication of Power*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Joly, Pierre-Benoit. 2015. « Governing emerging technologies? The need to think outside the (black) box ». In *Science and Democracy. Making knowledge and making power in the biosciences and beyond*, éd. Stephen Hilgartner, Clark A. Miller, et Rob Hagendijk. New York: Routledge, 133-55.
- Joly, Pierre-Benoît. 2015. « Le régime des promesses technoscientifiques ». In *Science et technologies émergentes : pourquoi tant de promesses ?*, éd. Marc Audétat. Paris: Hermann, 31-47.
- Joly, Pierre-Benoit, Arie Rip, et Michel Callon. 2011. « Réinventer l'innovation ? » In *Innovation, Connaissances et Société. Vers une Société de l'Innovation*, éd. Daniel Llerena et Dominique Rieu. Paris: L'Harmattan, 151-73.

- Juncker, Jean-Claude. 2014. « Mission Letter to the Commissioner for Research, Science and Innovation ».
- Kaldewey, David. 2018. « The Grand Challenges Discourse: Transforming Identity Work in Science and Science Policy ». *Minerva* 56(2): 161-82.
- Kleinman, Daniel L. 2005. *Science and Technology in Society. From Biotechnology to the Internet*. Malden, MA: Blackwell Publishing.
- Lascoumes, Pierre, et Patrick Le Galès. 2010. « Instrument ». In *Dictionnaire des politiques publiques*, éd. Laurie Boussaguet, Sophie Jacquot, et Pauline Ravinet. Paris: Presses de la Fondation Nationale des Sciences Politiques.
- Laurent, Brice. 2011. « Technologies of Democracy: Experiments and Demonstrations ». *Science and Engineering Ethics* 17(4): 649-66.
- . 2016. « Political experiments that matter: Ordering democracy from experimental sites ». *Social Studies of Science* 46(5): 773-794.
- Laurent, Brice, Michael Baker, Valérie Beaudoin, et Nathalie Raulet-Croset, éd. 2018. *Innovation et participation. Approches critiques*. Paris: Presses des Mines.
- Law, John. 2004. *After Method: Mess in Social Science Research*. London: Routledge.
- van Lente, Harro, Tsjalling Swierstra, et Pierre-Benoît Joly. 2017. « Responsible Innovation as a Critique of Technology Assessment ». *Journal of Responsible Innovation* 4(2): 254-61.
- Levidow, Les. 1998. « Democratizing Technology—or Technologizing Democracy? Regulating Agricultural Biotechnology in Europe ». *Technology in Society* 20(2): 211-26.
- Lewenstein, Bruce V. 1992. « The Meaning of “Public Understanding of Science” in the United States After World War II ».
- Lezaun, J., et L. Soneryd. 2007. « Consulting Citizens: Technologies of Elicitation and the Mobility of Publics ». *Public Understanding of Science* 16(3): 279-97.
- Lippmann, Walter. 1937. *The Good Society*. Boston: Little, Brown & Company.
- Lodato, Thomas James, et Carl DiSalvo. 2016. « Issue-oriented hackathons as material participation ». *new media & society* 18(4): 539-557.
- Macq, Hadrien. 2018. « Quels futurs l’innovation technologique nous promet-elle ? » Présenté à Conférence au Cercle Kiwanis de Liège, Liège.
- Macq, Hadrien, et Pierre Delvenne. 2017. « Intelligence artificielle, et si rien n’était déterminé ? » *La Libre Belgique*.
- Macq, Hadrien, Elise Tancoigne, et Bruno Strasser. forthcoming. « From Deliberation to Production: Discourses on Public Participation in Science and Technology at the European Commission (1998-2019) ». *Minerva*.

- Marcuse, Herbert. 1964. *One Dimensional Man: Studies in the Ideology of Advanced Industrial Society*. London: Routledge.
- Marres, Noortje. 2007. « The Issues Deserve More Credit Pragmatist Contributions to the Study of Public Involvement in Controversy ». *Social Studies of Science* 37(5): 759-80.
- . 2012. *Material Participation: Technology, the Environment and Everyday Publics*. Houndmills, Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Mejlgaard, Niels et al. 2018. « Europe's Plans for Responsible Science ». *Science* 361(6404): 761-62.
- Mitcham, C., et Jack Stilgoe. 2009. *Global Governance of Science. Report of the Expert Group on Global Governance of Science to the Science, Economy and Society Directorate*. Luxembourg: European Commission, Directorate-General for Research.
- Moedas, Carlos. 2015. « Open Innovation, Open Science, Open to the World ». Présenté à 'A new start for Europe: Opening up to an ERA of Innovation' Conference, Brussels.
- Muniesa, Fabian, et Dominique Linhardt. 2011. « Trials of explicitness in the implementation of public management reform ». *Critical Perspectives on Accounting* 22(6): 550-66.
- Nentwich, Michael. 2017. « A Short Response to van Lente, Swierstra and Joly's Essay 'Responsible Innovation as a Critique of Technology Assessment' ». *Journal of Responsible Innovation* 4(2): 262-67.
- Oldenburg, Ray. 1989. *The Great Good Place: Cafes, Coffee Shops, Community Centers, Beauty Parlors, General Stores, Bar, Hangouts, and How They Get You Through the Day*. New York: Paragon House.
- , éd. 2000. *Celebrating the Third Place: Inspiring Stories about the « Great Good Places » at the Heart of Our Communities*. New York: Marlowe & Company.
- Painter, J. 2007. « Territoire et réseau: une fausse dichotomie ? » In *Territoires, territorialité, territorialisation. Controverses et perspectives*, éd. M. Vanier. Rennes: Presses Universitaires de Rennes, 57-66.
- Parotte, Céline. 2018. *L'Art de gouverner les déchets hautement radioactifs. Analyse comparée de la Belgique, la France et le Canada*. Liège: Presses universitaires de Liège.
- Peck, Jamie. 2010. *Constructions of Neoliberal Reason*. Oxford University Press.
- Peck, Jamie, et Nikolas Theodore. 2015. *Fast Policy: Experimental Statecraft at the Thresholds of Neoliberalism*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Peerbaye, Ashveen. 2014. « Innovation ». In *Dictionnaire sociologique de l'entrepreneuriat*, éd. Pierre-Marie Chauvin, Michel Grossetti, et Pierre-Paul Zalió. Paris: Presses de la Fondation nationale des sciences politiques, 345-61.

- Pestre, Dominique. 2007. *Science, Society and Politics. Knowledge Societies from an Historical Perspective. Report to the Science, Economy and Society Directorate*. Brussels: European Commission, Directorate-General for Research.
- Petit Jean, Maxime. 2016. « L'institutionnalisation de la prospective dans l'action publique : analyse comparée des systèmes politico-administratifs britannique, néerlandais et wallon ». Thèse présentée en vue de l'obtention du grade de docteur en sciences politiques et sociales. Université Catholique de Louvain.
- Pfotenhauer, Sebastian, et Sheila Jasanoff. 2017. « Panacea or diagnosis? Imaginaries of innovation and the 'MIT model' in three political cultures ». *Social Studies of Science* 47(6): 783-810.
- Pfotenhauer, Sebastian, et Joakim Juhl. 2017. « Innovation and the political state: Beyond the myth of technologies and market ». In *Critical Studies of Innovation: Alternative Approaches to the Pro-Innovation Bias*, éd. Benoit Godin et Dominique Vinck. Cheltenham: Edward Elgar Publishing.
- Pinch, Trevor J., et Wiebe E. Bijker. 1984. « The Social Construction of Facts and Artefacts: Or How the Sociology of Science and the Sociology of Technology Might Benefit Each Other ». *Social Studies of Science* 14(3): 399-441.
- Piron, Damien. 2018. « Des régions qui comptent. La reconfiguration néolibérale de la Belgique fédérale saisie par les finances publiques ». Thèse présentée en vue de l'obtention du grade de docteur en sciences politiques et sociales. Université de Liège.
- Rabesandratana, Tania. 2018. « One of the Most Powerful Science Policy Jobs in Brussels Changes Hands ». *Science*.
- Reichertz, Jo. 2004. « Abduction, Deduction and Induction in Qualitative Research ». In *A Companion to Qualitative Research*, éd. Uwe Flick, Ernst von Kardoff, et Ines Steinke. London: Sage, 159-64.
- Rip, Arie. 1999. « STS in Europe ». *Science, Technology & Society* 4(1): 73-80.
- . 2016. « The Clothes of the Emperor. An Essay on RRI in and around Brussels ». *Journal of Responsible Innovation* 3(3): 290-304.
- Rip, Arie, Thomas J. Misa, et Johan Schot, éd. 1995. *Managing Technology in Society. The Approach of Constructive Technology Assessment*. London and New York: Printer Publishers.
- Rose, Nikolas, et Peter Miller. 1992. « Political Power beyond the State: Problematics of Government ». *British Journal of Sociology* 43(2): 173-205.
- Ryan, Lorna. 2015. « Governance of EU research policy: Charting forms of scientific democracy in the European Research Area ». *Science and Public Policy* 42(3): 300-314.
- Sadin, Éric. 2016. *La silicolonisation du monde. L'irrésistible expansion du libéralisme numérique*. Paris: L'échappée.

- Saurugger, Sabine. 2010. « The Social Construction of the Participatory Turn: The Emergence of a Norm in the European Union ». *European Journal of Political Research* 49(4): 471-95.
- Schot, Johan, et Arie Rip. 1996. « The past and future of constructive technology assessment ». *Technological forecasting and social change* 54: 251-268.
- Simon, Laurent. 2009. « Underground, upperground et middle-ground: les collectifs créatifs et la capacité créative de la ville ». *Management international/Gestión Internacional/International Management* 13: 37-51.
- Sismondo, Sergio. 2004. « Pharmaceutical Maneuvers ». *Social Studies of Science* 34(2): 149-59.
- . 2008. « Science and Technology Studies and an Engaged Program ». In *The Handbook of Science and Technology Studies: Third Edition*, éd. Edward J. Hackett, Olga Amsterdamska, Michael Lynch, et Judy Wajcman. Cambridge, MA: The MIT Press, 13-32.
- Siune, K., et E. Markus. 2009. *Challenging Futures of Science in Society. Emerging Trends and cutting-edge issues*. Brussels: European Commission, Directorate-General for Research. <https://boa.unimib.it/handle/10281/9743> (1 septembre 2017).
- Soneryd, L. 2016. « Technologies of participation and the making of technologized futures ». In *Remaking Participation. Science, environment and emergent publics*, éd. Jason Chilvers et Matthew Kearnes. Oxon, UK; New York, USA: Routledge, 144-61.
- Sternberg, Claudia Schrag. 2013. « Discursive Crisis Management: Stressing and Stretching 'Democracy', 1990s-2000s ». In *The Struggle for EU Legitimacy: Public Contestation, 1950-2005*, Palgrave Studies in European Union Politics, éd. Claudia Schrag Sternberg. London: Palgrave Macmillan UK, 128-52.
- Stiegler, Barbara. 2019. « *Il faut s'adapter* ». *Sur un nouvel impératif politique*. Paris: Gallimard.
- Stirling, Andy. 2006. *From Science and Society to Science in Society: Towards a Framework for « Co-Operative Research »*. Report of a European Commission Workshop; Gover'Science Seminar 2005 - Outcome. Brussels: European Commission, Governance and Scientific Advice Unit of DG RTD.
- . 2008. « "Opening Up" and "Closing Down": Power, Participation, and Pluralism in the Social Appraisal of Technology ». *Science, Technology & Human Values* 33(2): 262-94.
- Strasser, Bruno J. et al. 2019. « "Citizen Science"? Rethinking Science and Public Participation ». *Science & Technology Studies* 32(2): 52-76.
- Surlemont, Bernard, Olivier Toutain, Franck Barès, et Aline Mariane Ribeiro. 2014. « Un espace d'observation et d'exploration de l'intelligence collective ». *Entreprendre Innover* n° 23(4): 5-9.

- Thomas, Gary. 2010. « Doing Case Study: Abduction Not Induction, Phronesis Not Theory ». *Qualitative Inquiry* 16(7): 575-82.
- Thoreau, François. 2013. « Embarquement immédiat pour les nanotechnologies responsables. Comment poser et re-poser la question de la réflexivité? » Thèse présentée en vue de l'obtention du titre de docteur en sciences politiques et sociales. Université de Liège, Belgique.
- . 2019. « L'embarquement par son objet ». *Revue d'anthropologie des connaissances* Vol. 13, N°2(2): 399-423.
- Thorpe, Charles. 2010. « Participation as Post-Fordist Politics: Demos, New Labour, and Science Policy ». *Minerva* 48(4): 389-411.
- Thorpe, Charles, et Jane Gregory. 2010. « Producing the Post-Fordist Public: The Political Economy of Public Engagement with Science ». *Science as Culture* 19(3): 273-301.
- Tyfield, David. 2016. « Science, Innovation and Neoliberalism ». In *The Handbook of Neoliberalism*, Oxon, UK; New York, USA: Routledge.
- Ulnicane, Inga. 2015. « Broadening Aims and Building Support in Science, Technology and Innovation Policy: The Case of the European Research Area ». *Journal of Contemporary European Research* 11(1).
- Voss, Jan-Peter, et Nina Amelung. 2016. « Innovating public participation methods: Technoscience and reflexive engagement ». *Social Studies of Science* 46(5): 749-772.
- Wehling, Peter. 2012. « From invited to uninvited participation (and back?): rethinking civil society engagement in technology assessment and development ». *Poiesis & Praxis* 9: 43-60.
- Winner, Langdon. 1977. *Autonomous Technology: Technics Out of Control as a Theme in Political Thought*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Wyatt, Sally. 1998. « Technology's arrow: developing information networks for public administration in Britain and the United States ». Doctoral Dissertation. Maastricht University.
- Wynne, Brian. 2007. « Public Participation in Science and Technology: Performing and Obscuring a Political-Conceptual Category Mistake ». *East Asian Science, Technology and Society: an International Journal* 1(1): 99-110.